

男子バスケットボールにおけるゲーム分析 — JBL 男子優勝 A チームのオフenseに着目して —

Game analysis in Men's Basketball Game
— focusing on the offense of team A (Men's championship of JBL) —

小津和 俊 洋

Toshihiro KODUWA
大学院保健体育コース

蔵 元 彩

Aya KURAMOTO
大学院保健体育コース

末 永 知 寛

Tomohiro SUENAGA
大学院保健体育コース

鈴 木 淳

Jun SUZUKI
保健体育講座

(平成25年 9 月30日受理)

Abstract

This study was intended to show that team a has had characteristic offenses because team A got the title three times in past five years.

I investigated 8 games taken place on October (2012-2013), And compared the offensive time, the shoot number of success which was classified and the number of turnover with opponent teams.

The main results were as follows. There was lower significant difference about the success rate between 1sec. and 9sec. of offensive time than opponents. also, there was that about the number of turnover. While, there was higher significant difference about the post play of shoot situation¹⁰.

From the results, it was indicated that team A won the games by not using fast breaks which led miss, by using post plays which had high success rate nearby goal.

キーワード : Basketball, shoot number of success, offense

I はじめに

バスケットボール競技におけるゲーム構造は、オフenseとディフェンスの2極面から成りたち、ボールの所有とシュートの攻防をめぐり、相対する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。また、一定時間内に得点を争うことから、攻撃のスピードやシュートの回数が、ゲーム

の展開上の大きな要素となる¹⁾。これらの重要な要素による成否により勝敗が決定され、直接的には相手を上回る攻撃回数や高確率のシュート力に帰依することは明らかである。

吉井は²⁾得点するための、唯一の方法としてシュートしてそれを成功させることであると指摘している。試合で勝利を得るためには、シュート成功率を上げ、かつ限られた攻撃所要時間内でミ

表1 攻撃所要時間とシチュエーション別のシュート成功回数 (回)

A チーム		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	計
A	1秒～8秒	3	24	0	2	0	2	0	0	7	9	4	51
B	9秒～16秒	5	0	0	9	0	9	0	0	18	47	32	120
C	17秒～24秒	1	0	0	1	0	5	0	1	9	21	13	51
他チーム		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	計
A	1秒～8秒	19	23	2	2	0	3	1	1	9	9	18	87
B	9秒～16秒	7	0	0	10	1	10	1	1	31	32	39	132
C	17秒～24秒	1	0	0	3	0	2	1	1	11	14	20	53

スをせずに、的確なシュートを各個人が選択するかが重要であると考えられる。

これまで、バスケットボールにおけるオフenseに注目した戦術分析は、ミドル、ローポスト、ハイポストには空間の優位性があり、それらの場所にボールを集めることの重要性、スクリーンプレイでは個人戦術(1対1)の重要性が示唆されていること³⁾。身体のハンディをカバーする特殊な戦術の研究⁴⁾など数多くの研究結果が得られている。しかし、日本国内にあるチームに着目してオフenseの特徴を明らかにした研究は少ない。

そこで本研究では、日本のトップリーグに所属し、2008年～2013年までの過去5年にわたり、優勝回数3回の実績を残しているAチームを対象に、攻撃所要時間及びシュートシチュエーションについて他チームと比較分析を行い、Aチームの勝利に貢献していると考えられる、オフense要因に関する分析を行った。

II 研究方法

1. 対象ゲーム

JBL2012～2013レギュラーシーズン10月に行われたAチームを対象として計8試合を分析の対象とした。

2. 分析方法

VTRから抽出したデータを基に、攻撃所要時間A:1秒～7秒、B:8秒～16秒、C:17秒～24秒に分類し、シュートのシチュエーションを、稲垣(1977)の報告を参考に11種類のシュートシチュエーションの分類と、ターンオーバー数を調査し、Aチームと他チーム(Aチームと同じリーグに所属している7チーム)の比較を行った。統計的処理は比率の差異の検定を行い、有意水準を5%未満とした。

表2 シュートシチュエーション

マン・ア・ヘッド	カットイン	①
	アウトナンバー1	②
	アウトナンバー2	③
ドリブル	インサイドスクリーン	④
	ドリブルスクリーン	⑤
ボール・ア・ヘッド	ポストからパス	⑥
	ポストからパスでスクリーン	⑦
	アウトサイドスクリーン	⑧
	ベネトレイトからパス	⑨
1ON1	ポストプレイ	⑩
	1on1	⑪

III 結果

1. 攻撃所要時間とシュートのシチュエーション

表1は、攻撃所要時間とシュートシチュエーション別の成功回数を示したものである。シュートのシチュエーションについては表2に示している。表2左の項目マン・ア・ヘッドとは、攻撃側競技者が、ボールに選考する攻撃の系統で、この中にはカットイン系、アウトナンバー系、スクリーンブロック系があるが、中核となるのは、プレイの構造からみても、カットイン系である。

