

WOMEN'S NATIONAL TEAM Technical Report 2021



- TOKYO 2020 OLYMPIC GAMES -

CONTENTS

<01, はじめに>	3
<02, 大会結果>	4
1, 日本代表の大会結果	4
<03, 日本代表のプランと準備について>	5
1, 大会目標とゴール	5
2, チームコンセプト	5
3, ロスター選考	5
4, オフェンスコンセプト	6
5, オフェンスの課題	8
6, ディフェンスコンセプト	8
7, ディフェンスの課題	9
<04, 日本の戦い - オフェンス - >	10
1, オフェンスPPP	10
2, シュート成功率	10
3, トランジションオフェンス	10
4, ハーフコートオフェンス	14
5, 3ポイントシュート	16
6, バスケット近辺でのスコア	18
7, ターンオーバー	20
8, ピック&ロールに関する考察	22
9, 町田瑠唯のアシスト記録更新	26
<05, 日本の戦い - ディフェンス - >	28
1, ディフェンスPPP	28
2, トランジションディフェンス	29
3, ペイントエリア内での失点	30
4, 3ポイントシュートディフェンス	31
5, ターンオーバー	31
6, ポストディフェンス	32
7, ピック&ロールディフェンス	35
8, ディフェンスリバウンド	37
<06, 終わりに>	39

<01, はじめに>

昨年(2021年)に開催された東京2020オリンピックにおける女子日本代表チームの歴史的偉業、つまりオリンピック史上初のメダル、しかも銀メダルの獲得は、バスケットボール界のみならずスポーツの枠を超えて日本中に大きなインパクトを残した。閉幕直後は、テレビで選手たちやトム・ホーバスヘッドコーチ(以下、ホーバスHC)の姿を見ない日はなく、競技者やファンはもちろん、バスケットボールに関心がなかった人たちをも惹きつけた。

このテクニカルレポートでは、東京オリンピックにおいての女子代表の銀メダル獲得までの軌跡を、データや映像から紐解いていく。男子代表編と重複するが、最初にこのレポートの目的をお伝えてしておきたい。

第一に、“過去の女子日本代表との比較”である。具体的には2018年にスペインで開催されたワールドカップ(以下、2018W杯)のデータと比較することで、銀メダルを獲得できた要因を探る。また、2つ目は“世界との差”を知ることである。銀メダルを獲得したということは、現時点で日本は世界第2位の力を持っていると考えられる。それは紛れもない事実ではあるが、順位による漠然とした印象ではなく、オフェンス、ディフェンス、リバウンドなどのそれぞれのランキングやそのデータを知ることで、あらためて“日本女子代表チームの強み”は何だったのか、金メダルを獲得するために足りなかったもの=“日本女子代表チームの課題”がどこにあったのかを明確することができると考えている。

(※注記：本レポートで参照するデータに関しては、主にFIBA公式スタッツやシナジー社が提供するデータである。その理由等については、男子日本代表に関するレポートで詳細を記したので、ここでは割愛する。また“大会フォーマットが原因で起こるデータの偏り”についても、同様に説明を省く)

女子代表の偉業は2021年に突然起こったものではなく、長きにわたる強化体制の下で達成された。2013年のアジアカップで43年ぶりの優勝を成し遂げて以降、2015、2017、2019年と今大会までにアジア4連覇を成し遂げ、着実に成長する姿を見せてきた(※2022年4月現在では5連覇中)。しかしながら世界大会においては、2016年のリオデジャネイロオリンピックでは準々決勝で敗れ8位に終わり、2018W杯でも9位の成績に終わった。

ホーバスHCは世界と肩を並べるための強化という明確な目標を持って、2017年にHCに就任した。2011年からアシスタントコーチを務め、日本の女子バスケットボールの強みと弱みを熟知したその戦術・戦略の組み立てはとても明確で、そのロジカルでアナリティックな戦術と、各プレイヤーに明確な役割を与える術は世界からも注目を集めている。

本レポートでは、ホーバスHCのバスケットボール哲学やプラン・戦術等を紹介したいと考えるが、その分析にて、日本女子バスケットボールの“強み”と“弱み”を、より多くの方に知っていただけたら幸いである。“戦術”や“技術”は常に進化を続けている。次のパリ2024オリンピックでは、すべての国が日本の“戦術”を研究し、日本を倒すための対策を練ってくるだろう。日本は追われる立場になっており、日本も進化を止めてはならない。

最後に、今回の銀メダル獲得は、これまで女子代表に関わってきた選手、指導者、スタッフだけでなく、各所属チームをはじめ、日本の女子バスケットボールに関わるすべての方々の方で成し遂げられたものである。とりわけ今大会において素晴らしい活躍を見せた選手たちを、ユース世代における育成に尽力された指導者の方々には、この場をお借りしてあらためて敬意を表したい。本当におめでとうございました。

<02, 大会結果>

1) 日本代表の大会結果

グループリーグ(予選ラウンド)ではFIBA(国際バスケットボール連盟)ランキング1位のアメリカ合衆国、5位のフランスと同グループになった。またナイジェリアはアフリカ選手権で優勝したチームである。

グループリーグの結果はフランス、ナイジェリアに勝利し、2勝1敗で決勝トーナメントに進出した。準々決勝ではベルギーに劇的な逆転での1点差勝利、また準決勝のフランスには大勝でグループリーグに続いて勝利し決勝に進出した。

決勝はグループリーグでも対戦したアメリカとの再戦となった。結果として惜敗したが、この結果により、日本バスケットボール界としてオリンピック史上初の銀メダル獲得という偉業を成し遂げた(メダル獲得自体がオリンピック史上初)。

(※試合結果は下表参照)

(※本文中のFIBAランキングは、東京2020オリンピック開催時点)

大会結果		JBA
グループリーグ	決勝トーナメント	
 74 - 70 	 86 - 85 	
 69 - 86 	 87 - 71 	
 102 - 83 	 75 - 90 	

<03, 日本代表のプランと準備について>

1) 大会目標とゴール

ホーバス HC が2017年4月、日本代表 HC への就任会見の場で、「東京オリンピックで金メダルを取る」という目標を掲げた。そして、「自分たちのバスケットボールのスタイルを世界のスタンダードにしたい」という想いも、“金メダル”という言葉に込められていた。

2) チームコンセプト

金メダル獲得を目標を掲げ、チームを成長させて勝利に導くために、3つのコンセプトを打ち出した。それは、アナリティックバスケットボール、メンタルタフネス、チームルールの徹底、の3つであった。

アナリティックバスケットボールとは、効率的かつ効果的にバスケットボールをすることが必要と理解し、データや映像を用いて戦略を構築することを意味している。アドバンススタッツや映像分析を行い、自分たちの強みを最大化させ、相手の弱みをついていくために、何が必要かを整理して準備を行なった。

オリンピックで金メダルを取るためには、厳しい練習に積極的に取り組めるメンタルタフネスが必要だった。2016リオデジャネイロオリンピックでは、このメンタルタフネスが足りなかったとホーバス HC は感じており、オリンピックの厳しい環境でも自分のパフォーマンスを最大限発揮するために、心の成長も必要と考えていた。

最後にチームルールの徹底については、今大会は代表活動の経験が少ない選手を招集したこともあり、自分たちのルールをまず理解し、それを徹底することが求められた。

3) ロスター選考

ロスター選考の前提として、ケガで長期離脱していた渡嘉敷来夢と本橋菜子の穴を埋める必要があった。渡嘉敷は、インサイドのディフェンスとリバウンドで貢献する代表チームのベストプレイヤーの一人である。また、本橋はアジアカップで MVP に選出されるほどの得点力を有し、PG としてオフェンスをクリエイトする重要な役割を担っていた。その2人が、本大会開幕約4ヵ月前となる2021年4月1日時点では、大会への参加が難しいと考えられていたなかで、ロスターの選考を行わなければならなかった。

各ポジションに求める選考基準は次ページに記した表のとおりである。すべてのポジション



大会目標

東京オリンピック目標：金メダル



チームコンセプト

- **アナリティックバスケットボール**
→データ・映像を使い効率的に戦う
- **メンタルタフネス**
→厳しい練習にも果敢に取り組める
→ポジティブ思考
- **チームルールの徹底**

に求められていたのは、スコア、リバウンドの2つ。オフェンスコンセプトの節であらためて触れる予定だが、ポジションレスでチーム作りをすることを念頭に置き、ビッグマンがアウトサイドでプレーすることができ、全員がアウトサイドからの得点力を有することが求められていた。

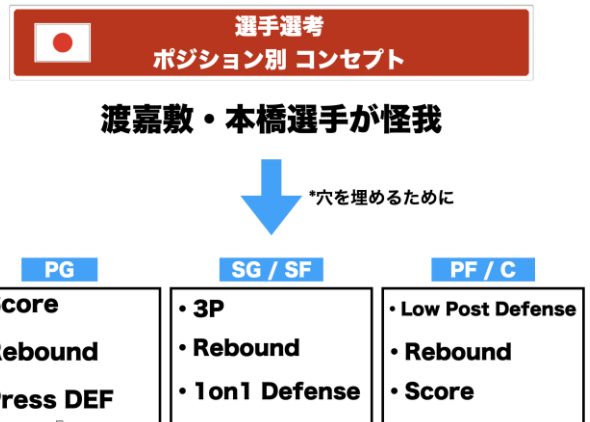
また、ホーバスHCがチーム作りをするうえで『個人の強みが出せるプレーヤー』『オフェンスとディフェンスのルールに適應できること』の2つが選考基準の土台となった。

最終的に選考されたのは右の表のとおりである。平均身長は180cmを下回ったが、ビッグマンが3ポイントシュート（以下、3pt）を打つことができるなど、アウトサイドからもプレーができるプレーヤーを選考したことで、ホーバスHCが理想とするポジションレスのオフェンスが可能なメンバー構成になった。

佐藤晃一氏を中心としたスポーツパフォーマンス部会の献身的なサポートが実り、当初は参加が難しいと考えられていた本橋の復帰が叶い、タイプの違う3人のPGをロスターに持つことができたことも、本大会で偉業を達成できな大きな要因であろう。

4) オフェンスコンセプト

近年ではポジションレスのバスケットボールを総称し、スモールバスケットボールという言葉を使うことが多くなっている。前節で述べたように、今大会は渡嘉敷が参加できない状態となったこともあり、全員がインサイドでもアウトサイドでもプレーするポジションレスの戦い方を採用することにになった。また、日本のすべてのポジションが小さいことを鑑みて、スモールバスケットボールよりさらに小さいことを意味する『マイクロバスケットボール』というホーバスHCの造語をオフェンスコンセプトとした。それは、より小さいラインナップで、より速いバスケットボールの展開を目指すことであり、ポジションレスのコンテニューオフェンス（継続的に動き続けるオフェンス）を用いて、マイクロバスケットボールを実現しようと考えた。



背番号	氏名	ポジション	身長	年齢
#0	長岡 萌映子	PF	183	27
#8	高田 真希	C	185	31
#12	三好 南穂	SG	167	27
#13	町田 瑠唯	PG	162	28
#15	本橋 菜子	PG	165	27
#20	東藤 なな子	SG	174	20
#27	林 咲希	SG	173	26
#30	馬瓜 エブリン	PF	181	26
#32	宮崎 早織	PG	167	25
#52	宮澤 夕貴	SF	183	28
#88	赤穂 ひまわり	SF	185	22
#99	オコエ 桃仁花	PF	182	22
		Average	175.6	25.8



これまでのSet Playを継続していく中で

Micro Basketball

アナリティックな要素としては、“得点期待値(以下、PPP)の高い3pt”と、“ペイントでのイージーシュート”にこだわった。具体的なシュート確率の目標としては、ペイントエリアが50%、3ptが40%である。

右の表は、具体的なオフェンスコンセプトとしてチームで共有されたものである。

<1, SHOT SELECTION>

シュートの優先順位

- ① アグレッシブにバスケットにアタックしてレイアップかフリースローを獲得する。
- ② 3 pt
- ③ ペイント 2pt (エルボーシュート)
- ④ ロング 2 pts

※ただし、基本的に④は打ってほしくない。これはアナリティックバスケットボール(得点期待値の考え方)の最も大きな特徴である。

<2, ON-TIME&ON-TARGET PASSES>

- ① クイックで速いパスを出す。
- ② ドライブしてキック、シュートが打てない場合は、スウィングする。
- ③ よいパスがシュート確率を上げることを意識する。

<3, 0.5 SEC MENTALITY>

- ① 慌てることなく、パス、シュート、ドライブの判断を早くする。
- ② ボールを停滞させないことが重要。
- ③ 練習で早く判断ができれば、試合でも早い判断ができる。

<4, SPACING>

- ① 相手シュートの成否にかかわらず、トランジションを狙うためのスペーシングをすぐにとる。
- ② ドライブ、パス、バックカットでペイントアタックする。
- ③ ウィークサイドは止まらずに動く(フレアスクリーンやピンダウンなど)。
- ④ カット、リローケートのメンタリティ

<5, FINISH>

- ① 自分たちから先にコンタクトしていく。
- ② シュートを打ちきる。そして、決めきる。

<6, REBOUND>

- ① 全員がリバウンド参加する。
- ② 特にウィークサイドはアクティブに。

AKATSUKI FIVE OFFENSE AKATSUKI FIVE	
1 SHOT SELECTION	
1. ATTACK RIM / Lay-Up(FT'S)	3. PAINT 2's
2. THREE POINT SHOTS	4. NON PAINT 2's
2 ON-TIME & ON-TARGET PASSES	
<ul style="list-style-type: none"> • QUICK,HARD PASSES • PROBE, KICK AND SWING MENTALITY • THE PASSER MAKES THE SHOOTER 	
3 0.5 SEC MENTALITY	
<ul style="list-style-type: none"> • PASS, SHOOT OR DRIVE • DON'T HOLD ONTO THE BALL • PRACTICE FAST = PLAY FAST 	
4 SPACING	
<ul style="list-style-type: none"> • ON MAKES OR MISSES SPRINT INTO TRANSITION • ATTACK THE PAINT WITH DRIVES, PASSES OR BACKCUTS • EXCHANGE ON THE WEAKSIDE DON'T STAND • CUT AND RELOCATE QUICKLY 	
5 FINISH	
<ul style="list-style-type: none"> • HIT FIRST • THROUGH CONTACT 	
6 REBOUND	
<ul style="list-style-type: none"> • ATTACK THE GLASS • BE ACTIVE ESPECIALLY ON WEAKSIDE 	

5) オフェンスの課題

日本の生命線である 3 pt をよい形で打つためには、相手ディフェンスを収縮させる必要がある。ホーバス HC は、SG (2 番プレイヤー)、SF (3 番プレイヤー) にシューターが多いことから、ドリブルでペイントエリアに侵入するドライブの強化を考えた。

また、ペイントタッチをより増やすために、ドライブだけではなく、カッティングを増やすことも目指した。

6) ディフェンスコンセプト

当初よりディフェンスのプレッシャーにこだわってきたホーバス HC だったが、渡嘉敷が離脱したことによってペイントエリアのディフェンスが弱くなることを踏まえ、よりバックコートでプレッシャーをかけて、相手のオフェンスを簡単にセットアップさせないようにすることを目標とした。前線からのプレッシャーにこだわり、トラップディフェンス (ボールマンに対して、2 人のディフェンスマンでプレッシャーをかけてターンオーバーやミスの誘発を狙うディフェンス) を用いて、守りに入るのではなく積極的に仕掛けていくディフェンスを目指した。

