バスケットボール競技における オンボールスクリーンについての研究

Research of the on-ball screen in Basketball

小津和 俊 洋

鈴 木 淳

Toshihiro KOZUWA 大学院保健体育コース Jun SUZUKI 保健体育講座

(平成26年9月30日受理)

本研究では、九州大学バスケットボール連盟に加盟している大学の指導者で、全日本学生バスケットボール選手権に5年連続で出場しており、成年国体のコーチや学生選抜でもコーチを努めた経験がある指導者A氏に対して、オンボールスクリーンに関する指導法をSACTという質的研究を用いて分析し、オンボールスクリーン成功の考え、オンボールスクリーンに関する指導方法、オンボールスクリーンの指導をどのように選手に伝えているかを調査することを目的とした。

その結果オンボールスクリーンの成功は、ズレを作り数的有利を作りだすことが、指導者 A 氏が考えている成功だった。オンボールスクリーンの指導方法は、細かいファンダメンタルを行なうと選手の個性が制限されてしまうため、選手のもっている技術や考えを活かして、チームで決めたオフェンスのパターン練習を多くすることにより成功体験を体感してよいイメージでオフェンスが出来るように、練習の工夫をして行なっていた。

指導者から選手への伝え方としては、動きをはっきりすることを選手に伝え、チームが描いている動きを表現出来ない場合は、指導者が具体的に動きの内容を伝えて選手を納得させた上でプレイを行なわせるという指導方法をとっていた。

キーワード:バスケットボール、オンボールスクリーン、指導法

I はじめに

1 バスケットボール競技の特性

バスケットボール競技は、ボールの所有とシュートの攻防をめぐり、対峙する2チームが同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら、一定時間内に得点を争うゲームである。

一定時間内に得点を競うことから、攻撃のスピードやシュートの回数が、ゲームの展開上大きな要素になり、相手チームより多く攻撃を行なって正確にシュートを決めるには、攻撃の戦術が極めて重要なものである。(日本バスケットボール協会、2002)

近年,バスケットボール競技における攻撃戦術,オンボールスクリーンは、様々なカテゴリー(中

学,高校、大学、および JBL など)で行なわれるようになってきている。世界選手権でも長身者と低身者のスクリーンプレイは盛んに行なわれていた。オンボールスクリーンプレー後はポップアウト(内から外にへ出る動き)の技術を使い、アウトサイドでの攻撃を仕掛けてくる攻撃が多く見られた。(日馬, 2011)このように世界的にオンボールスクリーンの攻撃戦術は数多く使用されていることが考えられる。

スクリーンプレイとは、スクリナー (スクリーンをセットするプレイヤー) の存在を利用して働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 人同時に攻めることに寄って空間を

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。(清水ら、2007)オンボールスクリーンは、これらの動きをボール保持者に対して行なうスクリーンである。

2 オンボールスクリーン(攻撃戦術)の指導を質的研究する意義

ボールゲームにおける戦術は、競技力を決定する最も重要な要因の1つである。したがって、戦術の発達の要因や過程を理論的・実践的に明らかにするとは、個人およびチームの習熟段階や発達の方向を理解したり、長期的な視点をもって指導するのに役立ち、コーチングおよびトレーニングの場に有効な知見を提供できると考えられる。(會田、1994)

オンボールスクリーンに関する研究は、オンボールスクリーンを数量化し、統計処理することによって客観的に評価を行なう手法の研究は数多くある。しかしそれだけでは、実際の指導現場では技術を修得する為の方法や技術の伝え方を指導者が理解することはできない。そこで、優れた指導者から指導方法や技術の背景などを得ることによって、他の指導者の指導に関する一助になると考えられる。

3 研究の目的

オンボールスクリーンを試合中に多く利用していると思われる指導者を対象に、オンボールスクリーン指導のコツに関する語りを質的に分析し、 指導法の知見を得ることを目的とした。

