

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への対応について
-ディフェンス面での実践事例と反省点-

三浦 健¹⁾, 濱 賢次郎²⁾, 元 炳善³⁾

¹⁾鹿屋体育大学

²⁾九州国際大学

³⁾東海大学熊本校舎

キーワード: バスケットボール, ベンチワーク, キープレイヤー, ディフェンス, 指示,

【要 旨】

バスケットボール競技において、対戦相手のキープレイヤーへの対策を立てて試合に臨むことは、重要な戦術の一つである。しかし、試合前に考えた対策は、試合の展開次第では変化し、より詳細に指示を与えなければならない状況が現れるものである。有能な指導者は、試合中にこれらを即座に判断し、状況に応じて選手に的確な対策を指示して勝利へ導く。

本研究では、対戦したキープレイヤーの特徴について、ビデオ映像を基に分析して対策を立て、次の対戦までにキープレイヤーをマークする選手にその対策を徹底させるように練習を積ませて試合に臨んだ。その上で1戦目と、対策を立てた2戦目におけるキープレイヤーの個人データの比較を行い、対策を立てた効果について動画を活用し検証した。この結果、対象者の内 1 名の得点が上昇する等の不十分な点が見られたものの、相手チームの得点が 20 点減少し、24 点差から 1 点差の敗戦へと対策による一定の成果は認められた。しかし、敗戦であることに違いはなかった。そこで本研究は、2戦目の終盤、1点リードのケースでのキープレイヤーへの対策の変更の必要性について、選手に指示できなかった反省点について具体的に振り返った。

スポーツパフォーマンス研究、1、266-274、2009 年、受付日:2009 年 9 月 1 日、受理日:2009 年 12 月 15 日

責任著者: 三浦健 〒891-2393 鹿児島県鹿屋市白水町 1 鹿屋体育大学 k-miura@nifs-k.ac.jp

**Defense against the opposing team's key players in basketball
Practice and review of defensive tactics**

Ken Miura¹⁾, Kenjiro Hama²⁾, Byonson Won³⁾

¹⁾ National Institute of Fitness and Sports in Kanoya

²⁾ Kyushu International University

³⁾ Kumamoto Campus, Tokai University

Key Words: basketball, bench work, key player, defense, direction

[Abstract]

One of the important tactics in basketball involves the defense against the key player of the opposing team. However, even when players have practiced defensive techniques, suitable tactics will change depending on the development of the game, and as new situations arise in the course of the game, additional detailed coaching is required. Competent coaches judge the situation in the game instantly, and direct the players in such a way as to lead to victory. In the present study, defensive measures against the opposing team's key players were prepared from an analysis of videos of their characteristic play in previous games. Our team's guards practiced repeatedly so that they would be comfortable with the new approach before the next game. The key players' data from the game before the special practice were compared to their data from the game after the special practice in order to evaluate the effectiveness of using the video replays and special practices. The results were as follows: the score of one of the key players on the opposing team increased because of the inadequacy of our defense. However, the total score of the opposing team decreased by 20 points, and although our team was defeated, the differential between the winning team's score and our teams' score was reduced from 24 points to 1. This suggests that the special practice did have a certain effect. However, defeat is defeat, and so we reviewed why the coach did not direct the players to make necessary changes in their defense against the key player when our team was 1 point ahead in the last quarter of the second game.

I. 問題提起

バスケットボール競技において、対戦相手のキープレイヤー（攻撃の起点、得点源等）への対策を立てて試合に臨むことは、重要な戦術の一つである。キープレイヤーの得意なプレイをさせないような対策を立てて、相手チームの攻撃の流れを呼び込ませないようにする戦略が一般的である。対戦相手との試合前に、他のチームの試合や、自チームとの1戦目をスカウティングして、キープレイヤーの特徴を分析し、対策を立ててから試合に臨むこと（三浦ほか, 2007）は、大部分の指導者が実践していることである。しかし、試合前に考えた対策は、試合の展開次第では変化し、より厳密に、より詳細に指示を与えなければならない状況が現れるものである。有能な指導者は、試合中にこれらを即座に判断し、試合状況に応じて選手に的確な対策を指示して成果をあげていると考えられる。本研究においては、キープレイヤーへの対策を立てて試合に臨み、一定の成果を上げたものの、終盤の勝負所での指示が不足したことで、この選手に決勝点を決められて敗れてしまった事例を検証したい。

