

助成事業細目	スポーツ活動推進事業
事業名	国内国際大会と全日本選手権におけるゲーム分析調査
実施した事業の内容 (種目・期間・場所・対象者・実施方法等)	<p>[実施事業の内容]</p> <p>調査対象大会 →ITF岐阜5万ドル大会、4月24日～5月1日、岐阜県岐阜市 →ITF福岡5万ドル大会、5月1日～5月8日、福岡県福岡市 →柏フューチャー、6月11日～6月16日、千葉県柏市 →デビスカップ日本対ウズベキスタン戦、6月26日～7月11日、味の素NTCおよび兵庫県三木市 →フェドカップ日本対アルゼンチン戦、6月28日～7月18日、味の素NTCおよび兵庫県三木市 →デビスカップ日本対インド戦、9月5日～9月30日、味の素NTCおよび東京都江東区 →楽天ジャパンオープン、10月1日～9日、東京都江東区 →HPジャパン女子オープン、10月9日～16日、大阪府大阪市 →大阪市長杯ワールドスーパージュニアテニス、10月17日～23日、大阪府大阪市 →ジャパンオープンジュニア、10月24日～10月30日、愛知県名古屋市 →全日本テニス選手権、11月4日～11月13日、東京都江東区 →豊田チャレンジャーおよびITF豊田7万5千ドル大会、11月18日～11月27日、愛知県豊田市 →フェドカップ日本対スロベニア戦、2月4日～5日、兵庫県三木市 →デビスカップ日本対クロアチア戦、2月9日～13日、兵庫県三木市 →京都チャレンジャーおよび全日本室内選手権、3月4日～11日、京都府京都市</p> <p>調査内容 大会において行われている試合のビデオ撮影を行った</p> <p>調査方法 取得した試合映像に基づき、トップレベルおよびトップジュニアの試合の質的、量的な側面においてゲーム分析を行った。</p> <p>成果の活用 H24年3月10日に開催された日本テニス協会が実施する最大の指導者講習会である「JTAカンファレンス2012」において講習内容の一部として成果の発表を行い、調査結果に基づいた指導法に関するレクチャーを行った。</p> <hr/> <p>事業の第三者への委任(委託等)の有無 <input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無</p>
実施した事業の成果	<p>調査を行った事により、特に世界のトップレベルにおけるテニスの技術・戦術的要素の抽出が行われ、なおかつ日本国内の選手との比較対象が可能となった。成果に関しては長文になるため本報告書では割愛するが、概要は以下となる。</p> <p>→本年度は特にトップ選手の「レシーブ力」に関する分析を中心に行った</p> <p>→調査の結果、トップレベルの選手においてレシーブ技術の工夫として「体格を考慮した技術の選定が行われている事」「その技術を実現するために体力的要素、体格的要素が関連している事」「低身長トップ選手が行っている技術選択の方向性は日本人選手にとっても習得すべき技術、戦術的要素である事」が判明した</p>
実施した事業に対する評価	<p>本事業はおおむね計画通りに推移した、また様々な面から見て極めて日本テニス協会にとって重要度の高い事業である事からH24年度もH23年度規模での実施を行うべきと考えていたが、東日本震災の影響により悪化した日本テニス協会の財政状況に応じた規模へ縮小せざるを得ない事となった。</p>
ロゴマーク等の表示方法	<p><input type="checkbox"/> ホームページ上の表示 <input checked="" type="checkbox"/> 活動場所での掲示(看板等による)</p> <p><input type="checkbox"/> 印刷物への表示 <input type="checkbox"/> 取得物品への表示</p> <p><input type="checkbox"/> その他()</p>
事業の実施状況及び実施結果並びに助成金の使途に関する情報の公開方法	<p>事業によって生じた成果は上記のようにH23年度の指導者講習会事業などへ反映された。またH24年度以降に開催される指導者養成講習会や指導者講習会の場においても同種の情報が共有されることになる。また調査によって判明したエッセンスに関しては他事業となるがコーチング情報HP事業によって更新されるサイトの情報として反映され、本事業がtotoの助成によって実施された旨は都度通知することになる</p>
備考	



スポーツ振興くじ助成事業

平成 23 年度スポーツ振興くじ助成事業

国内国際大会と全日本選手権における
ゲーム分析調査
報告書

(財) 日本テニス協会
強化本部ナショナルチーム

本年度の toto ゲーム分析事業の狙い

例年実施されている toto ゲーム分析事業に関して、本年は以下のようなねらいを持って実施を行った。

H23 年度のねらい

→世界のトップクラス（ジュニア含む）および日本のトップクラス（ジュニア含む）の試合映像を収集し、戦術的な分析を行う事により、ジュニア指導者に対して指導の方向性を示す有益な情報を得ること

→本年度は特に「低身長選手におけるリターン力」に着目した分析を行った

H23 年度の試合映像撮影対象とした大会

大会名	期間	開催場所
ITF岐阜5万ドル大会	4月24日～5月1日	岐阜県岐阜市
ITF福岡5万ドル大会	5月1日～5月8日	福岡県福岡市
柏フューチャー	6月11日～6月16日	千葉県柏市
デビスカップ日本対ウズベキスタン戦	6月26日～7月11日	兵庫県三木市
フェドカップ日本対アルゼンチン戦	6月28日～7月18日	兵庫県三木市
デビスカップ日本対インド戦	9月5日～9月30日	東京都江東区
楽天ジャパンオープン	10月1日～9日	東京都江東区
HPジャパン女子オープン	10月9日～16日	大阪府大阪市
大阪市長杯ワールドスーパージュニアテニス	10月17日～23日	大阪府大阪市
ジャパンオープンジュニア	10月24日～10月30日	愛知県名古屋市
全日本テニス選手権	11月4日～11月13日	東京都江東区
豊田チャレンジャーおよびITF豊田7万5千ドル大会	11月18日～11月27日	愛知県豊田市
フェドカップ日本対スロベニア戦	2月4日～5日	兵庫県三木市
デビスカップ日本対クロアチア戦	2月9日～13日	兵庫県三木市
京都チャレンジャーおよび全日本室内選手権	3月4日～11日	京都府京都市

分析の方向性

リターン分析の方向性として以下のような基本的な考え方にに基づき、定量、定性的分析を行った。

要素 1 : スタートポジション (構えた位置)

要素 2 : ヒッティングポジション

要素 2-1 : リターンを打った位置

要素 2-2 : スタートポジションからのムービング

要素 3 : 打球方向

要素 4 : 打球のバウンド位置

要素 5 : 打球の球種

要素 6 : 打球の正否

要素 7 : サーバーの第 2 打がどのような形になったか

+技術的・フィジカルの要素

分析方法

試合映像から上記の要素を抜き出し、評価を行った

分析方法の一例の表

(2011 年楽天ジャパンオープン錦織圭 vs ダビドフェレール戦におけるデータ)

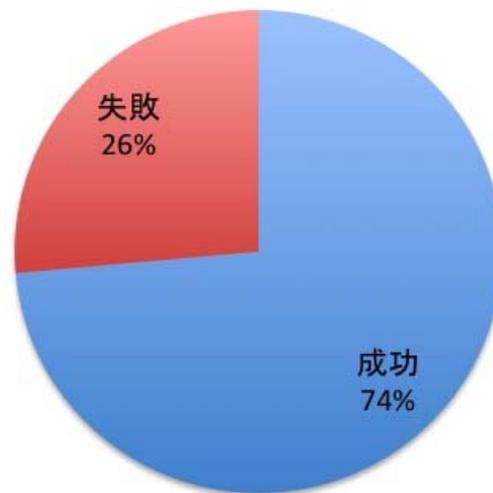
セット	ゲーム	カウント	サイド	1st or2nd	ヒット ハンド	打球 方向	バウンド 位置	球種	結果
Set	Game	Count	Side	Service	HitHand d	Direc tion	Bound	Spin	Result
1	2	0-0	De	1st	F	DL	D	C	Out
1	2	15-0	Ad	2nd	B	C	D	C	In
1	2	15-30	Ad	1st	F	Ce	D	B	In
1	2	30-30	De	1st	B	Ce	D	B	In
1	2	30-40	Ad	2nd	B	C	D	A	In
1	2	Deuce	De	1st	B	Ce	D	C	In
1	2	AdR	Ad	1st	F	Ce	D	C	In
1	4	15-0	Ad	2nd	B	C	A	A	In
1	4	15-15	De	1st	F	DL	D	A	Net
1	4	30-15	Ad	1st	F	C	D	C	In
1	4	30-30	De	2nd	F	DL	D	A	Net

1	4	40-30	Ad	2nd	B	C	A	C	In
1	4	Deuce	De	2nd	F	Ce	S	C	In
1	4	Deuce2	De	2nd	B	Ce	S	C	In
1	4	AdS	Ad	1st	F	Ce	S	C	In
1	6	0-0	De	1st	F	DL	D	C	In
1	6	15-0	Ad	1st	B	C	A	C	In
1	6	15-15	De	1st	F	Ce	D	A	In
1	6	15-30	Ad	1st	F	Ce	D	C	In
1	6	15-40	De	1st	F	C	D	C	In
1	6	30-40	Ad	1st	B	C	A	C	In
1	6	AdS	Ad	2nd	B	Ce	D	C	In
1	6	Deuce	De	2nd	B	DL	D	C	In
1	6	AdR	Ad	2nd	F	C	D	C	In
1	8	0-0	De	2nd	F	DL	S	C	In
1	8	15-0	Ad	1st	F	C	D	C	Out
1	8	30-0	De	1st	B	DL	D	C	Out
1	8	40-0	Ad	1st	F	Ce	S	C	Net
1	10	0-0	De	1st	B	Ce	D	C	In
1	10	0-15	Ad	1st	B	C	D	A	In
1	10	0-30	De	1st	B	Ce	D	C	In
1	10	0-40	Ad	2nd	F	Ce	D	C	In
1	10	15-40	De	1st	B	DL	D	C	In
2	2	0-0	De	1st	F	Ce	D	C	In
2	2	0-15	Ad	2nd	F	DL	S	A	Net
2	2	15-15	De	1st	F	C	S	A	Net
2	2	30-15	Ad	1st	B	C	D	C	In
2	2	30-30	De	1st	F	C	D	C	Out
2	2	40-30	Ad	2nd	F	DL	D	A	Out
2	4	0-0	De	1st	B	DL	S	B	Net
2	4	15-0	Ad	1st	B	C	A	C	Out
2	4	30-0	De	2nd	F	DL	D	A	In
2	4	40-0	Ad	1st	F	DL	S	B	Net
2	6	0-0	De	2nd	F	Ce	D	C	In
2	6	0-15	Ad	1st	F	C	D	C	Out
2	6	15-15	De	2nd	B	DL	S	C	In
2	6	30-15	Ad	1st	F	C	D	C	In
2	6	30-40	Ad	1st	B	C	A	C	In
2	8	0-0	De	1st	F	C	D	A	In
2	8	0-15	Ad	1st	F	Ce	S	B	In
2	8	15-15	De	2nd	B	DL	D	A	In

2	8	15-30	Ad	1st	F	C	D	C	In
2	8	30-30	De	1st	F	DL	D	B	In

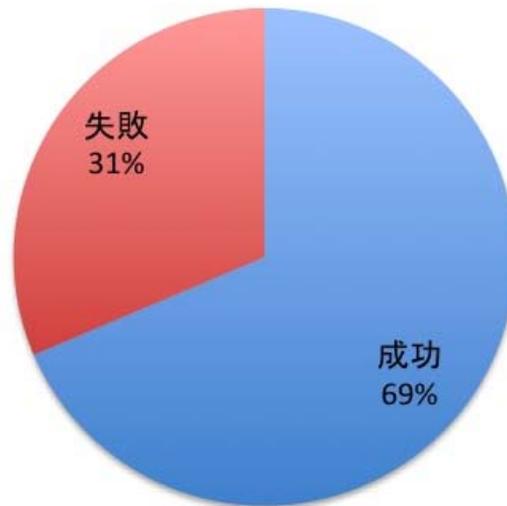
分析結果

フェレールのリターン成功率 (N=53)