Ⅱ 研究方法

1 対象者

対象者は、九州大学バスケットボール連盟に加盟している大学の指導者で、全日本学生バスケットボール選手権に5年連続で出場しており、成年国体のコーチや学生選抜でもコーチを努めた経験があり、オンボールスクリーンをチームで実践している指導者A氏1名。

対象者には、本研究の趣旨を事前に電話で十分 説明し、調査への協力を得た。インタビュー調査 に先立ち、いずれの質問に対しても回答を拒否出 来ることを伝え、調査内容の音声を IC レコーダー 記録した。

2 インタビュー調査内容と方法

調査内容は、①オンボールスクリーンの成功と はどのように考えているか、②成功する為の練習 方法、③選手への伝え方、3つ内容であった。

インタビューは指導者と本研究執筆者の1対1で行なった、インタビューは指導者が宿泊しているホテルの部屋で実施した。インタビューの方法は、半構造化面接を用いて、インタビューの場では対象者の語りに敬意と好奇心を持って望むこと、語りに対して先入観を持たずに共感する態度を持ち合わせることを心がけた(武藤ら、2011)。

3 データの分析

本 研 究 で は、SCAT (Step for Coding and Theorization) 法を使用した。これは大谷 (2007) により提唱された、グラウンデッド・セオリー 法を基にした方法である。大谷によると、SCAT 法はデータに記載されている内容をより一般的な表現へと変換する具体的な 4 ステップ

- (1) データの中の着目すべき語句
- (2) それを言い換える為のデータ外の語句
- (3) それを説明するための語句
- (4) そこから浮き上がるテーマ・構成概念のコーティングと積み重ねたコーティングデータから一般的な理論を導き出そうとする手続きとから構成される。SCATは他の質的分析法と比べて、「1つだけのケースやデータ、アンケートの自由記述欄などの比較的小さな質的データの分析にも有効である」ことからこの分析方法で行なった。(竹之下ら、2011)

データの妥当性および信頼性を保証する為に、調査内容をまとめたものを対象者に示し、それが発言の趣旨と異なっていないか、訂正箇所がないかを確認した。また、語りの内容がストーリーラインとして構成された時に、語りの内容が恣意的にされてないかどうかを確認するため、本研究に関わってない1名の研究者に協力を求めた。この1名は、バスケットボールの研究に従事している指導者であった。

これによってデータ分析の信頼性と妥当性を高めた。

Ⅲ 結果

インタビュー記録を元に、SCAT の4つステップコーティングを行い、そこからストーリーライン、理論的記述、さらに追及すべき点・課題を導き表1に示した。

1 ストーリーライン

この指導者は、オンボールスクリーンの成功について、自チームがオフェンス時にポジションの乱れを整えて、得点できる確立が高いポジションで数的有利を作り出すことが成功と考えている。また、シュートミスが起こってもセカンドチャンスで得点出来るようにポジション取ることがオンボールスクリーンを利用する利点の一つと考えている。オンボールスクリーンで数的有利になる為

の具体的な練習の方法は、オンボールスクリーンを利用しているチームを参考にして良いオフェンスを作り出し、自チーム選手の持ち味を活かす方法をとっている。相手のディフェンスをイメージしてオフェンスを成功させるという練習方法を行い、相手チームに守る隙を与えない動きを練習している。練習の中で選手が上手く指導者の思い通りに動きを表現できないと時は、指導者が動きの全体像を具体的に噛み砕いて伝えるようにして

