

## 卓球における戦術の研究(2) ——「ストップ」プレイに着目して

湊 勉

### Two tactics in the table tennis(2) How to play by "stop"

Tutomu Minato

#### 1 はじめに

前報(小山高専研究紀要 第30号 平成10、3)において対カットプレイヤーへの戦術を実証的に検討した。その中で「ストップを利用して相手を前後に走らせる」<sup>1)</sup>という戦術は、文献ではよくいわれているが取り上げたモデル試合ではまったく使われていなかった。その理由については「戦術の実施はプレイヤーの技術力に起因する」<sup>2)</sup>と考察した。

しかし最近の試合全般においてもあまり使用されていない状況である。そこで本編では、対カットプレイヤーへの非常に有効な攻撃手段であるといわれている「ストップ」が戦術上どのように捉えられているかを更に考察していくこととする。

このことにより前報に引き続いて卓球の戦術研究を通して卓球競技の特性を明らかにするためのヒントを得たい。

#### 2 方法

前報と同様に、技術指導書や啓蒙書のいくつかの考え方や方法を整理した。

ストップをより詳細に検討するためには、単に卓球競技の中のみで考えているよりは、いくつかの要素を共有するボールゲームへも検討の手を加えることによって、そのプレイの特性をより根源的なところで捉えることができるみた。よって今回はボールゲーム全般の中からネット型を取り上げ、その中でも更に卓球に近似的なテニス、バドミントンへ注目した。即ちテニス、バドミントン、卓球の3競技の各々から卓球競技でいうところの「ストップ的プレイ」を抜き出して考察することとした。

実際の試合は、平成9年度全日本卓球選手権大会男子シングルス準決勝での偉関晴光選手(ドラ

イブ型)対松下浩二選手(カット型)をモデルとした。なお試合結果は3-1で偉関選手が勝利した。

#### 3 結果

##### 3、1 各競技の基本戦術

テニスでは『成功のパーセンテージの高いプレイを重視してプレイする。具体的には「相手が打ちにくく、しかもこちらのエラーの危険性の少ないショットを使う」こととして、不必要な強打やドロップショットやドロップボレーなどに溺れたりすることをいましめている。また「相手の返球をカバーしやすい位置に楽にいけるようなショットを打つ」こととしている。そして「このようなショットを使っているうちにやがて相手に隙がでてくることがある。その時に、すかさずそこを狙って攻める」<sup>3)</sup>としている。

『このパーセンテージテニスの内容を、つなぎ球、決め球、逃げ球の3種に分け、つなぎ球も消極的な「相手からただちに攻撃されないようにつなげるもの」と積極的な「相手を攻撃し、相手からチャンスボールがくるようにしむけるもの」の2種である』<sup>4)</sup>としている。

『バドミントンは、プレイヤーが相手に“一撃”を加えようとする“ヒッティング”のゲーム(打球技)である。もっとも効果的なヒットは“決め球になる一撃(スコアリング・ブロー)”である。戦術的なムーブの全てはこの終局に向けてなされる。プレイヤーは次の原則を適用しなければならない。すなわち常にスコアリング・ブローをなすことのできるシチュエーション(状況)をつくりだすようにトライせよ、である。これが攻撃の原則、つまり攻撃原則である』<sup>5)</sup>と述べている。

また『いろいろなストロークを正確にかつ攻撃

## 湊

的に継続して打つことによって、対戦相手にエラーをさせるようにしむける競技と定義<sup>6)</sup>した。

『21点を争う卓球には、必ず勝つという「必勝の戦術」と絶対に負けないという「不敗の戦術」とがある。この2つが両極にあり、それ以外に相手しだいで勝ちもするし、負けもするというケースがある。しかし、あるラリーでは「必勝の戦術」で戦い、あるラリーでは「不敗の戦術」で戦う。この2つしかないというぐらいの考えで、戦術を組み立てていくということが勝利への近道である。

必勝の戦術の中にはどのようなものがあるだろうか。必勝の戦術の究極は、相手のミスを期待せず、自力で点を取ることである。また始めから終わりまで攻撃できない場合、途中で打たれたときに守備が入る場合には、不敗の戦術になる<sup>7)</sup>。

