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

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

I. 緒言

フィル・ジャクソン(2013)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ー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。

これらのことから、ピックプレーはオフenseにおいて大変効果的であることが分かる。しかし、オフense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ぬ重要なプレーであると言える。

そこで本研究では、ピックプレーをボールスクリーンと定義し、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カ国の計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、各チームの集計をする項目にタグをつけるタグgingという作業を行った。

3. 分析項目

- 1)守備形態
- 2)Screen Area
- 3)Screen Spot
- 4)Screen Defense
- 5)Offense Shot Pattern
- 6)Shot

分析項目は以上の6つをそれぞれ分類し、集計した。

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つた 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。

III. 結果

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つたが、ALL, ESP, AUS においては有意差が見られた(表1, 2)。

1. ESP

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ところ 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 2. 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)

2. AUS

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ところ 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 3. ALL 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)

IV. 考察

1. ESP

ESP の Screen Defense においては、Contain ではディフェンスにミスが起こり、そこにヘルプが生じることにより、User のプレイが有意に減り、Kick out のプレイが有意に増えたことが考えられる。また、Hard Show では、ユーザーの進みたいコースに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 のプレイが有意に減り、2nd Kick Out のプレイが有意に増えたと考えられる。

Others では、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 のプレイが有意に増えたと考えられる。

2. AUS

Hard Show では、ESP 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 のプレイが有意に減り、Kick Out のプレイが有意に増えたと考えられる。Switch では、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 のプレイ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 のプレイでは対応しることができなかつたため、2nd Kick Out のプレイが有意に増えたと考えられる。

V. 結論

本研究の結果から、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ボールスクリーンの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と考えられる。