

# MEN'S NATIONAL TEAM Technical Report 2021



- TOKYO 2020 OLYMPIC GAMES -

# CONTENTS

<b>&lt;01, はじめに&gt;</b>	_____	<b>3</b>
<b>&lt;02, 大会結果&gt;</b>	_____	<b>3</b>
1, アメリカの優勝から見えるもの		4
2, 日本代表の大会結果		4
<b>&lt;03, 日本代表のプランと準備について&gt;</b>	_____	<b>5</b>
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, 準備とコンディショニング		7
5, オフェンスコンセプト		9
6, ディフェンスコンセプト		10
<b>&lt;04, 日本の戦い - オフェンス - &gt;</b>	_____	<b>11</b>
1, オフェンスPPP		11
2, ファストブレイク		11
3, アーリーオフェンス		15
4, ハーフコートオフェンス		16
5, ペイントスコア		17
6, フリースロー		18
7, 3ポイントシュート		20
8, シューティング		22
9, ターンオーバー		25
10, エクスキューション力とアジャスト力		26
11, アウトオブバウンズについての考察		29
12, ピック&ロールについての考察		31
13, オフェンスリバウンド		33
<b>&lt;05, 日本の戦い - ディフェンス - &gt;</b>	_____	<b>37</b>
1, ディフェンスPPP		37
2, トランジションディフェンス		37
3, ペイントディフェンス		40
4, 3ポイントシュートディフェンス		42
5, ターンオーバー		43
6, チームディフェンスビルディングのプロセスと検証		44
7, ディフェンスエクスキューション		47
8, 試合を追うごとに低下したディフェンスエクスキューションの原因		49
9, スカウティング		50
10, ゾーンディフェンス		54
11, ディフェンスリバウンド		55
<b>&lt;06, 終わりに&gt;</b>	_____	<b>58</b>

## <01, はじめに>

1976年のモントリオールオリンピックを最後にオリンピック出場のなかった男子代表が、ついに2021年、東京2020オリンピックへの出場を果たした。フリオ・ラマスヘッドコーチ(以下、HC)が率いた5年間で、世界の強豪・オーストラリアの撃破に始まり、2019年ワールドカップ(以下、2019W杯)出場、そして今回のオリンピック出場と、着実にアカツキファイブは前進を続けている。今回のオリンピックをきっかけに、テクニカルハウスでは日本代表を継続的に分析・評価するためのテクニカルレポートを作成することとした。今回のテクニカルレポートは、ラマスHCが就任して以来の日本代表の歩み、特に東京2020オリンピックへ向けての準備とその戦いの軌跡を記したものである。

このレポートの目的の第一は、過去の日本代表、特に5連敗を喫し未勝利に終わった2019W杯と様々なデータを比較し、代表チームが“成長のプロセス”にあるかどうかを検証することにある。また第二は、様々なデータを他の国と比較することで、現在の日本代表の“世界との差”を確認すること、である。比較の方法に関しては、FIBA(国際バスケットボール連盟)が公式に提供しているスタッツや、シナジースポーツテクノロジー社(以下、シナジー)の提供するデータを主な情報源としている。

シナジーについて触れておくと、同社は様々なスポーツの分析やデータ提供を行う会社として、NBAをはじめ、世界中のバスケットボールリーグにおいて信頼を勝ち取っている。ただし、今回のレポート作成にあたり、東京オリンピックにおけるデータ分析や、そのランキングについて提供されるデータに関しては注意しなければならない点もある。それは、“大会フォーマットの性質上、各国の試合数や対戦相手が異なる”という点である。具体例を挙げると、“予選リーグでアメリカと同グループになり決勝トーナメントを逃したチェコは、実際の実力以上にデータ上の数字が悪くなっている”というような事例だ。従って、すべてのランキングなどのデータは、試合数と対戦相手の違いによる“偏り”が生じていることを念頭に入れたうえで読み進めていただきたい。

一方で、本レポートの第2の目的である“世界との差”を理解するためには、現時点ではシナジーのデータを使うことがベストであると、テクニカルハウスでは結論づけている。また同時に、約2ヵ月にわたる合宿と強化試合のプロセス、そして日本の戦いの成果と課題を分析するために、テクニカルハウス独自で収集した数値や映像分析によるデータも活用している。

現代バスケットボールは、チームとしても個人としても技術・戦術的に洗練され、ますます進化を遂げている。過去に何度も金メダルを獲得しているアメリカでさえ、常にFIBAのバスケットボールを分析し、世界の進歩へ対応することを怠らず変化を続けている。日本も常に世界のバスケットボールの動向に注目し、小さな変化に対応し続けることで世界と肩を並べ、まずは“世界大会に出場し続けること”を日常にしていかなければならない。そのためには日常のトレーニングにおいて「世界で通用するプレー」の基準を明確にし、“日常を世界基準”にしていかなければならないだろう。

このレポートで本大会での各試合を振り返り、世界に対して何が通用し、何が通用しなかったのかを検証することで、「世界で通用するプレー」「世界のスタンダード」をバスケットボール界で活躍するすべての方々に知っていただき、日々の活動に活かしていただけたら幸いである。また、テクニカルハウスでは、日本の出場のあるなしにかかわらず、今後の国際大会も継続的に分析、評価することで、今後のJBAの取り組みや、日々の指導現場をサポートをしていきたいと考えている。

## <02, 大会結果>

### 1) アメリカの優勝から見えるもの

2004年のアテネオリンピックで3位という屈辱を味わって以来、アメリカはドリームチームではなく、リディームチーム(挽回するチーム)を結成し、2008年北京オリンピック、2012年ロンドンオリンピック、2016年里オデジャネイロオリンピックで圧倒的な強さで連覇、今大会は4連覇を目指す重要な大会であった。しかしながら、2019 W杯では7位という戦績に終わり、チャレンジャーとして大会に臨まなければならなかったことや、HCのグレッグ・ポポビッチ氏にとっては初めてのオリンピックであったことなど、前回までの大会とは大きく状況が異なっていた。そもそも新型コロナウイルスの影響で大会自体が1年延期の想定外のスケジュールになったことは、すべてのチームのスケジュールを難しいものにした。NBAのリーグスケジュールも例年よりも大幅に遅れ、オリンピック出場を辞退するスタープレイヤーも増えていった。そして、ポポビッチ氏が選出したドリュー・ホリデー、クリス・ミドルトン、デビン・ブッカーの3選手はNBAファイナルをギリギリまで戦っていたため、大会初戦の7/25の僅か2日前にチームに合流するなど、ほぼチーム練習をしないまま大会に臨まなければならなかった。

大会前に行われたラスベガスでの強化試合でも3連敗を喫するなど、ファンやメディアからも優勝が疑問視されたていたが、その不安のとおり、初戦のフランスに76-83で敗戦。しかしながら、試合を追うごとにチームとして成熟し、決勝トーナメントではNBAスター軍団のタレント力と、それぞれの役割を徹底するチームワークを見せつけ、見事に大会4連覇の偉業を達成した。1992年のバルセロナオリンピックで初めてNBAプレイヤーで結成されたアメリカ代表となって7回目の金メダル獲得だったが、予選で敗れての優勝は初めてである。バスケットボールがワールドワイドなスポーツになった現代では、NBAでプレーする代表選手を抱える国は珍しくなく、NBAプレイヤーの早期合流の難しさは多くの国の悩みでもある。もちろん大会前の合宿や、強化試合の重要性は言うまでもないが、今回のアメリカ代表の結果は、「大会中にチームとして成長すること」の重要性を各国ともに考えさせられる大会であったとも言える。

### 2) 日本代表の大会結果

日本代表チームに目を向けると、グループリーグでは2019年W杯の優勝国・スペイン、準優勝国・アルゼンチンと同グループとなった。残る1チームのスロベニアはNBAの若手スーパースターであるルカ・ドンチッチを擁し、2017年のユーロバスケットで優勝した勢いのあるチームだ。この3チームに対し、なんとか1勝をつかむべく、フロントスタッフ、チームスタッフ、そしてプレイヤーが一丸となって準備を進めてきたが、残念ながら3戦全敗という厳しい現実を見せつけられる結果となった。

(※試合結果は右表参照)

大会結果		
グループリーグ		
	<b>77 - 88</b>	 スペイン
	<b>81 - 116</b>	 スロベニア
	<b>77 - 97</b>	 アルゼンチン

## <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

ラマス HC が2017年4月にHCに就任して以降、FIBAランク48位だった日本は2019年に13年ぶりにW杯へ出場するなど、国際大会での成長を見せ続けてきた。W杯で5連敗を喫したことで、なんとか東京オリンピックでの1勝を目指し、日本バスケットボール界全体で強化に取り組んできたが、オリンピックで戦うこととなった3つの強豪国の力を最も知るラマス HC は、「すべての試合で対等に Compete (コンピート) する」ことを目標として強調した。

これは、1勝すること以前に接戦を演じることさえも難しい相手であるという対戦国へのリスクと、強豪国から1勝をもぎ取ることの難しさ、そのために必要なハードワークの必要性をチームに浸透させる大きな狙いがあった。

### 2) チームコンセプト

現代バスケットボールでは、映像技術やデータ収集方法が進化し、より効率のよいプレーの見極めや、プレーヤーが活躍しやすい状況をチームとして作り出すことが必要不可欠である。アドバンススタッツを用いることで、それぞれの選手の強みを見極め、限られた準備期間の中で、選手の持ち味を最大限に発揮させることをチームのコンセプトとした。

### 3) ロスター選考

#### 【2019W杯からのロスター変更】

- PG** : 田中大貴をSGからメインPGへコンバート。また篠山竜青、安藤誓哉の2人を選考外とし、2019年W杯をケガで欠場した富樫勇樹とベンドラメ礼生を選出。
- SG / SF** : オールラウンダーの安藤周人を選考外とし、よりシューティングに特化したスペシャリストの金丸晃輔を選出。
- Big Man** : 帰化選手がニック・ファジーカスからギャビン・エドワーズに変更。また長年代表を牽引してきた竹内兄弟(公輔/譲次)を選考外とし、3番ポジションもプレーできる張本天傑と、将来性のある渡邊飛勇を選出。

#### 大会目標・ゴール



#### 東京オリンピック目標

全ての試合で対等に**Compete**する

スペイン、アルゼンチンといった予選リーグの対戦相手は日本代表がかつて経験したことのないハイレベルな戦い

#### チームコンセプト



・アドバンススタッツを活用したバスケットボール

—限られた準備時間の中で、強みを最大限に発揮し、弱みを強化する—

209cmの竹内兄弟 2 人が抜けたこと、また2019W杯を欠場した167cmの富樫の加入により、チーム全体としての平均身長では2019W杯時の198cmから、今大会は196cmとサイズダウンしたが、ラマス HC が求め続けてきたサイズアップを重視したラインナップの考え方は継続された。スターティング 5 においては PG 田中が192cm、SG 馬場雄大が198cm、SF 渡邊雄太が206cm、PF 八村塁が203cm、C エドワーズが206cmとその平均身長は201cmとなり、サイズ面では世界基準のラインナップを組むことに成功している。

**表 1** に示したとおり、今大会で最もチーム平均身長が高かったのはフランス、スペイン、ドイツの202cmである。その点で、平均196cmの日本はチーム全体として最も小さなラインナップだったことになる。一方で、平均年齢においては2019W杯時の平均30歳から大きく若返りに成功し、平均27歳で大会出場チーム中、2 番目に若いラインナップとなっていることは特筆であろう。

**表 2** は、ロスター選手が在籍するクラブの人数を示すリストである（※大会時点での所属先、※灰色の網掛け予選ラウンド敗退国）。今回 NBA プレーヤーが在籍しなかったのはイランだけであった。優勝したアメリカが全員 NBA プレーヤーであることは言うまでもないが、2 位のフランス、3 位のオーストラリアも約半数がそうである。もちろんナイジェリアのように 8 人の NBA プレーヤーを擁しながら予選敗退した国もあるため、例外は認めなければならないが、NBA プレーヤーの数と、大会成績には一定の相関関係は認められる。

また、予選ラウンドを通過したチームは、NBA プレーヤーが少ない場合でもユーロリーグでプレーするプレーヤーが多い傾向があった。スロベニアに関しては NBA、ユーロリーグ在籍が合計で 3 人と予選ラウンド通過国の中では最も少ないが、NBAでもトップレベルのスタープレーヤー、ドンチッチを擁していること、また“その他海外”でプレーするプレーヤーもスペイン、フランスなどのハ

イレベルリーグに在籍する者が多く、スロベニアの国内リーグでプレーしている 4 人もユーロカップに所属する強豪クラブ「Cedevita Olimpija」に属していることが特徴である。

日本代表においては、八村、渡邊の両 NBA プレーヤーを擁することが、2019W杯、東京オリンピック出場を決めた大きな要因の一つだが、他の10人はオーストラリアでプレーする馬場を除き国内のBリーグでプレーしていることは、今後の強化の面で検証すべき材料である。

**【表 1】**

	平均身長	平均年齢
アメリカ	200cm	28歳
フランス	202cm	28歳
オーストラリア	198cm	29歳
スロベニア	199cm	28歳
スペイン	202cm	31歳
アルゼンチン	198cm	28歳
ドイツ	202cm	27歳
イタリア	198cm	27歳
チェコ	200cm	30歳
日本	196cm	27歳
ナイジェリア	200cm	25歳
イラン	199cm	30歳

**【表 2】**

	ロスター在籍クラブ比較表			
	NBA	Euroleague	その他海外	国内クラブ
アメリカ	12	0	0	0※
フランス	5	5	1	1
オーストラリア	6	1	1	4
スロベニア	2	1	5	4
スペイン	3	7	0	2
アルゼンチン	3	3	5	1
ドイツ	2	5	2	3
イタリア	2	5	0	5
チェコ	1	1	5	5
日本	2	0	1	9
ナイジェリア	8	0	4	0
イラン	0	0	4	8

## 4) 準備とコンディショニング

### 【ラマスHC が目指した準備目標】

- 8～10試合を強化試合として取り入れる
- そのうち渡邊雄太、馬場雄大、八村塁の3人を入れた状態で5試合を行う

オリンピックに向けた合宿は5/28にトレーニングキャンプとしてスタートし、6/1からはコーチたちが合流、本格的なバスケットボールの戦術を落とし込む練習を開始した。6月半ばにはアジアカップ予選の3試合がフィリピンで開催されることが決まっていたこともあり、その試合も強化試合として活用することができた。しかしながら、移動が多かったこと、新型コロナウイルス感染症の対策によりホテルでの隔離状態で準備を続けなければならないことはプレーヤー、スタッフにとっては精神的には厳しい準備期間だった。

表3は、オリンピックへ向けた活動を開始して以降、オリンピックまでの強化活動スケジュールを示しており、7/26の東京オリンピック初戦までに29回の練習を行った(完全なウォークスルー、シュートアラウンドだけの日は練習に含んでいない)。練習日の中には試合の中日などもあり、すべての練習をフルコンタクトで練習できたわけではなく、また、渡邊に関しては練習16回、馬場と八村に関しては合同練習は9回のみとなった。

強化試合に関してはアジアカップ予選を含み、目標だった10試合よりも1試合多い、11試合をトータルで行うことができ、またフランスを含めたヨーロッパ4カ国と合計5試合をできたことがよい準備につながった。

渡邊は沖縄遠征から強化試合に出場し、計5試合をプレーすることができたが、馬場と八村の2人は強化試合の出場は2試合に止まった(表4)。先述のとおり、この準備の難しさは日本だけのものではなく、アメリカを含み、NBAプレーヤーをもつすべてのチームが同様に直面するものである。合宿に長く参加できない可能性が高い彼らたちに対し、チームとしてどうアプローチをするかは今後の課題である。

### 【表3-1】

#### <スケジュール振り返り>

- 1, 5/25~6/1 プレトレーニングキャンプ
- 2, 6/6~6/12 練習 (Practice1-7)
- 3, フィリピン遠征 ※選手17名
  - 6/13 移動
  - 6/14~15 チーム練習45分 (Practice8-9)
  - 6/16 vs中国 (Game1)
  - 6/17 練習45分 (Practice10)
  - 6/18 vsタイペイ (Game2)
  - 6/19 vs中国 (Game3)
- 4, 東北遠征 ※選手15名
  - 6/20 帰国
  - 6/21~6/22 練習 (Practice11-12)
  - 6/23 vsイラン (Game4)
  - 6/24 練習 (Practice13)
  - 6/25 vsイラン (Game5)
  - 6/26 オフ
  - 6/27 vsイラン (Game6)
  - 6/28~6/29 オフ(ワクチン接種)
  - 6/30~7/4 練習 ※渡邊合流 (Practice14-17)
  - ※1日はオフ

(※次ページに続く)

一方で、我々がこの難しさに直面できるのは世界最高峰のリーグ NBA に 2 人のプレーヤーを送り出しているからであり、日本バスケットボール界が着実に次のステージに進んだという証でもある。

また、今回の強化試合では日本よりも格上と考えられるヨーロッパ勢との 5 試合を 3 勝 2 敗で終えることができたことにも触れなければならない。特に、オリンピックにおいて準優勝したフランス戦に勝利したことは歴史的な出来事と言ってよい。もちろん、対戦時のフランスが入国した直後だったことや、主軸となる NBA プレーヤーが合流したばかりで調整中だったことも結果に多大な影響があったことは想像に難くないが、フランスがどんなコンディションであったにせよ、過去の日本代表ではフランスに勝利することは難しかったはずである。

**【表 4】**  
**海外組 3 選手の練習・強化試合参加状況**

	練習回数	強化試合
チーム	29	11
渡邊	16	5
八村・馬場	8	2

**【表 3-2】** (【スケジュール振り返り】 続き)

5, 沖縄遠征 ※選手10名
7/5 移動
7/6 練習 (Practice18)
7/7 vsハンガリー (Game7)
7/8 練習 (Practice19)
7/9 vsベルギー (Game8)
7/10 練習 (Practice20)
7/11 vsフィンランド (Game9)
6, 埼玉遠征 ※選手12名
7/12 移動
7/13~7/15 練習 (Practice21-23) ※馬場、八村合流
7/16 vsベルギー (Game10)
7/17 練習 (Practice24)
7/18 vsフランス (Game11)
7, オリンピック村
7/19 入村
7/20~22 練習 (Practice25-27)
7/23 オフ
7/24-25 練習 (Practice28-29)
7/26 vsスペイン
7/27 練習(ウォークスルー, シュートアラウンド)
7/28 練習 (Practice30)
7/29 vsスロベニア
7/30 練習 (Practice31)
7/31 練習 (ウォークスルー, シュートアラウンド)
8/1 vsアルゼンチン

### <ケガやコンディショニングについて>

このパートは、アスレチックトレーナーとしてチームをサポートした JBA スポーツパフォーマンス部会の一柳武男氏に聞き取りを行った。一柳氏は、東京オリンピックにおけるケガとコンディショニングのまとめとして、以下の 3 点に言及した。

- ① ケガについては慢性的なものではなく、練習中の手や足首の軽度の捻挫や打撲程度のもので、練習を休むような大きなケガはなかった。
- ② コンディショニングについては、Bリーグのファイナルのスケジュールによって、千葉、宇都宮の選手の合流が遅れたが、合宿初期は選手の数が多かったこともあり、練習の負荷について

も上手くコントロールでき、それが慢性的なケガが出なかったことにもつながっている。ただし、沖縄合宿についてはオリンピックのメンバー登録の関係で、最終確定ロスターのみで戦わざるを得ず、遠征に参加した10人で3試合を戦うという厳しいスケジュールになってしまった。

- ③ 通例の合宿との大きな違いは、コロナウイルスの影響により、常にバブルでの合宿生活を送らなければならなかったこと。約2ヵ月の合宿生活を隔離生活で過ごさなくてはならず、選手は家族と会うこともできなかった。しかもフィリピン、東北、沖縄、埼玉と移動もかなり多かったため、精神的なストレスはかなり大きかったように見えた。

## 5) オフェンスコンセプト

2019W杯で強みとなったトランジションを増やすオフェンスために、新しいアーリーオフェンスのシステムを導入した。

また、多かったターンオーバー（以下、TO）を減らす目的と、より効率のよいシュートを得るために、現代型の4アウト1インのスペーシングへ明確に変更し、4番プレーヤーをアウトサイドに置くオフェンスシステムとした。スペーシングの確立は、より高いレベルのエクスキュージョン力（遂行力）を求めることにもつながっている。

そして、オフェンスの中心となる八村、渡邊の攻撃力を最大化するために、先に挙げたアドバンススタッツを用い、彼らによりよい場所、よいスペースでボールを持たせるためのオフェンスセットなどを導入していくことをコンセプトとした。

また、課題だったオフェンスリバウンドについても、誰がどのエリアにリバウンドに飛び込むかを練習やミーティングで整理し、常に3人がオフェンスリバウンドに行くシステムを導入した。これは2次攻撃によるオフェンス効率を上げるためでもあるが、相手の早いトランジションを防ぐディフェンス面での狙いも含まれている。

## オフェンス コンセプト



### 2019WCからの課題の克服

#### 1, 2019WCで強みとなったFast Break、Transitionを増やす

→Transitionの新しいシステムを導入

#### 2, 4アウト1インのスペーシングの確立

→スペースを整理することでTOを減らすことにもつながる

#### 3, アドバンススタッツを用い、効率も良いセットオフェンスを採用

→PPPの高い選手に意図的にチャンスを作る

#### 4, ハーフコートオフェンスのExecution力を上げる

→Executionのしやすいセットの導入や練習での徹底

#### 5, Offense Reboundの徹底

→3人行かせることを徹底し、Transition Defも向上させる狙い

## 6) ディフェンスコンセプト

2019W杯での反省を踏まえ、40分間世界レベルのインテンシティを維持し続けるディフェンスを展開することを一番のテーマとした。

ラマス HC が作り上げたディフェンスのコンセプトと詳細なルールを基に、前田顕蔵サポートコーチが練習でのディフェンスを担当。練習初日から「プレッシャーとは何か？」をプレイヤーに落とし込む綿密な練習計画を作り、彼らの理解度を上げていった。