ピック&ロール (以下、PNR) ディフェンスでは、よりアグレッシブにプレッシャーをかけるなかで、相手のスカウティングを行い、状況に応じたディフェンス方法を採用した。1 on 1 のディフェンスではボディアップ (コンタクト) することを大切に、身体のサイズにかかわらずフィジカルに守ることを求めた。

右の表は、具体的なディフェンスコンセプトとしてチームで共有されたものである。

<1, SHELL MENTALITY>

近年のバスケットボールはパッシングからドライブ&キックに変わってきている。そのため、ベースのクローズディナイを強調せずに、ドライブのギャップを埋めるディフェンスを行った。そして、相手オフェンスの“狙い”と“強み”を止めたいと考えた。

そこで、アクティブに手を出して、ギャップを埋める意識を持つように促した。また、近年のバスケットボールでは 3 pt を武器とするチームが多いため、オーバー (不必要な) ヘルプをしないことも強調した。

<2, 1 on 1 DEFENSE>

自分のマークマンにバスケットに向かって、

課題 Offense

- **2,3番選手の強化**
- **Dribble Drive**できるようにすること
- **Cutting**により**Paint Attack**を機会を作ることに **挑戦する**

- **PG以外Driveできていない**
- **FT試投数を増やす**
- **FT本数 目標値 : 16本**

DEFENSE

1 SHELL MENTALITY

- PROTECT THE PAINT
- SHOW LENGTH IN GAPS - ARMS OUT
- DON'T OVER HELP AND GIVE UP 3's

2 1 ON 1 DEFENSE

- GUARD YOUR YARD - CONTAIN THE BALL
- MOVE YOUR FEET AND BODY UP
- CHALLENGE EVERY SHOT

3 TRANSITION DEFENSE

- PICK UP EARLY
- DECLARE THE BALL
- LOADING - LOAD TO THE BALL

4 COMMUNICATION

- TALK EARLY, LOUD AND OFTEN
- TALK WITH YOUR HANDS AND VOICE

5 PHYSICALITY

- MAKE THEM FEEL YOU
- BE PHYSICAL WITHOUT FOULING

6 REBOUND

- PHYSICAL BOX OUTS - PHYSICAL REBOUNDS
- RELENTLESS
- GO GET THE BALL

ドライブをさせないこと。ホーバス HC は 1 on 1 に対して、この 4～5 年で考え方が変わったと話している。今まではノーミドルで、ベースラインに向かわせることをコンセプトとしたが、ストレートなドライブを与えてしまうケースがあったため、ディレクション(方向づけ)をしないシステムに変更した。

1 on 1 で守るためにも、ボディコンタクトと足を動かすことを求めた。ただしこのとき、ファウルをしないために、悪い(ファウルとなるような)手の使い方をしないディフェンスをすることが大事である。本大会では、悪い手の使い方をしないことでファウル数を少なく抑えることができ、フィジカルなディフェンスが日本の強みになった。そして、シュートに対しては手を挙げて、簡単にオープンシュートを打たせないことも求めた。

<3, TRANSITION>

いち早くピックアップを行い、ボールマンに対しては誰が守るかを声を出して明確にする。ローディングとは、トランジションでピックアップをしていきながら、ギャップを守る意識をもって、簡単にドライブレーンを与えないということである。

<4, COMMUNICATION>

- ・早く、大きく、しつこく声を出す。
- ・手と声を使ってトークする。

<5, PHYSICALITY>

ファウルをせずに、ボールマンに対してフィジカルにプレッシャーをかけていく。

<6, REBOUND>

いち早くボックスアウト行き、加えてより強いフィジカルなコンタクトのボックスアウトを求めた(ヒットファースト)。

また、4～5 番プレーヤーがボックスアウトして相手ビッグマンを抑えている間に、1～3 番プレーヤーがリバウンドをとることをコンセプトとした。

7) ディフェンスの課題

日本はサイズが小さいことから、ローポストディフェンスについては、どんなときも大きな課題となっている。グループラウンドでアメリカ、フランスとの対戦することが決まっていたため、アメリカのブリトニー・グライナー、フランスのサンドリーヌ・グルダのような世界トップのビッグマンへの対策が必要だった。こういった一流のビッグマンに対して、ポストにボールが入る前のディフェンスにこだわり、徹底したポストファイトを求めた。またボディコンタクトを行い、1 on 1 で守りきる努力も同時に求めた。周りの 4 人はペイントエリアをサポートするために、ボールが入ったら収縮するシステム、“チョークディフェンス”を採用した。

課題 Defense

• **Low Post Defense強化**
→Ballが入る前のPost Fight
→Body Contactをしながら1on1で守る
→チーム全員がPaint AreaをカバーしながらDefenseをする (Choke Defense)

• **1on1 Defense強化**
→Straight Line Driveに対してBody Upを強化

日本はサイズが小さいことから、ローポストディフェンスについては、どんなときも大きな課題となっている。グループラウンドでアメリカ、フランスとの対戦することが決まっていたため、アメリカのブリトニー・グライナー、フランスのサンドリーヌ・グルダのような世界トップのビッグマンへの対策が必要だった。こういった一流のビッグマンに対して、ポストにボールが入る前のディフェンスにこだわり、徹底したポストファイトを求めた。またボディコンタクトを行い、1 on 1 で守りきる努力も同時に求めた。周りの 4 人はペイントエリアをサポートするために、ボールが入ったら収縮するシステム、“チョークディフェンス”を採用した。

<04, 日本の戦い - オフェンス ->

1) オフェンス PPP

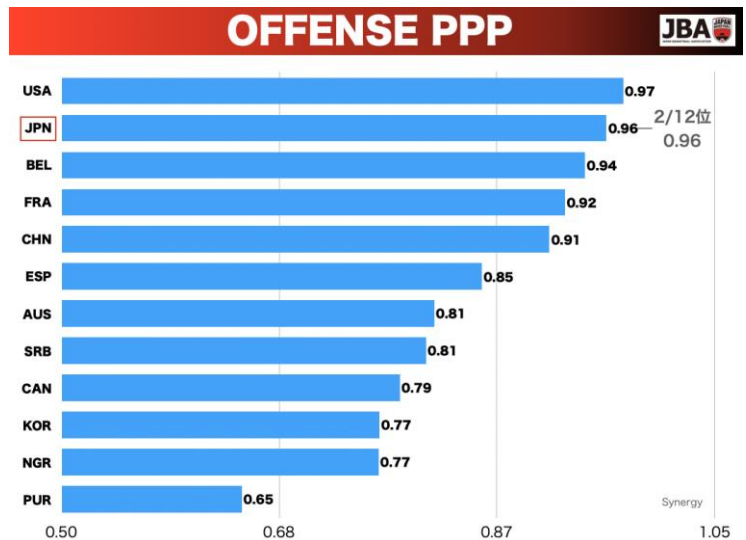
アナリティックバスケットボールを展開するにあたって、女子代表は PPP にこだわって強化してきた。結果として、今大会参加国中 2 位のオフェンス PPP を残し、1 位のアメリカとも僅差だった (表 1 参照)。

[参考]

前回のリオデジャネイロオリンピックでは、PPP 0.91 で 3 位 (1 位：アメリカ 1.09、2 位：オーストラリア 0.923)。

全チームの数字を見ても、オフェンス PPP 1.00 を超えるチームはなく、前回大会でもアメリカだけである。このことから、オフェンス PPP 1.000 を目指すことが、金メダル獲得への一つの指標になると考えることができる。

【表 1】

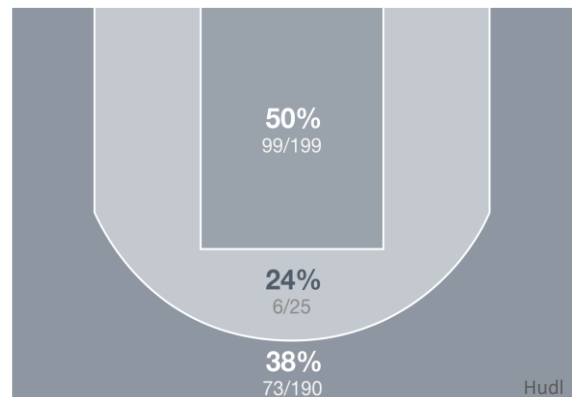


2) シュート成功率

ホーバス HC はペイントエリアでのシュート成功率を 50% 以上、3 pt 成功率 40% 以上を目標とした。

右図は今大会のエリアごとのシュート成功率を表したものだが、残念ながら 3 pt シュート成功率はわずか 2% 届かなかったものの、目標はほぼ達成できたと言っていい。

PPP (期待値) として考えると、ペイントシュートは 1.00、3 pt は 1.14、ミッドレンジシュートは 0.48 となる。また、それぞれのエリアの試投数を割合として計算すると、全フィールドゴール試投数 (FGA) のうち、ペイント 48.1%、3pt 45.9%、ミッドレンジ 6% となっており、期待値の低いミッドレンジはほとんど打っていない。オフェンスコンセプトの一つであった、“PPP の高いシュートを多く打つ” という目標は、見事に達成されたと言える。



3) トランジションオフェンス

ホーバス HC は日本の強みは『速さ』だと考えていた。その速さを表す指標として、最も重要なのがトランジションオフェンス (いわゆるファストブレイク) である。この節では、そのトランジションオフェンスについて考察していく。

今大会の全オフェンスポゼッション (以下、オフェンス POSS) のうち、トランジションオフ

ンスが占める割合は 13.1% で参加12チーム中 8 位であった(表 2 参照)。この割合が 21.8% で 1 位だったカナダは、オフェンスの約 5 回に 1 回はトランジションオフェンスを出していることになる。日本はカナダとはオフェンス POSS% で 8.7 ポイントの差があり、約 7.6 回に 1 回の割合でトランジションオフェンスを出していた。1 試合に換算して比較すると、約 2～3 回のトランジションオフェンスの差があったことになる。

日本はトランジションオフェンスを多く狙うことを目標としていたが、数字の上では POSS 数を増やすことができなかったと言えるだろう。

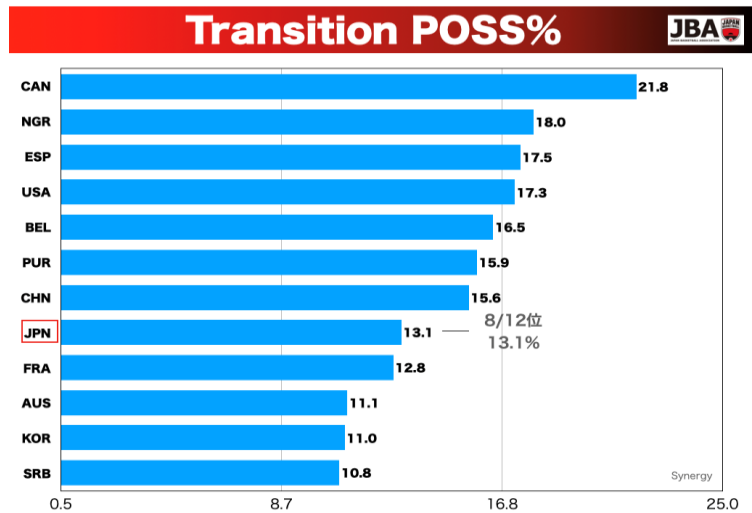
【表 2】

【表 3】

表 3 は、トランジションオフェンスの内訳を過去大会と比較したものである。ADR は After Defense Rebound、つまり“ディフェンスリバウンド後”を意味し、ATO は After Turn Over、つまり“ターンオーバー後”を意味している。

まず、ファストブレイク(以下、FB)を含めたすべてのオフェンスは、インバウンド、リバウンド、ターンオーバー(以下、TO)の3種類から始まることを理解する必要がある。その3つの中でトランジションオフェンスになりやすいシチュエーションは、リバウンドか TO からというのが一般的な考え方である。

過去の大会と比較して、トランジションオフェンスが顕著に減ったのは、青字で示した ADR からのものであったことが分かるだろう。また ATO に関しても、2016 リオデジャネイロオリンピック時に比べ 2.4 回と半分ほどの数字になっていることが分かる。なぜトランジションオフェンス回数が増やせなかったのか、その理由について数字の面から考察する。

まず、これはディフェンスの章で詳述することになるが、日本は今大会、ディフェンス時の eFG% (Effective field goal percentage の略、3 pt の価値を加味したフィールドゴール成功率) が 54.8% で今大会12チーム中 10 位、ターンオーバー-% が 15.9% で12チーム中 7 位であった。つまり、ディフェンスでスコアされることが多く、そもそも ADR のシチュエーションが多く作れなかったと考えられる。また、TO についても同様に、日本は相手の TO をあまり誘うことができなかったということだろう。

また、対戦相手も日本のトランジションオフェンスに対して、オフェンスリバウンドに参加する人数を減らす、もしくは深い位置まで入らない対策をしていた(▼映像04-3-1)。このことにより、数的有利のシチュエーションを作ることができず、トランジションオフェンスの回数が増えなかったと考えられる(後述するが、相手チームが“日本のトランジションを抑えるた

1) Transition Offense

過去の大会との比較

	2020 Olympic	2020 OQT	2018 World Cup	2016 Rio Olympic
ADR → FB	7.8回	11.7回	9.5回	8.3回
ATO → FB	2.4回	3.3回	4.3回	4.7回

めにリバウンド参加人数を減らした”ことは、日本の弱みであるディフェンスリバウンドの獲得には効果があった)。

次にトランジションオフENSEの PPP を検証していきたい(表 4)。

数字の面では日本は 0.88 で参加12チーム中 5 位で、1 位のセルビアとは 0.33 の差であった。トランジションオフENSE POSS% 1 位のカナダの PPP は 0.77 で、12チーム中 9 位と PPP 自体は高くはなかった。

トランジションの機会数が多く、PPP の高いチームはベルギー (Poss% 5 位 / PPP 2 位) とアメリカ (Poss% 4 位 / PPP 4 位) の 2 チームであることが分かる。PPP が 1.00 を超えたチームは 3 チームしか

なく、優勝したアメリカも 0.98 と 1.00 を下回っている。一般的にトランジション PPP は、ハーフコートオフENSE PPP よりも高くなりやすい傾向であるが、PPP 0.88 であった日本は、トランジションオフENSEの成功率に関して、成長できる余地がまだあると言えるだろう。