ボール・ア・ヘッドとは、ボールが攻撃側競技者に先行する系統でこの中には、ポスト系とスクリーンブロック系、アウトサイドスクリーン系があるがこの系統の中核となる系列は、発生的にみてポスト系である。

ドリブル系統とは、基本的に攻撃側競技者が防御側競技者を弱点のある状態にし、ドリブルする系統でこれは、ドリブルカットインとその発展的な戦術であるインサイドスクリーンによるものである。中核となるものは、ドリブルカットインである。³⁾

Aチームと他チームの攻撃所要時間とシチュエーション別のシュート成功回数を比較すると、攻撃所要時間A(1秒～8秒)の①ではAチーム1%、他チーム7%で統計学的に有意差は見ら

れなかったが、他チームにおいては高値が示された。②では A チーム 11%，他チーム 9% で有意差は見られなかったが、A チームにおいて他チームよりも 3% 高い値が見られた。③から⑪までは統計的な数値からは有意な差が認められなかった。

攻撃所要時間 B (9 秒～16 秒) の①では、A チームは 2%，他チーム 3% と他チームには、統計的な有意差は見られなかった。②から⑧には有意差は見られなかった。⑨では、A チームは 8%，他チーム 11% と他チームでは、統計的に有意差が見られなかった。しかし A チームに比べて他チームに値が高い傾向がみられた。⑩では A チームは 18%，他チーム 31% であり 5% 水準の有意な差が見られた。

攻撃所要時間 C (17 秒～24 秒)，①から⑨までは統計的な有意な差は見られなかった。⑩では A チームは 9%，他チームでは 5% と統計的に有意な差が見られないものの、A チームに他チームと比べて 4% 高い数値が見られた。⑪では、A チームは 6%，他チーム 7% と統計的に有意な差はないが、他チームにおいて 2% 程の高い値がみられた。

2. 攻撃所要時間とシュート成功回数の合計

攻撃所要時間 A～C でシュート成功回数の合計を見ると、攻撃所要時間で A チームは 23%，他チームは 32% と 5% 水準で有意差がみられた。

攻撃所要時間 B で A チームは 54%，他チームは 49% と統計的な有意な差はないが、A チームの値が高い値を示した。攻撃所要時間 C において A チームは 23%，他チームは 19% と A チームに高い値がみられた。

3. ターンオーバーの比較

8 ゲーム合計の A チームと他チームのターンオーバー数を比較した場合、A チームは攻撃回数 736 に対して 72 回 (9%) のターンオーバーがあった。他チームは、攻撃回数 684 に対して 107 回 (16%) のターンオーバーが認められ、5% 水準で有意な差が見られた。

IV 考察

1. A チームの特徴

攻撃所要時間とシュートシチュエーションの成功回数、ターンオーバー数の A チームと他チームの比較分析の結果より、A チームは、ファーストブレイクをあまり使わずに、シュート成功率

