

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 －鹿屋体育大学の九州学生1部リーグ戦での戦い－

清水信行*, 三浦 健*

Study on screen plays in men's collegiate basketball - Games played by the National Institute of Fitness and Sports in Kanoya in Division 1 of the Kyushu Collegiate Basketball League -

Nobuyuki SHIMIZU*, Ken MIURA**

Abstract

The objective of the present study was to examine the games played by the men's basketball team at the National Institute of Fitness and Sports in Kanoya (Kanoya) in Division 1 of the Kyushu Collegiate Basketball League during the 2004 season with a focus on screen plays. The following four types of screen plays were analyzed: inside screen, outside screen, back screen, and down screen. The following results were obtained:

1. The number of screens used per game was the highest for the Kanoya, followed by Kyushu International University (Kyukoku), Fukuoka University of Education (Fukkyo), and then Kyushu Sangyo University (Kyusan). The Kanoya used screens to create shots at a significantly higher rate than the other three teams.
2. Regarding the proportions of different screens used by each team, no significant differences were observed among the four teams for inside and back screens. The proportion of outside screens was the highest for Kyusan and the lowest for the Kanoya, with a significant difference between the two teams. The proportion of down screens was the highest for the Kanoya, which used a significantly higher proportion of these screens than Kyusan and Kyukoku.
3. Comparison of the proportion of successful shots following screens for each team showed that the Kanoya tended to have a lower proportion of successful shots than the other three teams, although no significant differences were observed. In contrast, the proportion of shots missed following plays that primarily involved screens was the highest for the Kanoya and the lowest for Fukkyo, with a significant difference between the two teams. In addition, the proportion of cases in which shots could not be created following screens due to mistakes was the highest for Fukkyo and the lowest for Kyusan, with a significant difference between the two teams.

KEY WORDS : basketball, offense, screen play

I. はじめに

平成16年度の鹿屋体育大学男子バスケットボール部は、九州学生バスケットボール男子1部リーグ上位4チームの中で、平均身長が176.4cmで最

短身だった（九州産業大179.3cm，九州国際大

180.0cm，福岡教育大177.3cm）。また，九州3位代表（九州地区3枠）として8年連続13回目の出場を果たした全日本学生バスケットボール選手権大会（インカレ）においても，各地区予選を勝ち上がってきた出場32チーム中最短身だった。16年度は，推薦入学者が合計3名という全国的に厳し

*鹿屋体育大学スポーツパフォーマンス系

い状況で活動してきたが、個人能力で劣る部分をチームプレイでカバーする戦術を重視してきた。その代表的な攻撃戦術がスクリーンプレイである。このスクリーンプレイは、スクリーナー（スクリーンをセットするプレイヤー）の存在を利用して動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人で同時に攻めることによって空間を作り、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⁴⁾。日本バスケットボール協会は、ジュニア期のプレイヤーを対象とした指導書の中でスクリーンプレイを取り上げ、確実に習得し武器として磨いていかなければならないチーム戦術であると述べている⁴⁾。スクリーンプレイに関する研究については、スクリーンプレイを紹介したもの²⁾に始まり、習熟過程を評価したもの¹⁾を経て、ゲーム分析によりスクリーンプレイを検証したもの^{5) 6) 7) 8)}がみられる。そこで本研究では、本学の九州学生バスケットボール1部リーグ戦での戦いを、スクリーンプレイに着目して検証するこ

