

# 3x3 NATIONAL TEAM Technical Report 2021



- TOKYO 2020 OLYMPIC GAMES -

JBA Technical Committee / Technical House

2022.04.30



# CONTENTS

<b>&lt; 01, はじめに &gt;</b>	<b>3</b>
1, 日本代表の大会結果	3
2, 本レポートの内容と目的	3
<b>&lt; 02, 東京 2020 オリンピックへの道 &gt;</b>	<b>4</b>
1, 「JBA 3x3 強化体制」の歩み	4
2, 「3x3 代表強化プラン」～東京 2020 オリンピックに向けて～	4
3, 東京オリンピック出場枠	5
4, FIBA 3x3 NF ランキングの算出方法	6
5, IOC (国際オリンピック委員会) 選手出場基準	7
6, JBA推薦選手の選考経緯	8
7, 競技力の動向 世界および日本の状況	11
<b>&lt; 03, 3x3 のルールと特性 &gt;</b>	<b>13</b>
<b>&lt; 04, 大会結果 (男子) &gt;</b>	<b>15</b>
1, 大会サマリー	15
2, スケジュールとコンディショニング	16
<b>&lt; 05, 大会結果 (女子) &gt;</b>	<b>17</b>
1, 大会サマリー	17
2, スケジュールとコンディショニング	18
<b>&lt; 06, 日本の戦い (男子) &gt;</b>	<b>19</b>
1, 大会戦略	19
2, 男子 3x3 の傾向分析	20
3, オフェンス分析	21
4, ディフェンス分析	27
<b>&lt; 07, 日本の戦い (女子) &gt;</b>	<b>32</b>
1, 大会戦略	32
2, 女子 3x3 の傾向分析	33
3, オフェンス分析	34
4, ディフェンス分析	39
<b>&lt; 08, ゲームコーチング &gt;</b>	<b>43</b>
1, サブプレーヤーの主な役割	43
2, 交代	44
3, タイムアウト	45
<b>&lt; 09, 終わりに &gt;</b>	<b>49</b>

## <01, はじめに>

### <1, 3x3 日本代表チームの使命>

2021年、3x3 バスケットボール (以下、3x3) のオリンピック史は東京から始まった。オリンピックの新種目は当然、世界から視線が集まる。激しさ、スピーディーなゲーム展開、相手との対峙のなかで繰り広げられるスキルフルでフィジカルな攻防。3x3 の魅力は、数知れない。

東京 2020 オリンピック (以下、東京オリンピック) で快進撃を国内外に示すだけでなく、その楽しさを世界に伝え、大会後の競技繁栄につなげる。開催国の代表チームである 3x3 日本代表チームには、そんな使命も与えられていた。そのなかで、男子は開催国枠で、そして女子は過酷な世界予選を勝ち抜いて男女ともにオリンピックへ出場を果たし、メダル獲得には至らなかったものの、「男女そろっての入賞 (男子第 6 位、女子第 5 位)」という結果を得ることができた。

振り返ると、今大会に向けた 3x3 日本代表チームの強化活動は、順風満帆であったとは言いがたい。3x3 の歴史がそもそも浅いこともあり、勝利のためのセオリーや原理原則を、世界中のチームが模索している段階であった。当然ながら我が国における経験、知識も乏しかった。世界的なパンデミックとして猛威を振るった新型コロナウイルス (Covid-19) による感染状況の影響も、強化にとっては大きな障害となった。

あらためて、選手やチームスタッフをはじめとした強化関係者、そして、日本のバスケットボール、特に 3x3 に関わる方々のご尽力には、心から感謝の意と敬意を表したい。

ただ、この結果に喜んでいただけではいけない。今大会で、そしてそこに至るまでに得てきた経験や成功だけでなく、反省もすべて今後の 3x3 の繁栄につなげなければならない。日本バスケットボール界の財産とすべく、本テクニカルレポートをまとめたい。

### <2, 本レポートの内容と目的>

本レポートでは、本大会におけるゲーム分析はもちろんのこと、3x3 の歴史、3x3 日本代表チームの強化戦略、およびその歩みを中心に記し、今後の 3x3 日本代表チームが「世界で勝つため」の指標の明示を目的としている。

また、このレポートは単純に、あるいは直接的に 3x3 日本代表チームの強化のためだけのものではない。新しい競技である 3x3 に関し、今大会で世界に対して何が通用し、何が通用しなかったのかを、日本のバスケットボール関係者で共有し、理解を深めることを目指したいと考えている。経験を蓄積し、それぞれがそれぞれの場所で、それぞれの進化を目指すことが、ひいては 3x3 日本代表チームの強化に再びつながってくる。そして、そうした一つひとつの積み重ねが、いずれ世界をリードする新たな「日本スタイル」の構築へと続いていくことを期待したい。

バスケットボールの歴史は東京で動いた。その歴史を生かすか否か。それは私たち次第である。

## <02, 東京 2020 オリンピックへの道>

### 1) 「JBA 3x3 強化体制」の歩み

3x3 は、2007年にFIBA (国際バスケットボール連盟) により世界統一ルールが制定され、2010年に FIBA 3x3 公認の世界大会 (ユースオリンピック競技大会) として初開催されたバスケットボール競技における新種目である。

これに対してJBA (日本バスケットボール協会) では、2013年に国内 3x3 の「普及」を主な目的として 3x3 推進室を立ち上げ、国内大会の環境整備に着手した (なお、この時期にも 3x3 日本代表活動は実施されている)。

2017年、IOC (国際オリンピック委員会) が、3x3 を2020年 (実際に開催されたのは2021年) の東京オリンピックより正式種目として採用することを決定した。JBA はその決定を受けて日本国内における 3x3 を「普及から強化へ」本格的につなげるべく、同年に 3x3 強化担当を日本バスケットボールの強化・育成部門の中核である技術委員会内に配置し、翌2018年に 3x3 の代表強化方針等を策定していく 3x3 強化部会 (2020年に「3x3 代表強化部会」に名称変更) を立ち上げた。そして、テクニカルハウス部会においても 5 人制の代表強化と同様に、3x3 代表強化部会と連携して 3x3 日本代表チームの強化サポートの一翼を担うこととなった。

### 2) 「3x3 代表強化プラン」～東京 2020 オリンピックに向けて～

まず、近年の国際的な競技力を概観すると、男子では、初の世界大会が開催された2010年以前より 3x3 の歴史・文化を有するセルビア、ラトビアを筆頭とした欧州勢が、2012年以降に開催された FIBA 3x3 ワールドカップや FIBA 3x3 ワールドツアーといった国際大会において上位を占める割合が高く、世界のトップレベルであったことが窺える。

女子では、バスケットボール王国のアメリカが FIBA 3x3 ワールドカップで圧倒的な力の差で優勝することがあった一方で、ロシア、イタリア、ハンガリー、中国など、5 人制バスケットボールにおいて必ずしも上位を占めるとは限らないチームが 3x3 の国際舞台で活躍してきた。

次に、日本の競技力を概観すると、2013年より 3x3 国内大会の環境整備が早期に着手され、日本の FIBA 3x3 NF ランキングが向上したことにより、FIBA 3x3 アジアカップや FIBA 3x3 ワールドカップに継続的な出場を果たしてきた。しかし、2017年まで男女ともにアジアではメダル獲得に至らず、世界では予選ラウンド敗退を繰り返し、「世界で勝てない」厳然たる事実が存在した。

上記を踏まえ、3x3 代表強化においては東京オリンピックまでに、男女ともに「世界で戦える 3x3 日本代表チーム」となることを目指してチームを組成・強化していくことが至上命題とされた。そして2018年以降、この後述べる 3x3 代表強化方針に基づき、同大会に向けて 3x3 日本代表チームを強化していくこととした。

## <東京オリンピックに向けた「3x3 代表強化方針」>

### 1. 目標

男子：メダル獲得

女子：金メダル獲得（※2019年のシーズン戦績を踏まえ上方修正）

### 2. 強化プラン

- ① 「一体型強化体制」による代表強化
- ② 「チームスタッフ体制」の構築
- ③ 「代表活動（海外転戦）」の充実

まず①について、3x3 男女日本代表チームの組成にあたり、日本における 3x3 の歴史・文化の醸成が浅いことを鑑みて、3 人制および 5 人制バスケットボールが一体となって双方向での強化を進めていく「一体型強化体制」を基軸に据えることとした。それは、プレイヤーやスタッフ、各種リーグや団体および代表強化に関わるすべての人的・知的資源を結集することによって代表強化を推進する強化体制である。

なお、日本におけるトッププレイヤーの絶対数は、強豪国である欧米に比べると残念ながら選択オプションは限られている。そのため、プレイヤーの発掘は 3x3 スペシャライズドプレイヤー（3x3 専門プレイヤー）に限定せず、5 人制を含めた国内の全プレイヤーを対象とすることとした。

次に②について、2018年よりトーステン・ロイブル氏をディレクターコーチ（A 代表～アンダーカテゴリー代表、男女兼任）として招聘し、

- ・東京オリンピックに向けた「世界で戦える 3x3 日本代表チーム」づくり
- ・海外とのコネクションを生かした「海外での強化活動」
- ・パリオリンピック（2024年）やロサンゼルスオリンピック（2028年）を見据えた指導者育成、および、U23やU18世代からの新たなプレイヤーの発掘・育成・強化を統括的に行うこととした。

また、コーチングスタッフを中心にチームスタッフの充実を図り、長身選手のオールラウンダー化、機動性の高いグループ戦術の遂行能力向上、2 pt シュートの向上やフィジカル強化を図り、「3x3 日本スタイルの確立」を目指すこととした。

最後に③について、男子 A 代表（トップチーム）は FIBA 3x3 ワールドツアー、また女子 A 代表は FIBA 3x3 ウィメンズシリーズ、そして東京オリンピックへのロスター選考においてもターゲット世代となる男女U23のチームは FIBA 3x3 ネーションズリーグを中心として「海外転戦」を行い、世界トップレベルの競技環境下でのプレイヤー・チーム強化を充実させることとした。

### 3) 東京オリンピック出場枠

東京オリンピックの 3x3 の出場枠は「男女各 8 ヲ国」である。そしてその 8 枠の出場権に関する決定プロセスは次のとおりであった（決定は①から④の順序で段階的に行われた）。

### ① 開催国枠 1 枠 (※日本の男女どちらか一方にのみ付与)

→ 2019年11月 1 日時点の FIBA 3x3 NF ランキングを基準として、日本の男女どちらかのランキング上位カテゴリーに東京オリンピックへの出場権が付与される (同位の場合は女子に付与される)。

ただし、その時点において日本の男女どちらかのカテゴリーが FIBA 3x3 NF ランキング 4 位以上の場合は開催国枠の付与は適用されない。

### ② 3 枠もしくは 4 枠

→ 2019年11月 1 日時点の FIBA 3x3 NF ランキングを基準として上位 4 ヵ国に東京オリンピックへの出場権が付与される。

なお、①により日本に開催国枠が付与された場合、そのカテゴリーについては上位 3 ヵ国に出場権が付与される。

### ③ 3 枠

→ 2021年 5 月開催の FIBA 3x3 オリンピック予選トーナメント2021 (以下、OQT) を勝ち上がった上位3ヵ国に東京オリンピックへの出場権が付与される。

なお、OQTの出場国枠は男女各20ヵ国。その内訳は、OQT開催国に1枠、①②において日本に東京オリンピックへの出場権が付与されていない場合は日本に 1 枠、FIBA 3x3 ワールドカップ2019の上位 3 ヵ国に最大 3 枠、そして、残った出場枠は2019年11月 1 日時点の FIBA 3x3 NF ランキングの順位に基づき決定される。

ただし、東京オリンピックの出場権を①②の段階で獲得した国は、OQT出場権は付与されない。

### ④ 1 枠

→ 2021年 6 月開催の FIBA 3x3 ユニバーサリティ・オリンピック予選トーナメント2021 (以下、UOQT) で優勝した 1 ヵ国に東京オリンピックへの出場権が付与される。

なお、UOQTの出場枠については男女各 8 ヵ国。その内訳は、UOQT 開催国に 1 枠、①～③において日本に東京オリンピックへの出場権が付与されていない場合は日本に 1 枠、そして、残りの出場国枠は過去 2 大会に遡り 5 人制バスケットボールにおいてオリンピックに出場していない国を対象として、2019年11月 1 日時点の FIBA 3x3 NF ランキングに基づき決定される。

ただし、①～③において東京オリンピックの出場権を獲得した国については UOQT の出場権は付与されない。

## 4) FIBA 3x3 NF ランキングの算出方法

ここまで東京オリンピックにおける 3x3 の出場国枠の決定プロセスについて説明してきたが、その出場国枠の決定プロセスにおいて重要な基準となっている FIBA 3x3 NF ランキングの算出方法についても併せて説明を加えておきたい。

なお、その算出方法は 5 人制バスケットボールにおける FIBA ランキングのそれとは異なり、次の理解が必要となる。

### ① FIBA 3x3 個人ポイント

→ FIBA 3x3 選手登録を行った選手個人は、FIBA 3x3 公認大会に出場するとその順位や試合での成績等に応じて「FIBA 3x3 個人ポイント」が付与される。  
(このポイントの有効期間は1年間)

### ② FIBA 3x3 国内個人ランキング

→ FIBA 3x3 個人ポイントはそれを獲得した選手個人に、獲得ポイントの多いほうから最大9大会分が合算される。そして、その選手個人が有するパスポート発行国(国籍)別にその合計ポイントの多寡に基づき順位づけされ、それが「FIBA 3x3 国内個人ランキング」として反映される。

### ③ FIBA 3x3 NFランキング

→ 2019年11月1日時点の「FIBA 3x3 NFランキング」は、FIBA 3x3 国内個人ランキングの上位100名を対象として、その100名が獲得している FIBA 3x3 個人ポイントの総計の多寡に基づいて各国 NF (National Federation) 別に順位づけされたものである。  
なお、2022年1月に、FIBA 3x3 NFランキングの算出方法は、FIBA 3x3 国内個人ランキングの上位25名を対象にして、その獲得ポイントの総計の多寡に基づき順位づけされると変更された。

以上から読み取れることとして、3x3における FIBA 3x3 NFランキングは、5人制バスケットボールのように日本代表チームだけが国際大会で好成績を収めても、その向上を十分に望むことは叶わないということである。つまり、FIBA 3x3 NFランキングの向上を望むのであれば、3x3 日本代表チーム(代表選手ら)が国際大会で好成績を挙げていくことと同時に、その他の日本国内の3x3 トップランカーの選手たちの獲得する FIBA 3x3 個人ポイントも合わせて考慮していく必要がある。

なお、2019年1月に FIBA 3x3 個人ポイントに関するレギュレーションが変更され、選手個人に付与されるポイントは国内大会よりも国際大会で獲得できる割合が大幅に高くなった。言い換えると、2019年以降、より多くの FIBA 3x3 個人ポイントを獲得して FIBA 3x3 NFランキングを飛躍的に向上させるためには FIBA 3x3 ワールドカップ、FIBA 3x3 アジアカップ、FIBA 3x3 U23 ネーションズリーグをはじめとする代表チームによる国際大会出場だけではなく、プロサーキットと呼ばれる FIBA 3x3 ワールドツアーや FIBA 3x3 ウィメンズシリーズをはじめとするクラブチームによる国際大会への出場を促し、それら複数イベントへ継続的に参戦していけるような環境を整えて、より多くの国内トップランカーがそのような国際大会で好成績を挙げられるような土壌を作っていくことが求められると考えられる。

## 5) IOC (国際オリンピック委員会) 選手出場基準

東京オリンピックにおける 3x3 種目は「1チーム=選手4名」を基本に編成された(最低でも1チーム選手3名以上、またケガや疾病などによるサブ登録選手は「2名まで」)。  
そのうえで、「主な選手出場基準(条件)」は次に記す①~④のとおりである。

### ① 1チーム「2名以上」

→ FIBA 3x3 国内個人ランキングの上位1~10位の選手であること。

## ② 1 チーム「2 名まで」

→ FIBA 3x3 国内個人ランキングの上位11～50位の選手であること、もしくは、男子で FIBA 3x3 個人ポイントを5,400ポイント以上獲得している選手、女子で FIBA 3x3 個人ポイントを3,600ポイント以上獲得している選手であること。

## ③ 上記①②における「FIBA 3x3 個人ポイントの反映期間」

→2020年 6 月21日～2021年 6 月21日 (カットオフ日)

## ④ 帰化選手について

→2019年 1 月 1 日までに日本政府発行のパスポートを有しており、①②の出場基準を満たしていること。

なお、1 チーム当たりの帰化選手数を制限する規定はなし。

## 6) JBA推薦選手の選考経緯

2018年にトーステン・ロイブル (Torsten Loibl)氏が 3x3 男女日本代表チームのディレクターコーチに就任し、東京オリンピックに向けた選手選考基準を次のとおりに定めた。

- ① 2～4番プレイヤーでの構成(「サイズ」と「フィジカル」を重視)
- ② 高い「運動能力」 ※高い機動力、運動量
- ③ 高い「シューティング能力」
- ④ 高い「ドライブ&キックアウト・スキル」
- ⑤ 強い「1 on1 オンボール・ディフェンス・スキル」
- ⑥ 高い「トランジション能力」
- ⑦ 強い「ストレス耐性」
- ⑧ 課題に対する優れた「自己解決力」 ※オンコート及びオフコート両面

上記に関しては「世界で通用するスキル」であること、そして、選手選考に際しては「チーム編成における選手同士の組み合わせ(相性等)」も勘案されることが補足されている。また「3x3 の選手選考はディレクターコーチの専権事項」として JBA 理事会において決議された。

上記の選考基準に基づき、2018年 3 月より、FIBA 3x3 アジアカップ2018 (男女の出場権あり) および FIBA 3x3 ワールドカップ2018 (男子のみ出場権あり) に向けた選手選考を開始。3x3 代表合宿招集の対象となったプレイヤーは「一体型強化体制」のもとで、2017年以前に 3x3 代表活動に招集してきた 3x3 専門プレイヤー、3x3 と 5 人制の兼任プレイヤー、学生プレイヤー、男子においては国内トッププレイヤーがしのぎを削る B リーガーである。

また、同年 8 月には FIBA 3x3 が東京オリンピックにおける新たなスタープレイヤーを発掘する目的で開催していた FIBA 3x3 U23 ネーションズリーグ2018、および 3x3 種目が初採用となった第18回アジア競技大会に向け、女子において国内トッププレイヤーが集う W リーガーを加えて選手選考を実施した。