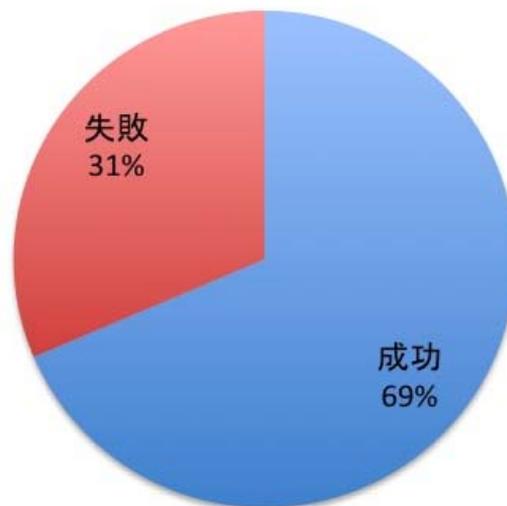
サービスエースおよびダブルフォルトで決定したポイントは除く

1stサービスに対するリターン成功率 (N=35)



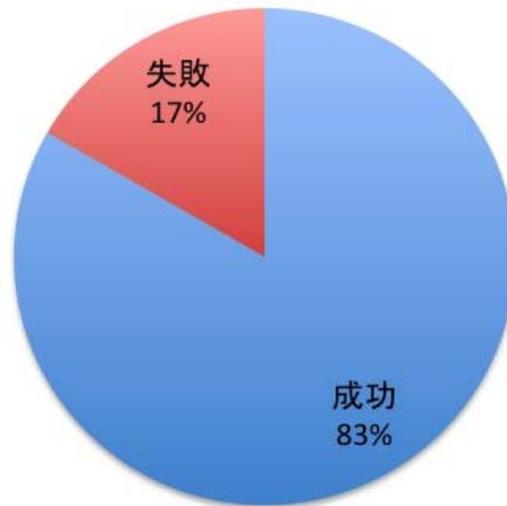
サービスエースおよびダブルフォルトで決定したポイントは除く

1stサービスに対するリターン成功率 (N=35)



サービスエースおよびダブルフォルトで決定したポイントは除く

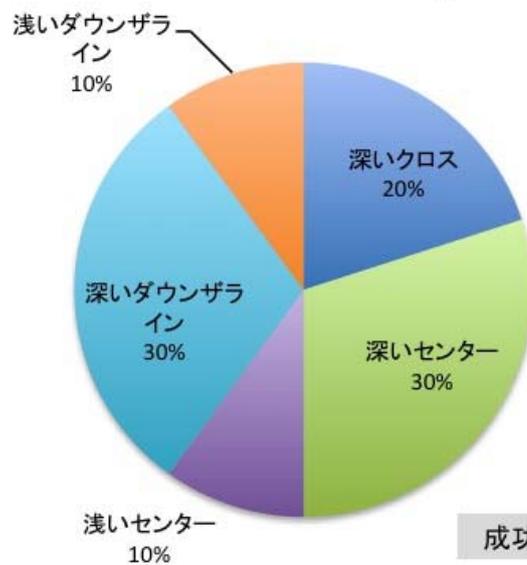
2ndサービスに対するリターン成功率 (N=18)



サービスエースおよびダブルフォルトで決定したポイントは除く

リターンするプレースメント

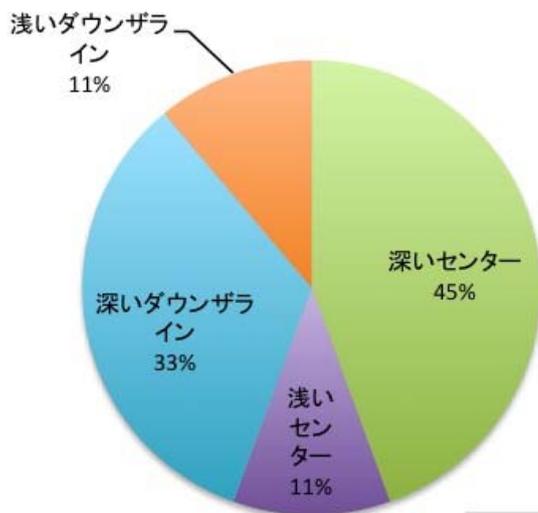
デュースサイドフォア(N=10)



成功した物のみが対象

リターンするプレースメント

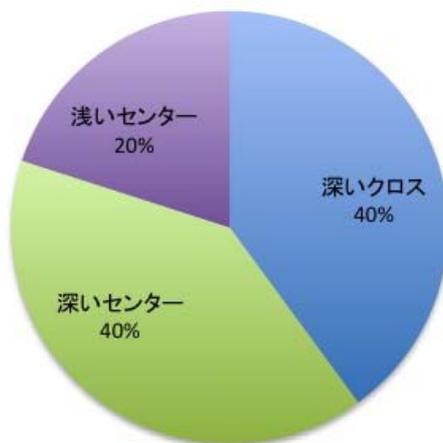
デュースサイドバック(N=9)



成功した物のみが対象

リターンするプレースメント

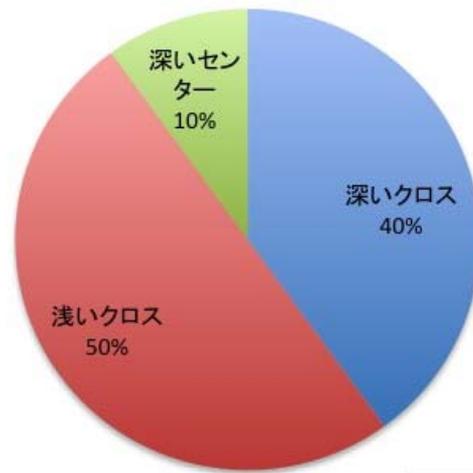
アドサイドフォア(N=10)



成功した物のみが対象

リターンするプレースメント

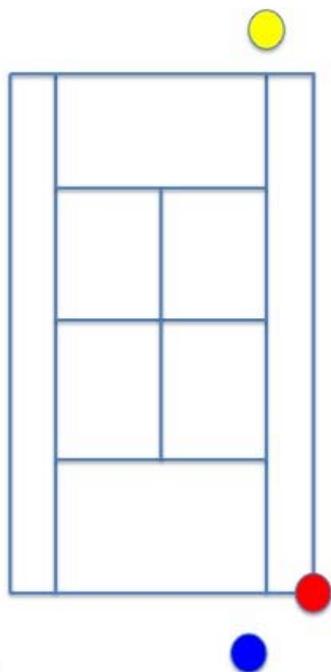
アドサイドバック(N=10)



