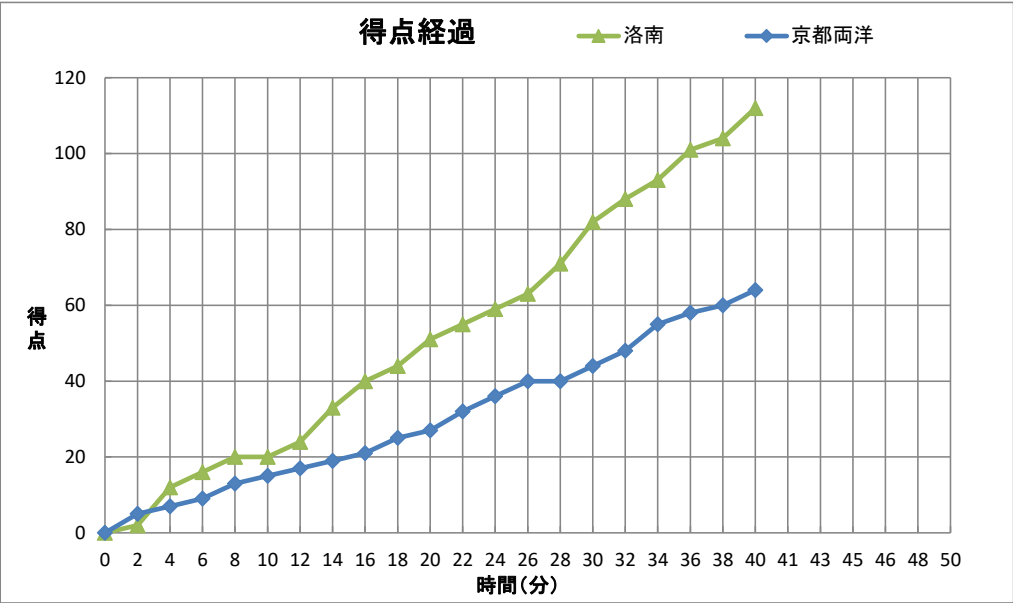




第40回京都府高等学校選手権大会 兼
第73回全国高等学校バスケットボール選手権大会京都府予選

個人トータル表

男 子							10月31日				14:00 開始			
決勝リーグ							島津アリーナ京都				M			
◎ 洛南 112							<div><div>201st15</div><div>312nd12</div><div>313rd17</div><div>304th20</div></div>				64 京都両洋			
番号	氏 名	得点	3P	2P	FT	反則	番号	氏 名	得点	3P	2P	FT	反則	
* 4	西村 慶太郎	11	0	4	3	2	4	藤井 惇平	1	0	0	1	1	
* 5	小川 敦也	17	0	8	1	2	5	松岡 洋樹	-	-	-	-	-	
* 6	浅野 ケニー	8	0	3	2	1	6	唐仁 翔琉	4	0	2	0	0	
* 7	大石 日向	9	1	3	0	0	* 7	山岡 青登	0	0	0	0	1	
8	岩屋 頼	6	0	3	0	2	* 8	山本 雅大	11	0	5	1	4	
9	大西 一輝	7	1	2	0	0	9	小川 凌来	3	0	1	1	2	
* 10	山岸 優介	12	0	6	0	0	* 10	森 弥月	19	0	9	1	0	
11	簗田 恵大	6	0	3	0	1	* 11	佐崎 篤喜	16	0	7	2	2	
12	杉信 イフエアニ	6	0	2	2	1	* 12	田村 留樹哉	6	2	0	0	1	
13	廣瀬 励哉	5	0	2	1	1	13	高橋 慈央	0	0	0	0	0	
14	波多野 心優	7	1	2	0	1	14	和英世 珠力澄	2	0	0	2	3	
15	星川 開聖	12	0	4	4	1	15	所 龍之介	-	-	-	-	-	
16	西村 渉	6	0	3	0	0	16	中野 京葵	-	-	-	-	-	
17	辻 永遠	0	0	0	0	2	17	谷 哲平	2	0	1	0	3	
18	松山 雄亮	0	0	0	0	2	18	齋藤 奏来	0	0	0	0	0	
コーチ	吉田 裕司					0	コーチ	瀬戸山 京介					0	
Aコーチ	河合 祥樹						Aコーチ	濱頭 連太郎						
合 計		112	3	45	13	16	合 計		64	2	25	8	17	
主審: 川路 宗勲														
副審: 中村 公彦														
副審: 富田 洋平														



CTO	1・2P		3・4P			OT1	OT2	OT3	OT4
TeamA	:	:	:	:	:	:	:	:	:
TeamB	13:35	:	:	:	:	:	:	:	:

〔 戦 評 〕
ウィンターカップ京都府予決勝リーグ第2戦 洛南対京都両洋
第1ピリオド洛南#4#5#6#7#10京都両洋#7#8#10#11#12両チーム共にハーフコートマンツーマンで開始。洛南#5#10#の得点、京都両洋#11、#12の3Pで得点、4分で12-7洛南リード。その後、洛南は#10の連続得点、#4の速攻で加点、京都両洋も攻めを強め、#11のドリブルイン、#8バスカン得点、8分20-13洛南リード。その後、京都両洋#14が得点し、20-15洛南リード終了
第2ピリオド、洛南は洛南はんは炉にディフェンスをチェンジしていく。京都両洋早い展開の攻めで#15、#6が得点、3分40-21とリードを広げる。京都両洋もリバンドを粘り攻めを続けるがシュートが決まらず、逆に洛南が速攻で加点していく。京都両洋は#8のスティール、#11のドリブルインで加点、8分44-25で洛南リード。その後も洛南の速攻と早い展開で得点、51-27洛南リードで前半終了
第3ピリオド、洛南#4#5#6#7#15、京都両洋#7#8#10#11#12洛南はオールコートマンツーマン、京都両洋ハーフコートマンツーマンで開始。洛南#10#12が加点し得点を広げていく。その後も洛南は着実に得点し4分63-40洛南リード。洛南は選手を入れ替えながらもリズムは変わらず早い展開で攻め続けていく。一方京都両洋は、リバンドに粘りを見せ、積極的に攻めていく。#8ゴール下での頑張りを見せ、また、速攻でも果敢な攻めで徐々にリズムも良くなっていく。一方洛南はディフェンスプレッシャーを強め、そこから速攻に繋げ加点していく。8分71-40洛南リード。その後も展開の早い攻めを続け80-44洛南リードで終了。
第4ピリオド、お互いに選手を入れ替え、下級生主体のチームの対戦となったが、思い切りの良いプレイが見られる。京都両洋もリバンド、1:1と積極的にプレイする場面が増えてくる。洛南も下級生ながら落ち着いたプレイで得点を重ね、最終112-64で洛南が勝利し2勝とした。敗れた京都両洋は随所に身長差を跳ね返すだけのリバンドに粘りを見せたゲームであり今後につながるゲームであった。

