

第2章 技術

2 ディフェンス 守備 レシーブ

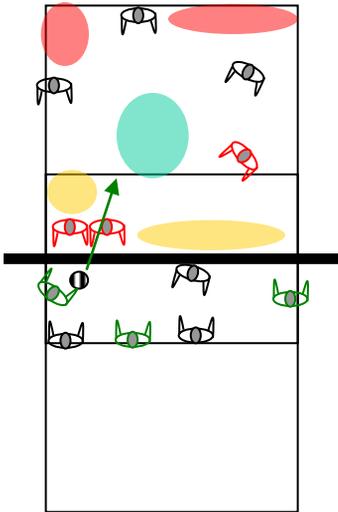
(1) レシーブ(ディグ)システムの種類と特徴

レシーブ(ディグ)システムは、大きく分けて 3-3、3-1-2で構成されることが多い。

ディグ、dig(掘る、掘り上げる) スパイクレシーブを意味する。相手のスパイクがコートに落ちないようにすくい上げるというニュアンスだろうか。

レセプション、reception(受領、受け取ること) サーブレシーブを意味する。

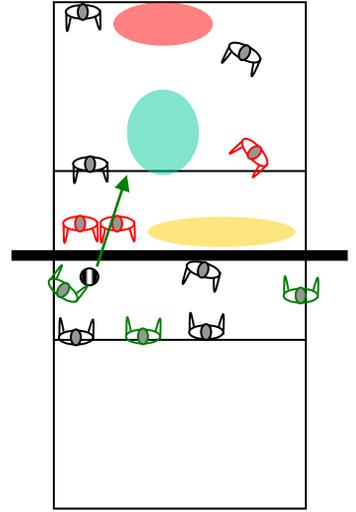
3-3



ウィークエリア(穴)

- 強打
- プッシュ
- フェイント

3-1-2



3-3システムは主に強打が多いチームに対応するシステム。デメリットはフェイントに弱い。

3-1-2システムは強打のみならずフェイントを多用するチームに対応するシステム。

どのレシーブ(ディグ)システムを採用してもウィークエリアは残ります。また、ブロックが1枚になった場合は、更にウィークエリアは増えます。ブロックの状態と相手アタッカーのフォームから瞬時にアタックコースを読み対応することが、チームのレシーブ力の大きな差になります。逆に攻撃側に立った場合は、相手チームのレシーブシステムを観察し、そのウィークエリアを頭に入れて攻撃することです。また、相手ブロックを翻弄することでできたウィークエリアに打ち込むことです。連続得点は、こちらからサーブを打ち、相手チームの攻撃をレシーブして攻撃を仕掛け、得点するしかありません。また、ただ相手の攻撃を拾うだけではなく、自チームの最高の攻撃につなげるレシーブをしなくては得点の確率は上昇しません。ワン(レシーブ)、ツー(トス)、スリー(アタック)の中でも、ワン(レシーブ)の重要性は計り知れません。ツー(トス)を担当するセッターに最高のレシーブボールを供給することができるか否かが、レシーブ力の大きな差となります。