最終的には、その際の 3x3 男女代表選手たちが東京オリンピック競技大会で世界を相手に戦いを繰り広げたメンバーにつながっていくこととなる。



翌2019年2月以降にかけて、前年の3x3代表チームの躍進を受け、選手選考における収集人数を男女ともに増やして東京オリンピックを見据えた大規模な代表合宿を実施した。ここでも「一体型強化体制」のもとで、3x3専門プレイヤー、3x3と5人制の兼任プレイヤー、そして5人制を専門としていたプレイヤーとの間で激しい競争が繰り広げられ、徐々にメディアへの露出も増えることとなった（とは言え、3x3代表に関する全国的な認知拡大については、課題が多く残されている）。

しかしながら、同年6月に開催されたFIBA 3x3 ワールドカップ2019においてはチーム編成後、間もないこともあり3x3競技経験の少なさを露呈してしまい、満を持して臨んだ大会であったが男女ともに予選敗退を喫してしまった。

その結果を受けて、男女ともに選手選考リストへの追加選手の検討が行われ、「世界で勝てる3x3日本代表チーム」への組成・強化活動についての再検討が行われた。そして、同年8月に男子においては3x3アメリカ代表歴のある帰化選手としてアイラ・ブラウンが3x3日本代表候補入りし、また女子においては、Wリーガーを中心としたU23世代のプレイヤーたちの躍進によって3x3国際大会での優勝を果たすなど、戦績を徐々に挙げるようになっていった。

そして、定期的かつ継続的な3x3代表合宿を踏まえて、徐々に東京オリンピックに向けた準備を着々と行なっていた2020年上半期以降、周知のとおり、新型コロナウイルス感染症の世界的なパンデミックの発生により東京オリンピックは1年後の開催延期となった。その影響により、当初の同大会日程に向けて活躍を期待していた3x3代表候補選手の数名の引退などを含む諸事情により3x3の選手選考も修正・再検討を余儀なくされた。

また、FIBA 3x3選手個人ポイントも2021年4月まで凍結され、カットオフも同年の6月21日に変更されるなかで、海外渡航制限が解除されず大きなポイント獲得につながる3x3国際大会への出場が困難となったことにより、延期された東京オリンピックに向けた選手選考は先行きの見えない混沌とした状態に陥った。

しかし、そのような状況を打破して最終的には最善最良の3x3日本代表チームを編成し、東京オリンピックに臨むこととなるのである。東京オリンピック3x3日本代表チームのメンバーリストを次ページに掲載するが、オリンピック史上初、そして自国開催におけるオリンピックにおいて、このような3x3日本代表チームが編成できたことは、その果たすべき使命にご賛同いただいた3x3に関係した多くの皆様のご理解ご協力のもとで可能となったことを、その謝意を込めて、ここにあらためて記しておきたい。

## ■東京2020オリンピック競技大会 3x3バスケットボール 日本代表メンバー

## 【男子】

No	氏名 (LAST NAME, First name)	P	身長 (cm)	体重 (kg)	生年月日 (年齢)	所属	出身校 出身地
23	保岡 龍斗 (YASUOKA, Ryuto)	G	188	87	1995/4/27 (26)	秋田ノーザンハビネッツ SEKAIE	江戸川大学 埼玉県
30	富永 啓生 (TOMINAGA, Keisei)	G	188	67	2001/2/1 (20)	ネブラスカ大学	レンジャーカレッジ 愛知県
33	ブラウン アイラ (BROWN, Ira)	F	193	105	1982/8/3 (38)	大阪エヴェッサ	ゴンザガ大学 アメリカ
91	落合 知也 (OCHIAI, Tomoya)	F	195	95	1987/6/18 (34)	越谷アルファーズ TOKYO DIME.EXE	法政大学 東京都
--	平均 (Average)	--	191.0	88.5	29.5		--

【MEMO】年齢、所属は2021年7月3日現在  
 ポジション (P) : G-ガード、F-フォワード、C-センター

## 【女子】

No	氏名 (LAST NAME, First name)	P	身長 (cm)	体重 (kg)	生年月日 (年齢)	所属	出身校 出身地
3	馬瓜 ステファニー (MAWULI, Stephanie)	F	182	78	1998/11/25 (22)	トヨタ自動車 アンテロース	桜花学園高等学校 愛知県
11	篠崎 滯 (SHINOZAKI, Mio)	G	167	66	1991/9/12 (29)	富士通 レッドウェーブ	松蔭大学 神奈川県
15	西岡 里紗 (NISHIOKA, Risa)	C	186	82	1997/3/3 (24)	三菱電機 コアラース	大阪桐蔭高等学校 奈良県
23	山本 麻衣 (YAMAMOTO, Mai)	G	165	58	1999/10/23 (21)	トヨタ自動車 アンテロース	桜花学園高等学校 広島県
--	平均 (Average)	--	172.7	68.7	24.0		--

【MEMO】年齢、所属は2021年7月3日現在  
 ポジション (P) : G-ガード、F-フォワード、C-センター

## 7) 競技力の動向 ～ 世界および日本の状況 ～

先述のとおり、初の国際大会が開催された2010年以前より 3x3 バasketボールの歴史・文化を有するヨーロッパ勢(特にセルビア、ラトビア等)が国際大会において上位を占める割合が高く、世界のトップレベルである。

(※2012～2019年の間に開催された FIBA 3x3 ワールドカップの 6 大会におけるメダル獲得数は、全18個中、男子でヨーロッパ勢が15個、女子でヨーロッパ勢が13個)

一方で、3x3 の競技ルール設計の中心メンバーである FIBA 3x3 マネージング・ディレクターの言葉を借りれば、「3x3 は 5 人制Basketボールにおいて体格に恵まれたプレーヤーを多く有するような強豪国以外でも、その競技力を向上させ国際大会での戦績を上げることができるよう FIBA 3x3 によってルール設計されている」。それを裏づけるように、2010年以降、5 人制において強豪とは言えないチームが国際大会において台頭してきた。例えば、オランダ男子が2017年および2018年の FIBA 3x3 ワールドカップでそれぞれ準優勝、ハンガリー女子が2017年の FIBA 3x3 ワールドカップで準優勝を果たした。アジアではモンゴル男子が FIBA 3x3 ワールドツアー出場の常連となっており、そして中国女子が2019年の FIBA 3x3 ワールドカップで優勝を果たしている。それら各国の傾向や戦績を踏まえると、近年の 3x3 では、どの国においても世界の上位になる可能性、チャンスがあると考えらる。

しかし、3x3 が東京オリンピックで公式種目として初採用され、そして、パリ2024オリンピックにおいても採用されることが既に決まっていることを踏まえると、今後、アメリカやスペインといった 5 人制強豪国の 3x3 代表チームの強化が進められることは必然と予測すべきであり、引き続き諸外国における競技力の動向を注視していく必要がある。

次の表は2017～2021年における「3x3 日本代表チーム(男女、U23含む)の戦績」である。

		2017	2018				2019				2020	2021	
		1-10月	4-5月	6-7月	8-9月	10-11月	4-5月	6-8月	8-9月	9-11月	1-12月	4-6月	7月-
NF Ranking	男	13位	23位	16位	4位	3位	4位	5位	9位	9位	凍結期間 暫定ポイント ルールの 変更	12位	12位
	女	16位	24位	12位	12位	10位	8位	7位	8位	11位		4位	4位
World Cup	男	出場なし		14位				14位		東京2020 出場決定	東京2020 延期		東京2020 6位入賞
	女	13位		出場なし				チェコ準証		OQT 出場決定		ドイツ準証	OQT出場
Asia Cup	男	8位	3位				8位				中止		中止
	女	出場なし	4位				3位						
WT WS	男	-	Gilling 15位	Lipik 11位	セルビア 準証	Lignano 10位							Lipik 4位
	女	-	-	-			Chengde 準優勝	XianAn 優勝	Tokyo 3位	Montreal 準優勝			
U23	男	-		NL 3位	AG 5位	WC 予選敗退			NL 3位	出場なし	中止	NL 出場辞退	WC 中止
	女	-		NL 優勝	AG 準優勝	WC 準優勝			NL 3位	WC 優勝			
U18	男	出場なし			AC 5位			出場なし	AC 優勝		中止		WC 出場辞退
	女	17位			AC 5位			WC 5位	AC 準優勝				

日本において 3x3 代表強化のための競技力向上が本格的に図られたのは2018年に入ってからである。同年、FIBA 3x3 アジアカップ2018において男子の 3x3 国際大会で初の表彰台となる銅メダルを獲得したのを皮切りに、同年の第18回アジア競技大会においては女子が銀メダルを獲得、翌2019年に初開催となった世界最高峰の女子ツアー大会・FIBA 3x3 ウィメンズシリーズ2019では女子が中国・雄安 Stopで優勝を挙げるなどの躍進を遂げ、FIBA3x3 U23ワールドカップ2019では、女子がワールドカップで日本バスケットボール界初となる金メダルを獲得した。

しかしながら、東京オリンピックの前哨戦であった FIBA 3x3 ワールドカップ2019では、男子14位、女子13位と、ともに予選敗退を喫し、依然として世界で勝ち抜くために埋めなければならない差があることを思い知らされることとなった。

そして、2019年11月1日時点での FIBA 3x3 NFランキングにより、日本は男子(9位)に東京オリンピックの出場権(開催国枠)が与えられ、女子(11位)は OQT (FIBA 3x3 オリンピック予選トーナメント)へ回ることとなった。その後、女子は2021年5月に開催された OQTを見事に勝ち上がり、東京オリンピックの出場権を獲得したたのは周知のとおりである。

## <03, 3x3のルールと特性>

分析を始めるにあたって、5人制とは異なる3x3のルールを理解しなければならない。3x3は5人制と同じバスケットボールではあるが、コート大きさやボールの規格以外にも、スキルや戦術に影響を及ぼす5人制とは異なるルールがある。それらを理解し、活用することが勝つためのアドバンテージになり得るからである。

### <3x3バスケットボールの独特なルール>

#### ① 試合時間 / ノックアウト

試合時間に関係なく、21点取ったら試合終了

→常にタイムマネジメントが必要な5人制とは、勝ち方やリードの守り方がまったく異なる。

#### ② 得点ルール

アークの内側が1ポイント / アークの外側が2ポイント

→アークの外の得点が倍なので、得点効率上2ポイントシュートの価値がより大きくなる。

#### ③ ショットクロック

12秒で攻撃しなければならない

→オフェンスをセットする時間が短い。

#### ④ 攻守交代 (オフェンスはアークの外へボールを運ぶ)

バスケットと逆方向へ向かわないといけない

→攻める方向、守る方向がポゼッションのなかで変化する。

#### ⑤ ファウル

個人ファウル / チームファウルは6回まで

→ファウルアウトがないので、常にフィジカルなゲームになる。

(※チームファウル7回目から2FT、10回目から2FT+ボールポゼッションのペナルティーあり)

#### ⑥ コーチやマネージャーが声かけできない

プレイヤー自身でゲームコーチングを行わなければならない

→試合に勝つための戦術的アジャストや、交代、タイムアウトもプレイヤーが行う。

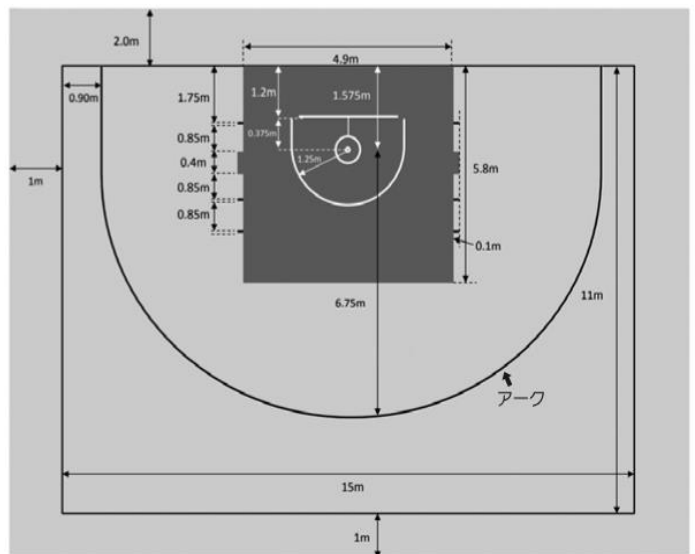
上記6つが戦術的に影響が大きく、3x3を考えるうえで重要なルールである。

タイムマネジメントの方法が異なり、得点の価値も違うので、アーク内外での攻め方と守り方のコンセプトは大きく変わってくる。5人制の24秒ショットクロックルールに比べて12秒は非常に短く、しかも一旦ボールをアークの外に出す時間が必要なため、チームオフェンスを組み立てることが非常に難しい。そして個人ファウルの概念がなく、ファウルアウト(退場)がないことはディフェンスを有利にする。実際に試合を見た方は、これらのルールを

理解すると、なぜあれだけフィジカルなゲームになっているかを理解することができるだろう。

また 3x3 の一番の魅力は、試合にコーチやスタッフが介入できないことかもしれない。コート上ではプレーヤー同士の声 (コミュニケーション) が飛び交い、コート外からもプレーヤーのショットクロックをカウントする声が響きわたるのを思い出す方も多いだろう。コート上でプレーする者だけでなく、コート外に控えるプレーヤーも、文字どおり「4 人目」の役割を果たし続け、勝利に貢献しなければならない。3x3 は、スキル、フィジカル、スタミナ、賢さ、コミュニケーション、リーダーシップ、タフネスのすべてを武器にして総合的に戦う新しいバスケットボールである。

参考資料として、3x3 コート (右) と 5 人制バスケットボールとの主なルールの違いを一覧にして示しておきたい。レポートを読む方の理解の一助になれば幸いである。



ルールの違い一覧		
	5人制	3x3
ボール	男子7号 / 女子6号	大きさ6号 重さ7号
チーム人数	12人	4人
タイムアウト	前半2回, 後半3回	1回(30秒)
ゲーム開始	ジャンプボール	コイントス
試合時間と勝敗	10分 x 4回	10分 (21点でノックアウト)
延長	5分のオーバータイム	2点先取で勝利
得点	FT1点/2点/3点	FT1点/1点/2点
ショットクロック	24秒	12秒
個人ファール	5回で退場	ファールアウトなし(アンスポ2回で退場)
チームファール罰則	各ピリオド5回目から2FT	7回目から2FT, 10回目から2FT+POSS
シュート成功後のスタート	エンドラインから	2点ラインの外に一度運ぶ
リバウンド スティール		2点ラインの外に一度運ぶ
ボールデッド	出た場所からスローイン	チェックボール
ヘルドボール	交互にポゼッションを獲得	ディフェンスボール
交代	スコアラーに申告	申告なしで交代

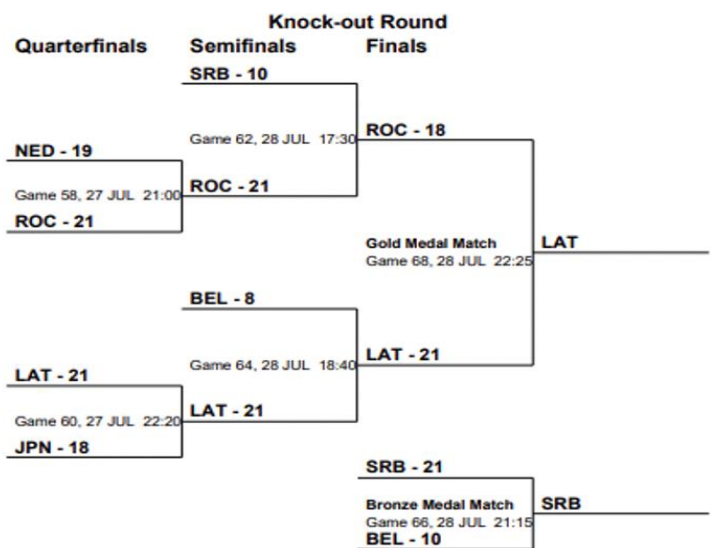
## <04, 大会結果 (男子)>

### 1) 大会サマリー

史上初のオリンピックにおける 3x3 は、ラトビアの優勝で幕を閉じた。しかしながら、ラトビアは 4 勝 3 敗の 3 位で決勝トーナメントに進んでおり、予選リーグは 7 勝 0 敗でセルビアが独走していた。そのセルビアは決勝トーナメント準決勝でロシアオリンピック委員会 (以下、ROC / \*ロシアのドーピング問題によりロシアの国家としての参加が認められず、個人参加) に敗れて姿を消し、そのROCを破ったラトビアがオリンピックの初代金メダルに輝いた。セルビアに唯一の黒星を付け、銀メダルを獲得したROCは、予選リーグでは 3 勝 4 敗と苦戦したが、決勝トーナメントでは勝負強さを発揮した。予選リーグ 2 位だったベルギーも、敗退した 3 試合のうち 2 つは下位グループだった中国と日本だったことを考えると、セルビア以外のチームは実力が非常に拮抗した大会だったと言えるだろう。決勝トーナメントの初戦で敗れた日本も、金メダルのラトビアに 3 点差の惜敗という悔しい結果だった。

日本は結果的に決勝トーナメントの初戦で敗退したものの、初のオリンピックで予選リーグを突破したことは、今後に向けた前向きな材料である。特に決勝トーナメント進出を賭けた予選リーグ最終戦、中国に勝利した勝負強さは日本にとっての大会ハイライトとなった。

### 【決勝トーナメント 勝ち上がり表】



### 【最終成績】

#### Final Standings

Rank	Team	Games			Points For	
		P	W	W%	Avg.	Total
Gold	LAT - Latvia	10	7	70	19.6	196
Silver	ROC - ROC	10	5	50	17.6	176
Bronze	SRB - Serbia	9	8	89	18.8	169
4	BEL - Belgium	9	4	44	16.0	144
5	NED - Netherlands	8	4	50	18.9	151
6	JPN - Japan	8	2	25	17.6	141
7	POL - Poland	7	2	29	17.1	120
8	CHN - China	7	2	29	17.0	119

また、予選リーグの成績をまとめた下表(星取表)を見ても分かるように、日本は予選リーグ全勝だったセルビア以外に喫した4つの敗戦も、オーバertimeを含む3点差以内の惜敗であり、1点差で敗れた試合も2試合あった。このことから、目標であるメダルには届かなかったものの、世界と遜色なく戦える力があることを証明できたと言ってよいだろう。

