

バレーボールにおけるゲーム分析法
 —パーソナルコンピューターの導入による一考察—



齊藤 寛

研究目的

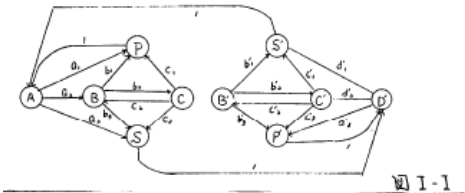
現状の試合分析は、試合会場でVTR録画や記録紙などに記入して持ち帰り、そのデータを整理してエクセルなどを介して図表化してミーティングや戦術を立てるのに利用している。そこでパソコンを使って、試合会場でデータ処理まで行えるようにする。

研究方法

ハンドヘルドコンピューターを利用し、試合会場でデータの入力と処理を行えるようにした。

研究結果

アタック率など必要なデータは、瞬時に入力し処理できることが分かった。今後は、試合分析にどのような観点で分析すべきかについて一層の検討が必要と考える。



```

10 *****
11 GAME ANALYSIS PROGRAM
12 *****
13 FOR TOKAI UNIVERSITY
14 *****
15 CLS:INPUT NAME OF YOUR TEAM?LOG
16 PRINT INPUTNAME OF YOUR TEAM PLAYER* INPUT*1:CM*1:AM
17 INPUT*2:CM*1:AM
18 INPUT*3:CM*1:AM
19 INPUT*4:CM*1:AM
20 INPUT*5:CM*1:AM
21 INPUT*6:CM*1:AM
22 INPUT*7:CM*1:AM
23 INPUT*8:CM*1:AM
24 INPUT*9:CM*1:AM
25 INPUT*10:CM*1:AM
26 CLS:INPUT NAME OF OPPONENT TEAM?IP
27 PRINT INPUTNAME OF OPPONENT TEAM PLAYER* INPUT*1:CM*1:AM
28 INPUT*2:CM*1:AM
29 INPUT*3:CM*1:AM
30 INPUT*4:CM*1:AM
31 INPUT*5:CM*1:AM
32 INPUT*6:CM*1:AM
    
```

サーブ成功率	13.2%	
サーブミス率	8.7%	Aチーム
アタック率(全アタ)	58.8%	Dチームの
アタック率(全アタ)	49.7%	データ
アタック率(全アタ)	52.3%	
アタック率(全アタ)	50.8%	
アタック率	0.2%	
アタック率(全アタ)	2.7%	
攻撃力 (Pa)		
防衛力 (Pr)		

過去28年間の記録による日本陸上界の今後の方向性

秦 昌史

研究目的

陸上競技の日本記録と世界の記録から日本の今後を推察することを目的として研究を進めた。

研究方法

陸上競技の短距離、中・長距離、障害・110m 障害、400m 障害、跳躍、覚的などに着目し、世界と日本の記録を比較し、今後の記録を考えた。

研究結果

世界と日本の記録を図式化したところ、ほとんどの種目で平行線をたどっており、世界に通じる種目はあまりないことが分かる。