II. 目的

本研究では、前に対戦したキープレイヤーの特徴について、ビデオ映像を基に分析して対策を立て、次回の対戦までにキープレイヤーをマークする選手にその対策を徹底させるように練習を積ませて試合に臨んだ。その上で1戦目と、対策を立てた2戦目におけるキープレイヤーの個人データの比較、および対策後のプレイについて動画を活用して提示し、対策を立てた効果について検証する。同時に、試合に敗れてしまった原因、特に終盤の接戦時のキープレイヤーへの対策の変更の必要性について、選手に指示できなかった反省点を具体的に振り返ってみたい。

III. 方法

1. 対象

対象チームは、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2名のいる B 大学である。B 大学のキープレイヤーの1人の C 選手は 186cm の長身で、かつ巧みなドリブルワークと広い視野で得点、アシストを量産する。攻撃の起点となり、ボール保持の回数が多く、時間も長い。この C 選手に対し、A 大学は D 選手をマッチアップさせた。D 選手は 181cm で身体能力が高く、役割を徹底できるプレイヤーである。A 大学にとって、C 選手をマッチアップするのは D 選手が適任であると考えた。

B 大学のもう一人のキープレイヤーの E 選手は、184cm の長身で高い身体能力を持つアウトサイドプレイヤーで、高確率のアウトサイドショットと、切れ味鋭いドライブインが持ち味である。試合の途中から出てくるが、ボールを持つと常に得点を狙う典型的なフォワードプレイヤーである。A 大学には、E 選手に対抗する長身フォワードがいなかったが、ディフェンス力よりは視野が広く、相手との駆け引きが上手いという点で F 選手(175cm)をマッチアップさせた。

対象となる試合は、全日本学生バスケットボール選手権大会 K 地区予選を兼ねた K 学生バスケットボール男子1部リーグ戦のうち、全6チームによる1次リーグの A 大学対 B 大学(9月 18 日)、上位4チームによる決勝リーグの A 大学対 B 大学(11 月 4 日)の計2試合である。なお、1次リーグの他大学との試合が終了し、上位4チームの順位が確定して決勝リーグの対戦順が決定した 10 月 10 日以降、試合当日の

11月4日までがB大学への対策を立てて練習した期間となる。しかし、この間は他2チームへの対策を立てて練習した期間も含まれている。対象2試合の結果を表1に示す。

表1 対象試合の結果

1次リーグ	A大学● 71-95	OB大学
決勝リーグ	A大学● 74-75	OB大学

2. データの収集方法

対象の2試合はすべてビデオ撮影され、これらの映像からVTR再生法でB大学のC選手、E選手の以下の9項目について個人データを収集した。

(1) 1次リーグ後の対策で検討した項目

- 1) 個人成績を表す項目
 - ① 得点
 - ② アシスト
 - ③ 出場時間
- 2) プレイスタイルの特徴を表す項目
 - ④ ボール保持回数の割合
 - ⑤ ドライブイン^{注1)}回数および方向の割合 (動画1:右ドライブイン, 動画2:左ドライブイン)

(2) 1次リーグ後の対策では検討されておらず、本研究における評価および反省点として抽出した項目

- 1) プレイスタイルの特徴を表す項目
 - ⑥ ドライブインの方向別のドライブイン→シュートを放った本数および成否の本数
 - ⑦ ドライブインを狙ったが、攻撃に結びつかなかったプレイの回数^{注2)}
 - ⑧ ドリブルミスの回数
 - ⑨ ドリブルの方向別のドリブル→止まってシュートを放った本数および成否の本数 (動画3:ドリブル→止まってシュート)