### 3、2 ストップ的プレー

テニス競技では「戦略上重要なときに、ショットの深さをコントロールするための一つの法則は、短いボールを送り、相手をネットにおびきよせることである。これに用いるとっておきのショットがドロップショットであるがしかし、攻撃的戦術の一つとして使い防衛的には使わない<sup>8)</sup>」とし、具体的には『ドロップ・ショットはバウンドさせてからネットぎわへ落として返すが、ドロップボレーはバウンドさせずにネットぎわへ落とすボレーの一種である。』といい、ドロップ・ボレーは「主力の武器ではなく補足の武器」であり「ネット越しに落としたら、相手が絶対にひろえないというときのものである」。ドロップ・ショットは「相手のフットワークが重い時有効である<sup>9)</sup>」と述べている。またプレイヤーは常に2通りのショットを用意できることがよく、例えば「アプローチ・ショットと思わせてドロップショットしてみたり・・・」<sup>9)</sup>とも述べている。

バドミントン競技では『戦術的課題の決定にはいくつかの視点があるが、「コート空間に着目すれば、シングルスではサイドよりも前後に大きな空間が空く」ので「相手を前後にゆさぶることを基軸にして、両サイドへよくコントロールされた球を配する。」と述べている。その技術の名称は、「スロードロップ（またはフローテングドロップ）とサイドアーム・ドロップショット」と呼んでいる<sup>10)</sup>。ドロップの効用として、『クリヤーとうまく併用して、相手を前後左右、コートいっば

## 勉

いに走らせ、体力を消耗されると同時に、相手の態勢をくずさせるようにする」「相手をバックコートに追い詰めた場合、ネットぎりぎりのドロップはスマッシュ以上に効果をあげる場合が多い。」「クリヤー、スマッシュを打球すると見せかけて、相手の意表をついてネット近くにドロップをおとすことも効果がある。といている。』<sup>11)</sup>

卓球では、『カット攻略法で、もっとも有効な戦術の代表的なものは“前後のゆさぶり”である。前後にカットマンを動かしてとどめをさす攻撃法である。』前後のゆさぶりにはふたつあり「第一は、早いタイミングでの前後のゆさぶり。フォア前へのショートサービスのあと3球目強打、ストップ（またはツツキ）のあと強打などである。」「第2は強打のあと、強打と見せかけて軽打をまぜる方法」とのべ「相手がネットぎわに小さく止める“ストップ打法”を採用するのはどんな場合か。第一はストップでカットマンを前にひきよせておいて、強打したいとき。第二は、ストップそのもので得点をねらうとき。第3は、カットをうちあぐんだとき（とりあえず、安全に返す方法のひとつとしてストップをまぜる）」<sup>12)</sup>などといっている。

### 3、3 共通概念

以上3競技について戦術の構造やその具体的方法を比較検討してみるとおおむね次のようにいえる。

いずれの競技も、「決め球」、「スコアリング・ブロー」、「とどめをさす」など表現には違いがあるがすべて相手が返球不可能な一撃を打ち込むことを終局目的としている。従ってゲームはそのような打球ができるような状況をつくりだすようにプレイすべきであるとしている。

そのひとつの方法に「ストップ的プレー」があるのであり、具体的にはコート後方にいる相手に対してネット際へドロップさせる打球法を使用しネット際へ引き出すことである。

そのような目的をはたすためには次のような役割をもたせることになる。

- 1) 返球を不可能にして得点する。
- 2) 相手の態勢を崩してそのラリーを自己に有利に導く。
- 3) 打球に変化（2通り）をもたせるための一つの方法とする。

## 卓球における戦術の研究(2) —「ストップ」プレイに着目して

## 3、4 実戦の観察結果

- 1) 偉関選手はサービスから3球目攻撃が有効であった。ただドライブのミスはやや多かった。
- 2) ストップ、ツッツキでコートへ引き付けて強烈なドライブ攻撃を使用した。
- 3) ドライブのコースは自己の得意なコース(相手のバックサイド)が中心であり、回転、スピードとも相手を圧倒するものであった。
- 4) 写真撮影時のゲーム進行状況

| 写真番号 | ゲームカウント | ボールカウント |
|------|---------|---------|
| 1    | 0-0     | 10-7    |
| 2    | 1-1     | 7-3     |

|   |     |     |
|---|-----|-----|
| 3 | 0-0 | 9-7 |
| 4 | 1-1 | 2-3 |
| 5 | 0-0 | 7-3 |

## 4 考察

4、1 前回のモデルであった岩崎選手<sup>2)</sup>と今回のモデルの偉関選手を比較すると、岩崎はほとんどストップを使っていなかったが、偉関はタイムリーに使っていた(写真1-13~17、2-12~16: 打球点がおくれて失敗)。

