

派遣報告書

報告者：川井 剛

大会名：令和7年度 第78回全国高等学校バスケットボール選手権大会

派遣期間：12月23日(火)～12月24日(水)

会場：京王アリーナ TOKYO / 東京体育館

12月23日(火)

担当 game：男子1回戦 県立松江東 vs 県立黒沢尻工業 U1

PGC

- ① チーム情報の共有…両チームとも各県のWC予選決勝戦の映像を事前に視聴し、情報を共有した。両チームともキープレイヤーがはっきりしていたのでそこへの対応の確認と、ハーフコートバスケットをしたい黒沢尻に対してDFからリズムを作りたい松江東というチームのスタイルについても確認をすることができた。
- ② メカニクスの確認…Edgeのプライマリーについて、ヘルプDFについて、ローテーションのタイミングについて確認をした。ローテーションについては、積極的にボールサイド2を作りながら、クルー間でゲーム中にアジャストしていく方向。
- ③ PCについて…illegal or legalをしっかりと示すこと。特に最初の方はまずシンプルにコールしていきましょうという確認をした。

ゲームの実際

スカウティングの確認通り、お互いのキープレイヤーを中心にバスケットが展開されていた。その中で、松江東のキープレイヤーとのコミュニケーションが多くあり、クルーでも内容を共有しながらゲームを進めていった。

個人としては、笛が細かくなりすぎないように、広くプレーをとらえて明らかなものをコールしていくことができたと感じている。

しかし4Q、820、ハンドオフからのスクリーンプレーで大きなコンタクトが起こった際に、ボールマンを見ていたためはっきりと判定できないケースがあった。



Cサイドにボールが展開されようとしている場面。この時点ですでにボールマンに視野が偏っていて、Cサイドの残り2ペアを捕まえられていない。結果として、その後のハンドオフでのインパクトに対して判定を下すことができなかった。

Cサイドにボールが向かっていることを把握しつつ、自分がCとして捉えないといけないマッチアップにしっかりと目を当てておかなければならぬ場面だった。

ポストゲーム（クルーミーティング）

1Qで、両チームともショットに関するコールをもっと丁寧にできたらよかったのではないか。ローテーションについて、もっと思い切ってやってみてもよかったのではないか。ハンドオフでのインパクトについては、難しいケースだが誰かがコールできたらよかった。Cの見方もアイディアの一つだが、リードが早めにローテーションを仕掛けるのもあるし、長く見ていたトレイルからもチャンスがあったかもしれない。クルーとして、アイディアが出てたのでよかった。

12月24日(水)

担当 game：女子2回戦 県立石川 vs 八雲学園 U1

PGC

- ① チーム情報の共有…両チームの前日の試合を確認した上で共有した。どちらも留学生がいることから、まずはゲームのポイントとして共有。ファウルの付け方、ミスマッチが起こった時の準備、起こり得るファウルの予測などを確認した。
- ② メカニクスの確認…Edgeのプライマリーについて、ヘルプDFについて、速攻の時の目の当て方などについて確認をした。留学生がいるので、ローテーションの意識としては留学生のマッチアップにボールサイド2をしっかりつくることが挙げられた。
- ③ PCについて…リバウンド時のファウルについて、UFについての確認をした。

ゲームの実際

ゲーム序盤に、八雲の留学生が2つのファウルをコールされることになり、いつも以上にファウルの付け方について考えてゲームを進めることになった。『明らかなもの』をコールすることを意識して、個人としては笛の数が少なかったが、吹き急ぐことなく落ち着いて判定を続けることができた。このゲームでは、SC成立 or ショット成立のケースが数回あった。どのケースにおいてもマジックタイムを把握することができていたので、自信を持ってクロックの修正をすることができたのはよかった。

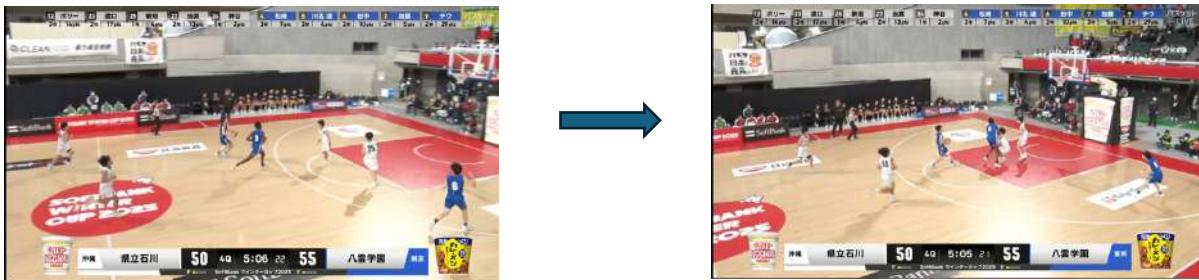
反省と今後の課題として、2つのケースが印象に残った。



留学生 vs 日本人というマッチアップになった際、オフボールでダブルチームを仕掛ける場面があった。リードとしてこのプレイを捉えていて、『よくないな』と思って見ていたところ、即座にセンターからコールが入った。ポストカンファレンスでCCからコメントをいただいた中身が、今の自分と大きな差があった。

まず、この留学生は、少し前にファウルをコールされている点。また、これまでの展開の中で速攻にいくケースでバンプによるファウルを何回も受けていること。それらのフローを考えた時に、すぐにコールされたとのことであった。コンタクトの大小などではなく、ゲーム全体の中で必要かどうか、ゲームフローを感じてその決断をするところに、大きな違いを感じた。

もう一つのケースは、留学生に対してファウルをつけてよかったと感じたケース。試合を通して、青の留学生に対して白の選手が速攻を止めるために先回りをしてコンタクトを起こすケースが何回もあった。進行するオフェンスが避けたり止まったりするスペースがない中でポジションを占めているものには概ね DF ファウルがコールされているゲームの展開の中で、このケースは、明らかに DF が待ち構えているのを把握した上でコンタクトを起こしていたケースだった。



このケースを、リードで見ていてノーコールとしたが、映像を見返しながらゲームのファウルフローを確認した時に、オフェンスファウルと判定してもよかったですと感じた。おそらく、オフェンスファウルをコールしたらベンチや選手からコミュニケーションを求められると想像できるが、それも含めて、トライできるケースだった。

ポストゲーム（クルーミーティング）

最初のケースについてはポストゲームにて話題にしていただいた。二つ目のケースについては、ゲーム中に、『DFがいるのを分かっていてコンタクトを起こしたらオフェンスファウルだね』と助言をいたしました。

自分のポジションで何を捉えているのか、伝わったとのことだったので、今トライしている体の向きや目線については、一定の成果があったと実感できた。

所感

昨年に続き、今年度もウィンターカップに出させていただきました。数多くのメディアにも取り上げられるなど、年々注目度が増す大会に派遣させていただき大変ありがとうございました。

11月には日清トップリーグに参加させていただき、全国トップクラスの高校生を吹く機会が続けてあったので、ゲームの強度やスピードに戸惑うことなく落ち着いて試合に臨むことができました。また、クロック管理については県内でも徹底できるようトライしていることなので、落ち着いて自信を持って対応できたことはよかったです。

2試合目に感じたことで、言葉としては知っていたがなかなか実践や振り返りが難しかった『ゲームフローを感じる』や『ゲームに必要な笛』。これらを、目の前で感じて自分の中で痛感し納得することができたので、来年度の新しいテーマが見えた気がします。

日頃のゲームで実践し、自分のものにできるように今後も日々の取り組みを大事にしてまいります。