課題だったピック&ロールディフェンスにおいては、より高い強度のプレッシャーディフェンスと相性のよい、ハードショーディフェンスに取り組んだ。また、どんな状況でも常に相手をタフショットに追い込むために、クローズアウトシチュエーションでのシュートコンテストの徹底を強調し習慣化すること、そして東京オリンピックで対戦する世界レベルの相手への準備として、1 on 1 だけでは守りきれないことを想定し、1 on 1 の状況を相手に与えず、常に 1 on 2、1 on 3 に見せるヘルプディフェンスのポジショニング“ハイトライアングル”の導入も目玉となるディフェンスコンセプトであった。

## ディフェンス コンセプト



### 2019WCからの課題の克服

#### 1, 世界レベルのIntensity Agressiveさの追求

→ Ball Pressure、Body Upなど世界基準のディフェンスの激しさを求める

#### 2, Transition Defense

→ オフェンスリバウンドの徹底。3人のリバウンダー

#### 3, Pick&Roll ディフェンス

→ アグレッシブなHard Showなどを取り入れる

#### 4, Contestなしでのショットを減らす

→ Close OutでのContestの練習からの徹底

#### 5, 1on1を作らないディフェンスシステム

→ High Triangleの徹底で1on1を1on2、1on3にしていく

## <04, 日本の戦い - オフェンス ->

### 1) オフェンス PPP

**【表 1】**

ラマス HC が重要なアドバンススタッツとして強調してきたオフェンス PPP [Point Per Possession = 攻撃権 (ボール保持) 1 回に対する得点期待値] は、大会 3 試合で 0.896 の全体 9 位となった。9 位という数字は大会では下位に位置するものだが、2019W杯と比較すると 0.799 から大幅に上がり、仮に100回のオフェンスを行った場合、約10点多く得点できるようになったことを意味している。



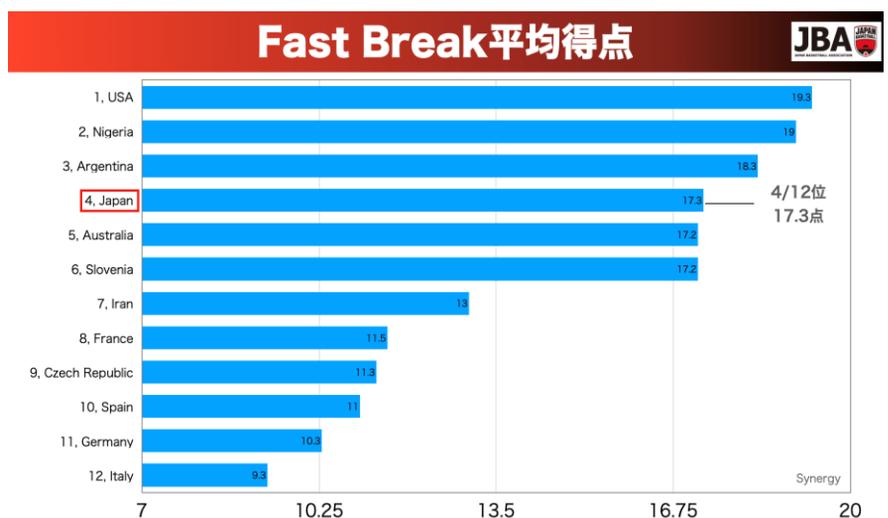
表 1 から分かるように、PPP が 1.00 を上回っている国は 3 カ国のみで、優勝したアメリカを筆頭にベスト 4 に残った 3 チームである。また、アルゼンチンは決勝トーナメントのオーストラリア戦で大敗を喫する前の、予選ラウンドに限った PPP は 8 位チェコの 0.921 を上回っており、実際には PPP 上位 8 チームが決勝トーナメントに進出したとすることができる。ディフェンス PPP については後の章で触れることとなるが、ディフェンス PPP よりもオフェンス PPP のほうが、チーム成績との相関関係が高いとすることができるだろう。

### 2) ファストブレイク

**【表 2】**

今大会のオフェンスコンセプトの一つは、2019W杯で効率 (PPP) のよかった、日本の武器であるトランジションでの得点を増やすことにあった。

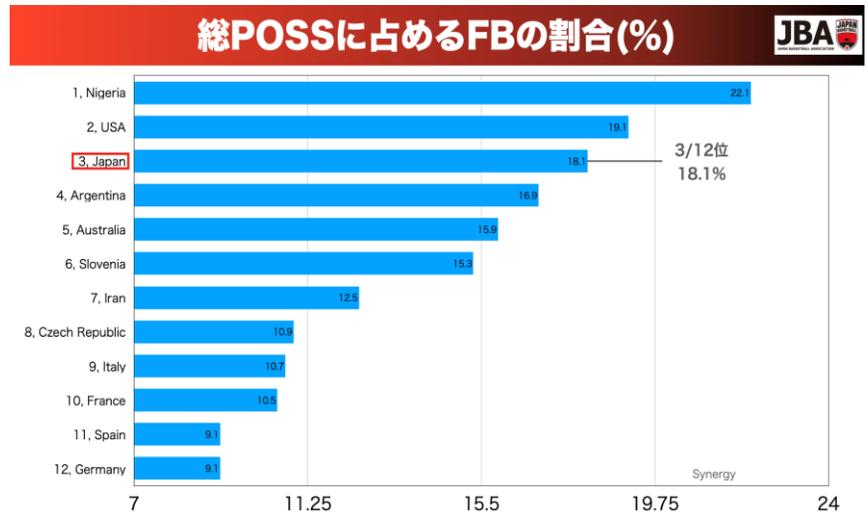
トランジションの得点は、主に“ファストブレイク (速攻)”と“アーリーオフェンス (2 次的な速攻)”によるものに分けることができるが、ファストブレイク (以下、FB) における平均得点は 17.3 点



で大会 4 位となり (表 2)、ラマス HC が取り組んできたことが成果につながったと言える。

また、次ページのグラフ (表 3) は“総ポゼッションにおける FB の割合”を示しており、FB の割合においても 2019W杯の 17.5% から 18.1% と向上し、大会全体では 3 位となった。

この“ポゼッションにおけるFBの割合”は、成功するしないにかかわらず、FBから生み出されたシュートやTOをFBポゼッションとしてカウントするため、チームがどれだけFBを出すことに重きを置いていたかを知る指標としてより重要である。この数字の向上は、練習で取り組んだことをプレイヤーが体現することに成功した証と言える。

**【表3】**


**表4 [Fast Break 分析]**ではFB時のオフENSEのPPPをランキングしている。

平均得点では17.4点と全体4位の数字だが、PPPでは1.106の10位に止まっており、他国と比べ決してFBの精度が高かったとは言えない。一方でeFG%の71.4%は、大会のなかでもかなり高い数字であり、PPPが低くなってしまった要因は21.3%のTO%だったと分析できる。

(▼映像03-2-1)

スピードのある攻撃を確率の高いシュートに結びつけたことは評価されるべきだが、不用意なパスミスなどは減らしていくことが今後の課題であり、それが世界のトップレベルの国との差であると捉えることもできる。しかしながら、日本のオフENSE全体のPPP

0.896と比較すると、FBでのPPP 1.106は遥かに期待値の高い数字であり、FBを出せば出すほど全体のオフENSE PPPも平均得点も上がると言うことができる。つまり、速いトランジションを意識しFBを増やそうとすることが正しい選択であったことは間違いない。

表を見渡すとPPP上位2チームのスペイン、ドイツはFBの割合(%Time)が9.1%と低いことがわかるが、その理由として次の2つの可能性を考えることができる。

**【表4】**

Fast Break 分析						
	%Time	PPP	Poss	AvePts	eFG%	TO%
スペイン	9.1%	1.375	8.0	11.0	75.9%	9.4%
ドイツ	9.1%	1.323	7.8	10.3	70.8%	16.1%
フランス	10.5%	1.255	9.2	11.5	70.7%	12.7%
オーストラリア	15.9%	1.212	14.2	17.2	72.7%	18.8%
スロベニア	15.3%	1.184	14.5	17.2	68.9%	14.9%
イラン	12.5%	1.182	11.0	13.0	64.0%	9.1%
アルゼンチン	16.9%	1.177	15.5	18.3	63.7%	12.9%
チェコ	10.9%	1.172	9.7	11.3	77.3%	20.7%
アメリカ	19.1%	1.126	17.2	19.3	60.5%	10.7%
日本	18.1%	1.106	15.7	17.3	71.4%	21.3%
イタリア	10.7%	1.028	9.0	9.3	58.9%	16.7%
ナイジェリア	22.1%	0.95	20.0	19.0	56.7%	16.7%

Synergy

**【備考】**

- ・ %Time：ポゼッションに対するFB率
- ・ Poss：ポゼッション（ボール保持回数＝攻撃回数）
- ・ AvePts：FBによる平均得点
- ・ eFG% (Effective field goal percentage)：  
 $2\text{Pts} / 3\text{Pts}$ シュートの得点効率を考慮したシュート成功率。  
 $eFG\% = (\text{FG成功数} + 3\text{pシュート成功数} * 0.5) / \text{FG試投数}$
- ・ TO%：FBにおけるTO率

一つは「より確実な状況でなければトランジションでシュートしない」考え方でゲームを展開していた可能性。2つ目が「トランジションではドラッグスクリーン(トランジションでのピック&ロール)を使ってプレーをクリエイティブすることを優先し、ゴールに向かって速く走るよりもドラッグスクリーンのための“スペースに走る”ことを優先する」スタイルであった可能性である。

ピック&ロール(以下、PNR)についてはまた別の章で分析をするが、大会においてスペイン、ドイツがピック&ロールを使う割合がそれぞれ40%(大会2位)、39.5%(大会3位)であったことを考えると、2つ目の理由でFBでの攻撃が少なかったと考えられる。逆にPPPが最下位のナイジェリアの%Timeは22.1%と最も高く、少々難しいシチュエーション、ショットであっても、早いテンポでシュートに結びつけようとするスタイルだったことが分かる。

**【表5】**

右に示した**表5**は、日本のFBを試合別に分析したものである。

この表から、スペイン戦ではPPPが高く、アルゼンチン戦ではTOが多くなったことでPPPが低くなってしまったことが分かる。スペイン戦でのFB PPPが示す1.462は素晴らしく、これはほぼすべてのショットを沈めたことを示唆している。eFG%も112.5%の好記録となった。

オリンピック3試合でのFB PPPは2019W杯の1.027よりも

高い値を記録しており、いまだ世界との差はあるものの2年前と比較して大きく成長していることが分かる。

試合別Fast Break分析					
	2019WC 5試合平均	2021東京五輪 3試合平均	vs SPA	vs SLO	vs ARG
得点	15.6点	17.3点	19点	19点	14点
回数 (POSS)	14回	15.7回	13回	16回	18回
eFG%	54.9%	73.1%	112.5%	64.3%	53.8%
FB 得点割合 (FB得点/総得点)	23.4%	22.1%	24.6%	23.4%	18.1%
PPP	1.027	1.106	1.462	1.118	0.778

Synergy

次に、今大会での日本のFBの特徴について分析したい。

**表6**はFBにつながったポゼッションのトリガー、つまり“相手オフェンスの終わり方”を示したものである。

**【表6】**

オフェンスは、スコア、ミスショット、TOのいずれかで終わるのがバスケットボールの原則だが、最もFBが出しやすいのが、相手の“ライブでのTO”からである。日本は今大会3試合で平均7.3ptをライブTOからのFBで得点している。

(▼映像03-2-2)

Fast Breakトリガー分析					
	2019WC 5試合平均	2021東京五輪 3試合平均	vs SPA	vs SLO	vs ARG
D-RebからのFB得点	8.0pts	5.0pts	6pts	2pts	7pts
D-RebからのFBのFG%	3.8 / 7.0 54.2%	2.3 / 5.3 43.7%	3/3 100%	1/6 16.6%	3/7 42.8%
ライブTOからのFB得点	6.6pt	7.3pt	10pts	8pts	4pts
ライブTOからのFBのFG%	3.4/6.2 54.8%	3.6/5.3 67.9%	5/6 83.3%	4/5 80%	2/5 40%
相手スコア後のFBの得点	1.0	5.0pt	3pts	9pts	3pts
相手スコア後のFBのFG%	??	2/3 66.6%	1/2 50%	4/4 100%	1/3 33.3%

JBA

逆に最も難しいのは相手がスコアをした後にFBで得点を取り返すことであるが、今大会はスコアされた後でも速いボールプッシュでFBを目指すことにチームとして取り組んだ結果、2019W杯では平均1点だった相手スコア後のFB得点を平均5点まで伸ばすことになり、それがFB得点の向上の大きな要因になった。

(▼映像03-2-3)

【表7】

右の表7は“リバウンド後のFB”を分析したものである。この表からリバウンド後にどのようにFBにつなげたかを読み取ると、リバウンド後のFBの全22回のうち、リバウンダーがドリブルでボールをそのまま運んだのが15回(うちビッグマンが6回)で最も多かった。

(▼映像03-2-4 / 映像03-2-5)

数字上はTO%やミスの数も多いが、映像分析ではよいチャンスを作り出す有効なFBとなっている。

	2021 東京五輪 3 Games	Made	Miss	TO
リバウンダー (ガード) ボールプッシュ	9	3	2	4
リバウンダー (ビッグ) ボールプッシュ	6	1	4	1
アウトレットパス	5	3	2	0
リークアウト	2	1	1	0
リバウンド後FB トータル	22	8	9	5

JBA

【表8】

一方、表8はプレーヤー別のFBの分析である。3試合でのFBオフェンス全ポジション47回のうち、海外組の渡邊、八村、馬場が攻撃した回数は36回となっており、全52点のうち43点を3人でスコアしたことになる。合宿スタートからチーム全体として、トランジションでのボールプッシュを増やすことに取り組んできたことは事実である一方で、200cmを超える長身選手ながら、ドリブルでボールプッシュできる渡邊、八村の存在が日本代表のFBの大きな武器になっていたことも、今後の日本代表の在り方を考えるうえで理解しておかなければならない。

	%Times	POSS	得点	PPP	eFG%	TO%
JAPAN	100%	47	52	1.106	71.4%	26.7%
#12 渡邊	31.9%	15	11	0.733	55.6%	26.7%
#8 八村	27.7%	13	18	1.385	106.3%	38.5%
#18 馬場	17.0%	8	14	1.75	87.5%	0%
#24 田中	8.5%	4	0	0	0%	0%
#23 エドワーズ	6.4%	3	4	1.333	100%	33.3%

Synergy

### 3) アーリーオフense

次に“2次的な速攻”であるアーリーオフenseについて検証したい。

表9は、アーリーオフenseにおけるプレーごとのPPPを表している。毎日の練習で主に取り組んできたのは、FBだけではなくドラッグスクリーン(▼映像03-3-1)や“2Side”“Chop”などのアーリーオフenseのシステムである(大会直前にプレー名は日本語に変更された)。

表から分かるように、アーリーオフenseのシステムで攻撃したときのPPPは高くなっているものが多い。

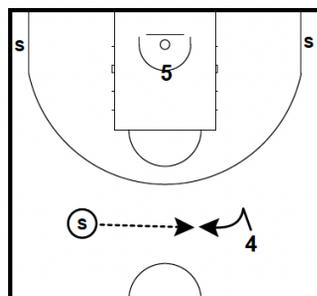
【参考】として、以下に“2 Side”のプレーチャートの一つ示しておきたい。基本的にはS(スモール)は1~3番プレイヤーを指し、どの選手がボールをプッシュしてもよいシステムとなっていた。また、最終的なピック&ロールは、バックサイドのヘルプディフェンスを小さくするため、4番プレイヤーをフロントサイドに置くことがルールであった。

(▼映像03-3-2)

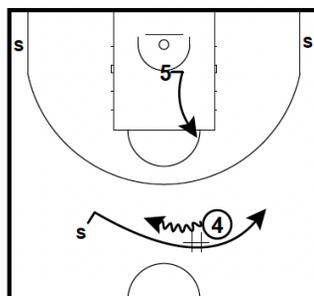
【表9】

Early Offense スタッツ						
	Drag Screen	1on1	4/5 Drag	Ni Side (2Side)	Yoko (Chop)	Pa (High)
FGM/FGA (TO)	3/8 (0 TO)	9/17 (2 TO)	1/9 (1 TO)	3/8 (3 TO)	7/20 (3 TO)	0/2 (0 TO)
Draw Foul	4	1	0	3	3	0
PPP	1.33	1.23	0.22	1.13	0.75	0

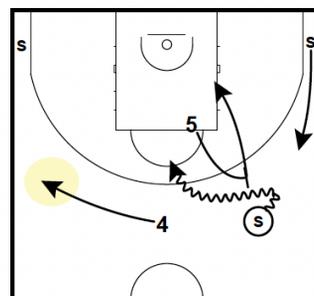
JBA



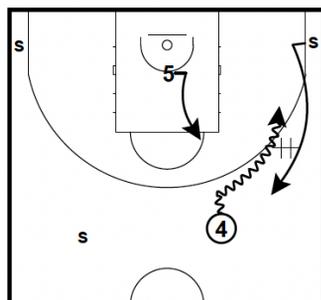
After Rim Running & filling the corners in Transition, three Small and one Big could be in any perimeter position. Ball handler passes to trailing player.



Trailing player can execute DHO with top Small or Small in corner. This example is with top Small 5 gets ready to arrive alone at the screen



We play Slot Pick w/our principles  
If 4 man is at the Wing, we play Shake PNR.  
Ball Handler prepares spacing for Shake PNR



Trailing player can execute DHO with top Small or Small in corner. This example is with corner Small 5 gets ready to arrive alone at the screen



We play Slot Pick w/our principles  
If 4 man is in the Corner, we play Step Up PNR.  
Ball Handler prepares spacing for Step Up PNR

表に戻るが、PPP 0.22の低い数字となった4/5のドラッグスクリーン(▼映像03-3-3)はチームとして準備したプレーではなく、強い責任感を持って臨んだ八村が試合の展開のなかで

個人の判断（選択）として行ったプレーである。展開上やむを得ない場面が多々あったものの、チームの狙いとして取り組んだプレーではない点においては、残念ながら、結果としてオフェンス効率を下げてしまった一面があったとデータから読み取れる。

※ “Chop” (▼映像03-3-4)

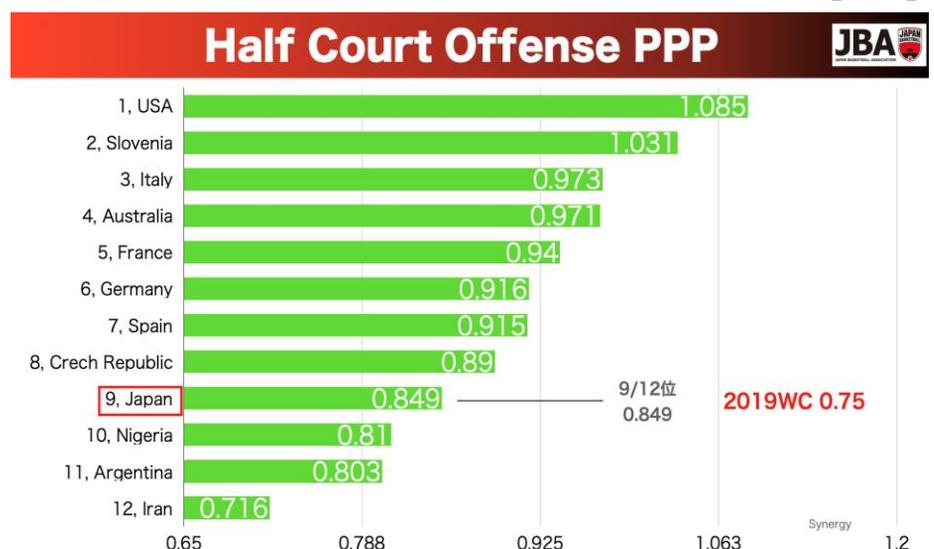
ここで分析した今大会におけるアーリーオフェンスは、ラマス HC が強調して練習に取り組んだ重要な分析項目として、アーリーオフェンスシステムとしてプレーされたすべてのポジションをカウントしていることを付け加えておきたい。中にはランジションプレーとは言えないようなスピードでプレーされたオフェンスも含まれているが、プレースピードにかかわらず、それらを含めてアーリーオフェンスに分類しカウントした。FBにおいては、シナジーによる明確な定義条件が存在し、その定義に則ってデータが残されていくが、アーリーオフェンスにおいては明確な定義がなく、シナジーにもデータが存在しないためである。

#### 4) ハーフコートオフェンス

ハーフコートオフェンスにおいては、チームコンセプトにもあるように、オフェンス力の高い特定のプレーヤーに、得意なエリアで、よいスペーシングでボールを持たせるオフェンスを作ることがテーマであった。

その結果は表10にて示すとおり、FBを除いたハーフコートオフェンスのみのPPPは0.849で大会9位という結果だった。2019W杯時の0.75と比べると、FBと同じく大きくオフェンス力が向上したとは言えるが、世界のトップレベルとはまだ差があることが再認識される。大会でベスト4に残ったチームは0.940を超えており、100回のオフェンスでおよそ9点分の差があると見ることができる。

【表10】



次ページに示す表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。TOとFTに関する詳細は後述

するが、特にハーフコートオフenseにおいては、日本は最も TO% が少ないオフenseをしたという結果となった。

しかしながら、FG% においては 37.6% で最下位となっており、PPP が上がった要因は FG% ではなく、TO が少なくなったことであることが分かる。同じく FG% が 30% 台だったイランに比べ、3 pt の成功率でカバーしたことで、eFG% (3 pt の価値を加味した FG%) はイランよりも高く、全体11位となっている。

また、FT Ratio が 6.6% と最も低く、FT 獲得に課題があることも分かる。これはペイントエリアでのスコアが大きく関連していると考えられ、次節にて検証したい。