なぜそのような差が生じたかを考察する。

両者の主戦武器であるドライブの打球タイミング



写真 1-1

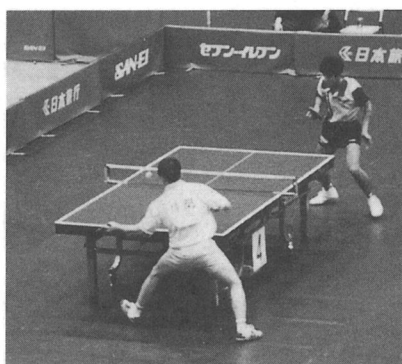


写真 1-2



写真 1-3



写真 1-4

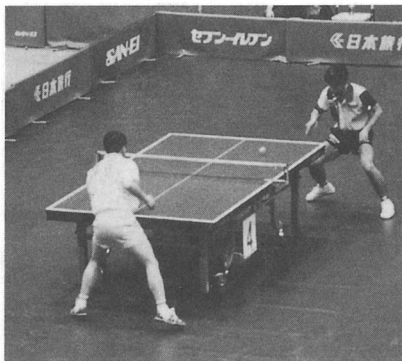


写真 1-5

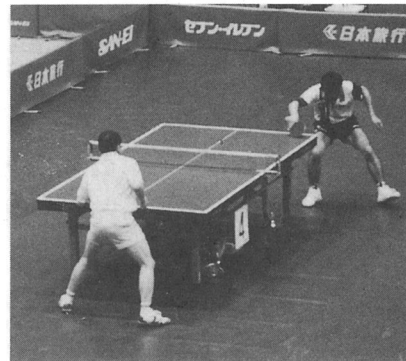


写真 1-6

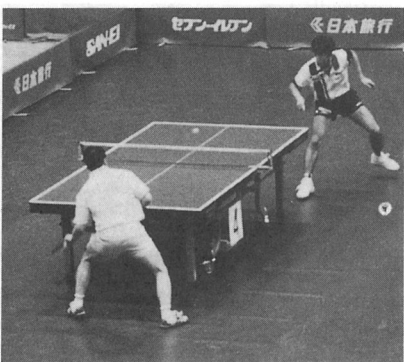


写真 1-7

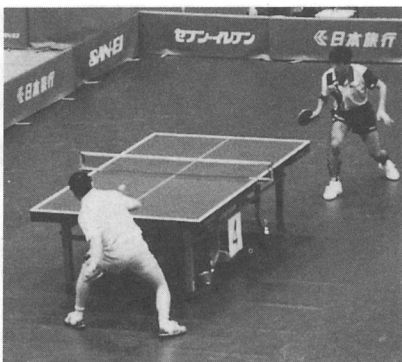


写真 1-8

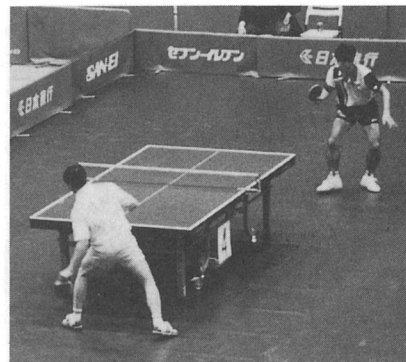


写真 1-9

## 湊 勉

グを比較すると、偉関の方が早く岩崎の方が遅い。従って打球する際の位置が偉関の方が前方になる(写真1-20~23)。このことはボールのバウンド直後に当て返すストップをするのに大変有利なことになる。

次にグリップを比較すると、ペンホルダー・グリップの偉関の方が手首が柔軟でリストワークが容易である(写真3-2、3)。このためコート上のボールの処理であるストップがよりやさしくなっている。

更に上記の2点は、モーションを大きく変えずにドライブとストップのいずれのプレーへも入り

やすいということであり、相手に自己のプレーの予知を遅らせるという意味で大変有効なことである(写真4-1と写真5-1)

以上のように、主戦武器とグリップに関して偉関の方が技術的にストップが使い易い状況にあった。

4、2 この二つのモデルは、ストップを活用しない戦術と、活用する戦術を実施した試合であるが、いずれの場合も勝利している。戦術の目的が試合に勝つことであるから、このふたつの戦術はいずれも妥当な優れた戦術であったといえる。そこでこの二つの戦術が実施された背景とも考えら