成功した物のみが対象

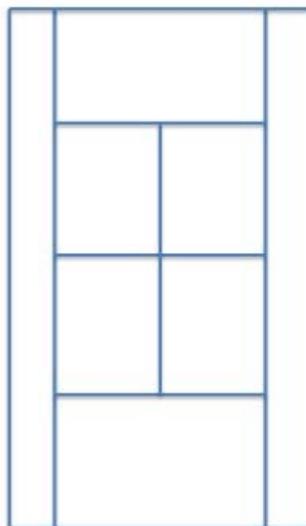
以下選手の移動軌跡データ

1-2_0-0_1st

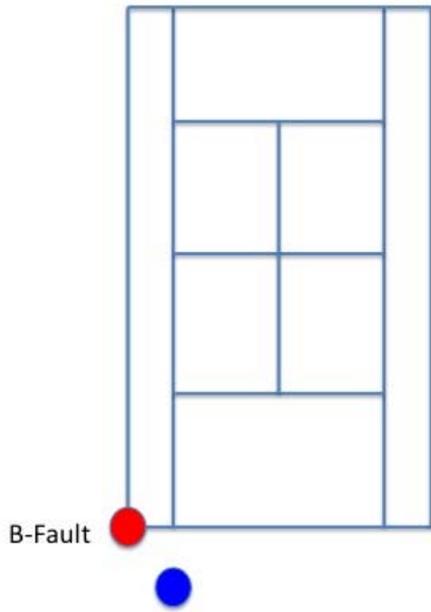


F
コント
ロール

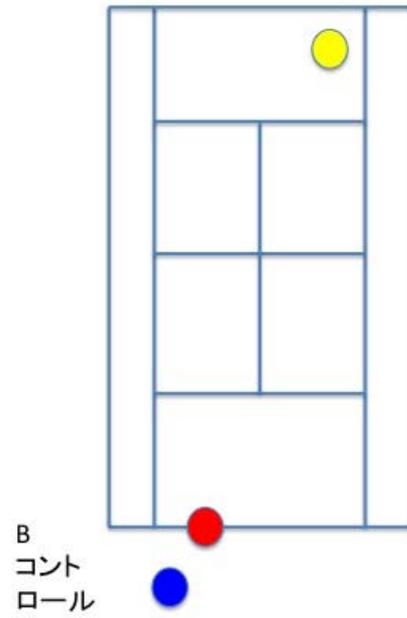
1-2_0-0_2nd



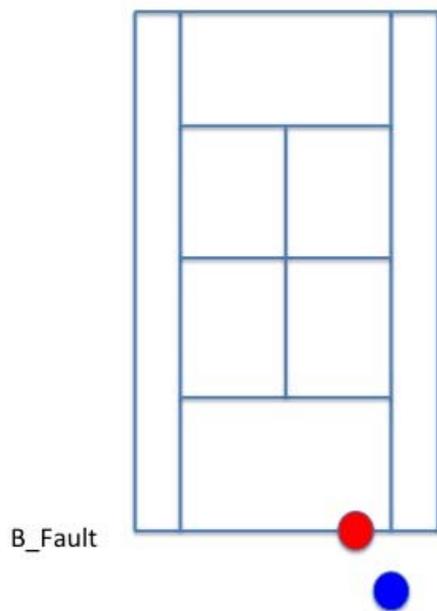
1-2_15-0_1st



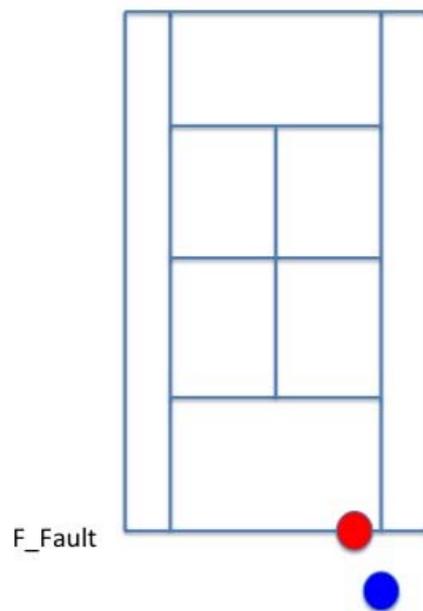
1-2_15-0_2nd



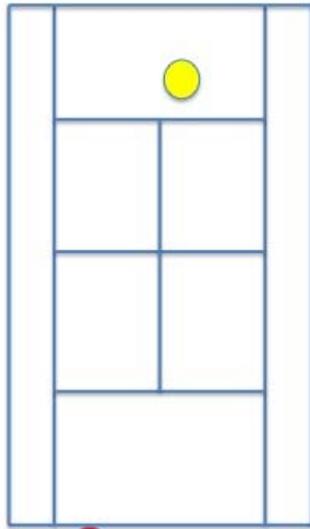
1-2_15-15_1st



1-2_15-15_2nd

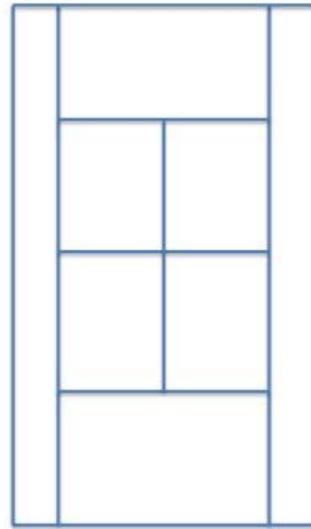


1-2_15-30_1st

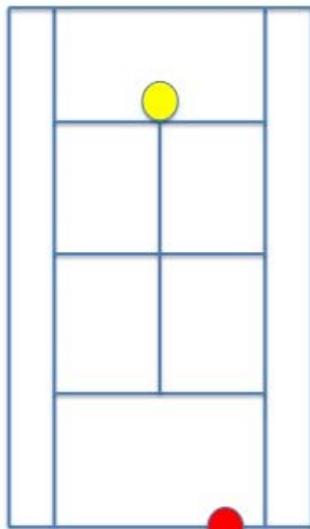


F
ブロック
コント
ロール

1-2_15-30_2nd

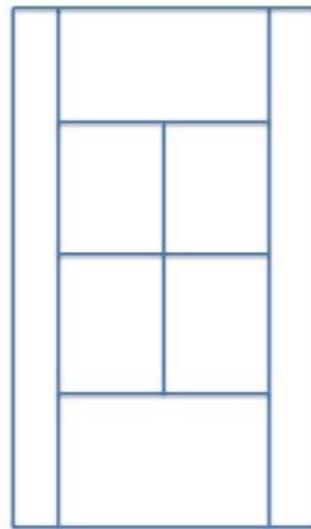


1-2_15-40_1st

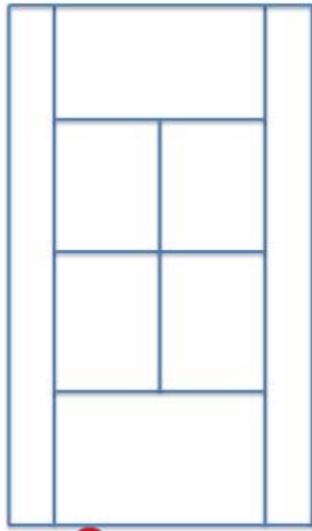


B
ブロック
気味
コント
ロール

1-2_15-40_2nd

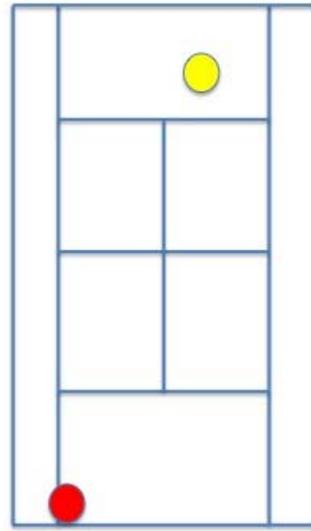


1-2_30-40_1st



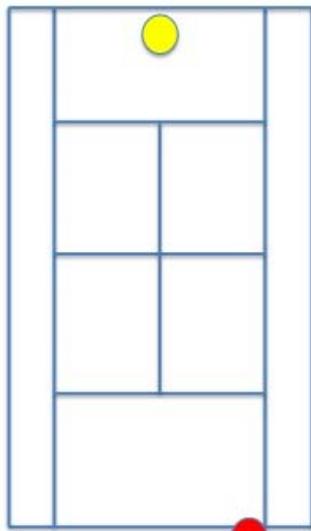
B_Fault

1-2_30-40_2nd



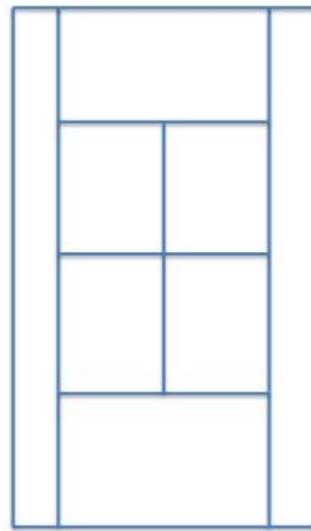
B_アタック
気味

1-2_De1_1st

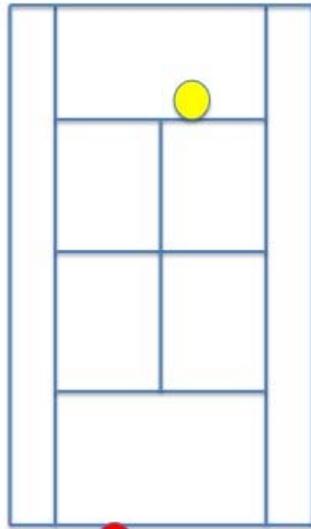


B_コント
ロール

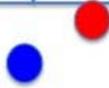
1-2_De1_2nd



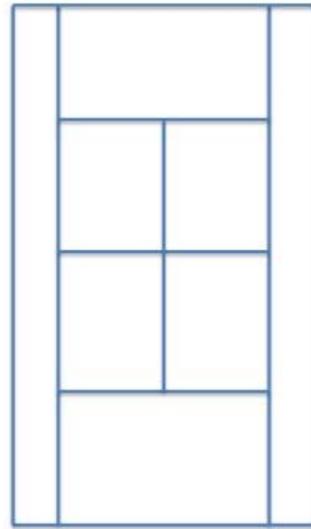
1-2_AdR_1st



F_
コント
ロール

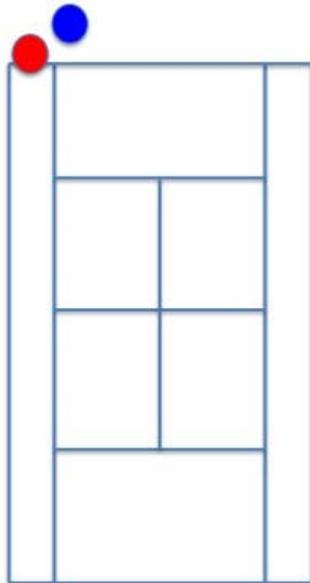


1-2_AdR_2nd

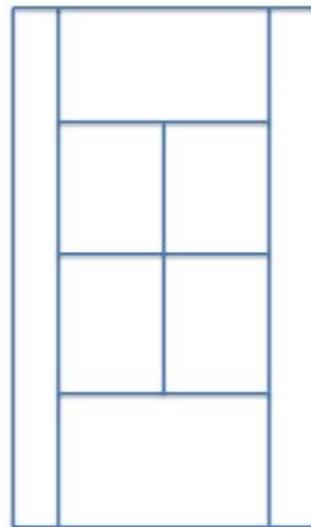


1-4_0-0_1st

F_SAce

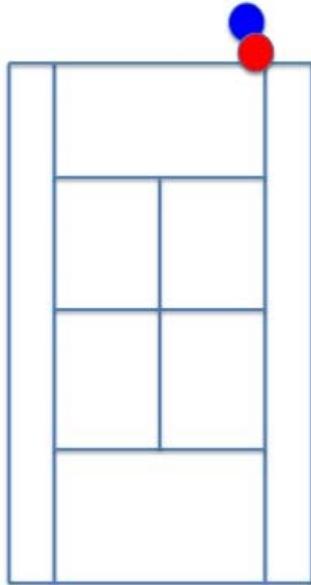


2nd



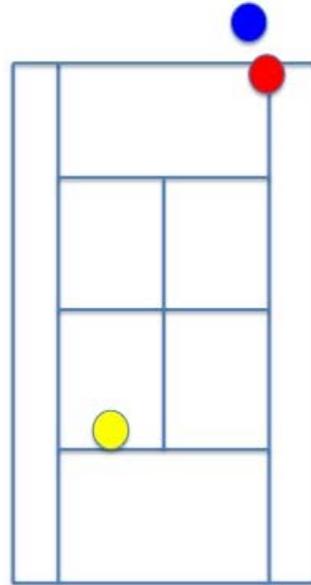
1-4_15-0_1st

B_Fault



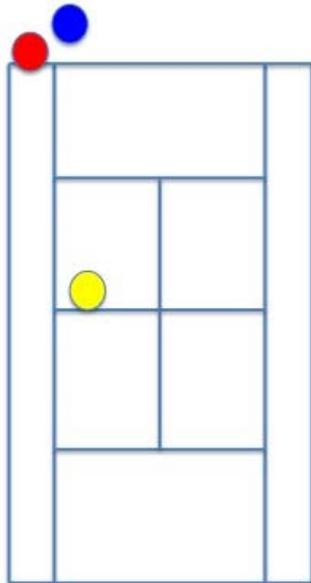
2nd

B_
アタック
気味

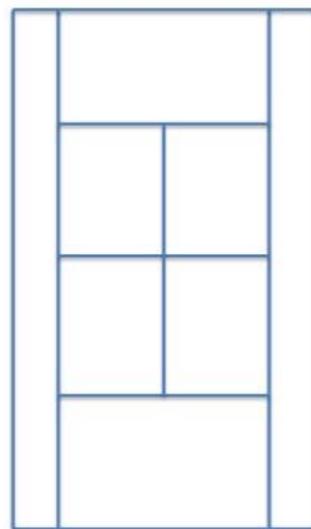


1-4_15-15_1st

F_
アタック
気味
ネット



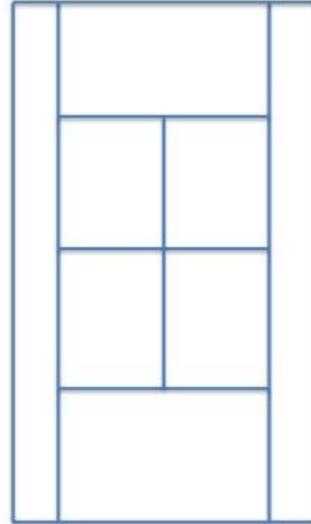
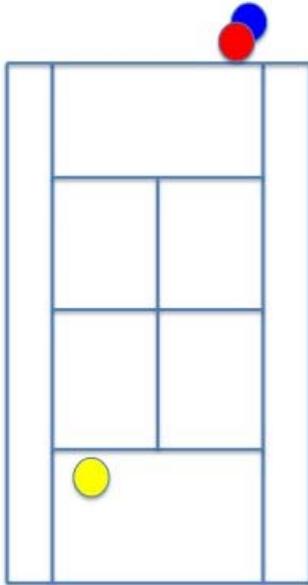
2nd