IV. 実践記録および事例の提示

1. 対策を立てる前(1次リーグ)のC選手、E選手の個人データについて

(1) C選手の特徴について

1次リーグでは、身体能力が高く、ディフェンス力のあるD選手がC選手を抑えてくれるだろうと考え、特に対策を立てることなく、自信を持ってD選手をマッチアップさせた。この結果、得点29点、アシスト4回とC選手に十分な活躍をされてしまった。一方、C選手のプレイスタイルの特徴を表す項目においては、ボールの保持回数が88回、全体の割合が28.8%であった。1チーム5人が常にプレイするバスケットボールにおいて、ボール保持割合の平均が20%と仮定すると、このボール保持割合の高さは、C選手がB大学の中心選手であることがうかがえる。また、ドライブインの回数は17回で、このうち右10回(58.8%)、左7回(41.2%)であった。ドライブインの割合においては、右ドライブインが左ドライブインよりも高い割合を示し

た。また、左右の細かいドリブルチェンジから、右ドライブを選択するケース(動画 4:C 選手による左右の細かいドリブルチェンジからの右ドライブイン)が多く見られた。

(2) E 選手の特徴について

E 選手は、スターティングメンバーでなく、左効きのプレイヤーであること位の特徴しか F 選手も指導者も持っていなかった。ところが、長身かつ高い身体能力を武器に得点 32 点、アシスト 1 回と、大部分を自らが得点を狙う特徴を十分に発揮した E 選手の活躍を止められなかったことが、A 大学が 24 点差で敗戦した大きな要因であった。一方、E 選手のプレイスタイルの特徴を表す項目においては、ボールの保持回数が 50 回、全体の割合が 16.3%と比較的少なかった。このことから、E 選手は、ボールを持つと積極的に攻撃をして得点を狙う典型的なフォワードプレイヤーであることが分かる。また、ドライブインの回数は 7 回で、このうち右 3 回(42.9%)、左 4 回(57.1%)であった。ドライブインの割合においては、左ドライブインが右ドライブインよりも高い割合を示した。しかも E 選手の右ドライブインは、右手のドリブルをしない右ドライブイン(動画 5:E 選手による右手のドリブルをしない右ドライブイン)や、右手のドリブルでマークマンを抜いた後に左手シュートを放つ(動画 6:E 選手による右手ドリブルでの右ドライブイン後、左手シュート)、独特なドライブインであった。これらのことは、E 選手が極端な左効きのプレイヤーであることを示している。

2. 1次リーグ後の C 選手、E 選手へのスカウティングをして立てた対策について

C 選手、E 選手の1次リーグでのプレイの特徴について、D 選手、F 選手とビデオ分析を実施し、その後決勝リーグでの2名の選手への対策について話し合った。特に⑤ドライブイン回数および方向の割合の結果から、C 選手には、「C 選手がボールを持ったら、得意の右手のドリブルを極力させないように、D 選手は C 選手の右側にかぶり(動画 7:体をかぶる)、左手のドリブルをさせる。」という対策を立てた。また、E 選手には、「E 選手がボールを持ったら、左手のドリブルを絶対にさせないように、F 選手は E 選手の左側にかぶる。」という対策を立てた。

この後は、決勝リーグの B 大学戦までの練習において、D 選手には C 選手を、F 選手には E 選手を想定した守り方をそれぞれ徹底させた。なお、同じポジションの控え選手の G 選手にも対策を伝えて練習させた。B 大学の他のレギュラーメンバーについては、特にディフェンス戦術を変更することなく、通常取り組んでいるディフェンス方法により練習を行った。

