

2018年度 修士論文

リオオリンピックの
男子バスケットボールの
上位チームに見る
ボールスクリーンへの対処法

The approach towards
ball screen defense that
the four top male basketball teams
employ in Rio Olympic games

早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科
スポーツ科学専攻 コーチング研究領域

5017A013-2

長田 草太

研究指導教員： 倉石 平 教授

目次

I . 緒言	1
1 . アメリカにおけるバスケットボール	
2 . 関東大学バスケットボールリーグ戦	
3 . ピックプレイ	
4 . ボールスクリーン	
5 . 目的	
II . 方法	5
1 . 分析対象	
2 . 分析方法	
3 . 分析項目	
4 . 統計処理	
III . 結果	14
1 . 守備形態	
2 . Screen Area	
3 . Screen Spot	
4 . Screen Defense	
5 . Offense Shot Pattern, Shot	
6 . 統計	
IV . 考察	40
V . 結論	50

引用文献・参考文献

謝辞

I. 諸言

1. アメリカにおけるバスケットボール

バスケットボール発祥の地であるアメリカは、オリンピック大会の男子バスケットボール競技において 19 大会中 15 回金メダルを獲得している。プロ選手が参加可能となった 1992 年バルセロナ大会以降は、7 大会中 6 大会で金メダルを獲得している（表 1）。また、世界選手権でも最多の優勝回数を誇る。これらの実績から、アメリカのバスケットボールは世界屈指の実力を持っていると考えられる。しかし、アメリカは 2006 年の世界選手権において、準決勝でギリシャ相手に敗北を喫した。その原因の一つとして青木¹⁾は、「ギリシャのハイピック&ロールに対し、ディフェンスで止める術がなかったことに尽きる」と述べている。また Boston Sports³⁾や町田ほか¹²⁾も、アメリカの敗退はギリシャのハイピック&ロールを止めることが出来なかったことを理由の一つとして述べていた。

表 1. オリンピックにおける歴代メダル獲得国

年度	開催地	金メダル	銀メダル	銅メダル
1992年	バルセロナ	アメリカ合衆国	クロアチア	リトアニア
1996年	アトランタ	アメリカ合衆国	ユーゴスラビア	リトアニア
2000年	シドニー	アメリカ合衆国	フランス	リトアニア
2004年	アテネ	アルゼンチン	イタリア	アメリカ合衆国
2008年	北京	アメリカ合衆国	スペイン	アルゼンチン
2012年	ロンドン	アメリカ合衆国	スペイン	ロシア
2016年	リオ	アメリカ合衆国	セルビア	スペイン

2. 関東大学バスケットボールリーグ戦

2017年に行われた関東大学バスケットボールリーグ戦において、セットオフenseのシュート全体におけるピックプレイの割合を調べたところ、一番低いチームが専修大学の15.2%、一番高いチームが早稲田大学の39.4%であり、全体では25.6%の割合でピックプレイを使用していた(表2)。関東の大学では、攻撃の4回に1回の割合でピックプレイを使用していたことが分かった。

また、小津和ほか⁹⁾は、「近年、バスケットボール競技における攻撃戦術、オンボールスクリーンは、様々なカテゴリー(中学、高校、大学、およびJBLなど)で行なわれるようになってきている。世界選手権でも長身者と低身者のスクリーンプレイは盛んに行なわれていた」と述べており、ピックプレイは重要度が増しているプレイであると考えられる。

表2. 関東大学リーグ戦におけるセットオフenseの
シュート全体におけるピックプレイの割合

大学名	割合
青山学院大学	18.4%
専修大学	15.2%
早稲田大学	39.4%
大東大学	25.8%
拓殖大学	26.4%
東海大学	24.0%
日大大学	26.7%
白鷗大学	30.7%
明治大学	27.8%
筑波大学	21.9%
全体	25.6%

3. 用語の定義

1) ピックプレイ

ピックプレイとは、スクリーンプレイとも呼ばれるプレイである。清水他¹⁸⁾は、「スクリーンプレイとは、スクリーナー（スクリーンをセットするプレイヤー）の存在を利用して働こうとするスクリーンユーザーと呼ばれるプレイヤーのディフェンス 1 人を、そのユーザーとスクリーナーの 2 人同時に攻めることに寄って空間を作り、空間を活かすプレイで、アフタースクリーン（スクリーン後の動き）も含めて様々な『間』を支配し、数的有利を作ろうとする集団攻撃戦術である」と述べている。また、フィル・ジャクソン⁸⁾は、「オンボールスクリーンは、ある選手がボールを持っているチームメイトにスクリーンをかけること」と述べている。

フィル・ジャクソンは、「スクリーンは、あらゆる種類のオフenseにとって重要である。何故なら、オフenseが正しい方法でスクリーンプレイを行ったときに利用できるオプションを、全て防ぐのは実質的に不可能だからである」と述べている。Herb Brown⁴⁾は、「ディフェンスのスイッチあるいは、ヘルプを引き起こし、ディフェンスがリカバーする前に得点チャンスを得ることが出来る。ディフェンスが最も守りづらいオフense・プレイの一つである」と述べている。さらに、Jeff Van Gundyはピックプレイについて、「ローポストを支配するオフenseに次いで最もディフェンスが難しいオフenseである」と述べている。日本においても倉石¹⁰⁾はピックプレイについて、「単純だからこそ守りにくく、精度を高めればどの時点でもプレイすることができる大変効果的なプレイである」と述べている。

これらのことから、ピックプレイはオフenseにおいて大変効果的で

あることが分かる，しかし，デル・ハリス⁵⁾は，「試合前に戦術として決定しておかなければならないのは，相手の鍵となるプレーを抑える方法である」と述べているように，オフェンスにおいて重要であるならば，ディフェンスにとってもまた抑えなければならない重要なプレイであるといえる．

2) ボールスクリーン

ピックプレイにはオンボールスクリーンや，萩田ほか¹³⁾が述べているボール保持者に対するスクリーンを「インサイド・スクリーン」，大高ほか¹⁵⁾が述べている「ドリブルスクリーン」などと様々な呼び方があるが，本研究では，「ボールスクリーン」と定義する．

4. 目的

本研究では，ボールスクリーンのディフェンスに着目し，ディフェンスと攻撃パターンにどのような関係があるのかを明らかにすることで，重要性が高まっているボールスクリーンに対するディフェンス力の向上の一助に寄与することを目的とする．