1-4_30-15_1st

2nd

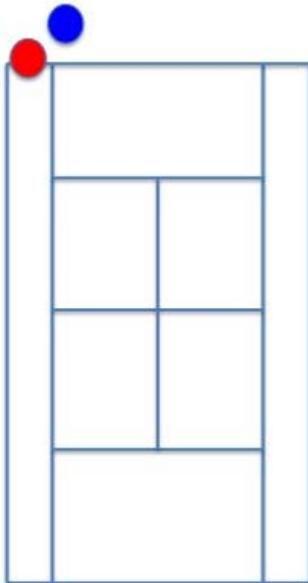
F_
コント
ロール



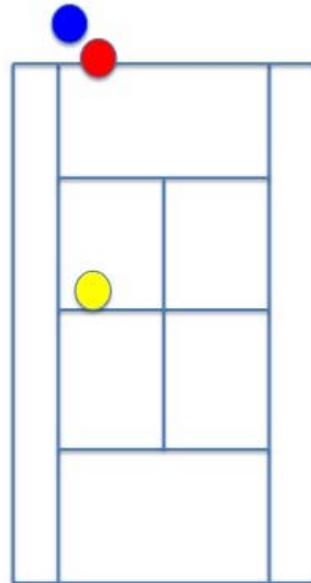
1-4_30-30_1st

2nd

F_
Fault

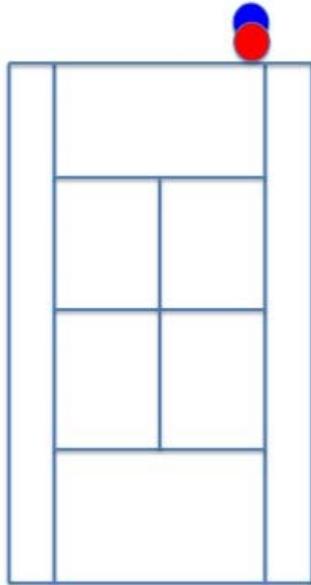


F_
ボディ
アタック
気味
ネット



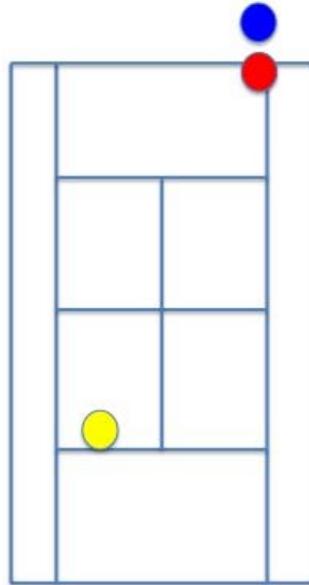
1-4_40-30_1st

B_Fault



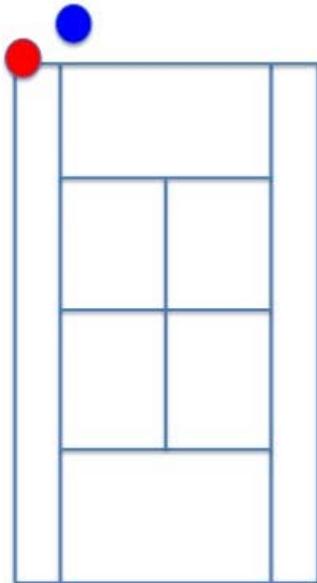
2nd

B_直線的



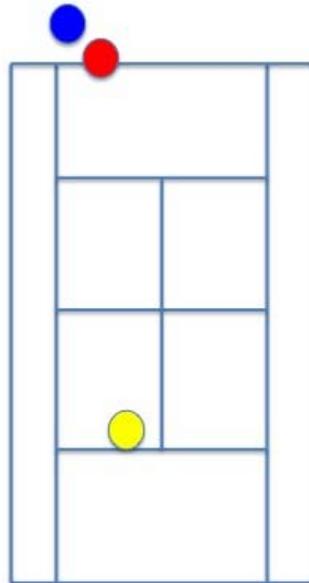
1-4_De1_1st

F_Fault



2nd

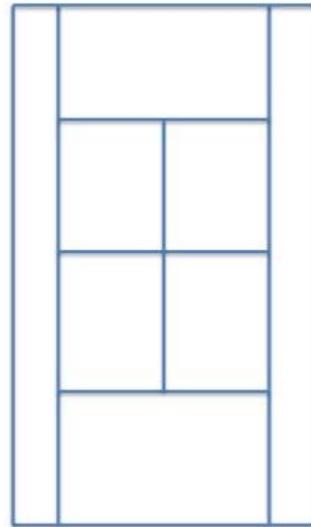
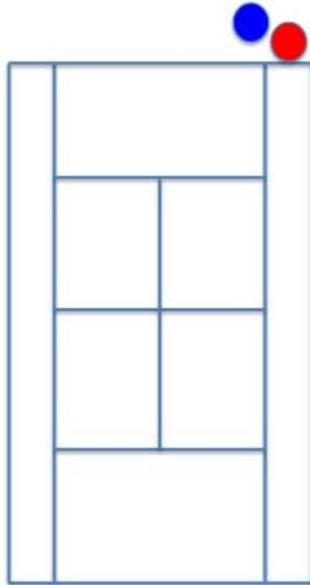
F_ボディ直線的



1-4_AdR_1st

2nd

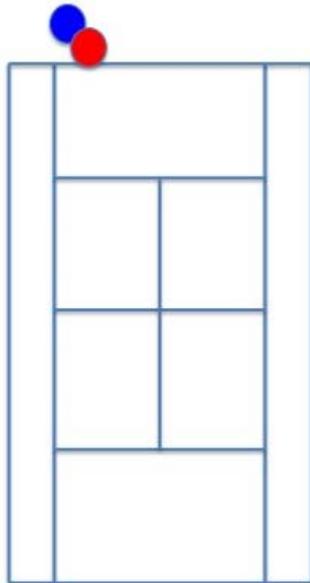
B_SAce



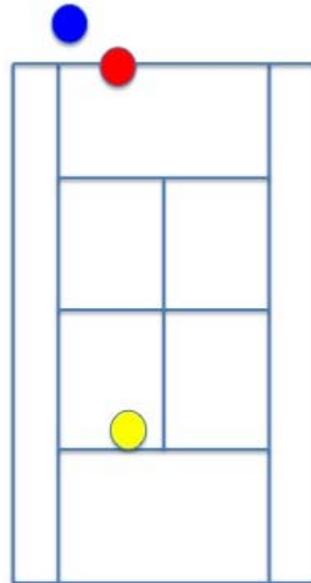
1-4_De2_1st

2nd

B_Fault



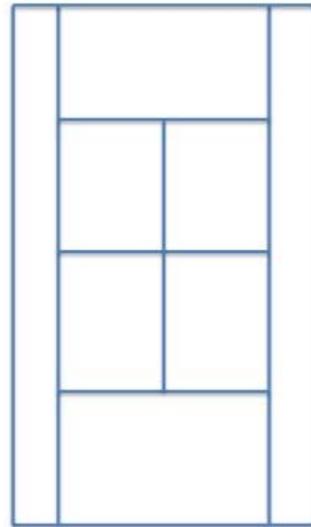
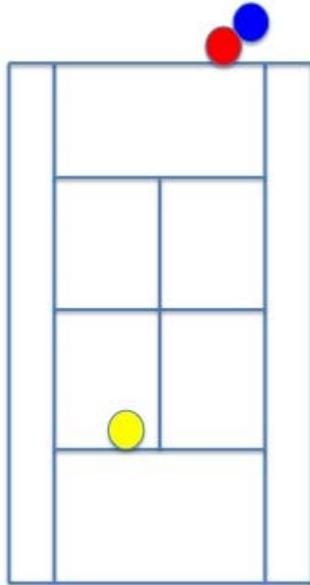
B_ボディ
直線的



1-4_AdS_1st

2nd

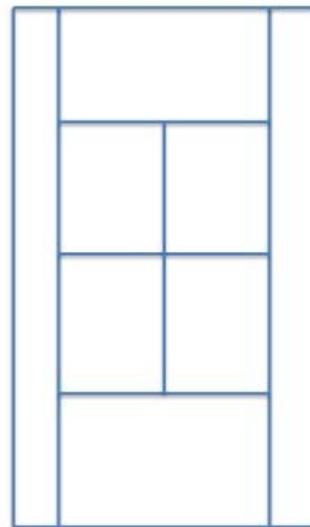
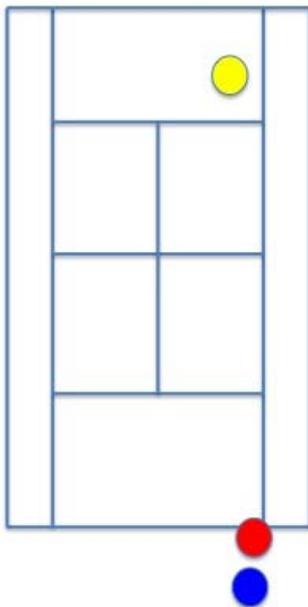
F_直線的



1-6_0-0_1st

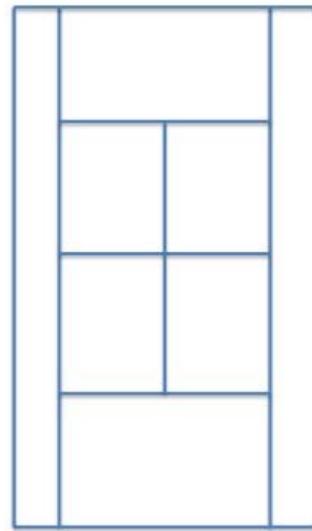
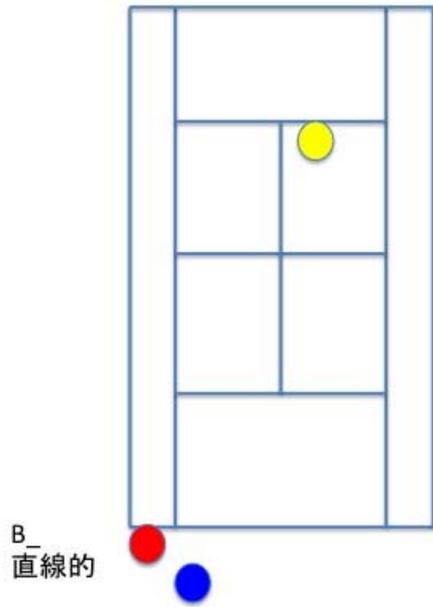
2nd

F
コント
ロール



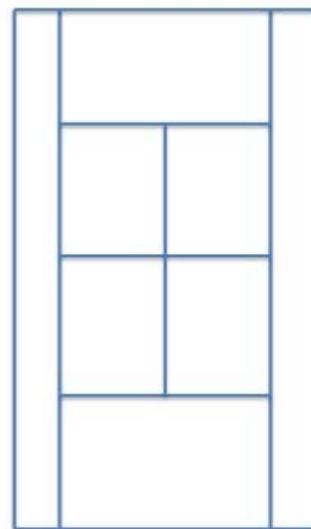
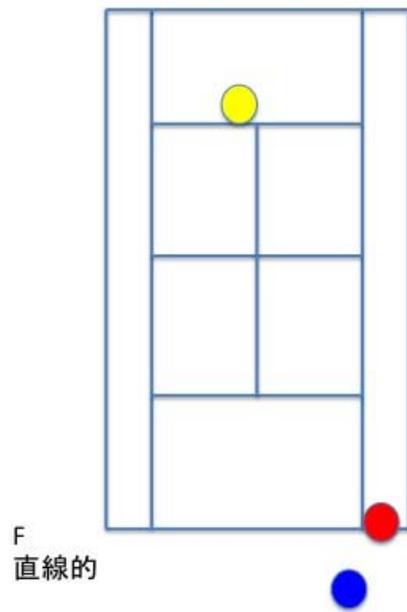
1-6_15-0_1st

2nd



1-6_15-15_1st

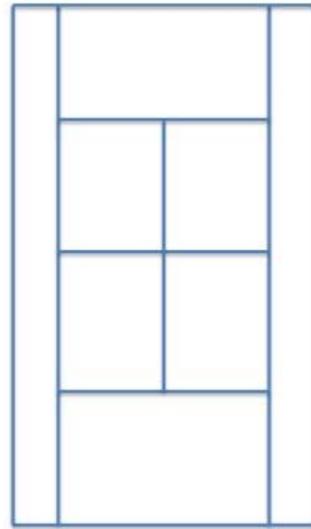
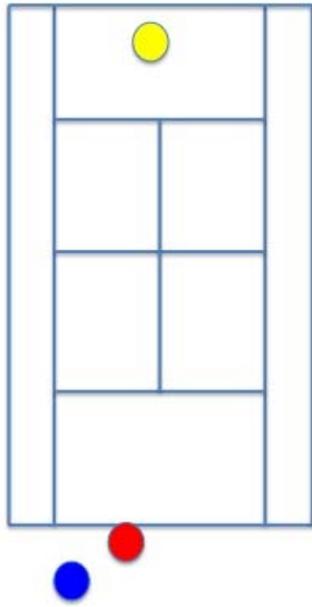
2nd



1-6_15-30_1st

2nd

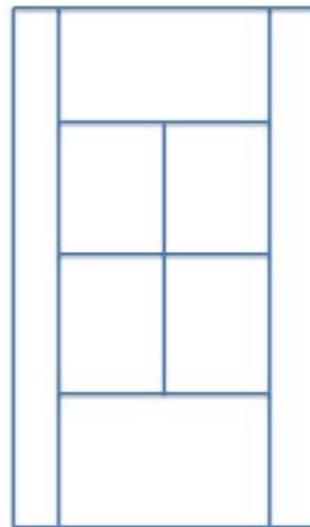
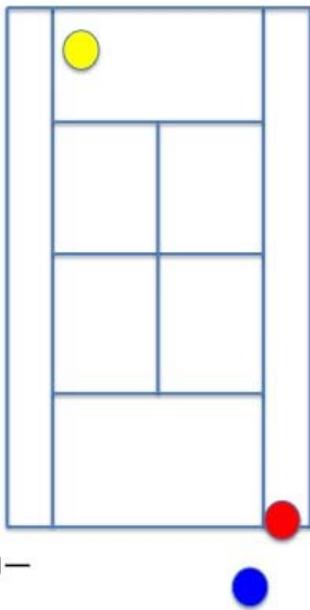
F_
コント
ロール