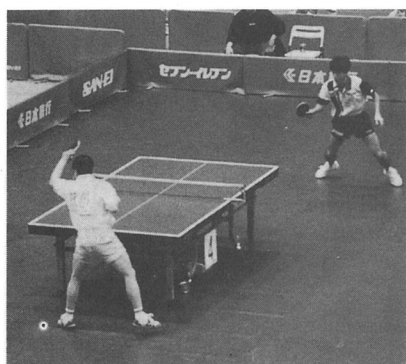


写真 1-10

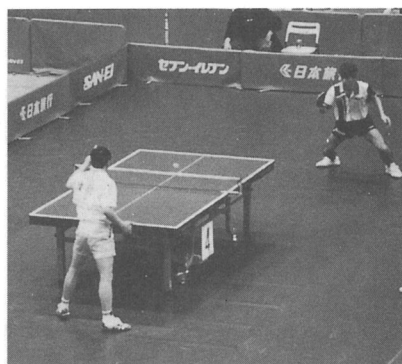


写真 1-11

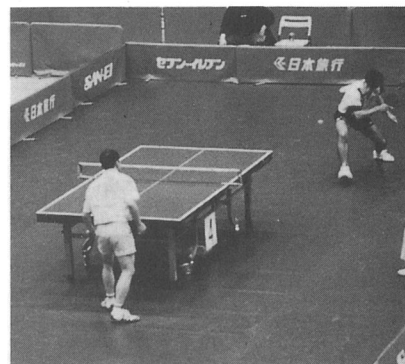


写真 1-12

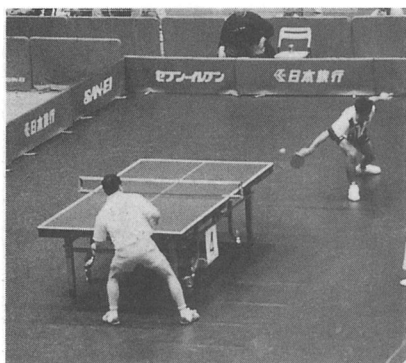


写真 1-13



写真 1-14

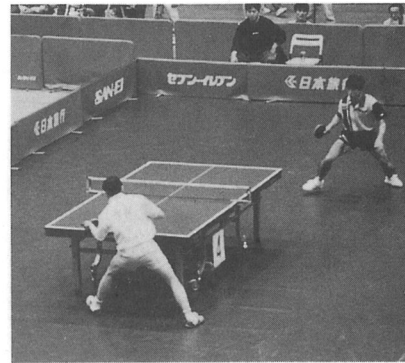


写真 1-15

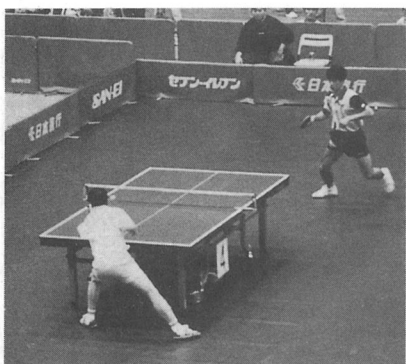


写真 1-16



写真 1-17

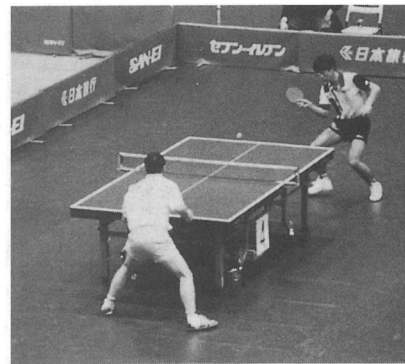


写真 1-18

## 卓球における戦術の研究(2) —「ストップ」プレイに着目して

れる事柄を考察する。

主戦武器のドライブの打球タイミングが遅いということは、打球する高さが比較的低くなることであり、結果としてラケットの運動方向は比較的上下動になる。打球タイミングが早いということは打球する高さが比較的高くなることであり、これはラケットの運動方向は比較的前後動になるということである。