Pool Round										Games			Points For	
Rank		SRB	BEL	LAT	NED	ROC	JPN	POL	CHN	P	W	W%	Avg.	Total
1	SRB (1)		21-14	22-16	16-15	21-10	21-11	15-12	22-13	7	7	100	19.7	138
2	BEL (8)	14-21		21-20	18-17	21-16	16-18	16-14	20-21	7	4	57	18.0	126
3	LAT (3)	16-22	20-21		22-18	15-19	21-18	21-14	18-17	7	4	57	19.0	133
4	NED (4)	15-16	17-18	18-22		18-15	21-20	22-20	21-18	7	4	57	18.9	132
5	ROC (2)	10-21	16-21	19-15	15-18		19-16	16-21	21-13	7	3	43	16.6	116
6	JPN (6)	11-21	18-16	18-21	20-21	16-19		19-20	21-16	7	2	29	17.6	123
7	POL (7)	12-15	14-16	14-21	20-22	21-16	20-19		19-21	7	2	29	17.1	120
8	CHN (5)	13-22	21-20	17-18	18-21	13-21	16-21	21-19		7	2	29	17.0	119

## 2) スケジュールとコンディショニング

右表は大会期間中のスケジュール表である。表を見ても分かるように、日本代表は4日間で8試合を戦った。決勝トーナメントも含めて、毎日がダブルヘッダーで行われ、試合間もわずか2時間半ほどしかなく、体力的に厳しい大会であった。4日連続で強度の高い試合を2試合ずつ戦うことは、ワールドカップやワールドツアーでも例がなく、代表選手にとっても未知の戦いだったと言ってよい。特に、初日は2

【予選リーグ】		【予選リーグ】	
24日		27日	
19:05	vs POL ●19-20(OT)	15:05	vs CHN ○21-16
22:25	vs BEL ○18-16(OT)		
			<b>【Q.FINAL】</b>
		22:20	vs LAT ●18-21
25日			
19:05	vs NED ●20-21		
22:25	vs LAT ●18-21		
26日			
12:00	vs SRB ●11-21		
15:00	vs ROC ●16-19		

試合ともオーバertime (OT) の熱戦となり大きく体力を削られた。また、赤字の試合開始時間を見ても分かるように、試合が夜遅く(22:25)にスタートし、試合後のケアなどを行って午前2:00頃に就寝。そして翌日は昼の12:00から試合、といった超ハードスケジュールもあった。この日の試合は、各プレイヤーともに「足の動きが悪かった」と振り返っている。

また、試合と試合の間にはスカウティングなど対戦相手への対策もしなければならず、体力的にだけでなく、メンタル的にも次の試合に切り替えていかなければならない。そしてさらに、7月下旬の炎天下で試合が行われ、いつも以上にプレイヤーの体力を奪っていった。もちろん、どのチームも同じ条件で大会を戦っているため、それを言い訳にすることはできない。単純に5人制と比較することはできないが、1試合の疲労度がどれくらいに該当するのかも考えて、今後の大会に向けたトレーニング、コンディショニングを見直していく必要もあるだろう。

ただし、日本代表は夏の暑さに備えてJISSでの「暑熱順化トレーニング」を大会前に実施しその効果を体感しており、取り組んだトレーニングが一定の成果を挙げたことは付記しておきたい。



## <05, 大会結果 (女子)>

### 1) 大会サマリー

大会は前評判通り、アメリカが金メダルを獲得。日本は準々決勝でフランスに惜敗し、5位という成績に終わり、目標のメダルには届かなかった。しかしながら、予選リーグでも5勝2敗と大健闘し、優勝したアメリカを唯一破ったチームとなったことは特筆されるべきである。

結果的にメダル獲得はならなかったが、メダル獲得をしたチームと遜色のない実力を持っていたことは疑う余地がない。しかしながら、絶対に勝たなければならない決勝トーナメントでどのように実力を発揮しきることが明確な課題となった。

予選リーグ4位の日本が5位のフランスに負けた試合以外は、決勝トーナメントでのアップセットはなく、予選リーグの順位通りの結果で決勝トーナメントは進んでいった。また、男子に比べノックアウトが少ないのが女子3x3の特徴で、トップ5同士の対決の10試合に限るとノックアウトは2回だけで、ノックアウト試合のほとんどは下位のイタリア、モンゴル、ルーマニアが負けたものである。大会全試合で8勝1敗で終え、金メダルを獲得した

#### 【決勝トーナメント 勝ち上がり表】



#### 【最終成績】

#### Final Standings

Rank	Team	Games			Points For	
		P	W	W%	Avg.	Total
Gold	USA - United States	9	8	89	19.1	172
Silver	ROC - ROC	9	6	67	18.3	165
Bronze	CHN - China	10	7	70	17.6	175
4	FRA - France	10	5	50	16.4	164
5	JPN - Japan	8	5	63	18.0	144
6	ITA - Italy	8	2	25	13.9	111
7	ROU - Romania	7	1	14	12.7	89
8	MGL - Mongolia	7	0	0	11.3	79

アメリカでさえ、ノックアウト勝利した試合は3回(うち2回は対ルーマニア、モンゴル)であり、スコア上では他国に比べて圧倒的な強さだったとは言い難い。予選リーグの戦績(勝敗数)から拮抗した力を持っていたように見えるROCと中国だが、ROCは中国に対して予選リーグで19-9、準決勝で21-14と、大差で2連勝している。

Pool Round										Games			Points For	
Rank		USA	ROC	CHN	JPN	FRA	ITA	ROU	MGL	P	W	W%	Avg.	Total
1	USA (8)		20-16	21-19	18-20	17-10	17-13	22-11	21-9	7	6	86	19.4	136
2	ROC (2)	16-20		19-9	21-18	14-17	17-9	21-12	21-5	7	5	71	18.4	129
3	CHN (3)	19-21	9-19		15-12	20-13	22-13	21-10	21-9	7	5	71	18.1	127
4	JPN (5)	20-18	18-21	12-15		19-15	22-10	20-8	19-10	7	5	71	18.6	130
5	FRA (1)	10-17	17-14	13-20	15-19		19-16	22-12	22-18	7	4	57	16.9	118
6	ITA (5)	13-17	9-17	13-22	10-22	16-19		22-14	15-14	7	2	29	14.0	98
7	ROU (4)	11-22	12-21	10-21	8-20	12-22	14-22		22-14	7	1	14	12.7	89
8	MGL (7)	9-21	5-21	9-21	10-19	18-22	14-15	14-22		7	0	0	11.3	79

## 2) スケジュールとコンディショニング

右の表は、大会期間中の女子のスケジュール表である。男子と同様、女子も4日間で8試合を行う厳しいスケジュールであった。しかし、最初の3日間は試合時間がほぼ一定だったこと、また試合と試合の合間が男子よりも約1時間長かったことで、男子と比較すると準備の面でリズムがつかみやすかったと言えるかもしれない。また、男子と同じく

【予選リーグ】			【予選リーグ】		
23日			26日		
10:15	vs ROC ●18-21		13:30	vs USA ○20-18	
14:25	vs ROC ○20-8				<b>【Q.FINAL】</b>
			21:50	vs FRA ●14-16	
24日					※直前で時間変更あり
10:15	vs MGL ○19-10				
17:55	vs FRA ○19-15				
25日					
10:15	vs CHN ●12-15				
14:25	vs ITA ○22-10				

JISSでの「暑熱順化トレーニング」を行ったが、選手は「暑さを感じなかった」と振り返っており、大きな成果を挙げている。身長や体格などのサイズ面で劣る日本は3x3のフィジカルな戦いにアジャストしなければならず、5人制以上に体力が削られることは当然想像の範囲内であるが、特に暑さへの対応という点において、予選リーグに関しては体力面でもよい戦いができたと言っている。

また、最終日(決勝トーナメント)の準々決勝では、直前での試合時間が変更になるというアクシデントがあり、これが試合の準備を難しくさせたことには触れておかなければならない。このような不測の事態については、次の大会への反省点・課題とするには難しい材料ではあるが、大会本部とのやりとりなど、どのような状況下でもチーム全体のマネジメントとしてベストを尽くし、チームに少しでもプラスとするために何ができるか、について模索し続けなければならないことは当然である。

## <06, 日本の戦い (男子)>

### 1) 大会戦略 (男子)

#### ① オフェンスコンセプト

3x3 の特殊なルールを考慮したうえで、3つのコンセプトを打ち出した。

一つ目は日本の機動力を活かすこと。二つ目は1 pt シュートよりも2 pt シュートを積極的に狙うこと、である。世界のチームと比べると、日本はサイズやパワーの面では劣るため、インサイドでの1 pt シュートを効率的に成功させる

ことはかなり難しい。そのため、持ち味であるスピードを活かすことと、2 pt シュートを武器にすることで、高さやフィジカルを補わなければならない。

また、ポゼッション回数を増やすために、オフェンスリバウンドへクラッシュする(飛び込む)ことを徹底した。オフェンスリバウンドに飛び込むことは5人制ではトランジションのリスクを考慮しなければならないが、3x3ではリスクは5人制と比較してより少なく、むしろディフェンスにトランジションしやすい特徴を考慮したためである。

#### ② ディフェンスコンセプト

他方、ディフェンスではトランジションでのアウトレットパスをダイナミクスすること、またアウトサイドに出ようとするドリブルに対して徹底的にプレッシャーをかけることをコンセプトとした。また、チャンスがあればラン&ジャンプ(トラップ)を仕掛けることも目標とした。

オンボールでのスクリーンディフェンスはジャンプスイッチをメインにしたが、スカウティングやシチュエーションに応じて他のディフェンスをすることもあった。ジャンプスイッチは、スクリーナーディフェンスがジャンプアウトして相手の2 pt シュートチャンスを消し、ボールマンディフェンダーは、ジャンプインしてスクリーナーのダイブを止めることを狙いとしている。

ローポストのディフェンスにおいても、同じくラン&ジャンプを準備し、スイッチによるミスマッチでの失点を防ぐことをコンセプトとした。

### 日本代表 オフェンスコンセプト (大会前)

1. **機動力 (ペースアップ)**
  - ・日本のスピードを生かす。
2. **アウトサイドシュート力**
  - ・2点シュートを狙う。
  - ・サイズがない日本チームは1点の取り合いでは勝てない。
3. **オフェンスリバウンド:クラッシュする**
  - ・3x3は取れなかった時のリスクが少ない。
  - ・攻撃回数を増やす。
  - ・トランジションディフェンスのピックアップにつながる。

### 日本代表 ディフェンスコンセプト (大会前)

1. **トランジションディフェンス**
  - ・トランジションアウトレットパスをダイナミクス
  - ・ドリブルアウトに対してはプレッシャーをかける
  - ・チャンスがあればラン&ジャンプ(トラップ)
2. **スクリーンディフェンス**
  - ・ジャンプスイッチをメインディフェンスとする。※状況に応じた守り方あり
  - ・ジャンプアウトで2Pを消し、ジャンプインしてダイブを止める。
3. **ローポストに対する「ラン&ジャンプ」**
  - ・スイッチをしてミスマッチになった場合のインサイドの失点を減らす。

## 2) 男子 3x3 の傾向分析

### ① ペース

右の表は各チームのオフェンスにおけるポゼッション (以下、POSS) 数のランキング (上) と、ディフェンスにおける POSS 数のランキング (下) を示したものであり、これらの表から、どのチームも 1 試合あたり 30~35 POSS でプレーされていることが分かる。

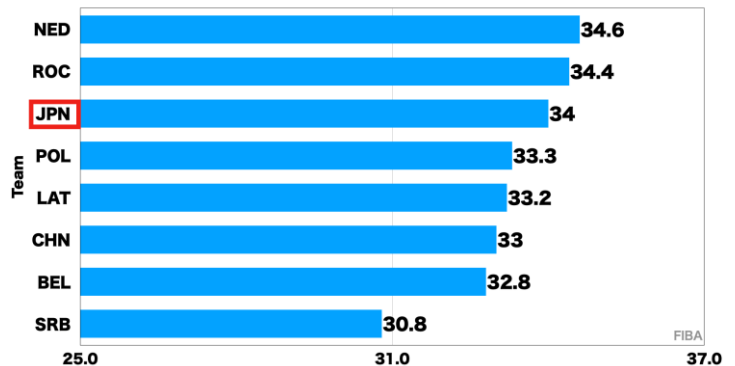
一般的に、この POSS 数によって分かることは、早い (速い) 展開で試合をしているかどうかである (もちろん、相手のペースの早さが自チームの早さに影響することもある) が、3x3 においてはノックアウトルールの存在を考慮に入れる必要もある。POSS 数が少ないセルビアは、決して遅いペースで試合をしているわけではなく、9 試合中 7 試合でノックアウト勝利しているため、POSS 数が少なくなっている。

3 つ目の表は平均プレータイムのランキングを表しているが、本来は 10 分間の試合時間であるが、ノックアウトゲームが多くなるほどプレータイムは減っていく。ノックアウト勝ちが多かったラトビア、セルビアのプレータイムが低くなる裏側で、4 回のノックアウト負けを喫した中国もプレータイムも短くなっている。

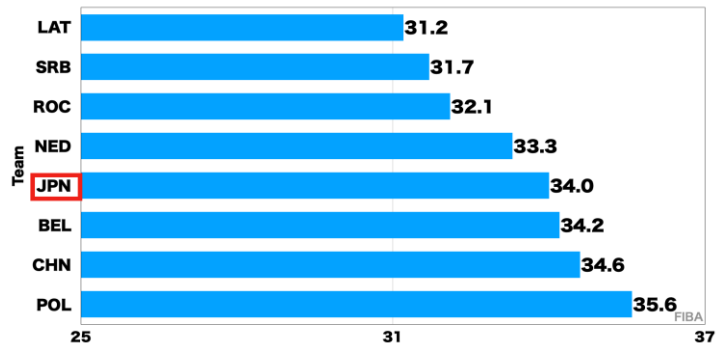
最後に、4 つ目の表は 10 分換算した場合の POSS 数の平均を示している。「ペース」の視点においては、10 分換算で見ることでより真実が見えてくる。黄緑のグラフはオフェンスの POSS、深緑はディフェンスの POSS を表している。

日本は大会で 2 番目の、10 分間で 37.8 回の攻撃をしており、この数字

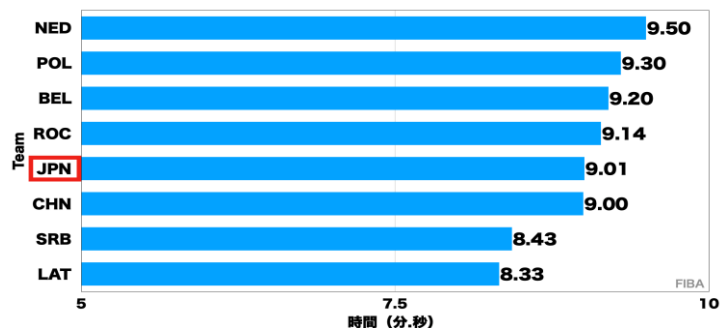
Possession Per Game (平均ポゼッション)



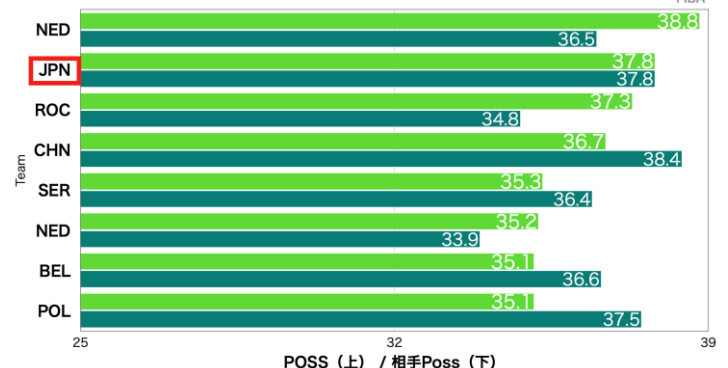
Possession Against Per Game (相手平均ポゼッション)



Playing Time (試合時間)



10分換算ポゼッション数比較



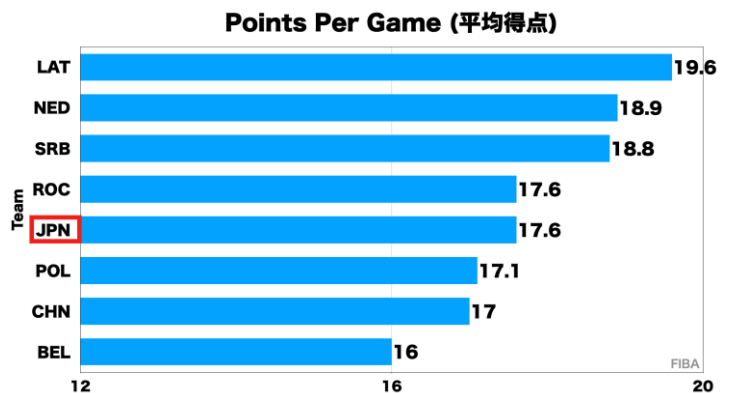
だけ見ると、オフェンスのコンセプトである、オフェンス時の POSS 回数を増やすことは達成できていたと考えることもできる。しかし一方で、ディフェンス POSS 数も最下位の中国に続いて 2 番目に多かった。ここから読み取れることは、相手に簡単なスコアを与え、ディフェンスが悪いことが原因で結果的にペースが上がってしまった可能性もあるということである。

相手よりも POSS 数を増やすことを考えると、オフェンスリバウンドを取ることでポゼッション数は増えることになる。ただし、その他にも POSS 数が変わる原因はあり、例えばコイントスの運によってオフェンスで開始する試合が増えれば POSS 数は増えるし、またノックアウト勝ちをした場合も自分たちのオフェンスで試合が終わるため POSS 数は増えることになる。当然、ノックアウト負けが多いチームはその逆の現象が起こることも考慮しておかなければならない。

### 3) オフェンス分析 (男子)

#### ① 平均得点

右の表は各チームの平均得点を表した表である。日本は 17.6 pt 平均で 5 位の成績であった。セルビアは予選リーグだけで見ると、平均 19.7 pt で 1 位だが、準決勝で ROC に 10 点に抑え込まれ、平均得点が大きく下がった。ただし、オフェンス力を見る場合においても、ノックアウトによって試合が時間を待たずに終了してしまうことによる偏りが出るため、PPP (Point Per Possession) で検討・分析する必要がある。



による偏りが出るため、PPP (Point Per Possession) で検討・分析する必要がある。

#### ② オフェンス PPP

では、オフェンス PPP に関する次の表を見てみたい。5 人制バスケットでは一般的になった攻撃効率 (期待値) を示す PPP であるが、これも 3x3 の特性似合わせ、3x3 用にアジャストして考えなければならない。

つまり、3x3 は 5 人制と異なり FG の得点が 1 pt と 2 pt のため、右の表のように期待値を考えることができる。1 pt エリアからのシュートの場合、FG% がそのまま期待値 (PPP) となる。2 pt エリアからのシュートの場合は得点が 2 倍になるため、FG% の 2 倍が期待値 (PPP) になる。また、フリースロー (以下、FT) の場合は、1 本が 1 pt とカウントされるため、1 pt エリアの考え方と同じである。つまり、FG%60% の 1 pt シュート と FG%30% の 2 pt シュート は同じ価値ということになる。