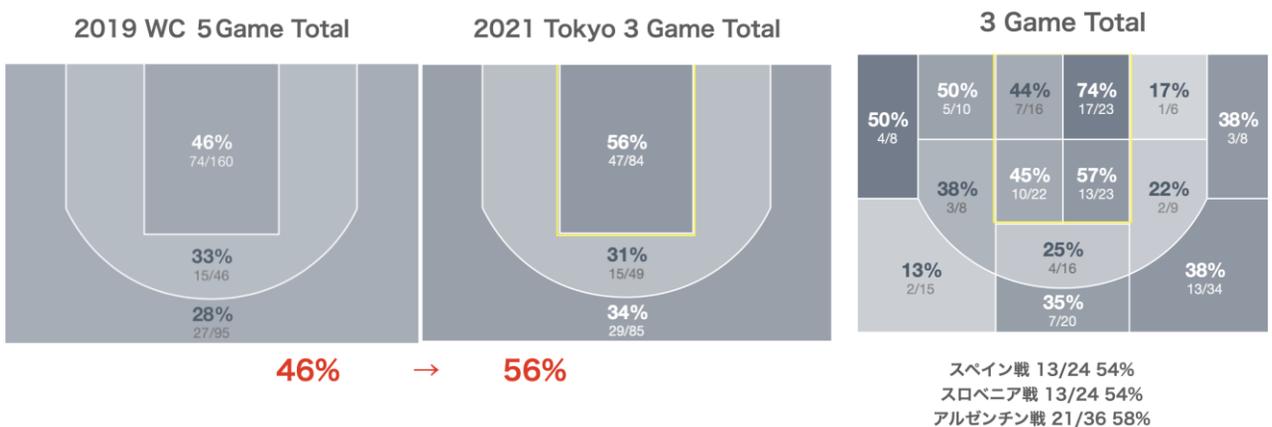
**【表11】**

Half Court Offense 分析					
	PPP	FG%	eFG%	TO%	FT Ratio
アメリカ	1.085	48.7%	58.6%	11.3%	9.0%
スロベニア	1.031	47.0%	55.9%	12.5%	10.6%
イタリア	0.973	42.2%	49.0%	10.0%	11.6
オーストラリア	0.971	44.0%	52.8%	13.6%	8.9%
フランス	0.940	45.8%	53.2%	16.8%	11.7%
ドイツ	0.916	43.2%	53.3%	19.0%	9.9%
スペイン	0.915	43.4%	51.2%	16.0%	8.8%
チェコ	0.890	46.6%	51.7%	16.0%	9.3%
日本	0.845	37.6%	44.5%	9.4%	6.6%
ナイジェリア	0.810	42.1%	51.0%	23.7%	8.1%
アルゼンチン	0.803	37.9%	44.7%	16.8%	8.2%
イラン	0.716	37.8%	43.3%	22.4%	8.6%

Synergy

## 5) ペイントスコア

ペイントエリアでのスコアは 2019W杯からのオフenseの課題の一つであったが、下に示したシュートチャートを見てわかるとおり、今大会ではペイントでの FG% が 46% → 56% まで上昇し、大きな成長が見られる。ただし、このシュートチャートは FB でスコアした得点を含んだペイントエリアでの得点であることを付け加えておく。



次ページに示した **表12** はシナジーを基にした、オリンピック出場各国のハーフコートオフenseのみのバスケット周辺でのスコアの平均や PPP、FG% を表している。

(※データについて補足すると、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、バスケット周辺でのスコアのみでデータ化されている)

日本はハーフコートオフenseでの180点中 54得点 (1 試合平均18点) をバスケット周辺でスコアしているが、その FG% は 48.1% で大会10位となっており、バスケット周辺エリアでの得点力にはまだまだ課題があることが分かる。

また、日本は参加国で唯一ポストアップでのスコアが0点であり、ペイントでの得点をポストでカバーしているわけではない。

続く表13は、全54回のペイントでのショットの内訳を示している。

10回を超えているのが、PNRハンドラーのドライブ、またランダムに起きるカット、そしてオフンスリバウンドとなっている。また、それぞれのFG%はカットと、1度しか機会のなかったオフボールスクリーンを除いて50%を超えるものがなく、FG%が70%になっているカットが最もバスケット周辺のスコーにつながっている。

これらの数字から分かるように、PNRのボールハンドラーのペイントでのフィニッシュは、向上しなければならないスキルの一つだろう。

(▼映像03-5-1 / 映像03-5-2)

PNRハンドラーのペイントフィニッシュの4回のうち2回は八村によるもので、ガード陣のフィニッシュはわずかに2回だけだった。特にドロップしているスクリーナーディフェンス(ビッグマン)と対峙したときは、すべてのレイアップをミスしている。またアイソレーションにおいてもペイントでのFG%はわずか33%で、ペイントでのフィニッシュ力は大きな課題である。

(▼映像03-5-3 / 映像03-5-4)

また同時に、スクリーナーの成果はどうだったのかも考えなければならない。3試合を通してスクリーナーにパスが入ってシュートまで行っている(シュートロール含む)ものが全4回で、スコアはしたのは八村のわずか1回となった(▼映像03-5-5)。日本のメインスコアラーである八村が主にピック&ポップするプレーが中心でロールする機会が少ないとはいえ、3試合を通してスクリーナーのペイント得点合計2点は最下位である。

(※スクリーナーのロールについては、PNR分析の節で触れる)

## 6) フリースロー

ハーフコートオフENSEの項で述べたように、今大会ではFTの獲得数(試投数 / 表14)、FT獲得率(FT Ratio / 表15)において日本は最下位だった。FTは相手のファウルがあつてのものなので、正確な原因を導き出すのは難しいが、ペイントスコアの少なさが影響していると考え

【表12】

ハーフコートでのペイント得点 (TransitonとPost Up除く)				
	平均POSS	平均Pts	PPP	FG%
スロベニア	21.3	29.3	1.375	66.4%
チェコ	16	21.3	1.333	66.7%
イタリア	16.5	21	1.273	59.1%
アメリカ	16.2	20	1.237	59.8%
フランス	18.2	22.3	1.229	59.6%
スペイン	17.8	20.5	1.155	56.3%
オーストラリア	20.8	24	1.152	56.0%
ドイツ	18.5	21	1.135	55.4%
アルゼンチン	19.3	21	1.091	51.9%
日本	18	18	1.000	48.1%
ナイジェリア	14.3	14.3	1.000	48.8%
イラン	16	15.7	0.979	47.9%

Synergy

【表13】

ペイントスコアのプレイタイプ分析			
	シュート回数	FGM/FGA	FG%
トータル ペイントスコア	54	26/54	48.1%
P&R Ball Handler	11	4/11	36.3%
P&R Screener	4	1/4	25%
ISO	9	3/9	33.3%
Spot Up	5	2/5	40%
Cut	10	7/10	70%
Off Ball Screen	1	1/1	100%
Hand Off	1	0/1	0%
Offense Rebound	13	6/13	46.1%

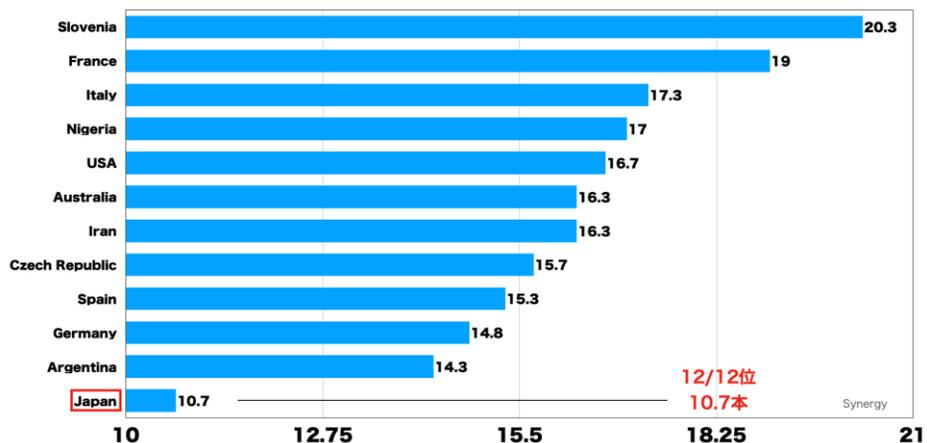
Synergy

のが自然だ。その証拠に全3試合で獲得した合計32本のFTのうち、ペイントエリアで多くスコアしている渡邊が14本、八村が7本、馬場が4本と全体の78%のFTを3人で獲得している。また、最も多くシュートを放つ八村が、ペイントアタックよりもどちらかというミッドレンジのシュートを得意としていることも、FT獲得が少なかった原因の一つとして挙げられる。

FT獲得の数は少なかったものの、FT成功率に関しては75%で、おおよそ大会平均程度の数字を残している(表16)。今大会はシュートの得意な渡邊、八村がともに71.4%の成功率であった。確率の上で言えば、2本のFTを打った場合のPPPは1.43になり、FT獲得率を上げることがオフェンスPPPを上げるために必要不可欠だということが分かる。

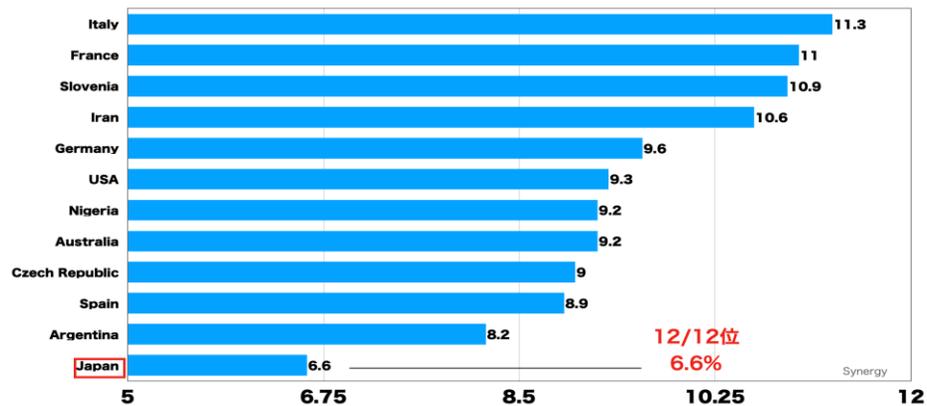
【表14】

## FT試投数



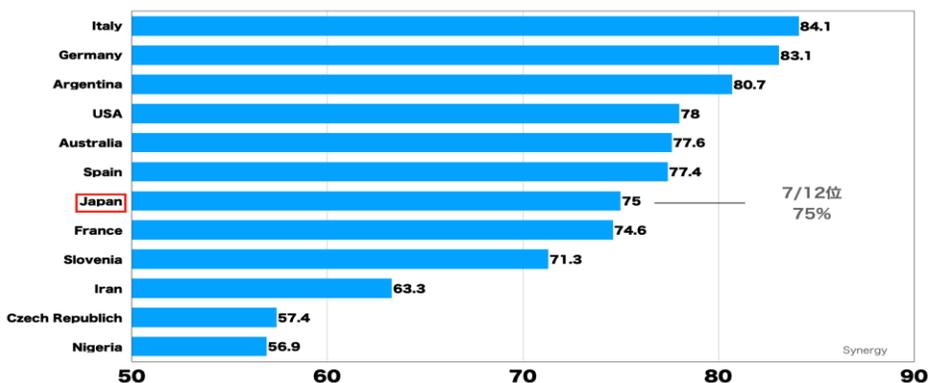
【表15】

## FT 獲得率 (%)



【表16】

## FT%



## 7) 3ポイントシュート

2019W杯での課題は、ペイントスコアと3ポイント (pt) シュートであった。表17のスタッツは、2019W杯での各プレイヤー、各ポジションの3 pt の分析である。選手それぞれの3 pt の確率を、3 pt の打ち方の種類で分類している。

チーム全体としては29%の成功率で、アウトサイドの1~3番ポジションに限ると17/83、わずか20.8%という数字に終わった。また試投数に関しても、1試合平均約19本は、32チーム中3番目に少ない数字であった。特にSGとSFのポジションになると、スポットアップ(動きのないキャッチ&シュート)、ムービング(ドリフトやオフボールスクリーンなどのショット)、プルアップ(ドリブルからのショット)のすべてにおいて低確率であった。

【表17】

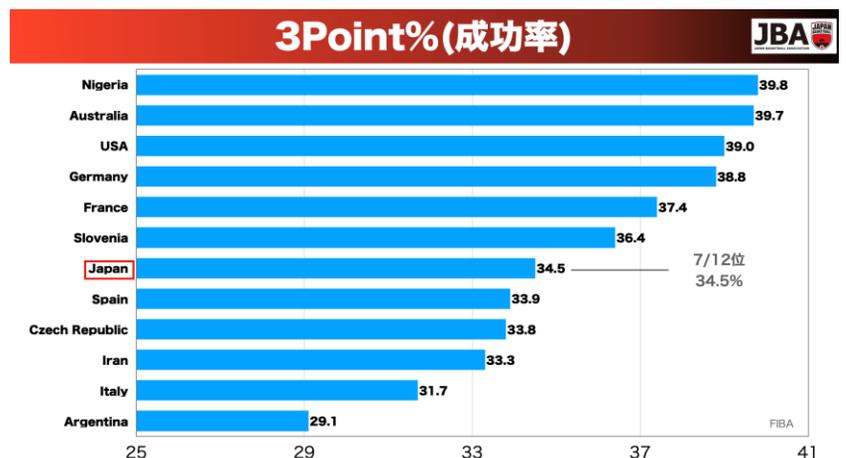
3POINT SHOT BREAK DOWN World Cup 2019 Total

No	S	選手名	PTS	3P FG			SPOT SHOT			MOVING			DRIBBLE PULL UP			STEP BACK		
				M	A	%	M	A	%	M	A	%	M	A	%	M	A	%
3		SEIYA ANDO	3	1	4	25.0%	1	4	25.0%	0	0		0	0		0	0	
6		MAKOTO HIEJIMA	6	2	11	18.2%	1	8	12.5%	0	0		1	2	50.0%	0	1	0.0%
7		RYUSEI SHINOYAMA	6	2	4	50.0%	2	3	66.7%	0	0		0	1	0.0%	0	0	
8		RUI HACHIMURA	0	0	5	0.0%	0	0		0	2	0.0%	0	2	0.0%	0	1	0.0%
10		KOSUKE TAKEUCHI	0	0	0		0	0		0	0		0	0		0	0	
12		YUTA WATANABE	6	2	13	15.4%	1	7	14.3%	0	2	0.0%	1	4	25.0%	0	0	
13		SHUTO ANDO	3	1	11	9.1%	0	3	0.0%	0	3	0.0%	1	5	20.0%	0	0	
15		JOJI TAKEUCHI	3	1	4	25.0%	1	3	33.3%	0	1	0.0%	0	0		0	0	
18		YUDAI BABA	12	4	13	30.8%	1	3	33.3%	1	3	33.3%	1	6	16.7%	1	1	100.0%
22		NICK FAZEKAS	27	9	16	56.3%	9	14	64.3%	0	1	0.0%	0	1	0.0%	0	0	
24		DAIKI TANAKA	15	5	12	41.7%	3	7	42.9%	0	1	0.0%	2	4	50.0%	0	0	
32		AVI SCHAFFER	0	0	0		0	0		0	0		0	0		0	0	
TOTAL			81	27	93	29.0%	19	52	36.5%	1	13	7.7%	6	25	24.0%	1	3	33.3%
SGs   SFs			27	9	53	17.0%	3	21	14.3%	1	10	10.0%	4	19	21.1%	1	3	33.3%
PGs			24	8	20	40.0%	6	14	42.9%	0	1	0.0%	2	5	40.0%	0	0	
BIGs			30	10	20	50.0%	10	17	58.8%	0	2	0.0%	0	1	0.0%	0	0	

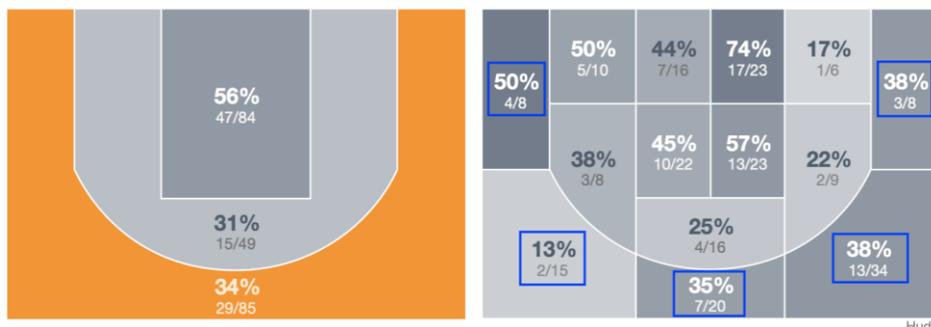
【表18】

今大会では、3 pt 成功率は29%から、大会第7位の34.5%にまで飛躍的に向上した(表18)。

また試投数に関しても、平均19本から28.3本まで上昇し、3 pt の価値を重視した現代的なバスケットボールのスタンダードに確実に近づいたと言える(表19)。



しかしながら、試投数 28.3 本でも大会出場国のなかでは 9 番目で、世界のトップレベルはさらに 3 pt を有効活用していることが分かる。

**【表18】**

**3pt試投数**
**2019WC平均19本 → 2021 Tokyo 28.3本**

次のデータ (表19) は今大会での日本代表の 3 pt のスタッツである。2019W杯と比較して、SG、SF 陣の確率が飛躍的に向上していることが分かる。

(▼映像03-7-1)

また表から分かるように、スポットアップだけでなくプルアップ 3 pt の成功率が 45.5 % と大きく向上したのも、今大会の成果の一つとなっている。

(▼映像03-7-2)

※トータルの 3 pt % が FIBA 公式スタッツと異なるのは、クォーター終了間際に遠くから投げた 3 pt がスタッツに反映されたかどうかの誤差である。

**【表19】**
**3POINT SHOT BREAK DOWN Tokyo Olympic 3 Game Total**

No	S	選手名	PTS	3P FG			SPOT SHOT			MOVING			DRIBBLE PULL UP			STEP BACK		
				M	A	%	M	A	%	M	A	%	M	A	%	M	A	%
2		YUKI TOGASHI	12	4	10	40.0%	1	3	33.3%				2	5	40.0%	1	2	50.0%
6		MAKOTO HIEJIMA	9	3	9	33.3%	0	3	0.0%	0	1	0.0%	2	4	50.0%	1	1	100.0%
8		RUI HACHIMURA	24	8	20	40.0%	3	9	33.3%	2	4	50.0%	2	6	33.3%	1	1	100.0%
9		LEO VENDRAME	0															
12		YUTA WATANABE	15	5	12	41.7%	4	7	57.1%	1	5	20.0%						
14		KOSUKE KANAMARU	6	2	7	28.6%	1	2	50.0%	0	3	0.0%	1	2	50.0%			
18		YUDAI BABA	6	2	5	40.0%	0	2	0.0%	1	1	100.0%	1	2	50.0%			
23		GAVIN EDWARDS	6	2	5	40.0%	2	5	40.0%									
24		DAIKI TANAKA	6	2	8	25.0%	1	4	25.0%	0	1	0.0%	1	2	50.0%	0	1	0.0%
32		AVI SCHAFFER	0	0	2	0.0%	0	2	0.0%									
34		HUGH WATANABE	0															
88		TENKETSU HARIMOTO	3	1	1	100.0%							1	1	100.0%			
TOTAL			87	29	79	36.7%	12	37	32.4%	4	15	26.7%	10	22	45.5%	3	5	60.0%
SGs   SFs			63	21	54	38.9%	8	23	34.8%	4	14	28.6%	7	15	46.7%	2	2	100.0%
PGs			18	6	18	33.3%	2	7	28.6%	0	1	0.0%	3	7	42.9%	1	3	33.3%
BIGs			6	2	7	28.6%	2	7	28.6%	0	0		0	0		0	0	

## 8) シューティング

### <a, 代表活動での取り組みと成果>

ここでは2019W杯の3 pt 成功率の低さという課題に直面し、サポートコーチの鈴木良和氏が行ったシューティングに対しての取り組みを紹介したい。鈴木氏は様々な選手のシュートを分析するなかで、「シューティングにおけるシュートの確率」と「ゲームで打つシュートの確率」の幅が大きい選手と、少ない選手がいることに着目し、その原因はゲーム中にシュートを打つときに起きる「外乱因子」、つまりディフェンスのプレッシャーや、パスのズレなどに対しての強さであることを突き止め、「乱れに強くなる」ことを目的とした“ロバストシューティング”を取り入れた。

“ロバストシューティング”は、いわゆる練習でのディフェンスがない「スポットショット」と、ゲームライクにディフェンスなどをつけて行う「ゲームシューティング」の間に位置するようなシュート練習方法である。各プレイヤーの強み、弱みを分析したうえで、どのシューティングを行うかを決定する。また、“ロバストシューティング”では、外乱因子の種類によってプレイヤーごとの得意不得意は異なり、個々の苦手なタイプの“乱れ”の分析も行いながら、そのプレイヤーに適した“ロバストシューティング”に取り組んだ。

(▼映像03-8-1)

“ロバストシューティング”の取り組みにより、2019W杯より着実に3 pt 成功率に関する取り組みの成果が出た今大会であったが、そのなかで直面した新たな課題もある。

それは「試合ごとの好不調の波」に対してどう対処するかである。今大会の“平均の”3 pt 成功率 34.5% が大会7位であったことは誇るべき数字であるが、アルゼンチン戦ではオープンの3 pt を決めきることができず、わずか5/25で20%の成功率に終わっている。

(▼映像03-8-2)

表20は、それぞれの試合での3 pt の確率である。また、3 pt の中でも難易度の高いムービングやプルアップを除いたキャッチ&シュートだけの数字もピックアップした。

### 自分の課題に合わせて選択する

#### ①スポットショット

その場で繰り返し打つシューティング

メリット：フォームの確認などしやすい | 再現や修正が意識しやすい | 負荷が低い | 効率が良い

デメリット：外乱因子が少なすぎる | 成長曲線の終盤はコンディショニングの要素が大

#### ②ロバストシューティング

外乱因子に強くなるためのシューティング

メリット：スポットシューティングと同じくらいの負荷と効率で技術的な負荷がかけられる

デメリット：土台となるシュートフォームの精度が求められる

#### ③ゲームシューティング

ゲームで使う場面を切り抜いたシューティング

メリット：試合に近い負荷がかけられる

デメリット：効率が悪い | 負荷が高い

【表20】

	試合別3pt成功率					
	3ptトータル			Catch&Shoot3pt(Spot)		
JAPAN	M	A	%	M	A	%
vs スペイン	11	25	44.0%	7	16	43.8%
vs スロベニア	12	28	42.0%	5	12	41.7%
vs アルゼンチン	5	25	20.0%	0	9	0%