このように主戦武器のドライブ時の時間と高さの違いがこの2通りの戦術を採る出発点となっている。

荻村<sup>13)</sup>はストップの次のプレーについておおむ

ね次のように述べている。

「1) ストップの後は高い姿勢で待ち頂点を捉えてフラット強打の機会を狙う。一般にドライブ型はボールをじっくり引き付けて打球するくせがついているのでストップの打球点が遅くなりボールが長くなってしまう。ストップ後もドライブ攻撃をしようとするのでボールを引き付けて(バウンドを伸ばしてしまう)相手の次のプレーの時間をあたえてしまう。このようなことからドライブ主戦型は“ストップはなるべく使わない”などということになってしまう。ストップ後の姿勢コントロールに

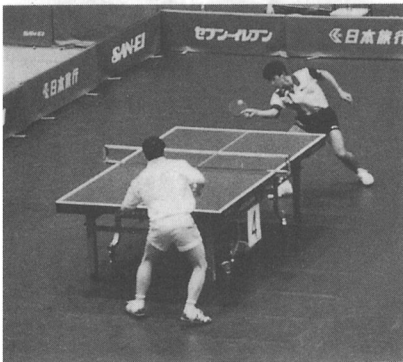


写真 1—19



写真 1—20



写真 1—21



写真 1—22

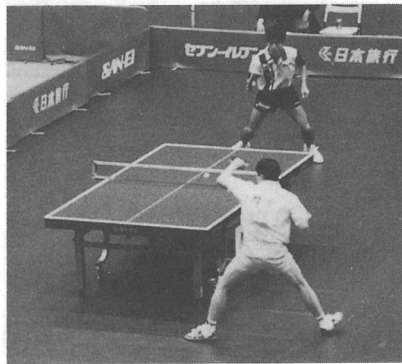


写真 1—23

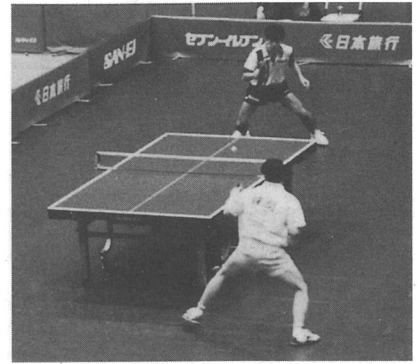


写真 1—24

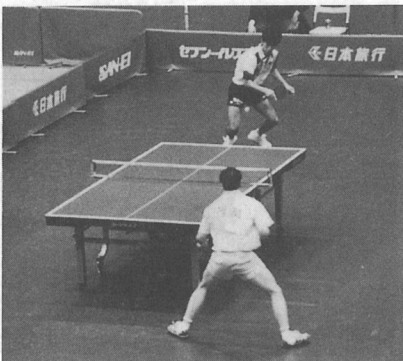


写真 1—25



写真 2—1

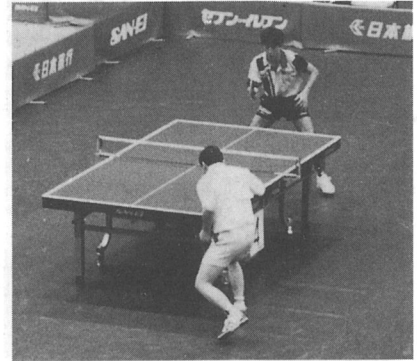


写真 2—2

湊

勉

気をつければ台上のフラット強打ができるようになる。

- 2) 台上攻撃が成功していれば、相手はストップ後は特に早く後退しようとする。従ってダブルストップを使って相手を更に攪乱する。
  - 3) ストップ後ドライブで点を取っていくのは手間と力がかかる攻め方であるが、ドライブしかできない場合はしかたがないので、何回もしつこく波状攻撃をかけ、手数をかけて1点、また1点と積み重ねていくようにする。」
- ストップをあまり使用しない戦術とは上記の3)のような方法になるわけである。これは技術構造

が上述の「ドライブ主戦型はストップを使うな」というスタイルになってしまい、戦術としてはストップを放棄することになる。この場合は、サービスやツツキや軽打により前後のゆさぶりを行うことになるが、サービス以外では相手をネット際まで引き付けること（コート上で打球させる）は出来ない。従ってカット型は後陣のプレーに専念しやすくなる。そうなるドライブ型はさらにドライブの威力を増すことで得点しようとする事となり、ドライブのためのスイングは振幅が大きくなり所要時間が増大し、ストップは更に使用しにくくなって、ストップを使用しないスタイル