表1 SCAT解析

表 1 SCAT 解析									
常信者	7	t xt	<1>テクスト中の注目すべき器句	<8>テクスト中の最句の書い換え	<8>左を説明するようなテクスト外の概念	<4>>テーマ・構成駅店前後や全体の文面を考慮	<5> 同間・発信		
間を手		の成功とはなんですか							
裕凍者	ハイポストの合わせからのインサイドにインした! ディフェンスがヘルブに響るから、ウイングとかに のみオンボールスクリーンをやっていない。オンボ ちゃぐちゃになっている時なので、フロアーバラン	ボールスクリーンでダイプしてそのスクリーンにリフト が定わ、速にオンボールスクリーンからダイプして、 合わせでシュードが打たりだとかでそいったイメージで くールスクリーンをやる時は、フロアーパランスがぐ スを整える書にオンボールスクリーンをやるってごと 多い	ぶしが出来たとを、フロ アーバランスぐ ちゃぐちゃ、優える	「知時有何を作り出す」 「那些」 「您科」 「한理」	自チームから相手をコントロールバ方法と変化させる	自チームの私れを優えて、相軍チームとの歌時有料を作 り出す(収)定料断・診療)	コントロールや歌吟有料を作り おす戦所はオンボールスのリーンである項曲がある のか。		
爾老菲		UPに使入できたからとかシュートがはったから成功 れた時が成功とかんがえているのですか。							
接得者	ことなので使入しているということは一つの強みでは 人が通過したオフェンスと通過してないオフェンス、 ベイントエリアに使入することでボックスアウトのア パスランが主張だったけど、今ではピックしてダイ かぞういったのが今のパスケットボールのオンボー	t、ドリブルとかではなくて、鍵かが使入しているという なないか、日本植様のオウェンスでもペイントにリアを では、オフェンスリパウンドの成か生然違うから、人が しを作り出すことは様ろ、パワーエリアに書待られる ブミがピックしてボッブテウトしてダックインしたりだと ・ルスクリーンを使って大しを作る運行なのではない している。	使入、ペイントエリア通道、ボックスアウトのオレ、スクリーンを使ってアレを作 る、オフェンス リバウンドの 数	「有料なボジション」 「ゴールに近い場所を通過」 「リッヤンドの説明有料」 「敬時有料を作り出す」 「セカンドチャンスの歌」	相手より先行して原順を作りだす ボラションも、人数・総対時有利を 作り出す	得名でを否確立が高い場所での説明者料を作り出す作 表、ボジション取り32、を取り戻す為の円面(連番)	相手が白チームよりも大さい チームでも影响有料を作ること が出来ればそれは有利になるか		
間を手	オンボールスクリーンのアレを作る負に具体的チームでどのような検管を行なっていますか。								
指導者	ブリンドゥウ、日本語者ではそかいが呼びる「語 じっかたいくと、今はビックなロールに対しての守り て、ブロックされためだとかされるので、相手に守る、 検査に乗り強んでいる。まずは、ビック、度切しか、 いからウイングに載る。ビックしたスクリケーがス 3、ローボスドに入ってからライブの必需が始まる。	いの本人の数を作ってが一小と対象のインサイドが入 私もでいるものが、単々とつかに下くないのとは、かっくい がなどはたくるが考えをといるのでなった。 がなどはたくるが考えをといるのでなった。 かっなイス、カント・を観まった。 ものでは、カンド・を観ま、とつりては分し、 といった機関やって行るのでいる。観点、とつり、ダイ そ、それからライブというとうの様観。	ディフェンスをイメージしむがら、ピッタ、 ロールの守りがが増えている。相手に守 る方度を考えるせないようにディビック を使けらるプリンドセック ピックして認力しないから振る。ライブ	「守りの成功を考えながら」 「守る事政が増えている」 「相手に守るチャンスを考えない」 「成功世来るように構い送ま」	を平を明る平及、条件した水管、 チャンスを与えない 守れる様を多えない	様率のディフェンスを徹尾しながら、 自分達のオフェンスを作り出す	どの担果者欠しているのか どの位のレベル		
爾老平	それは、指導者がディフェンスの対応を報	尾して練習を行なっていくということですか。							