3x3におけるPPPの考え方		
シュートの種類	FG%	PPP
1点シュート	60%	0.6
2点シュート	30%	0.6
フリースロー	70%	0.7

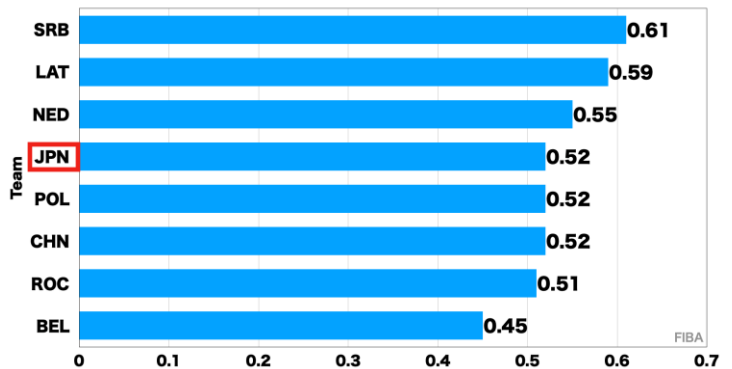
次ページに示した表は、大会参加各チームのオフェンス PPP のランキングである。この数字からセルビアが今大会で No.1 のオフェンスをしていたことを読み取ることができる。日本は 0.52 で 4 位タイという数字だった。ランキングで見ると、大会でベスト 4 に入ったベ

ルギーのオフenseが 0.45 と最下位だったことになるが、ベルギーは準決勝と 3 位決定戦で 8 点、10 点と抑え込まれ、数字が著しく悪くなってしまった。予選リーグだけの PPP は 0.52 となっており、そこまでオフenseが悪かったわけではない。

また、別の見方として計 9 試合で 6 回のノックアウト勝ちをしたセルビアの PPP が 0.61、10 試合で 6 回のノックアウト勝ちをしたラトビアの

PPP が 0.59 であることを考えると、ノックアウトをするために必要な PPP は 0.6 以上であると仮説を立てることができる。これは POSS 数から考えることも可能で、日本の平均 POSS 数 37.8 回から 21 点を取るためには、0.555 以上の PPP が必要であるということになる。

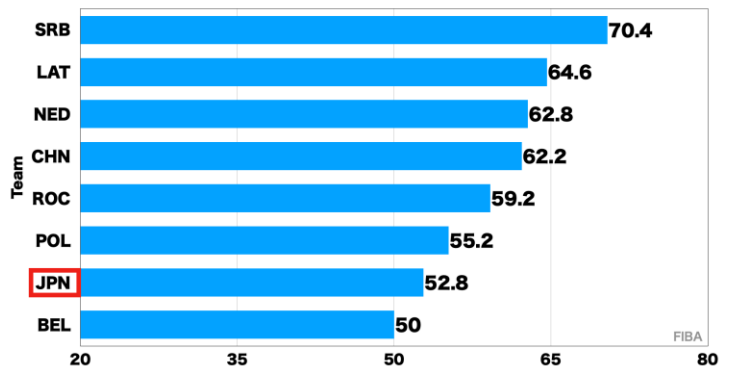
オフense Points Per Possession (PPP)



### ③ シュートの得点効率 (PPP)

右の表は、今大会における 1 pt シュートの FG% ランキングである。1 pt シュートの FG% (以下、1 FG%) においては、日本は 52.8% で前述した PPP (期待値) で考えると、 $PPP = 0.528$  だったことになる。1 FG% が圧倒的 1 位のセルビアは、70.4% と驚異的な確率を誇り、PPP は 0.7 を超える。オフense PPP が 2 位、3 位のラトビア、オランダも、1 FG% が非常に高く、それぞれ 64.6%、62.6% という成功率となっている。この数字だけ見ても、1 FG% は全体のオフense効率 (PPP) との相関関係があると言っていだろう。また、1 pt シュートにおいて非常に興味深い点は、すべてのチームの 1 pt シュートの PPP はオフense PPP を上回っている点である。

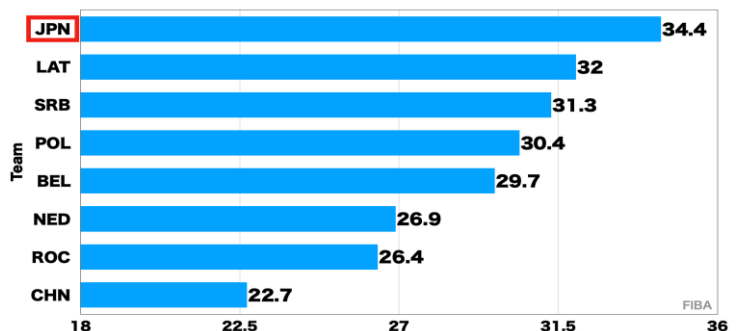
1 Point Shooting %



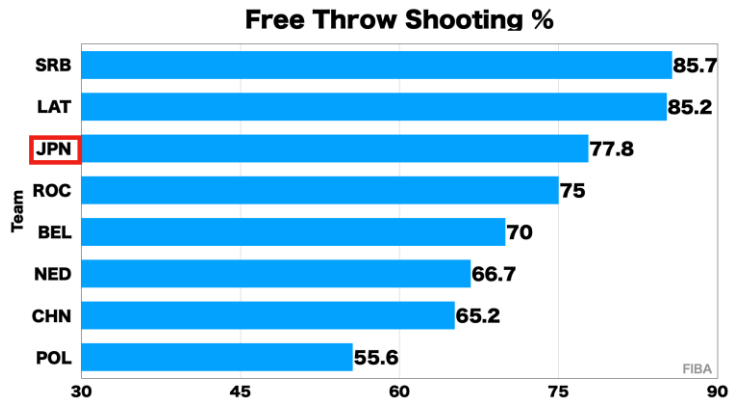
次に、2 pt シュートについて見ていくと、日本は 2 FG% においては、34.4% で大会参加国中 1 位という数字であった。これは PPP にすると 0.688 の高い期待値となる。

つまり、期待値の点だけで見ると、日本の場合は 1 pt シュートよりも 2 pt シュートのほうが圧倒的に期待値が高かったという結果だった。

2 Point Shooting %

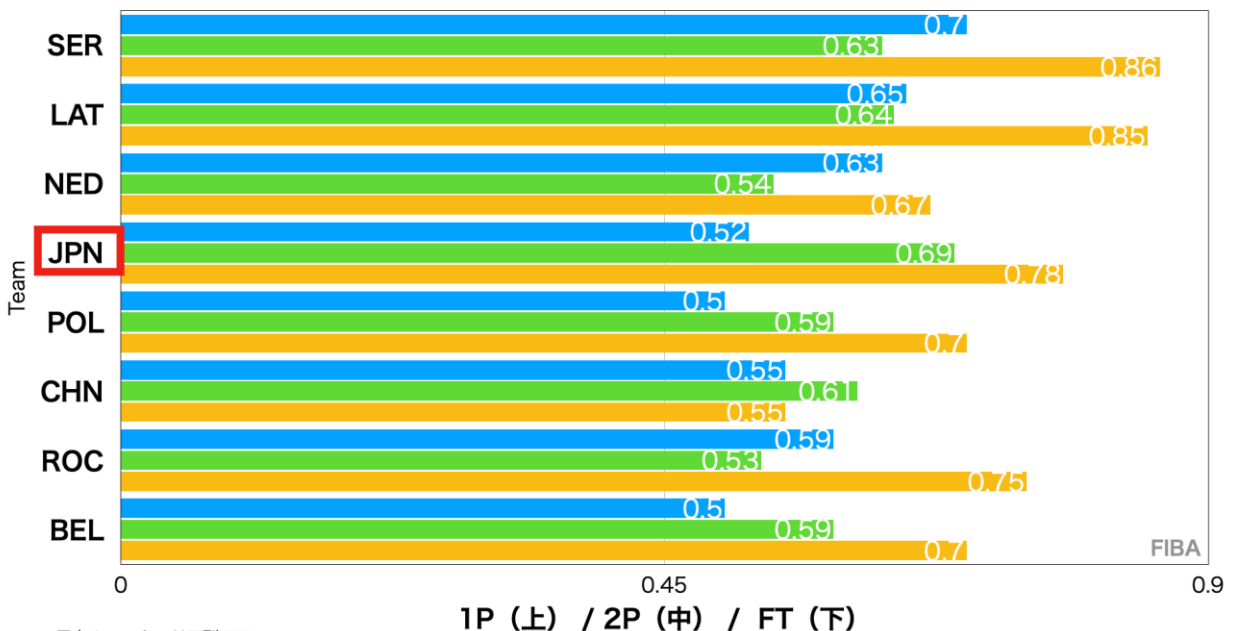


最後にフリースロー (FT) である。FT% においては、日本は 77.8% で 3 位の成績だった。PPP の節で紹介したとおり、1 回の試投で 1 pt が入る 3x3 での FT は 5 人制のそれよりも 1 本の価値が高い。特に日本の場合は 1 FG% が低いいため、FT を獲得するほうが通常の 1 pt シュートと比較して遥かに期待値が高いことになる。この FT 獲得率については後の節で比較することとするので、上記のことを念頭に入れておいていただきたい。

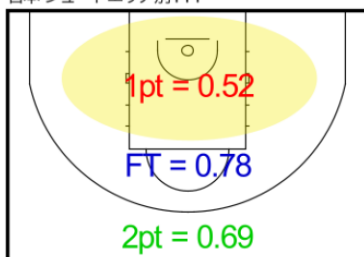


下段に示した表およびチャートは大会参加国および日本の 1 pt シュート、2 pt シュート、そして FT の期待値 (Point per Shot) を示したものである。2 pt のほうが 1 pt よりも期待値が高いのは、日本、ベルギー、ポーランドの 3 カ国である。優勝したラトビア、予選リーグ全勝のセルビアは、1 FG% が圧倒的に高いが故に 1 pt の期待値のほうが高いだけでなく、2 pt の期待値も日本に次いで 2 位、3 位となっている。

### エリア別 Shooting Efficiency (オフェンス PPP 順)



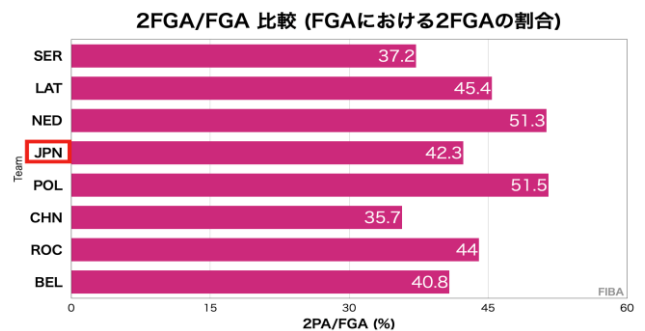
日本 シュートエリア別 PPP



FTの確率は各国ともとても高く、唯一ポーランドを除いてはどの国も1 pt、2 ptよりもPPPが高くなっていることが分かる。このことから、ペイントにアタックをしてFTを獲得することもオフェンスPPPを上げるうえで重要であることが分かる。

ここまでに述べてきたように、期待値上では日本は2 ptのPPPが1 ptを大きく上回っており、日本はもっと2 ptを打つべきだったことは疑う余地がない。しかしながら、バスケットボールはディフェンスと向き合う競技であるため、狙ったとおりのシュートが打てないことも、当然ある。そのため、逆説的にはもっと確率の高い1 FG%を目指すことによりディフェンスがインサイドを守らなければならなくなり、より2 ptを打つチャンスが増える、つまり、2 ptを生かすために1 FG%の向上を目指すべきと考えることもできる。

右の表は、大会参加各国の全フィールドゴール試投(以下、FGA)のうち、2 ptを打っている割合をまとめたものである(上からオフェンスPPP順)。日本は42.3%のFGAが2 ptで5番目である。



FGAの半分以上で2 ptを打っているのはオランダ、ポーランドの2チームであった。オランダは最多の1試合平均14.9本の2 ptを打ったものの、確率が26.9%と

低く、実際1 ptのほうがPPPが高いという皮肉な結果になっている。逆にセルビア、中国は2 ptよりも圧倒的に1 ptの試投数が多かったことが分かる。ディフェンスの章でも触れるが、3x3は2 ptを打たれることを危険と考えるチームが多く、簡単に2 ptを打たせないディフェンスをする傾向にある。そのため、ただ2 ptを打てばよいということではなく、質の高い2 ptを打つためのプロセスも重要となる。

次は、日本チームの個人のシューティングスタツを見たい。

期待値の高い2 FGは保岡、富永の2人が中心で、チームの全90本の試投のうち68本を

INDIVIDUAL SHOOTING STATS												
	MIN	Pts	PPP	1 PM	1 PA	1P%	2PM	2PA	2P%	FTM	FTA	FT%
保岡	6:20	5.8	0.68	18	34	52.9%	11	26	42.3%	6	8	75.0%
富永	5:49	6.9	0.71	25	34	73.5%	15	42	35.7%	0	1	0.0%
ブラウン	6:45	3.9	0.50	18	44	40.9%	5	14	35.7%	3	4	75.0%
落合	6:48	1.1	0.38	4	11	36.4%	0	8	0.0%	5	5	100.0%

打っていた。またブラウンも35.7%と高確率だったが打っている本数が少なかった。

一方1 ptにおいては、意外ではあるが最も高確率で決めていたのが富永であり、インサイドを主戦場とするブラウン、落合がそれぞれ40.9%、38.6%と確率が低かったことが分かる。確率の悪い1 ptは、難しい1 on 1からのペイントでのフィニッシュである。

### (▼映像06-3-1)

特に、サイズの不利な日本は、密集のペイントエリアでのフィニッシュの確率が悪いことで1 FG%が低くなってしまっていると考えられる。結果的にアウトサイドシュートを多く打つ保岡、富永のほうがシューティング全体のPPPが高く、ブラウンはもっと2 ptを積極的に打つことでPPPが上がった可能性がある。

試投数の割合で70.4%と圧倒的に1 FG%の高いセルビアは、ディフェンスがペイントエ



リアにいない状況での簡単なレイアップを中心にスコアしていた。

#### (▼映像06-3-2)

映像ではピック&ポップを起点としているが、スコア(得点)としてはバックカットなどでコンタクトのない状況での1 pt に集中していることを、ここに付記しておく。

1 pt、2 pt に比べ、どのチームも成功率が高かった FT の獲得率 (FT Ratio) については、1 pt を多く打ち、インサイドを積極的に攻めたと考えられるセルビア、中国が高かった。特に中国は 210cm を超えるビッグマン・胡金秋のポストアップを攻撃の起点とすることが多く、インサイドで多くファウルを誘ったことは明らかである。

日本は割合としては 1 pt を多く打ったにもかかわらず、FT 獲得率は 7 位と低かった。これは日本のペイントへのアタックの PPP が低く、相手チームに対しさほど驚異にならなかったことが理由と推測できる。実際に 1 FG% が低かったベルギー (50%)、日本 (52.8%)、ポーランド (55.2%) の 3 チームは FT 獲得率が低くなっている。このことから、1 FG% と FT 獲得率には相関関係があると考えてもよいだろう。

	FT 獲得率		
	FTM	FTA	FT Ratio
SRB	2.7	3.1	13%
CHN	2.1	3.3	12%
LAT	2.3	2.7	10%
ROC	2.1	2.8	10%
NED	2.0	3.0	10%
BEL	1.6	2.2	9%
JPN	1.8	2.3	8%
POL	0.7	1.3	5%

FIBA

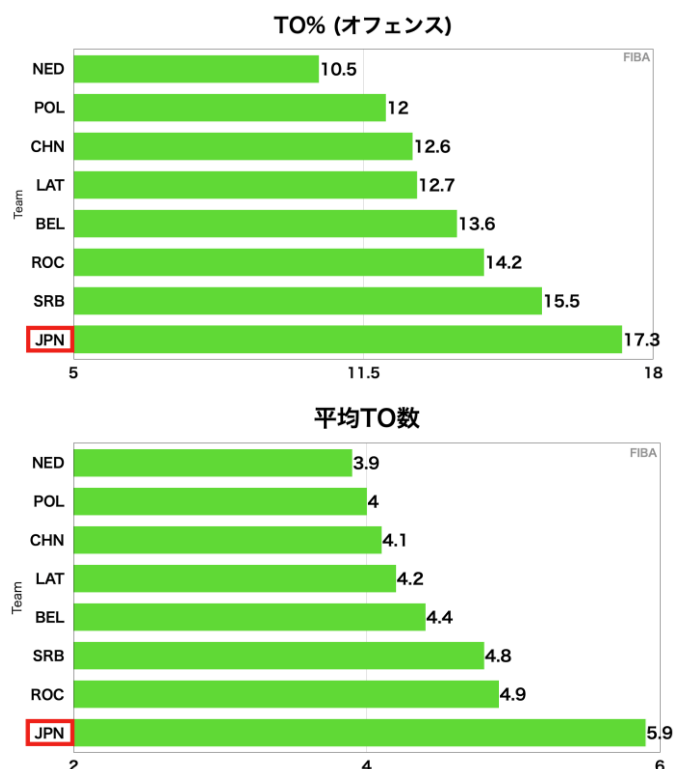
#### ④ ターンオーバー

ターンオーバー (以下、TO) を犯す確率 (TO%) のランキングと 1 試合あたりの TO 数のランキングを示したのが右の表である。

日本は残念ながら、TO% で最下位の 17.3%。1 試合平均の TO 数は 5.9 回で、7 位のセルビアよりも 1 試合に 1 回多く TO を犯していた。1 試合平均の TO が少なかったオランダやポーランドと比べると 1 試合につき約 2 回の差があり、あくまでも仮定の話ではあるが、もし日本が 1 試合あたり TO を 2 回減らすことができたとすると、日本のシュートの PPP から換算して、1 試合の平均得点が約 1 点増えたことになる。その結果、平均得点は実際の 17.6 から 18.6 となることになり、金メダルを獲得したラトビアのオフェンス PPP とほぼ変わらなくなる。

つまり、日本はシューティングでの PPP が高かったにもかかわらず、オフェンス PPP が高くならなかった最大の原因は TO であると考えてよいだろう。特に 1 試合で 35~40 ポゼッションしかない 3x3 においては、1 回の TO の重みは大きい。

TO をした主なシチュエーションを分析すると、まずトランジションでのアウトレットパ



スが挙げられる(▼映像06-3-3)。スコア後でもリバウンド後でも、アーク(2 pt ライン)の外まで一旦ボールを運ばなくてはならないため、そこに対してアーク内で激しいプレッシャーを仕掛けるチームが多く、プレッシャーの中で正確なパスを出し続けなくてはならない。