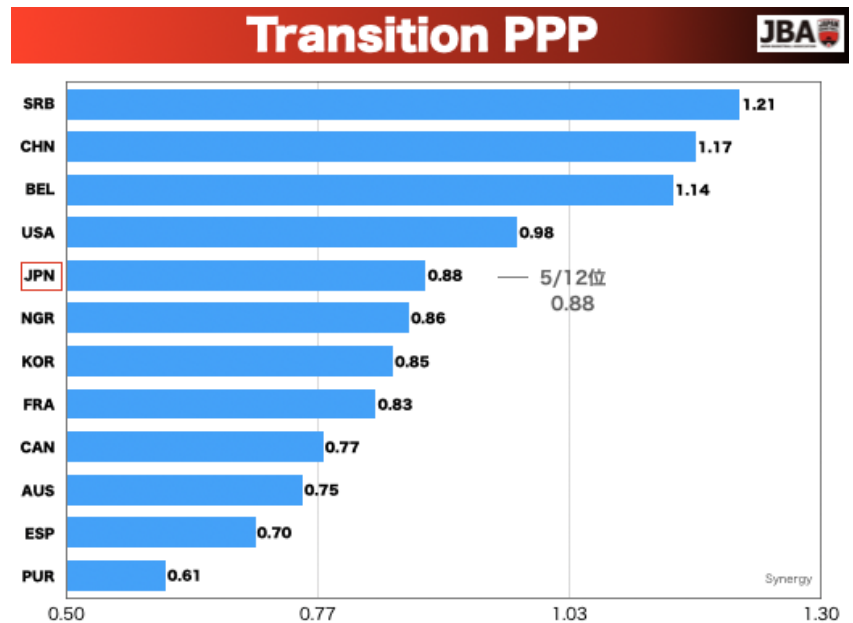
【表 4】

【表 5】

表 5 は、各国のトランジションオフENSE (FB) の数値をランキングしたもののだが、PPP を見たときに、PPP が 1.00 を超えているチームは eFG% が 60 % を超えてることが分かるだろう。

また、この PPP で 1 位 (1.21) のセルビアは、全オフENSE POSS のうち、トランジションオフENSEが占める割合が 10.8 % と少ないことから、オフENSEのスタイルとして、それぞれの局面で確実に点数につながる方法を選択する傾向にあったことが予想される。

FAST BREAK 分析						
Team	PPP	% Time	POSS	Points	eFG%	%TO
Serbia	1.21	10.8%	9.3	11.3	69.8%	14.3%
China	1.17	15.6%	13.5	15.8	68.2%	20.4%
Belgium	1.14	16.5%	14	16	60.6%	10.7%
USA	0.98	17.3%	15	14.7	51.9%	11.1%
Japan	0.88	13.1%	11.2	9.8	45.7%	7.5%
Nigeria	0.86	18%	17	14.7	50.0%	17.6%
Korea	0.85	11%	8.7	7.3	47.4%	15.4%
France	0.83	12.8%	10.7	8.8	51.0%	20.3%
Canada	0.77	21.8%	19	14.7	41.5%	15.8%
Australia	0.75	11.1%	10	7.5	35.0%	15.0%
Spain	0.70	17.5%	15	10.5	38.9%	16.7%
Puerto Rico	0.61	15.9%	14.3	8.7	31.1%	9.3%

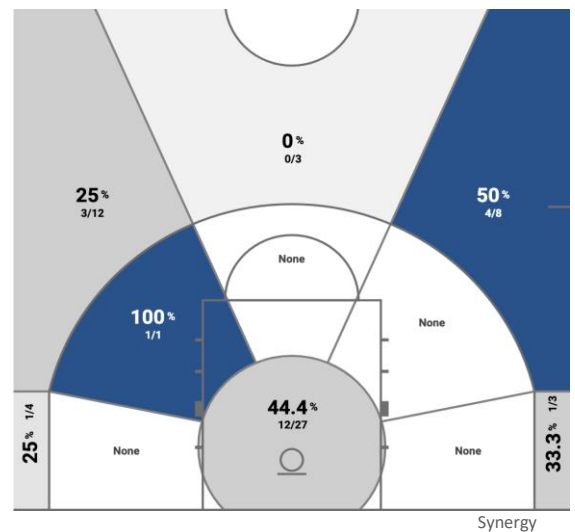
Synergy

次に日本のトランジションオフENSE PPP が 0.88 と、なぜ上がらなかったのかを検証していく。

表 5 で分かるように、日本は TO% が 7.5 % と 12 チーム中で最も低い数値であった。しかしながら eFG% は 45.7 % とシュート確率が低かったことが、トランジションオフENSE PPP が

上がらなかった一番の要因であった。

右のプレーチャートは、トランジションオフense時のシュートチャートである。また下に示した表6は、トランジションにおけるエリア別のシュート試投割合だが、3ptが全体の51.7%を占めている。また3pt成功率は30%と通常の3pt%よりも低い値になっていたことが分かる。



【表6】

	Make	Attempt	成功率	試投割合
3P	9	30	30.0%	51.7%
2P	12	28	46.4%	48.3%

JBA

Synergy

<a, 3ポイントシュート (3pt)>

表7は個人でのトランジションオフenseでの3ptの試投割合と、3pt%のデータである。前述したように、3ptを多く試投し、全体の成功率自体は低かったことが分かるだろう。

選手別では宮澤夕貴、高田眞希、馬瓜エブリンの3選手は高い成功率で決められたが、その他選手の成功率は低かったことが分かる。

(▼映像04-3-2)

また、3ptを決められなかったシーンを検証すると、オープン状況では打っているものの、シュートが入っていない選手(▼映像04-3-3)がいることと、状況判断に課題があるシーン(▼映像04-3-4)に分けることができた。3ptの状況判断をよくすると同時に、トランジションのなかで、走りながらの状況におけるフットワークを向上させて3pt成功率を上げることが、トランジションPPPを上げるための今後の課題になる。

一方で、確率は低かったものの、相手にとって日本の3ptが大きな脅威になっていたことは間違いないだろう。

<b, バスケット近辺のシュート>

次にバスケット近辺のシュート成功率に着目する。シュート成功率は44.4%で期待値は1を下回り、トランジションPPPが上がらなかった原因になっている。

前述したように、今大会はアウトナンバー(数的優位)のシチュエーションが少なく、イーブンナンバー(数的優位ができていない、オフenseとディフェンスの人数が同数)のトランジションシチュエーションが多かった。トランジションオフenseで1on1やドライブを仕

【表7】

	3PM	3PA	3P%	3PA%
TOTAL	9	30	30.0%	51.7%
#27 林	1	6	16.7%	66.7%
#52 宮澤	3	8	37.5%	88.9%
#8 高田	2	3	66.7%	33.3%
#99 オコエ	0	6	0.0%	66.7%
#3 馬瓜	3	4	75.0%	80.0%
#0 長岡	0	2	0.0%	50.0%
#12 三好	0	1	0.0%	100.0%

JBA

掛けたときにディフェンスがマッチアップしているシーンが多く、それがタフショットにつながったことで、シュート成功率が上がらなかったと考えられる。

(▼映像04-3-5)

また、トランジションオフェンス時のシュートブロック割合についても言及しなければならない。

ペイントでの全シュートの 15.5 % がブロックされており、被ブロック数の上位 3 プレーヤーは表 8 のとおりである。ブロックされるシーンとしては、ボールマンの横からブロックされるシーンと、前に立っているディフェンスにブロックされるシーンだった。

(▼映像04-3-6 / 映像04-3-7)

【表 8】

TRANSITION vs BLOCK%

	BLOCK%
#32 宮崎	33.3%
#99 オコエ	33.3%
#88 赤穂	16.7%

JBA

【表 9】

<c, 対戦相手別>

表 9 は対戦相手ごとのトランジションオフェンスのデータである。アメリカ、ベルギーと、グループラウンド時のフランスに対して PPP が 1.00 以下になっていることが分かる。他方、準決勝のフランス戦では、PPP を大きく上昇させることができた。

	6G Ave	vs USA	vs FRA	vs BEL	vs NGR	vs USA	vs FRA
得点	9.8点	6点	22点	6点	14点	4点	7点
POSS	11.2回	12回	13回	8回	10回	10回	14回
F.B. PTS / 全PTS	11.3%	8.0%	25.3%	7.0%	13.5%	4.7%	9.5%
PPP	0.88	0.50	1.69	0.75	1.40	0.400	0.500

JBA

ここでは、準決勝のフランス戦で PPP 1.69 と高くなった理由を考察したい。

この試合はまず、3 pt を 3/4 (75%)、2 pt を 5/7 (71.4%) と、高い確率で決めることができた。さらにフリースローを多くもらったことでも PPP が高くなったと考えられる。相手オフェンスの eFG% 45.8%、ORB% 20%、TO% 16% (14回) とディフェンスが機能し、トランジションオフェンスを出しやすい ADR と ATO シチュエーションを多く作ることに成功し、数的優位の場面で、よりよいシュートを打てたことが得点につながったと考えられる。

(▼映像04-3-8)

4) ハーフコートオフェンス

次はハーフコートオフェンスについて検証したい。トランジションオフェンスを除いた、ハーフコートオフェンスのみの PPP は 0.971 で今大会参加国中 2 位という結果だった。1 位のアメリカの 0.972 とは 0.001 と、本当にわずかな差であったことが分かる。このことから、日本のハーフコートオフェンスは世界一の水準で遂行できたと言えるだろう。

(図10参照 / 次ページ)

表11はハーフコートオフェンスの PPP ランキングを基に、それぞれの FG% や、eFG%、TO%、FT Ratio (FT 獲得率) を比較したものである。eFG% 52.5% は 3 位で、1 位のアメリカ

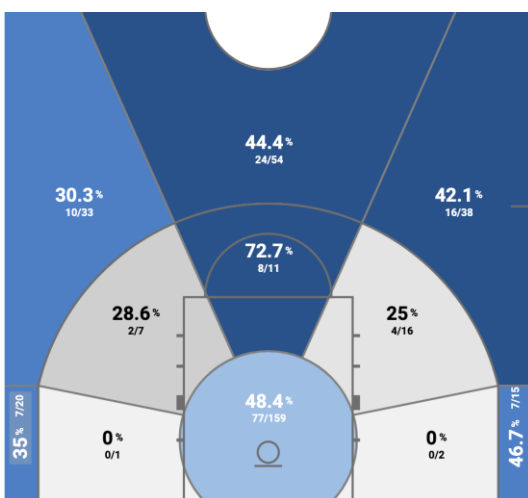
とは 4.9% の差であった。その一方で TO% は 12.6% と大会で最も低い数字となっており、この TO の少なさが世界第 2 位のハーフコートオフェンス PPP という結果を支えた数字と言っよう。

TO を少なくすることは、ホーバス HC が準備段階でこだわっていたことであり、それはアナリティックバスケットボールの実現に関しても重要な項目であった。

下の図はハーフコートオフェンスのシュートチャートである。また表12は、日本の各エリアでのシュート試投数の割合と成功率のデータである。

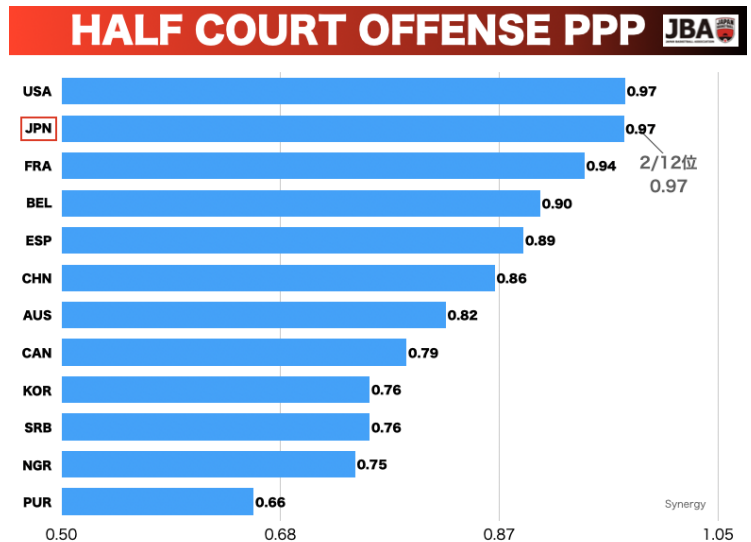
これらのデータより、日本は PPP が高い 3 pt とバスケット近辺でのシュートを多く打つことができていることが分かる。そのなかで 3 pt は目標とした成功率 40% を達成することができており、これは相手にとって脅威的な数字である。

ペイント全体のシュート成功率は 50% だったが、バスケット近辺に限るとシュート成功率は 48.4% で 50% を下回った。このペイントスコアについては、後の節で取り上げる。



Synergy

【表10】



Half court Offense 分析 【表11】

Team	PPP	eFG%	TO%	FT Ratio
USA	0.972	57.4%	20.7%	11.2%
Japan	0.971	52.5%	12.6%	8.8%
France	0.938	53%	15.8%	7.6%
Belgium	0.901	50.2%	14.8%	7.1%
Spain	0.887	48.6%	15.2%	8.9%
China	0.863	52.2%	22.9%	10.2%
Australia	0.822	46.4%	15.9%	7.8%
Canada	0.789	42%	13.7%	11.8%
Korea	0.758	40.6%	13.3%	5.2%
Serbia	0.758	41.2%	16.6%	10.4%
Nigeria	0.746	39.7%	14.7%	9.1%
Puerto Rico	0.661	35%	15.9%	7.9%

Synergy

【表12】

	Make	Attempt	成功率	試投割合
3P	64	160	40.0%	40%
2P(MID)	14	37	37.8%	10.4%
2P (Around the rim)	77	159	48.4%	44.7%

JBA

5) 3ポイントシュート (3 pt)

【表13】

	成功率	シュート期待値
3P	40%	1.20
Paint	50%	1.00

JBA

ホーバス HC は相手のペイントスコアの成功率が 50 % だったとしても、自分たちの 3 pt の成功率が 40 % の場合、シュート期待値の差で上回ることができる (表13) こと

を踏まえて、ペイントエリアの得点力の低さのディスアドバンテージを 3 pt でカバーしようという考えだった。そのため、シュートの確率だけではなく、試投数にもこだわってオフENSEを組み立てた。

表14 は 1 試合のチーム別 3 pt ランキングである。実際、日本は参加国のなかで唯一、1 試合に 30 本以上の 3 pt を打っており、3 pt については成功率も含めて世界一のチームだった。

【表14】

TEAM	3P					
	3PM	Rank	3PA	Rank	3P%	Rank
JAPAN	12.2	1	31.7	1	38.4%	1
PUERTO RICO	6.7	6	27.0	2	24.7%	11
AUSTRALIA	9.0	2	26.8	3	33.6%	5
KOREA	6.3	8	25.7	4	24.7%	12
FRANCE	8.2	3	23.7	5	34.5%	4
BELGIUM	7.0	5	21.3	6	32.9%	6
CHINA	7.3	4	20.3	7	35.8%	2
USA	6.5	7	18.5	8	35.1%	3
SERBIA	5.2	9	16.5	9	31.3%	7
SPAIN	4.8	11	16.5	9	28.8%	9
CANADA	4.7	12	16.3	11	28.6%	10
NIGERIA	5.0	10	16.3	11	30.6%	8
AVERAGE	6.9	-	21.7	-	31.6%	-

ちなみに男子日本代表の本大会での 1 試合平均 3 pt 試投数は 28.3 本であった。それでも男子参加国中 9 位だった。男子で 1 試合平均 30 本以上 3 pt を打つチームは 7 チームあったのに対し、女子では日本だけであり、逆に 9 チームが平均 25 本以下の、3 pt 試投数が少ないチームとなっている。

また、1 試合の 3 pt 成功数においても、女子では 1 試合に 10 本以上の 3 pt を決めたチームが日本だけであるのに対し、

男子では 6 チームあることも興味深いデータと言える。もちろん、男女では試合のペースが違うので単純に比較することはできないが、少なくとも今大会においては、女子は男子に比べて 3 pt の効率の高さを有効活用できているチームは少なかったと言えるだろう。

表15 は、女子代表のハーフコートでの全試投のうち 3 pt シュートが占める割合を示している。日本は他国と比べて 3 pt を大幅に多く試投していることがわかる。