物學者	ないというのがあるのだったら、日本経済大学が参 メージを関めませることもある。そういった考えをし まてくれていて、白味大学がピック、ダイブ、リフトと たで終考にしていた。私自身が書乗のリフトという想 成別例を一回作る。ピッグなコールとかの成別例を	いたがかりので、無要だけではい良いイメージがわか 素にしているチームのオフェンスを発達であれて、 またしているチームのオフェンスを発達であれている。 れている。月のサームがたから、現ちの曲が実神がよく かり想きが確認されていたので、その難をを映像では、 異変を表でしている。せて、異性質をサームでして、 実践をとなっている。 で簡単というでした。 で簡単にしょフェンスが出着さま。 で簡単にしょフェンスが出着さま。	扱いイメージ、映像をみてイメージを開 らませる 参考にしているチーム。 成別例を作る、 前得したオフェンスができる	「大レを作り出すイメージ」 「自分たちにない物を探す」 「自然を確し」 「目指してることが表現できる」	季回して、良い状況を作り出す オリジナリターがあるものを 自分値で作り出す	自チームの選手に切り扱えの矩阵を得てその超戦を多く 機構する。	被事等と概率は長いブレー に関して変見が一致しているのか		
爾金丰	ね。オンボールスクリーンの複導にこれだけは外	oは、成功したイメージが大切と考えられているのです せないという傾置メニューがあったら歌えてください。							
指導者	メージがもてればいいんだけとすこく果然におわっ ボールを入れられて決められてアチャーってなった ら、あえて4人類でやる。やっていくということ。あむ 平をおいてフロートドリブルという、相手を接にず 様に次うすドリブル、それは身体を終ってドリブル	とたかの場面になっちゃらと、そこで本当に実施的なイ でしまうプレーが多くなる、を前をでダイブしてゃこに 切だとか、たからそこは、ゲームではなんでやるんだか は、ビッカ神のドリブルのっさかたの構置をする。様 きまドリブル、自分がリングに正常した米観で相平を やするともの一葉体動を整えてシュードを打たないと なような対象	4-0のイメージ検査が重要、実践的なイ メージ すごく里緒で終わるブレーが多くなる ドリブルのつを方、相手を横に次うす	「イメージ検督が重要」 「具体的な成功例」 「ありをたり3例で終わる」 「具体的な検督」	英期的 な方法を作り出し 解 り返し 作なう	より見いオフェンスを作りだす為に 見いイメージで具体的に参えされた 被数を行なが方法)	同じ		
間を手	オンボールスクリーン成功の為に、成功イメー	・ジと舞かいドリブルの練習が必要ということか?							
接導者	分割し結婚は、不明形しカニーティングドリルがどで定率の機能と認か付と、音であれば、インサイド ブレヤーの機能がして一部サミドビングのスカリーンを有なしたスカリーンをインとからからせてか イブープリックでは、他がファングをプリーンをインとからからせてか イオープリックは、アルリーングをイファングをプリルをイヤンとは、サックは、アルリーンを不会 イオープリックは、アルリーングをプリルをイヤンとは、サックは、アルリーンを不会 アルリーングをディーンが、アルリーングをイブーンが、アルリーングをディーングを開始 アルリーングをディーンが、アルリーングをイブーングをファングを フルディーンが、アルリーングをファングをファングをファングを スターストングをプリーングをファングをファングをファングをファングを スターストングをプリーングをファングをファングをファングをファングを スターストングをプリーングをファングをファングをファングをファングを スターストングをプリーングをファングをファングをファングをファングをファングをファングをファングをファ		分類した映画は大明だが、イメージを作ったせる。 とせる。 上車で表現でなどかったら、指摘しながら 映画 があいドリル、自分ががくなるオフェンス ディフェンスをイメージしながらピックを 使う	「韓かい何言を必要だか、成功例 が自分性ではせなかったら、被事者 その方法を未体的長天之」 「韓かい何言を同い付けまさると 毎世がなくなる」	通平の無性その影響が重要視されて いる	著性"花遊が重要、それがなければ 指導者が具存的に伝える(方法)	選手のその層性がないと対な どのようなオフェンスを作り出すのか		
間を手		で選手に伝えているのか、ダイブははっき							
接得者	場合の単な様がよったは、というないとのは他表でいる。なか、まった。人のかった。がよった。 は悪の中な様がよったは、というないとのは他表でいる。なか、まった。カファットと入れれば無難はなり にくびる。なったとまでは、おがまか、まった。カファットと入れれば無難はなり にくびる。なったとまでは、おがまか、まった。カファットとし、カイフがオファットがは、よをいる。 無悪にくが、海のでは、カファットとするとがインサインカイファットがよった。それ 無悪にくが、海のでは、カファットとなっては悪からないとなった。それで、スランボルからた。それ は、選手のが起があった。カファットとなっては、まかないという。たれで、カファットとない。 とを抽したらびっくいしていた。延載は自分のことを規模して代えいるのと思いていた。		ダイブをはったりしろ。ボッブアウトを入 れれば マリにくなる。注意深くかていたら、フェ イクを入れていることがわかった	「顔をを中途半端にしないで決めている」 「焼食まで決めた動きをするように 前ましている」		ルールを実件(方法)求助の複数			