このシンプルなオープンショットを決めることができなかつた原因を見つけることはとても難しい。疲れか、それともトーナメント進出がかかる気負いなどの精神的なプレッシャーによるものなのか、どのようにすれば「シューティングの好不調の波」をなくし、ここ一番の試合で本来の力を発揮することができるのかを考えなければならない。

これは悲観的なトピックと捉えることもできるが、一方でアルゼンチン戦を除いた2試合の3pt成功率は43.3%と驚異的なものだった。数字の上では大会で第1位の数字であり、日本代表が着実に次のステージに進みつつある証明でもあろう。

## <b, 世界との差>

右の表21はハーフコートオフェンスでのキャッチ&シュートの確率を表したものである。このデータは3ptだけでなく2ptも含まれているが、純粋なキャッチ&シュートの成功率を比較することを目的としている。

ナイジェリアという例外を除いて、大会上位成績の国がやはり高い確率でキャッチ&シュートを成功させており、高いシュート力が効率のよいオフェンスの要因になっていることが分かる。3pt%が向上した日本もまだまだシュート力においては成長できる余地が残されているがあることが理解できる。

また、表内に記載のeFG%は3ptの価値が加味されるので、3ptを多投し高確率で成功させているチームのほうが高くなり、最終的にこのeFG%のほうが、いわゆるオフェンスPPP、つまり1ポゼッションの得点期待値に影響を与える数字となる。

どんなシュートでも決め切る力がバスケットにおいて必要なスキルであることは言うまでもないが、シュート力以外でこのeFG%を上げるためにできることは、大きく分けて2つある。1つ目は、「より期待値の高い3ptを多く打つこと」であり、現代バスケットボールのトレンドになっていることは広く知られている。

【表21】

	Catch&Shoot %				
	eFG%	FG%	平均試投数	平均成功数	平均得点
ナイジェリア	63.3%	42.2%	15	6.3	19
アメリカ	62.7%	43.0%	19	8.2	23.8
オーストラリア	60.3%	41.0%	19.5	8	23.5
フランス	56.9%	38.9%	18	7	20.7
スペイン	55.6%	37.5%	18	6.8	20
スロベニア	53.7%	36.1%	20.3	7.3	22
イラン	53.3%	37%	15.3	5.7	16.3
ドイツ	52.7%	35.6%	18.3	6.5	19.3
イタリア	49.4%	34.6%	20.3	7	20
日本	42.7%	31.6%	19	6	17
アルゼンチン	39.5%	26.3%	19	5	15
チェコ	38.5%	26.9%	17.3	4.7	13.3

Synergy

ジャンプシュートにおける“ロング2”の割合と確率					
	%Time	PPP	FGA	FGM	FG%
イラン	26.3%	0.800	8.3	3.3	40.0%
チェコ	23.3%	0.667	7	2.3	33.3%
日本	22.6%	0.615	8.7	2.7	30.8%
フランス	16.3%	0.774	5.2	2	38.7%
ナイジェリア	12.8%	0.361	3.7	0.7	18.2%
イタリア	12.2%	1.000	4.5	2.3	50.0%
スペイン	11.9%	1.294	4.3	2.8	64.7%
USA	9.4%	1.000	3.7	1.8	50.0%
オーストラリア	8.4%	0.706	2.8	1	35.3%
ドイツ	7.4%	0.800	2.5	1	40.0%
アルゼンチン	5.8%	0.286	1.8	0.3	14.3%
スロベニア	4.1%	0.444	1.5	0.3	22.2%

Synergy

左の表22は、キャッチ&シュートにおける“ロング2”(5.18m以上の距離の2pt)を打っている割合を示している。日本の22.6%の数字は大会3位で、参加国中最多の1試合平均8.7本を記録している。つまり、日本は最も多く“ロング2”を打ったチームである。

(▼映像03-8-3)

【表22】

この“ロング2”の確率が低いのは日本だけではない。ほとんどチームが40%以下となっている。仮に50%を決めたとしても得点期待値の面では3ptのほうが高いことになり、%Timeで10%を切っているチームは意図的にこの“ロング2”を減らし、3ptを打つことを意識していることは明らかである。もちろん、“ロング2”が必ずしも非効率ということではなく、プレイヤーの特性を見極めながら戦術的にアジャストする必要もあるだろう。実際、“ロング2”を64.7%の高確率で決めたスペインは、期待値で3ptを上回っている。大半は日本戦でも大活躍したスペインのリッキー・ルビオが決めたものであるが、彼は大会ベスト5に選ばれている。これは選手の特性を見事に活かした好例である。

キャッチ&シュートのeFG%を向上させる2つ目の方法は、「コンテストされない、より質の高いオープンショットを作り出すこと」であると考えられる。

表23は、キャッチ&シュートの質を表したデータである。“Unguarded (アンガーディド)”はコンテストされないオープンのシュート、“Guarded (ガーディド)”はコンテストされたシュートを表している。

日本はキャッチ&シュート全体のうち47.4%がコンテストされたシュートであった。また確率においてもオープンショットを56.6%の高確率で決めており一方、コンテストされたシュートは31.4%と、確率にも大きな差があった。このデータからもオープンショットの割合を増やすことが、eFG%の向上につながるということが明らかであると言える。

(▼映像03-8-4)

表24は、“アンガーディドショット”、つまりオープンショットのFG%、eFG%を表したものである。優勝のアメリカ、準優勝フランスがこのオープンショットをいかに高い確率で決めていくかが分かる。

オープンのキャッチ&シュートを作り出すためには、シューティングスキルではなく、より1対1や、PNRを含めたチームオフェンスでペイントに脅威を与え、アウトサイドにオープンを作り出すことが重要である。

【表23】

Catch&ShootにおけるGuarded, Unguardedの割合と成功率					
	2019WC %Times	東京五輪 %Times	試投数	得点	eFG%
Catch&Shoot トータル	100%	100%	57	51	44.7%
Unguarded	45.4%	52.6%	30	34	56.6%
Guarded	54.5%	47.4%	27	17	31.4%

※Synergyにおけるコンテストの定義は、2feet(およそ60cm)の距離からディフェンダーが手を上げてジャンプしてコンテストしたかを指す。ただし、選手同士の身長差などで定義から外れてもコンテストになる場合、ならない場合がある。

Synergy

【表24】

Unguarded Shot FG%				
	FG%	eFG%	PPP	%Times
アメリカ	51.6%	76.6%	1.531	56.1%
フランス	50.8%	74.6%	1.492	58.3%
ナイジェリア	50.0%	75.0%	1.500	40.0%
ドイツ	45.2%	66.7%	1.333	57.5%
オーストラリア	44.7%	65.8%	1.316	65.0%
スロベニア	41.9%	62.2%	1.243	60.7%
日本	40.0%	56.7%	1.133	52.6%
スペイン	38.6%	56.8%	1.136	61.1%
チェコ	37.9%	55.2%	1.103	55.8%
イタリア	37.2%	54.7%	1.093	53.1%
イラン	34.5%	50.0%	1.000	63.0%
アルゼンチン	33.3%	50.0%	1.000	63.2%

Synergy

## 9) ターンオーバー

ターンオーバー（以下、TO）の1試合平均回数は、平均 10.7 回と 2019W杯から大きく向上し、大会参加国中で3番目に少ない数字となった。またオフェンスポジションにおける TO% においても、11.6% で同じく3位、2019W杯の 15.8% から大幅に TO を減らすことに成功した（表25 / 26）。

他の予選ラウンド敗退国のイラン、ナイジェリア、チェコの TO の数字の悪さから見ても、TO がオフェンスの効率を左右する大きな要素であることが分かる。

表27は、大会3試合の全32 TO のシチュエーションを分析したものである。表から分かるように FB による TO が最も多く、次に多いのは PNR でのスクリーナーへのパスとドライブ時のインサイドへの合わせへのパスであった。

(▼映像03-9-1 / 03-9-2)

それでも日本は、ハーフコートオフェンスにおいては、大会で最も TO が少ないチームだった。今大会のコンセプトの1つ「4アウト1インのスペースシングを整理し、遂行力をあげて TO を減らすこと」を、TO の視点からは目標を十分に達成したと言える。オリンピックレベルでは激しいプレッシャーをバックコートからかけてくるチームが多く、特にスロベニアはプレッシャーディフェンスを得意とするガード陣が揃っていた。

(▼映像03-9-3)

そのハイレベルな相手に対し、「相手プレッシャーに負けての TO」は3試合を通してわずかに1回だった。

【表25】



【表26】



【表27】

TOのシチュエーション分析						
総TO	FastBreak	P&R Pass	Pass to Spot	Pass to Dish	Drive	Pressure
32	10	6	2	3	4	1

JBA

以上のことから、今大会においては「ボールを運ぶ段階や、エントリーでのプレッシャーに対する TO はなかったが、効率のよいシュートをクリエイトし、確率よくシュートを沈めることができなかった」と考えることができる。

**<考えられるターンオーバーが減った要因のまとめ>**

- ✓ 4 アウト 1 インのスペーシングの整理
- ✓ サイズの大きい田中の PG へのコンバート
- ✓ ボールプッシュできるビッグマンの存在 (八村、渡邊)
- ✓ 速いボールプッシュからのアーリーオフェンス

## 10) エクスキュージョン力とアジャスト力

この節ではハーフコートでのエクスキュージョン (以下、遂行力) と、対応力について検証していきたい。

**<オフェンス PPP 0.896 (大会 9 位) の要因として考えられること>**

**○ポジティブ面**

- ✓ ファストレイクが増えた
- ✓ 3 pt 試投数が増え、確率も向上した
- ✓ ターンオーバーが少なかった

**○ネガティブ面**

- ✓ ペイントエリアでのショットが少なく、確率も低い
- ✓ フリースローを獲得できていない
- ✓ 期待値の低いロング 2 pt を多投している

ラマス HC のオフェンスコンセプトの一つは、アドバンススタッツを参考にしながら、「プレーヤーの特性を活かしたオフェンス」を取り入れることであった。ここでは、シンプルなスタッツからでは見えにくい、セットオフェンスの遂行力と、相手チームのディフェンスに対するアジャスト力を分析していく。

練習ではアーリーオフェンスのシステム練習に長い時間をかけたが、ハーフコートオフェンスにおいてもクイックプレーなどを入れて、15個のセットオフェンスを用意し、大会を迎えた。それぞれのセットオフェンスの目的は明確化され、“PNR (ポップ)”、“八村用のプレー”、“渡邊用のプレー”、“シュータープレー (主に金丸用)”と分類されていた。その他にも、オフェンスリバウンド後などにガードがそのまま PNR をするシリーズがあった。

表28 は、主だったセットオフenseの3試合でのプレー回数と成功数、eFG%などを示したものである。

表を見てまず気づくことは、最も多用したセットオフenseは八村にボールを持たせるための“5”や“5 Side”であること、逆に渡邊選手用の“Fist”は2回しかプレーされなかったことである。また、金丸選手に関しても同様

に、3試合で5回プレーしただけにとどまっている。

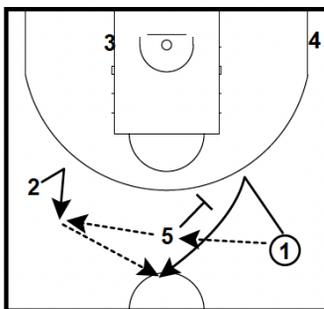
一方で、エントリーを必要としないクイックプレーの一つ“Thumb Up”(明確にコールされずに同じアライメントからランダムにプレーされたものを含む)は27回プレーされた。

では、ここからは日本のメインオフense、特に八村を使う“5”、“5 Down”を相手国がどのように対策し、どのようにそれにアジャストしたのかをチャートを使い、検証する。

### <a, “5”に関する攻防>

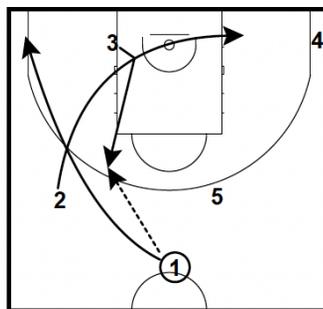
“5”は、以下のチャートのようにプレーされる。八村(※チャート上のプレーヤー4)にボールを持たせるために、エントリーは工夫されているが、メインアクションは3枚目のチャートである。つまり“5”は八村にダウンスクリーンでショット、もしくは得意のエルボーからの1 on 1をさせるプレーである。

5 (Go)



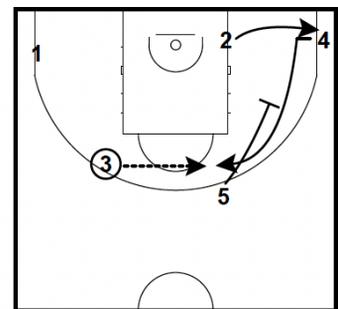
Entry  
Swing the Ball and PG get the ball using down screen

5 (Go)



Entry  
3 flash to elbow

5 (Go)



Main Action  
Pin Down Sscreen for Hachimura

### ■ “5”に対する相手チームのディフェンスと日本の対応 (▼映像03-10-1)

#### <スペイン>

ディフェンスの名手、ビクトル・クラベールがスクリーンに対してファイトし、タフな1 on 1に持ち込む。八村にはしっかりコンタクトし、スクリーンはスライドスルーで対応してきた。→ キャッチ&シュートは打てず、1 on 1、パスを出してのランダムでのピック&ポップに追い込まれた。

【表28】

主なセットオフenseのスタッツ											
目的	セット	2FGM	3FGM	2FGA	3FGA	FT	POSS	PPP	eFG%	TO	その他
八村	“5”	3	1	3	3	0	10	0.900	45.0%	0	0
	“5Down”	3	2	6	1	0	12	1.000	50.0%	0	0
Pick&Roll (2/5)	“1Side”	3	0	2	4	0	9	0.666	33.3%	0	0
渡邊	“Fist”	0	1	0	0	0	2	1.500	75.0%	1	0
金丸	1Rotate	1	1	0	2	0	5	1.000	50.0%	0	1
Quick Pick&Roll	“Thumb Up”	1	5	8	6	3	27	0.740	38.8%	0	4

※Offense ReboundによってPOSS数より多くシュートしている場合がある

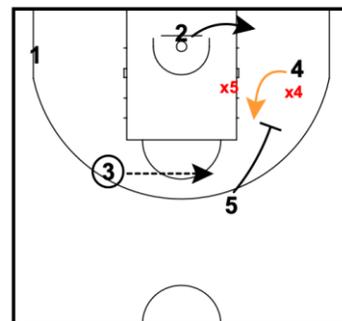
※その他は、シュート以外でのファールや、ディフレクションでのアウトオブバウンズで何も起きなかったケース

JBA

### <スロベニア>

試合開始後、初めての当該プレーでは対策していたディフェンスができず、八村はキャッチ&シュートで3ptを決めた。2回目からはメインアクションのダウンスクリーンを使わせないように右図のようにX4が立ち、オレンジ線方向へ八村を追いやった。インサイドのヘルプはX5も協力し、スイッチディフェンスも利用しながら八村に難しい1 on 1、もしくは4(八村)と5のボールスクリーンをさせるよう仕向けた。

→ 結果的にプランどおり(意図した形)でのショットは1回だけだったが、八村が難しいロング2と、1 on 1からのフェイドアウェーを決めたことで、6ポゼッションで3回のスコアに成功した。



Slovenia Defense:  
Force Reject

### <アルゼンチン>

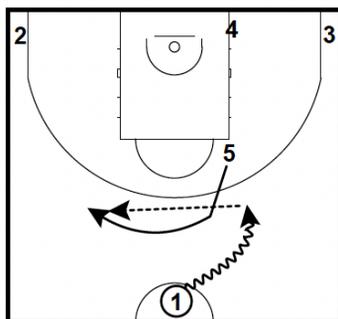
アルゼンチンに対しては、そもそもプレー機会が1回しかなかったが、それ以前に、アルゼンチンはエントリー段階で激しいディナイを行い、4回のパスを防ぐなどして、日本のプレーを組み立てさせないようにした。

→ 結果的にダウンスクリーンまで行けなかったが、渡邊の1 on 1でスコアした。

### <b, “5 Down”に関する攻防>

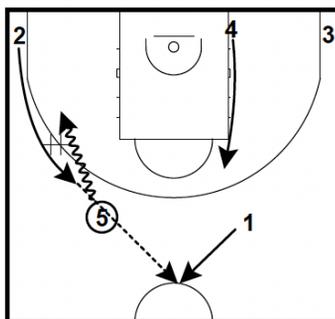
次に“5 Down”について検証する。このプレーのメインアクションは、PGと八村のピック&ポップで八村に小さなクローズアウトを作り出すことである。

5 Down (Go Down)



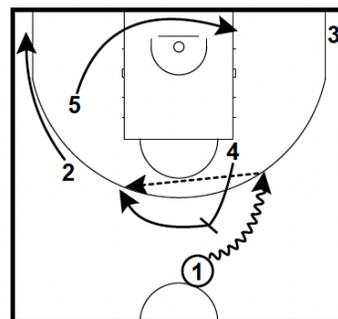
Entry  
5 slip pops

5 Down (Go Down)



Entry

5 Down (Go Down)

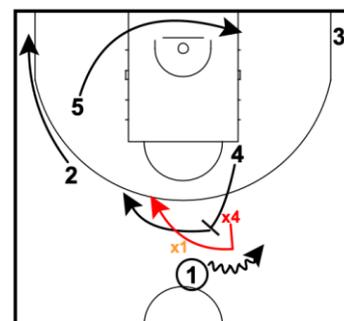


Main Action  
Pick&Pop for PG & Hachimura

### ■ “5 Down”に対する相手チームのディフェンスと日本の対応 (▼映像03-10-2)

### <スペイン>

八村のピック&ポップにはクラベール(X4)が小さなショーをして、ポップに対してのパスアングルを消しながら戻り、八村に簡単にボールを入れさせないようにした。またガードは、パスバックされるパスをディナイして高い位置でボールを持たせ、日本の狙うメインアクションを無効化しようとした。



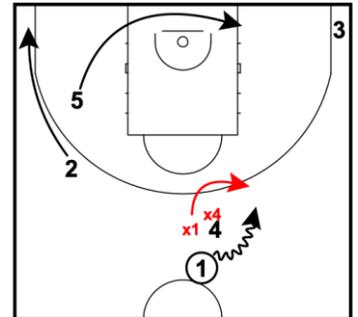
Spain Defense  
X4 Short Show and get back denying pass angle.

→キャッチ&シュートは打てず、遠い位置からの1 on 1、パスを出してのランダムでのPNRに追い込まれた。

#### <スロベニア>

スペインと同様、ショーディフェンスで対応してきた。ガードがかなり高い位置でボールを持たせた場合は、ショー&アンダーをすることもあった(右図参照)。

→よい形で八村にクローズアウトを作ることはできなかったが、八村が1 on 1でロング2を決めたり、ハンドラーがアンダーしたディフェンスを抜き去りスコアすることもあった。



Argentina Defense  
Jam & Under

#### <アルゼンチン>

このプレーに限らず、アルゼンチンは八村のオンボールスクリーンをジャム&アンダー、スクリーナーが走っていく場合などジャムするのが難しい場合はスライドスルーで対応した。

→富樫がアンダーに対しての3 ptで対応するも、八村自身がポップからボールを持つことはできなかった。

以上、日本のメインオフenseの2つのプレーに関する対応力を振り返ったが、結果的に八村自身がメインアクションで点を取ることはほぼなかった。しかし、個の力で1 on 1からシュートを決め切る場面や、またエントリーを壊されメインアクションまでたどり着けなくとも、渡邊、富樫、比江島慎などのアグレッシブなハンドラーがバスケットに果敢にアタックしスコアすることができたことで、この2つのプレーに関してはPPP 0.954で、日本のハーフコートオフense全体のPPP 0.845を上回った。

また、エントリーを激しいディナイで潰そうとしてきたディフェンスに対し、これら2つのプレーにおいてはターンオーバーを1つもしなかったことも、評価すべきポイントと言えるだろう。

## 11) アウトオブバウンズについての考察

次にアウトオブバウンズのプレー(以下、OBプレー)について考察したい。ここまでオフenseを見てきたが、世界との差はまだ感じながらも着実に成長している過程を見ることができた。しかし、顕著に数字が悪かったのがこのOBプレーである。

次ページに示した表29と表30は、ベースライン、サイドラインそれぞれのOBプレーのPPPとそのランキングである。

ベースラインOBプレーのPPPが0.600、そしてサイドラインOBプレーは0.316で全19回のポゼッションでわずか6点しか取ることができなかった。ちなみに、この顕著に悪かったOBプレー(29ポゼッションで12点)を除くと、ハーフコートオフenseのPPPは0.849からPPP 0.918まで上昇し、スペインやドイツを上回る大会6位の数字だったことになる。

逆に言えば、%Timeを見ても分かるように、オフenseの13.7%を占めたこのOBプレーでのPPPの低さとTO%の影響は大きく、今後のチーム作りにおいては解決しなくてはならない課題である。

**【表29】**

Base Line Out of Bounds 分析			
	%Time	PPP	TO%
フランス	7.9%	1.108	18.9%
イタリア	7%	1.095	9.5%
スロベニア	5.2%	0.96	4.0%
アメリカ	6.9%	0.933	10.0%
オーストラリア	5.3%	0.917	8.3%
ナイジェリア	4.7%	0.900	30.0%
アルゼンチン	6.3%	0.895	15.8%
スペイン	5.3%	0.824	11.8%
チェコ	7.6%	0.722	11.1%
ドイツ	5.5%	0.706	11.8%
イラン	6.5%	0.600	20.0%
日本	4.7%	0.600	20.0%

Synergy

**【表30】**

Side Line Out of Bounds 分析			
	%Time	PPP	TO%
スロベニア	7.1%	1.294	11.8%
イラン	5.2%	1.083	16.7%
イタリア	9.0%	1.074	3.7%
オーストラリア	8.2%	1.054	13.5%
アメリカ	8.7%	1.026	10.5%
フランス	5.7%	0.889	7.4%
チェコ	6.8%	0.75	25.0%
ドイツ	8.4%	0.731	23.1%
アルゼンチン	5.9%	0.722	5.6%
ナイジェリア	10.0%	0.714	33.3%
スペイン	9.4%	0.567	12.3%
日本	9.0%	0.316	15.8%