【表15】

	3PA%	Rank
JAPAN	45.5%	1
KOREA	39.5%	2
PUERTO	38.7%	3
AUSTRALIA	38.4%	4
FRANCE	36.8%	5
CHINA	34.8%	6
BELGIUM	31.1%	7
USA	28.7%	8
SERBIA	25.7%	9
CANADA	24.9%	10
SPAIN	24.6%	11
NIGERIA	21.9%	12
AVERAGE	32.6%	-

また、ハーフコートでの 3 pt 成功率が 40% に達したことで (表13)、対戦相手は日本の 3 pt を警戒してアウトサイドを守らなければならなくなり、ペイントエリアにスペースを作ることに成功した。ただし、結果的にペイントでの FG% が高かったことは先にも述べたが、3 pt を多く打つことはペイントでのシュート数そのものは少ないことを意味しており、前ページのスタッツ表 (表11) で分かるように、FT Ratio (FT をもらう割合) が低くなる原因になってしまった可能性はある。

次にどのように 3 pt を生み出したかを検証したい。

【表16】

表16 は、林咲希の 3pt のトリガー分析である。林はシューターとして、多くの 3 pt を放ち、3 pt 成功率は 48.6 % と驚異的な数字を残した。特に準々決勝のベルギー戦で試合を決定づけた逆転 3pt シュートは、多くの人々の記憶に残る今大会のベストプレーの一つだろう。

Saki Hayashi	3PM	3PA	3P%
Screen play	3	6	50.0%
Hand off	0	1	0.0%
Spot up_PNR_3rd man	2	2	100%
Spot up_Drive kick	6	11	54.5%
Spot up_Inside out	1	1	100.0%
Spot up_Extra pass	1	2	50.0%
Spot up_Others	3	6	50.0%
Spot up_FB	1	6	16.7%
Total	17	35	48.6%

JBA

彼女の 3 pt をシチュエーション別に分けると、ドライブ&キックからのスポットアップが一番多かった。また全体としても、スポットアップのシチュエーションが全35本のうち28本を占めており、他のプレイヤーがクリエイトし、よいパスを展開することで多くのシュートチャンスを得ていたことが分かった。

(▼映像04-5-1)

【表17】

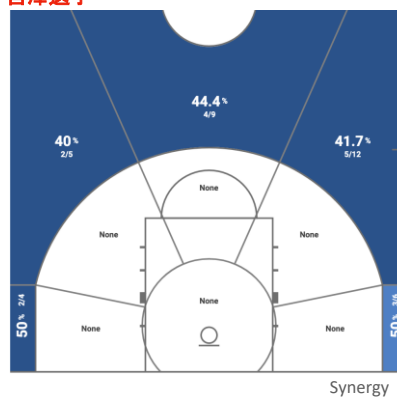
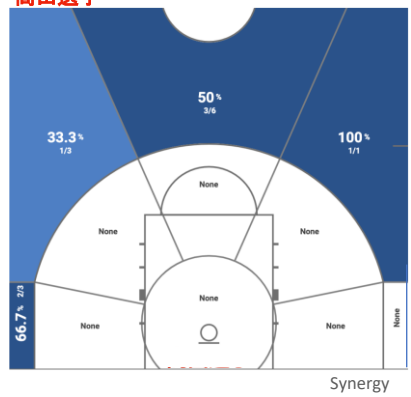
表17 は日本のロスター全プレイヤーの 3 pt のスタッツである。今回の女子代表のロスターは、全員が 3 pt を打てるのが強みの一つであった。全員が 3 pt を打てることによって、ペイントアタックしたときに、ディフェンスがボールマンに対して、ヘルプしづらい状況となったのは明らかである。

Japan	3 FGM	3 FGA	3 FG%
#52 Yuki Miyazawa	19	44	43.2%
#27 Saki Hayashi	17	35	48.6%
#15 Nako Motohashi	9	18	50.0%
#99 Monica Okoye	5	16	31.3%
#12 Naho Miyoshi	4	14	28.6%
#8 Maki Takada	7	13	53.8%
#0 Moeko Nagaoka	2	11	18.2%
#3 Evelyn Mawuli	4	10	40.0%
#32 Saori Miyazaki	2	9	22.2%
#13 Rui Machida	2	8	25.0%
#88 Himawari Akaho	2	8	25.0%
#20 Nanako Todo	0	4	0.0%
Team Totals	73	190	38.4%

JBA

右に示したプレーチャートを参照していただきたい。これは、宮澤と高田の 3 pt 成功率に関するチャートである。

チームで 3 pt 試投数が 1 位の宮澤は PF として出場しており、大会を通して 19/44 (43.2 %) と驚異的な 3 pt 成功率だった。ホーバス HC の 5 アウトオフェンスでは、3 pt を打てる PF、

宮澤選手

高田選手


C をコーナーに配置したが、これは相手ビッグマンがシュートブロックやヘルプに簡単にこられなくするための対策である。特にビッグマンポジションのプレイヤーは、オフボールではペ

イントへの不必要なヘルプに行ってしまう傾向があり、ビッグマンがコーナーで 3 pt を打つチャンスを量産した。

(▼映像04-5-3)

結果として宮澤、高田のコーナー 3 pt は 7/13 (53.8%)、期待値が 1.62 と高い数値となった。また、コーナーに 3 pt を打てるビッグマンを配置することで、オフボールカットやカウンターでの 1 on 1 も生まれた(※バスケット近辺のフィニッシュに関しては次の節で触れる)。

(▼映像04-5-4 / 映像04-5-5)

3 pt が日本の躍進に大きく貢献したことは明確であり、PPP 向上のキーポイントであった。今後も 3 pt を 40%以上で決めることができるプレイヤーが、日本のサイズ面でのディスプレイを軽減するための重要なポイントとなると考えられる。

6) バスケット近辺でのスコア

表18 はシナジーを基にした、大会参加各国のハーフコートオフェンスのみのバスケット周辺でのスコアの平均や、FG%、PPP のランキングである。

(注：シナジーのデータは厳密なペイントエリアでのスコアではなく、ポストアップを除く、レイアップ、ダンク、ティップインなどバスケット周辺スコアのみでデータ化)

日本はハーフコートオフェンス (ポストアップを除く) の平均72点中 25.5 得点をバスケット近辺でスコアしている。またバスケット近辺でシュートしたオフェンス POSS は参加国中 2 位と非常に多く、シュートを打つ機会そのものは多かったが、その PPP は 1.062 で 5 位という数字であった。数字で見ると、

ハイレベルなビッグマンを要するアメリカ、ベルギーが高いバスケット周辺の FG% を記録していることが分かる。また、日本よりも一つ上、4 位の記録となった PPP 1.132 の中国は、200cm前後のビッグマンをロスターにもっていることが特徴で、やはりインサイドを強調したオフェンスをするチームであった。それに比べると、3 pt の節で触れたとおり、日本がまったく違うアプローチでペイントにアタックし、それを成功させたかが分かるだろう。

表19 は、ペイントスコアをオフェンスのタイプ別に分類したものである。最も FG% が高かったのは、ハンドオフ (ドリブルハンドオフを含む) で 71.4%であった。POSS 回数は多くはなかったが、特にハンドオフからのドライブは非常に効果的であった。

次ページに示したプレーチャートは、ハンドオフを有効に使うための“2”というプレーである。

【表18】

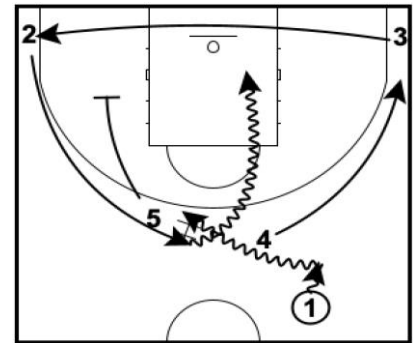
#	Team	平均Poss	Points	PPP	FG%
1	USA	15.5	21	1.355	64.5%
2	Belgium	19.5	25.8	1.321	62.8%
3	Spain	23.5	26.8	1.138	54.3%
4	China	19	21.5	1.132	53.9%
5	Japan	24	25.5	1.062	51.4%
6	France	14.3	15.2	1.058	52.3%
7	Serbia	19.2	19.8	1.035	48.7%
8	Canada	21.3	21.3	1	48.4%
9	Korea	18.3	18	0.982	47.3%
10	Australia	18.5	17.8	0.959	47.3%
11	Nigeria	26	22.7	0.872	42.3%
12	Puerto Rico	15	11.3	0.756	37.8%

【表19】

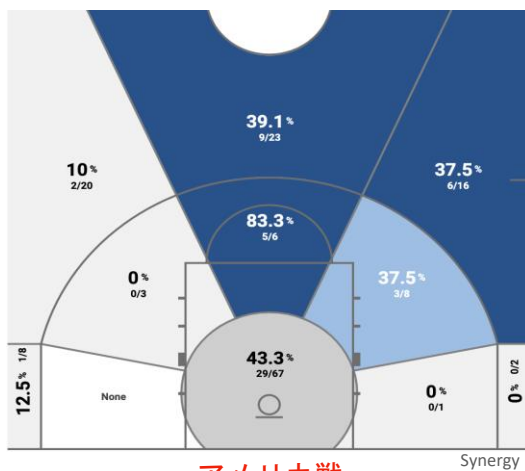
	FGM	FGA	FG%
Hand Off	5	7	71.4%
PNR-R	8	13	61.5%
Cut	22	36	61.1%
PNR-H	17	32	53.1%
ORB	2	4	50.0%
ISO	12	28	42.9%
Spot up	13	33	39.4%
Scree	0	1	0.0%
Total	79	154	51.4%

この“2”のプレーは、ハンドオフが行われる前に、2と5のオフボールスクリーンを用いることで、ディフェンスがハンドオフを守りにくい状況を作り出そうと計画したもので、最終的にスイッチミスを引き起こすなどの、ディフェンスのトラブルを作り出すことができた。効果的なペイントへのアタックにつながったプレーの代表的なものである。

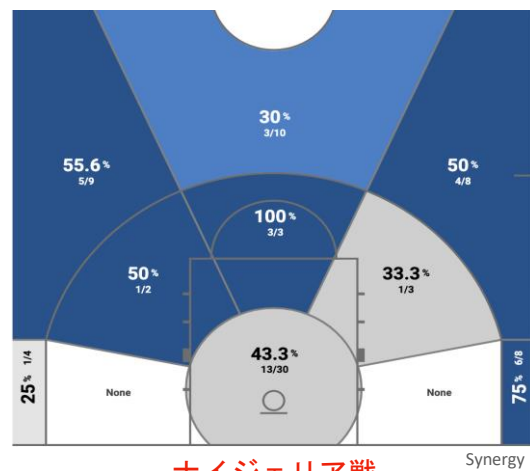
(▼映像04-6-1)



平均としては目標としていたペイントでのFG% 50%を達成することができたが、以下のシュートチャートから分かるように、アメリカ戦、ナイジェリア戦ではバスケット近辺のシュート成功率が、わずかに43.3%と目標の50%を大きく下回った。そこで、次にその2試合のペイントエリアへの攻撃について考えてみたい。



アメリカ戦



ナイジェリア戦

表20 は対戦相手にシュートブロックされた本数を示している。アメリカとの2試合合計でシュート試投数は67、ブロックされた本数は18本。被ブロック率は26.9%となった。

一方、ナイジェリア戦ではシュート試投数は30で、ブロックされた本数が8。このナイジェリア戦も被ブロック率は26.6%で、この2チームに対しては、ペイントでの約4本に1本がシュートブロックされたことになる。

シュートブロックされたシーンを検証した結果、ファーストディフェンダー、いわゆるマッチアップマン（マイマン）にブロックされたのが17本、セカンドディフェンダー（ヘルパー）にブロックされたものが9本であった。

(▼映像04-6-2 / 映像04-6-3)

【表20】

JBA						
• Block Shot Ave : 5.6本						
	FRA	USA	NGR	BEL	FRA	USA
本数	3本	6本	8本	4本	1本	12本
• vs NGR,USA Total : 26本						
	My Man		Helper			
本数	17本		9本			

JBA

ピック&ロールの節でより深く触れるが、アメリカのピック&ロールに対するメインディ

フェンスはスイッチで、さらにオーバーヘルプせずに 1 on 1 で守るコンセプトのようであった。このことにより、ペイントアタックした際にパスするコースがなくなり、1 on 1 で自分より大きいマークマンと対峙する必要があった。

(▼映像04-6-4)

日本の強みはドライブのスピードだと考えられるが、その強みは得点を取れることで初めて強みとなる。自分より遥かに大きいプレイヤーに対してのシンプルな 2 ステップのレイアップは、ブロックされる可能性が最も高いショットであることを理解しなければならないだろう。ただし、2 ステップのレイアップになってしまう要因として、ギャップヘルプがいることで、ボールをピックアップしなければならなかった外的な要因もある。

(▼映像04-6-5)

1 ステップでのレイアップは、リズムを変えることでシュートのタイミングを予測しづらく、シュートブロックに対しては有効なスキルである。

(▼映像04-6-6)

しかしながら、世界レベルのサイズのビッグマンと対峙する場合は、1 ステップやバックシュートも相手にブロックされてしまうことがある。ここまでの分析で分かるように、様々なシチュエーションで最適なテクニックを判断し実行することができなければ、世界のトッププレイヤーたちのブロックを回避して、ペイントでのスコアを伸ばすことは難しい。日本がネクストレベルを目指すためには、様々なフィニッシュスキルを体系化し浸透させると同時に、育成年代からその習得に粘り強く取り組んでいくことが必要だろう。

7) ターンオーバー (TO)

表21 に示すとおり、TO の 1 試合平均回数は 10.3 回で、参加国で一番少ない結果となった。左下の表22 は TO% をランキング化したものだが、TO% でも日本は 1 位だった。つまり日本は世界で一番ミスの少ないオフェンスをしたチームだと言える。オフェンス PPP 1 位のアメリカは 16.7 回と TO は非常に多く、日本は 10.3 回

#	Team	PPP	%TO
1	Japan	0.959	11.9%
2	Korea	0.768	13.5%
3	Belgium	0.941	14.2%
4	Canada	0.785	14.2%
5	Puerto Rico	0.652	14.8%
6	Nigeria	0.767	15.2%
7	Spain	0.854	15.5%
8	Australia	0.814	15.8%
9	Serbia	0.807	16.4%
10	France	0.924	16.4%
11	USA	0.973	19%
12	China	0.911	22.5%

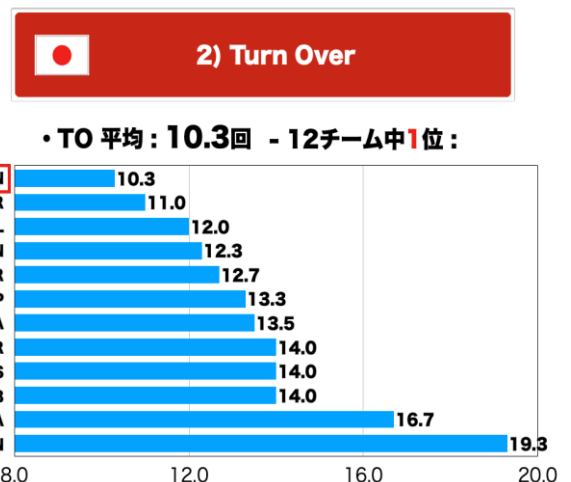
Synergy

でその差 6.4 回である。ここまでに、ペイントスコアに関してはトップレベルのチームとは差があり、まだ成長

できる余地があることはすでに述べたが、ペイントでの PPP が低いにもかかわらず、オフェンス PPP 2 位を成し遂げた最大の要因は、TO が少ないことだったと考えられる。