Ⅱ．方法

1. 分析対象

2016 年のリオオリンピック男子バスケットボール競技における上位 4 カ国であるアメリカ，セルビア，スペイン，オーストラリアの各 8 試合，計 32 試合を対象とした．

2. 分析方法

映像データを PC 分析ソフト DART FISH Team Pro ver.8（ダートフィッシュ・ジャパン）を用いて，PC 画面上で映像データを流しながら各チームの集計をする項目にタグをつけるタギングという作業を行った．

3. 分析項目

1) 守備形態

本研究では，4 チームそれぞれのチームの守備形態を収集するために対戦相手の攻撃形態を，倉石¹¹⁾による分類を採用し，その定義に従い，タギングを行った．

(1) FB

FB はファストブレイクのことをいう．とても速い反撃，速攻のことで，1 対 0，2 対 1，3 対 2 までを指す．ただし，1 対 1 や 2 対 2 でもディフェンスがはっきりと守れないまま攻めることができた場合も含む．

(2) SB

SB はセカンダリーブレイクのことをいう．FB の次に，継ぎ目なしで行われるオフENSEのことで，4 対 3 から 5 対 4 までを指す．ただし，5 対 5 でもディフェンスがはっきりと守れないまま攻めることができた場合も含む．

(3)SET

SET はセットのことをいう．5 対 5 でディフェンスがオフェンスをはっきりと守っている場合を指す．

また，上記の 3 つに加え，プレイが止まり，ベースラインからのスローインで再開される Baseline out of bounds(以下 BOB)，サイドラインからのスローインで再開される Sideline out of bounds(以下 SOB)を合わせて収集した．

2)Screen Area

スクリーンが行われる位置について，恩塚¹⁴⁾が定義したフリースローラインとハーフラインの間のエリアを High Are とし，本研究においても採用し，その他を others として収集した（図 1）．

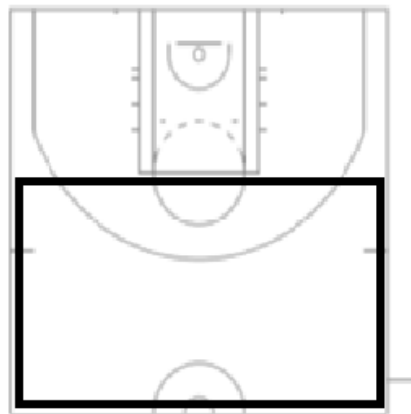


図 1. High Area

3)Screen Spot

スクリーンが行われる位置について佐々¹⁶⁾は、「ピック & ロールを行うべき 3 つの位置がある」と述べており，本研究ではその 3 つの位置を採用し，以下のように定義した．

(1)Top

Top は，ゴール正面の 3 ポイントラインを一步出たポイントのことをいう（図 2）．

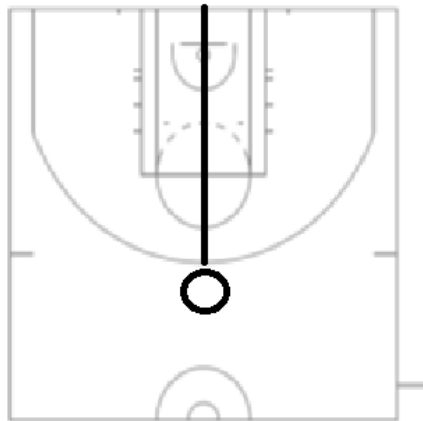


図 2. Top

(2)Side

Side は，フリースローラインをサイドライン方向に伸ばす架空の線と，3 ポイントラインが交わるポイントのことをいう（図 3）．

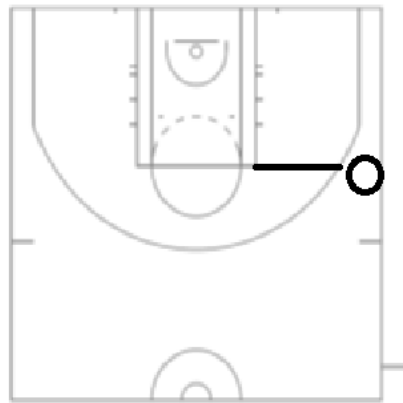


図 3. Side

(3)Elbow

Elbow は，ゴールと制限区域の角，そしてサイドラインとセンターラインが交わる点を結ぶ架空の線が，3 ポイントラインと交わるポイントのことをいう（図 4）．

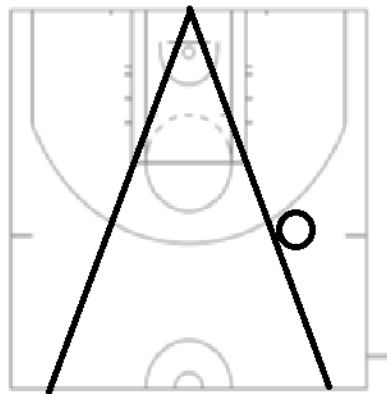


図 4. Elbow

4)Screen Defense

スクリーンの守り方について，本研究では佐々が述べている主な 5 つの守り方を採用して，収集する．

(1)コンテイン(以下，Contain とする)

Contain とは，スクリーナーのディフェンスがゴール方向に下がって，ユーザーにドライブからの簡単なレイアップシュートを打たせない守り方である．ビッグマンへの対応もしやすく，スクリーナーのディフェンスが大きいときに有効である．

(2)ダブルチーム(以下，Double team とする)

Double team とは，ボールマンを 2 人がかりで守る守り方である．

(3)ハードショー(以下，Hard Show とする)

Hard Show とは，スクリーナーのディフェンスが，ユーザーの進みたいコースに素早く飛び出すことで，ゴールへ向かわせない守り方である．チームとして攻撃側の時間を稼いでいるあいだに，スクリーナーのディフェンスは自分のマークマンに戻る．ディフェンスの機動力があるチームに有効である，

(4)アイス(以下，Ice とする)

Ice とは，ユーザーのディフェンスがスクリーナーがくる前に，完全な方向づけ（ディレクション）を行うディフェンスである．ユーザーの進む方向を完全に決めさせることを，凍りつかせると例えてアイスと呼ぶ．スクリーナーのディフェンスは Contain と同じである．

(5)スイッチ(以下, Switch とする)

Switch とは,スクリーナーとユーザーのマークする選手を交換する守り方である.

(6)Others

また,これらの 5 つ以外の守り方に,その他の守り方である Others を加えて 6 つとする.