とを目的とした。

Ⅱ. 方 法

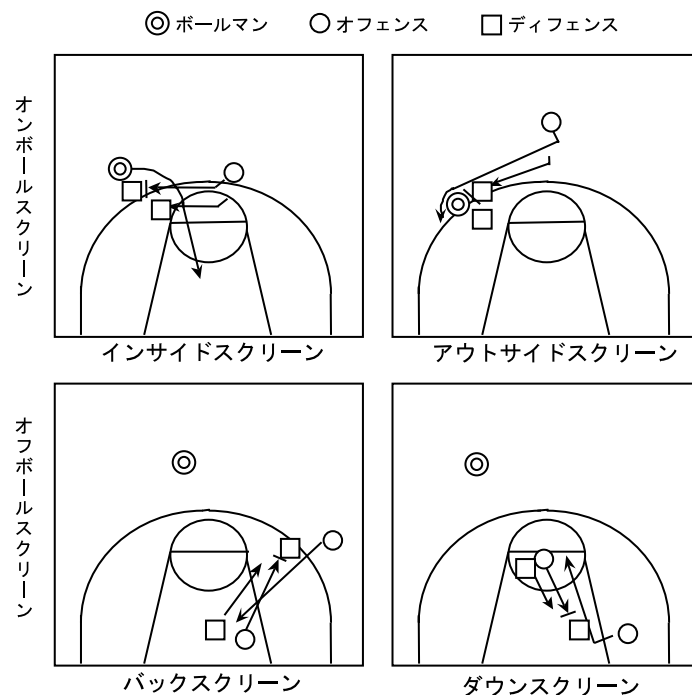
1. 対象

平成16年度九州学生バスケットボール1部リーグ戦（インカレ予選）男子6チームによる14試合と、1次リーグの上位4チーム（表1）による決勝リーグ6試合の計20試合を対象とした。なお、比較対象は、決勝リーグに進出した4チーム（優勝：九州産業大学，2位：九州国際大学，3位：鹿屋体育大学，4位：福岡教育大学）である。

2. 分析の方法

本研究では、スクリーンプレイを、ボールに絡むスクリーン⁸⁾（オンボールスクリーン）としてインサイドスクリーンとアウトサイドスクリーンの2種類、ボールに絡まないスクリーン⁸⁾（オフボールスクリーン）としてバックスクリーンとダウンスクリーンの2種類の計4種類に分類して（図1）分析を行った。

これらのスクリーンを利用してシュートした、



もしくはシュートをしようと攻撃した場合を集計した。なお、スクリーンを利用してシュートが入った場合を成功、スクリーンを利用したもののシュートが入らなかった場合を準成功、スクリーンを利用したが何らかのミスをしてシュートまでいけなかった場合を失敗とした。シュート時にファウルをされフリースローを1本以上決めれば成功、1本も入らなかった場合は準成功とした。シュート前にディフェンスにファウルされた場合は準成功とし、オフェンスファウルの場合は失敗とした。

3. 統計処理

平均値の差の比較については、一元配置分散分析を用いた。その結果、F値が有意であったので、さらに多重比較を行った。割合の比較については、率の区間推定値から有意差の有無を求めた。有意水準は全て $p < 0.05$ とした。

Ⅲ. 結果および考察

1. スクリーン利用回数の比較

1試合当たりのスクリーン利用回数の平均を比較したのが図2である。最も利用していたのは鹿屋体育大であり、続いて九州国際大、福岡教育大、

九州産業大の順であった。鹿屋体育大は、他の3チームよりも有意にスクリーンを利用してシュートへ結び付けようとしていた。鹿屋体育大は、個人能力で他大学に劣るところを、チーム戦術の一種であるスクリーンプレイを重視して味方選手をフリーにしようとして戦った。鹿屋体育大より上位の九州産業大（優勝）は、豊富な練習量による走力を生かしたランニングプレイを重視して戦っていたと思われる。九州国際大学（2位）は、個人能力の高い選手を起点とする1対1からの攻撃が重視されていたと思われる。

2. スクリーンの利用種類の比較

大学別の利用したスクリーン種類別の割合について比較したのが図3である。インサイドスクリーン、バックスクリーンは4チーム間で有意差はみられなかった。アウトサイドスクリーンの割合は、九州産業大が最も高く、最も低い鹿屋体育大と有意差がみられた。3ポイントエリアからの長距離シュートの能力が高い九州産業大は、主に外角のプレイヤーを活かすために、アウトサイドスクリーンを多用していたと思われる。ダウンスクリーンの割合においては、鹿屋体育大が最も高く、九州産業大、九州国際大と有意差がみられた。鹿屋体