爾老菲	タイプやボップアウトをはっきりしろという所は長え れば罪シュートを打てとい	ているといっていましたが、ディフェンスが出てこなけ いうのはつたえているのか。							
裕準者	ディランス形式に切けば、推開ディブルショー研ったは、内のテームで開発集化には、ア ウドサイドショー特別に発展にあって名付と、リヤンドボジャンスとあいないアウドイド ショットないみがはそいプルを構立てや受けないるのだ。とったでダイブレディッとフが新せたから いたショー特ではプレルを持つようとリンドでは「カラルドス」では、見順いでいる対策となっ 海側にショードを行うようでは表でなったがと、ボースでは、以下では実現とないろがある。 と呼っている。まれは、かずに関係が必然があった。 いと行っては代けないということの発来がかっている。		リパウンドボジションに人がいないアウトサイドショッドはキャンブルと超えている。 あ来事をつくっている。まれはガードだから良い	「セカンドチャンスが世東るボジョン に入がいなければシュー 付けたない ようにしている!	リスクヘッジ、気を音響する	ルールを条件(方法)直効の搭数			
リー ストリーライン現時点で言いえること スキ		この確認者は、オンボールスクリーンの成功について、台字・ムがオフェンス時にボジションの森れを着えて、得るできる電空が高いボジションで数的素料を作り出すことが成功と考えている。また、シュードスが成こってもむカンドラ・ムスで確認が基本よったボジション海点では対力ボールスクリーンを検索でして、また、シュードスが成こってもむカンドラ・ムスで確認が基本よったボジション海点では対力ボールスクリーンで数時候性になるもの条件的な機能のできまかまた。オンボールスクリーンを構成さる様のでは、おまった。大きか客にして扱いオフェンスを作り知し、台字・点選手の神り架をきかす 方規をとっている。任用のディフェンスをイバージしてオフェンスを成立させるという機能方法を行い、利用ディームにマス間をきまえが、事業をといる。「日本のディフェンスをイバージしてオフェンスを成立させるという機能方法を行い、利用ディームにマス間をきまえが、第一年のディフェンスが、ビステームでは、日本のディンスを表示させる。「日本のディフェンスを表示させる。」「日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディースを表示されている。「日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディースを表示されている。「日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディースを表示されている。「日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディースを表示されている。「日本のディフェンスが、ビステームでは、日本のディースを表示されている。「日本のディースを表示されている。」「日本のディースを表示されている。「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」「日本のディースを表示されている。」「日本のディースを表示されている。」「日本のディースを表示されている。」」」「日本のディースを表示されている。」」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示されている。」」「日本のディースを表示され							
理論記述		・ボラショニンプの最れを整文で、動物有質を作り出す。 ・セカンドサルンスを観えるボジション取り ・セカンドサルンスを観えるボジション取り ・イオーカー・スを参加にしては古いた朝きを作り出す。 ・イオーラー・スを参加にしては古いよの結婚 ・・ナーを定義を活から、後継書が機能を参加をいて説明 ・・ナーナーを定義を活から、連絡書が機能を参加を持って説明 ・・ナーナーに関本を活かられてペインにより下を最高を指す。 ・・カーカー・スト							
さらに追究すべき点・課題		・オンボールスクリーンが優えないを見てのフロクドウンスはどのように整えるのか、 ・大いさ作り出すことで、場所のテルッスとは構えるサントが生りでは得にたいない。サマル海岸とのようなオフェンスを整角立てるのか、 ・ディンスンスの感じが表明的にどの心理を受けているの、は年の場合、そのなど! ・場下のかで駆けかいが思い、レーバによる物性は解毒をしてないようが描きするのか ・守め下ニームではないと思うを見い、レーバルが必要にあってもアンボールスクリーンを判断するか。 ・参称にしているチームとは具体的にどのよなテームをさすのか							