写真 2-3

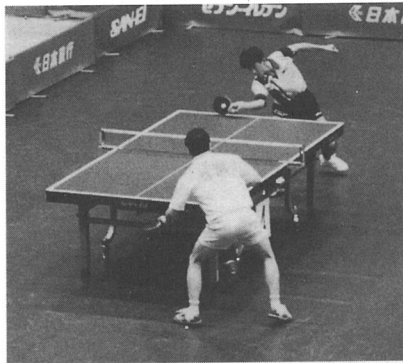


写真 2-4



写真 2-5

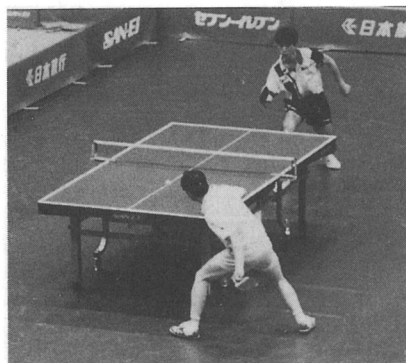


写真 2-6



写真 2-7



写真 2-8

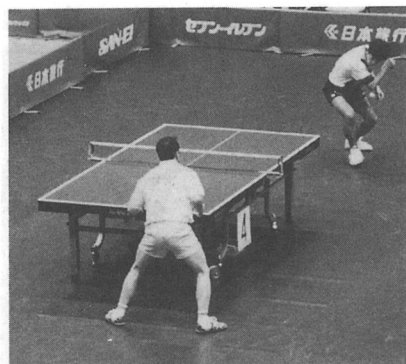


写真 2-9

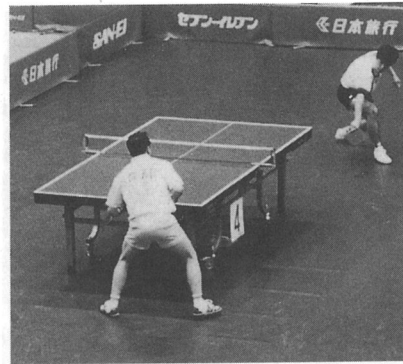


写真 2-10



写真 2-11

## 卓球における戦術の研究(2) — 「ストップ」プレイに着目して

になる。

ストップを使用できる戦術とはその次のボール処理が十分に自己に有利にできる技術をもっていることである。上述のフラット攻撃やそれに近い早い打球点のドライブ攻撃ができることや、ドライブかストップかのモーションが見破られにくいことによりストップ後の返球を浮かせることができるなどで、後陣のプレーにのみ専念できる態勢を崩すことになりカットの陣形を根底からゆるがすこととなる。

4、3 ドライブ型が、ストップを使って前後にゆさぶりとどめを差す戦術で応戦してきた時にカッ

ト型はどのように対応するか。これによってまたドライブ型の戦術は影響される。

カット型はストップを簡単にさせないようにカットの回転に変化をつけたり、長さに注意したり、コースを散らしたりする(写真2-13~15)。またストップされた場合には、単純にカットで返さずにドライブに切り替えていく(写真2-14~19、3-4~7)。これはその次にカットの定位置まで後退せずにプレーできるし、特に心身両面ともカットボールへの対応と決めているドライブ型に対しては大変有効である。