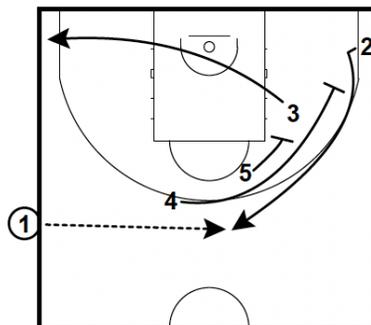
Synergy

右のプレーチャートは2つあるサイドライン OBプレーの一つ“Chop”のものである。アーリーオフenseのプレーの一つをそのままサイドライン OBプレーとして活用している。

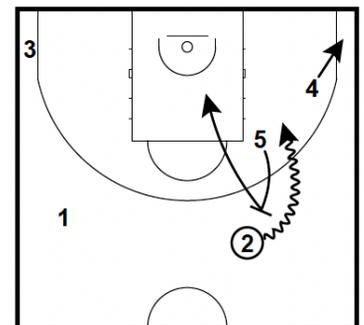
(▼映像03-11-1)

エントリーはスタaggerドスクリーンを使い、2番(もしくは3番)プレーヤーがボールを受け、5番プレーヤーとの PNR を行う。

Chop (Yoko)



Chop (Yoko)



### <アウトオブバウンズプレーの効率が低かったことに対する考えられる要因>

- ✓ エントリーがシンプルすぎて、プレッシャーの強い相手に対してよい場所でボールを受けることができなかった。
  - OBプレーのときは、多くの場合ショットクロックが14秒と短いため、スペーシングが悪いことによるダメージが大きい。
- ✓ 主に3番、5番プレーヤーとの PNR になってしまい、ハンドラーとしてあまり調子がよくなかった馬場と、八村と比較して得点力の低い5番プレーヤーとの PNR が多くなった。
  - これは PNR が得意な田中や富樫、得点力のある八村がプレーに絡むことができなかったことを意味する。

## 12) ピック&ロール (PNR) に関する考察

ここまでの分析で分かるように、日本のハーフコートにおけるオフェンスの中心はピック&ロール、ピック&ポップによるオンボールスクリーンである。ここまでペイントポイントや3pt、TOなど“オフェンスの結果”に対しての分析だったが、エクスキューション力と同様に、オフェンスのクリエイトの要となる PNR について分析する。

【表31】

Pick&Roll Handler Shot PPP			
	POSS	得点	PPP
#2富樫	12	14	1.167
#8八村	12	8	0.667
#18馬場	8	0	0
#24田中	6	3	0.5
#6比江島	6	7	1.167

Synergy

表31は、日本の主なボールハンドラーがシュートを打ったときの PPP を示している。

最初に目につくのは、ボールハンドラーとして八村が12回もシュートを打っているということである。前節でも触れたが、これはチームで練習してきたプレーではなく、狙った形のクリエイトができないときにランダムで展開されたものである。

ハンドラーのシュートに関しては富樫、比江島の2人が1.167を記録した(富樫は10回以上 PNR からシュートを打った選手のなかで PPP が大会1位だった)。富樫は14得点のうち3ptを3本決めており、これは八村がスクリーナー時に、ディフェンスがスクリーンの下を通る“アンダー”で対応したときのシュートである。

(▼映像03-12-1)

また、リスクリーンによって遅れたディフェンスをスピードを使ってペイントアタックしスコアしたものもある(▼映像03-12-2)。つまり、富樫は自身の得点力ももちろんだが、八村との PNR の相性がよかったとも言える。

しかし、PNR はボールハンドラー自身のスコアだけでなく、スクリーナーを含めた他のプレーヤーへのチャンスメイクも目的としており、ハンドラーのショット PPP を評価するだけでは真実は見えてこない。

表32は PNR をプレーしたハンドラーがパスを出したときのチームの PPP を示している。

(※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、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めた PPP)

パスをしたときの PPP は田中が圧倒的に高く、これは大会全体でも5位という高い数字だった。%Time は PNR をした際のパスアウトをした割合で、これにより選手個々の特徴も見えてくる。残念ながらハンドラーとしては今大会0点に終わってしまった馬場も、パスを15回出し、チームメイトへのチャンスメイクはしっかり行っていたことが分かる。もちろん、パスの PPP というのは、ボールを受けたプレーヤーがシュートをしっかり沈めるかどうかにも影響

すること、またわずか3試合の数字でプレーヤーのパスの上手さをジャッジすることは危険ではあるが、映像で検証した結果、田中のパスの PPP が高かった理由の仮説を立てるまでには至った。それは、スポットやポップしたプレーヤーにパスをした際に、パスを出した相

【表32】

Pick&Roll Pass Out PPP				
	%Time	POSS	得点	PPP
#24田中	64.7%	11	16	1.455
#6比江島	60.0%	9	9	1.000
#2富樫	50.0%	12	8	0.667
#18馬場	65.2%	15	9	0.600
#8八村	7.7%	1	0	0

Synergy

手のディフェンダーが“一番長くヘルプに来た瞬間”にパスを出せているということである。

**(▼映像03-12-3)**

他のプレーヤーと比較しても、田中は“パスが受ける選手が一番有利な状態”でパスを供給していたことが分かる。

ボールハンドラーのシュート PPP と、パス PPP を総合したものが**表33**である。数字の上では田中の PNR が最もチームオフェンスとしては効率的だったことが分かる。今大会では PG 田中の PNR に対し、アグレッシブさが足りないのではという疑問を呈する声もあったが、田中自身はパスを優先し、あくまで PG らしく、他のプレーヤーのチャンスクリエイトを意識しながらプレーしていたことを、ここから理解することができるだろう。

もちろん、PNR のプレーの仕方に正解はなく、田中のようにパスアウトの PPP が高くなる傾向にあるのは、大会全チームの個人スタッツを見ても PG に偏ることが多い。一方、SG や SF はまずスコアを狙い、自分のスコアチャンスがなくなってからパスを探すタイプのプレーヤーが多いことも見えてくる。

**【表33】**

Pick&Roll Include Pass PPP			
	POSS	得点	PPP
#24田中	17	19	1.118
#6比江島	15	16	1.067
#2富樫	24	22	0.917
#8八村	13	8	0.615
#18馬場	23	9	0.391

Synergy

**表34**は、チームとしてのパスを含めた PNR の PPP をランキング化したもので、日本は PPP では 0.755 という数字となった。しかしながら、田中、比江島、富樫の3人だけのパスを含めた PPP は、大会でも上位だったことが分かる。

PNR をメインオフェンスとしてオフェンス力を向上させるには、パスを含めた PNR PPP を上げていかなければならない。

**【表34】**

Pick&Roll Include Pass PPP ランキング					
	%Times	POSS	得点	PPP	TO%
アメリカ	25.1%	22.5	26.2	1.163	12.6%
スロベニア	32.5%	30.7	31.7	1.033	12.0%
イタリア	27.3%	23.0	23.5	1.022	8.7%
ドイツ	39.5%	33.8	34.0	1.007	15.6%
オーストラリア	27.7%	24.7	24.2	0.98	13.5%
チェコ	30.1%	26.7	26	0.975	10.0%
スペイン	40.0%	35.0	30.3	0.936	16.4%
フランス	34.9%	30.5	26.0	0.852	16.9%
アルゼンチン	42.1%	38.5	30.2	0.786	17.5%
日本	37.1%	32.7	24.7	0.755	11.2%
ナイジェリア	20.3%	18.3	13.0	0.709	25.5%
イラン	28.7%	25.3	15.7	0.618	15.0%

Synergy

**<ピック&ロール PPP を上げるために>**

- ✓ 効率のよいプレーヤーがボールハンドラーとしてプレーする回数を増やす。
- ✓ スクリーナーがペイントでのフィニッシャーとして成長し、相手の脅威になる。
- ✓ パスアウトから生まれるスポットショットを決め切る。

最後に、PNR スクリーナーについても検証しなければならない。ペイントスコアの節でも触れたが、大会を通してスクリーナーがペイントでスコアしたのはわずか2点だけだった。それは八村がポップからドライブをしたもので、ロールをしてローラーがスコアしたものではない。ロールにパスが入ったのは3試合で3回のみで、残念ながら0点に終わっている。

(▼映像03-12-4)

PNR をより効果的に実行するためには、ビッグマンのペイントスコア力の向上は必要不可欠だろう。今大会では出場機会の少なかったシェーファー アヴィ幸樹や渡邊飛勇は若く伸び代が十分で、彼らの成長をしっかりと後押ししていかなければならない。また、若いビッグマンの発掘も、今後継続して行っていく必要がある。

【表35】

Pick&Roll Screener POSS数			
	POSS	得点	PPP
#8八村	9	4	0.444
#23エドワーズ	7	3	0.429
#88張本	3	3	1.000
#32シェーファー	1	0	0

Synergy

### 13) オフェンスリバウンド

ここまでの日本の戦いにおける12項目の検証の目的は、“オフェンスの効率 (PPP) をいかに上げるか”という言葉に集約される。しかし、このオフェンスリバウンド (以下、OR) に関しては“オフェンスでの攻撃回数をいかに増やすか”という、別の角度からオフェンス力を上げるために日本代表が行ってきた取り組みの検証である。また、このオフェンスリバウンドへの考え方は、“トランジションディフェンス”にも大きく影響する。

この節では日本代表が今大会で「オフェンス機会を増やすこと」と「よりよいトランジションディフェンスをすること」の2つの明確な目的をもって取り組んできたORのルールと、その結果について紹介したい。

#### < オフェンスリバウンドの考え方 >

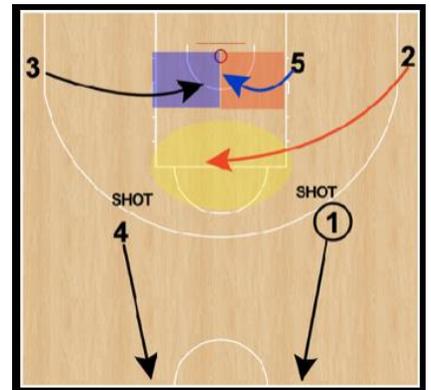
- ✓ 3人でオフェンスリバウンドを取りに行く。両サイドのローポストを埋め(ベースライン側からは取りにいかない)3人目のプレイヤーがフリースローライン付近を埋めてロングリバウンドを狙う。3人目のプレイヤーがトランジションディフェンスの初動となり、ボールを止める。
- ✓ ビッグマン(4~5番プレイヤー)がリバウンドに参加するかどうかは重要ではない。最も大事なのは、常によりよいポジションにリバウンドに行くこと。PG、SGが相手のSF、PFとリバウンド争いをする事も起こりうる。

上記がORについてのチームの考え方である。もちろん、この考え方を実際にコートで体現するには、様々な状況を整理したチームルールを作らなければならない。「3人が行う」と言うのは簡単だが、シュートが放たれた位置やそのときのスペーシングによって、誰がリバウンドに飛び込むかが変わってくるからである。

### <a, アウトサイドシュートのケース (4 + 1 スペース)>

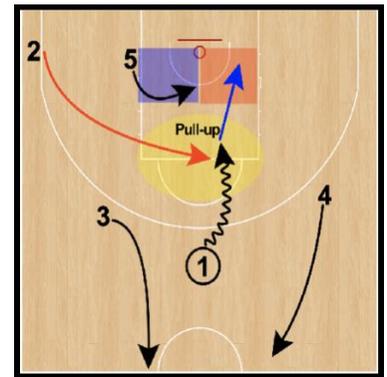
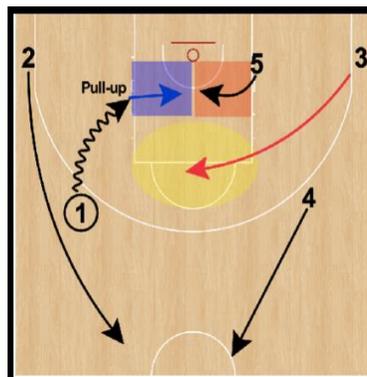
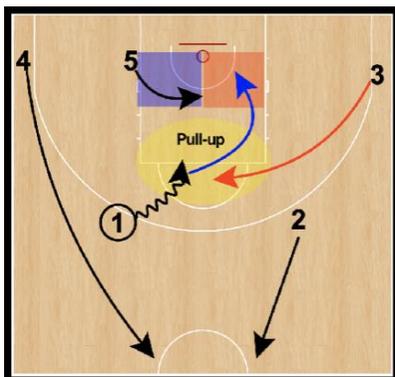
シュートがトップから打たれた場合は、コーナー 2 人がリバウンドへ行くが、ビッグマンのが左右どちらにいて、フリースローラインへ飛び込むプレイヤーが変わる(右図参照)。

また、コーナーからシュートが打たれた場合は、シューター自身がリバウンダーにならなければならない。



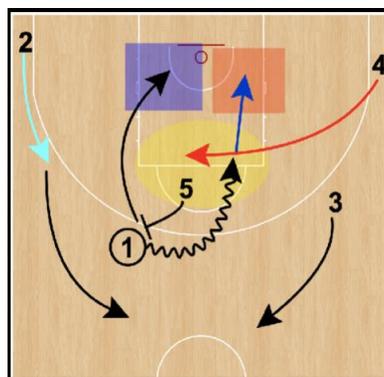
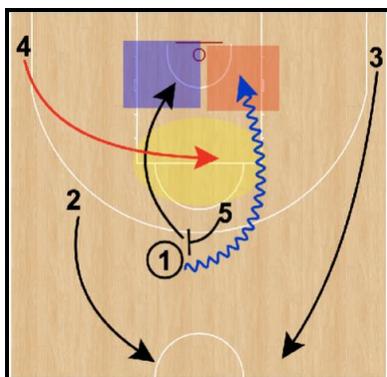
### <b, ミッドレンジプルアップ、ランナーのケース (4 + 1 スペース)>

シュートがドライブからのプルアップや、ランナー(フローター系のシュート)だった場合も同様に、シューターがリバウンダーとしてカウントされる。下記チャートで示した3つの例のように、コーナーのプレイヤーは、ボールサイドだった場合はセーフティーに、逆サイドだった場合はリバウンドに飛び込むことになる。シュートを打った選手は必ずローポストの位置にリバウンドに行く。



### <c, ピック&ロールのケース (4 + 1 スペース)>

いくつかのピック&ロールのスペーシングがあるため、ここではトップピック&ロールのみ紹介する。どのエリアでプレーされたとしても、ペイントに向かうハンドラー、スクリーナーはリバウンダーになる。また2メンサイドのコーナーが3人目のリバウンダーになる。



左に記した例以外にもいくつかの特殊なケースがあるがここでは紹介しない。

また、FB時においては、このシュートに関しては、このルールは適用されないことも付け加えておく。

### < オフェンスリバウンドルールの目標 >

- ✓ 「全シュートの70%で3人、もしくは2人がオフェンスリバウンドのポジションに入る」

目標を70%においた理由は、実際の試合ではスペーシングが複雑な場面が多くミスが起きる可能性があること、またレイアップなどではリバウンドへ向かうための時間が短いため飛び込むことができないケースがあることなど、状況を現実的に考えたからである。

以下の3つの表(表35~37)は、サポートコーチの勝久ジェフリー氏が、シュートのエリア別に何人がORに行くことができたかをデータ化したものである。赤字部分が2人以上がORに行った割合だが、残念ながら目標の70%には到達していない。また、このデータから分かることは、ショットの距離が近くなればなるほどリバウンドの人数を増やすのが難しいということである。特にレイアップ時は、2人以上がORに行った割合はわずか4.5%にとどまった。

(▼映像03-13-1)

【表35】

Offense Rebound 人数 vs スペイン					
OR 人数		0人	1人	2人	3人
Shot Type	Lay Up	1回	8回	0回	0回
		81.8%		18.2%	
	Mid	1回	14回	6回	0回
71.4%		28.6%			
3pt	1回	11回	10回	3回	
	48.0%		52.0%		
Total		3回	33回	18回	3回
%Time		63.2%		36.8%	
OR獲得%		20.5%			

JBA

【表36】

Offense Rebound 人数 vs スロベニア					
OR 人数		0人	1人	2人	3人
Shot Type	Lay Up	2回	7回	1回	0回
		90%		10.0%	
	Mid	1回	12回	7回	2回
59.1%		40.9%			
3pt	0回	12回	10回	3回	
	48.0%		52.0%		
Total		3回	31回	18回	5回
%Time		59.6%		40.4%	
OR獲得%		18.2%			

JBA

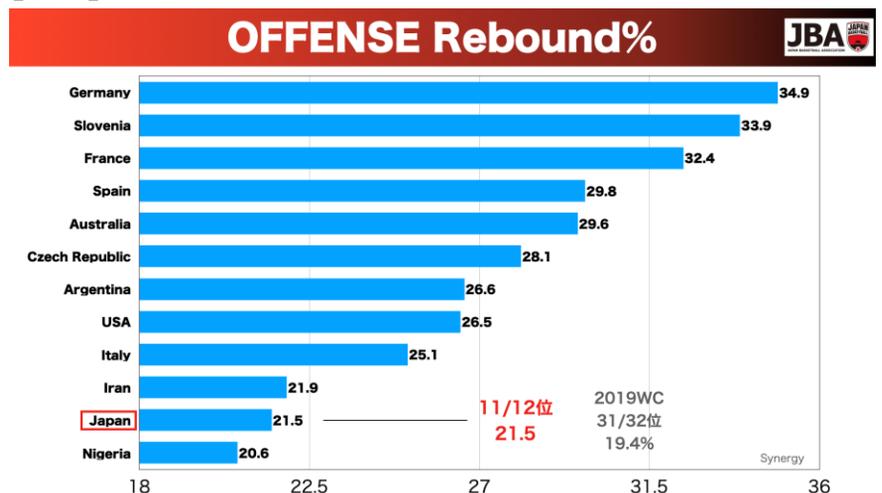
【表37】

Offense Rebound 人数 vs アルゼンチン					
OR 人数		0人	1人	2人	3人
Shot Type	Lay Up	7回	14回	1回	0回
		95.9%		4.5%	
	Mid	1回	9回	5回	0回
66.7%		33.3%			
3pt	2回	7回	9回	2回	
	47.6%		52.4%		
Total		11回	30回	15回	2回
%Time		70.7%		29.3%	
OR獲得%		22.7%			

JBA

表38は今大会のOR獲得率のランキングである。日本は前回大会の19.4%からわずかにOR獲得率を上昇させたものの、大きな変化を作り出すことはできず、大会参加国中11位に終わった。しかしながら、この結果を見て、練習段階でのORのコンセプトそのものが間違いであったと結論づけるにはまだ早い。そもそも、

【表38】



今大会 3 試合において、3 人 (最低 2 人以上) を OR に飛び込ませる目標そのものが達成できなかったからである。

OR の目標達成率を表したデータ (表39) を見ても、大会前の強化試合では目標の 70% に到達した試合が 1 試合あり、またそれに近い 60% を超えた試合も 3 試合あった。つまり、それが不可能な目標ではないことが分かる。今大会で毎試合 OR を分析し続けた勝久氏は、何度も映像をチェックしリバウンドについてこう分析している。

「コート上のプレーヤーがチームメートがいつショットするかを予測しやすい場合、それはリバウンドに行きやすいことを意味する。つまりグッドオフェンス=グッドORチャンスである」

(▼映像03-13-2)

【表39】

オフェンスリバウンド目標達成率		
日付	対戦相手	2人 or 3人 OR
6/23	vsイラン	67.3%
6/25	vsイラン	57.7%
6/27	vsイラン	70.4%
7/7	vsハンガリー	62.5%
7/9	vsベルギー	38.3%
7/11	vsフィンランド	60.9%
7/16	vsベルギー	42.5%
7/18	vsフランス	34.5%
7/26	vsスペイン	36.8%
7/29	vsスロベニア	40.4%
8/1	vsアルゼンチン	29.3%

JBA

### <オフェンスリバウンドに飛び込むための3つのポイント>

- ✓ グッドオフェンスをすると、ディフェンスはよりセパレーションやローテーションをしなければならなくなり、オフェンスにとってはボックスアウトされないため、より深い位置までリバウンドに飛び込むことができた。  
逆にハンドラーがアドバンテージを作れない状況では、ディフェンスが近くにいるとコンタクトされてしまい、リバウンドに行くのが難しかった。
- ✓ キャッチ&シュートのほうが、他のショットに比べてリバウンドに行けている割合が高くなっていた。それはキャッチ&シュートを打っているということは、すでにオフェンスでアドバンテージを作り出せていることを意味している。  
また、キャッチ&シュートのほうが、他の4人のプレーヤーにとってリバウンドに行く判断がしやすいからだとも考えられる。
- ✓ ドリブルプルアップの場合、ショットクロック終盤など、他の4人が1 on 1 からショットすることが予測しやすい場面のほうがORに飛び込みやすい。またハンドラーがよいリズムで1 on 1 をしているときも、同様にシュートタイミングが予測しやすく、ORに飛び込みやすい。

(▼映像03-13-3)

なお、今大会でのORへの取り組みのもう1つの目的である「トランジションディフェンスに及ぼす影響」については、ディフェンスの章で検証を行うこととする。

## <05, 日本の戦い – ディフェンス –>

### 1) ディフェンス PPP

今大会のディフェンスにおける PPP は、1.073 で大会参加国中 10 位の数字であった。2019W杯と比較してより強豪国と対戦したことは考慮すべきものの、2019W杯の 1.056 よりも数字の面では後退してしまったことは受け入れなければならない。

表 2 は PPP 以外のディフェンスの指標を示したものである。PPP は大会参加国中 10 位だが、平均失点では 98.0 でチェコと並び最下位タイとなっている。これは日本のオフェンスにおける FB の数が多かったこと、また以降の節で検証するトランジションディフェンスが悪かったことで相手のポゼッションが多くなってしまったことが要因と考えられる。

また、アグレッシブなディフェンスをコンセプトに掲げて練習してきたこともあり、相手に TO をさせる割合である被 TO% 10.6%

で最下位なことも残念な数字の一つである。全体のランキングを見ても、PPP が 1.000 を超えた 4 チーム中 3 チームは予選ラウンドで敗退している。また、ディフェンス PPP トップ 5 のチームは、フランスを除いて被 TO% が最も高いことが分かる。PPP 2 位で被 TO% は決して高くないフランスは、被 eFG% が 47.5% と 1 位である。これは NBA で年間最優秀ディフェンス賞を獲得しているルディ・ゴベアのリムプロテクト力が大きく影響していると推測できる。