【表22】

【表21】



・TO 平均: 10.3回 - 12チーム中1位:

ホーバス HC はかねてから TO を一番少ないチームにすることを公言しており、TO を減らすことで、シュートの機会損失を最小限にすることが、金メダルを取るために重要な項目と考えていた。

ホーバス HC は TO の最も多い発生要因はパスであることに着目し、毎日の練習でパスのドリルに取り組んだ(表22 参照)。

(▼映像04-7-1)

行なったドリルは、ドライブ&リアクト(ドライブに対してしてどのように合わせるか)やディナイディフェンスに対してのバックカットなど、シチュエーションを分類して行うシンプルなものである。ただし、無作為にシチュエーションを分類したのではなく、自分たちのシステムや相手チームの傾向を分析して、トラブルになりやすいシーンをピックアップして、練習に落とし込んでいった。アナリティックな考え方で練習を計画し、戦略的に優先順位をつけたマネジメントが、最高の成果をあげたと言ってよいだろう。

表23 は 大会全 6 試合の TO のシチュエーションを分析したものである。

表から分かるのは、

- ①カットに対してのパス (▼映像04-7-2)
- ② 1on1 / ドライブ (▼映像04-7-3)

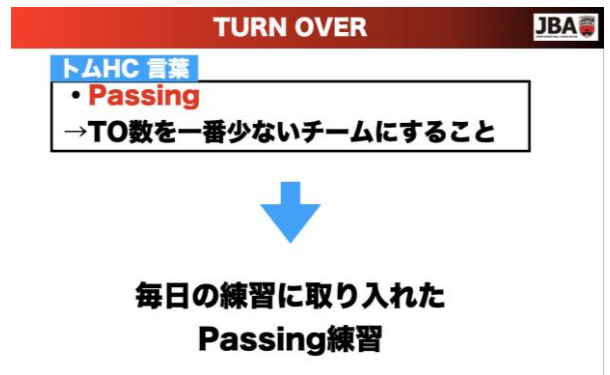
の順で、TOの回数(発生割合)が多いことである。

①について考察すると、女子代表のオフェンスは、オフボールのプレーヤーがカッティングするケースが多く、ディフェンスがビジョンを失った隙を狙っていた(オフェンスコンセプトのとおり、オフボールカットでもペイントタッチを狙った)。またドライブに対しても、外で待つだけではなく、カッティングによってインサイドに合わせることで、アウトサイドの 3 pt とペイントエリアでのフィニッシュのチャンスを作ろうとしていたことに起因すると考えられる。

ただし、この点はアシストの節でも触れるが、テクニカルハウスとしては TO は多く起きているものの、全体としてカッティングは非常に効果的であったと考えている。①の種類の TO を減らすためには、キャッチングスキルと狭い空間での確に状況判断しパスを実行するスキルが求められる。

②はドライブしてギャップヘルプや 2 人のディフェンスの間を割っていくときに、ディフェンスの手がボールや身体に触られることでボールを失ったものである。ボールを失わないために強くボールを掴んでバスケットにアタックする練習を行っていたが、今大会では TO に

【表22】



【表23】

	TO回数	要素/Total
Pass_Cut	7	11.5%
Pass_drive_Cut	5	8.2%
Pass_In-out	5	8.2%
Pass_FB	4	6.6%
Pass_vs Deny	3	4.9%
Pass_PNR	5	8.2%
Vs Press/Trap	2	3.3%
Dribble	1	1.6%
Others	6	9.8%
1on1/Drive	11	18.0%
Violations	10	16.4%
Careless	2	3.3%
Total	61	

JBA

つながる場面が多かった。ペイントへのアタックを狙わなければならない一方で、このギャップヘルプの間を割る場面での TO をどう減らしていくかは今後の課題である。

全体として、世界で最も TO の少ないチームとなれたことは、チームコンセプトと具体的な取り組みが実を結んだ最高の結果であった。世界レベルのバスケットボールでは一つのポゼッションが勝敗を左右する。日本がネクストレベルを目指すためには、今後も TO について継続的に分析を行い、一つひとつの TO を減らすための努力を怠らないことが重要である。

8) ピック&ロール (PNR) に関する考察

日本のハーフコートにおけるオフェンスのクリエイティブは、ドラッグスクリーンを含めたピック&ロール、ピック&ポップをきっかけとしていた。ここまでバスケット近辺の得点や 3 pt、TO など“オフェンスの結果”に対しての分析を行ってきたが、この節ではオフェンスのクリエイティブの要となるピック&ロール (以下、PNR) について検証する。

PNR は、ボールマンに直接スクリーンをかけることでズレを発生させる攻撃方法で、世界のトレンドになっているプレーであることはご存知のとおりである。

表24 は、ピック&ロール PPP の国別大会ランキングを示している。ハンドラーがシュートを打ったときだけでなく、パスアウトからのスコアも PNR の PPP として含んでいる。日本は参加国中 2 位の 1.007 という素晴らしい結果を残した。

日本はトランジションオフェンスでのイージースコアが狙えなかった場面では、トランジションのなかでの PNR であるドラッグスクリーン (“HANE”) を多く用いて、オフェンスを効果的にクリエイティブした。

(▼映像04-8-1)

また、1つの PNR で有効なアドバンテージを作り出せなければ、2回目の PNR を用いてオフェンスをリクリエイティブ (再構築) するべく、1回の攻撃で複数回の PNR を利用することを行った。

(▼映像04-8-2)

表25 は、ボールハンドラー自身のシュートの PPP である。町田瑠唯のシュートの PPP は 0.76 と、本橋の 1.11 と比べると高いとは言えない。町田のハンドラーとしてのシュートは 2pt が 8/16 (50%)、3 pt が 0/5 (0%) という結果で、2 pt はすべてバスケット近辺であった。町田の PPP が上がらなかったことは 3 pt% が影響していることが分かる。(▼映像04-8-3)

【表24】

	Team	Poss%	Poss	Points	PPP
1	USA	27.7%	24	25.8	1.076
2	Japan	26.6%	22.7	22.8	1.007
3	Spain	30.7%	26.3	26	0.99
4	France	29.6%	24.7	23.8	0.966
5	Korea	18.6%	14.7	13.3	0.909
6	Belgium	37.2%	31.5	28	0.889
7	China	19.6%	17	14.8	0.868
8	Canada	23%	20	16.3	0.817
9	Australia	33.3%	30	24	0.8
10	Puerto Rico	26.7%	24	18.3	0.764
11	Nigeria	32.9%	31	23.7	0.763
12	Serbia	27.7%	24	17.5	0.729

Synergy

【表25】

	Poss	Points	PPP
Machida	25	19	0.76
Motohashi	18	20	1.11
Miyazaki	5	6	1.2
Miyazawa	3	6	2
Akaho	3	4	1.33
Todo	2	0	0
Miyoshi	1	0	0
Mawuli	1	0	0

Synergy

一方、PPP が 1.11 だった本橋は、PNR ハンドラーとして 2 pt を 1/4 (25%)、3 pt を 6/9 (66.7%) で成功させた。本橋は相手がアンダー (ボールマンディフェンスがスクリーンの下を通るディフェンス) で対応してきたときに積極的に 3 pt を打ち、高確率で決めきることができた。

(▼映像04-8-4)

表26 は“パスを含めた PNR の PPP”である。これにはスクリーナーへのパス、スポット、カットへのすべてのパスを含み、ディフェンスのローテーションを生んだ際はエクストラパスも含んでいる。

PNR はハンドラー自身のスコアだけでなく、他のプレーヤーへのシュートチャンスを作ることで、その効果を最大化することができる。この、パスを含めた PPP では、町田は本橋の PPP とほぼ変わらない効率で PNR をプレーしていたことが分かるだろう。

ここまでのデータで分かるように、日本のメインの PNR ハンドラーはポイントガード (町田、本橋、宮崎早織) である。そして、そのハンドラーのなかでも町田が最も多い 84 回を PNR で攻撃しており、割合としてチーム全体の 61.8 % を占めていたことが分かる。シュートの PPP が低かった町田は、84 回中 25 本 (29.8 %) しか自身でシュートを打っておらず、本橋は 23 回中 18 回 (78.2 %)、宮崎は 16 回中 5 本 (31.3 %) が自らのシュートだった。つまり、町田は得意のパスを中心に PNR をプレーしており、本橋は自身最大の武器である 3 pt をシュートを武器として PNR をプレーしていたことが見えてくる。ホーバス HC の各プレーヤーの役割を徹底する考え方は、こういった数字にも現れている。

下の**表27** は PNR のスクリーナーがシュートを打ったときの PPP を表している。

高田の攻撃回数はチームで最も多かったが、PPP は 0.714 とあまり高くなかった。高田は 2 pt が 5/9 (55.6%)、3 pt は 0/2 (0 %) という結果で、ロールでは確率の高い 2 pt を打つことができた。しかし、PPP が上がらなかった要因として、ピック&ポップの 3 pt を決めることができなかったこと、また TO を 4 回起こしたことが影響している。ちなみに TO はポップからドライブやポケットでボールを受けた際、ヘルプディフェンスにディフレクションされたものであった。

(▼映像04-8-5 / 映像04-8-6)

続く**表28** はボールハンドラー、スクリーナー、他 3 人 (サードマン) の役割ごとに分類した攻撃回数、得点、シュート期待値の分析である。全 127 回のうちハンドラーがフィニッシュ

【表26】

	Poss	Point	PPP
Machida	84	58	0.935
Motohashi	23	22	0.957
Miyazaki	16	26	1.625
Miyazawa	3	6	2
Akaho	3	4	1.333
Todo	3	0	0
Hayashi	2	2	1
Mawuli	1	0	0
Miyoshi	1	0	0

Synergy

【表27】

	Poss	Points	PPP
Takada	14	10	0.714
Miyazawa	5	6	1.2
Okoye	5	12	2.4
Nagaoka	4	3	0.75

Synergy

【表28】

	Poss	Points	PPP
Handler	58	55	0.95
Screener	28	31	1.11
3rd man-Spot up	28	38	1.36
3rd man-Cut	13	8	0.62

する攻撃回数が58回と約 45.6 %、パスで攻撃したのが 54.4 %というバランスだったことになる。表で見ると、PPP が最も低かったのはサードマンのカッティングであった。オフボールカット自体はスペーシングの調整や、スポットアップのプレーヤーをオープンにする動きとして、よい影響をもたらしていたことは先述したが、シュートを外したシーンでは単純なレイアップを落としているもの、ペイントでの難しいシュートになっているものが多かった。
 (▼映像04-8-7)

表29 は PNR に対する相手のディフェンス種類別のデータである。

一目瞭然だが、最も多かったのはスイッチであった。スイッチは現代バスケットボールにおける PNR ディフェンスのトレンドになっており、試合を通してスイッチし続けるチームこそ多くはないが、ほぼすべてのチームがスイッチディフェンスを使うことがあった。

日本はスイッチに対して、スピードのミスマッチを生かした 1 on 1 を中心に攻撃をした。

(▼映像04-8-8)

あるいは、ドリブルドライブとブーメランパス (一度パスでボールを離し、リターンパスを受けてクローズアウトに対する 1 on 1 を狙う方法) でスピードにおけるアドバンテージを生かした。

(▼映像04-8-9)

<アメリカ戦に関する考察>

表30 は対戦相手別のピック&ロール PPP で、アメリカ戦では顕著に PPP が低かったことが分かる。アメリカはスイッチをメインディフェンスとして採用しているチームで、すべての PNR でスイッチを用いてくる。

ここでは特に、アメリカのスイッチに対して PPP が低くなった原因を考察していくこととする。

アメリカのスイッチは PNR で数的なアドバンテージを与えないことを目的としており、スイッチをした後に高さやスピードのミスマッチが生まれても、日本の得意なドライブ&キックからの 3 pt を与えないように整理されていた。

(▼映像04-8-10)

フランスはスイッチ後もウィークサイドヘルプ&ローテーションを行っているのに対し、アメリカは仮にドライブが起きても 1 on 1 で守ることを徹底し、日本の強みである 3 pt を止めに来ていたことが分かる。

(▼映像04-8-11)

特にアメリカの主戦であるブリトニー・グライナーには驚異的な高さや長い腕があり、仮にスピードに差があっても、スコアやクリエイティブが容易ではなかった。

(▼映像04-8-12)

【表29】

	Poss	Points	PPP
vs Switch	64	58	0.91
vs Contain	27	34	1.26
vs Under	13	13	1.00
vs Show	12	14	1.17
vs Jam under	11	6	0.55
vs Other	9	13	1.44
Total	136	138	1.01

JBA

【表30】

	PPP
vs USA	0.81
vs FRANCE	1.12
vs BELGIUM	1.01
vs NIGERIA	1.1
Total	1.01

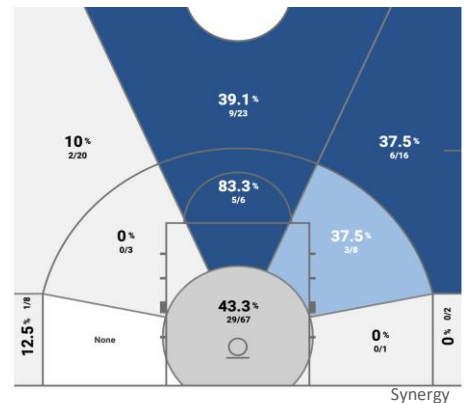
JBA

また、ローテーションをしないでディナイを続けるアメリカの守り方に対しては、ドライブに対してのオフボールカットを狙うコンセプトも、逆にそれがスペースを潰すことにつながり、アドバンテージにならないことがあった。

(▼映像04-8-13)

実際にアメリカ戦におけるシュート成功率は右のプレーチャートのとおりで、3 pt が 18/69 (26.1%)、バスケット近辺が 29/67 (43.3%) であった。この試合だけ見ると、女子代表が掲げた数値目標である 3 pt 成功率 40%、ペイント成功率 50%には大きく届かなかったことになる。

日本は銀メダル獲得により今大会で最も注目され、成功したチームの一つだが、今後は分析され、どのチームも日本を倒すための対策を練ってくるはずだ。アメリカが用いたスイッチディフェンスは、他のチームも用いてくる可能性が高く、日本が解決しなければならない課題である。



<スイッチに対して PPP を上げるために成長できるポイント>

1. バスケット近辺のフィニッシュスキルの向上

→ スピードのミスマッチを使いペイントアタックしたときに、自分より大きなディフェンスに対して効果的なフィニッシュを選択できなければならない。リムに向かってストレートなドライブを仕掛け、リングの前後左右を使えるようになることがヒントである。1ステップでのリズム変化や、相手とコンタクトしてスペースを作る技術も重要である。

(▼映像04-8-14)

2. ドラッグスクリーン

→ トランジションのなかでの PNR、ドラッグスクリーンを増やし、日本のスピードを生かせるシチュエーションを増やす。(▼映像04-8-15)

3. プルアップ 3 pt 成功率の向上

→ ディフェンスが下がってスイッチしたときに 3 pt を決めることができれば、相手はスイッチではなくスイッチアップをしてくるだろう。3 pt 成功率を向上させることで、ドライブによるアタックのチャンスが増える。(▼映像04-8-16)