5)Offense Shot Pattern

守備時にボールスクリーンが行われ，攻撃されて放たれたシュートのパターンを 30 種類に分類した．また，30 種類に分けたものを 4 つのカテゴリに集計し，まとめた（表 3）．

表 3. Offense Shot Pattern

User	User Drive
	User Pull Up 2P
	User Pull Up 3P
	Other Dish
Screener	Screener Dive
	Screener Pop 2P
	Screener Pop 3P
	Screener Pop Drive
	Screener Pop Drive Lay Up
	Screener Pop Pull Up 2P
	Screener Pop Pull Up 3P
	Screener Dive Kick Out 2P
	Screener Dive Kick Out 3P
	Screener Dive Kick Out Drive
	Screener Dive Kick Out Pull Up 2P
	Screener Dive Kick Out Pull Up 3P
Kick Out	Kick Out Spot Up 2P
	Kick Out Spot Up 3P
	Kick Out Pull Up 2P
	Kick Out Pull Up 3P
	Kick Out Drive
	Kick Out Drive Lay Up
	Kick Out Drive Spot Up 2P
	Kick Out Drive Spot Up 3P
2nd Kick Out	2nd Kick Out Spot Up 2P
	2nd Kick Out Spot Up 3P
	2nd Kick Out Pull Up 2P
	2nd Kick Out Pull Up 3P
	2nd Kick Out Drive
	2nd Kick Out Drive Lay Up

6)Shot

相手チームに放たれたシュートの成否などを 6 つに分類し,収集した.

(1)Made

Made はシュートが成功した場合のことをいう.

(2)Miss

Miss はシュートが失敗した場合のことをいう.

(3)TO

TO はミスを犯し,攻撃権が相手に移った場合のことをいう. また,オフエンスファウルを犯した場合も含む.

(4)Foul

Foul は攻撃の際にファウルを受けた場合のことをいう.

(5)Out of bounds

Out of bounds は攻撃の際にシュートにいくまでに相手にボールを触れられ,コートからボールが出たが,攻撃権は変わらずに再度スローインとなった場合のことをいう.

(6)No Count

No Count はボールスクリーンから 2 回のキックアウトまでにシュートまでいかなかった場合として本研究では定義する.

4. 統計処理

本研究では，攻撃形態が SET で，High Area で行われたスクリーンのみを収集し，シュートを放つことができなかった Out of bounds や TO を除外したデータを統計処理にかけた．上位検定としてカイ二乗検定を行い，有意差が認められた場合，下位検定として残差分析を行った．なお，有意水準は 5%未満とした．

統計処理には，IBM 社の SPSS Statistics バージョン 24 を用いた．

Ⅲ．結果

1. 守備形態

1)ALL

ALL の守備形態の結果は以下の通りであった（表 4）.

表 4. ALL 守備形態

守備形態	回数	割合(%)
BOB	169	5.7
SOB	228	7.7
FB	144	4.9
SB	254	8.6
SET	2111	71.4
Others	49	1.7
計	2955	

2)USA

USA の守備形態は以下の通りであった（表 5）.

表 5. USA 守備形態

守備形態	回数	割合(%)
BOB	55	7.0
SOB	60	7.7
FB	39	5.0
SB	74	9.5
SET	545	69.8
Others	8	1.0
計	781	

3)SRB

SRB の守備形態は以下の通りであった（表 6）.

表 6. SRB 守備形態

守備形態	回数	割合(%)
BOB	41	5.5
SOB	52	7.0
FB	39	5.3
SB	64	8.6
SET	526	71.0
Others	19	2.6
計	741	

4)ESP

ESP の守備形態は以下の通りであった（表 7）.

表 7. ESP 守備形態

守備形態	回数	割合(%)
BOB	31	4.3
SOB	61	8.4
FB	33	4.6
SB	70	9.7
SET	520	71.9
Others	8	1.1
計	723	

5)AUS

AUS の守備形態は以下の通りであった（表 8）.

表 8. AUS 守備形態

守備形態	回数	割合(%)
BOB	42	5.9
SOB	55	7.7
FB	33	4.6
SB	46	6.5
SET	520	73.2
Others	14	2.0
計	710	

2. Screen Area

Screen Area については，攻撃形態が SET のものだけ集計した．

1)ALL

ALL の Screen Area は以下の通りであった（表 9）．

表 9. ALL Screen Area

Screen Area	回数	割合(%)
High Area	1160	95.2
Others	58	4.8
計	1218	

2)USA

USA の Screen Area は以下の通りであった（表 10）．

表 10. USA Screen Area

Screen Area	回数	割合(%)
High Area	299	95.8
Others	13	4.2
計	312	

3)SRB

SRB の Screen Area は以下の通りであった（表 11）．

表 11. SRB Screen Area

Screen Area	回数	割合(%)
High Area	262	94.2
Others	16	5.8
計	278	

4)ESP

ESP の Screen Area は以下の通りであった（表 12）.

表 12. ESP Screen Area

Screen Area	回数	割合(%)
High Area	293	96.1
Others	12	3.9
計	305	

5)AUS Screen Area

AUS の Screen Area は以下の通りであった（表 13）.

表 13. AUS Screen Area

Screen Area	回数	割合(%)
High Area	306	94.7
Others	17	5.3
計	323	

3. Screen Spot

1)ALL

ALL の Screen Spot は以下の通りであった（表 14）.

表 14. ALL Screen Spot

Screen Spot	回数	割合(%)
Top	543	47.1
Elbow	357	30.9
Side	254	22.0
計	1154	

2)USA

USA の Screen Spot は以下の通りであった（表 15）.

表 15. USA Screen Spot

Screen Spot	回数	割合(%)
Top	129	43.1
Elbow	124	41.5
Side	46	15.4
計	299	

3)SRB

SRB の Screen Spot は以下の通りであった（表 16）.

表 16. SRB Screen Spot

Screen Spot	回数	割合(%)
Top	116	44.3
Elbow	38	14.5
Side	108	41.2
計	262	

4)ESP

ESP の Screen Spot は以下の通りであった（表 17）.

表 17. ESP Screen Spot

Screen Spot	回数	割合(%)
Top	141	49.1
Elbow	100	34.8
Side	46	16.0
計	287	

5)AUS

AUS の Screen Spot は以下の通りであった（表 18）.

表 18. AUS Screen Spot

Screen Spot	回数	割合(%)
Top	157	51.3
Elbow	95	31.0
Side	54	17.6
計	306	

4. Screen Defense

1)ALL

ALL の Screen Defense は以下の通りであった（表 19）.