3. これらの対策を立てた意義について

A 大学は、2名のキープレイヤーに対し、不得意な手でドリブルをさせるようにそれぞれのマークマンにディフェンスを徹底させる戦術を採用した。

彼らに得意な手でドリブルをさせると、ドライブインのスピードが速いだけでなく、A 大学がチームディフェンスをする際に簡単にディフェンスを見極めて対応することができるのである。つまり、彼らに得意な手でドリブルをさせた状態では、味方選手が早めのチームディフェンス(自分のマークマンを捨てて彼らの進路をヘルプして遮断しに来る→その他の選手は隣選手が捨てたスペースをそれぞれカバーリングする)を仕掛けた場合に的確なパスを供給でき、チームディフェンスによりフリーになった攻撃側の味方選手を瞬時に見つけてアシストパスがなされることになる。

これに対し、彼らに不得意な手でドリブルをさせた場合は、ドリブルのスピードが若干遅く、個人でディフェンスしやすくなるばかりか、チームディフェンスを仕掛けた場合に、ドリブルからのパスがスムーズに行えなくなりがちとなる。つまり、彼らにとっては不得意な手でのドリブル→不得意な手でのパスになることで、キープミスやパスミスを誘ったり、フリーな味方選手を見つけたとしてもそこへパスを供給する技術がない為に、パスを出せなくて止まってしまう状況が生まれる可能性が高いと考えられる。また、不得意な手でのドリブルは、ドリブルに夢中になってしまい、どうしても広い視野で周りを見渡すことができなくなり、フリーな味方選手を見つけることができなくなりがちになるのである。これらの結果から、攻撃側のボールのスムーズな移動(リズム)が失われることを期待した。

以上の点から、本研究では2名のキープレイヤーに不得意な手でドリブルをさせることで、彼らが嫌がるプレイをさせるようにし、個人成績を減少させると同時に、チームのリズムを狂わせて、B大学のチーム得点を抑えようと試みた。

4. 対策を立てた後(決勝リーグ)のC選手、E選手の個人データについて

表2は、十分な活躍をされた1次リーグと、対策を立てて臨んだ決勝リーグにおける、C選手、E選手の個人データの比較である。

表2 B大学のキープレイヤー2名の1次リーグと決勝リーグの個人データの比較

選手	C選手								E選手							
	1次リーグ				決勝リーグ				1次リーグ				決勝リーグ			
試合																
得点	29点								36点							
アシスト	4回								5回							
出場時間	39分								40分							
ボール保持割合	28.8%								29.8%							
ドライブイン回数割合	右		左		右		左		右		左		右		左	
	10回	7回	10回	13回	3回	4回	0回	1回								
	58.8%		41.2%		43.5%		56.5%		42.9%		57.1%		0%		100%	
ドライブイン→シュート	右		左		右		左		右		左		右		左	
	イン	アウト	イン	アウト												
	1本	6本	2本	4本	3本	1本	1本	2本	3本	0本	1本	3本	0本	0本	0本	1本
ドライブインを狙ったが攻撃に結びつかないプレイ	5回								10回							
ドリブルミス	0回								4回							
ドリブル→止まってシュート	右		左		右		左		右		左		右		左	
	イン	アウト	イン	アウト												
	2本	4本	3本	5本	4本	4本	6本	5本	0本	0本	0本	2本	0本	0本	0本	1本

(1) 対策を立てた後のC選手の個人データの変化

A大学は、C選手への対策を立てて決勝リーグに臨んだにも関わらず、C選手に36得点、アシスト5回と、1次リーグを上回る個人成績を残された。また、ボールの保持回数が85回、全体の割合が29.8%と、1次リーグ(28.8%)よりも割合が高くなり、チームの中心選手としての存在感を1次リーグ以上に表した結果となった。なお、出場時間は、1次リーグ39分、決勝リーグ40分(フル出場)であった。

一方、C選手の得意な右ドライブインを簡単にさせないディフェンスを徹底するという対策は、ドライブインの割合に表れた。ドライブインの回数は23回と、1次リーグ(17回)よりも積極的にゴールを狙ってきたものの、右10回(43.5%)、左13回(56.5%)となり、左ドライブインが右ドライブインよりも高い割合を示し、1次リーグとは異なる結果となった。