### 2) トランジションディフェンス

今大会でのトランジションディフェンス、つまり相手のファストブレイク (FB) での平均失点は 18 点で大会参加国中 10 位 という結果に終わった。2019W杯でも、FB での平均失点は変わらず 18 点だったが、その中身を検証するとまったく違う真実が見えてくる。

表 3、表 4 (※次ページ) は、トランジションでの平均失点とトランジションディフェンスの

**【表 1】**

**【表 2】**

	PPP	平均POSS	平均失点	被eFG%	被TO%	被FT獲得%
オーストラリア	0.881	89.3	78.7	50.7%	18.3%	8.2%
フランス	0.890	86.7	77.2	47.5%	12.7%	11.7%
USA	0.892	88.2	78.7	51.5%	17.6%	11.9%
イタリア	0.928	86.8	80.5	53.5%	17.6%	8.6%
ナイジェリア	0.936	93.3	87.3	52.2%	18.9%	12.1%
スペイン	0.952	88.3	84.0	52.0%	14.2%	10.8%
スロベニア	0.967	89.8	86.8	51.5%	10.8%	8.3%
アルゼンチン	0.989	93.8	92.8	56.7%	16.5%	8.5%
イラン	1.041	89.7	93.3	57.3%	13.0%	8.9%
日本	1.073	91.3	98.0	57.5%	10.6%	8.4%
ドイツ	1.096	83.8	91.8	61.7%	14.3%	8.1%
チェコ	1.118	87.7	98.0	67.7%	17.1%	9.1%

Synergy

PPPのランキングである。PPPにおいては、今大会は1.459で大会11位になっており、2019W杯よりも大幅に悪い数字になっている。つまり、相手によりイージーなチャンス、確率の高いシュートを与えたということになる。

PPPは悪くなっているのに、トランジションでの平均失点18点が変わっていない理由は何か。

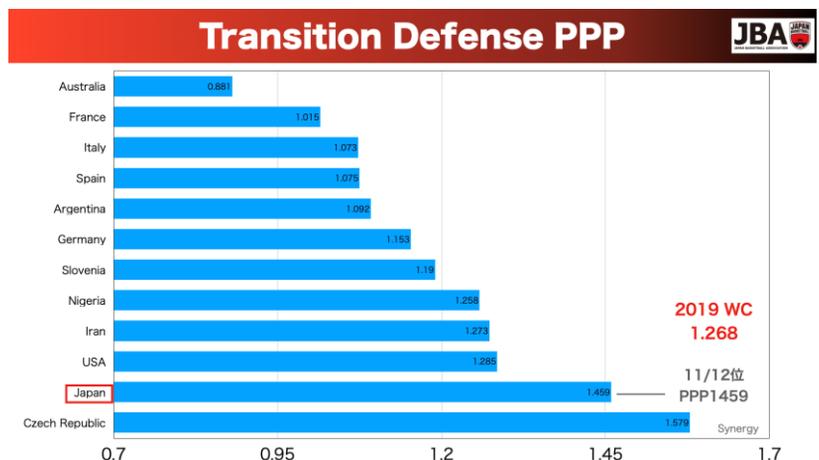
その答えはトランジションディフェンス%で見えてくる。**表5**は相手オフェンスすべてのポゼッションのうちFBでシュート(もしくはTO)された割合である。この割合においては13.5%、大会参加国中6位の優れた数字になっており、2019W杯での16.2%から大きく成長した数字である。相手オフェンスポゼッションをおよそ90~100回と考えても、単純計算で1試合で2~3回は相手のFBを減らすことに成功しているということになるからだ。

このトランジションディフェンス%が減った理由として考えられる1つ目は、オフェンスにおけるTO数の減少にあるだろう。

FBのきっかけは、主に2つに分類される。一つはTO(ライブの場合)、もう一つはアフターディフェンスリバウンド(以下、ADR)である。特にTO後はFBにつながる可能性が高く、TOが少ないことが、そのままトランジションディフェンス%の向上につながっていると考えられる。

もう一つの考えられる理由は、ADRシチュエーションで「オフェンスリバウンドに行く人数」が影響していることである。

**【表3】**

**【表4】**

**【表5】**


**【表 6】**

表 6 は、試合別のトランジションでの失点と、ポゼッション回数、PPP、また日本が「オフェンスリバウンド (OR) に 2 人以上で行った割合(%)」をまとめたものである。

この表から、2 人以上の OR を 29.3% しか達成できなかったアルゼンチン戦で、最も多い17回の

FB を相手に与えていることが分かる。もちろん、ADR 後のトランジションディフェンス% が下がった理由をそのことによるものだけと断定すべきではないが、映像で検証してもやはり OR の人数が多い場合のトランジションのほうが、相手に決定的なトランジションチャンスを与える割合が少ないことを確認することはできる。

**(▼映像04-2-1)**

現代バスケットボールにおけるこの OR の方法は、一般的には「タグアップ」もしくは「タギングアップ」と呼ばれることが多く、世界中で、あるいは国内的にはBリーグにおいても、このシステムを取り入れているクラブが多数見られる。

※例：スロベニアのOR **(▼映像04-2-2)**

この OR 方式がどれだけトランジションディフェンスに影響するのか、テクニカルハウスとして、今後もさらなる検証を続けていく予定だ。

トランジションディフェンス%は上がったものの、トランジション平均失点は変わっていないことは上述したが、確率の高いシュートを多く打たせてしまったことが PPP が悪い数字になってしまった原因である。スペイン戦ではアグレッシブな OR が影響してか、わずか7ポゼッションしか FB を与えていない。しかし一方で、シンプルなコミュニケーションミスが多く、7ポゼッションで14点を与え、PPP 2.000 という非常にもったいない結果となっている。

**(▼映像04-2-3)**

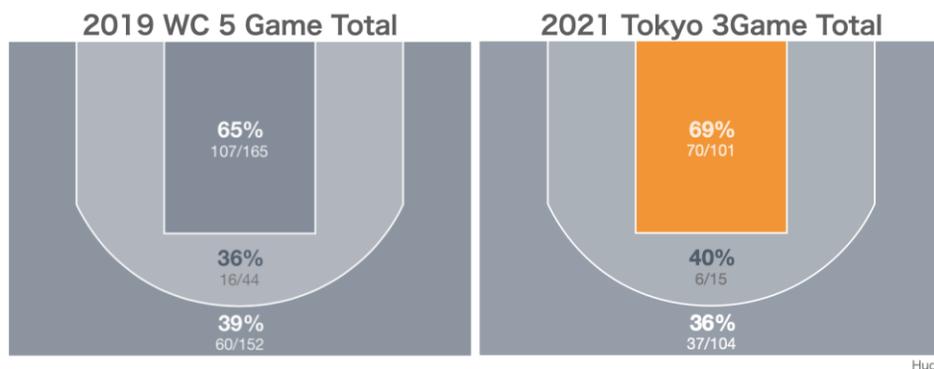
**<トランジションディフェンスまとめ>**

- ✓ %Timeが減り、全体的に相手のトランジションオフェンス回数が減った。
  - オフェンスにおける TO の減少と、積極的な OR の影響が考えられ、相手がりバウンドを取った瞬間でのクリティカルな FB チャンスが減った
- ✓ トランジションディフェンスの割合は減ったが、1回のトランジションにおける PPPは高い。
  - イージーレイアップをされるが多いため、コミュニケーションミスが減らしてイージーレイアップを与えないようにするためのトレーニングが必要

### 3) ペイントディフェンス

ラマス HC の就任以来、サイズアップに少しずつ成功してきた男子日本代表チームだが、それでも今大会では参加国中、最も平均身長が低かった事実がある。そんな日本にとって、インサイドでのディフェンスは永遠の課題である。

下に示したシュートチャートは、2019W杯 (左) と今大会 (右) における FB も含めたペイントでの FG% を比較したものであるが、いずれの大会もペイントの中では 69% という高い FG% で得点を許していることが分かる。また、1 試合平均のペイントショット試投数は、およそ 33 本と 2 大会で大きな違いはなかった。



次の 3 枚のプレーチャートは、今大会における 3 試合それぞれでのペイントでの FG% である。特にスペイン戦、スロベニア戦では 70% を超える高い確率でペイントでスコアされてしまった。3 チームの中で最もインサイドが弱いと考えられていたアルゼンチンにも、結果的にペイントで 40 点を与えている。これはエドワーズのケガでの欠場も影響していると考えられる。

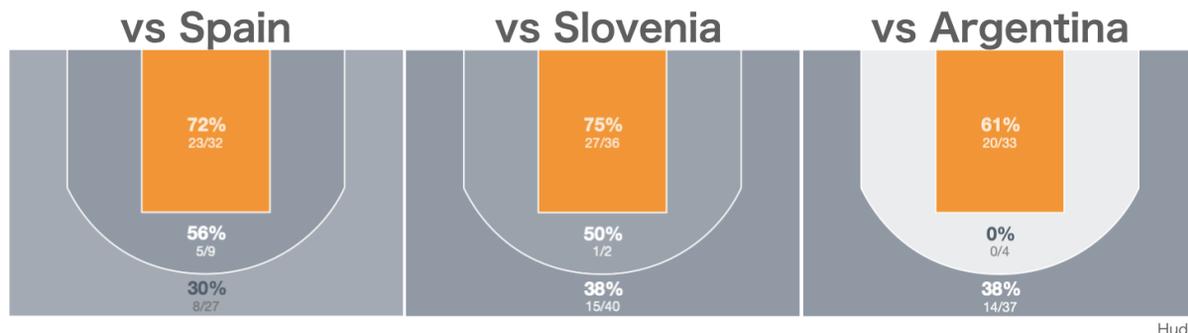


表 7 は ハーフコートバスケットでのポストアップを除いたバスケット周辺でのシュート割合 (※ただし、FB 時は除く) のランキングである。

これを見ると、日本は 34.4% という高い割合でバスケット周辺でシュートを打たれていることが分かる。また、特に平均のペイント失点は 29.7 点で大会参加国中で最下位だった。

【表 7】

	%Time	平均 POSS	平均 PTS	FG%
スロベニア	25.3%	15.7	16.3	51.1%
ドイツ	27.8%	15.5	23.8	72.6%
チェコ	27.9%	16	24.3	75.0%
フランス	28.2%	16.7	17	50%
スペイン	28.9%	16.3	20.5	60%
イラン	30.8%	16.3	20	59.2%
アルゼンチン	31.3%	18.8	25	62.7%
アメリカ	32.1%	18.5	20.5	55.0%
オーストラリア	33.9%	20	22.5	55.0%
イタリア	34.2%	19.5	20.3	51.3%
日本	34.4%	22.3	29.7	64.2%
ナイジェリア	39.7%	23.7	26	50.7%

表 8 は、バスケット周辺での得点のトリガーとなったプレーの内訳である。PNR を起点にしたプレーから 24回 のシュートを打たれており、15回 の得点を許していることが分かる。

(▼映像04-3-1)

また、PNR での内訳を見ると、ボールハンドラーの攻撃よりもパスアウト、特にスクリーナーに多くのペイントスコアを与えていることも特徴と言えるだろう。

(▼映像04-3-2)

次に多かったのはカットからのペイントスコアだが、カットに関しては PNR のプレー中に発生するもの、ディフェンスミスで起こるもの、ドライブで破られたディフェンスに対する合わせで起こるものなど、ランダム性が高いのでここでは細かい分析の対象外とする。

ペイントディフェンスのもう一つの要素としてポストアップにも触れておかなければならない。

表 9 はポストアップでのディフェンス PPP である。このポストでのデータについては、1 on 1 でのシュートは必ずしもペイント内とは限らず、またパスアウトからのオフenseもデータに含んでいる (3 試合で 8 回)。つまり、ポストを起点したオフense全体に対してのディフェンス PPP として考えていく必要がある。

%Time を見ると日本は 10.2% で、大会で 2 番目に多くポストアップされていることが分かる。15.7% で 1 位のアメリカは、スイッチディフェンスをメインディフェンスとして

いるために、ミスマッチでのポストアップをされることが多いのに対し、日本はストレートのマッチアップでもポストを狙われていることが大きな違いである。

ポストアップされた際の PPP は 1.000 で参加国中 11位 だった。主に 4 番としてプレーしたときの渡邊のマッチアップマンや、ポストアップが得意なガードのドンチッチにポストアップされたものであるが、いずれにせよ、事実として高い確率で得点をさせてしまったことが分かる。

ただし、PPP の差は 1 on 1 での確率によるものではなく TO%にある。eFG% の 45.5% は、大会のなかでも優れた数字である。一方で TO% は 3.6% と低く、結果的に PPP が高くなってしまった。大会への準備に関してはトラップディフェンスを準備したが、トラップは使わずストレートの 1 on 1 で勝負した。

(▼映像04-3-3)

【表 8】

Around the Basket Defense 分析	
	Result
トリガープレイ	FG
PNR TOTAL	15/24
PNR Handler	4/8
PNR Pass Out	11/16
(PNR Screener)	(9/13)
ISO	5/6
CUT	14/22
<b>Total</b>	<b>43/67</b>

Synergy

【表 9】

Post Up (Include Pass) Defense 分析						
	%Time	平均 POSS	平均 PTS	PPP	eFG%	TO%
アルゼンチン	5.6%	5.3	2.3	0.429	30.8%	33.3%
スペイン	3.4%	3	1.5	0.500	31.3%	25.0%
スロベニア	6.9%	6.2	4.2	0.676	31.7%	10.8%
アメリカ	15.7%	13.8	10.5	0.759	45.2%	18.1%
オーストラリア	8.8%	7.8	6.7	0.851	54.7%	27.7%
ドイツ	6.3%	5.3	4.5	0.857	50.0%	23.8%
イラン	5.9%	5.3	4.7	0.875	45.0%	18.8%
ナイジェリア	8.9%	8.3	7.7	0.920	52.8%	24.0%
フランス	7.5%	6.5	6	0.923	50.0%	17.9%
イタリア	8.6%	7.5	7.3	0.967	56.3%	20.0%
日本	10.2%	9.3	9.3	1.000	45.5%	3.6%
チェコ	8.0%	7	7.3	1.048	62.5%	23.8%

Synergy

**【表10】**

結果的に1 on 1は7/15とFG%を50%以下に抑えることができたものの、ファウルをしてしまったポジションも4回あり、グッドディフェンスをしたとまでは言えない。また、トラップをせずにヘルプポジションからのスタントで1 on 1を助けるというコンセプトだったが、最終的にパスアウトで7本の3ptを打たせてしまっている。

サイズに劣る日本にとって、ポストをどう守るかは次の国際大会でも必ず課題になる。1 on 1の強化は当然必要だが、より効率のよいチームディフェンスを模索することが必要だろう。

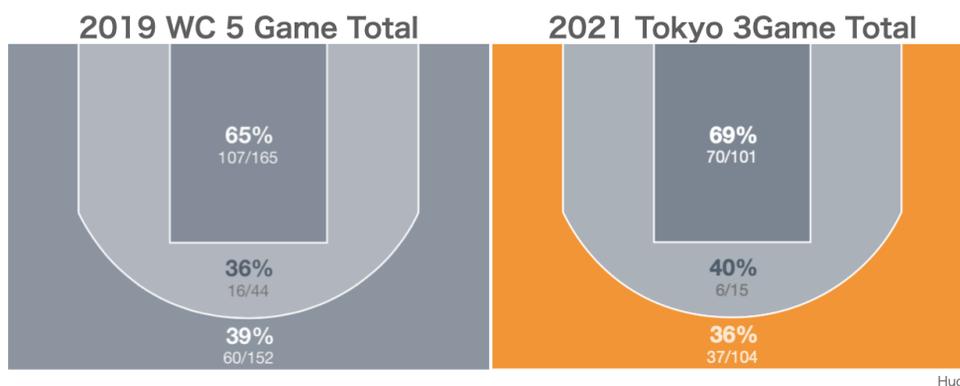
Post Up Defense 分析					
	Result				Total POSS
	Foul	2FG	3FG	TO	
1on1	4	7/15	-	1	20
Pass Out	1	0/0	2/7		8
<b>TOTAL</b>	5	7/15	2/7	1	28

Synergy

#### 4) 3ポイントディフェンス

ペイントに続いて3ptシュートに対するディフェンスについてである。現代バスケットボールにおいては3ptに対する価値がどんどん上がり、試投数が増えていることは多くのバスケットボールファンにも知られている。以下のシュートチャートは2019W杯時と比較した相手3pt%の比較である。

確率に関しては39%から36%まで、3%ほど下げることができている。しかし、3ptディフェンスの分析においては、確率よりも、どれくらい相手に3ptを打たれてしまったかを検証していくことが重要となる。



Hudl

**【表11】**

表11は、今大会で戦った3試合における各対戦国の3pt試投数と平均試投数を比較したものである。

スペインに関しては、3pt試投数を平均以下に抑えることができた

対戦国	vs日本 平均試投数	対戦国 平均試投数
スペイン	27	30.5
スロベニア	40	36.5
アルゼンチン	37	31.8

FIBA

が、スロベニア、アルゼンチンに関しては相手の平均以上に多くの 3 pt を打たせてしまったことが分かる。

また、**表12** は、Unguarded (アンガーディド) のキャッチ&シュート、つまり” コンテストなしのオープンショット”を 1 試合で与えた平均数を示している。日本は 14.3本の” コンテストなしのショット”を許し、そこから平均21失点していることが見て取れる。%Time は与えた全キャッチ&シュートのうち、コンテストしていない割合を意味しており、日本は相手チームの全キャッチ&シュートのうち、65.2%が“ コンテストなしのショット”だったということになる。

この原因を考えるうえで、“ コンテストなしのショット”を 2 つに分類しなければならない。一つはそもそもトリガーとなる 1 on 1 や、PNR などのアクションで大きなローテーションが必要なオープン、つまり「コンテストが不可能なオープンを多く作られてしまった」状況である。もう一つは「コンテストできる状況だが、コンテストできなかつた(しなかつた)」状況であろう。

ここまでのペイントエリアの分析から考えると、ペイントで多くシュートされている分、ヘルプに行く必要も多かったと考えられ、結果的にローテーションが間に合わず、ワイドオープンを与えることが多かったと考えてよいだろう。

“ コンテストできる状況だができなかつた(しなかつた)”シュートに関しては後の節で取り上げるが、“ コンテストなしのショット”を与えている数が平均 10本以下なのは 4 チームで、そのうち

の 3 チームがメダルを獲得したチームであることも、非常に興味深いデータである。

このデータからも、よいディフェンスのチームはそもそもオープンショットを与えないディフェンスをしていることが読み取れる。

**【表12】**

DefenseにおけるUngurded Catch&Shoot 分析				
	%Time	FGA	PTS	eFG%
アメリカ	51.1%	8.0	9.7	60.4%
オーストラリア	47.1%	8.2	8.3	51.0%
ドイツ	49.4	9.5	17.0	89.5%
フランス	53.3	9.5	12.3	64.9%
ナイジェリア	56.6	10.0	13.0	65.0%
イタリア	62.7	10.5	16.0	76.2%
チェコ	60.0	12.0	15.7	65.3%
アルゼンチン	68.1	12.3	8.5	34.7%
スロベニア	60.7	12.3	16.5	66.9%
イラン	69.1	12.7	15.3	60.5%
スペイン	65.1	14.0	16.3	58.0%
日本	65.2	14.3	21.0	73.3%

Synergy

## 5) ターンオーバー

世界レベルのアグレッシブなディフェンスをコンセプトに練習に取り組んできた日本だが、残念ながら奪った TO% は10.6%で参加国中、最下位という数字になってしまった。

2019W杯と比較しても17.2%から大幅に下がっている。もちろん、当時よりもオフェンス力の高い相手と戦っている点は考


**【表13】**

**【表14】**

慮しなければならないが、上位国と比較すると大きな開きがある。ペイント内でのディフェンスやポストアップに対しての対策も含め、いかにペイントへ侵入される前に相手から TO を奪うかのプランは、ディフェンス PPP を向上させるうえで必要不可欠なものになるだろう。

(図14 参照)

各試合での相手TO数の比較					
	2019 WC 5Game 平均	2021 Tokyo 3Game 平均	vs スペイン	vs スロベニア	vs アルゼンチン
ターンオーバー数	14.6回	9.6回	11回	7回	11回
TO%	17.2%	10.6%	17.7%	8.3%	13.1%

Synergy

## 6) チームディフェンスビルディングのプロセスと検証

この節では、今大会でのディフェンスコンセプトを実現するために、具体的にどのような準備を行ったのかを振り返りたい。2019W杯時においては、トランジションディフェンスに大きな課題を抱え、またインテンシティ、アグレッシブネスはまだまだ世界との差が大きくあるというのがラマス HC の分析だった。また、1 on 1 で守りきるディフェンス力と責任感を求めたものの、やはりサイズ、スピード、スキルを併せ持つ相手プレーヤーを 1 on 1 で守りきることは難しく、1 on 1 を行うスペースを簡単に与えないディフェンスを目指すこととした。

これを実現するための日々のディフェンスドリルはサポートコーチの前田顕蔵氏が主に担当し、必要に応じてラマス HC が補足していくという体制で強化を行った。

### <a, トランジションディフェンス>

オフェンスリバウンド (OR) の徹底によって、相手のトランジションへのチャンスを減らすことを目標に、キャンプの序盤からOR、また相手にリバウンドを取られた場合のピックアップ方法などを細かく練習した。

(▼映像04-6-1)

### <b, インテンシティ / アグレッシブネス>

1 on 1 でのファンダメンタルを毎日のドリルの中で行った。

(▼映像04-6-2 / 04-6-3)

エリアに応じたプレッシャーの掛け方、相手にプレッシャーを感じさせる間合い、相手がプレッシャーに対してドライブを仕掛ける際の対処方法などを整理し、習慣化することを目指した。ジグザグドリルでは、距離感と胸でコンタクトする“ボディアップ”を徹底し、ビッグマンでもバックコートでディフェンスできるスキルを目指した。また、オフボールでは激しいディナイディフェンスを徹底し、アウトサイドで簡単にボールを回させないことを目標とした。