表 19. ALL Screen Defense

Screen Defense	回数	割合(%)
Contain	181	15.7
Double team	1	0.1
Hard Show	144	12.5
Ice	588	51.0
Switch	187	16.2
Others	53	4.6
計	1154	

2)USA

USA の Screen Defense は以下の通りであった（表 20）.

表 20. USA Screen Defense

Screen Defense	回数	割合(%)
Contain	52	17.4
Double team	1	0.3
Hard Show	5	1.7
Ice	156	52.2
Switch	77	25.8
Others	8	2.7
計	299	

3)SRB

SRB の Screen Defense は以下の通りであった（表 21）.

表 21. SRB Screen Defense

	回数	割合(%)
Contain	35	13.4
Double team	0	0.0
Hard Show	102	38.9
Ice	60	22.9
Switch	52	19.8
Others	13	5.0
計	262	

4)ESP

ESP の Screen Defense は以下の通りであった（表 22）.

表 22. ESP Screen Defense

	回数	割合(%)
Contain	42	14.6
Double team	0	0.0
Hard Show	17	5.9
Ice	184	64.1
Switch	28	9.8
Others	16	5.6
計	287	

5)AUS

AUS の Screen Defense は以下の通りであった（表 23）.

表 23. AUS Screen Defense

	回数	割合(%)
Contain	52	17.0
Double team	0	0.0
Hard Show	20	6.5
Ice	188	61.4
Switch	30	9.8
Others	16	5.2
計	306	

5. Offense Shot Pattern, Shot

Offense Shot Pattern と Shot は合わせ，守備形態毎に集計した．

1)ALL

ALL は以下の通りであった（表 24～29）．

① Contain

表 24. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	26	34	4	19	1	84
Screener	15	12	4	4	1	36
Kick Out	16	16	4	1	0	37
2nd Kick Out	1	2	1	0	0	4
No Count						16
TO						3

② Double team

表 25. Double team Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	0	0	0	0	0
Screener	0	0	0	1	0	1
Kick Out	0	0	0	0	0	0
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No Count						0
TO						0

③ Hard Show

表 26. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	11	9	6	10	1	37
Screener	12	15	5	6	0	38
Kick Out	9	23	10	5	1	48
2nd Kick Out	1	4	0	1	0	6
No Count						15
TO						0

④ Ice

表 27. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	95	114	27	35	10	281
Screener	36	39	25	11	1	112
Kick Out	46	60	20	9	3	138
2nd Kick Out	4	5	0	1	0	10
No Count						40
TO						7

⑤ Switch

表 28 . Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	15	36	10	12	2	75
Screener	8	16	7	7	4	42
Kick Out	8	22	4	2	0	36
2nd Kick Out	1	4	0	0	0	5
No Count						28
TO						1

⑥ Others

表 29. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	18	13	3	4	1	39
Screener	2	1	1	1	0	5
Kick Out	2	3	1	1	0	7
2nd Kick Out	0	1	0	0	0	1
No Count						1
TO						0

2)USA

USA は以下の通りであった（表 30～35）.

① Contain

表 30. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	8	11	0	6	0	25
Screener	3	4	1	2	1	11
Kick Out	3	3	0	0	0	6
2nd Kick Out	1	1	1	0	0	3
No Count						5
TO						1

② Double team

表 31. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	0	0	0	0	0
Screener	0	0	0	1	0	1
Kick Out	0	0	0	0	0	0
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

③ Hard Show

表 32. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	1	0	0	0	1
Screener	1	1	0	0	0	2
Kick Out	1	1	0	0	0	2
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

④ Ice

表 33. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	19	29	7	5	5	65
Screener	10	13	7	2	0	32
Kick Out	16	17	6	0	2	41
2nd Kick Out	2	1	0	1	0	4
No count						12
TO						2

⑤ Switch

表 34. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	4	13	5	4	1	27
Screener	2	8	5	3	3	21
Kick Out	5	6	1	1	0	13
2nd Kick Out	1	2	0	0	0	3
No count						12
TO						1

⑥ Others

表 35. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	2	2	1	1	0	6
Screener	0	1	0	0	0	1
Kick Out	0	1	0	0	0	1
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

3)SRB

SRB は以下の通りであった（表 36～41）.

① Contain

表 36. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	6	3	1	4	0	14
Screener	3	0	2	0	0	5
Kick Out	3	5	2	1	0	11
2nd Kick Out	0	1	0	0	0	1
No Count						4
TO						0

② Double team

表 37. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	0	0	0	0	0
Screener	0	0	0	0	0	0
Kick Out	0	0	0	0	0	0
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

③ Hard Show

表 38. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	8	8	5	8	1	30
Screener	9	8	4	6	0	27
Kick Out	6	17	5	4	1	33
2nd Kick Out	1	3	0	0	0	4
No count						8
TO						0

④ Ice

表 39. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	9	9	2	5	1	26
Screener	4	2	1	1	0	8
Kick Out	8	8	2	2	0	20
2nd Kick Out	1	2	0	0	0	3
No count						3
TO						0

⑤ Switch

表 40. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	2	13	3	0	0	18
Screener	4	5	2	1	1	13
Kick Out	0	11	2	0	0	13
2nd Kick Out	0	1	0	0	0	1
No count						7
TO						0

⑥ Others

表 41. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	5	3	0	0	0	8
Screener	1	0	0	0	0	1
Kick Out	0	0	1	1	0	2
2nd Kick Out	0	1	0	0	0	1
No count						1
TO						0

4)ESP

ESP は以下の通りであった（表 42～47）.

① Contain

表 42. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	9	3	1	3	0	16
Screener	3	3	1	1	0	8
Kick Out	8	5	1	0	0	14
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No Count						3
TO						1

② Double team

表 43. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	0	0	0	0	0
Screener	0	0	0	0	0	0
Kick Out	0	0	0	0	0	0
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

③ Hard Show

表 44. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	1	0	1	1	0	3
Screener	1	2	1	0	0	4
Kick Out	0	2	2	1	0	5
2nd Kick Out	0	1	0	1	0	2
No count						3
TO						0

④ Ice

表 45. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	30	40	13	15	2	100
Screener	7	11	6	3	0	27
Kick Out	7	20	5	3	1	36
2nd Kick Out	1	2	0	0	0	3
No count						14
TO						4

⑤ Switch

表 46. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	6	5	1	4	1	17
Screener	1	2	0	0	0	3
Kick Out	3	2	0	0	0	5
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						3
TO						0

⑥ Others

表 47. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	6	5	1	1	0	13
Screener	0	0	1	0	0	1
Kick Out	0	2	0	0	0	2
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

5)AUS

AUS は以下の通りであった（表 48～53）.