特に、C選手がボールを持ったらD選手がC選手の右側にかぶり、C選手が仕方なく左ドライブイン→シュートミスを誘うプレイ(動画8:体をかぶって不得意な方向へドライブイン→シュートをさせる)が出現

した。この対策を立てたことで、1次リーグでは、C選手のドライブイン→シュートの本数が13本だったのに対し、決勝リーグでは、7本に大きく減少した。C選手のドライブイン→シュートは、B大学の攻撃パターンの一つであったことから、決勝リーグでは、これを抑えることができたと考えられる。一方、このパターンでのC選手のシュートの成功率は、1次リーグ23.1%、決勝リーグ57.1%だった。1次リーグでのシュートの成功率の低さは、味方選手がC選手に合わせて動き、オフENSリバウンド等でフォローをするプレイを行っていたためと考えられる。そのため、B大学全体の攻撃のリズムは崩されておらず、総得点も高かったといえる。また決勝リーグでC選手の右ドライブイン→シュートの成功率が高かった点については、A大学のマークマンがC選手の右側にかぶるのが遅れ、C選手の右ドライブインに対応できなかったことが原因と考えられた。

次に、C選手に左手のドリブルをさせ、D選手が方向付けをして行ってC選手のドリブルをやめさせるプレイ(動画9:方向付けをして行ってドリブルをやめさせる)も出現した。1次リーグでC選手がドライブインを狙ったが、B大学の攻撃に結びつかなかったプレイが5回だったのに対し、決勝リーグでは、10本に増加した。このことから、今回の対策は、C選手のプレイをB大学の得点に直接的に結びつけさせない回数を増やした効果的なディフェンスだったと考えられる。

以上のことから、C選手にこれらのプレイをさせることで、C選手が起点となって得点につながる一連の攻撃が分断されることになると考えられた。

さらに、最も効果が表れた点は、1次リーグでは0回だったC選手のドリブルミスが、決勝リーグでは4回見られたことである。C選手に左手のドリブルをさせ、進行方向を変えさせるようにマークマン(C選手をディフェンスするプレイヤー)が回り込み、C選手にバックターンをさせて、①マークマン(D選手)がスティールするプレイ(動画10:ドリブル→バックターン→マークマンがスティール)、②ヘルプ(マークマンの近くにいる味方プレイヤー)にスティールをさせるプレイ(動画11:ドリブル→バックターン→ヘルプがスティール)等が出現した。不得意な方の手でドリブルをさせて、突然コースを遮断させることで得意な手へドリブルチェンジしようと切り替える瞬間にスティールを狙う戦術である。これらのC選手への対策は、決勝リーグでB大学の得点を減少させた点で非常に有効であったと考えられる。

しかし、このA大学の対策に対してC選手は、ドライブインでゴールを狙うプレイだけでなく、ドリブル→止まってシュートというプレイスタイルで得点するように対応していた。1次リーグではシュート成功数5本、成功率35.7%だったのが、決勝リーグではシュート成功数が10本と倍増し、成功率も52.6%と大幅に上昇していたのである。特にC選手に左手でドリブルをさせた時には、作戦どおりになった安心感でディフェンスプレッシャーが甘くなってしまったことから、ドリブル→止まってシュートで得点されたケースが見られた(動画3:ドリブル→止まってシュート)。A大学は、C選手のこのプレイスタイルを把握しきれていなかった。

(2) 対策を立てた後のE選手の個人データの変化

A大学は、E選手への対策を立てて決勝リーグに臨んだ結果、E選手に9得点、アシスト0回と、1次リーグを大幅に下回る個人成績に抑えることができた。また、出場時間が1次リーグの33分から、決勝リーグで16分へと少なくなったこともあるが、ボールの保持回数が26回、全体の割合が9.1%と、1次リーグ(16.3%)よりも割合が大幅に下がる結果となった。