4. スクリーナーの裏側をアタックする(ステップアップスクリーン)

→ 本来、スイッチはオフェンスの数的優位を生まないためのディフェンスだが、ステップアップスクリーンを用いることで、ハンドラーのディフェンダーが下に回れない状況を作る。ウィークサイドが寄らないディフェンス傾向に対して有効である。

(▼映像04-8-17)

5. スリップやゴーストスクリーンを用いる

→ スリップやゴーストスクリーンを用いてスイッチミスを誘発させる。町田はスリップに対してスクリーナーディフェンスと逆にドリブルをしてパスアングルを作り、より効果的にスリップを生かした。(▼映像04-8-18)

<vs ジャム&アンダー>

【表31】

最後に、ジャム&アンダー(スクリナーのディフェンスがロールさせないようにスクリナーを押し上げ、ハンドラーのディフェンスはスクリナーディフェンスの下を通る方法)に触れておきたい。

	Poss	Points	PPP
vs Switch	64	58	0.91
vs Contain	27	34	1.26
vs Under	13	13	1.00
vs Show	12	14	1.17
vs Jam under	11	6	0.55
vs Other	9	13	1.44
Total	136	138	1.01

JBA

表31にあるとおり、PNRにおいては、ジャム&アンダーに対してのPPPが最も低かった。ジャム&アンダーはハンドラーのドライブに先回りし、スクリーナーも自由にさせないため、オフェンスのクリエイトが難しいディフェンスではあるが、一方で簡単に3ptを打つことができる。つまりこの数字は、このシチュエーションで日本が3ptを決めることができなかつた結果であると読み取れる。

(▼映像04-8-19)

プルアップの3ptを決めることがジャム&アンダーに対する解決策の一つとなる。3ptを決めることで、相手はジャム&アンダーを選択しにくくなるからである。また、戦術的には低い位置でのスクリーンを用いて、簡単にアンダーをプレーさせず、遠回りさせるようにスクリーンをセットする方法も効果的な可能性がある。

チーム戦術の選択に関してはHCの専権事項だが、チームとしても個人としても、様々なPNRディフェンスに対しての準備をすることがオフェンスPPPを最大化するために必要不可欠であると考える。

9) 町田瑠唯のアシスト記録更新

町田はインタビューで、オリンピック記録を更新した18アシスト(準決勝 / vsフランス)について「この数字を残せたことはうれしいですし、チームメイト全員に感謝しています」と感謝の言葉をまず口にした。さらに「みんながカッティングしてくれるなど、本当によいところに動いてくれています。自分のドライブに対しての合わせや、あまりよくないパスでも決めてくれているところがアシストにつながっているのかなと思っています。本当に一緒に出ている4人に助けられています。みんなが走ってくれているからこそ、そのチャンスを逃さないようにプレーしています」と、チームプレーによる記録達成であることを強調した。

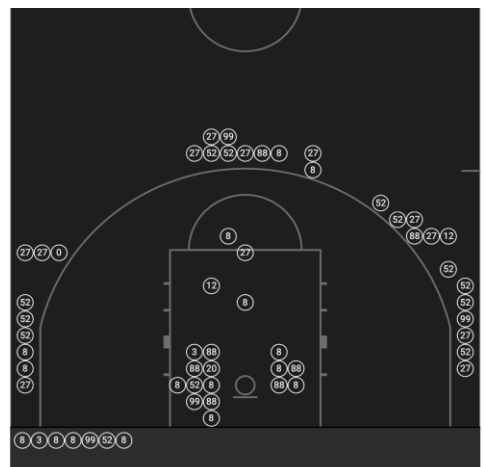
右のプレーチャートは町田からアシストを受けたプレーヤーが、どのエリアでシュートを決めたかを表したものである。

このチャートで分かることは、シュートがゴール下とコーナーが多いことだ。コーナーは3ptの節で述べたとおり、ビッグマンやシューターをコーナーに配置したことが奏功し、アシストにつながったと考えられる。

(▼映像04-9-1)

また、ゴール下に関しては、コーナーからのオフボールカットが効果的に決まっていたことが分かる。

(▼映像04-9-2)



町田のアシスト能力がとても高いものであったことは疑う余地がなく、一つひとつの的確な判断に基づいたパスがチームメートを生かし、チームを勢いづけた。町田のパス一つひとつがファンダメンタルスキルのお手本となっていき、次世代のプレーヤーたちに受け継がれていくことを期待している。

<05, 日本の戦い – ディフェンス –>

【表 1】

1) ディフェンス PPP

表 1 に示すとおり、今大会のディフェンスにおける PPP は 0.95 と、大会参加国中 10 位の結果だった。ランキングが下位であったことは、オフェンス PPP 1 位のアメリカ、4 位のフランスと 2 試合ずつ対戦していることも関係しているだろう。しかし、金メダルを目指すためには、アメリカやフランスのように得点力のあるチームに対しても、よりハイレベルなディフェンスをすることが必要となる。

#	Team	PPP	Points	eFG%	TO%	%FT
1	USA	0.73	67.5	38.0%	12.1%	6.9%
2	China	0.76	67.0	41.3%	13.6%	7.6%
3	Korea	0.79	70.0	41.2%	13.2%	10.6%
4	Canada	0.83	65.7	50.6%	22.7%	7.1%
5	Spain	0.83	67.5	47.7%	17.6%	8.6%
6	Belgium	0.84	70.5	46.2%	14.6%	8.3%
7	Australia	0.88	77.0	48.4%	17.4%	10.9%
8	Serbia	0.90	75.3	49.9%	17.6%	11.5%
9	France	0.91	76.0	49.2%	14.6%	12.2%
10	Japan	0.95	80.8	54.8%	15.9%	4.9%
11	Nigeria	0.97	88.7	56.0%	17.8%	9.8%
12	Puerto Rico	1.00	93.0	58.1%	18.6%	10.7%

Synergy

ディフェンスコンセプトとして、ホーバス HC は簡単にファウルをしないことを求めたが、平均ファウル数は約 10 個。大会で最もファウルが少ないチームになった。

ファウル数にこだわった理由の一つ、相手に得点期待値の高いフリースロー（以下、FT）を与えたくないからである。これはシューティングファウルだけでなく、チームファウルのボーナスでの FT も含まれている。実際、%FT（相手に FT を与えた POSS の割合）が 4.9 % と、大会で最も FT を与えないチームであった。

一方で、FT を打たれていないこの状況でディフェンス PPP が悪くなってしまった理由として、2 pt や 3 pt を高確率で決められたことが考えられる。

下に示した表 2 は、各チームのシューティングデータである。日本は被シュート成功率が高く、また 2 pt を平均 27.3 本決められており、これは大会で最多だった。

この章では、ディフェンスにおいて、日本の何が通用し、何が課題であったのかを、様々な数字の面から検証していく。

【表 2】

順位	TEAM	2P						3P					
		2PM	Rank	2PA	Rank	2P%	Rank	3PM	Rank	3PA	Rank	3P%	Rank
1	USA	18.8	3	48.7	10	38.7%	1	7.0	6	27.7	11	25.3%	2
2	JAPAN	27.3	12	49.5	11	55.2%	11	6.7	5	18.5	4	36.0%	9
3	FRANCE	19.5	4	43.0	5	45.3%	5	7.5	8	19.8	5	37.8%	10
4	SERBIA	18.2	2	36.3	1	50.0%	8	8.2	9	25.2	9	32.5%	4
5	CHINA	20.0	5	48.0	9	41.7%	2	6.0	4	22.0	7	27.3%	3
6	SPAIN	21.0	7	44.8	8	46.9%	6	5.5	2	16.5	2	33.3%	8
7	BELGIUM	18.0	1	40.3	3	44.7%	4	8.3	10	25.3	10	32.7%	6
8	AUSTRALIA	20.8	6	43.3	6	48.0%	7	7.0	6	21.5	6	32.6%	5
9	CANADA	21.3	8	40.0	2	53.3%	10	5.7	3	17.3	3	32.7%	7
10	KOREA	25.3	11	57.3	12	44.2%	3	2.7	1	13.0	1	20.5%	1
11	NIGERIA	21.7	9	41.7	4	52.0%	9	11.7	12	28.3	12	41.2%	12
12	PUERTO RICO	25.0	10	43.7	7	57.3%	12	9.7	11	24.3	8	39.7%	11
	AVERAGE	21.4	-	44.7	-	48.1%	-	7.1	-	21.6	-	32.6%	-

JBA

2) トランジションディフェンス

【表 3】

表 3 はトランジションディフェンスのデータをまとめたものである。日本はトランジションでの平均失点は14点で、大会参加国中 9 位の結果に終わった。

一般的にトランジションではハーフコートより、ディフェンス PPP が高くなる傾向があるが、PPP においても 1.024 で同じく 9 位だった。POSS% (全体のディフェンス POSS におけるトランジションの割合) においても、16.1% は同じく 9 位で、かなり高い数字になってしまったことが分かる。日本はトランジションで多くのシュート機会を与え、イージーなスコアを許す確率も高かったことになる。

#	Team	Poss%	Poss / Game	Points	PPP	eFG%	TO%	%FT
1	USA	11.8%	10.8	7.5	0.692	38.2%	12.3%	3.1%
2	Spain	11.7%	9.5	7.8	0.816	51.7%	21.1%	2.6%
3	France	13.4%	11.2	9	0.806	41.8%	13.4%	14.9%
4	Belgium	13.4%	11.3	9	0.8	39.7%	11.1%	15.6%
5	China	12.7%	11.3	9.3	0.822	37.8%	8.9%	11.1%
6	Korea	17%	15	10.3	0.689	37.1%	13.3%	11.1%
7	Canada	13%	10.3	11	1.065	80%	32.3%	3.2%
8	Australia	12.6%	11	12.5	1.136	54.4%	6.8%	18.2%
9	Japan	16.1%	13.7	14	1.024	61.2%	17.1%	1.2%
10	Serbia	19.6%	16.5	16	0.97	47.9%	11.1%	16.2%
11	Nigeria	18.2%	16.7	16	0.96	53.5%	12%	6%
12	Puerto Rico	18.9%	17.7	19.3	1.094	65.4%	20.8%	7.5%

Synergy

【表 4】

表 4 は過去の大会と今大会のトランジションディフェンスを比較したものである。今大会はトランジションでの失点が高く、2016年のリオデジャネイロオリンピックと比較すると、POSS% が 8.9% から 16.1% へと、倍近くになっていることが分かる。

Transition Defense				
	2020 Olympic	2020 OQT	2018 World Cup	2016 Rio Olympic
得点	14	4.2	7.8	6.5
F.B.成功% (成功 / 回数)	58.2% (6.5/11.2)	46.2% (2.0/4.3)	40% (3.0/7.5)	48.1% (2.2/4.5)
FB POSS / 全 POSS	16.1%	6.4%	12.3%	8.9%

【表 5】

次に、トランジションを出されている局面について見ていきたい。表 5 はトランジションを出されている要因別に分類したものである。

攻撃の始まりがインバウンド、ADR (リバウンド後)、TO の 3 つに分類できることはトランジションオフenseの節ですでに述べた。

また、特にトランジションの原因の多くは TO、もしくは ADR であるが、日本はオフense時の TO が少なかったことも、既述のとおりである。つまり、今大会の日本は TO よりも ADR からのトランジションを展開される機会が多かったことが考えられる。実際に ADR シチュエーションを映像で検証したところ、① Over Rebound (3人以上リバウンドに参加しているシーン)、② REB Out Number (相手のディフェンスリバウンドの人数が少なく、日本のオフenseリバウンドの人数が多いシーン)、③ No Safety (セーフティーがない、準備できていないシーン)が多かった。(▼映像05-2-1~映像05-2-3)

Transition Defense									
Ave.	Over Rebound	REB Out Number	No Safety	After TO	Pick Up Miss	Block Shot → 1 Pass	1on1	Transition Post	TOTAL
回数	1.8	1.5	1.7	1.7	2.2	0.8	2.8	1.2	13.7
Points	1.8	1.3	2.5	2.3	1.7	1.0	1.8	1.5	14.0
PPP	1.00	0.89	1.50	1.40	0.77	1.20	0.65	1.29	1.02

前提として、日本はオフェンスリバウンド(以下、OR)に積極的に参加し、オフェンス回数を増やすコンセプトをもっていたが、①と②のようにリバウンドの参加人数が多いシチュエーションで、かつリバウンドが取れなかったときに、アウトナンバーやダウンヒルの1 on 1 でスコアにつながりやすい状況を作られていたことが分かる。

<スイッチオフェンスからのミスマッチトランジション>

PNRのスイッチに対してのオフェンスについてはオフェンスの章で分析を行ったが、特にスイッチを1 on 1で攻撃する際にはシュートを決める決めないにかかわらず、ミスマッチの状態が攻守が変わるため、トランジションディフェンスが難しくなるケースが多い。トランジションディフェンス中にミスマッチを戻そうとするなかでのピックアップミスや、自分より大きなプレーヤーと1 on 1で対峙しなければならないことなどがあるためである。

(▼映像05-2-4 / 映像05-2-5)

PNRをオフェンスの武器とする日本に対しては、今後も相手チームがスイッチを多用してくることが予想され、このトランジションでのミスマッチは今後解決していかなければいけない課題になる。スイッチをどう攻撃するのかと同時に、その後のミスマッチトランジションディフェンスについても、よりよい解決策を持たなければならない。

3) ペイントエリア内での失点

日本は平均身長が低いことから、ペイントエリア内での失点が増えやすい傾向にあるのは、過去の大会からの課題である。実際に今大会も、全失点の51.5%がペイント内であった。そこでこの節では、ペイント内での失点がどのように起きていたか考察していく。

表6は今大会におけるペイントエリアでの失点についてまとめたものである。この表から分かるとおり、ペイントでの全失点250点のうち、64点がトランジション(FB)でのものであった。そして、ハーフコートオフェンスにおけるペイントでの失点186点のうち、ポストプレー系から81点、PNR系から50点である。

(▼映像05-3-1)

この数字から分かるように、明らかにポスト系が多いが、これはシンプルなポストフィードからの1 on 1と、ハイローのシチュエーションの両方を含んでいる。PNR系に関してはハンドラーのドライブ、スクリーナーのドライブ、ポップからのドライブのシチュエーションからである。ポストディフェンスとPNRディフェンスは後述するが、先述のとおり相手の2pt成功数で最下位だった日本にとって、特にペイントでの相手のシュートを減らし、成功率を下げるかは、ディフェンスPPPを向上させるうえで重要な課題である。

【表6】

Points in the paint

• Paint PTS Total : 250点 *250点のうちFB Point : 64点

	Post系	PNR系
点数	81点	50点

	6G Ave	vs FRA	vs USA	vs NGR	vs BEL	vs FRA	vs USA
PAINT PTS (%)	41.7点 (56.8%)	30点 (57.7%)	40点 (60.6%)	54点 (56.3%)	36点 (62.1%)	34点 (32.0%)	56点 (60.9%)

4) 3ポイントシュート (3 pt) ディフェンス

【表 7】

表 7 は被 3 pt 成功率のランキングである。表で分かるように、被 3 pt 成功率は36%で参加国中 9 位であった。ただし、被試投数は18.5本と 4 番目に少なく、3PA/FGA は 27.2 %と 2 番目に少ない数値である。