① Contain

表 48. Contain Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	3	17	2	6	1	29
Screener	6	5	0	1	0	12
Kick Out	2	3	1	0	0	6
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No Count						4
TO						1

② Double team

表 49. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	0	0	0	0	0	0
Screener	0	0	0	0	0	0
Kick Out	0	0	0	0	0	0
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

③ Hard Show

表 50. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	2	0	0	1	0	3
Screener	1	4	0	0	0	5
Kick Out	2	3	3	0	0	8
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						4
TO						0

④ Ice

表 51. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	37	36	5	10	2	90
Screener	15	13	11	5	1	45
Kick Out	15	15	7	4	0	41
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						11
TO						1

⑤ Switch

表 52. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	3	5	1	4	0	13
Screener	1	1	0	3	0	5
Kick Out	0	3	1	1	0	5
2nd Kick Out	0	1	0	0	0	1
No count						6
TO						0

⑥ Others

表 53. Offense Shot Pattern

	Made	Miss	TO	Foul	Out Of Bounds	計
User	5	3	1	2	1	12
Screener	1	0	0	1	0	2
Kick Out	2	0	0	0	0	2
2nd Kick Out	0	0	0	0	0	0
No count						0
TO						0

6)統計

(1)ALL

ALL の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた（表 54）。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った（表 55）。その結果、Hard Show において Kick Out, Screener が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。また、Others において User が有意に多くなり、Kick Out, Screener が有意に少なくなった。

表 54. ALL の Screen Defense における Offense Shot Pattern

		Offense Shot Pattern				$\chi^2(df=15)$	p
		2nd Kick Out	Kick Out	Screener	User		
Screen Defense	Contain	4	37	36	84	45.557**	.000
	Double team	0	0	1	0		
	Hard Show	6	48	38	37		
	Ice	10	138	112	281		
	Others	1	7	5	39		
	Switch	5	36	42	75		

注) n=1042, *: p<.05 (両側検定), **: p<.01 (両側検定)

表 55. ALL の Screen Defense における

Offense Shot Pattern の残差分析

		Offense Shot Pattern			
		2nd Kick Out	kick Out	Screener	User
Screen Defense	Contain	-0.01	-0.81	-0.03	+0.73
	Double team	-0.16	-0.59	+1.86	-0.99
	Hard Show	+1.68	+3.25**	+2.04*	-5.06**
	Ice	-1.39	-0.02	-1.41	+1.62
	Others	-0.27	-2.05*	-2.28*	+3.77**
	Switch	+0.59	-0.86	+1.35	-0.56

注) *: p<.05, **: p<.01

(2)USA

USA の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果，有意差は見られなかった（表 56）.

表 56. USA の Screen Defense における Offense Shot Pattern

		Offense Shot Pattern				$\chi^2(df=15)$	p
		2nd Kick Out	Kick Out	Screener	User		
Screen Defense	Contain	3	6	11	25	15.762	.398
	Double team	0	0	1	0		
	Hard Show	0	2	2	1		
	Ice	4	41	32	65		
	Others	0	1	1	6		
	Switch	3	13	21	27		

注) n=265, *: p<.05 (両側検定), **: p<.01 (両側検定)

(3)SRB

SRB の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果，有意差は見られなかった（表 57）.

表 57. SRB の Screen Defense における Offense Shot Pattern

		Offense Shot Pattern				$\chi^2(df=12)$	p
		2nd Kick Out	Kick Out	Screener	User		
Screen Defense	Contain	1	11	5	14	12.752	.387
	Hard Show	4	33	27	30		
	Ice	3	20	8	26		
	Others	1	2	1	8		
	Switch	1	13	13	18		

注) n=239, *: p<.05 (両側検定), **: p<.01 (両側検定)

(4)ESP

ESP の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた（表 58）。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った（表 59）。その結果、Contain において Kick Out が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。また、Hard Show において 2nd Kick Out が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。さらに、Others において User が有意に多くなった。

表 58. ESP の Screen Defense における Offense Shot Pattern

		Offense Shot Pattern				$\chi^2(df=12)$	p
		2nd Kick Out	Kick Out	Screener	User		
Screen Defense	Contain	0	14	8	16	27.472**	.007
	Hard Show	2	5	4	3		
	Ice	3	36	27	100		
	Others	0	2	1	13		
	Switch	0	5	3	17		

注) n=259, *: p<.05 (両側検定), **: p<.01 (両側検定)

表 59. ESP の Screen Defense における

Offense Shot Pattern の残差分析

		Offense Shot Pattern			
		2nd Kick Out	kick Out	Screener	User
Screen Defense	Contain	-0.94	+2.02*	+0.80	-2.08*
	Hard Show	+3.45**	+1.06	+1.24	-2.81**
	Ice	-0.19	-1.13	-0.20	+1.18
	Others	-0.58	-1.11	-1.15	+1.98*
	Switch	-0.74	-0.49	-0.65	+1.11

注) *: p<.05, **: p<.01

(5)AUS

AUS の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた（表 60）。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った（表 61）。その結果、Hard Show において Kick Out が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。また、Switch において 2nd Kick Out が有意に多くなった。

表 60. AUS の Screen Defense における Offense Shot Pattern

		Offense Shot Pattern				$\chi^2(df=12)$	p
		2nd Kick Out	Kick Out	Screener	User		
Screen Defense	Contain	0	6	12	29	26.141*	.010
	Hard Show	0	8	5	3		
	Ice	0	41	45	90		
	Others	0	2	2	12		
	Switch	1	5	5	13		

注) n=279, *: p<.05 (両側検定), **: p<.01 (両側検定)

表 61. AUS の Screen Defense における

Offense Shot Pattern の残差分析

		Offense Shot Pattern			
		2nd Kick Out	kick Out	Screener	User
Screen Defense	Contain	-0.45	-1.71	+0.14	+1.36
	Hard Show	-0.25	+2.75**	+0.62	-2.80**
	Ice	-1.31	+0.56	+0.42	-0.68
	Others	-0.25	-0.96	-1.17	+1.84
	Switch	+3.27**	-0.17	-0.46	+0.15

注) *: p<.05, **: p<.01

IV. 考察

1. 守備形態

守備形態は ALL, USA, SRB, ESP, AUS のいずれも SET の割合は 70%を超え, FB, SB のトランジション局面も大差がなかった.