ではこれに対してドライブ型はどうするか。

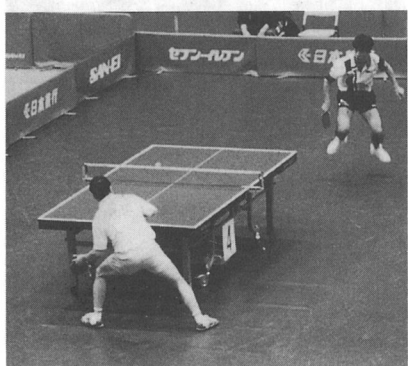


写真 2-12

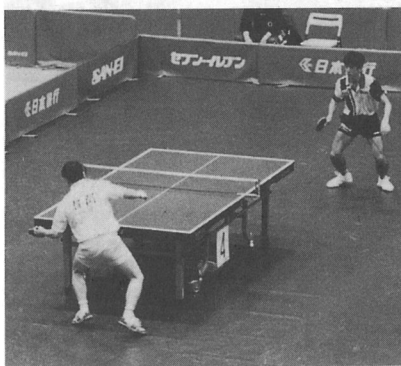


写真 2-13

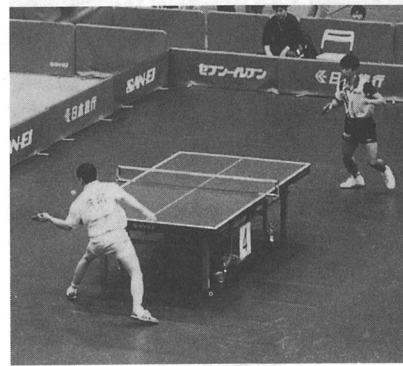


写真 2-14



写真 2-15

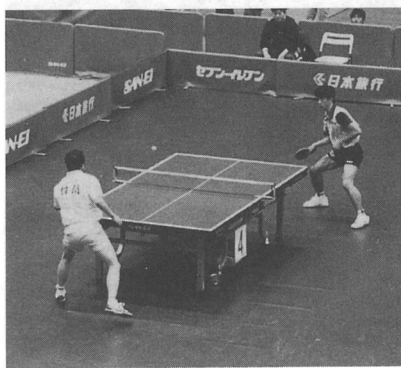


写真 2-16

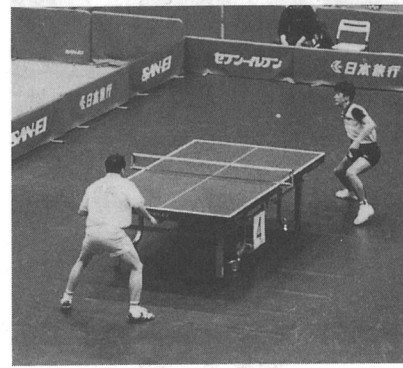


写真 2-17

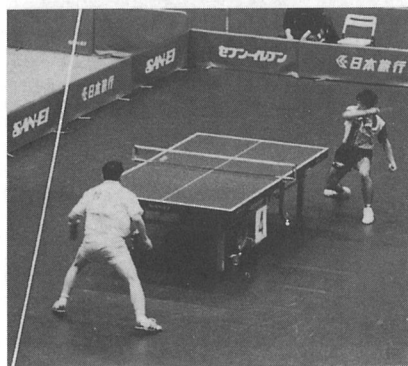


写真 2-18

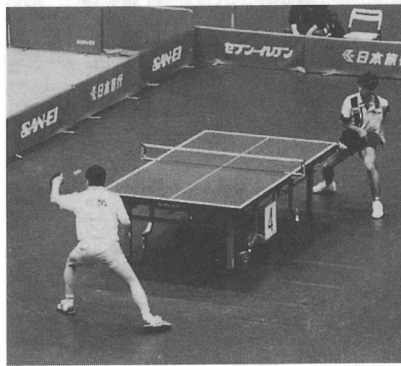


写真 2-19

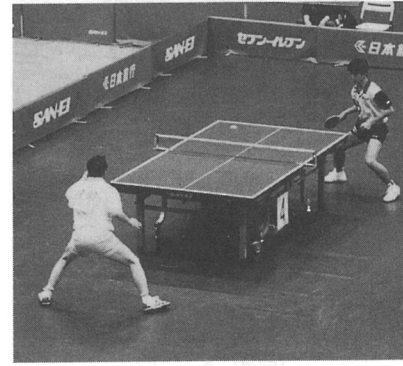


写真 2-20



写真 2—21



写真 2—22



写真 2—23



写真 2—24



写真 2—25

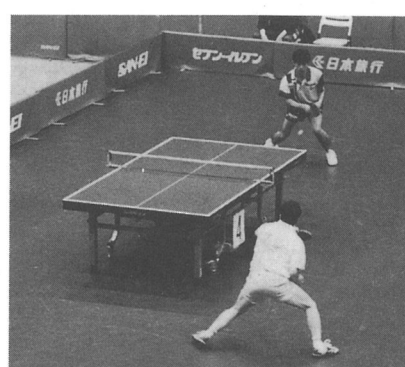


写真 2—26

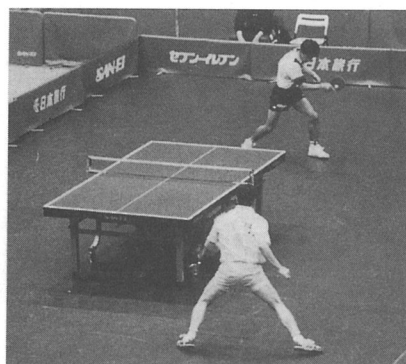


写真 2—27

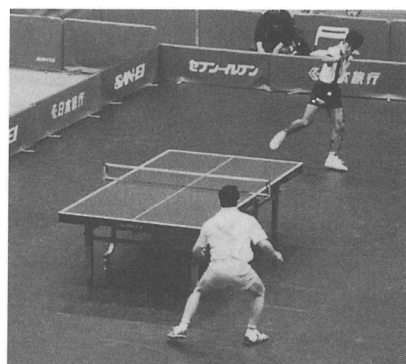


写真 2—28



写真 3—1



写真 3—2



写真 3—3



写真 3—4

## 卓球における戦術の研究(2) —「ストップ」プレイに着目して



写真 3—5



写真 3—6



写真 3—7



写真 4—1



写真 4—2



写真 4—3



写真 4—4



写真 4—5

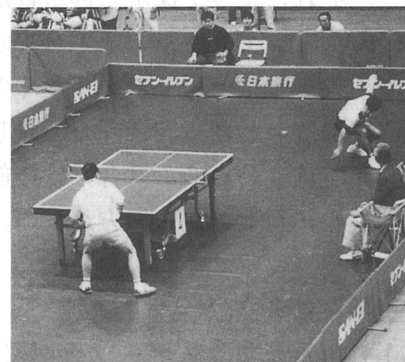


写真 5—1



写真 5—2



写真 5—3

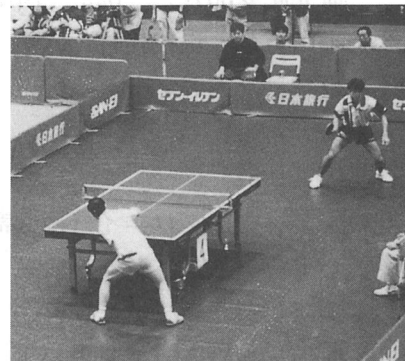


写真 5—4

まず、ストップを使うタイミングを変えてストップで得点を取るように使用する。ストップの役割を変えることで相手意識を前方へ引き出してカット体勢を崩す。