これはホーバス HC が目指した「オーバーヘルプをせず現代バスケットボールで最も期待値が高いと考えられているオープンの 3 pt を与えないディフェンスコンセプト」の結果であると言えるだろう。しかしながら、前述したように、その分ペイント内では大きな失点を許しており、そのバランスについては検証しなければならない。

TEAM	3P					
	3PM	Rank	3PA	Rank	3P%	Rank
KOREA	2.7	1	13.0	1	20.5%	1
USA	7.0	6	27.7	11	25.3%	2
CHINA	6.0	4	22.0	7	27.3%	3
SERBIA	8.2	9	25.2	9	32.5%	4
AUSTRALIA	7.0	6	21.5	6	32.6%	5
BELGIUM	8.3	10	25.3	10	32.7%	6
CANADA	5.7	3	17.3	3	32.7%	7
SPAIN	5.5	2	16.5	2	33.3%	8
JAPAN	6.7	5	18.5	4	36.0%	9
FRANCE	7.5	8	19.8	5	37.8%	10
PUERTO RICO	9.7	11	24.3	8	39.7%	11
NIGERIA	11.7	12	28.3	12	41.2%	12
AVERAGE	7.1	-	21.6	-	32.6%	-

JBA

(※) 3 pt を打たれるトリガーとして最も多かったのは PNR であったが、この点については PNR ディフェンスの節で述べる。

5) ターンオーバー (TO)

【表 8】

表 8 はディフェンスにおける TO% のランキングである。日本は 15.9 %で 7 位であった。

この指標を見て興味深い点は、大会の上位アメリカ、日本、フランスの被 TO% が低かったことである。特に金メダルを獲得し、ディフェンス PPP も 0.73 で大会 1 位だったアメリカが 12.1 %と最も低かった。この数字から見えることは、ディフェンスコンセプトの違いであり、アメリカはトラップなどのギャンブルを行うのではなく、スイッチを有効に使いながら自分たちの武器である 1 on 1 ディフェンスを強調するディフェンスをした可能性が高い。その結果として、TO は誘発しなかったが、相手チームの eFG% を 38.0 %という驚異的な低さに抑えることができたと考えられるのである。

表 9 は試合別の TO 数と TO% を表したものである。

ナイジェリア戦では多くの TO を誘うことができたことが分かる。

(▼映像05-5-1)

一方で、特に準決勝、決勝では TO を誘発することはできなかった。その原因としては、準備していたプレスディフェンスをあまり使わ

#	Team	TO	TO%
1	Canada	19.7	22.7%
2	Puerto Rico	17.0	18.6%
3	Nigeria	18.0	17.8%
4	Serbia	16.0	17.6%
5	Spain	15.8	17.6%
6	Australia	15.3	17.4%
7	Japan	13.5	15.9%
8	Belgium	13.0	14.6%
9	France	13.3	14.6%
10	China	13.3	13.6%
11	Korea	12.0	13.2%
12	USA	12.5	12.1%

Synergy

【表 9】

	6G Ave	vs FRA	vs USA	vs NGR	vs BEL	vs FRA	vs USA
ターンオーバー数	13.5	12	16	20	9	13	11
T.O./攻撃回数	15.9%	14.6%	18.6%	22.0%	11.5%	14.9%	12.8%

JBA

なかったことが挙げられる。当然、TO を誘発できなかったことは、日本のトランジション オフェンスが出なかった要因にもつながった。しかし、TO を誘うプレスディフェンスには 長所だけでなく短所もある。上手く機能すれば TO を誘える可能性がある一方で、相手の イージーレイアップやワイドオープンの 3 pt を与えてしまい、トラップの代償を支払わなければならぬリスクがあることはご存知のとおりである。

ナイジェリア戦のように TO を多く誘った試合では、ポストでのディフェンスとアグレッシブな PNR ディフェンスの成功がきっかけとなっていた。これらについては次節以降のテーマとしている。

6) ポストディフェンス

世界と比較すると平均身長が低い日本は、これまでもポストディフェンスの強化に努めてきた。**表10** は今回の東京オリンピック (表上) と 2016年のリオデジャネイロオリンピック (下) におけるポストでの失点ランキングである。両大会ともに、ポストの失点が最も多かったのが日本であることが分かる。ここで分かることは、多くのチームがサイズの小さい日本の弱点である、ポストエリアを意図的に狙った攻撃をしてきているということである。

ディフェンスコンセプトで説明したように、今大会に向けてもローポストの強化は継続的に行なってきた。ボールがポストに入る前にポストプレイヤーとコンタクトをしながら戦い簡単にボールを入れさせないこと、そしてボールが入ったらポディコンタクトをしながら、1 on 1 で守ることが基本的なルールだった。

(▼映像05-6-1)

また、周りの 4 人のプレイヤーも、1 on 1 で守るビッグマンを助けるために、収縮してエリアを広く使わせないための“チョークディフェンス”をすることを求めた。“チョークディフェンス”では、ペイントエリアをカバーしながら、1 パスアウエーのプレイヤーはボールに対してアクティブに手を出すことをルールとしている。

(▼映像05-6-2)

Olympics 2020

【表10】

Team	Poss / Game	Points	PPP	FG%	TO%	%FT
Canada	3.3	2.3	0.7	40%	30%	20%
China	4.3	2.8	0.647	41.7%	23.5%	5.9%
Serbia	4.3	3.3	0.769	38.9%	19.2%	19.2%
France	3.8	3.3	0.87	42.1%	8.7%	17.4%
USA	6.2	4.8	0.784	41.4%	13.5%	8.1%
Spain	6.8	5	0.741	35.3%	22.2%	18.5%
Nigeria	6.7	6	0.9	54.5%	20%	25%
Australia	4.5	6	1.333	66.7%	11.1%	27.8%
Belgium	7.8	8.5	1.097	64%	16.1%	6.5%
Korea	9	11	1.222	63.2%	14.8%	25.9%
Puerto Rico	13.7	13.3	0.976	55.2%	14.6%	22%
Japan	13	13.5	1.038	56.5%	12.8%	9%

Synergy

Olympics 2016

Team	Poss / Game	Points	PPP	FG%	%TO	%FT
USA	6	3.5	0.583	26.5%	14.6%	12.5%
France	7.8	5.8	0.742	37%	16.1%	16.1%
Australia	9.5	6.2	0.649	35.1%	17.5%	17.5%
Brazil	8.8	7	0.795	40.6%	11.4%	15.9%
Turkey	8.5	7.8	0.922	63.3%	31.4%	13.7%
Belarus	11.2	8	0.714	32.4%	14.3%	19.6%
Canada	10.3	8.2	0.790	44.7%	24.2%	19.4%
China	10.2	8.2	0.804	44.1%	19.6%	15.7%
Senegal	8	8.4	1.050	66.7%	22.5%	20%
Spain	10.6	9	0.847	44.8%	18.8%	14.1%
Serbia	9.6	9.4	0.974	50%	15.6%	19.5%
Japan	16.7	15	0.900	51.9%	20%	13%

Synergy

表11 はポストにボールが入った場面において、POST (1 on 1)と OTHERS (スポットやカット に対してのパス) の PPP の比較である。

この表で分かるように、1 on 1 での失点が81点で PPP も 1.04 と高かった。実際、バスケット近辺までバックダウンをされてしまうと、ダブルチームが間に合わずに簡単にスコアされてしまう場面があった。

(▼映像05-6-3)

ホーバス HC が求める、ボールをポストで持たれる前にファイトし、簡単にボールを持たせないコンセプトでトレーニングを行ってはきたが、アメリカのブリトニー・グライナーやサンドリーヌ・グルダのような世界トップレベルのビッグマンと対峙し、1 on 1 で守りきることは容易ではないということも理解しなければならない。

逆にパスアウトさせているときは PPP が 0.68 と低く、失点も50点とかなり少なかった。

(▼映像05-6-4)

パスシチュエーションに関しては、深いチョークディフェンス、ダブルチームの両方が含まれるが、どちらがトリガーであったにせよ、ローポストのビッグマンにパスを選択させ、アウトサイドに出たボールに対してローテーションで対応したことは、日本の強みであるアジリティを生かすことができたと考えられ、それが PPP を低くできた要因であると言っていいだろう。

表12 は、どのようにポストにボールが入ったかを分類したもので、最も PPP が高かったのはハイ・ローであった。ハイ・ローはウィングからではなく、ミドルレーンからのポストフィードになることから、チョークディフェンスなどを遂行することができず、バスケットに近い位置でビッグマンの 1 on 1 を強いられることが大きな原因である可能性が高い。

特に右のプレーチャートのようなホーンズセットからのハイ・ローが PPP 1.80 と最も高いディフェンス PPP となっている。

(▼映像05-6-5)

このような PNR を守ってからのポストディフェンスは、ビッグマンにとっては非常に守るのが難しい状況である。また、ミドルからポストにボールが入ったケースは、ディフェンスにとってはトラップも行いづらい状況である。

【表11】

Ave.	POSS	POINTS	PPP
POST	78	81	1.04
OTHERS	74	50	0.68

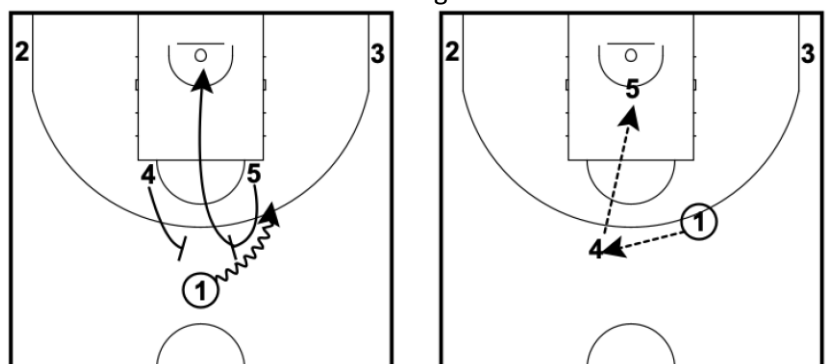
JBA

【表12】

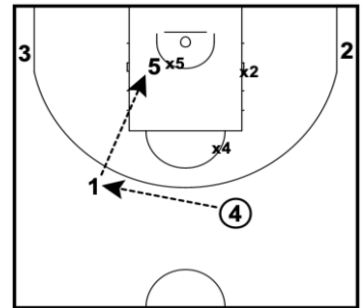
Ave.	POSS	POINTS	PPP
Wing Low Weak Post	39	37	0.95
Wing Low Strong post	17	19	1.12
Top Low	6	6	1.00
High Low	14	19	1.36
Others	2	0	0.00
Total	78	81	1.04

JBA

Horns - High Low



次に PPP が高かったのは、ウィング・ロー ストロングポスト (Wing Low-Strong Post) で、右のプレーチャートのようにプレーされる。ウィング・ローとはミドルレーンではなく、ウィングエリアから行われたものを指している。ストロングポストとはボールサイドのコーナーにオフェンスプレイヤーを配置して、ウィークサイドのディフェンスを少なくするアライメントのことである。ストロングポストの強みとして、ウィークサイドからのダブルチームを行ったときに、2人のオフェンスを1人のディフェンダーで守るエリアが大きいので、ディフェンスにとってトラップなどを使いづらいアライメントであると考えられている。

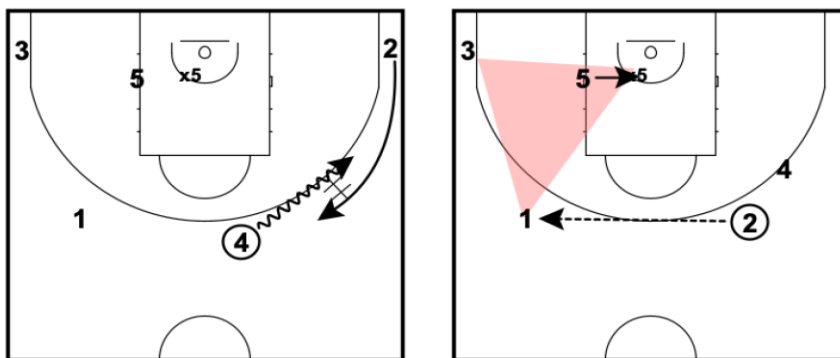


アメリカやフランスは、このストロングポストの特性を生かしたプレーを有効に活用していた。それが下に示したプレーチャートである。

これはポストマンを狙うサイドと逆サイドで PNR やドリブルハンドオフのアクションでスタートするプレーである。PNR からボールを逆サイドへスウィングして、ストロングポストでのポストフィードすることで、X5 がヘルプポジションに移動する場面を作ることを目的としている

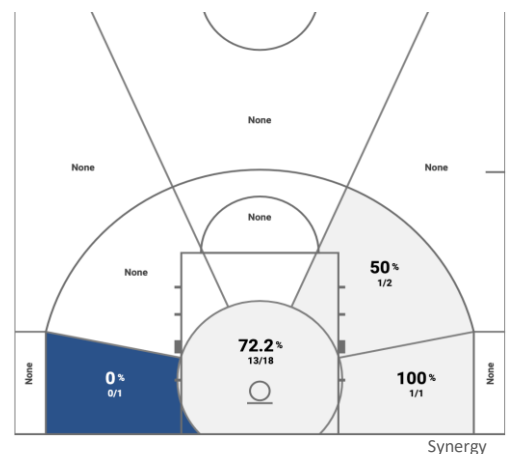
X5 がバスケット方向に移動することから、5 が深い位置でポストアップできることにつながる。また、ポストフィードするためにコーナープレイヤーも利用できることから、どのアングルからもパスが入りやすい。2 on 2 を行った直後なのでウィークサイドのディフェンスも準備がしづらく、シンプルながらも日本にとっては守るのが難しいプレーとなった。

(▼映像05-6-6)



<a, vs ブリトニー・グライナー (USA)>

右のプレーチャートは、アメリカのブリトニー・グライナーの日本戦でのシュートチャートである。表から分かるように、バスケット近辺のシュートの試投数が多く、72.2%という高い確率で決めている。PPP で表すと 1.44 となり、これをホーバス HC のアナリティックバスケット「相手のポスト PPP を日本は 3 pt でカバーする」理論を用いて考えると、日本は 3 pt を 48%の成功率で決めなければならないことになる。このことから、彼女がどれだけ多く、かつ高確率にバスケット近辺のシュートを決めていたかが分かるはずである。



<b, ポストトラップ>

日本の基本的なポストディフェンスは、これまでに繰り返し述べてきたとおり、1 on 1 とチョークディフェンスを用いてトラップを使わないことであった。ただし、ポストで強力なビッグマンを擁するアメリカ戦やフランス戦などでは、トラップも採用しながらポストディフェンスを行った。トラップはボールに近いプレイヤーが仕掛けるというルールで、パスアウト後はスクランブルでローテーションするようになっていた。実際にトラップが機能した場面も多く見られ、アジリティが最大の武器である日本は、ボールが入ると素早くトラップを行い、ローテーションを遂行することができる場面も多かった。

(▼映像05-6-7)

一方、課題として様々な場所からボールが入ることが多かったため、2人以上がトラップに行ってしまう、ローテーションできなくなってしまう場面もあった。

(▼映像05-6-8)

また別の課題としては、トラップを行ってもシュートを決められてしまうシーンがあったこと。これはトラップがソフトすぎるケースや、そもそも深すぎる位置でボールを持たれてしまっていることが原因と考えられ、ポストトラップの精度はまだまだ成長できる余地があることを意味している。