そして、E 選手の得意な左ドライブインを絶対にさせないディフェンスを徹底するという対策は、決勝リーグでドライブインの回数が 1 回に減少する結果となった。E 選手がボールを持ったら、F 選手が E 選手の左側にかぶってつめ、プレッシャーを受けた E 選手が右手のドリブルで逃げた(広がった)プレイ(動画 12: ボール保持→左側にかぶってつめる→右手ドリブルで逃げる)や、左手でドリブルされても、F 選手が絶対に左ドライブインをされないようにかぶってつめることで、E 選手が左手のドリブルで逃げたプレイ(動画 13: 左手ドリブル→左側にかぶってつめる→左手ドリブルで逃げる)等が出現し、E 選手のアグレッシブなプレイが見られなくなった。E 選手は、ドライブインができない場合にほとんどガード(アウトサイドの選手)へボールを返してしまうので、得点につながる一連の攻撃が期待できない。E 選手がドライブインを狙ったが攻撃に結びつかなかった回数は、1 次リーグは 2 回だったが、決勝リーグでは、これらの事例を含め 5 回に増加した。このことが、決勝リーグで E 選手の出場時間が短かった原因であると考えられる。

しかし、E 選手の決勝リーグの 9 得点は、すべてボールをもらってすぐ 3p. シュートによるものであり(動画 14: ボールをもらってすぐ 3p. シュート)、第 4 ピリオド(最終ピリオド)の勝負所で E 選手に 1 本決められた場面が出現し、A 大学の敗戦に影響を与えた。

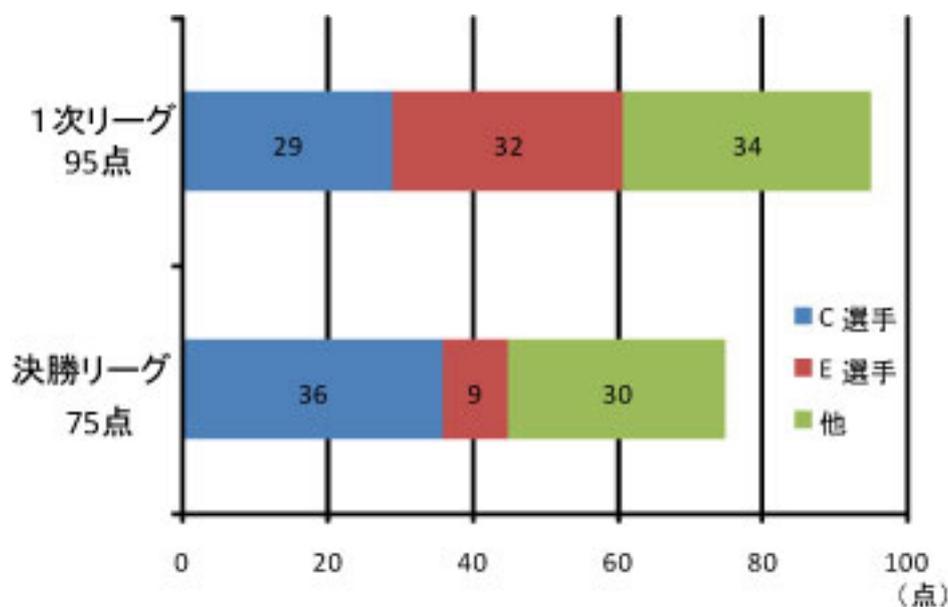


図1. B大学選手の得点比較

V. 対策の実践結果の評価および反省点の提示

本研究で実施した対策による成果は、表 2 における結果を見ると、E 選手については成功したものの、C 選手に対しては、個人得点を上昇させた点では不十分であったと考えられる。

B 大学の1次リーグと、対策を立てて臨んだ決勝リーグの選手の得点を比較したのが図 1 である。これによると、決勝リーグにおいて得点が 20 点減少した最大の要因は、E 選手へのディフェンス対策が成功して E 選手の得点が 23 点減少したことである。E 選手へパスを供給しても得点に結びつかないために、B 大学は、他の選手を起用して打開しようとした。しかし、A 大学が C 選手に不得意な手でドリブルをさせる(C 選手が嫌がるプレイ)対策を立てたことにより、以下の 3 点;