1-6_15-40_1st

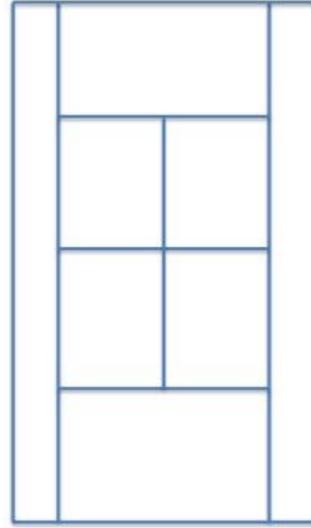
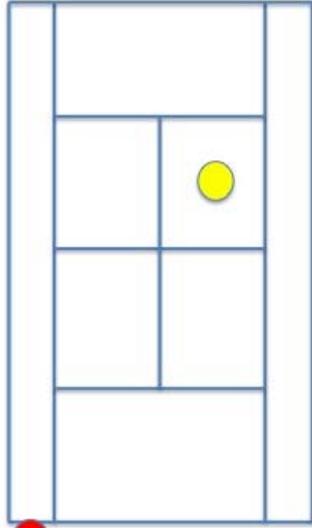
2nd

F
コントロー
ル



1-6_30-40_1st

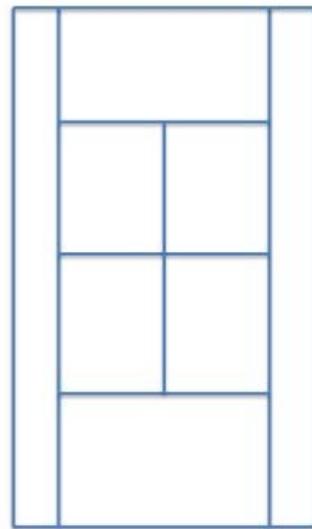
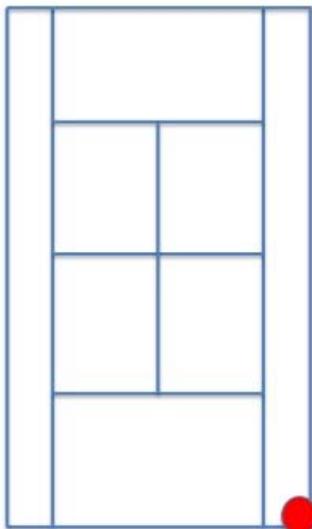
2nd



B_直線的
S&Vに対
する足
下

1-6_De1_1st

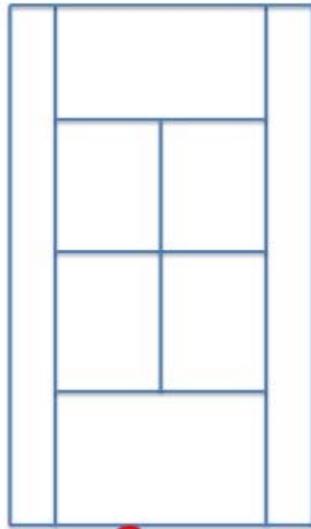
2nd



F_SAcе

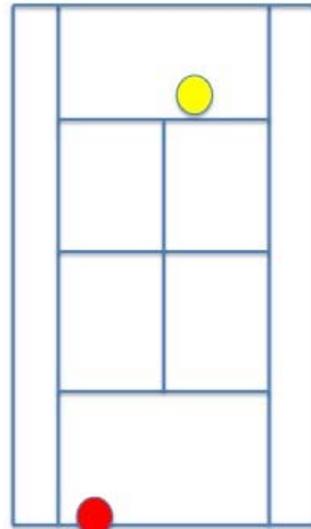


1-6_AdS_1st



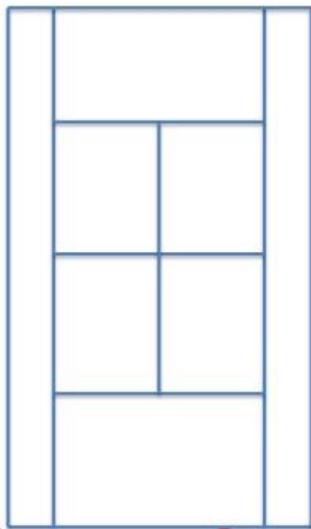
F_Fault

2nd



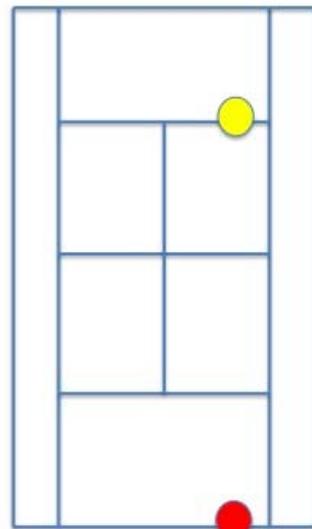
B_
コント
ロール

1-6_De2_1st



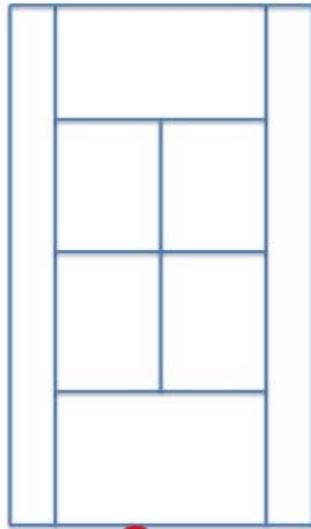
B_Fault

2nd



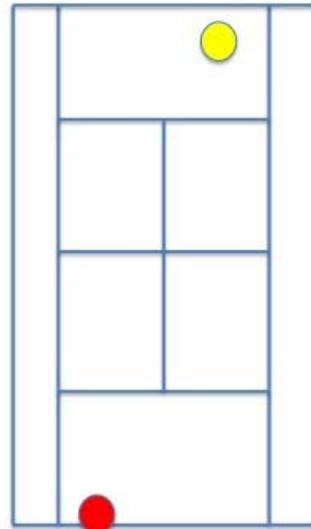
B_
コントロー
ル

1-6_AdR_1st



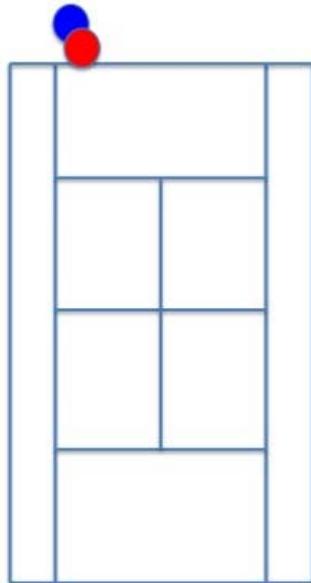
F_Fault

2nd



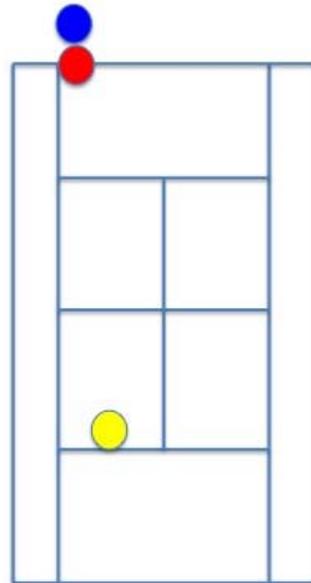
F_
コント
ロール

1-8_0-0_1st



B_Fault
ボディ

2nd

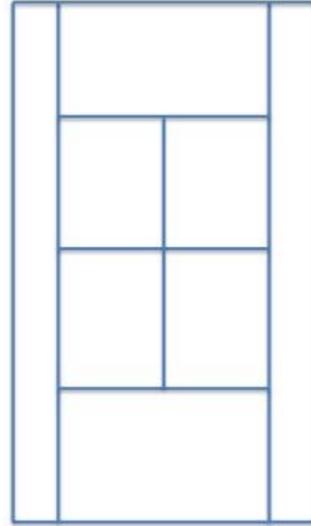
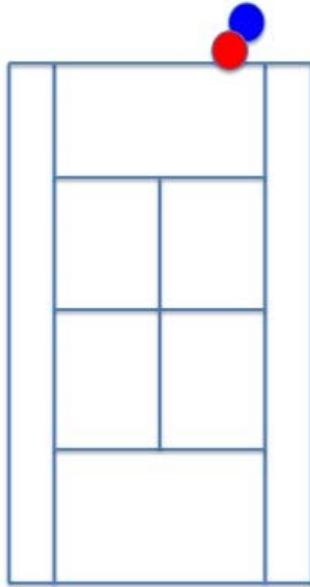


F_
直線的

1-8_15-0_1st

2nd

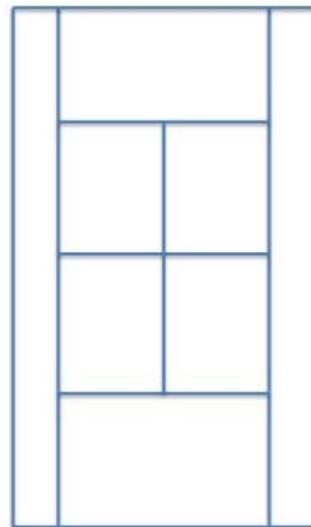
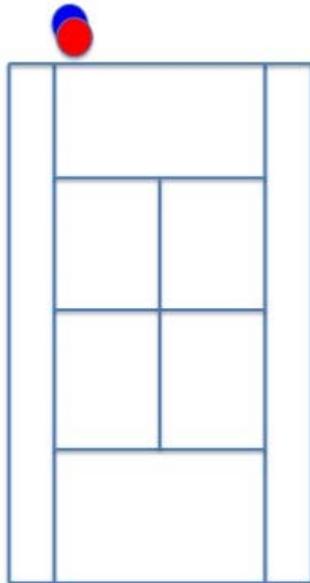
F_
コント
ロール
アウト
錦織外
目から
サービス



1-8_30-0_1st

2nd

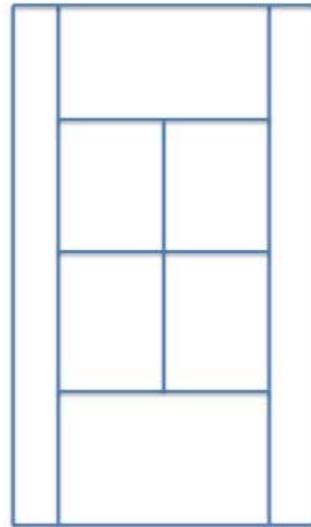
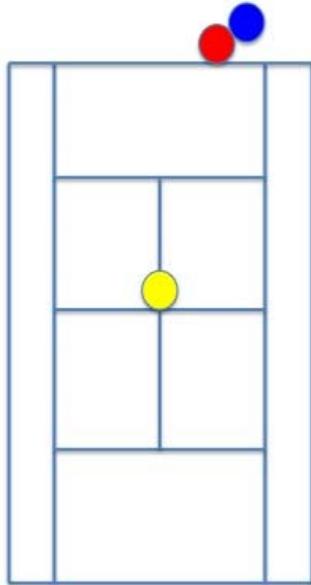
B_
ボディ
片手