その他の多いシチュエーションはピック&ロールにおけるパスミス(▼映像06-3-4)と、インサイドでシールするプレーヤーにボールをフィードする際のパスミス(▼映像06-3-5)である。シールの場面では、落合は自分よりも大きな相手に対しており、特に世界レベルの戦いではフィジカルにディフェンスすることを得意とするプレーヤーが多い。オリンピックのようなハイレベルな試合の中で、そもそもこのパス(上記のような状況でのインサイドフィード)をすべきだったのかどうかの選択・判断についても、一考していく必要があるだろう。

今後の考察のための参考として、今大会における TO についての個人スタッツを示しておく。TO に関しては、多くペイントにアタックした(1 FGA の多かった)保岡とブラウンが多く、2 pt を多く投じた富永の TO は少ない傾向にあった。

Individual Turn Over	
	TO
保岡	1.8
富永	0.9
ブラウン	1.5
落合	0.9

FIBA

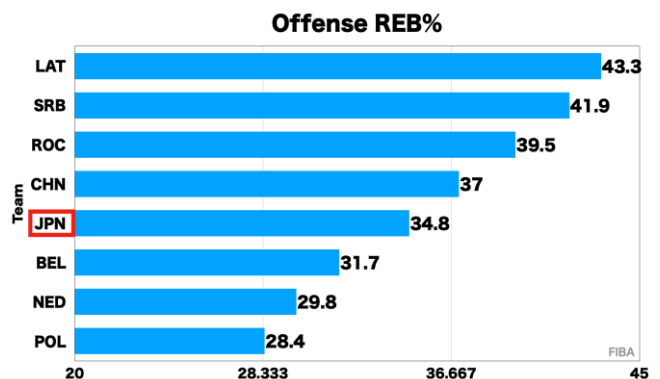
### ⑤ オフェンスリバウンド

最後に、オフェンスリバウンド(以下、OR)について見ていく。日本は 34.8% の OR を獲得し全体 5 位、平均獲得リバウンド数では平均 5 回という数字が出ている。

これも TO 同様に仮説で考えてみると、OR 獲得により 1 回攻撃のチャンスが増えたとすると、オフェンス PPP からの単純計算で 0.52 得点増えることが期待される。

一方で、OR を奪うためには全員がアグレッシブにリバウンドに向かうことが必要になるだけでなく、リバウンドに行きやす

いグッドショットでオフェンスを終える必要がある。3x3 においてどのようなシュートがオフェンスリバウンドを獲得しやすいのかという点にも着目し、研究していく必要がある。



### <オフェンス(男子)のまとめ>

#### ◎ GOOD

✓ 2 pt シュートを高い確率で決めることができた(大会参加国中 1 位)

→ もっと 2 FGA の割合を上げることが次への課題

✓ 10分あたりのポゼッション数を増やすことができた

→ ただし、オフェンス面での要因だけではなく、ディフェンスの悪さからポゼッションが増えた可能性も?

#### ◎ BAD

✓ ターンオーバーが圧倒的に多かった → オフェンス PPP を下げた最大の要因

✓ 難しい 1 pt シュートを打ちすぎた

→ シュートセレクションをよくすることで、今後 FG%、PPP を上げていける可能性が高い

## 4) ディフェンス分析 (男子)

### ① 平均失点とディフェンス PPP

右の表は、大会の平均失点のランキング (上) と、ディフェンス PPP のランキング (下) である。日本の平均失点は 19.4 で中国に次いで 2 番目に悪い 7 位という数字だった。また、ディフェンス PPP においても 0.57 で同じく 7 位となっている。

平均失点はペースにも相手の POSS 数にも左右されるので、早い (速い) ペースで攻撃するチームが高くなることは 5 人制でもよく起きる現象の一つだが、ディフェンス PPP は 1 回の POSS でスコアされる平均値を表すため、日本のディフェンスの現状を知る意味ではより重要である。

日本は POSS 数が 37.8 回で 2 番目に多かったことは先に述べたが、日本が機動力を活かした早い攻撃を目指した一方で、ディフェンスの悪さから相手にも早い展開でイーグースコアを与え、結果的に日本のオフェンス POSS が増えてしまったネガティブな可能性があったことは、ペース分析の節で説明したとおりだ。

全体としては 0.52 以下のディフェンス PPP を示しているセルビア、ベルギー、ポーランドを上位グループ、その他を下位グループと見ることができるだろう。優勝したラトビアのディフェンスが下位グループに属するのは意外ではあるが、ラトビアは 0.59 というオフェンス PPP の高さで接戦を勝利していったと推測できる。

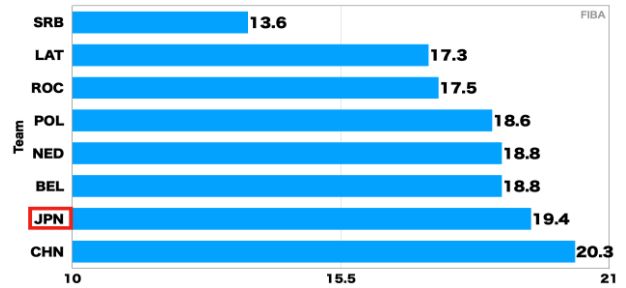
### ② ディフェンスエリア (シュートエリア) 別 PPP

下表は、参加各国のディフェンスにおけるシュートエリア別の PPP (ディフェンス PPP 順) である。日本は 1 pt エリアの PPP (青色グラフ) は 0.59 で大会で 4 位であった。上位のセルビア、ROC とはまだ大きな差があり向上していく必要があるとはいえ、ペイントエリアを中心とした 1 pt については比較的よいディフェンスができていたと考えてもよいだろう。

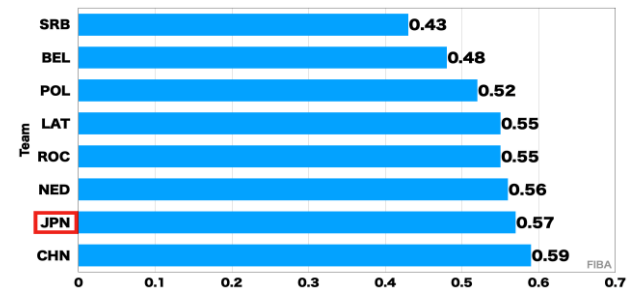
一方、2 pt エリアにおける PPP (緑色グラフ) は 0.64 で 7 位という成績になっている。これは 32% の確率で 2 pt を決められていることを示す数値になるが、そのような数値となった要因として、インサイドへのアタックに対してオーバーヘルプをしてしまい、他国と比較してよりオープンな 2 pt を与えてしまうことが多かったものと推察できる。

(▼映像06-4-1)

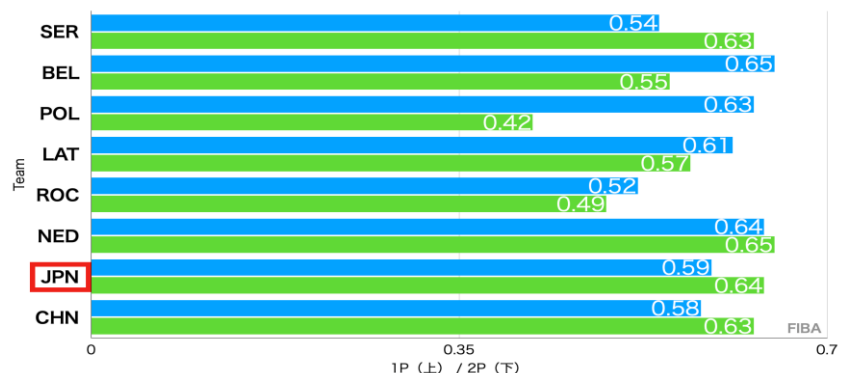
Points Allowed Per Game (平均失点)



ディフェンス Points Per Possession (PPP)

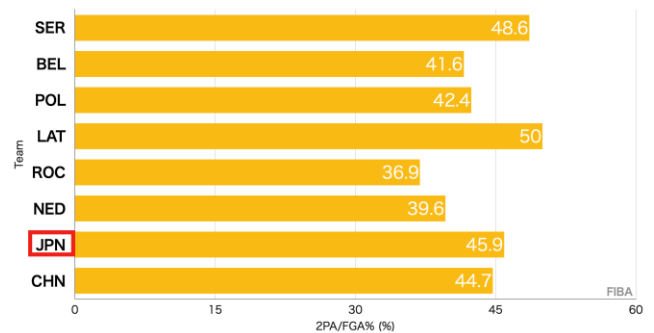


ディフェンス エリア別 Shooting Efficacy



右の表はディフェンスにおける相手のFGA全体における2FGAの割合だが、日本は45.9%の割合で2ptを打たれている。これは大会で3番目の数字である。実際に検証すると、ドライブに対して深い位置までヘルプをしてしまいワイドオープンのシュートを与えてしまう場面が、他国に比べ目立った。ヘルプによって1ptエリアでよいディフェンスをした分、その代償を払うことになったということもできるだろう。

ディフェンス 2FGA/FGA 比較 (FGAにおける2ptの割合)



3x3においては1 on 1を1 on 1で、2 on 2を2 on 2で守りきること、つまり極力ヘルプやローテーションを生まないディフェンスが求められる。5人制でも3ptシュートの価値への認識は年々高まっており、不必要なヘルプをしない戦術が多くなっているようであるが、5人制の3ptが通常の2ptの1.5倍の価値であるのに対し、3x3での2ptは1ptの2倍の得点となるため、より危険なシュートと認識しなければならない。次の節で触れるが、日本はピック&ロールディフェンスのスイッチミスからローテーションでワイドオープンを作ってしまう場面が多々見られ、それへの対応も課題であった。

### ③ ピック&ロールディフェンス

大会前に日本が準備したオンボールスクリーン、つまりピック&ロール(以下、PNR)ディフェンスは以下の通りである。

#### <PNR ディフェンス>

##### a, ジャンプスイッチ

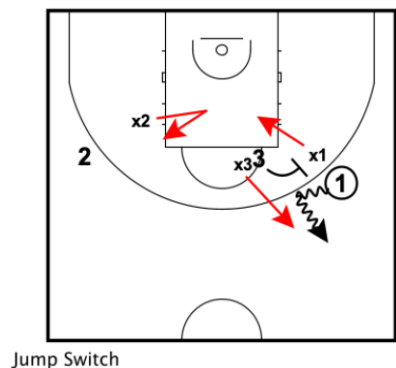
→ 相手の2ptチャンスを消し、ドライブを守るためにジャンプするスイッチ(右図参照)

##### b, トレーシング(コンテイン)

→ ミスマッチを作らせないディフェンス(必要に応じてレイトスイッチする)

##### c, トレーシングフェイクスイッチ

→ ピック&ポップに対して有効



3x3ではスクリーンに関わる2人のプレーヤーを除くと残りが1人しかいないため、シンプルなスクリーンアクションが多い。シンプルでありながら2ptを警戒するためには、ローテーションなどで3人目のディフェンスを関わらせないことが理想であり、よりレベルの高いコミュニケーションと予測が求められる。しかし今大会では、コミュニケーションがうまくいかず、単純にスイッチで対応しようとしたためにドライブからのイージースコアを許す場面があった。

#### (▼映像06-4-2)

また、トレーシングにおいてもスイッチのコミュニケーションがうまくいかず、ローテーションを作ってしまったためにオープンの2ptを与えてしまう場面があった。

#### (▼映像06-4-3)

これらは当然改善すべきディフェンスの課題であるが、相手チームもシンプルな PNR を守りにくくするために、スクリーナーがハンドオフユーザーに突然変わるフェイクアクションなども多用してくる。したがって、スカウティング通りにディフェンスを遂行するのが難しい場面も多くあることは現実である。

**(▼映像06-4-4)**

どんな PNR ディフェンスを持っていても、それに対するカウンターアクションが存在するのが 3x3 の醍醐味でもあり、難しさでもある。メインディフェンスを持ちながらも、そのカウンターアクションを守るための経験を積むこと、加えてコミュニケーション力を高めることがディフェンス力向上へのカギと言えるだろう。

**④ 特筆すべきその他のアクション**

**<a, トランジション PNR>**

リバウンド後のトランジションでアークに向かってドリブルするプレイヤーに対してスクリーンをセットする、5人制における“ドラッグスクリーン”のようなプレーも見られた。

**(▼映像06-4-5)**

このシーンでは結果的にスイッチのコミュニケーションがどれず、オープンの 2 pt を許した。

**<b, オフボールスクリーン>**

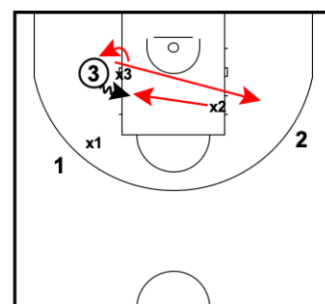
オフボールスクリーンも PNR 同様多くプレーされるが、これに対してはスイッチのコミュニケーション力を高める必要がある。

**(▼映像06-4-6 / 映像はスイッチミスの場合)**

**<c, インサイドでのトラップディフェンス>**

ポストエリアでの 1 on 1 を得意とする 210 cm のビッグマン・胡金秋 (中国) 対策として、ローポストでのトラップを準備した。2 pt シュートが苦手なプレイヤーからのトラップで、トラップ後はスイッチローテーションをするプランであった (図参照)。

しかし、実際には 1on1 で守ることを選択しトラップは使わなかった。試合を通して 3 回ポストアップされ、ローポストの深い位置でボールを持たれて簡単にスコアされる場面が 1 回あったが、残りの機会は落合がフィジカルな 1 on 1 でシュートミスを誘い、結果的にトラップなしで勝利につなげることができた。



Trap on Low Post (vs CHINA)

**(▼映像06-4-7)**

**⑤ ターンオーバー (TO)**

日本チームは機動力を活かしたアグレッシブなディフェンスと、ラン&ジャンプなどのトラップを用いて相手の TO を増やすこともディフェンスのコンセプトとしたが、結果としては、相手 TO% は 11.4 % と参加国全体の 7 位という成績だった (次ページ参照)。

その理由は、ラン&ジャンプを準備はしたものの、実際の試合ではあまり使うことができなかったことが影響したと考えている。オフェンスの節でも述べたように、1 試合の POSS の少ない 3x3 においては、1 つの TO が試合に与える影響は大きく、上位チームのセルビア、ラトビアが相手チームに圧倒的に TO をさせていたことは、納得がいく。

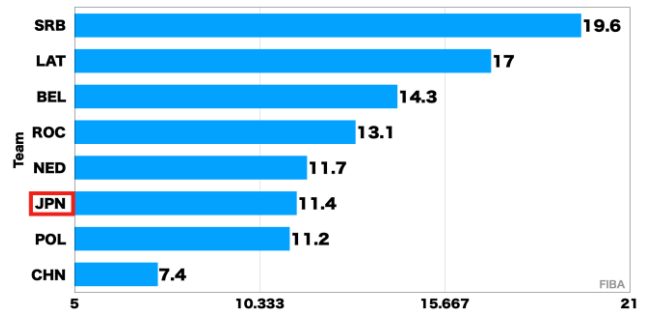
右の表から計算すると、19.6%の相手 POSS で TO を誘発したセルビアは、他国に比べて約1～2回多く相手の攻撃チャンスを奪ったことになる。

また、5人制同様に、3x3でも TO から イージー 1 pt を奪える可能性は高く、特にアークの外の高いエリアで TO を奪うと、攻守交代のポジションが入れ替わりきらない状況となり、より内側にオフenseが

位置することになる。つまり、よりバスケットに近いエリアにオフenseがいるため、イージーな 1 pt につながりやすい。実際にセルビア、ラトビアの 1 FG% は参加国中 1 位と 2 位であり、これは相手 TO% と関連があると見るのが自然だ。実際、セルビアは TO を誘ってからのイージーな 1 pt を獲得することが多かった。

(▼映像06-4-8)

Opponent TO% (ディフェンス)



## ⑥ ディフェンスリバウンド

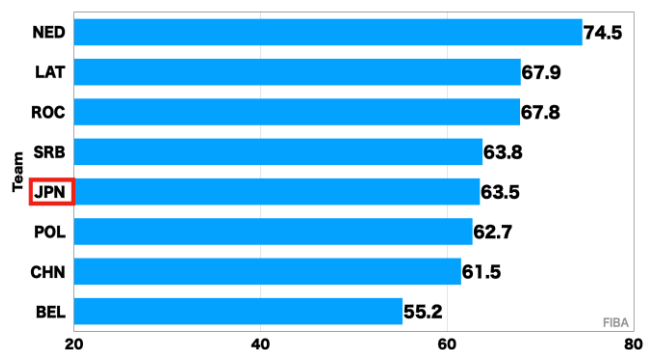
右はディフェンスリバウンド (以下、DR) 獲得率 (DR%) のランキングで、日本は 63.5% で全体 5 位であった。オランダの 74.5% はかなり高い数字だが、63.5% の日本と実際にどれくらいの違いがあるかという、平均 DR 数で比較するとオランダの 10.3 本に対して日本は 9.4 本と、わずか 0.9 本の差となる。

3x3 競技における平均的な POSS 数が 35～38回の間であることは先に述べたが、仮に36回のオフenseがあったとして、平均的に TO が 5～6 回起こると考えると、1 試合のシュート数はそれぞれ30回ほど。そのうちシュートミスが約半分とすると、15回ほどの DR (あるいはOR) の機会が生まれることになる。そこで15回の DR が行われた場合で計算すると、DR% の 5～10%の違いが生み出す差は、実数としておよそ 1～1.5 本ほどと計算でき、大勢にさほどの影響はないように映るかもしれない。

ところが、DR% が最下位の 55.2% だったベルギーは、ディフェンス PPP 0.48 という素晴らしいディフェンス力だったにもかかわらず、平均失点は 18.8 で 6 位だった。これは 1 試合平均 6.2 本というORを相手に与えてしまったことで、相手の POSS 数が多くなってしまい、結果的に平均失点が高くなってしまったことが原因と考えられる。TO 数と同様に、POSS 1 回の差が最終的なスコアに大きく響いてしまう 3x3 ならではの現象と捉えられ、その点で DR の重要性が理解できるだろう。

個人のリバウンドスタッツを見ると、ブラウンの貢献が大きい。プレータイムが短かった落合も、自分では取れなくても、相手に対するボックスアウトを徹底しており、数字には現れない貢献が大きかった。2 pt を多く打たれた日本は、ロングリバウンドになることも多く、フィジカルにルーズボールを戦い、結果的に 2.5 リバウ