2. Screen Area

Screen Area は ALL, USA, SRB, ESP, AUS のいずれも 94%以上を High Area が占めた.

Snyder and Rajakovic¹⁹⁾は, ベースライン, サイドライン, ミッドコートライン付近と定義しているデッドゾーンが果たす役割について,「スペースの減少が攻撃のオプションを制限するため, ピックプレイの有効性が減少する」と述べており, このことからいずれの国もよりスペースが広くとることができる High Area で攻撃していたと考えられる.

3. Screen Spot

Screen Spot は ALL, USA, SRB, ESP, AUS のいずれも半数近くを Top が占めた. SRB では, Side が 40%を超えたが, ほかのいずれも Side よりも Elbow の割合が大きかった.

佐々木他¹⁷⁾は, 「ピックプレイを実施する位置がサイドラインに近ければ近いほど, ボールマンとしては移動できる方向が限定される」と述べていることから, いずれの国も Top や Elbow など, よりスペースが広くとれる位置を狙って攻撃をしていたのではないかと考えられる.

4. Screen Defense

1) ALL

ALL の Screen Defense は Ice が 51%と全体の半数以上を占めた．次に Switch, Contain が 16%, Hard Show が 12%となった．

Ice, Contain について佐々は,「スクリーナーのディフェンスが大きい場合に有効」と述べている．4カ国ともに C のポジションが 210cm を超えるため (表 62～65), Ice と Contain が多くなったと考えられる．また, Ice をしようとした際にオフenseに仕掛けられ, 方向を限定することに失敗して Contain となった可能性もあり, Ice をメインの守り方として採用していたと考えられる．

表 62. USA メンバー (リオオリンピック時)

番号	名前	ポジション	身長	所属クラブ	国(クラブ)
4	Jimmy BUTLER	F	201	Chicago Bulls	アメリカ
5	Kevin DURANT	G	205	Oklahoma City Thunder	アメリカ
6	DeAndre JORDAN	C	211	Los Angeles Clippers	アメリカ
7	Kyle LOWLY	G	183	Toronto Raptors	アメリカ
8	Harrison BARNES	F	203	Golden State Warriors	アメリカ
9	Demar DEROZAN	G	201	Toronto Raptors	アメリカ
10	Kyrie IRVING	G	190	Cleveland Cavaliers	アメリカ
11	Klay THOMPSON	G	200	Golden State Warriors	アメリカ
12	Demarcus COUSINS	C	210	Sacramento Kings	アメリカ
13	Paul GEORGE	G	203	Indiana Pacers	アメリカ
14	Draymond GREEN	F	200	Golden State Warriors	アメリカ
15	Carmelo ANTHONY	F	203	New York Knicks	アメリカ

表 63. SRB メンバー（リオオリンピック時）

番号	名前	ポジション	身長	所属クラブ	国(クラブ)
4	Milos TEODOSIC	G	195	CSKA Moscow	ロシア
5	Marko SIMONOVIC	F	203	Crvena Zvezda	セルビア
7	Bogdan BOGDANOVIC	G	197	Fenerbahce	トルコ
9	Stefan MARKOVIC	G	199	Baloncesto Málaga	スペイン
10	Nikola KALINIC	F	202	Fenerbahce	トルコ
11	Nemanja NEDOVIC	G	191	Baloncesto Málaga	スペイン
12	Stefan BIRCEVIC	F	210	Estudiantes	スペイン
13	Miroslav RADULJICA	C	213	Panathinaikos	ギリシャ
14	Nikola JOKIC	F	209	Denver Nuggets	アメリカ
15	Vladimir STIMAC	C	211	Crvena Zvezda	セルビア
24	Stefan JOVIC	G	196	Crvena Zvezda	セルビア
25	Milan MACVAN	F	205	Emporio Armani	イタリア

表 64. ESP メンバー（リオオリンピック時）

番号	名前	ポジション	身長	所属クラブ	国(クラブ)
4	Pau GASOL	C	215	Chicago Bulls	アメリカ
5	Rudy FERNANDEZ	F	196	Real Madrid	スペイン
6	Sergio RODRIGUEZ	G	191	Real Madrid	スペイン
7	Juan-Carlos NAVARRO	G	193	FC Barcelona Lassa	スペイン
8	José Manuel CALDERON	G	191	New York Knicks	アメリカ
9	Felipe REYES	F	204	Real Madrid	スペイン
10	Victor CLAVER	F	206	Lokomotiv Kuban	ロシア
14	Willy HERNANGOMEZ	C	210	Real Madrid	スペイン
21	Alex ABRINES	F	198	FC Barcelona Lassa	スペイン
23	Sergio LLULL	G	190	Real Madrid	スペイン
44	Nikola MIROTIC	F	208	Chicago Bulls	アメリカ
79	Ricky RUBIO	G	193	Minnesota Timberwolves	アメリカ

表 65. AUS メンバー（リオオリンピック時）

番号	名前	ポジション	身長	所属クラブ	国(クラブ)
4	Chris GOULDING	G	192	Melbourne United	オーストラリア
5	Patty MILLS	G	183	San Antonio Spurs	アメリカ
6	Andrew BOGUT	C	207	Golden State Warriors	アメリカ
7	Joe INGLES	F	204	Utah Jazz	アメリカ
8	Matthew DELLAVEDOVA	G	191	Cleveland Cavaliers	アメリカ
9	Ryan BROEKHOFF	F	201	Lokomotiv-Kuban	ロシア
10	Cameron BAIRSTOW	F	206	Chicago Bulls	アメリカ
11	Kevin LISCH	G	188	Sydney Kings	オーストラリア
12	Aron BAYNES	F	207	Boston Celtics	アメリカ
13	David ANDERSEN	C	210	ASVEL Basket	フランス
14	Brock MOTUM	F	208	Žalgiris Kaunas	リトアニア
15	Damian MARTIN	G	186	Perth Wildcats	オーストラリア