1-8_40-0_1st

2nd

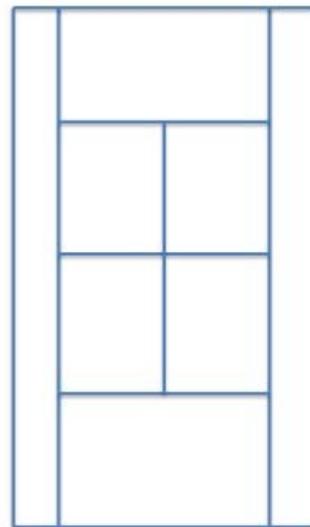
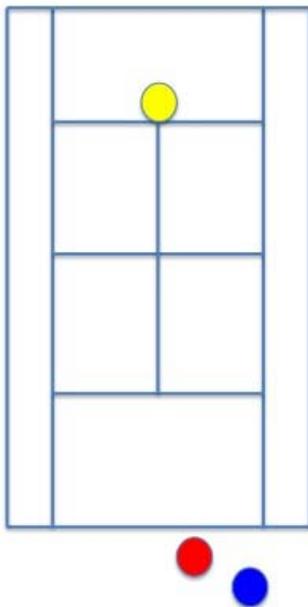
F
直線的
ネット



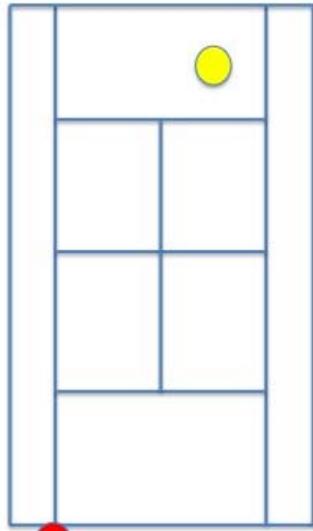
1-10_0-0_1st

2nd

B
直線的
ネット

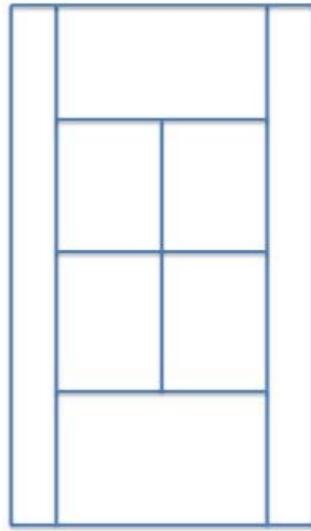


1-10_0-15_1st

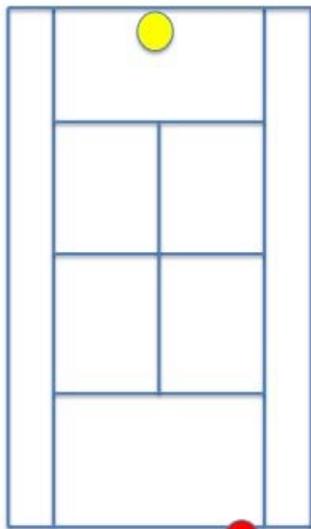


B
直線的

2nd

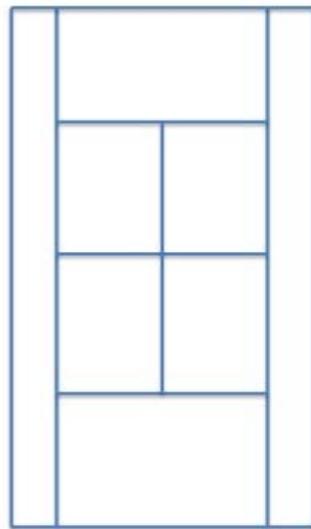


1-10_0-30_1st

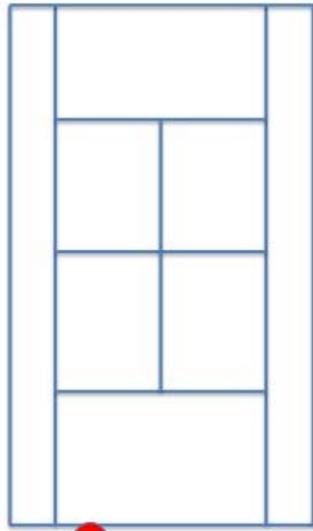


B
コント
ロール

2nd



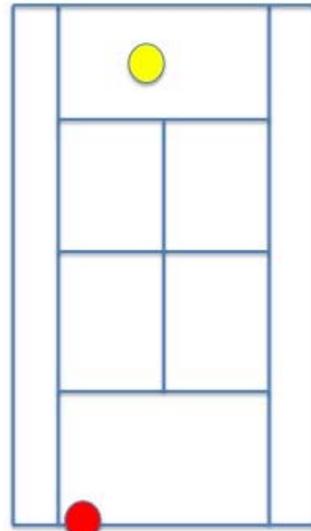
1-10_0-40_1st



F_Fault



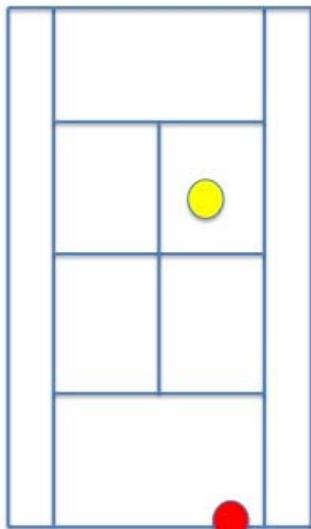
2nd



F_
コント
ロール



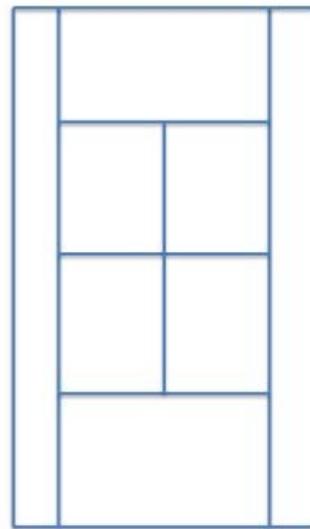
1-10_15-40_1st



B
コント
ロール
(ミス
ヒット)



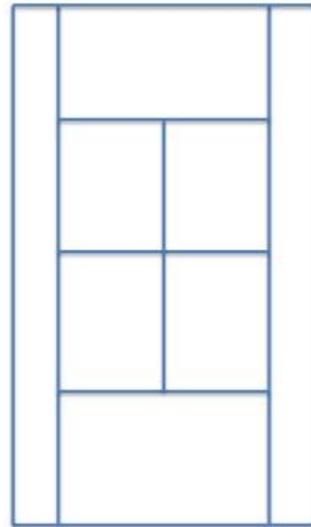
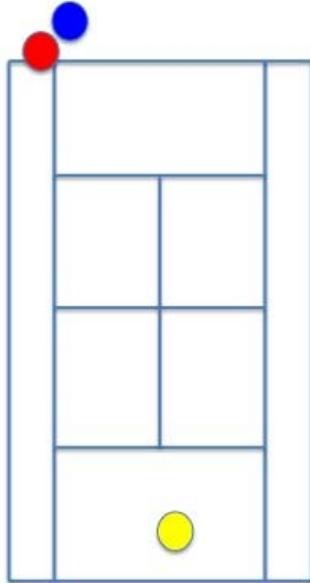
2nd



2-2_0-0_1st

2nd

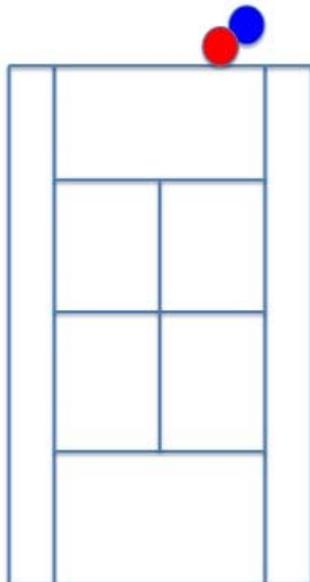
F_
コント
ロール



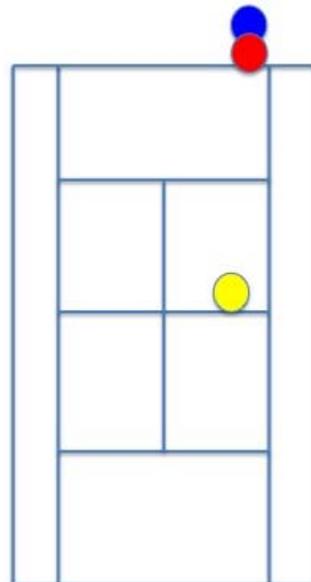
2-2_0-15_1st

2nd

F_
Fault



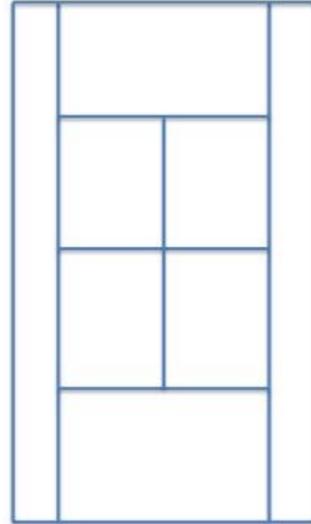
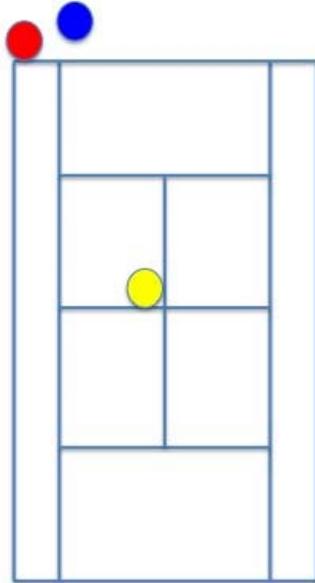
F_
直線的
ネット



2-2_15-15_1st

2nd

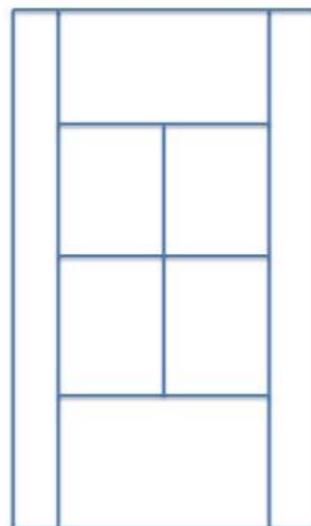
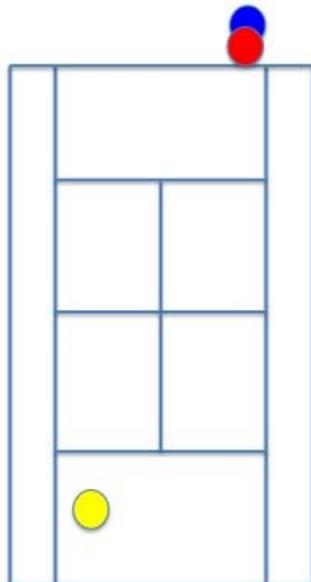
F_
直線的
ネット