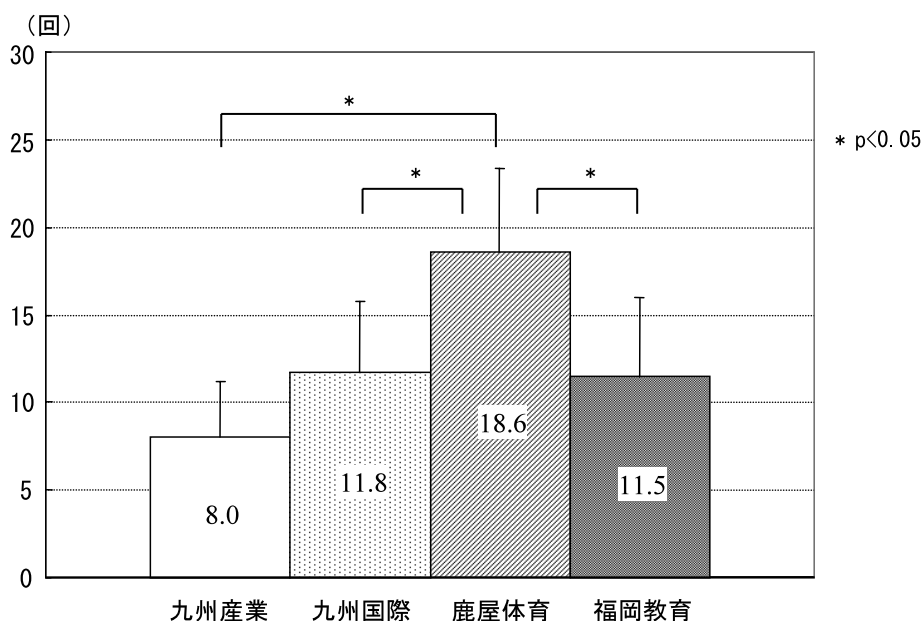


図2 1試合当たりのスクリーン利用平均

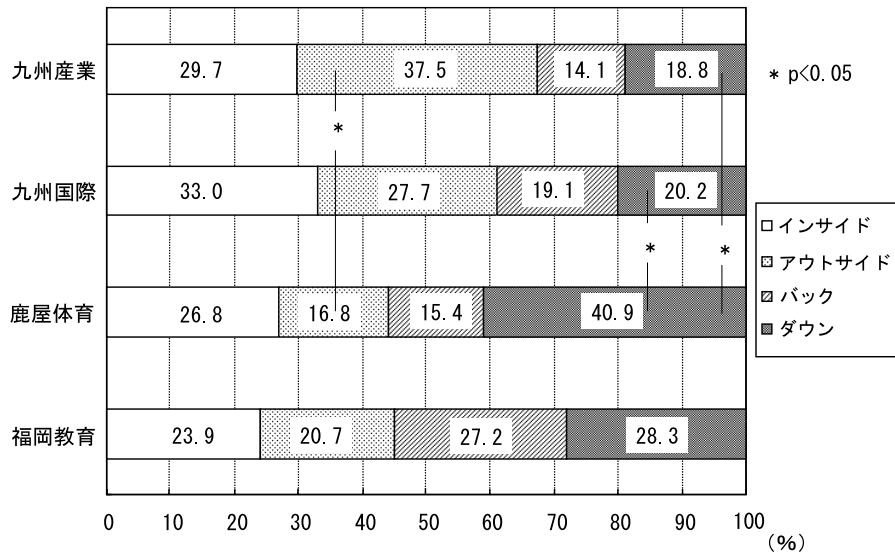


図3 大学別スクリーン利用種別割合

育大は、インサイドプレイヤーに中距離のシュート力があり、主に彼らにゴールから離れてフリーの空間を作る戦術であるダウンスクリーンを多用していたことが明らかになった。

3. スクリーン成功率の比較

大学別のスクリーンを利用した後の成功率を比較したのが図4である。成功の割合では、鹿屋体育大が他の3チームと比較して有意差はみられないものの低い傾向にあった。一方、主にスクリーンを利用したがシュートを落とした準成功の割合

では、鹿屋体育大が最も高く、最も低い福岡教育大と有意差がみられた。また、失敗の割合では、福岡教育大が最も高く、最も低い九州産業大と有意差がみられた。スクリーンを利用し、成功させるためには、スクリーンをセットしたことにより、ディフェンスがどのような状況になったかを瞬時に観察し、判断する能力を向上させることが重要であると思われる。2対2の状況に限定した場合、オンボールスクリーンでは、ユーザーがスクリーンを利用してすぐさまシュート、もしくはドライブイン、スクリナーヘパスを出す等がある。オフ