(▼映像05-6-9)

7) ピック&ロール (PNR) ディフェンス

今大会のオフENSEの数字を見ても、ハーフコートの攻撃起点の50%以上が PNR であるチームが多く、PNR はよいディフェンスを構築するうえで最も重要なポイントになることは明らかである。

下の表13 は今大会 (左) と2016年リオデジャネイロオリンピック (右) の PNR ディフェンス PPP のランキングである。今大会は PPP 0.862 の参加国中 5 位という結果で、ハーフコートディフェンス PPP が 0.95 の10位だったことを考えると、PNR ディフェンスは、課題だったトランジションやポストディフェンスに比べると、効果的に機能していたとすることができるだろう。実際に、リオのときと比較しても PPP が低くなっている。今大会は、

【表13】

Olympics 2020 Pick and Rolls							Olympics 2016 Pick and Rolls							
Team	Poss / Game	Points	PPP	eFG%	TO%	%FT	Team	Poss / Game	Points	PPP	FG%	eFG%	%TO	%FT
Korea	19.7	14.7	0.746	41.2%	13.6%	3.4%	China	17	11.8	0.694	34.3%	36.4%	12.9%	4.7%
USA	27.2	20.7	0.761	39%	11%	6.7%	USA	23.1	18	0.778	37.6%	44.7%	17.3%	7%
China	30	24.5	0.817	42.9%	7.5%	5.8%	Serbia	16.9	13.3	0.785	40%	43.9%	22.2%	12.6%
Belgium	26.8	22	0.822	44.1%	13.1%	7.5%	Spain	21.3	17.4	0.818	40.9%	45.8%	14.1%	9.4%
Japan	25.3	21.8	0.862	49.2%	15.8%	5.3%	Canada	15.5	13.5	0.871	40.8%	46.1%	10.8%	8.6%
Spain	22.8	20.5	0.901	48.6%	13.2%	8.8%	Turkey	22.2	19.5	0.88	43.6%	47.7%	12.8%	6.8%
Puerto Rico	16.7	15.3	0.92	50%	18%	10%	Belarus	22	19.8	0.9	42.9%	48.5%	8.2%	5.5%
Canada	18.7	17.7	0.946	53.3%	16.1%	7.1%	Brazil	27.4	25.2	0.92	45.5%	51.8%	15.3%	5.8%
Serbia	19	18.3	0.965	50.5%	11.4%	11.4%	Japan	19.3	18.3	0.948	45.4%	51.5%	12.1%	6.9%
Australia	28.3	28	0.991	53.1%	11.5%	6.2%	France	23.5	22.4	0.952	44%	50%	14.4%	12.8%
France	30	29.8	0.994	51.8%	12.8%	11.7%	Australia	25	24.3	0.973	45.9%	48.4%	8%	12%
Nigeria	18.3	19.7	1.073	59.3%	12.7%	10.9%	Senegal	20.6	22.2	1.078	54.4%	61.4%	14.6%	9.7%

Synergy

Synergy

すべてのチームの PNR ディフェンス PPP の平均値が、リオよりも悪くなっている。このことから、PPP を 0.086 下げること成功した日本は、PNR ディフェンスを明らかに向上させたと考えてよい。

【表14】

Ave.	POSS	POINTS	PPP
HANDLER	67	46	0.69
SCREENER	36	29	0.81
3RD MAN	49	56	1.14

JBA

表14 は相手 PNR のボールハンドラー、スクリーナー、および、それ以外のプレーヤーで分類し、PPP を算出したものである。表から分かるようにハンドラーの PPP が 0.69 と低くなっている。これは今大会 4 番目に低い値であった。ハンドラーのシュートの 53.7% (36本) はレイアップではなく、期待値の低いミットレンジのシュートであったことが影響しているだろう。これはアイス (サイドライン方向に追い込むディフェンス) やコンテインなどの、ビッグマンがペイントの中を守るタイプの PNR ディフェンスを採用したことが要因と考えられる。

(▼映像05-7-1)

また、ドライブをされるシーンもビッグマンがハンドラーにマッチアップし、タフなシュートを打たせていたが、失点したケースでは、コンテインで守ることが難しいピック&ポップに対してハンドラーとビッグマンのコミュニケーションが上手くいかず、相手にドライブコースを与えてしまうシーンが多かった。これは、コンテイン系のディフェンスの課題と言えるだろう。

(▼映像05-7-2 / 映像05-7-3)

スクリーナーのプレーでの PPP は 0.81 であった。これは今大会で 3 番目に低い数値で、ポケットやポップからのシュート (ドライブ含む) が多かった。

(▼映像05-7-4 / 映像05-7-5)

逆に失点につながったケースはドライブである。特にグライナーのような高さがあるプレーヤーがドライブし、高いパスで合わされると対応が難しかった。またアイスに対し、ステップアップアングルのスクリーンをかけてハンドラーがスネークすることで、ドライブを守るディフェンダーが少なくなりスコアされるケースもあった。

(▼映像05-7-6)

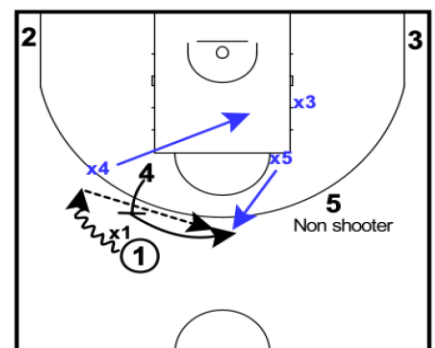
サードマン (ハンドラーとスクリーナー以外) へのパスアウトの PPP は 1.14 という結果であった。3 pt の節でも触れたが、PNR から多くの 3 pt を打たれている。それは日本のディフェンス方法が影響している。まず、ベースとして PNR においてはペイントを固めるディフェンス方法をとっていたからである。

その中の一つ、シフトディフェンスと呼ばれるプレーが、右のチャートに示されている。

ピック&ポップに対して、ウィークサイドのディフェンダー (チャートでは X5) がポップするスクリーナーにスイッチし、X4 は逆サイトでローテーションを行うプレーである。

(▼映像05-7-7)

このディフェンス方法によりハンドラーとスクリーナーに対しては、ディフェンスを厚くして対応することができた。ただし、3人目、4人目のオフェンスにパスを展開される

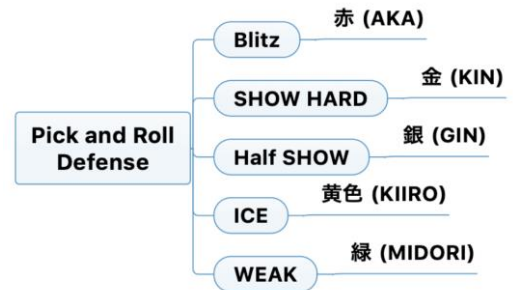


と、ローテーションが難しくなってしまった。

(▼映像05-7-8 / 映像05-7-9)

【表15】

表15 は日本が準備していた PNR ディフェンスである。このように PNR に対して多くのディフェンス方法を持って大会に臨んだ理由は、日本が相手の強みと弱みを分析し、最も期待値を下げることができる予想されるディフェンスを選択するためである。また、試合のなかで相手の調子を判断し、試合中により効果的と思われる PNR ディフェンスに変更することもあった。



最後にブリッツ / ショー (Blitz / Show) について触れておきたい。

今大会は PNR での相手の TO% が 15.8 % と大会参加国中 3 位であった。これはアイスなどのコンテイン系のビッグマンがペイントを守るタイプのディフェンスと、ブリッツやショーなどのハンドラーに対して攻撃的に仕掛けるディフェンスを使い分けていたからであると考えられる。

(▼映像05-7-10)

多彩なディフェンスが効果的に実現できたのは、アシスタントコーチ陣や分析スタッフの準備も大きく影響している。そして、大会が日本開催だったことで、準備したプランを落とし込むための練習時間があったことは、他国と違って大きなアドバンテージになったと言えるだろう。

8) ディフェンスリバウンド

よいディフェンスを遂行し、仮に相手に難しいシュートを打たせたとしても、外れたボールを相手に奪われセカンドチャンスを与えることは、最小限にしなければならない。サイズや体格などで他国に劣る日本にとって、ディフェンスリバウンド (以下、DR) も永遠の課題である。

表16 は過去の大会と今大会を比較した DR のデータである。

【表16】

表のとおり、リオデジャネイロオリンピック時から段階的に数値は改善されており、相手 OR% はリオから -8.9 %、本数で言えば -3.2 本と大きく減少させることに成功している。

一般的に DR においては、70 % が及第点と言われ、75% DR を獲得できるチームはグレートリバウンディングチームと考えられている。今大会で74%のDR%を達成した日本は、リバウンドにおいては過去最高の結果だったと言っていい。

DEFENSE REBOUND				JBA
過去の大会との比較				
	2020 Olympic	2020 OQT	2018 World Cup	2016 Rio Olympic
相手の O.REB	9.0本	9.7本	11.5本	12.2本
相手のO.REB / ミスショット	26.0%	26.4%	30.5%	34.9%
2nd Chance PTS	11点	8.7点	13.8点	13.5点

相手Offense Reboundの数は減ってきている

特に、表17で示した試合別データで分かるように、リバウンドの強いアメリカ戦2試合や、フランス戦においても、DR%が75%を超えたことは特筆すべき快挙であると言えるだろう。

ここでは、ホーバス HC 率いる日本代表が、DR に対しての具体的な取り組みを紹介していきたい。

【表17】

DEFENSE REBOUND							
・相手 OR Ave : 9.0回							
	6G Ave	vs FRA	vs USA	vs NGR	vs BEL	vs FRA	vs USA
O.REB	9.0本	7本	6本	11本	12本	10本	8本
ミスショット数	34.7本	36本	31本	32本	33本	42本	34本
O.REB / ミスショット	26.0%	19.4%	19.4%	34.4%	36.4%	23.8%	23.5%
2nd Chance PTS	11点	8点	9点	6点	18点	12点	13点

<a, ボックスアウト>

一般的に DR の強化を考えると、多くのチームがボックスアウトやリバウンドの人数を増やすことを強調する。しかし、ホーバス HC はただボックスアウトをするだけでなく、全員に、より早くコンタクトするボックスアウトを求めた。

(▼映像05-8-1)

また、ビッグマンが強いボックスアウトで相手ビッグマンの動きを制限し、実際に DR とするのは周りのスモールプレイヤーとすることも行った。

(▼映像05-8-2)

<b, トランジションオフense>

既述のとおり、ボックスアウトやリバウンド参加人数を増やすことは重要であり、一定の成果があったことは確実である。しかしながら、サイズが圧倒的に違う相手プレイヤーに対しては、ボックスアウトや人数を増やすだけでは限界があることも、過去の大会の数値を見れば明らかである。

そこでホーバス HC が着目したのが、いかに相手が OR に参加しづらい状況を作るかということであった。それが日本の“速いトランジションオフense”との結論である。日本がトランジションで速いバスケットを展開する目的には、オフense PPP を上げるだけでなく、相手チームがセーフティーやディフェンスに戻ることに重きを置き、OR に参加しにくい状況を作るためでもあった。

トランジションオフenseの節で述べたように、今大会のトランジションオフense PPP は過去の大会と比べると低いものであった。しかしながら、それは相手チームが切り替えの速い日本の、トランジションでのスピーディーな攻撃や 3 pt を警戒し、結果として OR へ積極的に参加しない選択をしたと考えられる。

(▼映像05-8-3)

このように、リバウンドの局面を多角的に分析し、相手がリバウンドに参加しづらい状況という着眼点で取り組んだことは、大きな成果であったと考えるべきであろう。

<06, 終わりに>

新型コロナウイルスの影響で開催が1年延期された東京2020オリンピックにおける女子日本代表チームは、オリンピック初のメダル獲得という日本バスケットボール史上最高の成果を残した。しかしながら、この“前代未聞”の1年延期の期間には、女子代表にとって、様々な逆境が待ち受けていた。

一つ目は、2人の主力選手のケガによる離脱である。しかし、ホーバスHCの見事な“マイクロバスケットボール”の戦術で、高さの弱点を見事なまでに克服し、その弱点をむしろ武器へと進化させた。

二つ目は、コロナウイルス感染症への感染対策の影響などで、合宿を行うこと自体が非常に難しかった点だ。特にWリーグのシーズン中は、感染対策の観点から例年通りの合宿を行うことが難しかった。しかし、シーズン終了後の4月から8月8日のオリンピック決勝までの約4ヵ月間、1人の感染者も出さずに最高の準備をすることができた。この練習時間が他国に比べて大きなアドバンテージの一つになった。この長い合宿生活は、選手・スタッフの所属チームや、JBA関係各所の協力と努力があってこそ成し遂げることができた。もちろん、当事者であるプレーヤーや現場スタッフそれぞれの努力や、ご家族の理解と協力があったことも忘れてはならない。

今大会の女子日本代表のメンバーは、“ホーバスHCの戦術・戦略を遂行できるプレーヤー”という明確な軸をもって選考されている。“世界基準”のスピードと3ptがすべてのプレーヤーに求められたが、プレーヤーごとのそれぞれの強みは、年代別の日本代表チームにおいて、一貫通貫の考え方の下、育成されてきた。育成年代の女子代表は、長きにわたってU17、U19のワールドカップに出場し続けている。つまり、現在の主力プレーヤーたちは、育成年代から“世界基準”を肌で感じてきた者たちなのである。アジアで勝利し、ワールドカップに出場することを日常にしてきた、育成現場に携わるコーチたちの努力と献身を種に、見事に花を咲かせたのが今大会の銀メダル獲得の偉業である。

また、JBA女子強化部会においても「前任の中川文一HC、内海知秀HCが世界との戦いを積み上げることによって、日本の戦い方が構築されていったに違いない」という意見に全員が賛同し、ここでも一貫通貫の強化が銀メダルを後押ししたことが語られた。

ホーバスHCは2011年から代表アシスタントコーチに就任し、約10年間日本代表と共に歩んできた。ACとして中川HC、内海HCを支えながら、“世界基準”を目の当たりにし、日本の強み、弱みを最も知り尽くしているコーチだった。

その経験と分析から生み出された“マイクロバスケットボール”は、間違いなく世界中のチームを驚かせた。しかしながら、その緻



密に練られた戦術のなかには、アンダーカテゴリーで培われた日々の世界基準化、そして中川 HC、内海 HC が世界と戦うために追い求めてきた“スピード”と”3 pt”の DNA が、確実に受け継がれていた。

2年後、2024年に開催されるパリオリンピックの女子代表の目標は「金メダル獲得」である。世界のバスケットボールの進化のスピードは速く、今こうしている間にも世界は日本のバスケットボールを研究していることだろう。我々にできることは DNA の継承である。このレポートが“日常を世界基準に”から、“日常を金メダル基準に”という進化への一助となれば幸いである。

金メダルに向かって一步一步努力を重ね、日本中のすべてのバスケットボール関係者の力で“バスケで日本を元気に”していきましょう。

(■)

★2021年度JBA技術委員会 テクニカルハウス部会 部会員一覧

富山晋司 / 上野経雄 / 梅津ひなの / 金澤篤志 / 中祖嘉人 / 穂坂健介 /
田方慎哉 / 今野 駿 / 木村和希 / 岩部大輝 / 松井康司 / 磯野 眞