- ① B 大学の攻撃パターンの一つである、C 選手のドライブイン→シュートの回数を減少させた
- ② C 選手が起点となって得点につながる一連の攻撃を分断した(B 大学の攻撃のリズムを狂わせた)
- ③ C 選手のドリブルミスを誘った

のプレイを多く出現させた。これらのことは、失点が1次リーグでの 95 点から、決勝リーグでは 75 点と 20 点減少し、また 24 点差で敗れた1次リーグから、決勝リーグでの 1 点差の敗戦となって現れた要素であると考えられる。特に②については、不得意な手でボールを扱わせることにより、他の選手に得点につながる効果的なパスを供給できなくなり、他の選手による得点も減少することになったと考えられる。そこで C 選手は、自らが不得意な手でドリブルをして攻撃せざるを得ない状態になった(A 大学からすればさせた)のである。しかし、C 選手は、この状況下で、ドライブインをせず、ジャンプシュートに対応する変化をすることにより、個人得点を増加させた。A 大学は、C 選手への対策への①～③での長所を評価するあまりに、C 選手のプレイスタイルの変化を見落とすことになった。

これらの結果から、キープレイヤーの 2 名への対策方法は、C 選手への個人得点を上昇させた点では不十分であったものの、B 大学の得点の減少という点においては一定の成果が認められたと言える。しかし、24 点差でも 1 点差でも、同じ敗戦である。そこで A 大学は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 3)}での指示不足についての反省点を述べたい。

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・アウトを得た。ゲーム再開時のゲーム状況(三浦, 1995)は、

- ① ゲームクロック: 第4ピリオド、残り時間 50.8 秒
- ② ボールポゼッション: A 大学の攻撃
- ③ 24 秒計: リセット(攻撃時間 24 秒)
- ④ チーム・ファウル^{注 4)}: A 大学 2 回
- ⑤ 得点差: A 大学の 1 点リード

であった。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った(動画 15: C 選手の決勝シュート)。その後 A 大学は得点することができずに、74 対 75 の 1 点差で敗戦したのだった。

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る。

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ある。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、つまり「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、動画 15 のように忠実に実行したのである。しかし、先述のように、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ある(表2)。A 大学は、ゲーム中に C 選手のこの

変化に気づけなかったために、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った。

次に、このケースにおいて、B 大学の攻撃時には 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だった。ボールの保持回数に占める C 選手の割合が 29.8%であり(表2)、特に第 4 ピリオドにおいては、33.9%であったことからもうかがえた。

これらの点から、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る。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あるが、ここの場面では指示できると思われる。なお、動画 15 のように、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 4)})をして、プレイを止めるべきだった。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ある。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のである。

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る。

注1) ドライブイン: ドリブルをして、ゴールへ向かって攻撃すること。その後は主にシュート、パスを行う。

注2) ドライブインを狙ったが、攻撃に結びつかなかったプレイの回数: 本研究では、「ドライブインを狙って攻撃しようとしたが、ドリブルから得点に結びつくディフェンスの崩しが見られず、ドリブルをやめて味方選手にパスをしたプレイ」と定義した。

注3) 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)日本バスケットボール協会, 2007, p.31)。

注4) 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)。

VI. 文献

- ・ 三浦 健, 高橋仁大, 濱田幸二, 塩川勝行, 清水信行(2007) デジタルビデオ分析システムを活用したミーティングの効果 - 鹿屋体育大学男子バスケットボール部の場合 - . 鹿屋体育大学学術研究紀要. 36:41-46.
- ・ 三浦 健(1995) バスケットボールにおけるゲーム時の状況についての考察. 鹿屋体育大学研究紀要. 13:131-138.
- ・ (財)日本バスケットボール協会(2007) 2007～ バスケットボール競技規則. (財)日本バスケットボール協会.