

## 平成25年度 関東総合バスケットボール選手権大会

女子準決勝 平成25年11月24日(日) 富士北麓運動公園体育館 大会2日目 Aコート 第1試合9:30~					
〈Aチーム〉 順天堂大学 千葉	81	$\left. \begin{array}{l} 19 - 20 \\ 20 - 21 \\ 22 - 9 \\ 20 - 21 \\ - \end{array} \right\}$	71	〈Bチーム〉 桐蔭横浜大学 神奈川	
主審	増淵 泰久	第1副審	佐田 幸一	第2副審	手塚 清孝

S	NO	氏名	得点	3P	2P	FT	Foul
	4	井川 朱音					
○	5	久保田 有紀	2	0	1	0	0
○	6	上村 有稀		0	0	0	0
○	7	高野 真緒		0	0	0	0
○	8	本多 慧		0	0	0	1
◎	9	栗原 美咲	15	1	5	2	2
◎	10	安田 彩花	13	0	5	3	1
◎	11	安孫子 未央	11	3	1	0	2
○	12	金廣 萌美		0	0	0	0
○	13	高橋 美晴		0	0	0	0
○	14	森 百合花		0	0	0	0
◎	15	越知 遥	17	1	6	2	3
○	16	都竹 もみの		0	0	0	2
◎	17	米谷 六花	11	3	1	0	1
○	18	関根 華恵	12	0	5	2	1
○	19	高瀬 あづさ		0	0	0	1
	20	加瀬 奈津美					
	21	赤塚 菜帆					
コーチ		竹内 敏康					
			81	8	24	9	14

S	NO	氏名	得点	3P	2P	FT	Foul
	7	井水 亜美					
	8	田畑 恵美					
	9	白土 成美					
○	12	内堀 沙也佳		0	0	0	0
	19	伊藤 彩乃					
○	20	出口 咲乃		0	0	0	0
◎	22	岡崎 涼乃	14	2	4	0	2
○	23	齊藤 優衣		0	0	0	0
◎	25	高橋 ゆつき	21	0	7	7	2
◎	27	柿沼 かすみ	8	2	0	2	2
○	36	金高 歩		0	0	0	3
◎	37	佐藤 理沙	11	0	4	3	1
○	57	工藤 真帆		0	0	0	3
	58	輿石 典子					
○	63	千葉 春花		0	0	0	0
◎	64	辻本 みどり	17	5	1	0	2
○	77	佐野 あすか		0	0	0	0
	83	加藤 沙紀					
コーチ		木村 和宏					
			71	9	16	12	15

◎:スターター ○出場 3P:3点シュート(本数) 2P:2点シュート(本数) FT:フリースロー(本数) Foul:パーソナルファウル

<b>戦評</b>	<b>記入者: 小野 利晴</b>
<p>1P 立ち上がり両チームマンツースタート。順天堂がリバウンド・ルーズボールで圧倒し、また3P攻撃で7-0でリード。Defでもマンツーマンからトラップをしかけ横浜をかく乱する。残り4:00順天堂はツープラトンでメンバーチェンジ、横浜も落ち着き始め徐々にOffが安定し#27の連続3Pなどで追いつき残り10秒20-19で逆転。1P終了横浜20-19順天堂</p> <p>2P スタート順天堂の#18の1on1で逆転。横浜20-22順天堂。残り9:25横浜タイムアウト、#37のインサイドプレイで逆転。横浜24-22順天堂。その後もややインサイドに不安をかかえる順天堂のDefにつき#25がインサイドプレーで再逆転。横浜28-25順天堂。それに対し、順天堂も1Pからの3Pの攻撃からドライブを多様し始め、横浜のファールを誘う。シーソーゲームの中、残り2:53横浜のタイムアウトをとり、1-3-1フルコートゾーンプレスを展開。横浜41-39順天堂で前半終了。</p> <p>3P 横浜は立ち上がり#25のインサイド中心のオフェンスを展開。かたや順天堂はドライブインからの外角シュートのオフェンスを展開するが、互いにこう着状態が続く。しかし、疲れが見え始めた横浜の足が止まり始めシュート確率が悪くなる。順天堂はその隙をつきリバウンドを支配し始め徐々に引き離し3P終了。順天堂61-50横浜</p> <p>4P 立ち上がりから順天堂の良いリズムが続き#15の3Pなどで引き離しにかかる66-50。残り8:41横浜たまたまタイムアウトしかし、状況は変わらず限られたメンバーの拾うからか横浜のオフェンスにスムーズさが無くなる。それを尻目に順天堂はさらに引き離し残り5:3076-54の22点差をつけしかし、横浜も必死に食い下がりにインサイドの#25、64の3Pなどで攻め続け残り2:3079-69追い上げる。ただ、流れは変わらず、順天堂81-71横浜で試合終了。全体的に終始一貫した小気味良い順天堂のランニングバスケット、そして、限られたメンバーで格上の順天堂を苦しめた横浜のベンチワークが印象に残ったゲームであった。</p>	