Defense REB%



INDIVIDUAL REBOUND

	OR	DR
保岡	0.6	2.5
富永	0.9	1.1
ブラウン	1.9	2.8
落合	1.0	1.9

FIBA

ンドを獲得した保岡のファイトも忘れてはならない。

## ⑦ ファウル

右の表は大会参加各国の平均ファウル数のランキングを示している。

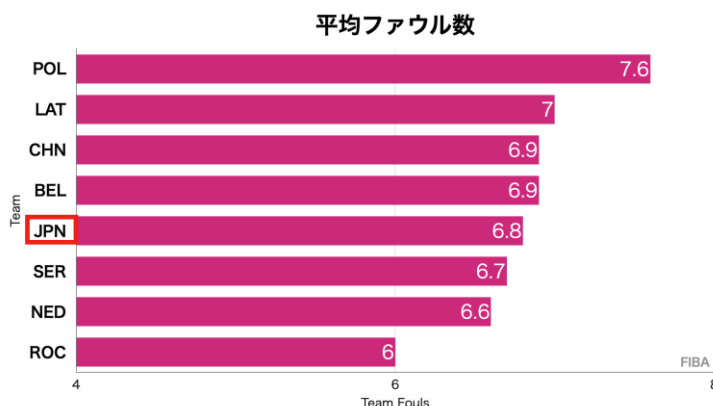
3x3 においては、ディフェンスの結果としてのファウルは決してネガティブなだけではない。パーソナルファウルによる退場がないため、フリースロー (FT) を与えないファウル (シュートファウル) でなければ、6 回のファウルを自分たちが有利になるよう、戦術的に使うことができ

ると考えられるからである。各国の数値を見ると、どのチームも 7 回前後であり、ファウル数をコントロールしていたことが分かる。

ルール説明で述べたように、3x3 では 7 回目のファウルから相手に無条件で 2 本の FT が与えられる。これは仮に FT 確率 55.6% で最下位だったポーランドが相手だったとしても、2 本の FT で PPP 1.12 のシュートを与えたのと同じだ。

3x3 で 6 回のファウルを犯すことは、次回から PPP の高い 2 本の FT を与えるというプレッシャーと戦うことを意味し、5 人制の感覚で言えば、個人で 4 回目のファウルを犯してしまった場合、あるいはピリオドで 4 回目のチームファウルを犯してしまった場合のように、アグレッシブなディフェンスをしづらい不利な状況に追い込まれると考えがちである。しかし、3x3 では強いチームほど積極的にファウルになるか、ならないかのスレスレの激しいディフェンスを行い、ファウルを使ってでもイージーバスケットを防ごうとする意識が強い。これはファウルアウトがなく、ノックアウトルールがあること等もあり、試合序盤にスコアを有利に導こうとする傾向がより強いためと考えられる。

現状でデータを持ち合わせてはいないが、今後はそれぞれのチームが、どの時点でファウルを 6 個使うか (使いきるか) について、データを収集する必要があると考える。



### <ディフェンス (男子) のまとめ>

#### ◎ GOOD

- ✓ ディフェンスリバウンドは及第点の数字を出すことができた  
→ サイズ面でのディスアドバンテージをカバーできた

#### ◎ BAD

- ✓ オーバーヘルプにより高確率で 2 pt を決められてしまった  
→ 1 on 1 ディフェンス、2 on 2 ディフェンスの強化が必要
- ✓ ターンオーバーを誘発するディフェンスができなかった  
→ 相手の TO を増やすことで、自らのイージー 1 pt シュートのチャンスが増える

## <07, 日本の戦い(女子)>

### 1) 大会戦略(女子)

#### ① オフェンスコンセプト

女子日本代表チームのオフェンスコンセプトは、チームの“3 MUST”を軸に、トランジションオフェンスを整理した。オフェンスの始まりを、“パスアウト”と“ドリブルアウト”の2つに分けて考え、それぞれでどのようにプレーするかを明確にしたのが特徴である。

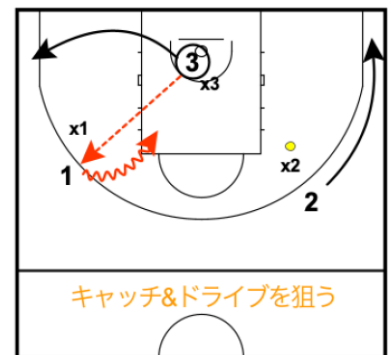
ボールをバスケットの方向とは逆のアークの外に一旦運ぶ必要がある 3x3 では、一般的にパスアウトのほうがリングに正対してボールを受けやすいため、よい攻撃を始めやすい。一方、ドリブルアウトの場合は後ろ(もしくは横)を向いて外に出なければならないため、よいオフェンスのスタンスをとりにくいと考えられている。

#### <パスアウト>

右のプレーチャートのようにアークの外にいるプレイヤーにパスが入る状況では、バスケットラインが空いているためそのままストレートにドライブを始めることができる。このパスアウトを優先するためには、オフボールでアークの外をカットして顔を出すこと、また動きながらのレシーブ(Moving Receive)が重要になる。

#### (▼映像07-1-1)

また、よいギャップができれば積極的にクイック 2 pt を狙うこともコンセプトとした。



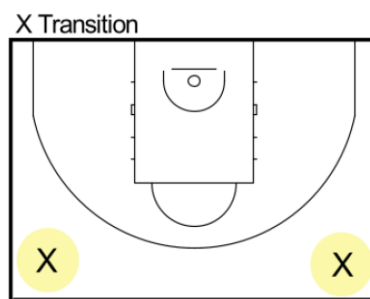
PASS OUT

#### <ドリブルアウト>

ドリブルアウトするシチュエーションは、多くの場合、下に示したチャートのように優先すべきパスアウトがディナイされ、X2 にプレッシャーをかけられながらドリブルで外に向かうことになる。アークの外に出た時点でもプレッシャーを受けているため、スピードを活かしたドライブは難しく、またパスアウトよりも残されたショットクロックは短くなっている



DRIBBLE OUT



はずである。この難しいドリブルアウトの状況では、“エクストラランジション(X Transition)”という独自の考え方でオフェンスを展開した。

3x3 は縦のコートの長さが11mと短く、トップのエリアではラインが近い

### 日本代表 オフェンスコンセプト (大会前)

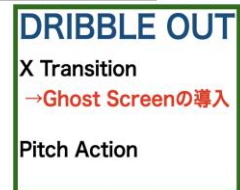
#### 日本代表の3MUST

スピード / 運動量 / 2pt

#### OFFENSEの3MUST

スピード / タイミング / スペース

OQTで取り組んだTransition Offenseコンセプト





ディフェンスは有利にプレッシャーをかけることができる。そのため、いわゆるコフィンコーナーのエリアに“X”の印を付け、特にドリブルアウトではプレッシャーを受けにくい“X”からオフェンスを開始するよう展開した。

また、“ピッチアクション”と呼ばれるショートパスや“ゴーストスクリーン(ピック&ロールのフェイクスリップ)”などを用いて、短い時間でオフェンスをクリエイトする戦術を準備した。

(▼映像07-1-2 / ピッチアクション)

(▼映像07-1-3 / ゴーストスクリーン)

## ② ディフェンスコンセプト

ディフェンスにおいても、日本の“3 MUST”である“スピード”と“運動量”を活かすことがコンセプトであった。パスアウトをダイナミクスすることをベースに、パスコースを消しながらドリブルにもプレッシャーをかけ、よいビジョンを与えないことが基本的な考え方である。

その他のディフェンスの考え方や戦術に関しては、基本的には男子と同じものを用いている。オンボールスクリーン

(PNR)に関してはジャンプスイッチをメインとし、相手の2 pt シュートチャンスを消しながら、さらにイージーな1 pt シュートも同時に消すことを狙った。

また、男子同様にサイズのミスマッチをカバーするために、スイッチ後のミスマッチが生じる場面ではポストに対してもラン&ジャンプを準備し、インサイドのディフェンスを強化した。

### 日本代表 ディフェンスコンセプト (大会前)

#### 1. トランジションディフェンス

- ・トランジションアウトレットパスをダイナミクス
- ・ドリブルアウトに対してはプレッシャーをかける
- ・チャンスがあればラン&ジャンプ(トラップ)

#### 2. スクリーンディフェンス

- ・ジャンプスイッチをメインディフェンスとする。※状況に応じた守り方あり
- ・ジャンプアウトで2Pを消し、ジャンプインしてダイブを止める。

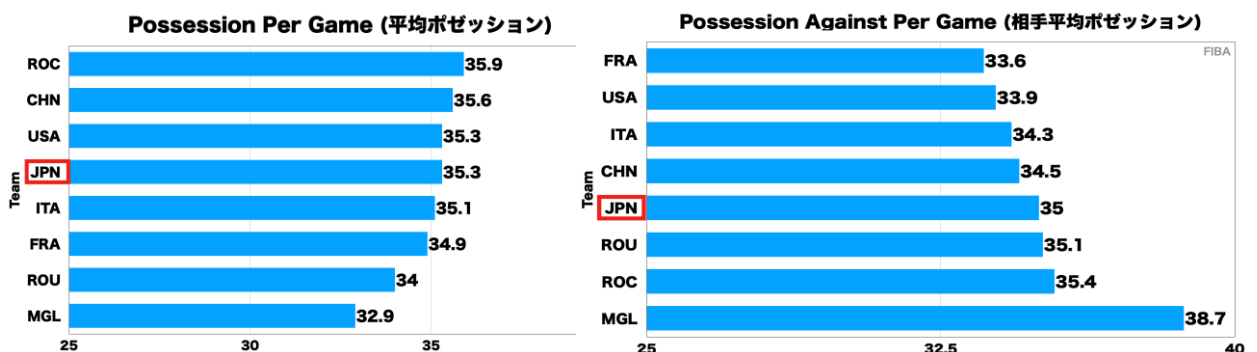
#### 3. ローポストに対する「ラン&ジャンプ」

- ・スイッチをしてミスマッチになった場合のインサイドの失点を減らす。

## 2) 女子 3x3 の傾向分析

### ① ペース

下に示した2つの表は参加各国のオフェンスの平均 POSS 数 (左) とディフェンスの平均 POSS 数 (右) である。女子の試合は男子と比較して全体的にノックアウトで勝敗が決する試合が少ない影響か、今大会で多くノックアウトを喫したルーマニア、モンゴルを除き、平均のオフェンス POSS 数は上位チームの間で大きな差がないのが特徴である。これはディフェンス POSS (相手平均 POSS) においても同様で、上位チームはディフェンス POSS 数が少な



く、下位チーム (特にモンゴル) は多くなっている。これは後の節で述べるが、オフェンスリバウンドを多く取られていることが原因と考えられる。

右の「10分換算の POSS 比較」を見ると、各国の差が浮き彫りになる。他と比較してノックアウト勝利が多かったアメリカは、やはりオフェンス POSS 数 (黄緑グラフ) が多い。また中国のオフェンス POSS 数が多いのは、ビッグマンを擁することより後述するオフェンスリバウンドが影響していると考えられる。

日本はというと、オフェンス POSS 数が参加国中最下位の 35.6 回だった。これはスピードを活かした早い (速い)

オフェンスを目指す一方で、矛盾するようではあるが実際にはパスをしっかりと回し、より確率の高いチャンスを作ることを意識したことが影響した可能性が高い。

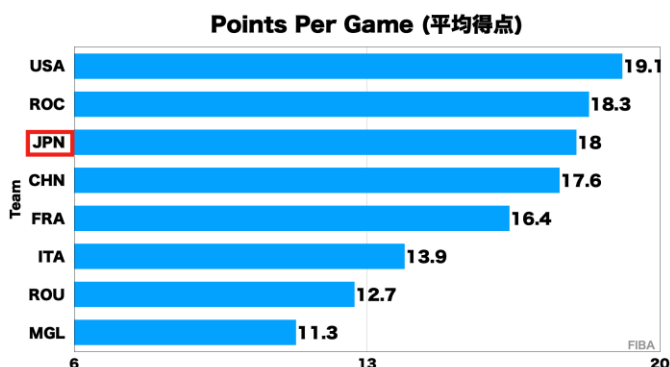
オフェンス POSS が少ないことはネガティブな要素に見えることがあるが、実際はオフェンス POSS が少ない分、ディフェンス POSS = 相手のオフェンス POSS (濃緑グラフ) も 35.3 回と少なく、勝敗の上ではあまり大きな影響はないと考えてよい。

ただし、その一方でオフェンス POSS が少ないことがノックアウトでの勝利を難しくした可能性は考えなくてはならないだろう。つまり、結果的にペースが遅くオフェンス POSS が少なくなってしまうため、21点を取りきることができなかったということである。実際に、上位 5 チームのなかで、実力的に下位チームだったルーマニア、モンゴルにノックアウト勝利できなかったのは日本だけだった。

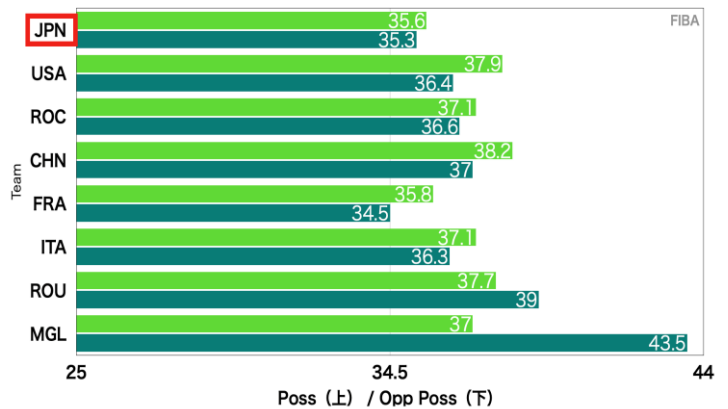
### 3) オフェンス分析 (女子)

#### ① 平均得点 / オフェンス PPP

下に示した表は今大会における平均のランキングである。日本の平均得点 18.0 は参加国中 3 位の数字だった。この数字から優勝のアメリカ、準優勝の ROC が高いオフェンス力を持っていたことがシンプルに読み取れる。また、日本は ROC と比較して 0.3 pt しか差はなく、同じく高い攻撃力を持っていたと考えてよいだろう。



10分換算ポゼッション数比較



右の表に示したオフェンス PPP のランキングにおいてもアメリカの 0.54 は圧倒的な 1 位であるものの、日本の 0.51 が ROC と並ぶ 2 位タイであることから、日本の高いオフェンス力は裏付けられる。

全体的には男子と比較するとオフェンス PPP が低く、ノックアウトがあまり起きなかった理由が理解できる。また 2 位の ROC、日本から 5 位のフランスまでがわずかに 0.04 の幅に収まっており、今大会の特に上位グループは非常に混戦だったことが分かる。

## ② シュートエリア別 PPP

### a, 1 pt シュート

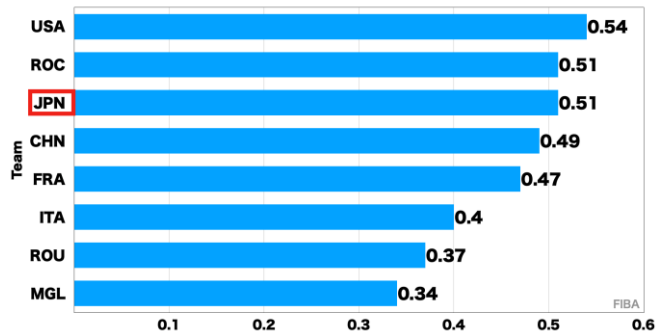
1 FG% は、サイズ面とフィニッシュ力が大きく影響し、47.9% で 5 位という結果となった。これを PPP に直すと 0.48 になり、オフェンス PPP そのものよりも低い。数字上は 1 FGA が増えれば増えるほど、オフェンスの期待値は下がることを表している。

### b, 2 pt シュート

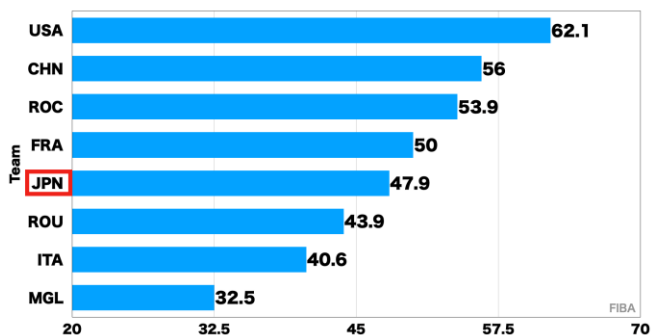
日本の 2 FG% は 33.3% で、ROC と並び大会 1 位の成功率だった。これは PPP に直すと 0.66 となり、期待値上はオフェンス PPP を遥かに上回る数字となる。5 人制同様、日本の女子は高いレベルのシューティングスキルを持っていると考えてもよい。

下の表は、参加各国の 1 pt と 2 pt の PPP の比較表であるが、インサイドでのスコア力の高かったアメリカを除いては、すべてのチームが 2 pt (黄緑グラフ)のほうが期待値が高い。日本の場合は 1 pt (青グラフ)の期待値 0.48 と 2 pt の期待値 0.67 に 0.19 もの大きな差があり、これは全チーム中で最も大きな差異である。(※FT=フリースローについては後述)

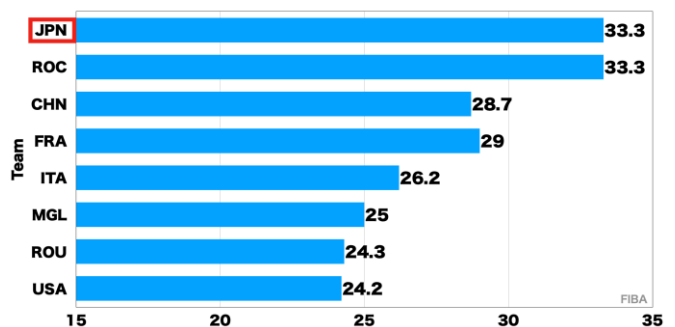
オフェンス Points Per Possession (PPP)



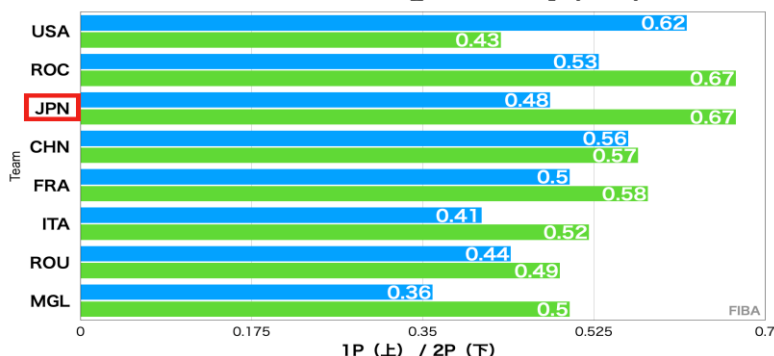
1 Point Shooting %



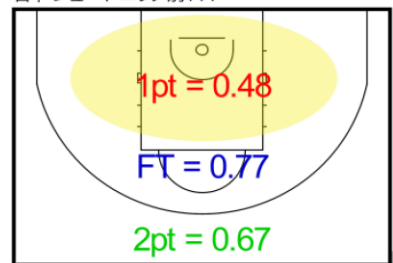
2 Point Shooting %



エリア別 Shooting Efficiency (PPP)