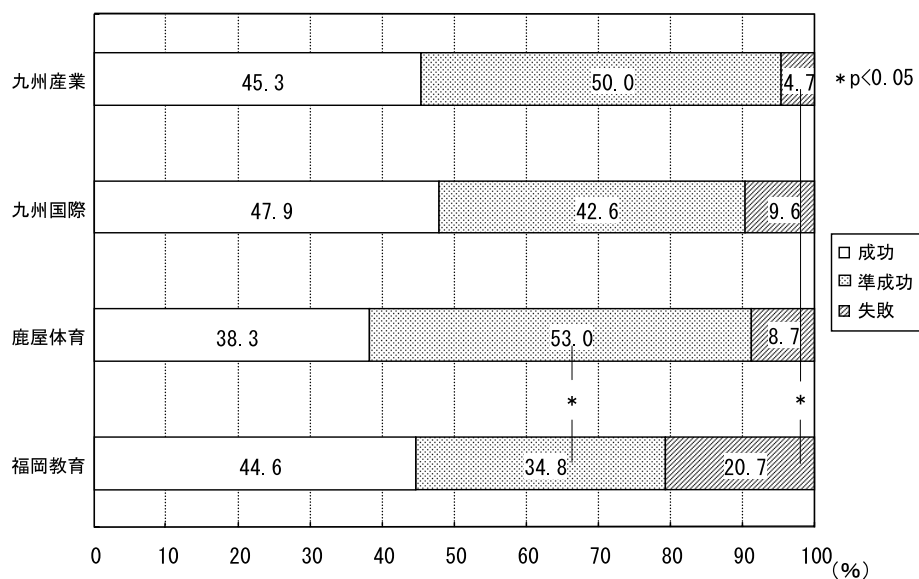


図4 スクリーン利用後の成功率割合

ボールスクリーンでは、ユーザー、もしくはスクリーナーへのパスがある。さらにパスを選択した場合には、パスの種類（ワンハンドブッシュパス、フックパス、オーバーヘッドパス等）や、ボールの軌跡（バウンスパス、ストレートパス、ループパス）のパスのスキル³⁾の向上も重要であろう。これらのスキルが正しく使えないと、せっかく味方をフリーにしても受けづらかったり、途中でディフェンスにボールを奪われる場合がある。以上のスキルの向上を追求していくことが、今後鹿屋体育大学男子バスケットボール部がスクリーンの成功率を高めるための課題であると思われる。

IV. 結 論

本研究では、鹿屋体育大学男子バスケットボール部の平成16年度九州学生バスケットボール1部リーグ戦での戦いを、スクリーンプレイに着目して検証することを目的とした。分析対象のスクリーンプレイは、インサイドスクリーン、アウトサイドスクリーン、バックスクリーン、ダウンスクリーンの4種類である。この結果、以下のことが明らかになった。

1. 1試合当たりのスクリーン利用回数で、最も利用していたのは鹿屋体育大であり、続いて九州国際大、福岡教育大、九州産業大の順であった。鹿屋体育大は、他の3チームよりも有意にスクリーンを利用してシュートへ結び付けようとしていた。
2. 大学別の利用したスクリーン種類別の割合について、インサイドスクリーン、バックスクリーンは4チーム間で有意差はみられなかった。アウトサイドスクリーンの割合は、九州産業大が最も高く、最も低い鹿屋体育大と有意差がみられた。ダウンスクリーンの割合は、鹿屋体育大が最も高く、九州産業大、九州国際大と有意差がみられた。
3. 大学別のスクリーンを利用した後の成功率の比較について、成功の割合では、鹿屋体育大が

他の3チームと比較して有意差はみられないものの低い傾向にあった。一方、主にスクリーンを利用したがシュートを落とした準成功の割合では、鹿屋体育大が最も高く、最も低い福岡教育大と有意差がみられた。また、スクリーンを利用したが何らかのミスをしてシュートまでいけなかった失敗の割合では、福岡教育大が最も高く、最も低い九州産業大と有意差がみられた。

文 献

- 1) 石村宇佐一・野田政弘・青木 隆 (1989) バスケットボールにおけるスクリーンプレイの習熟過程と注視点の変容. 金沢大学教育学部紀要自然科学編38: 93-99.
- 2) 政二 敏 (1972) バスケットボールにおける攻撃の基礎プレー-スクリーンプレイについて-. 山梨大学教育学部研究報告23: 175-180.
- 3) 日本バスケットボール協会エンデバー委員会 (2004) エンデバーのためのバスケットボールドリル. ベースボールマガジン社: 東京, pp.102-107.
- 4) 日本バスケットボール協会エンデバー委員会 (2004) エンデバーのためのバスケットボールドリル2. ベースボールマガジン社: 東京, pp.58-75.
- 5) 荻田 亮・渡辺一志・嶋田出雲他 (1998) バスケットボール競技におけるスクリーンプレイからみた攻撃構造. 大阪市立大学保健体育学研究紀要34: 33-37.
- 6) 荻田 亮・渡辺一志・松永 智他 (1997) バスケットボール競技におけるスクリーンプレイとショットの繋がり. 大阪市立大学保健体育学研究紀要33: 23-29.
- 7) 荻田 亮・渡辺一志・松永 智他 (1996) バスケットボール競技におけるスクリーンプレイの研究. 大阪市立大学保健体育学研究紀要32: 11-18.
- 8) 佐々木桂二・大神訓章 (1996) バスケットボールにおけるスクリーンプレイに関する分析的研究. 東北学院大学論集人間言語情報115: 231-250.

