

【研究概要】

本研究は、北京オリンピック女子バスケットボール競技において、ゲーム分析を行い、ハイピックアンドロールプレイという戦術がいかに用いられているかという実態とその効果について考察した実証分析である。内容は、北京オリンピック女子バスケットボール競技で上位4チームそれぞれを対象とした分析からなる。ゲーム分析を通して、4チームの総合値とそれぞれのチーム毎の値を次の項目、(1)ハイピックアンドロール使用頻度、(2)フィールド・ゴール成功率、(3)ターンオーバー出現率、(4)プレイの5段階評価、(5)ピックセットとアライメント方法、について実証的に明らかにすることを試みた。

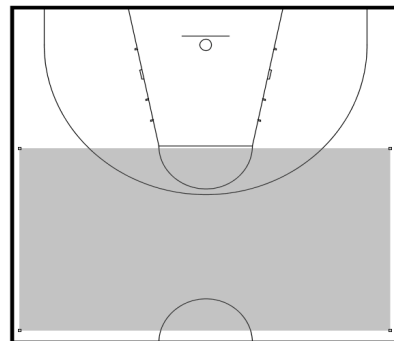
【研究の目的】

現在、オリンピックや世界選手権の試合において、このピックアンドロールプレイという戦術を非常に多く目にする。これらの大会に出場する国は、大陸予選を勝ち抜いた世界のトップチームである。そして、タイプの異なる世界のトップチームが、ピックアンドロールプレイをこれほどまでによく見られる程用いるという背景には、様々な要因を超えて、ピックアンドロールプレイの有効性を信じているからではないかと考えられる。そして、実際のゲームにおいても何らかの有効性があるのではないかと推察できる。本研究では、ハイピックアンドロールプレイの有効性を明らかにすることで、日本の強化施策の一助に寄与することを目的とする。

【研究の方法】

(1) 分類方法

対象は2008年8月に開催された北京オリンピック上位4チーム、アメリカ(優勝)、オーストラリア(準優勝)、ロシア(3位)、中国(4位)とし、テレビにて放映された映像を録画し、4チームの全32試合(各8試合)をスポーツコード・プロ(スポーツテック社製)で、ハイピックアンドロールプレイの実施回数、スクリーンのセット方法、アライメント、5段階評価、フィールド・ゴール、ターンオーバーなどを入力し、集計・分析を行った。プレイの対象は、以下の塗りつぶしエリアで行われるピックアンドロールプレイとする。



(2) 分析方法

ハイピックアンドロールプレイの有効性を明らかにしていくために、以下の2つの方法で分析し、評価を行った。

① オフェンスの攻撃の評価

② ハイピックアンドロールプレイの評価

これらの2つの方法で評価した理由は、ハイピックアンドロールプレイが行われたことでその攻撃(以下、ポゼッション)はどのような形で終わったかと、ハイピック

アンドロールプレイでどのような状況が起こったかをそれぞれ別に考察する必要があると考えた。なぜなら、ポゼッションの終わりだけで評価した場合、得点したからといって、ハイピックアンドロールプレイでチャンスが出来た場合とそうでない場合があり、一概にハイピックアンドロールプレイの有効性があるとは言いきれないからである。逆に、ハイピックアンドロールプレイ自体で得点をとれなかったとしても、そのプレイをきっかけとして、ディフェンスに綻びを作り出し、その後の展開で得点することも同様に考えられるからである。

ハイピックアンドロールプレイの評価は、プレイの現象を「Excellent」「Good」「Even」「Poor」「Bad」の5段階に分類し、それぞれの割合を分析・検討することとする。

【研究結果と考察】

本研究を通して、以下のことが明らかとなった。

(1) ハーフコート・オフenseにおけるその使用頻度は全チームで、28.1% (2384回中、669回) であった。国別で見ると、高い順に、ロシア代表 (34.0%) オーストラリア代表 (31.1%)、アメリカ代表 (26.9%)、中国代表 (20.3%) であった。(2) フィールド・ゴール成功率がハイピックアンドロールプレイを行わない場合に比べて、1.3% 高くなる。(3) ターンオーバー出現率がハイピックアンドロールプレイを行わない場合に比べて、4.4%減少する。(4) ハイピックアンドロールプレイの 58.9%において、何らかの良い結果となる。

(5) ハイピックアンドロールプレイの 21.1%において、直接得点をとるかまたは、フリースローにより得点につながる。

(6) ハイピックアンドロールプレイの 27.0%において、シュートの成功を除く、オープンの状態が発生している。

以上のことから、ハイピックアンドロールプレイ有効性と、世界の上位4チームにおいては、それらを用いて、ディフェンスを攻略していることが明らかとなった。

【総括】

今回の分析を通して、ハイピックアンドロールプレイをより有効性は明らかとなったが、今後より有効に行うために、今回の分析から得られたハイピックアンドロールプレイの課題をまとめ、そこから考えられるプレイヤーに必要な能力を提案する。

<ボールマン>

(1) 正確にスクリーンを使ってアドバンテージを作ることが出来ること。(2) ディフェンスに脅威を与えられるアウトサイドシュート力があること。(3) ヘルプディフェンスが来たかどうかを、瞬時に判断できること。(4) ダブルチームを回避できること。(5) ドリブルから正確にポストフィードできること。(6) ミスマッチを狙ってボールマンが攻めることが出来ること。

<ピッカー>

(1) ボールマンにアドバンテージを与えるピックをセットできること。(2) ピックの後、ポストアップをしてインサイドを攻撃できること。(3) ポストアップの時、ダブルチームに来た場合には、正確にパスアウトが出来ること。

以上のように、ハイピックアンドロールプレイを行うことで、今回明らかとなった以下の有効性が更に期待できるようになると考えられる。