2)USA

USA の Screen Defense は Ice が 52%と全体の半数以上を占めた．次に Switch26%，Contain が 12%となった．

2015 年に NBA では，Golden State Warriors が優勝しそのチームが特徴的なディフェンスの一つにスイッチングディフェンスがあると Hoop2015 年 6 月号⁷⁾では述べられている．Golden State Warriors のアシスタントコーチであるロン・アダムスが用いるスイッチングディフェンスの特徴として，サイズのある選手を生かし，複数のポジションを守ることができる選手を活用した戦術などが挙げられる．このディフェンスの利点としてボールスクリーンをスイッチによって 2 人で守りきるため，他の 3 人のディフェンダーも大きく持ち場を離れることなく守ることができる．

USA において Switch が多かった背景としてメンバーに Golden State Warriors の選手が 3 人入っており，スイッチングディフェンスをしていたことが考えられる．また，USA のアシスタントコーチには

トム・シポドーが入っており、彼は Golden State Warriors のアダムスと一緒にブルズで戦術戦略を立てていた。その時点で Golden State Warriors のディフェンスシステムも作っていたとも考えられ、その影響も大きいとも考えられる。

3)SRB

SRB の Screen Defense は Hard Show が 39%と一番多かった。次に Ice が 23%，Switch が 20%と続いた。

SRB は旧ユーゴスラビア圏の内戦や経済事情や SRB のヘッドコーチがスペインやアメリカなど海外で長きにわたってプレイしてきたことも影響し、選手が自国ではなく様々な地域のリーグに所属していると考えられる（表 63）。そのため、代表の集合などに手間がかかり時間もないため Screen Defense では一番初めに習うことが多い Hard Show を採用していたと考えられる。

4)ESP

ESP の Screen Defense は Ice が 64%と大半を占め、次に Contain が 15%，Switch が 10%と続いた。

ESP は Ice と Contain で 80%近くを占めた理由として、C の Pau GASOL は NBA でもオールスター選手であると同時に、ESP のインサイドをはじめとする、大きい方のプレイヤーは、ほぼ NBA プレイヤーであり、安定度が大きいため、C の大型選手を利用して守ろうとしていたと考えられる。

5)AUS

AUS の Screen Defense は Ice が 61%と大半を占め、次に Contain が 17%, Switch が 10%と続いた.

AUS が Ice と Contain で 80%近くを占めた理由として、C の Andrew BOGUT やユーザーのディフェンスで仕掛ける側の選手も NBA 選手であることから、NBA でも使用されていた戦術を使用していたと考えられる.

5. Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係

1)ALL

ALL の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った。その結果、Hard Show において Kick Out, Screener が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。また、Others において User が有意に多くなり、Kick Out, Screener が有意に少なくなった。

Hard Show はスクリーナーのディフェンスが、ユーザーの進みたいコースに素早く飛び出すことで、ゴールへ向かわせない守り方であるため、ボールスクリーンのユーザーは、パスをしなければいけない状況になる。そのため、User のプレーが少なくなり、Kick Out や Screener のプレーが多くなったと考えられる。

Others では、ボールスクリーンというプレーは、ユーザーのプレイヤーに対して味方が壁となり、邪魔をするため、ディフェンスがユーザーのディフェンスを手伝うことに失敗しているため、User の数が多くなったと考えられる。(表 29) からも User のプレーの攻撃回数が多く、確率

も 50%を超えている。Others ではボールスクリーンに対してディフェンスが出来ていないため、ユーザーがスピードを出しやすく、周りのディフェンスがヘルプに行きづらかったと思われるため、User のプレーで攻め切ることができ、Kick Out や Screener のプレーの数が減ったと考えられる。

2)USA

USA の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差は見られなかった。

USA は 4 チームで唯一メンバー全員が NBA に所属していて、どのチームよりも NBA プレイヤーが多く、また身体能力が高く複数のポジションを守ることができる選手が多かったこともあり、対戦相手が攻めあぐねたことが考えられる。

また、Ice に続いて Switch が多かったのも USA の特徴である。アメリカは 4 番のポジションをフォワードが担い、スイッチングディフェンスを行ったためにどのチームも攻めあぐねたと考えられる。

3)SRB

SRB の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差は見られなかった。

SRB は 4 チーム中唯一 Hard Show が一番多かったチームである。また、他の国では Ice が半数以上を超えるのに対して、SRB は 50%を超えるものではなく、Screen Defense に偏りがなかった。そのため、対戦するチームは対応することが難しく、有意差が出なかったと考えられる。

4)ESP

ESP の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った。その結果、Contain において Kick Out のプレーが有意に多くなり、User のプレーが有意に少なくなった。また、Hard Show において 2nd Kick Out が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。さらに、Others において User が有意に多くなった。

ESP の Screen Defense において、Contain では Ice をしようとして、方向を限定することに失敗した際に、行かletたくない側を行かれてしまったため、Contain という形になり、そのオフenseに対応するために周りのディフェンスがヘルプに来たことが考えられる。周りのディフェンスがヘルプに来たことにより、そこからパスを出して User のプレーの数が減ったことが考えられる。また、そのパスによって周りの選手がフリーになり、シュートを打つことができたため、Kick Out のプレーが増えたと考えられる。

Hard Show に関しては、ALL でも述べたように、ユーザーの進みたいコースに対してスクリーナーのディフェンスが出てくるため、パスをせざるを得ない状況となり、User のプレーが減ったと考えられる。Hard Show では、ユーザーのディフェンスに 2 人が止めにいっているため、残りのディフェンスである 3 人がオフenseの 4 人を守らなければいけない状況となる。そこで 1 回目のパスである Kick Out のプレーまではディフェンスが対応していたが、2 回目のパスである 2nd Kick Out のプレーでは対応しきることができなかつたため、2nd Kick Out のプレーが増えたと考えられる。ESP は 2012 年のロンドンオリンピックと今回のリオオリンピックのメンバーでは 12 人中 8 人が同じメンバーである。

そのため、他のチームよりもディフェンスの連携がよく、Kick Out のプレーに対応することができたと考えられる。ホリズ 6)やウォール 20)はパスの回数が増えれば増えるほどミスが多くなると示唆しており、ESP のディフェンスは 2nd Kick Out のプレーまで持ち込むことに成功していると言えると考えられる。

Others に関しては ALL と同様に、ユーザーがスピードを持って攻めることが出来たためディフェンスが間に合わず、User のプレーの数が増えたと考えられる。

5)AUS

AUS の Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果、有意差が見られた。有意差が見られたため下位検定として残差分析を行った。その結果、Hard Show において Kick Out が有意に多くなり、User が有意に少なくなった。また、Switch において 2nd Kick Out が有意に多くなった。

