

2020年ISL (international swimming league) の スキンレースにおける各種目の勝利方法 (パターン) について

○松浦詢 (日本大学文理学部体育学科), 野口智博 (日本大学文理学部)

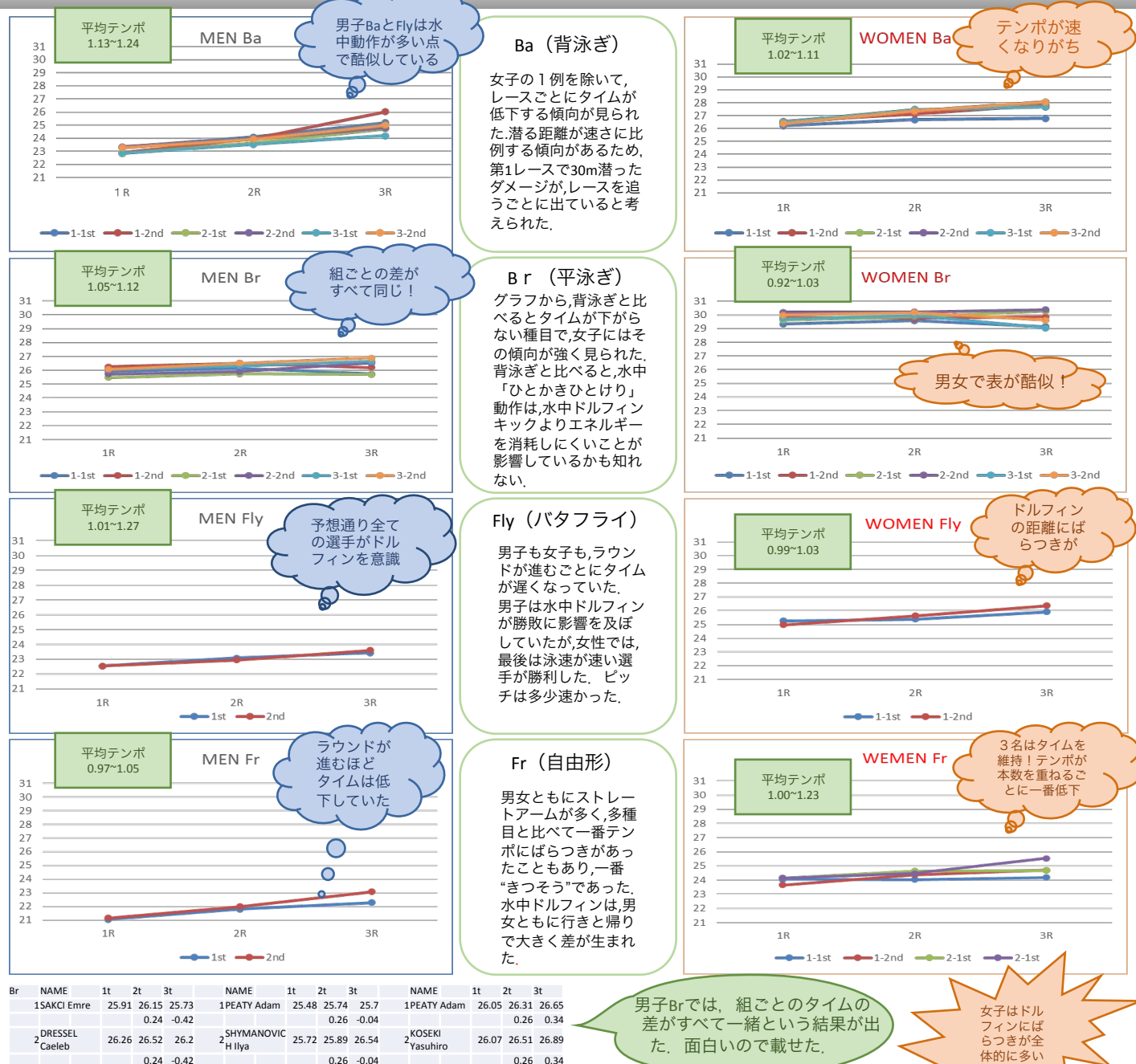
背景

2021年現在,速さで競い,速さを探求している「競泳」の進化は止まらない.そんな現在の最新の「競泳」における速さとは何かを追求するため,2020年10月より開催されたISL (international swimming league 以降ISL) のスキンレースに着目した.短時間に3レースをする特殊な形式に「勝ち方」が存在するかどうかをISL公式ページの結果をもとに,独自に分析することにした.

方法

ISL公式ホームページに記載されている大会結果と映像 (<https://isl.global/results-2020/>) から,スキンレース全種目における最終結果1位,2位の選手 (ファイナリスト) の予選・準決勝・決勝の競技タイムをExcelに入力し,タイム間の差や,選手による違いを明らかにした.また,同サイトの映像から,種目別による水中の移動距離,ピッチの速さを比較し,類似点や差異を明らかにした.そしてそれらをもとに考察し,分析した.

結果



まとめ

当初, 水中での潜水距離に順位が比例するのでは?と考えていたが, 平泳ぎのように特殊な水中動作や,クロールのような泳速の方が速いとされる種目の特徴が,勝ちパターンの違いの要因と考えられた.すべての泳ぎに個性はあったが,ピッチの速さはすべての勝利した選手に共通していた.平泳ぎの男子で,組ごとに本数間の差が1位と2位で全く一緒だったことは,男子平泳ぎのトップ選手は,泳ぎのコントロール力に長けていて,周囲の状況に合わせて自身の力の出力を微妙に調整できるスキルを有しているため,常に差を一定にしていたのではないかと考えられた.