カット型に攻撃された場合あわてずに守る（写真2-17~20）意識になることである。相手はカット型ではないドライブ型であると、意識を変えられればドライブのラリーの中から攻撃のチャンスが見いだせる（写真2-22~27）。

## 5 おわりに

- (1) テニス、卓球、バドミントンではラリー中のどこかで「決め球を打ち込む」のがもっともよい。従ってそのような決め球を打ち込める状況を作り出すためにプレイすべきであり、その1方法に「ストップ的プレイ」がある。
- (2) 卓球におけるストップは主戦武器のドライブの打球点が比較的高く前方でプレーでき、手首に柔軟性のあるプレーの中に存在する。
- (3) 一つの技能はそれだけが独立してあるものではなくプレイヤーの全体構造の中で他の技能と関連し合っているものである。従ってどのような全体構造を持つかがより重要であり、それによって採用できる戦術は限定される。
- (4) トップレベルの選手を育成するには、関連性を重視した上でより多くの種類の技能の習得（いわゆる練習）を優先し、戦術の学習と実施（いわゆる試合）は技能習得が高いレベルに至ってからの方がよい。

## 引用、参考文献

- 1) 田舛彦介 スポーツ入門双書4卓球 p144  
ベースボールマガジン社（1983）
- 2) 湊勉 卓球における戦術について（小山高専研究紀要30号） p22 小山高専（1998）
- 3) 小山秀哉 現代体育・スポーツ大系27テニス卓球 バドミントン p56 講談社（1984）
- 4) 海野孝 実戦硬式テニス p117 大修館書店（1982）
- 5) ジェーク・ダウニイ（阿部訳） ウイニングバドミントン・シングルス p13 大修館書店（1991）
- 6) 廣田・飯野 目で見えるバドミントンの技術とトレーニング p13 大修館書店（1994）
- 7) 日本卓球協会編 卓球コーチ教本 p15~17

大修館書店（1995）

- 8) チャック・クリス（児玉訳） トータルテニス トレーニング 大修館書店（1991）
- 9) 渡辺康二 絵で見るテニス・技術編 p40~46 ベースボールマガジン社（1983）
- 10) 阿部・多川・須田 3)と同じ p233、269
- 11) 相馬武美 基本・バドミントン p84~85 成美堂出版（1983）
- 12) 藤井基男 卓球・カットマン編 p107~108  
ベースボールマガジン社（1990）
- 13) 荻村伊智朗 実戦卓球（下）試合応用編 p125 大修館書店（1984）

（受理年月日 1998年9月30日）