

氏名 **み** **うら** **けん**
三 **浦** **健** 講師



主な研究テーマ

□バスケットボールにおける対戦チームのキープレイヤーに対する試合終盤での指示内容についての反省点

平成27年度の研究内容とその成果

I. はじめに

昨年度（平成26年度）では、バスケットボールの試合において、A大学がB大学の1戦目のスカウティングをし、キープレイヤー（C選手）へディフェンス面の対策を立てて2戦目に臨み、一定の成果を上げた事例を紹介し、その効果について検証しました（平成26年度を参照）。しかし、A大学は、C選手への対策による長所を評価するあまりに、C選手の対応を見落とすことになりました。このことが、決勝リーグでのA大学の1点差負けという結果の大きな要因となってしまいました。そこで今年度は、A大学がリードしておきながら、終盤でB大学のC選手に決勝得点を決められてしまい敗戦したケースについて振り返り、その前のタイム・アウト^{注1)}での指示不足についての反省点を紹介します。

II. 方法

対象は、相手チームのキープレイヤーへの対策を立てて臨んだA大学と、キープレイヤーがいるB大学です。B大学のキー

プレイヤーC選手（186cm）には、D選手（181cm）をマッチアップさせました。対象試合は、インカレK地区予選を兼ねたK学生バスケットボール男子1部リーグ戦の決勝リーグのA大学（74-75）B大学でした。

III. 事例の提示

1. 対象になったケースについて

第4ピリオド、残り時間50.8秒、3点リードしていたA大学は、B大学に2p.シュートを決められ、74対73のA大学1点リードでタイム・アウトを得ました。ゲーム再開時のゲーム状況は、

- ① ボールポゼッション：A大学の攻撃
- ② 24秒計：リセット（攻撃時間24秒）
- ③ チーム・ファウル^{注2)}：A大学2回でした。この後の攻撃で、A大学はシュートを決めることができず、B大学の中心選手であるC選手に決勝シュートを決められてしまいました。その後A大学は得点することができずに、74対75の1点差で敗戦しました。

2. このケースでの反省点について

ここでは、このケースで最も反省しなければならないC選手へのディフェンスの対応について述べたいと思います。


まず、C選手にシュートを決められてしまった点についてです。C選手をディフェンスしたA大学のD選手は、試合前に立てた対策、「C選手がボールを持ったら、得意の右ドリブルをさせないように、D選手はC選手の右側にかぶり、左手のドリブルをさせる。」というディフェンスを、忠実に実行しました。しかし、C選手は、ドライブインでゴールを狙いにいくプレイだけでなく、ドリブル→止まってシュートの割合を増やすプレイスタイルに変化させていました。特に左手のドリブル→止まってシュートを、ここまでに5本成功させていたのです。A大学は、ゲーム中にC選手のこの対応に気づかなかったために、C選手に左手のドリブル→止まってシュートにより、決勝シュートを決められてしまいました。

次に、このケースにおいて、B大学の攻撃時にはキープレイヤーであるC選手がボールを持って攻撃の起点になることは明らかでした。したがって、このケースでは、「C選手にボールを持たせないようにする」ことが重要であったと思われます。1試合を通してこのようなディフェンスをすることは非常に困難ですが、ここ一番の場面では指示できると考えられます。なお、ルーズボール（いずれの選手によってもコントロールされていない状態のボール）から、

C選手がボールを保持した場合には、D選手はショット動作の前にC選手へファウル（パーソナル・ファウル^{注2)}）をして、プレイを止めるべきでした。このファウルをしてもA大学のチーム・ファウルは3回目で、ゲームの再開はB大学のスロー・インであるために、A大学としては、当然頭に入れておかなければいけなかった戦術でした。タイム・アウト時にこの戦術を選手に指示しておくことで、少なくともこのシュートによる得点は防ぐことができたと言えます。指導者は、以上のことをゲームの展開から洞察して、タイム・アウト時に選手に適切な指示を与えることが、接戦時に勝利を得る鍵になると考えられます。

注1) タイム・アウト： コーチまたはアシスタント・コーチの請求によって認められるゲームの休止時間のことをいう（財団法人日本バスケットボール協会，2007，p.31）。

注2) チーム・ファウル： 1チームに各ピリオド4回のチーム・ファウルが記録されたあとは、チーム・ファウルの罰則が適用される。チーム・ファウルの罰則が適用されるチームのプレイヤーが、ショット動作中でない相手チームのプレイヤーにパーソナル・ファウル（相手チームのプレイヤーとのからだの触れ合いによるプレイヤー・ファウル）をしたときは、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる（財



日本バスケットボール協会, 2007,
p.68)。

これからの研究の展望

今後も、A大学が対戦チームをスカウティングして立てた対策についての有効性の検証や、反省点等の実践事例を、論文として提示していこうと考えています。

なお、本研究の詳細は、スポーツパフォーマンス研究 (<http://sports-performance.jp/>) に掲載されていますので、お立ち寄り下さい。