

ピククルボール 戦術の基本の考え方

1. 基本構造

ピククルボールは、「ツバウンドルール」によって、サーブ側が非常に不利な状況からゲームが開始されるように設計されています。2人がキッチンラインに立ったチームは、2人がコート後方にあるチームに対して、圧倒的に得点率が高いと言われています。また、コート後方からのドライブショットが直接ウィナーショットになる確率が非常に低いことも知られていますので、序盤のラリーは単なる得点狙いではなく、サーブ側はいかに「形勢を五分まで戻すか」、レシーブ側はいかに「優位性を維持して敵の前進を阻むか」という戦略が重要となります。

- レシーブ側:リターン後すぐにノンボレーゾーン(キッチン)へ詰め、有利なノンボレーゾーンライン(キッチンライン)際でプレーをすることが可能です。
- サーブ側:「ツバウンドルール」により、サーブ後はコートの後方に留まって、相手のリターンボールを処理する必要があります。

2. ラリー序盤の各ショットの目的

ショット	攻守	目的	求められる要素
1st: サーブ	サーバー (不利)	相手の甘いリターンを引き出し、楽な3rdショットを打てるようにする。	深いプレースメント、低く速い弾道、レシーバーの弱点へのターゲット
2nd: リターン	レシーバー (有利)	相手をコート後方に押し込み、自分が先にキッチンに到達できるようにする。	深さ、滞空時間(ある程度の山なり軌道)
3rd: ドロップドライブ	サーバー (不利)	キッチンラインに立った相手が攻撃できないショットによって、ベースラインからキッチンラインに向かって前進する。	上から打たせない低いコントロール、なるべくボレーを打たせない深さのコントロール、自分・ペアのショットのクオリティに応じて前進・停止・後退の判断
4th: ボレー、ワンバウンドからのアタック	レシーバー (有利)	サーブ側がキッチンラインに到達できないように、できる限り深い位置に留めるようにする。	深い返球、相手の足元へのコントロール
5th以降: リセット	サーバー (不利)	相手の4thショットのスピードを落としながら、次の攻撃を防ぎ、キッチンラインへ到達する。	相手のショットのスピードの吸収、キッチンラインへ落とすタッチ、自分・ペアのショットのクオリティに応じて前進・停止・後退の判断
5th以降: ディンク	両者 (中立)	相手の体勢やタイミングを崩して攻撃チャンスを作る。同時に、自身の陣形を崩さず相手の仕掛けを無効化する。	プレースメント、タッチ、スピン