いる。オンボールスクリーン成功の秘訣としては、チームで決めているルールを必ず実行すること、スクリーン後ダイブする途中に相手チームのディフェンスがいてもその場に停滞せずにリングにカットしてペイントエリアを通り抜ける動きを行なう。プレイをはっきり表現するということであった。

2 理論記述

理論記述からは、以下の7つを得ることができた。

①ポジショニングの乱れを整えて、数的有利を作り出す。②セカンドチャンスを狙えるポジション取りを行なう。③他チームの戦術を参考にして自チーム選手の個人技を活かした攻撃の動きができる練習方法を作る。④相手ディフェンスを想定したオフェンスのパターン練習。⑤練習で上手く表現出来ない選手に対しては、指導者が動きのポイントを噛み砕いて説明を行なう。⑥リングにカットしてペイントエリアを通り抜ける、プレイをはっきり行なう。⑦自分達の有利に進める戦術。

Ⅳ考察

1 オンボールスクリーンの成功について

指導者 A 氏は、オンボールスクリーンを利用 して、「オフェンスとディフェンスにズレを作り 出すことができたら成功と考えている。オンボー ルスクリーンを行い、ダイブするということは、 誰かがペイントエリアに侵入していることなので そのような動きが出来るということが一つの強み と思う。」ズレを作り出し、得点成功率が高いペ イントエリアに人を侵入させることを成功と考え ている。得点やアシストの成功を求めるのではな く、選手の動きや得点、アシストまでの過程を重 要にしていることが示唆された。また.「オンボー ルスクリーンをオフェンスのバランスを整える為 に使用する場合もある。」と語っている。オンボー ルスクリーンを利用して、自チームに有利な展開 でゲームを進めるためにもオンボールスクリーン を利用していることが考えられる。

すこし前であれば、ズレを作り出す方法としてパス&ランのモーションオフェンスが主流だったが、現在では動きに対してディフェンスの対応は、多くの種類があり、簡単にはディフェンスを突破できない状況が多い。そこで、スクリーンを利用することでディフェンスとのズレを作りつつ、自分達の有利なポジションも取ることが出来るオンボールスクリーンを利用していることが考

えられる。

2 練習方法

オンボールスクリーンを成功させる為に行なっ ている練習方法については「分解した練習は大切 だが細かいファンダメンタルは行なわない。オン ボールスクリーンが成功するイメージを作らせ る。」具体的には、4対0でオフェンスのパター ンを繰り返して練習を行なうことや、チームの約 東「動きをはっきりさせる。ダイブのカットや, ポップアウトにパスを出す。パスをダイブに入れ るだけだったら、相手に読まれるのでポップアウ トも使いながら、パスを必ず出す。」と語っている。 チームの決まりを実行した結果が得点やアシスト につながると考えている。つまり、得点をする為 に、オンボールスクリーンを利用しているのでは なく、動きを作り出す為にオンボールスクリーン を利用して、その過程に得点のチャンスが出てく ると考えていることがわかる。

