

大学男子バスケットボール部のチーム作りに関する一考察

—東北大学バスケットボール2部リーグ所属チームを事例に—

赤平快人 (弘前大学)

1. 目的

本研究は、大学バスケットボールにおけるチーム作りの問題点を解決するための有用な知見を得ることを目的とした。

2. 研究方法

PDCA サイクルを基に分析・考察、問題の抽出、具体的な課題を提示することを試みた。

- 1) 対象者：東北大学バスケットボールリーグ 2部リーグに所属する H 大学
- 2) 調査時期：2020 年 1 月～10 月
- 3) 分析方法：試合のスタッツとして、①シュートチャート、②オフェンス（：以下 OFF）パターンの割合、③Point Per Possession（：以下 PPP）を分析した。

3. 結果と考察

PLAN（計画）として、「2部優勝」を目標に、1シーズンの試合構想及び練習プランを計画した（戦略）。また、具体的に「DDMOの導入」「トランジションゲームの確立」を計画した（戦術）。DO（実行）として、2020年シーズンの5試合を検証対象とした。CHECK（評価）の観点としてシュートチャート、OFFパターンの割合、PPPを設定した。

シュートチャートからの検証では、5試合に共通し、ゴール下・ペイントエリアでのシュートの試投数が多く見られた。次いで、ミドルレンジ・3PTのシュートが多かった。現代の戦術では、3PTを重視する傾向が強く、それを考慮し、試投数や得点効率の観点を踏まえ検討していく必要がある。

表 各試合における PPP

対戦チーム	PPP
青森中央学院（県大学）	0.665
八戸工業戦	0.874
八戸学院戦	0.79
青森中央学院戦（練習試合）	0.912
盛岡大学戦	0.611

オフェンス・パターンの割合からの検証において、負け試合では共通して OFF パターンに偏りが見られた。OFF 時には、相手に的を絞らせず、多様なパターンの OFF を構築していく必要があると考える。

ACTION として、評価から改善点を検討する。評価の結果、本研究対象では、OFF パターンを DDMO：約 35%・PASS：約 40%・FB：約 25%とし、ペイント内シュート及びミドルレンジ・3PT の試投数を増やし、シュート確率を上げることで PPP を高め勝利に影響することが示唆された。負け試合では、1つの OFF パターンに偏りが出ているという共通点が見られた。DDMO に偏ると相手に守りやすい状況を作られてしまう。状況に応じ、プレイコールを行う等、OFF パターンの切り替えが重要だと考えられる。また、アグレッシブな DEF から多くの FB を行い、OFF 回数を増やすことに成功したが、同時に DEF の回数も増やすことにもなり、失点につながった可能性がある。イージーシュートのミスが PPP の低下に影響を及ぼした可能性がある。今後は、安定した OFF の展開を構築していく必要がある。

4. 結論

本研究では、「DDMOの導入」「トランジションゲームの確立」を軸にチーム作りを行い一定の成果が認められた。PDCA サイクルを用いることでシーズンを体系的に評価でき、有用な知見を得ることができた。しかし、1シーズンのみの検討であり、来シーズン以降も、PDCA サイクルを活用し、体系的なチーム作りを行い、試合構想及び練習プランの継続的な検討が必要であると考えられる。

5. 主な参考文献

- 1) 松尾晋典, 伊藤数馬, 若林紀乃, 木村和宏 (2010), バスケットボール競技のチーム戦術に関する一考察. 社会情報学研究. Vol. 16, 75-82, 2010