

バスケットボール競技のオフenseにおけるピックプレーの有効性

Effectiveness of pick play during basketball game offense

1K06B233

指導教員 主査 倉石 平先生

山田 純也

副査 磯 繁雄先生

【目的】

バスケットボール競技のオフenseにおける数ある戦術の中で、有効的だと言われている戦術の一つに『ピックプレー』と呼ばれるものがある。ピックプレーは2対2の状況で行われる戦術でオフenseのスキルの「スクリーン」を使用する。今までに相手ディフェンスから点を取る、または相手ディフェンスを崩す手段の一つとして有効的だと感じる場面を多々経験してきた。それ故に『ピックプレー』がバスケットボール競技のゲームオフenseにおいてどの程度の効果を発揮しているのか有効性と要因を明らかにし、今後のバスケットボール競技のオフenseの戦術・戦略を考える、また指導の一助になればと考えた。

【方法】

既存の参考文献、資料及び雑誌や関連ホームページを参考・引用し現在述べられている『ピックプレー』の有効性を整理した上で、実際に行われたゲームのビデオにて分析を行い相手に与える影響を分析する。『ピックプレー』という戦術を説明し有効性とその要因を明らかにする前に、基礎知識として『バスケットボール競技』について述べる。こういったスポーツでこういった特徴、競技特性を持っているのか。バスケットボール競技においてのその戦術や概要の基本的、基礎的な知識や特性を明らかにした上で、バスケットボール競技のオフenseにおける戦術の一つである『ピックプレー』の有効だといわれる要因と有効性を調べ、見出す。また、第85回関東バスケットボールリーグ戦2部リーグのW大学全14試合を対象とし、ビデオでの分析を行う。『Power Analysis Eizo

Jockey』で全14試合のビデオをオフenseとディフェンスに分け、そのオフenseの内、何%の割合で『ピックプレー』を行っているか、またそこで出した『ピックプレー』の内何%の割合でオフenseが得点の成功、または得点の成功につながるプレーを展開しているかを出しその数値も参考にした上でその結果を元にバスケットボール競技のオフenseにおける戦術、『ピックプレー』の有効性とその要因を見出す。

【考察・結論】

本研究によってバスケットボール競技における『ピックプレー』は、成功率も71.4%と高く、また得点を取るだけでなく、オフenseを展開するきっかけを他の戦術に比べ短時間で作り、最も高確率でシュートを放つことができる場面を作り出すことができること。また第3戦目のオフenseの可能性も増えディフェンス側にとってもピックプレーが与える影響によってディフェンスにおける精神的・肉体的な負担が増えること等が明らかになり、ピックプレーには有効性があるということがわかった。また、ピックプレーが有効であるという要因として、この戦術のポイントとなるスクリーン自体にまず効果があること。スクリーンをきっかけとしたピックプレーで攻撃の展開を生み、有効性を表していることがわかった。研究を進めていくうちに、ピックプレーによる2次的な効果があるということが明らかにされたがその要因としてはピックプレーを複数回仕掛けることであるということが分かった。本研究により、チーム構成、監督の方針はあるにしろ、バスケットボール競技におけるオフenseの戦術・戦略としてピックプレーを多く

活用していいものと考えられ、指導時においても、ピックプレーは有効な戦術であるとして指導を行って良いと考えられる。また本研究の目的には含まれてないがピックプレーは日本代表が世界で戦う上で、現状よりもさらに活用していくことで、日本代表の強化につながる可能性があることがわかった。