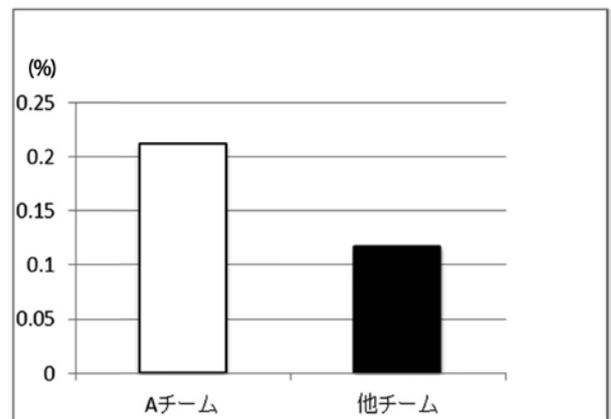


図1 A チームにおける攻撃所要時間 A のシュート成功回数

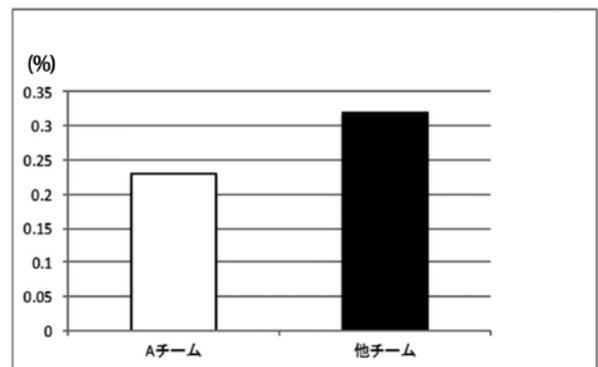


図2 A チームにおけるシュートシチュエーション⑩の成功回数

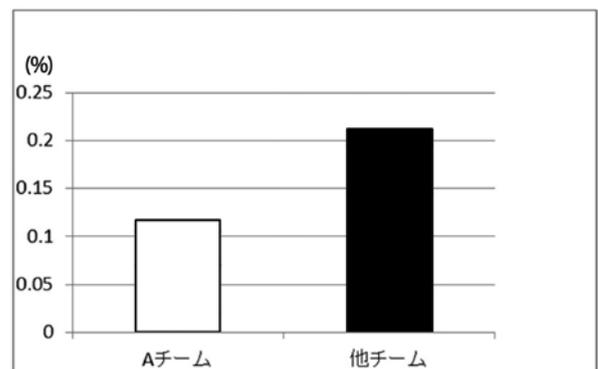


図3 ターンオーバー数

の高いゴール付近でのインサイドプレイ中心⁴⁾に得点をとっている。

図1は、攻撃所要時間 A シュート成功回数を示しており、A チームが他チームと比較してポストプレイ中心に得点をしていることが明らかである。このようなプレイスタイルに至った背景には、A チームは、強力なインサイドプレイヤーが所属しており、そのプレイヤーを中心として得

点をしていることが考えられる。また、ゴール近辺、制限区域の内側、外側で、ミスマッチ（身体的、技術能力差）による1対1で有利な状況を作りだし⁵⁾得点をしていることも多いのではないかと考えられる。

図2はシュートシチュエーション⑩のシュート成功回数を示している。ファーストブレイクをAチームが極力使わないようにしていることが他チームと比較してわかる。これは強力なインサイドプレイヤーがいるため、無理な速い攻めをしてターンオーバーを増やすよりも、攻撃所要時間を多く使って、得点力のあるインサイドプレイヤーにボールを渡すことで得点をする戦術であることが考えられる。

図3は全試合合計のターンオーバー数を示している。Aチームは、ターンオーバーが他チームに比べて少ないことが示されている。バスケットボールはミスのスポーツだと言われている。ミスの少ないチームが勝者となる。⁶⁾いかにミスを最小限にするかが、チームの勝利に結びつく。⁷⁾

以上の結果を踏まえるとこれらAチームの特徴として、Aチームは、ターンオーバーが少なく、攻撃はハーフコートオフenseが中心で、強力なインサイドプレイヤーを起点にして得点を重ねて行くチームであると言える。また、シュートシチュエーションの成功回数の比較に有意差は現れなかったが、ショットクロック24秒を終了ギリギリまで使い、チームの得点源であるインサイドプレイヤーにボールを渡して得点するパターンやインサイドプレイヤーが、ペリメーター付近まで出て個人技の1対1で得点を取る場面もみられた。

2. 有意差が見られなかったオフense

有意差がみられなかったオフenseについては、VTRの映像を見ていると、各チーム特徴があるオフenseプレーが、あまりなかったことが上げられる。Aチームに関しては、強力なインサイドプレイヤーがいるため、その選手を起点にオフenseを展開するので、ファーストブレイクが少ないことやインサイド攻撃がショットクロック24秒終了間際に多いなどの特徴があるオフenseを作ることが出来る。

V. まとめ

本研究では、過去5年で3回優勝しているAチームに対して、特徴的なオフenseが勝利の要因ではないかという仮説の基に、攻撃所要時間をA、B、Cに分類し、シュートシチュエーション

の成功回数を調べ、ターンオーバー数を比較した結果、次のようなことが明らかになった。

Aチームは、攻撃所要時間Aでの攻撃成功回数が他チームよりも少なかった。しかし攻撃所要時間Bのシュートシチュエーション⑩は他チームより多く、ターンオーバーの数は他チームよりも少なかった。

この結果、Aチームはミスが出やすいファーストブレイクを極力使わないようにして、強力な得点源であるインサイドプレイヤーを中心にオフenseを組み立てていることが判明した。Aチームは、ある一定のプレイヤーをチームとして機能させる特徴的なオフenseで過去5年で3回優勝というすばらしい成績を取ることができたと考えられる。

強力な得点力があるプレイヤーが存在しないチームに関しては、オフenseに特徴があるチームを作り出すのは難しく、ディフェンスやトランジション等で特色を作っていく必要があるだろう。

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, 大修館書店
- 2) 吉井四郎 (1987) バスケットボール指導全書1, 大修館書店
- 3) 大高敏弘・内山治樹・武井光彦・吉田健司 (2006) バスケットボールのハーフコート・オフenseについての考察: パス地域とパスを受けるためのプレイに着目して 大学体育研究, 28: 1-13
- 4) 木下佳子 (2012) バスケットボール競技におけるハーフコート・オフenseの研究—エイトクロス・オフenseの戦術獲得の構造について—日本体育大学紀要, 42(1), 35-43
- 5) 大高敏弘・吉田健司・内山治樹 (2008) 攻撃所要時間に着目したバスケットボールのハーフコートオフenseの検討, 大学体育研究, 30: 9-22
- 6) ボブナイト・ピートニューウェル (1992) ウイニングバスケットボール, 大修館書店
- 7) 高橋清 (2009) 2007FIBA アジア男子バスケットボール選手権大会における全日本チームのゲーム分析 大成学院大学紀要, 11, 75-84