日本 シュートエリア別 PPP



### c, 2 pt シュートの割合

右の表は各国の2 FGA と 1 FGA の割合をオフェンス PPP のランキング順に示したものである。日本のオフェンスコンセプトとして2 pt を有効活用することを“3 MUST”の一つに掲げてきたが、2 pt の割合が25.7%とアメリカ(25.4%)に次いで少なかった。

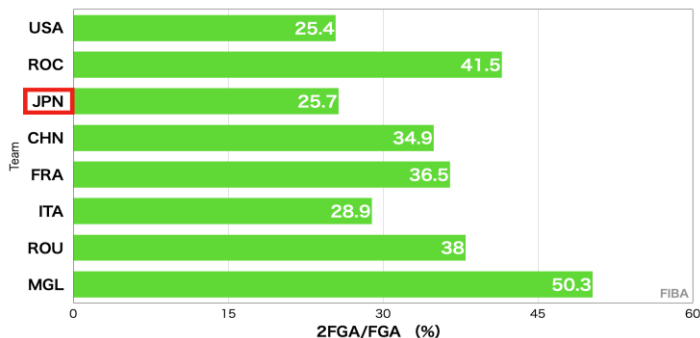
強力なビッグマンを持つアメリカは、数字上62.1%の高い1 FG%を記録し

ており、多くの1 pt を打つことが非常に効率的であった。それに比べて日本のそれは47.9%で、決して確率がよいとは言えない1 pt を多く打ってしまったことでオフェンス PPP を下げている。これらの数字から、日本はもっと2 pt を打つべきであったことは明らかである。

一方、2 FG% が33.3%で日本とともに確率の高かったROCは2 pt を41.5%の割合で打っており、より期待値の高いエリアから多くシュートを打っていたことが分かる。この小さな差が最終成績の明暗を分けた可能性もあるだろう。

また、40%を超える割合で2 pt を打っていたのが参加8カ国中6チームもあった男子に対し、女子は2チームしかなく、2 pt を多く打つチームが少なかったことも大会の特徴である。今後の大会では多くのチームが2 pt の価値を再確認し、より多くの2 pt を狙ってくることも予想される。

2FGA/FGA 比較 (FGAにおける2FGAの割合)



### d, 警戒された日本の2 pt シュート

ここまで述べてきたように、数字上は2 pt を有効活用できなかった日本だが、日本のシュート力が他国から非常に警戒されていたことは触れておかなければならない。

日本に限らず、3x3では2 pt が高い期待値となっていることは知られており、1 pt を奪うためのペイントアタックに対しては、ほとんどヘルプに来ない。

#### (▼映像07-3-1)

日本のPNR に対しは、2 pt チャンスを潰すためにファイトオーバー(チェイス)を選択し、むしろインサイドヘドライブさせるチームもあったほどである。

#### (▼映像07-3-2)

また、決勝トーナメントで対戦した際のフランスは、日本の2 pt を潰すために高い位置までプレッシャーをかけ、PNRにもジャンプスイッチで2 pt 潰しを優先してきた。

#### (▼映像07-3-3)

結果的に、この試合で日本はわずか5本しか2 pt を打つことができず、成功数は0。男子のように、スイッチの際の小さなズレでも2 pt を打てるようになることが、今後の課題の一つであることが明らかになった。

#### (▼映像07-3-4)

### e, 篠崎滯のミドルレンジシュート

右の表は主なカテゴリーの個人スタッツである。2 pt の項目を見ると、馬瓜、篠崎の2人が2 pt% 50%と高い確率を記録している。

INDIVIDUAL SHOOTING STATS												
	MIN	Pts	PPP	1 PM	1 PA	1P%	2PM	2PA	2P%	FTM	FTA	FT%
馬瓜	7:31	6.0	0.62	23	47	48.9%	4	8	50.0%	17	22	77.3%
篠崎	8:05	5.1	0.59	27	53	50.9%	5	10	50.0%	4	6	66.7%
西岡	6:18	2.3	0.50	13	28	46.4%	1	4	25.0%	3	4	75.0%
山本	7:49	4.6	0.49	16	37	36.4%	9	35	25.7%	3	3	100.0%

しかしながら、それぞれ打った本数は1試合平均1本ほどしかなく、1 FGA と比べて圧倒的に少ないことが分かる。FGA の約50% を 2 pt としている山本は、確率こそ 25.7 % と先の2人よりも低いですが、PPP では 0.514 になり、1 pt の期待値よりも高いことになる。

より高いレベルのオフェンスを目指すためには、相手ディフェンスの対応にかかわらず、積極的に 2 pt を打つことの有効性を検討しなければならない。フランス戦の様子を記録した資料映像では、篠崎が下がっていくスイッチディフェンスに対して、インサイドにドライブを仕掛けている。

**(▼映像 07-3-5)**

この映像から判断すると、フランスはスカウティングによって篠崎に対し、2 pt よりもドライブ (1 pt) を警戒していた可能性が高い。結果的に 1 on 1 からミドルレンジでスコアできているが、こうしたサイズの大きいプレーヤーがスイッチしてきたときこそが、2 pt を打つチャンスにもなり得る。

また、オフボールスクリーンでも大きく出てきたクローズアウトに対して、2 pt ではなくドライブを選択することも多かった。

**(▼映像07-3-6)**

ドリブルアウトのコンセプトの一つであったゴーストスクリーンにおいても、仮にドライブレーンが空いていても、オープンであれば積極的に 2 pt を打つべきであろう。

**(▼映像07-3-7)**

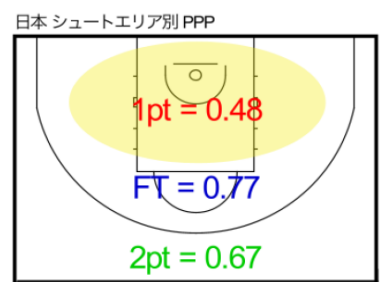
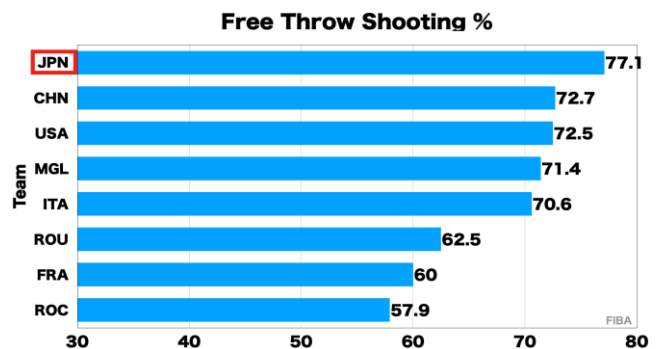
**③ フリースロー**

フリースロー (以下、FT) のパーセンテージにおいては、77.1 % と大会 1 位の結果であった。2 pt に続き、ここでも日本のシューティングスキルの高さが証明されていると言える。

右の日本のシュートエリア別 PPP は 2 pt 分析の節で示したものの再掲だが、これを見て分かるとおり、FT の PPP は 1 pt、2 pt の PPP より高くなっていることも重要なポイントである。しかもその事実は、参加全チームに見られる共通したものである。

このことから FT を獲得するためにペイントエリアへのアタックはするべきだが、それと同時に、難しく確率の低い 1 pt よりも 2 pt を選択すべきということも言える。

また、次の表にあるとおり、1 試合の平均試投数 (FTA) でも日本は 4.4 本を記録し、インサイドの強いアメリカと並び 1 位タイの獲得数となっている。FT 獲得率 (FT Ratio) で見ても、日本とアメリカは全POSS のうち、16%の確率で FT を獲得しており、3 位の中国以下を大きく引き離している。これは、1 FGA が多かったこと、つまり 1 pt エリアに果敢にアタックしたことが影響しているだろう。実際、日本は相手に 7 回以上のファウルをさせた試合が、8 試合中 7 試合となっ



FT獲得率			
	FTM	FTA	FT Ratio
USA	3.2	4.4	16%
JPN	3.4	4.4	16%
CHN	2.4	3.3	12%
ITA	1.5	2.1	8%
MGL	1.4	2.0	8%
ROC	1.2	2.1	7%
FRA	0.9	1.5	5%
ROU	0.7	1.1	4%

FIBA

ており、また9回ファウルをさせた試合が1回、8回ファウルをさせた試合が2回で、平均ファウル獲得数は7.4回で大会1位だった。

特に馬瓜はFTをチーム最多の(全35本中)22本獲得しており、FTA/FGA(22/55)は40%という驚異的な数字を記録した。表はFT獲得数の個人ランキングだが、大会を通して10本以上FTを獲得したプレイヤーは5人しかおらず、馬瓜はアメリカの得点源だった 그레이や、同じくアメリカのビッグマン、ドルソン(196cm)の獲得数を大きく上回っていた。

もちろん、この馬瓜のFT獲得がチームに大きく貢献したことは言うまでもないが、一方で相手チームにとって日本の2ptが脅威であることには変わりがなく、どのような優先順位でオフェンスを組み立てるかは、今後に向けてあらためて検証する必要のある課題である。

	FTM	FTA	FT%
馬瓜(JPN)	17	22	77%
GLAY(USA)	12	16	75%
DOLSON(USA)	9	13	69%
WAN(CHN)	8	11	73%
ZHANG(CHN)	6	10	60%

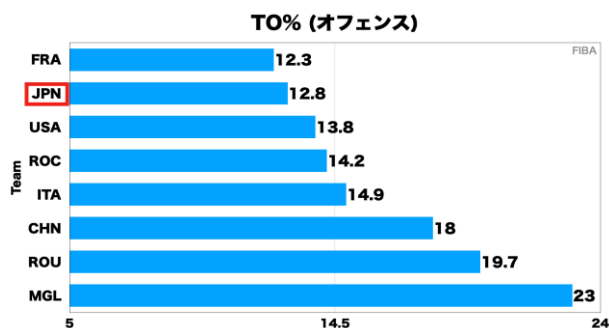
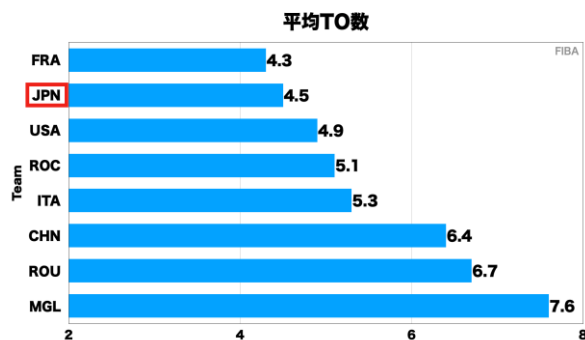
FIBA

#### ④ ターンオーバー

ターンオーバー(以下、TO)に目を移すと、1試合に喫する平均TO数においては、日本はフランスに次いで2番目に少なかった(右表上)。

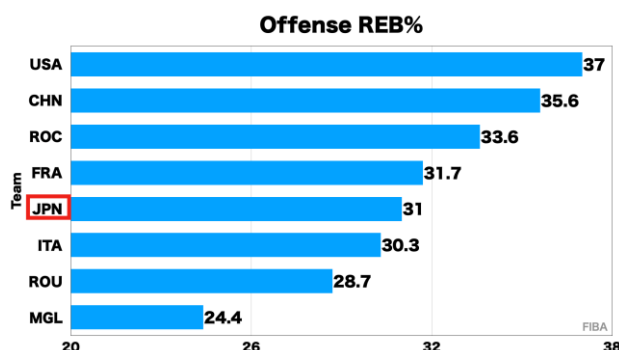
3x3では5人制に比べて1試合でのオフェンスPOSS数が少ないため、1回のTOが結果に与える影響は大きいことはすでに述べた。日本のオフェンスPPP=0.51の数字を向上させるために、効率のよいシュートを選択することも大事だが、1回のTOでその数字が大きくなってしまふことは認識しておかなければならない。

TO%については日本は12.8%で、やはりフランスに次ぐ大会2位であった。日本はシュート効率という意味では2ptが少なく、もっと2ptを打つべきだったと考えられることは先述のとおりだが、それでも日本のオフェンスPPPが第3位と上位だった理由はTOが少なく、シュートで終わるポゼッションが多かったことが理由である可能性が高い。



#### ⑤ オフェンスリバウンド

オフェンスリバウンド(以下、OR)の獲得率は31%で全体5位だった。POSSを増やす方法はペースを上げることが一般的だが、基本的な考え方としては、3x3でも5人制でも攻守が毎回切り替わることが前提であるため、相手よりもPOSS回数を増やす唯一の方法は相手に攻撃権を渡さない、つまりORを獲得することである。



日本のOR% 31% という数字はアメリカや中国などの上位国と比較して低いように見えるが、単純にORの獲得数で比べると日本は1試合平均 4.9 本でアメリカと変わらず、平均 5.5 本を獲得したイタリアとも 1 本も変わらない。これは、ノックアウトによる実際のプレー時間やそれに伴う POSS 数の差異、FG% 等の差異が要因であろう。

### < オフェンス (女子) のまとめ >

#### ◎ GOOD

- ✓ 2 pt シュートを高い確率で決めることができた (大会 1 位)  
→ 高確率の 2 pt シュート力は他国から大きく警戒された
- ✓ ターンオーバーを少なくすることができた (大会 2 位)  
→ ミスが少ないことで、1 pt の効率の悪さを補うことができた
- ✓ フリースローを多く獲得することができた  
→ フリースローは 2 pt よりもさらにオフェンス PPP が高くなる

#### ◎ BAD

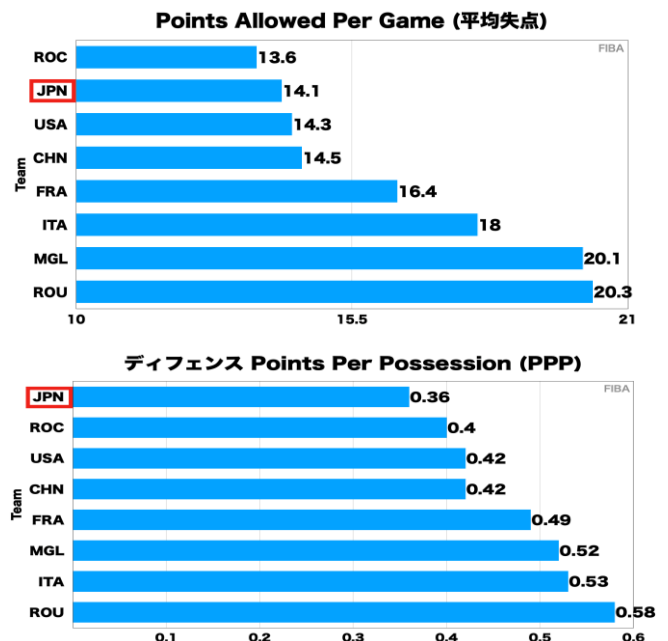
- ✓ 2 pt シュートの試投数が少な過ぎた  
→ オフェンス PPP として効率がよく、日本の 2 pt は相手にとっては脅威
- ✓ オフェンスのポゼッションが少なかった  
→ ペースを上げること、ディフェンスリバウンド獲得率向上で、より攻撃回数を増やすことができる

## 4) ディフェンス分析 (女子)

### ① 平均失点 / ディフェンス PPP

右の表に示すとおり、平均失点 (表上) は 14.1 点で大会 2 位だった日本だが、ディフェンスにおける PPP (表下) で見ると 0.36 の驚異的な成績で大会 1 位であった。シンプルに世界で最も質の高いディフェンスをしたと言ってよいだろう。

ただし、表には示していないが個々の試合ごとで見ると、モンゴル戦は 0.28、ルーマニア戦が 0.26、イタリア戦が 0.26 と、下位チームとの 3 試合で大きく PPP を向上させていることが分かる。もちろん、他の上位チームも下位チームと対戦しているため、日本の数字だけが偏った傾向にあるわけではない。しかし、日本が特に下位チームに対して有効なディフェンスをしたことは考慮すべき数字であると考えられる。

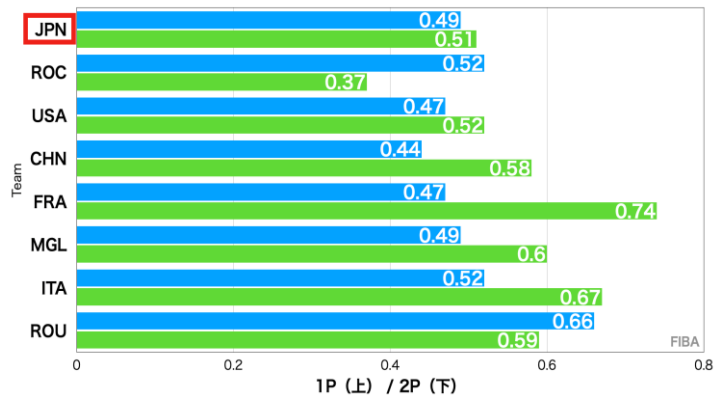


結果的に、日本は上位チーム（アメリカ / ROC / フランス）に対しては、すべて 0.46 以上のディフェンス PPP であった。弱いチームを圧倒するだけでなく、強豪チームに対してのディフェンス面で成長できる部分を探ることが今後の課題となる。優勝、準優勝のアメリカと ROC、またベスト 4 に入った中国も 0.42 以下の高いディフェンス PPP となっており、この数字がトップレベルの大会を勝ち抜くための一つの基準になると見ることができるだろう。

## ② シュートエリア別 PPP

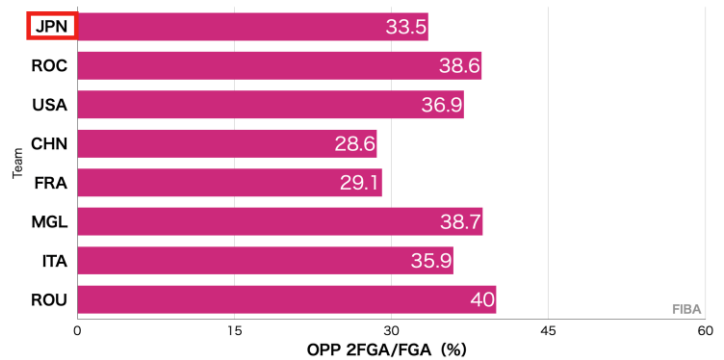
次にオフェンスと同様に、相手のシュートの効率を見ていきたい。右に示したシュートエリア別の PPP を見ると、日本は 1 pt（青グラフ）、2 pt（黄緑グラフ）ともにバランスよく守ることができており、影響力の大きい 2 pt でも ROC の 8.7%（PPP 0.37）に次いで 25.4%（PPP 0.51）とかなり低い確率に抑えた。圧倒的に 2 pt% を抑えることに成功している ROC、また逆に高い確率の 2 pt% を許しているフランスのディフェンス方法については、今後検証する必要がある。

