

3x3 競技における攻撃形態に関する研究

— FIBA 2019 シーズン中国代表を一例として —

コーチング研究領域

5018A040-2 朱 雪蓮

研究指導教員：倉石 平 教授

「守交替からオフenseへ」という攻撃の2つの状態を分ける前提としてのチェックボールからのセットオフenseとして捉え、それらをそれぞれゲーム毎に分析することを課題とした。PC用ゲーム分析ソフトを用いて試合映像を見ながらコーディングを行う記述分析法によってデータを集計した。また攻撃内容を図式化(ダイアグラム)する。事前に基準となる分析の流れを作成の上、図1に参考とした。

I. 緒言

オリンピックから新種目として採用される「3x3」は、オフenseにおける5人制バスケットボールとはボールが止めた(保持した)状態から始まるセットオフenseの一部の共通点があるが、この以外の攻撃は5人制バスケットボールと全く違う。そのため、5人制バスケットボールで行われてきたオフenseの研究をそのまま3x3に利用することはできないと考えられる。

そこで本研究は、3x3で攻撃の構造を分析する「攻撃の動きの形」という視点から3x3競技におけるチームの戦術を把握して、セットオフenseの内容を明らかにすることを目的とした。

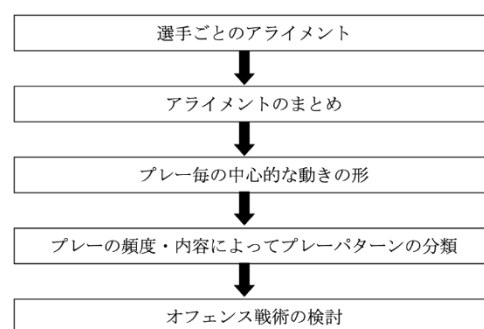


図1. 分析の流れ

II. 方法

1. 分析対象

FIBA2019 シーズンには中国のA代表チームはWorld Cupで優勝、FIBA World Ranking 2位(アジア地区1位)となった。他国でこのような成果を表現している国がないので、中国代表を対象とする研究価値を持つと考える。そこで3x3女子中国代表全カテゴリー(U18, U23, NL, A代表)の2019シーズン国際試合全39試合を対象とした。

2. 分析方法

「チェックボールからオフenseへ」と「攻

全セットをOUT・INサイド別それぞれHIGH・MID・LOWエリアを1OUT2IN, 2OUT1IN, 3OUT12通りになった。

統計処理について、すべての統計的仮説検定における有意水準は5%とした。

III. 結果と考察

1. セットの比較

全試合にはセットオの攻撃回数が402回で35.73%となった。また勝敗別でセットの試投成功数・失敗数・ターンオーバー(TO)いずれも有意差が認められた。

2.アライメント

全試合でアライメントの出現割合の多い順に 1OUT2IN 77.2%, 3OUT 13.21%, 2OUT1IN 9.48%となった。違うチームでも同じメンバーのアライメントの違いが見られることから、大きいプレイヤーがいるいないを、アライメントに影響した可能性があると考えられる。さらに異なるセットを多く使ったため、異なる成果となり、順位に影響した可能性もあると考えられる。

3.セットの選択

ゲームにおいて、U18 以外の中国チームのオフenseはビッグマンの高さの有利性を利用する特徴があった。そして中国チームはビッグマンをうまく活用することでオフenseを有利に展開できると考えられる。日本のような身長の小さいチームが身長の高いチームと戦う際の戦術として、ディフェンスから OUTSIDE のオフenseへの切り替えの早さを狙い、シュートの高い成功率を保持したから、日本チームは U23 で優勝した。そして、他チームと身長差がある身長の小さいチームに対して、いかにトランジションオフenseを使えるかが勝利のカギになると考えられる。また¥5 人制の先行研究において、多くの場合にオフボールマンとしてのビッグマンの動きの重要性を示唆されたから、各チームは選手のサイズによってオフenseの焦点を変えているのではないかと推察する。

ショットクロック残り時間がショットの成否の影響について、同じセットでも、残り時間が少ない (Very Late) 場合(4 秒未満)は時間的余裕がある(4 秒以上)場合より成功率が非常に低くなった。またパターンの選択について、ショットクロックがない状況で SET10 が多用されたが、焦る時間帯でプレイ

ヤーが簡単な 1 対 1 のプレーを使用するには仕方ないと考えられる。残り時間が少なくなった時には、オフenseのしやすさによって選択する傾向があることを示唆している。したがって、残り時間が少なく焦る時間帯でどのような戦術を使うかを事前に計画し、練習をすることが必要であると考えられる。

IV. 結論

本研究の結論について、中国チームはビッグマンがいる場合にセットオフenseのアライメント 1OUT2IN となり、ビッグマンがいない場合には、セットオフenseのアライメントは 3OUT となるから、中国チームのセットオフenseのアライメントとビッグマンの有無に関係あると考えられる。また中国チームは、ビッグマンの有無に関わらず HIGH AREA で、エルボースクリーンプレーが最も多くなった。全体的に見れば、2 人 INSIDE の HIGH AREA ポジションを取ってスクリーンプレーが最も多くなったから、中国チームは 2 人 INSIDE の HIGH AREA を中心としてオフenseを展開することを明らかにした。また、ショットクロックの残り時間とシュートの成功率とは関係があると考えられるため、ショットクロックがなく焦る時間帯で動きを事前に計画と練習の必要性があると考えられる。

一方、新競技として試合の標本数が少なく、本研究が行われている時点では、各種大会の中止・延期が発生しているためである。したがって、より多くの試合をスカウティング作業しなければならない事が今後の研究の課題としたい。

今後、他のトップチームのアライメントとセットに関する研究を行う必要がある。オリンピックの新種目として 3x3 を対象とした研究を進めていく必要があると考えられる。