Hard Show に関しては、ALL でも述べたように、ユーザーの進みたいコースに対してスクリーナーのディフェンスが出てくるため、パスをせざるを得ない状況となり、User のプレーが減り、Kick Out のプレーが増えたと考えられる。

Switch に関しては、ユーザーとスクリーナーのディフェンス、スクリーナーとユーザーのディフェンスがマッチアップするため、ミスマッチとなり、周りのディフェンスがヘルプをしなければいけない状況になる。ヘルプがきた後に 1 回目もパスである Kick Out のプレーまではディフェンスが対応していたが、2 回目のパスである 2nd Kick Out のプレーでは対応しきることができなかったため、2nd Kick Out のプレーが増え

たとえられる．

V. 結論

本研究は，ボールスクリーンのディフェンスに着目し，ディフェンスと攻撃パターンにどのような関係があるのかを明らかにすることを目的とした．

Screen Defense における Offense Shot Pattern の関係についてカイ二乗検定を行った結果，USA，SRB においては有意差が見られなかったが，ALL，ESP，AUS においては有意差が見られた．有意差が見られたため残差分析を行った結果，ALL では Hard Show と Others，ESP では Contain と Hard Show と Others，AUS では Hard Show と Switch において有意差が見られた．

これらの結果から，Screen Defense のパターンによって Offense Shot Pattern に関係があることが分かったため，今後の指導現場においてディフェンスを採用するための決断の一助となるであろう．

しかし，本研究では，どのポジションの選手がボールスクリーンのディフェンスをしているかなど，ポジションごとの研究はできていない．今後の研究では，ポジションごとのボールスクリーンのディフェンスやオフense側がボールスクリーンを行う前にどのようなアクションを行っているかを研究する必要がある，今後の課題としたい．

【参考文献】

1. 青木崇(2016), Yahoo news
「<https://news.yahoo.co.jp/byline/takashiaoki/20160822-00061389/>」(2018/12/24 参照)
2. AUSTRALIAN OLYMPIC COMMITTEE
「<http://olympics.com.au/news/basketball-men-believe-they-can-win-first-medal-at-rio-olympics>」(2019/01/06 参照)
3. Boston Sports
「http://archive.boston.com/sports/basketball/articles/2006/09/01/united_states_picked_apart_by_greece/」(2018/12/24 参照)
4. Herb Brown(2004)LET'S TALK DEFENSE!, The McGraw-Hill Companies, P.246
5. デル・ハリス(2013)ディフェンス戦術, 陸川章監修, NBA バスケットボールコーチングプレイブック, スタジオタッククリエイティブ, P.260
6. ライオネル・ホリンズ(2013)高確率のプレー, 陸川章監修, NBA バスケットボールコーチングプレイブック, スタジオタッククリエイティブ, PP.184-185
7. マササ・イトウ(2015), 巧妙なスイッチング・ディフェンスの罠, Hoop6 月号, 日本文化出版, P.9
8. フィル・ジャクソン(2013)スクリーンとスクリーンプレー, 陸川章監修, NBA バスケットボールコーチングプレイブック, スタジオタッククリエイティブ, PP.60-61

9. 小津和俊洋, 鈴木淳(2015)バスケットボール競技におけるオンボー
ルスクリーンについての研究, 福岡教育大学紀要, 第 64 号第 5 分
冊, PP.123-127
10. 倉石平(2003)21 世紀は NBA から学ぼう, 日本文化出版, P.208
11. 倉石平(2005)バスケットボールのコーチを始めるために, 大修館書
店
12. 町田洋介, 内山治樹, 吉田健司, 池田英治, 橋爪純, 柏倉秀徳
(2016)バスケットボール競技におけるフローター・シュートのメカ
ニズムと有用性に関する研究, 体育学研究 61 号, PP.301-318
13. 荻田亮, 渡辺一志, 松永智, 嶋田出雲(1997)バスケットボール競技に
おけるスクリーンプレーとショットの繋がり, 大阪市立大学保健体
育学研究紀要第 33 巻, PP.23-29
14. 恩塚亨(2010)バスケットボールにおけるハイピックアンドロールプ
レイの有効性について, 早稲田大学スポーツ科学研究科修士論文
15. 大高敏弘, 吉田健司, 内山治樹(2008)攻撃所要時間に着目したバス
ケットボールのハーフコート・オフENSEの検討, 大学体育研究,
第 30 号, PP.9-22
16. 佐々宜央(2018)バスケットボールの戦い方ーピック&ロールの視野
と状況判断ー, ベースボール・マガジン社, PP.40-41
17. 佐々木瑛, 内山治樹, 吉田健司(2015)バスケットボール競技におけ
るピックプレイのメカニズムに関する記述分析的研究, コーチング
学研究 28(2), PP.115-127
18. 清水信行, 三浦健(2007)大学男子バスケットボール競技におけるス
クリーンプレイについての研究ー鹿屋体育大学の九州学生 1 部リー
グ戦での戦いー, 学術研究紀要第 36 号, PP.59-63

19. Snyder, Q. and Rajakovic, D. (2009) Analysis of the pick-and-roll. FIBA assist magazine, 41 : 8-15.シュテイーラーほか：唐木國彦監訳（1993）ボールゲーム指導事典．大修館書店：東京．
20. デーブ・ウォール(2013)残り数秒での得点プレー，陸川章監修，NBAバスケットボールコーチングプレイブック，スタジオタッククリエイティブ，PP.218-219
21. 吉田健司(2007)バスケットボール競技における「ピックプレイ」に関する事例研究 2006 年 FIBA バスケットボール世界選手権のゲーム分析，日本スポーツ方法学会，第 18 回大会号，P.13

謝 辞

まずは本論文を執筆するにあたって，主査の倉石先生，副査の松井先生，吉永先生には大変お世話になりました．ありがとうございました．

倉石先生には部活動などを含み，6年間お世話になりました．バスケットボールに対する知識，研究への取り組み方など私が今までに経験したことがないことをたくさん教えて頂きました．バスケットボールに対してより理解が深まったと同時にバスケットボールがより好きになることができました．本当にありがとうございました．

松井先生には授業などでコーチングに対する考え方，チームの作り方など他競技にも関わらずたくさんのことを教えて頂きました．ありがとうございました．

吉永先生には学部生時代にも副査をして頂くとともに，将来の相談などにも乗って頂きました．コースが違っても関わらず，たくさんのご指導を頂き，ありがとうございました．

また，博士課程の玉置さんには研究について助言をたくさん頂きました．ありがとうございました．