### <c, クローズアウト / コンテスト>

1 対 1 のファンダメンタルドリルの中で、様々なオフェンスの動きを想定し、コンテストなしでの 3 pt を打たせないことを徹底した。常にハンドアップし視野を消すクローズアウトや

具体的なコンテストの仕方、またロングクローズアウトでジャンプしてコンテストする“フライバイ”という世界のトレンドになっているコンテスト方法もチームで徹底した。

(▼映像04-6-4、/ 04-6-5)

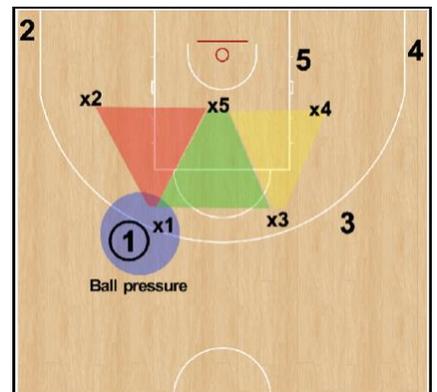
ドライブに関しては“ボディアップ”を強調し、ファウルにならないコンタクト方法と、サイズの大きな選手にコンタクトできるフィジカル面での強さを求めた。

(▼映像04-6-6)

#### <d, ハイトライアングル>

今大会のディフェンスコンセプトの一番の変更ポイントはヘルプポジションである。2019W杯では、1 on 1 で守りきることを目指し、オーバーヘルプをしないようにすることをコンセプトとしたが、やはり世界のトップレベルの選手を1 on 1で守りきることは容易ではなく、今大会ではできるだけ1 on 1のシチュエーションを作らせず、1 on 2、1 on 3に見せるアグレッシブなディフェンス“ハイトライアングル”を採用した。

右のチャートは“ハイトライアングル”のポジショニングである。X1が激しいボールプレッシャーをかけることが前提ではあるが、X2、X3はマイマン(自らのマッチアップマン)を見ながらも、ボールに対して身体を見せ、またバスケットのほうに沈みすぎず、高いポジションで[マイマン-自分-ボールマン]の三角形を作るため“ハイトライアングル”と名付けている。



(▼映像04-6-7)

#### <e, ヘルプ&ローテーション>

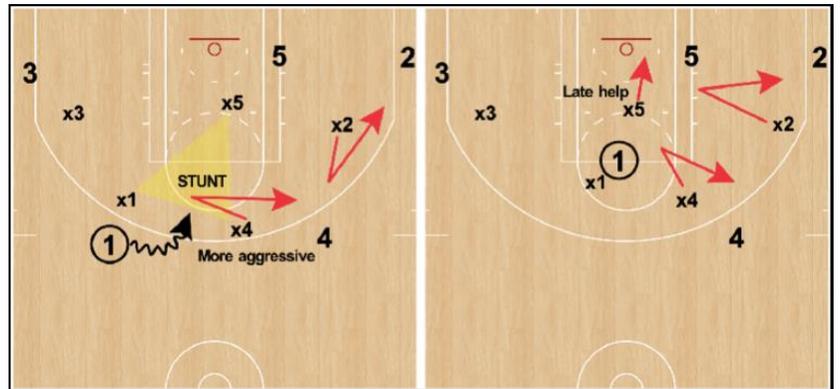
インテンシティの高いプレッシャーをかけ、ドライブに対しても“ボディアップ”で守りきることを目指したが、それでも世界レベルのドライブを止めることは簡単ではない。2019W杯では、ペイントでのディフェンスを重視するため、またミスマッチを簡単に作らせないこと優先しローテーションを制限していたが、今大会では“X-OUT”ローテーションを採用し、特に4番プレイヤーにもローテーションに加わることができる機動力を求めた。

右のプレーチャートは、4アウト1インでのベースライン方向へのドライブに対する“X-OUT”の一例である。“X-OUT”だけでなく、深い位置までのドライブに関しては、一時的にX1とX5がスイッチすることとしていた。

(▼映像04-6-8 / 04-6-9)



また、右のプレーチャートはミドル方向へのドライブのルールを示している。ミドル方向へのドライブに対しては、ボールマンが1 on 1 で簡単にペイントに侵入できないように“ハイトライアングル”からのアグレッシブな“スタント”、ボールへのアタックを徹底している。そして、ボールマンがペイントに侵入したと



しても、X5はゴール下を簡単に空けないことを優先し、遅めにヘルプ (Late Help) することで、難しいレイアップを打たせようとするのがベースラインドライブとの違いである。

(▼映像04-6-10)

そもそも1 on 1ではノーミドルルールのため、ミドルに深くドライブされること自体が緊急事態であるという理解も重要である。

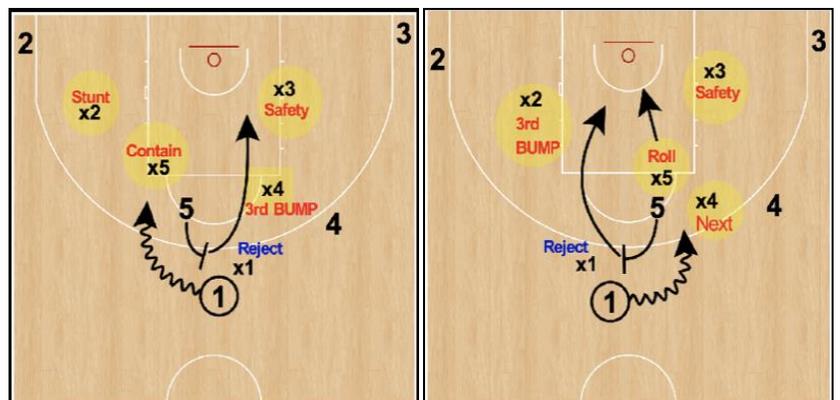
<f,ピック&ロールディフェンス>

ラマス HCはいくつかのピック&ロール (PNR) ディフェンスシステムを準備し、相手プレーヤーの特徴や、その日の展開に合わせていくスタイルをとっている。今大会ではインテンシティの高いプレッシャーディフェンスと相性のよい“ハードショー”を新たに取り入れて大会に望んだ。“ハードショー”の他には、いわゆるビッグマンがドロップする“コンテイン”、また世界のトレンドになっている“スイッチディフェンス”も同時に準備し、日々の練習のなかでルールの徹底と習慣化を行った。

(▼映像04-6-11 / 04-6-12)

右のプレーチャートは、トップ PNR に対しての“コンテインディフェンス”の役割を示している。

ハンドラーがオフェンス1人の方向へ進む場合(左)と、2人の方向に進む場合(右)で役割が変わるが、基本的な“ハイトライアングル”のポジションは PNR ディフェンスでも適用される。



(▼映像04-6-13 / 04-6-14)

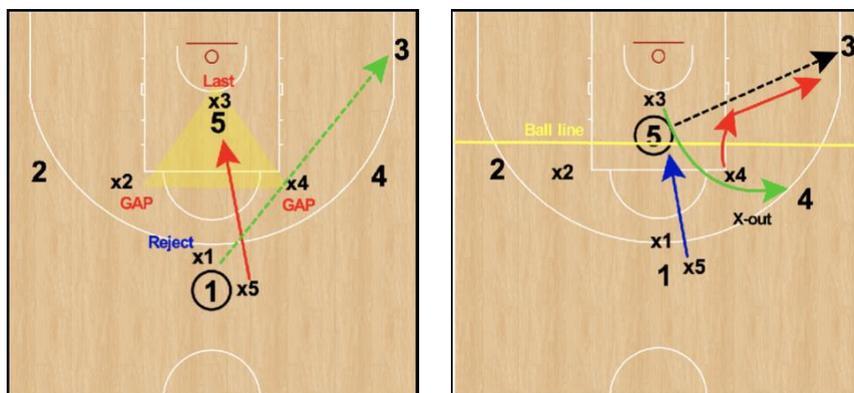
次ページに示したプレーチャートは同じくトップ PNR に対する“ハードショー”での役割を示している。“コンテイン”と違い、どちらの方向にハンドラーが向かっていてもベースラインに近い選手 (Last) がロールマン (=スクリーナー) をヘルプするというルールを用いている。

ロールマンにボールが入った場合(右)は、X5がロールマンに追いつくまではX3がマッチアップしなければならず、その場合はX4とX3でローテーションがされる。

(▼映像04-6-15)

(▼映像04-6-16 / ※vs Shake)

ただし今大会においては、準備はしていたものの、最終的にプレータイムやケガ人の状況等からハードショーは使用しなかったことを書き添えておく。



## 7) ディフェンスエクスキュージョン

ここまでディフェンスのルールの一部と、取り組んだ練習のプロセスについて説明してきた。しかしながら、3試合の平均で見るとディフェンス PPP は 1.073 で全体10位と、期待していたような結果が得られなかったことはここまで振り返ってきたとおりである。

その原因については2つの可能性が考えられる。まず「練習してきたことが、何らかの理由で発揮できなかった」可能性。2つ目は「練習したことはやりきったが、ディフェンスのルールそのものが間違っていた」ことである。

テクニカルハウスでは、一つひとつのディフェンスポゼッションを切り取り、ここまで説明してきたディフェンスルールを選手が徹底してやりきることができているかを細かく検証した。その結果、少なくともスペイン戦においては、コンセプトであった“ボールプレッシャー”と激しい“ダイナミクディフェンス”、また“ハイトライアングル”やシュートに関する“コンテスト”まで、高いレベルでエクスキュージョンできていたことが分かった。

(▼映像04-7-1 ~ 04-7-7)

一方で、スロベニア戦、アルゼンチン戦では、ディフェンスエクスキュージョンのレベルが少しずつ下がっていき、インテンシティが下がり、ディフェンスルールが徹底できず、悪循環に陥ってしまったと考えられる。

次ページに記した表15は今大会の3試合について、それぞれの相手チームの得点やeFG%、またオフェンスPPPと日本のディフェンスPPPを比較したものである。このあと、試合ごとのディフェンスPPPと、相手チームの平均オフェンスPPPを比較していきたい。

## <スペイン戦>

【表15】

スペイン戦ではスペインの平均オフense PPP 0.957 に対して、平均以上の PPP 1.011 を許したものの、他の試合に比べるとその差が最も少ないことが分かる。

その要因は、練習で取り組んできたディフェンスのエクスキュージョンであると考えられ、特に後半のディフェンスのインテンシティとアグレッシブさは、まさにラマス HC が練習初日から求めていたものであり、結果として後半は40点しか与えず、後半だけのスコアでは49-40と大きく日本が上回った。  
 (▼映像04-7-8)

試合別Defense分析				
	vs スペイン	vs スロベニア	vs アルゼンチン	2021東京五輪 3試合平均
失点	88点	116点	97点	100.3点
被POSS	87回	96回	91回	91.3回
被eFG%	54.7%	61.3%	56.3%	57.5%
Defense PPP	1.011	1.208	1.076	1.073
相手平均 Offense PPP	0.957	1.055	0.866	—

Synergy

特に、第2Qの4:55まで26-26の同点と大健闘していたが、そこから大きな流れを生み出され、2-22のランを与えてしまったことは悔やまれる場面である。一方で、20点差の厳しい状況から、後半に点差を10点差まで縮めた粘り強さは評価されるべきだろう。

## <スロベニア戦>

スロベニア戦でのディフェンス PPP は 1.208 で、スロベニアのオフense PPP 1.055 を大きく上回る効率でスコアされてしまった。スロベニアは平均得点が 100.8 点の大会 1 位のオフense力の高いチームではあるが、日本は 116 点 という大量失点をしている。スカウティングの詳細については後の節で触れるが、今や NBA のスーパースターであるドンチッチをどのように止めるかが、試合のポイントであったことは想像に難くないだろう。

ドンチッチは最初の約14分間プレーし続け、ベンチに下がったのは第2Q 6:11 だった。その時点で、点差は 28-36 とわずか 8 点差で、日本はオフenseでもディフェンスでも高い集中力でプレーを続けていた。

ドンチッチがベンチに下がった時間帯はどのチームにとってもチャンスであるが、第2Q 2:10 に日本がタイムアウトを請求するまでのわずか 4 分間で、ドンチッチ不在のスロベニアに対して15点を献上。日本もその間に馬場の FB や比江島の 3 pt を中心に10点をスコアしたが、特に第2Q 4:23 から 5 ポゼッション連続でスコアを許してしまったことは、試合の流れを大きく左右するポイントになった。

(▼映像04-7-9)

## <アルゼンチン戦>

オフense PPP を見て分かるように、アルゼンチンのオフense力は対戦した 3 つのチームの中では最も低い。しかしながら、ディフェンス PPP 1.076 と、およそ 0.190 上回る得点を与えてしまった。これは100ポゼッションに換算すると、平均よりも約20点多く与えてしまう計算になる。ディフェンスの要であるエドワーズをケガで失い、八村、渡邊が本来とは異なるポジションでプレーしなければならない不利な条件ではあったが、残念ながら練習初日から取り組んできた“インテンシティ”や“アグレッシブネス”を発揮することはできず、“コン

テストなしのショット”も他2試合よりも多く与えてしまった。スペイン戦でのディフェンスと比較しても、準備してきた全ての面で求められたディフェンスができなかったのは明らかであり、改めてオリンピックの大舞台で戦う難しさを感じる試合となった。

(▼映像04-7-10 / 04-7-11)

## 8) 試合を追うごとに低下したディフェンスエクスキュージョンの原因

前の節では、日本がどのようなコンセプトでディフェンスを準備し、実際の試合ではどのような結果であったかを分析した。ここでは、スペイン戦以外の2試合において、日本のディフェンスが上手く機能しなかった理由を考えたい。理由に関して明確に説明するデータを見つけることは難しく、あくまでテクニカルハウスとして導き出した“可能性”であることをあらかじめ付け加えておく。

### <a, ディフェンスシステムと相手オフェンスとの相性>

スペインにはルビオというPNRのスペシャリストはいるが、そのオフェンスはビッグマンもアウトサイドでボールを持ってパッサーとなり、多くパスを回すオフェンスであることが特徴である。そのため、スペインに対しては日本の持ち味であるボールプレッシャーや、パスをさせないディナイディフェンスを遂行しやすかったと考えられる。

一方でスロベニアとアルゼンチンは、ビッグマンがアウトサイドでボールを持ってパスやハンドオフを行うよりも、ドンチッチ(スロベニア)や、ファクンド・カンパツ(アルゼンチン)がオフェンスのスタートからPNRをプレーすることが多いのがチームとしてのスタイル(特徴)である。そのため、ボールプレッシャーやディナイを行う機会がスペイン戦に比べて少なく、日本の持ち味を発揮しにくかった。

### <b, 疲労>

日本の目指す激しいボールプレッシャーや、ディナイディフェンスは、毎回のポゼッションで大きくエネルギーを消耗するため、プレータイム(以下、PT)のコントロールが必要不可欠なディフェンスシステムである。

表16は、今大会での個人のPTのランキングである。1試合平均のPTを比較すると、八村は平均37.6分で参加国中トップ、また渡邊は平均35.5分で第2位の数字になった。特に八村はアルゼンチン戦で39分11秒プレーしており、ベンチに下がったのはわずか49秒だった。馬場の平均28.1分も大会として18位となる長いプレータイムであった。

また、PTだけでなくチームでの役割も疲労に影響する可能性がある。一例だが、スロベニアのドンチッチは大会で4位となる平均32.7分をプレーしているが、

ディフェンスにおいては他のガード選手が相手のベストスコアラーにマッチアップすることがほとんどで、ドンチッチ自身はあまりPNRなどを使わず、積極的に攻撃を仕掛けないプレーヤーにマッチアップすることが多い。これはオフェンスでエネルギーを使わせるためのチームとしての戦術の一つでもある。しかしながら、渡邊はオフェンスでの活躍以外にも、

【表16】

プレイタイムランキング			
選手	国	試合数	平均PT
八村	日本	3	37.6
渡邊	日本	3	35.5
サトランスキー	チェコ	3	33.8
ドンチッチ	スロベニア	6	32.7
ミルズ	オーストラリア	6	32.6

FIBA

スペイン戦においてはルビオに、スロベニア戦ではドンチッチにマッチアップする大役を同時に果たさなければならず、それはビッグマンとして常にPNRを守らなければならない八村にも同じことが言える。

PTをシェアして疲労をコントロールすると言うことは簡単だが、それを実現できるだけの厚い層をもったロスターを組まなければ実現できないことである。

### <c, 習慣化>

現在の男子日本代表は、全員が国内外のプロ選手で構成されているため、当然オフェンスにおいてもディフェンスにおいても、基本的なファンダメンタルが備わっている。それは他国も同様である。しかしながら、新しいチームのなかで新しいディフェンスシステムを習慣化するまで身体に染み込ませることは、どんなプレーヤーにとっても簡単ではない。

表17は、チーム全体の練習日数と、ディフェンス練習(1 on 1 から 5 on 5 まで、スクリメージを除いたディフェンスのための練習ドリル)時間を表したものである。チームとしてスタートして以来、29日間の練習を行い、合計で7時間26分のディフェンスの練習に取り組んだ。

しかしながら、チームへの合流が遅れた八村、馬場は8回の練習に参加し、ディフェンス練習はわずか30分だけであった。コーチたちも苦渋の決断だったと想像できるが、チーム合流直後の強化試合のためにオフェンスでのルールの確認に時間を割かねばならず、ディフェンス練習に時間を使えなかったのが現状だ。もちろんスペイン戦ではこの2人も素晴らしいディフェンスでのパフォーマンスを見せており、全く練習の成果が出ていないわけではない。しかしながら、長いプレータイムのなかで、疲労だけではなく、習慣化しきることができなかった練習時間の少なさがディフェンスでのエクスキュージョン力に影響していた可能性は十分にある。

【表17】

ディフェンスドリル練習時間		
	練習日数	ディフェンス練習
チーム全体	29回	7時間26分
八村・馬場	8回	30分

JBA

## 9) スカウティング

この節では、特定のチーム戦術やプレーヤーに対してどのような特別な戦術で戦ったかの紹介と、その検証を行う。ハイレベルな試合では、特定のプレーやプレーヤーに対してのスペシャルな戦術が試合の結果を大きく左右する可能性があることもバスケットボールの醍醐味である。

### <スペイン戦>

#### <a, vs リッキー・ルビオ>

スペインのオフェンスはルビオがボールを持つことからスタートする。2008年の北京オリンピック、17歳で鮮烈なデビューを果たした若きPGも、31歳という円熟の時期を迎えた。NBAよりもFIBAでの試合でより輝きを見せるベテランは2019W杯ではMVPに輝き、今大会でも平均25.5得点で得点王に輝いている。

そのルビオには、日本代表のベストディフェンダーである渡邊をマッチアップさせる戦術を選んだ。SFで出場する渡邊がPGにマッチアップするため、田中がSGのルディ・フェルナンドスに、馬場がSFのアルベルト・アバルデにマッチアップした。

渡邊の高さと手足の長さを活かしたディフェンスは、ルビオにも効果を発揮しているように見えたが、渡邊自身も PG のようなアジリティを持ったプレイヤー、しかも様々なパターンから繰り広げられるスクリーンに慣れているわけではない。結果的に前半残り 5 分からの 2-22 のランのきっかけとなったのはルビオのトランジションと PNR で、前半で 13 得点 5 アシストの活躍を許してしまった。もちろん、相手のマッチアップと、こちらのマッチアップが違っているため、すべてのポゼッションで渡邊がルビオにマッチアップしたわけではない。ルビオはディフェンスで田中にマッチアップしていたため、田中がそのままルビオを守ることも多く、そのマッチアップの違いからトランジションでチャンスを作られてしまったこともあった。

後半からはマッチアップを変え、馬場がルビオにマッチアップした。チーム全体としてはスペインに対して後半を 40 失点とするよいディフェンスを見せたが、ルビオ個人を止めるのは簡単ではなく、ドラッグスクリーン (▼映像04-9-1) や次に取り上げるピストルアクションから多くのチャンスを作られてしまった。

### <b, vs ピストルアクション>

ピストルアクションはスペインの数あるアーリーオフenseのオプションの一つである。基本的には 2 番または 3 番プレイヤーが、ボールを運ぶ PG と同じサイドを走っている場合にプレーされる。

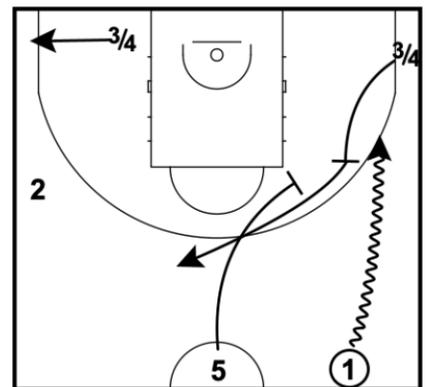
右のプレーチャートはピストルアクションのオプションの一つで、3 番プレイヤーが PG に対してオンボールスクリーンをかけ、5 番プレイヤーがフレアスクリーンをかけるプレーである。もし 3 番にパスが入らなければ、1 と 5 で PNR が展開される。また、スペインは 2 or 3 番プレイヤーだけでなく、PF (4 番プレイヤー) がこのピストルをプレーすることもあるので、ディフェンスをするのが非常に難しい。日本はルビオに対し渡邊がマッチアップしたが、基本的に 5 番プレイヤーとの PNR 以外のスクリーンは、スイッチすることをメインルールとしてプレーした。

実は、それがこの試合でピストルアクションに対して混乱を起こしてしまった要因となった。トランジションの中で、マッチアップが変わってしまうケースはよくあることであるが、この試合で最初にピストルを仕掛けられたとき、スクリーナーだった 3 番プレイヤー、アレックス・アブリネスにマッチアップしていたのは 4 番の八村になっていた。そこでスイッチするかしないかで混乱し、アブリネスをワイドオープンにしてしまうことになった。

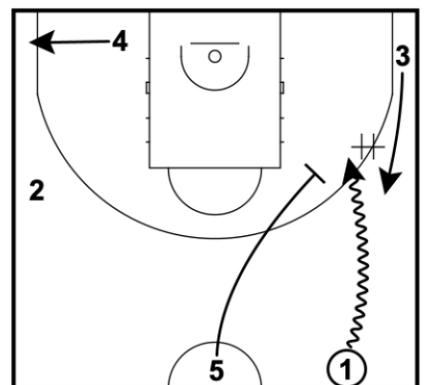
#### (▼映像04-9-2-①)