2-2_30-15_1st

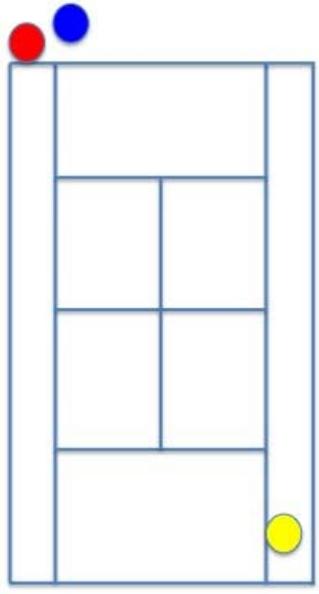
2nd

B_
コント
ロール

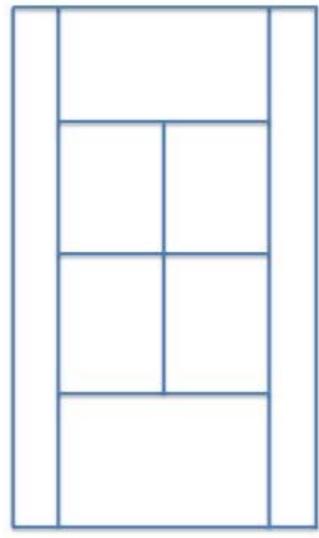


2-2_30-30_1st

F_
コント
ロール
アウト

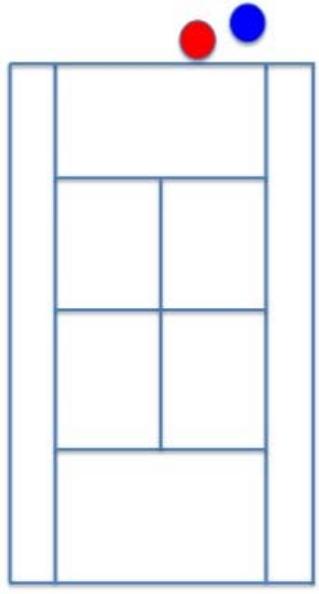


2nd



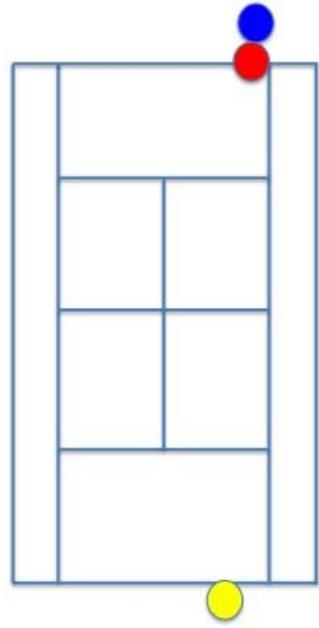
2-2_40-30_1st

F_Fault



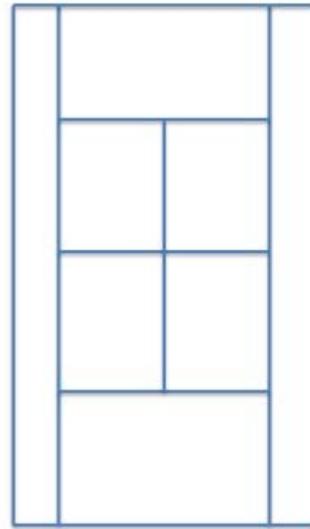
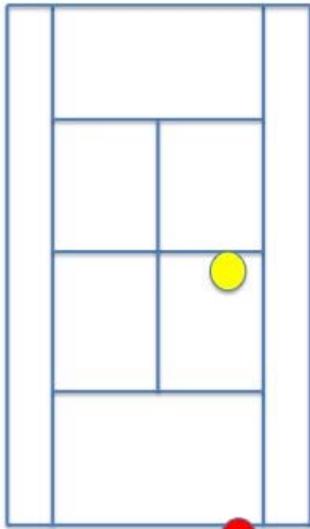
2nd

F_
アタック
気味
アウト



2-4_0-0_1st

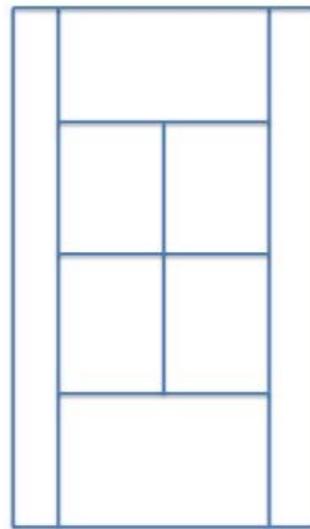
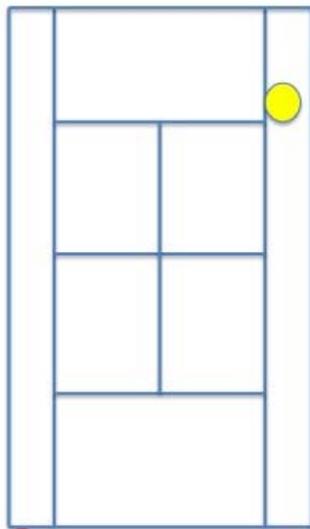
2nd