ディフェンス エリア別 Shooting Efficacy (PPP)



次の表（赤グラフ）は、相手の FG 試投数 A 全体に占める 2 pt 試投数の割合である。これを見ると、日本のディフェンスにおける被 2 pt 試投数は 33.5% であり、大会で 3 番目に少ない数字である。この数字からは 2 pt の危険性を理解し、2 pt をうまく守っていたことが分かる。日本よりもその数字が低い中国とフランスは 30% 以下に相手の 2 pt の割合を抑えているが、これは明らかに 2 pt を打たせないためのディフェンスを行った可能性が考えられる。

ディフェンス 2FGA/FGA 比較 (FGAにおける2FGAの割合)

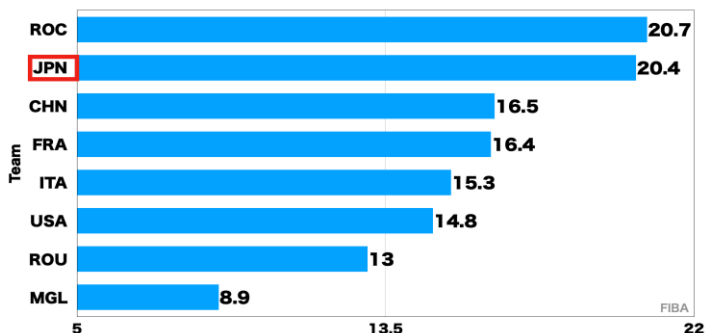


(ただし、フランスは 2 pt 試投数が最も少ない日本、アメリカと 2 試合ずつ対戦していることが影響している可能性もあるので断言はできない)

## ③ ターンオーバー (TO)

オフェンスにおいて最も TO が少なかった日本だが、ディフェンスにおいても相手 POSS の 20.4% で TO を奪い、TO 奪取率 (TO%) は ROC に次いで 2 番目に高かった。1 試合平均では 7.1 回の TO を誘っており、これが相手のオフェンス PPP を下

Opponent TO% (ディフェンス)





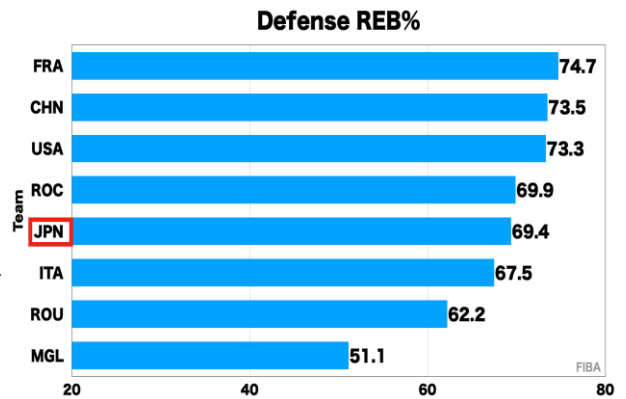
げた一番の要因であろう。アメリカと比べても1試合に2回多くTOを誘っており、つまり、単純に2回のシュートを防いだと言える。これは日本のアグレッシブなプレッシャーが機能した証と見ることができる。日本はサイズ面では多くの国に劣っていたものの、持ち前のスピードとアジリティを武器に、ボールプレッシャーを緩めなかった。また、ディフェンスコンセプトの節で述べたように、インサイドでの mismatch をラン&ジャンプ(トラップ)ディフェンスを用いてカバーしたことが奏功したものであると言えよう。

#### ④ ディフェンスリバウンド

ディフェンスリバウンド(以下、DR)は69.4%で大会5位の成績だった。日本の相手オフェンスリバウンド(OR)平均数の4.8本は、1位のフランスの3.7本と比べ、約1本の差となっている。

TO1本の差が結果に大きく影響するように、リバウンド1本の差も大きい。結果的に勝利への基準と言われるDR奪取率70%は下回ってしまったものの、大会のベストリバウンドチームと1本差というのは、サイズの不利だった日本にとっては決して悪くない数字である。

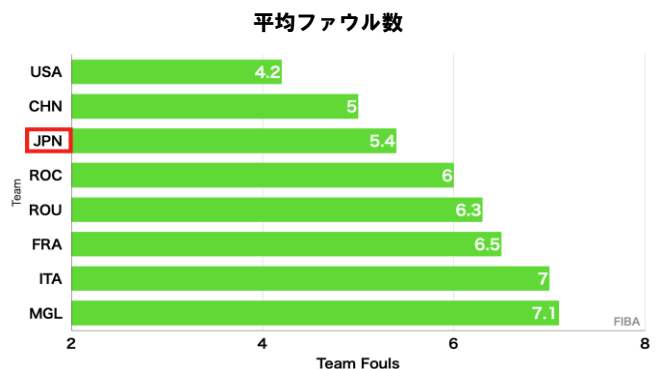
また、この数字がよかったフランスと中国は、前節で推察したとおり、2ptを打たせないようなコンセプトであるチームであるため、ロングリバウンドの少なさがDR%を上げる要因になったとの仮説を立てることもできる。これについては今後の大会で検証を行なっていく必要がある。



#### ⑤ ファウル

ファウル数は男子の傾向として7回前後になっているのとは異なり、女子では平均7回以上ファウルを犯しているチームは限られており、日本は5.4回で参加国中3番目にファウルをしていないチームとなった。

ファウルを犯さずにPPPを低く抑えていることは素晴らしいことであるが、一方でチームファウルの累積によるボーナスローのペナルティーまではあと1回ファウルをする余裕がある。この1回をうまく活用することで、さらに失点を減らすことができているかもしれないという見方もできる。



(写真はイメージ / ©FIBA)

### <ディフェンス (女子) のまとめ>

#### ◎ GOOD

- ✓ ディフェンス PPP が大会 1 位だった  
→強豪相手に対して、さらにディフェンスの質を上げることが次への課題
- ✓ 相手に多くのターンオーバーを誘発させた (大会 2 位)  
→アグレッシブなディフェンスでサイズ面を補った

#### ◎ BAD

- ✓ 大事な試合で 2 pt シュートを決められてしまった  
→準々決勝のフランス戦で 4 本の 2 pt を与えてしまった
- ✓ ファウルを有効に使えなかった  
→失点をさらに防ぐために、ファウルを効果的に使う選択肢もある

## <08, ゲームコーチング>

3x3 ではプレイヤー以外のコーチやマネージャー、その他スタッフが試合中にプレイヤーに対して声がけすることが禁止されている。そのため、試合中にはプレイヤー自身が勝利のために必要なゲームコーチングを行う必要がある。特に、その瞬間にはコートから出てベンチエリアにいるサブプレイヤーは俯瞰して試合全体を見ることができると、サブプレイヤーの声がけが試合を左右することもあることを認識しておかなければならない。

### 1) サブプレイヤーの主な役割

- ✓ ショットクロックを数える
- ✓ チームファウルの数を把握し、適宜チームメートに伝える
- ✓ チームメートを鼓舞する声かけ
- ✓ 試合を分析し、アジャストメントをコート内のプレイヤーに指示する

交代したサブプレイヤーはベンチで休むだけでなく、常に必要な声がけを行わなくてはならない。特にショットクロックをコート内に伝えることは、有効なオフェンスをするために重要な仕事である。しかしながら、3x3 の経験が少ないプレイヤーにはその習慣がないため、ショットクロックのカウントを忘れてしまう傾向にある。

また、ファウルカウントに関しても同様で、勝つための戦略として6個まではファウルを活用することができるため、自分たちのチームファウルを常にチェックし、把握しておくことが重要である。

試合の分析とアジャストメントについては、最も経験が問われる仕事である。代表チームではスカウティングによる相手チームの傾向を基にコーチが詳細なゲームプランを作成し、それを事前ミーティングのなかでプレイヤーと共有している。もちろんプランは毎回思うとおりに進むわけではないため、プランAが機能しなくなれば、プランBやCというバックアッププランも準備し、試合を迎えている。

しかし、上述のとおりコーチやスタッフが声がけできないルールである以上、試合のなかでプラン変更など、戦術的なアジャストメントはプレイヤーたちに委ねられている。彼ら(彼女ら)自身で判断し、さらにチームメート同士で完全に共有しなければならない。今大会



の男子チームでは、3x3 のプレー経験が豊富な落合(写真)のゲームコーチングスキルが高いことが、コーチングスタッフからも大きく評価された。得点やリバウンドなど、数字に残るスタッツでは目立った数字は残さなかった落合だが、彼はサブプレイヤーとして、またチームリーダーとして、数字には現れないゲームコーチングでチームに多大なる貢献をした。

(写真は落合知也 / ©FIBA)

## 2) 交代

ファウルアウトの概念がないため、デッドボールであれば何度でも交代できるのが 3x3 の醍醐味の一つである。効果的に交代を利用し、プレータイムのコントロールや、相手に対して優位に立てるマッチアップを作り出すことができれば、試合を有利に運ぶことができる。現在、日本代表チームで考えられている交代のセオリーは以下の通りである。

✓ デッドボールのたびに毎回交代する

→ 常に交代し続けることで、長時間プレーし続けることなく高いエネルギーを保ったままプレーできる

✓ デッドボール後のポゼッションでラインナップを考える

→ オフェンスならオフェンシブな布陣に、ディフェンスならディフェンシブな布陣に

✓ ショットクロックが残り僅かの場合は、次のポゼッションを基準に考えることもある

→ 例えばディフェンス時にショットクロックが残り 1 秒であれば、次のオフェンスラインナップを準備する

✓ フラストレーションなどで冷静さを失ったプレーヤーを休ませるための交代

→ 冷静さを失うことで、相手に流れを持っていかれることを避ける

右の表は、各プレーヤーの平均プレータイムとコートにいる時間の +/- のポイント合計を表したものである。これを見ると、富永のプレータイムが落合、ブラウンに比べ、およそ 1 分短いことが分かる。この理由は、体格面を含めて総合的に富永のディフェンスが他の 3 人に比べて強くないと判断したため、ディフェンスでのチェックボールではフィジカルなディフェンスとリバウンドを得意とするブラウンや落合をコートに入れることが多かったということである。

プレータイムと +/-		
	MIN	+/-
保岡	6:20	-2.6
富永	<b>5:49</b>	<b>0.5</b>
ブラウン	6:45	-0.8
落合	6:48	-2.3

FIBA

しかしながら、富永はディフェンスで不利になる分、オフェンス力で大きくそれを補っており、彼のオフェンス PPP が非常に高かったのはすでに紹介したとおりである。表で見ても +/- のデータでは富永だけが 0.5 とプラスの数字を残している。これは、富永が出ている時間が平均して相手チームを得点で上回っていたことを表している。もちろん、マッチアップなどの問題もあるため単純に言い切ることはできないが、特にビハインドを背負っていたシチュエーションについては、富永のプレータイムを増やすことで接戦をモノにできた可能性について考えなければならない。

交代に関しても、プレーヤーたち自身がすべてをマネジメントしなければならず、これは戦術的アジャスト以上に難しい仕事かもしれない。

当然のことながら、プレーヤーというものは年齢や経験に関係なくプレータイムを求めるもので、それが大事な場面であればあるほど自分がプレーしたくなるものである。その一方で勝利のためにどのラインナップがベストなのかを冷静に考えて決断できるリーダー、チームワークが求められるのである。

一方、女子に関しては西岡(写真)のプレータイムが他のメンバーよりも1.5～2分ほど短くなっている。これは西岡が、特にアメリカやフランスのようなビッグマンを擁するチームへの対策の主要な部分を担っていたこと、そして他の3人を休ませるためのバックアッププレーヤーとしてのチーム内での役割が明確だったことが理由である。

+/-の観点では、ファウルを多くもらった馬瓜がチームトップで、1試合平均に換算すると他のメンバーよりも1点以上多く相手

プレータイムと+/-		
	MIN	+/-
馬瓜	7:31	3.8
篠崎	8:05	2.5
西岡	<b>6:18</b>	2.6
山本	7:49	2.8

©FIBA



に差をつけていたということが分かる。とは言え、プレータイムが少なかった西岡も含め、女子チームの4人に +/-では大きな差はなく、いずれもプラスの数字である。誰が出場しても安定した戦いのできたことが、強豪国を相手にもしっかりと結果を出すことができた理由であると考えられる。

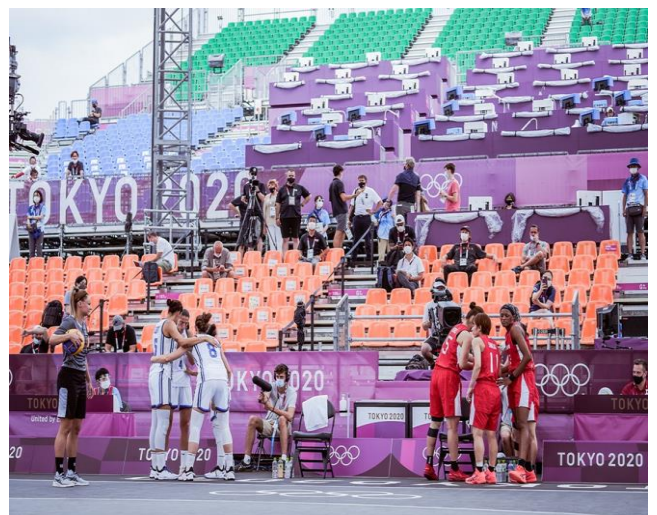
(写真は西岡 里紗/ ©FIBA)

### 3) タイムアウト

タイムアウトは各チーム、試合を通して1回(30秒)取得することができる。タイムアウトの請求もコーチではなくプレーヤー自身で行うため、試合の流れを見極め、必要なタイミングで使うことが重要になる。

今大会など、オリンピックを含めた世界大会においては、残り7分と4分を切つてボールがデッドになった時点で自動的にTVタイムアウトが入るため、多くのチームが試合終盤、いわゆるクラッチタイムまでタイムアウトを使わないことが一般的だ。

タイムアウトでは、30秒という短い時間で自分たちの課題を解決し、やるべきことの意味を統一するコミュニケーション力が求められる。



©FIBA

#### <まとめ>

3x3のプレーヤーたちには、コート上での相手との純粋な駆け引きだけでなく、コーチとしての役割を果たし、試合に勝つための判断をすることも求められる。男子は敗れた6試合のうち5試合が3点差以内の接戦(うち1試合はOTでの敗戦)であった。また女子に関しても、3点差以内で終わった4試合は1勝3敗と負け越している。まだキャリア不足の感は否めないが、今後に向けては交代やタイムアウトを含めたゲームコーチングで挽回できた可能性の検証と対策が必要である。

## <09, 終わりに>

日本における 3x3 の飛躍は 5 人制にもよい影響してつながっている。2022年 2 月に大阪で行われた 5 人制の女子ワールドカップ予選で、東京2020オリンピック (以下、東京オリンピック) 3x3 女子日本代表として活躍した馬瓜ステファニーと山本麻衣が躍動した。未だ U23 世代でありながら、5 人制女子日本代表のメンバーとしても世界を相手に目覚ましい活躍を見せている。男子においても、最年少だった富永啓生がアメリカのネブラスカ大学に戻り、将来の NBA 入りを目指している。

いずれも元々才能に溢れ、アスリートとしての向上心も強く、トッププレイヤーとしてキャリアを積んできたことを疑う余地はないが、3x3 を経験したことで一回り大きくなったと考えたい。現に、キャリアの大半を 3x3 と 5 人制の兼任選手として活動してきた落合知也が、本来のインサイドプレイヤーとしての力強さに加えて、年々プレーの幅をアウトサイドへと広げてきた実績もある。



(写真は馬瓜ステファニー / ©FIBA)

育成年代の指導実績が豊富で、東京オリンピックまで 3x3 日本代表チームのディレクターコーチを務めたトーステン・ロイブル氏はかねてより「3x3 は育成年代に適した種目」と強調している。特に、① 3x3 のトランジション時における攻防はプレイヤーのフィジカルを強化し、② 状況判断の素早さを向上させ、③ 1 on 1 スキルを向上させる、効果があると指摘する。加えて、④ 3x3 におけるユニークなルールでもある「試合中にコーチはプレイヤーに対して指示などのコーチングをしてはなら

ない」点も、プレイヤー自身によるセルフコーチングを促し、自己解決力の向上を養うのに絶好の環境を提供している、としている。

東京オリンピックの試合中に 3x3 日本代表チームのプレイヤーたちが図っていたコミュニケーションの内容は、① 5 人制に比べて圧倒的に短いゲームクロックやショットクロック等



(写真は富永啓生。左はアイラ・ブラウン / ©FIBA)

に関する「タイム・マネジメント」、② チームファウルの戦略的活用等の「ファウル・マネジメント」、③ 交代時に考慮される「スタミナ・マネジメント」、④ 相手とのマッチアップやスクリーンプレー等の局面におけるアジャストなどの「戦術対応マネジメント」である。大会への準備段階から期間中を問わず、こうしたことが自然と議論されていた。このような点は、育成年代のどの指導者も、若いプレイヤーたち身につけてもらいたいスキル

と考えている内容ではないだろうか。

3x3 日本代表チームの強化はその歴史が浅いため、5人制との「一体型強化体制」のなかでチーム組成を図った。だが、先に述べた理由から、今後はこれまで以上に3x3が育成現場にも生かされるようになってほしい。そこで育ったプレイヤーが3x3のみならず、5人制でも将来の日本代表チームを支える原動力となれば幸いである。

東京オリンピックは、3x3にとって言うまでもなく特別な大会であった。一方、3x3における本テクニカルレポートは、その分析方法も確立されていないなかでの、苦心の末に記されたものである。分析結果が現場指導に生かされていくことももちろん重要ではあるが、今後3x3のゲーム分析をどのようなものとすべきか、そういった根本的な議論も3x3の発展にとって必要である。本レポートをきっかけに、そのような議論がスタートされることがあるならば大変喜ばしいことである。

この結果に至るまでの過程において生じた問題点、課題、反省、そして批判も含めたすべてのことが今後の日本バスケットボール界にとっての宝だ。本レポートがより多くの指導者に蓄積・還元され、次世代の3x3日本代表、いや、日本バスケットボール界全体の強化に生かされていくことを心より願いたい。

(■)

**★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