選手に対しても固定した考え方を指導するのではなく、相手にオフェンスのパターンを対応されたら、自チームの動きもそれに合わせて変化させるといった柔軟な対応を求めている。そのような指導方法によって、選手達は試合の場面でも自ら状況を判断して、適切な方法で戦術を選択し、得点に結び付けている。

練習の中で上手く表現が出来ない選手に関しては、選手が理解するまで、戦術や動きを指導者が噛み砕いて説明を行い、選手が上手く表現できるまで練習をさせる。しかし、細かい動きまで徹底させてしまうと、その選手の個性や表現力を無くしてしまうので全てを変えるという指導は行なわない。そのような指導方法を行なうことで、相手チームもスカウティングを行なっても、固定した動きがないため、どのような戦術を用いて戦っているのか読みづらく対策が立てにくいチームになっているのではないだろうか。

3 選手への指導方法

「チームにいるガードが、オンボールスクリーンからダイブへのパスが上手いので、うちのチームがオンボールスクリーンを利用する一つの理由になっている。」という語りが示す通り、選手が持っている個性や技術を活かしながら戦術を利用し、指導者が示した方法を上手く表現出来ない場合は別のアプローチを使って、オンボールスクリーンを成功させる方法を取っている。細かい練習方法は取り入れず、まずは、全体の動きを確認

して成功体験をさせて実践に移る方法を取っている。しかし、全てを選手の個性の通り指導者が受け入れているのではない。「選手の適正を見極めて、ノーマークでシュートを打ってよい選手、ノーマークだがもう一回攻撃を作り直させる選手など、個人的にルールを設けている」と語っている。事前に選手の適正を見極めて、ある程度プレイの限定を行い、その中で個性を活かす指導方法を行なっていた。

Ⅴ.まとめ

本研究では、九州大学バスケットボール連盟に加盟している大学の指導者で、全日本学生バスケットボール選手権に5年連続で出場しており、成年国体のコーチや学生選抜でもコーチを努めた経験がある指導者A氏に対して、オンボールスクリーンに関する指導法をSACTという質的研究を用いて分析し、オンボールスクリーンに関する指導方法、オンボールスクリーンの指導をどのように選手に伝えているかを調査することを目的とした。

その結果オンボールスクリーンの成功は,ズレを作り数的有利を作りだすことが,指導者 A 氏が考えている成功だった。オンボールスクリーンの指導方法は、細かいファンダメンタルを行なうと選手の個性が制限されてしまうため、選手のもっている技術や考え活かして、チームで決めた、オフェンスのパターン練習を多くすることにより成功体験を体感してよいイメージでオフェン

スが出来るように練習に工夫をこらして行なって いた。

指導者から選手への伝え方としては、動きを はっきりすることを選手に伝え、チームが描いて いる動きを表現出来ない場合は、指導者が具体的 に動きの内容を伝えて選手を納得させて上でプレ イを行わせるという指導方法をとっていた。

参考文献

- 1) 日本バスケットボール協会 (2002) バスケットボール指導教本 2-3
- 2) 日馬雄紀・掘英樹 バスケットボールのインサイドスクリーンにおける戦術的研究 ~ pick プレイのディフェンスについて~ (2011) 49
- 3) 清水信行・三浦 健 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 1 部リーグ 戦での戦い— (2007) 36: 59-63
- 4) 武藤隆・山田洋子・南博文・麻生武・サトウタツヤ編(2004)質的心理学. 新曜社. 3-4
- 5) 竹之下典祥・馬見塚珠生(2011) 学生の地域 子育て支援ひろばへの参加による心理的変化 の質的研究—SCAT 導入による実習体験過 程の理論的仮説生成の試み—
- 6) 大谷尚 (2007) SCAT: Steps for Coding and Theorization 明示的手続きで着手しやすく 小規模データに適用可能な質的データ分析手 法一