B
ブロッ
ク気味

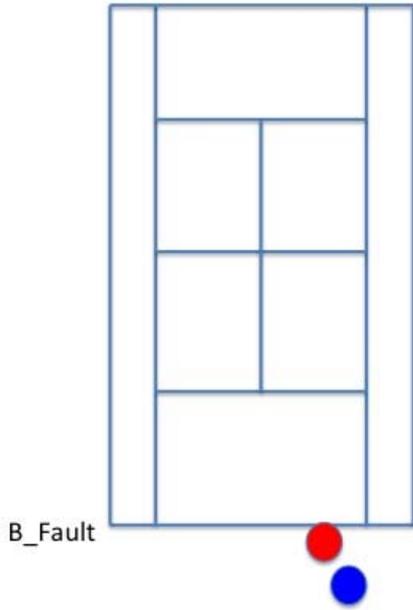
2-4_15-0_1st

2nd

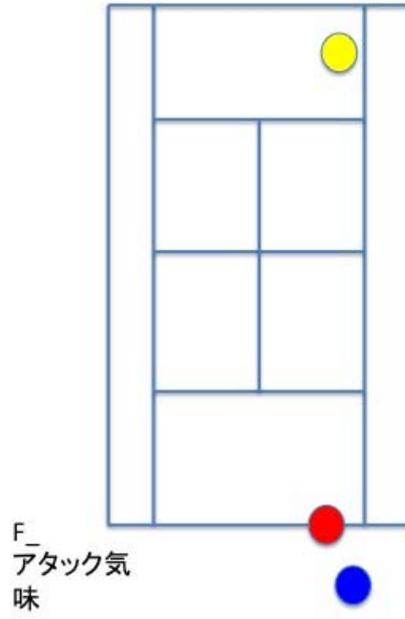


B-
コンロ
ロール
角度
1stから

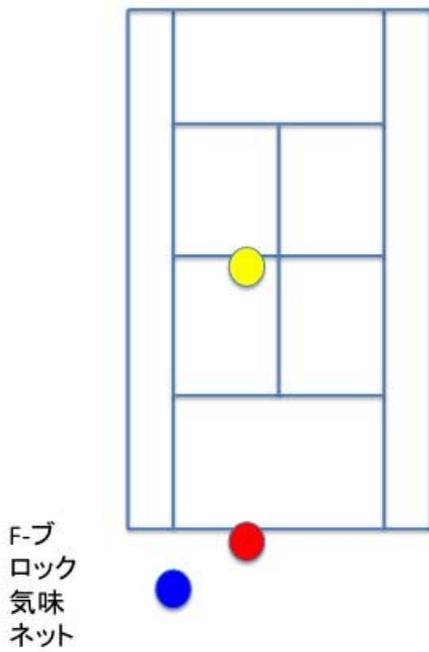
2-4_30-0_1st



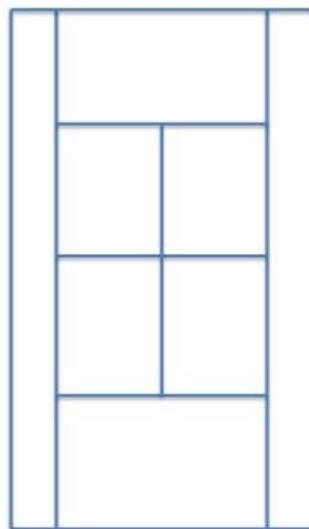
2nd



2-4_40-0_1st

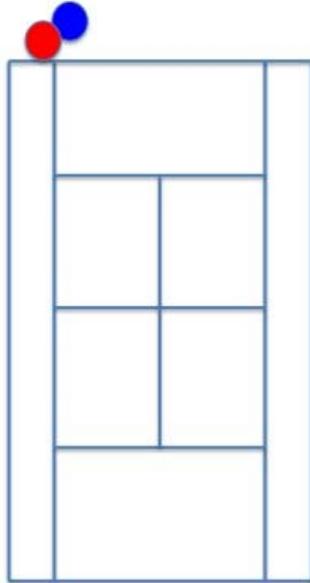


2nd



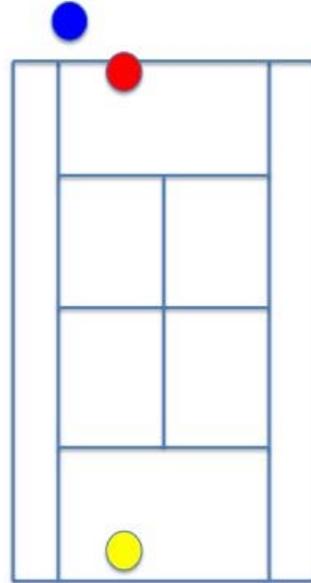
2-6_0-0_1st

F_Fault



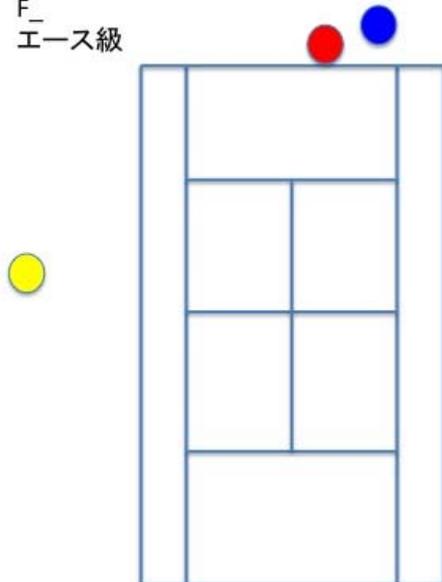
2nd

F_
コント
ロール

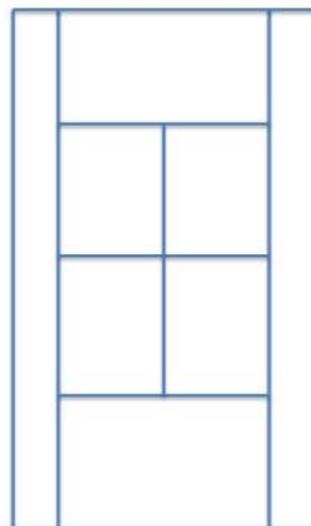


2-6_0-15_1st

F_
エース級

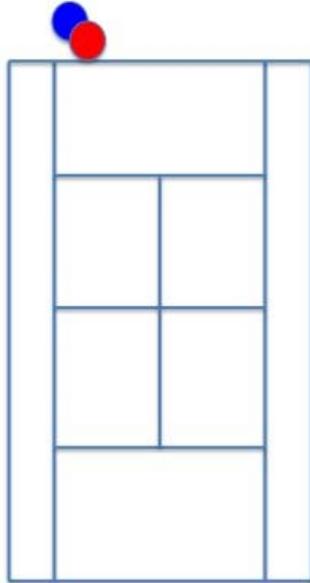


2nd



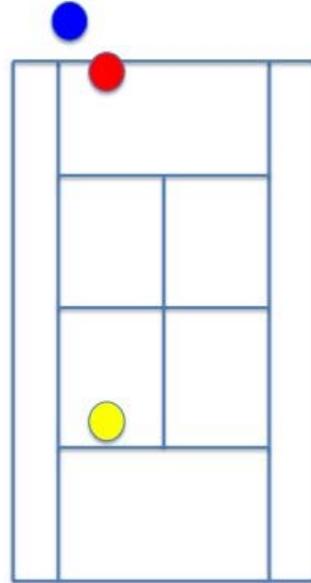
2-6_15-15_1st

B_Fault



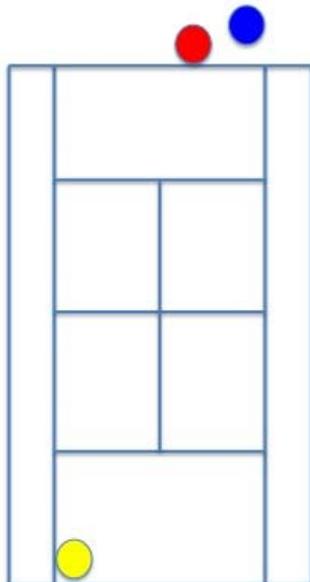
2nd

B_直線的

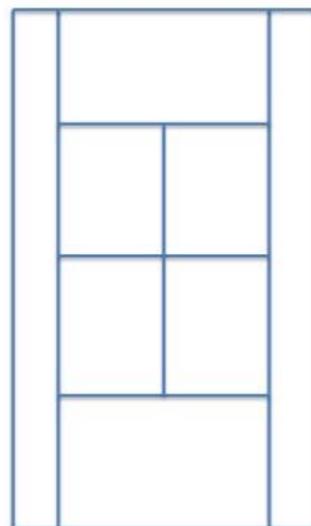


2-6_30-15_1st

F_コント
ロール

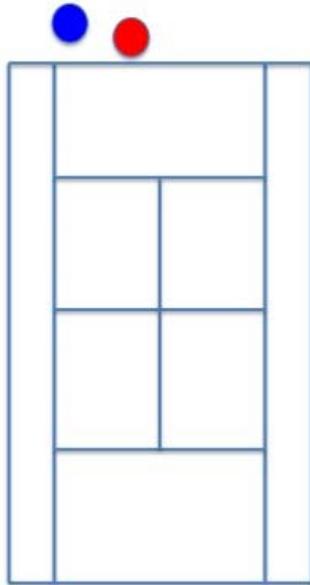


2nd



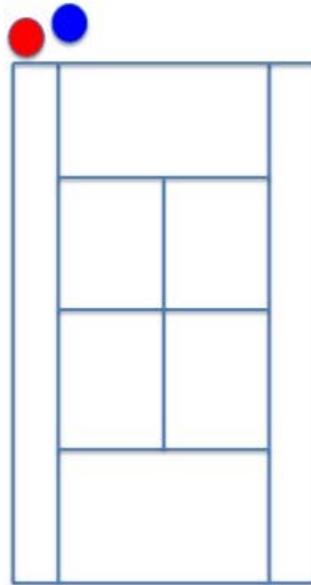
2-6_30-30_1st

B_Fault



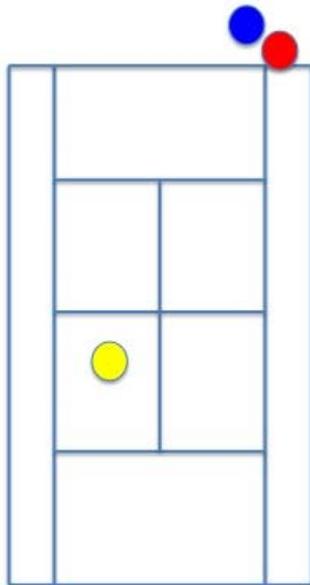
2nd

B_Fault

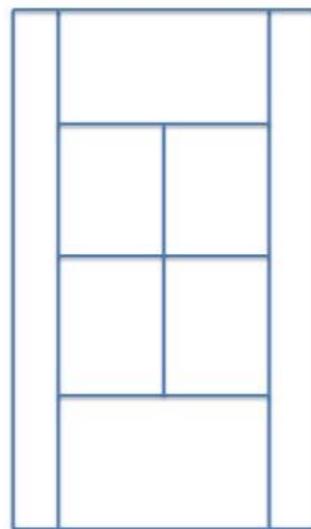


2-6_30-40_1st

B_
コント
ロール

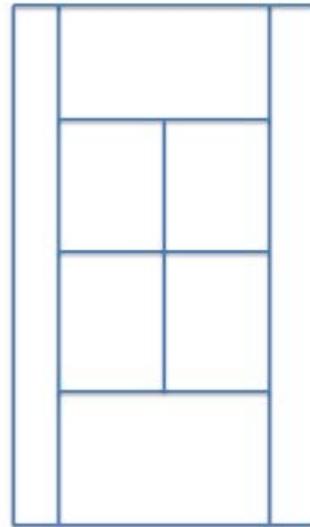
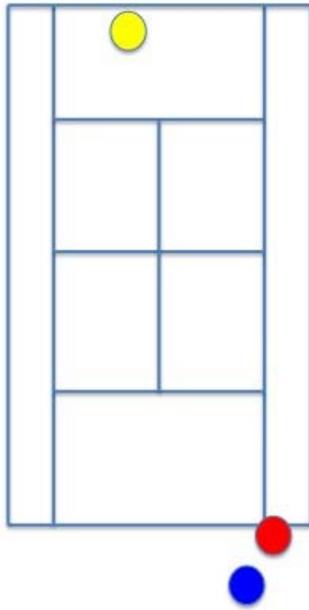


2nd



2-8_0-0_1st

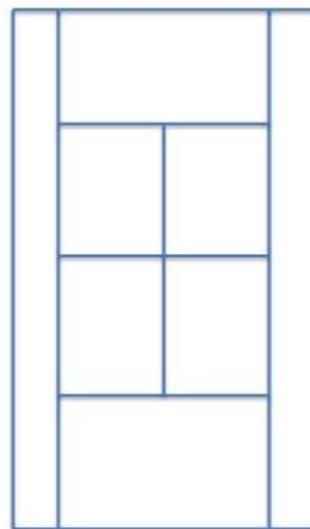
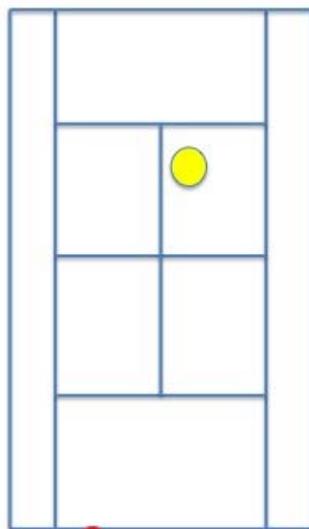
2nd



F
直線
的

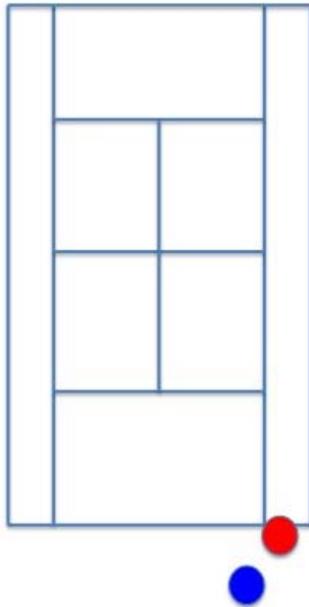
2-4_0-15_1st

2nd



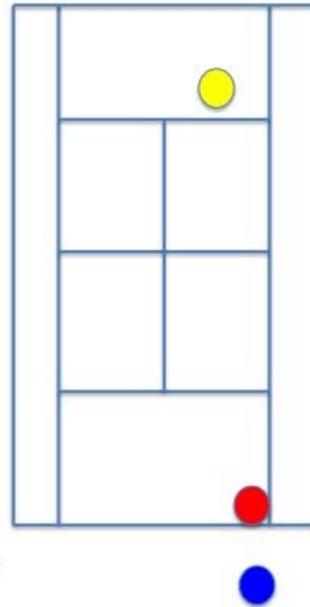
F-
ブロッ
ク気味
S&Vの
足下

2-8_15-15_1st



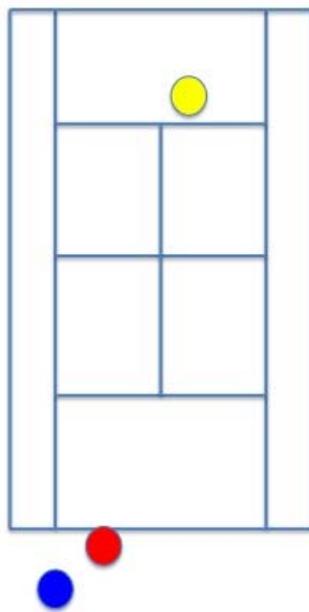
F_Fault

2nd



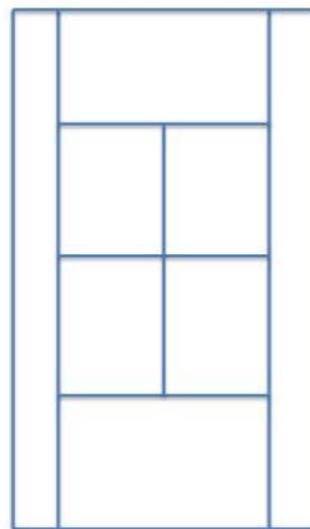
B_直線的

2-4_15-30_1st

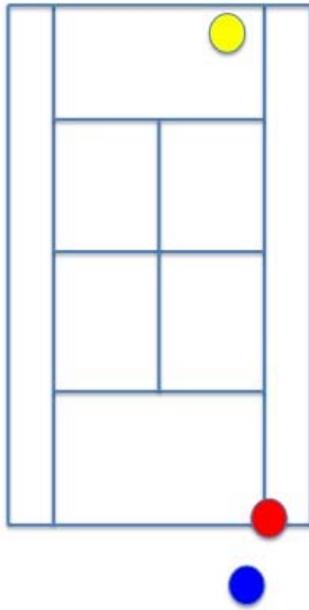


F-
コント
ロール

2nd

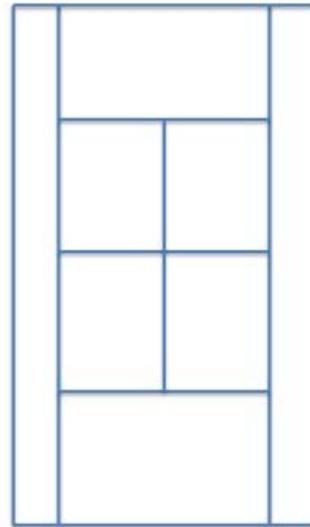


2-8_30-30_1st

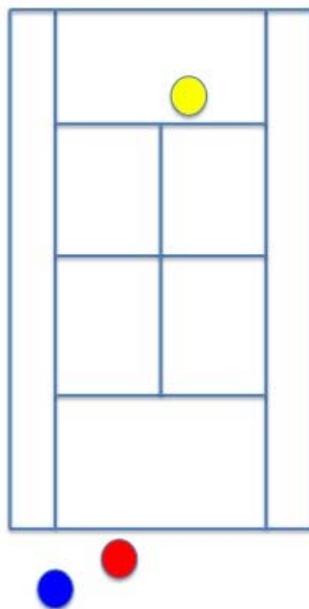


F
ブロック
気味

2nd

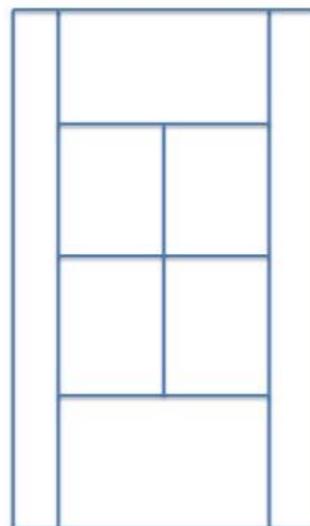


2-4_40-30_1st



F-SAce

2nd



分析結果から得られた「低身長選手におけるリターン」の概要

- スタートポジションに関しては首尾一貫して同じ場所で行うケースが多い
- ヒッティングポジションに関しても首尾一貫して「前方に移動」するケースが多く、ファーストサービスに比べてセカンドサービスではポジションがより前に移動しており攻撃性が増している
- これらは体格面における不利な部分を補うための工夫とみられ、このような戦術をとることの出来る対応力の高さがうかがえる
- これらをまとめて考えると低身長の選手においては極めて短い時間における対応力を育成段階から磨いておく必要があり、育成における必須条件であると言える。

付記

上記の結果を単純に読み取った場合、単純に相手との距離を詰める事のトレーニングを重ねる事に視点がフォーカスしがちになるが、育成段階においてはこのような「対応力」を伸ばすという事に対してコーチはフォーカスすべきであり、相手との距離を詰める事だけではなく、相手との距離を広げることに対しての対応が可能な能力も育成するべきである事をナショナルチームとしては付記する。

以上