次のプレーチャートは後半の別シーンで行われたピストルアクションのオプションである。このときは、同じく 3 番でプレーしていたアブリネスに対して 5 番ポジションのシェファーがマッチアップしていた。それを狙ったスペインは、ピストルの別アクションである、ルビオがアブリネスにハンドオフを仕掛けるプレーで、ワイドオープンの 3 pt を成功させている。

#### (▼映像04-9-2-②)



ピストルアクション  
G/G オンボールスクリーン (ポップ)



ピストルアクション  
G/G ハンドオフ

まさにスイッチするのかもしれないのか、混乱を引き起こしやすいプレーである。また、もしハンドオフでよいチャンスを作ることができなければ、3番と5番プレイヤーでのPNRへと展開される流れでもある。このように、スペインは相手のマッチアップや、ディフェンスのルールを逆手に取って相手を混乱させる術を持っている。この直後のプレーでは、コーナーからのスクリーンを印象付けたルビオが、その裏をついて見事なビハインドザバックドリブルで田中を抜き去ってレイアップを決めた。試合のベストプレーの一つであった。

(▼映像04-9-2-③)

こういった高いレベルの駆け引きに対応するためにも、現代バスケットボールのディフェンスでは、1～5番プレイヤーまで(最低でも4番まで)が、どのポジションでもマッチアップできるようにする必要があったことを痛感させられたスペインのオフェンスだった。

### <c, vsグレイトエクスキュション(5ダウン)>

次にスペインの変幻自在のセットオフェンスの一つ、“5ダウン”を取り上げる。

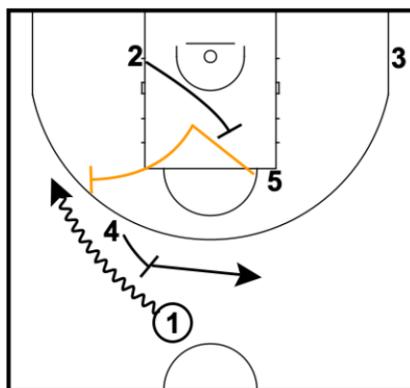
右のプレーチャートは5ダウンのエントリーである。4番と5番プレイヤーをエルボー付近に並べたホーンズのようなアライメントから、1と4のオンボールスクリーンと同時に2が5にダイアゴナル(斜め)のクロススクリーンを仕掛けることで、ローポストの5にボールを入れようとするプレーである。

5にボールを入れた後は、2が4に対してバックスクリーン、そして1が2にスクリーンをセットするSFS(スクリーンフォースクリナー)がメインアクションとなる。

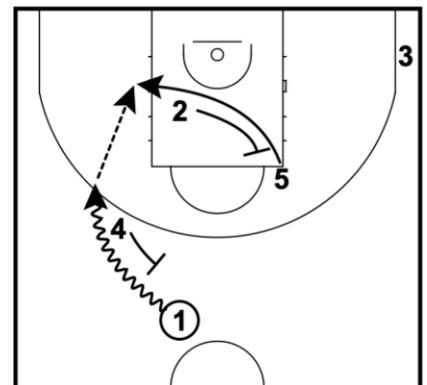
日本は、このオフェンスがコールされた最初の2回はガード陣の激しいプレッシャーと統制のとれたスイッチディフェンスで、スペインの攻撃を阻止した。

(▼映像04-9-3-①②)

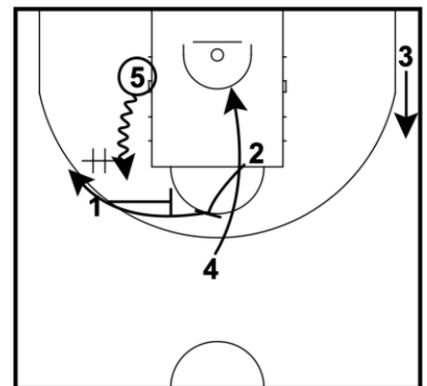
しかしながら、3回目の攻撃では、下のプレーチャートのようにまったく違うオプションが展開された。クロススクリーンを受けた5がローポストへ向かうべきところから突然方向転換し、ボールハンドラーのルビオ(1)へスクリーンに向



5ダウン  
サイドピック&ロール オプション



5ダウン  
ポストエントリー



5ダウン  
ポスト: バックスクリーン→スプリットスクリーン

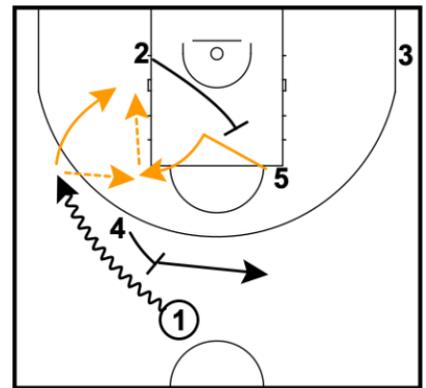
かい、サイドPNRを展開した。突然、スクリーンの声を聞いた馬場はすぐにスクリーンをかわそうと反応したが、その瞬間にルビオはスクリーンと反対方向へドライブし、スクリーン後にダイブした5に見事なアシストパスを成功させた。

(▼映像04-9-3-③)

4 回目の同じプレーでは、同じく 5 が ルビオ (1) とのサイド PNR に向かうのだが、サイド PNR を予測した日本のディフェンスの裏をつくようにエルボー付近の 5 にボールを入れ、一瞬パスされたボールを目で追ったマッチアップマンの馬場を置き去りにするギブ&ゴーからシンプルなレイアップを沈めた。

(▼映像04-9-3-④)

相手がどんなディフェンスの準備をしてきても、その予測の上に行くオフェンスでスコアする。それこそが世界レベルのオフェンスのエクスキュージョンであろう。



5ダウン  
サイド ギブ&ゴー オプション

#### <d, グレイトディフェンス vs リッキー・ルビオ>

ピストルアクションでは、いかに日本のディフェンスが混乱に陥れられてしまったかに触れたが、マッチアップした渡邊、馬場は、個人としてはルビオの PNR を高いレベルでディフェンスしていたと考えている。その証拠に、いくつかの PNR プレーではルビオの放つミッドレンジのシュートに対して、あとわずか数ミリのところまでのコンテストをすることに成功している。

しかしながら、ルビオはミッドレンジショットのスペシャリストであり、そのコンテストに対して動じることなくシュートを沈めた。まさに”グレイトディフェンス vs ベターオフェンス”のシーンであり、このレベルの攻防はアジアの大会ではそうそうに見ることはできない。世界レベルでは、どれだけよいディフェンスをしても守りきれないポゼッションが起きてしまうことを覚悟しておかなければならない。

(▼映像04-9-4)

#### <スロベニア戦>

##### <a, vs ルカ・ドンチッチ>

世界的なスーパースターとなったドンチッチに対して日本がどれだけ戦えるか、多くの人が期待しているなかでの試合である。スロベニアの初戦、アルゼンチン戦では圧巻の48得点 11 リバウンドで世界を驚かせ、大会 6 試合での平均 23.8 得点は全体 2 位、そして平均 9.5 アシストでアシスト王を獲得した。大会のベストオフェンシブプレーヤーとして疑う余地のないスロベニアのスーパースターは、日本の12人のロスターの誰よりも若い22歳の若者である。

メインボールハンドラー、いわゆる PG としてプレーするドンチッチに対して、スペイン戦に続きディフェンスのスペシャリストの渡邊をマッチアップさせ、オンボールスクリーンに対しては全てスイッチするディフェンスを選んだ。また、ドンチッチはスイッチに対してアイソレーション (以下、アイソ) での 1 on 1 を仕掛ける傾向にあるが、よりペイントへアタックされるリスクの高い右ドライブを防ぎ、左のドリブルへ追い込むことが日本の準備したプランである。当然、アイソが多くなることを見越し、左へ行かせるディフェンスと、1 on 1 を簡単にさせない“ハイトライアングル”でのディフェンスを入念に準備して試合に臨んだ。

次ページに記したプレーチャートは PNR でスイッチをした後 (③がドンチッチ)、左に追い

込みたいシナリオを描いたものである。

実際には、プランどおり試合を通して14回のスイッチが起こった。ドンチッチは5とのPNRでディフェンスの5番プレイヤーを自分にマッチアップさせたが、試合序盤の第1Q 7:50のスイッチの場面では、チャートのようにX1の田中のスタントが大きな助けとなり、ドンチッチにタフな3ptを打たせることに成功した。

(▼映像04-9-5-①)

また、同じく第1Q 5:00の場面では、田中がコーナーから長い距離のスタントでパスを誘い、“コンテストありの3pt”に追い込んでいる。

(▼映像04-9-5-②)

最も成功したのは第2Qの最後のポジションでのペンドラメが仕掛けたスタントだろう。トラップと勘違いしたドンチッチはボールをピックアップしてしまい、パスを選ばざるを得ない状況になった。

(▼映像04-9-5-③)

しかしながら、1 on 1でファウルをしてしまったシチュエーションや、ペイントアタックされ3ptへのアシストを与えてしまうなど、この戦術の効力は長くは続かなかった。左に行かせる方向づけにすぐ気がついたドンチッチは、1 on 1のエリアを調整し、オーバーに方向づしたディフェンスを簡単に抜き去り、左ドライブのレイアップもあっさり成功させている。

(▼映像04-9-6)

結果的に14回のスイッチ機会のなかで、ファウルをしないで守れたのは5回だけという結果に終わった。スイッチしてアイソに対峙したエドワーズ、シェファー、張本の努力もあり、得意のプルアップ3ptは2/8と低い確率に抑えることができたが、試合を通してドンチッチのTOは0回だった。

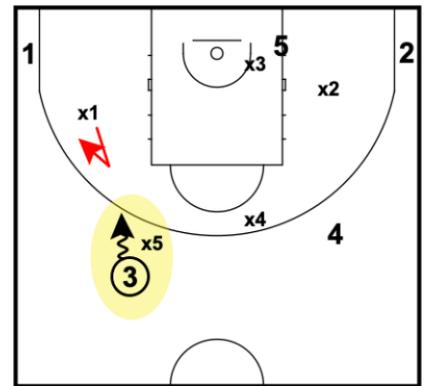
(▼映像04-9-7)

## 10) ゾーンディフェンス

ラマス HC 就任以降、日本は継続的にゾーンディフェンス (以下、ゾーン) に取り組んでいる。ベーシックな2-3ゾーンで、細かいマッチアップの仕方などのルールは存在するが、マッチアップゾーンではなく、一般的なエリアを守るタイプのゾーンであると考えてよい。

2019W杯では全体のディフェンスポジションの18.9%のポジションでゾーンを選択したが、今大会の使用率は7.2%となった。

今大会でゾーンを用いたチームは日本を含め4つである。特にイランが38.9%と多用しているが、ゾーンを分析する場合、その割合にはあまり意味がないとテクニカルハウスでは考えている。その理由は、ゾーンを使う目的がチーム



スイッチディフェンス: 4アウト1イン  
左に行かせる→コーナーからスタント

【表18】

Zone Defense 分析					
	試合数	%Time	POSS	PTS	PPP
イラン	3	38.9%	79	65	<b>0.823</b>
チェコ	3	9.3%	21	22	<b>1.048</b>
日本	3	7.2%	17	19	<b>1.118</b>
スペイン	4	21%	60	70	<b>1.167</b>

Synergy

によって全く違うからである。

2019年W杯では10%以上のポゼッションでゾーンを使ったのは韓国、日本、イラン、中国の、アジアの4カ国だけだった。この数字を見ても、個々の能力差を補うため、また劣勢な試合のテンポを変えるためにゾーンを使っている可能性が高いことが分かる。また、今大会で21%のポゼッションでゾーンをしたスペインの場合も、4試合でゾーンをプレーした60ポゼッションのうち、51ポゼッションをスロベニア戦で用いている。正確な理由はコーチに聞かなければ分からないが、ドンチッチを守るための一つプランだったと推測してよいだろう。

今大会で日本はスペイン戦の前半で9ポゼッションをプレーし、5ポゼッションでスコアされ、合計12得点を与えた。実際はファーストシュートを決められたのは3回のみで、5回のうち2回はオフェンスリバウンドからプットバックされたもので、どちらもゾーンで引き起こされるミスマッチや、アウトナンバーが原因である。(▼映像04-10-1)

また、1度目のシュートでスコアされた3つのポゼッションは、第2Q 4:55からの2-22のランの最初の3つのポゼッションである。その3ポゼッションで3pt 2本を含む8失点を喫し、スペインに大きな流れを作られている。(▼映像04-10-2)

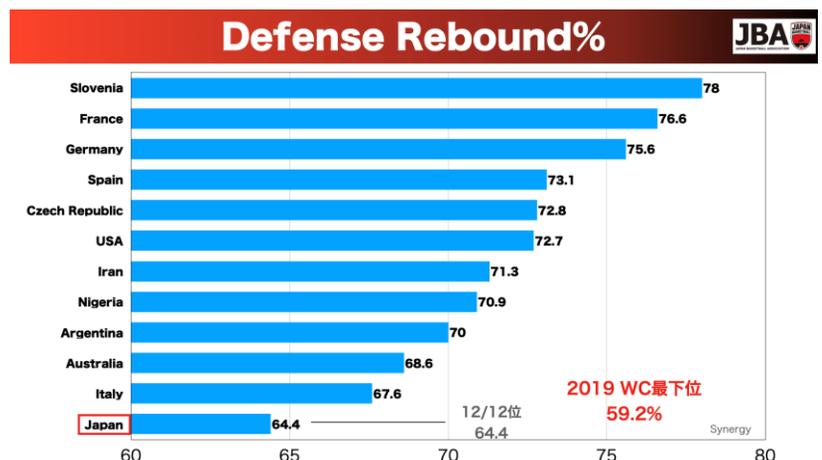
結果的に日本のゾーンのPPPは1.118とマンツーマンよりも低かったが、そもそもプレーしたポゼッション数が少ないこともあり、ゾーンディフェンスが失敗だったと言いきることはできない。ただし、ゾーンをメインディフェンスとして使うチームが1つもないことを考えても、ゾーンがマンツーマンよりも強力なディフェンスになり得ると考えているチームはないと考えるべきだろう。

もちろん、これはゾーンを準備すべきではないと言っているわけではない。試合の流れ、ファウルトラブル、スペシャルなプレーヤーをもつ相手への対策など、ゾーンを使用すべき場面は存在する。実際、今大会の準決勝で、アメリカはオーストラリアに対してトライアングル2というトリッキーなディフェンス(マンツーマンに近い)、シナジーではゾーンとしてカウントされていない)を使用して、第2Qの半ばでオーストラリアに26-41と15点のリードを許した危機的状況を挽回し、逆転勝利を収めている。

## 11) ディフェンスリバウンド

ディフェンスの終わりはリバウンドで締めくくらずにはならない。オフェンスリバウンド(OR)への取り組みと同様に、ディフェンスリバウンド%が59.2%で32チームの出場国中最下位だった2019W杯での反省から、ディフェンスリバウンド(以下、DR)の練習は積極的に行ってきた。その結果、今大会では2019W杯よりも5.2%向上し、64.4%のDRを獲得した。

【表19】



しかしながら64.4%はまだ最下位の数字である。DRを100%獲得することはできないが、

一般的に 70 %を超えると合格点と言われており、75 %を超えるとグレイトリバウンドチームと言われる。今大会では 75 %を超えたのは 3 チームだったことから、75 %が簡単な数字ではないことが分かるだろう。

では、リバウンド%を少しでも上げるためにはどうすればよいのか。テクニカルハウスでは 3 試合で日本が相手チームに与えた OR の原因を 7 項目に分類し、分析を行った。

### < オフェンスリバウンドの原因分析 7 項目 >

- ① ボックスアウトのミス (Miss Box Out)  
→ ボックスアウトしなかったものや、上手くコンタクトできなかったケース
- ② 努力不足 (Lack of Effort)  
→ どちらが取ってもおかしくないエリアに跳ねたルーズボールへの反応が遅れたケースや、ボックスアウトしていてもコンタクトが弱すぎるケース
- ③ リークアウト (Leak Out)  
→ ボックスアウトせずに走り出してしまう取られてしまったケース
- ④ アウトナンバー (Out Number)  
→ ディフェンスが破られたことによってローテーションが生まれ、ペイントでの相手の人数が上回っているケース (▼映像04-11-1)
- ⑤ レイアップ (Lay Up)  
→ イージーレイアップミスで、レイアップした選手に取られてしまうケース
- ⑥ ミスマッチ (Miss Match)  
→ ローテーションやスイッチからサイズのミスマッチで取られてしまったケース
- ⑦ 不運なバウンド (Unlucky Bounce)  
→ 取ることが不可能なエリアに跳ねたケース

テクニカルハウスでは相手に取られた全ての OR を上記 7 項目にを分類した。⑦は防ぐことができないものとして、一定の割合で起きてしまうと考えるべきであろう。また、④⑤⑥はディフェンスそのものの向上なしには解決に至らない。つまり今大会を戦うなかで、より向上できた可能性があったものは、①②③である。

表20はテクニカルハウスで行った分析結果だが、全28本の相手チームのオフェンスリバウンドのうち、防げた可能性のある①②③を原因とするものは16本あった。

(▼映像04-11-2 / 04-11-3)

【表20】

オフェンスリバウンドを与えた原因分析							
Total O-Reb	Miss Box Out	Lack of Effort	Leak Out	Out Number	Lay Up	Miss Match	Unlucky Bounce
28	10	5	1	3	2	4	4

JBA

つまり、半分以上の OR は防げた可能性があったことになる。数字上では、もしもこの16本のうち、5本だけでもボックスアウトに成功し DR を 5本多く獲得できていれば、DR率は70

%を超えていたという計算になる。

リバウンド力の向上について議論をするとき、サイズや身体能力の違いであると考えられることが多い。しかしながら、この分析からも分かるように、原因の大半はサイズや身体能力の差ではなく、リバウンドへの意識と習慣、またボックスアウト時のコンタクトのスキルの差である。そのことを強く認識しなければならない。

## <06, 終わりに>

東京 2020 オリンピックは我々がまだ経験したことのなかった新型コロナウイルスの影響を受け、開催自体が1年延期となった。開催時も無観客開催であったなど、オリンピック史上前代未聞の非常に特殊な大会であったことを、改めてここに記しておかなければならない。

開催延期によりBリーグのみならず、海外リーグにおいてもスケジュールの延期などが行われた影響で海外組の合流が遅れるなど、日本代表チームの活動も予定どおりに進めることはできなかった。選手、スタッフは約2ヵ月の合宿で幾度となくPCR検査を受け、またホテルや施設での隔離生活で家族とも会えず、様々なストレスのなかで戦わなければならなかった。

コロナ禍でセッティングが困難を極めた国際強化試合は、なんとか8試合を実施することができたが、「海外組合流後に5試合」というラマスHCの要望には、残念ながら応えることができなかった。また、当初計画していた海外遠征も中止となり、遠征の目玉であったアメリカ代表との強化試合が実現できなかったことも、非常に残念である。

ともあれ、実に45年ぶりとなる男子代表のオリンピックの戦いは、3連敗という結果で幕を閉じた。2019年の夏、実に16年ぶりの世界大会となる中国でのワールドカップで5連敗を喫したとき、我々は世界のバスケットボールの進化のスピードを目の当たりにした。あの時点での日本代表は「世界の舞台で戦うためのスタンダード」を知らなかったと言っている。世界と戦う準備ができていなかったのである。

一方で、世界の進化のスピードも早かったが、日本代表も成長し続けたこの2年間だった。八村は世界最高峰のNBAでスターターとして2シーズンを過ごし、渡邊はGリーグでのチャレンジからNBAの正式契約を勝ち取るほどに成長した。馬場は世界の舞台で武者修行を続け、オーストラリアNBLでの優勝に貢献し、代表チームに帰ってきた。Bリーグも2016年に発足してから5年が経過。リーグレベルも毎年上がって、今や世界からも注目されるリーグになった。毎年のように帰化選手が増え、1枠しかない代表チームの帰化選手のスポットも熾烈な争いになってきている。未来の代表を支える大学生プレーヤーたちも、オフシーズンにはBリーグでプレーすることが当たり前になってきている。当然、Bリーグでプレーする選手たちも激しい競争のなかで、成長を続けている。

2019年W杯と今大会の一番の違いは、“どれだけ勝ちにこだわって戦ったか”であった。それは、ただ勝ちたいという気持ちだけではなく、2年前とは明確に違う“世界と渡り合えるという「自信」”をもって大会に臨むことができた、という意味である。その「自信」は代表に選ばれた12人が、この2年間で“世界基準の日常”に身を置き、それぞれが培ってきたものである。

強化試合でフランスに勝利し、その「自信」はより強固なものになっていた。それだけに、3試合目のアルゼンチン戦に敗れたときの選手たちの落胆ぶりは大きかったが、これこそが日本代表の意識の進化を表している象徴的なシーンだった。選手のコメントから「世界はフィジカルが違う」「世界はスピードが違う」といった言葉はもはや聞こえてこない。選手たちは悔しさのなかで「勝てる試合だった」と身をもって感じていたのであろう。



来年、2023年には開催国としてワールドカップへの出場が決まっている。そのW杯は、パリ2024オリンピックの予選も兼ねた重要な大会である。すべての選手、コーチ、スタッフは“日常を世界基準”に置き、さらなる成長を続けながら大会に向けて準備しなければならない。

日本バスケットボール界の未来に向けて“世界基準”プレイヤーの発掘・育成・強化にもますます取り組んでいかなければならない。そのためにはまず、“世界基準”の戦術・スキルを知ること、同時に、日常に“世界基準”を取り入れる努力をする必要があるだろう。

バスケットボールに関わる多くの方にこのテクニカルレポートでの分析・検証をご一読いただき、未来の選手像、未来のチーム像をイメージし、そして議論し、日本のバスケットボール界の発展にご尽力いただけることを、このレポートの意義として心から望むものである。

(■)

**★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 / 穂坂健祐 /  
田方慎哉 / 今野 駿 / 木村和希 / 岩部大輝 / 松井康司 / 磯野 眞