

2010 年度 修士論文

バスケットボール競技における

有効な攻撃法の一考察

～トップチームに見るペリメーターシュートのパターン～

A study of an effective offensive in basketball

～analyzing the patterns of perimeter shooting

of a top team～

早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科

スポーツ科学専攻 コーチング科学研究領域

5009A023-1

数馬 寛人

Kazuma, Hiroto

研究指導教員：倉石 平 准教授

目次

I. 緒言	1
1. バスケットボールにおける競技特性	
(1) バスケットボールの特徴	
(2) 勝利への要因	
2. バスケットボールにおける攻撃	
(1) アシストの可否によるシュートの分類	
(2) 先行研究において	
(3) 研究目的	
II. 方法	6
1. 対象ゲーム	
2. 調査方法	
3. 分析項目	
(1) 集計項目	
(2) 3段階攻撃の分類	
(3) セットプレイの分類	
(4) ペリメーターシュートの分類	
(5) ポジションの定義	
(6) キックアウトプレイの分類	
(7) インサイドアウトプレイの分類	
4. 分析方法	
III. 結果	16
1. 3段階攻撃の攻撃内容の割合	
2. セットプレイの比較	
(1) 全体	
(2) 試投選手別	
3. ペリメーターシュートの頻度	
(1) 全体	
(2) 試投選手別	
(3) 勝敗別	
4. ペリメーターシュートの成功数	
(1) 全体	
(2) 勝敗別	
5. ペリメーターシュートの成功率	
(1) 全体	
(2) 勝敗別	

6. ペリメーターシュートのオフenseリバウンド獲得率

(1) 全体

(2) 勝敗別

7. キックアウトプレイのパターンと数値の分類

8. インサイドアウトプレイのパターンと数値の分類

9. ペリメーターシュートの関係

(1) シュート試投数

(2) シュート成否

(3) リバウンド獲得有無

IV. 考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 39

1. 3段階攻撃の比較

2. セットプレイの比較

(1) 全体

(2) 試投選手別

3. ペリメーターシュートの比較

(1) 全体

(2) 試投選手別

(3) 勝敗別

4. キックアウトプレイの比較

5. インサイドアウトプレイの比較

V. 結論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 42

参考文献

謝辞

付録

I. 緒言

1. バスケットボールにおける競技特性

(1) バスケットボールの特徴

バスケットボールは、1891年にアメリカ合衆国のマサチューセッツ州スプリングフィールドにおいてジェームス・ネイスミスによって創案された競技である。このスポーツは、1チーム5人で構成され、相対する2チームがボールを媒介して自由にコートを動き回り、一定時間内に、得点を競う集団スポーツである³¹⁾。創案当初はわずか13条のルールしかなかったが、その後バスケットボールは急速に普及し、それとともにルールも新しいものが加えられたり、改訂されたりと現在では膨大かつ難解なルールとなった³¹⁾。

石村は¹³⁾、ルール改訂はバスケットボール競技において何らかの勝敗への影響があるのではないかと推察しており、ルール改訂による各チームの攻撃形態の変化を言及している。

得点に関しては、当初より「フィールドシュートは2点」、「フリースローは1点」というまま大きな改訂もなく進んでいたが、1985年にルール改訂が行われスリーポイントルールが導入され、それによりフィールドゴールの得点が2点と3点の2種類となった。このルール改訂によりリングから遠い位置から放たれるシュートの頻度が改訂当初よりも多くなり、シュートに関する大きな変革となったと言える¹²⁾。

以上のことから、現在のバスケットボール競技においては、リングから近い位置から放たれるシュートと遠い位置から放たれるシュートの2種類を各チームの特徴に応じ活用している。

(2) 勝利への要因

上記の特性を踏まえた上で、試合における勝敗を左右する要因には、過去の研究などにおいてもシュート成功率やリバウンド数など既に多数の項目が挙げられている²⁾¹²⁾¹³⁾¹⁸⁾²⁴⁾²⁹⁾³⁰⁾³⁹⁾⁴¹⁾⁴⁶⁾。倉石²⁴⁾は、勝利の為の目標値として1) 自チームのターンオーバーをハーフで5回未満にする。2) 自チームのフィールドゴールを50%以上にする。3) 自チームのフリースローを80%以上にする。4) 自チームのリバウンド・ルーズボールの占有率を60%以上にする。5) 相手チームのターンオーバーをハーフで10回以上させる。6) 相手チームにフリースローを与えない。7) 相手チームのフィールドゴールを40%以下にさせる。の7点を挙げており、このうちのより多数の項目の目標値を達成する事が勝利に大きく近づくと言っている。これをさらに限定して考えると、勝率を高める為には、1) ゴール近辺にボールを集める。2) 確率の高いシュートを決める。事が最も重要であり、ゴール近辺にボールを集める事は、ディフェンスの崩壊を意味して、この事でより確率の高いシュートを放てるだけでなく、接触が多い為ファウルをもらいやすい、ディフェンスが揺さぶられやすいといった利点もあるとも述べている²⁴⁾。

しかし天田ら¹⁾が、シュートの日米間比較を行った際に、アメリカのゴール近辺での攻撃は他の攻撃に比べ多い結果となったが、日本の攻撃においてはゴールから遠い位置から放たれるシュートが最も多い結果となった。そこで日本人は体格面において他国の選手と差異があることから、同じ形態のオフェンスのみでは同じ成果は出ないのではないかと筆者は仮説をたてた。

体格面の指標の 1 つとなる、平均身長各国比較は、以下の通りである（表 1）。

表 1 2010 年世界選手権上位 10 チーム、ワースト平均身長チーム、及び 2010 年アジア選手権時の日本代表チームの平均身長比較

ranking	team	ave (cm)
1	USA	200
2	Turkey	202
3	Lithuania	201
4	Serbia	204
5	Argentina	198
6	Spain	200
7	Russia	204
8	Slovenia	202
9	Brazil	199
10	Australia	199
15	Angola	(Worst)195
-	Japan	192.5

表 1 は、2010 年の世界選手権に参加した全 24 チームのうち上位 10 チームに入っ
たものと参加国のうち最も平均身長が低かったチーム、さらに 2010 年アジア選手権出場の際
の日本代表といった計 12 チームの登録選手における平均身長が記載されている。これを
見ると日本代表は、世界選手権出場レベルのチームと平均身長という観点から体格面を比
較した際には、どのチームよりも劣っている事が分かる。

そこで、本研究では諸外国の選手が多用しているゴール近辺からのシュートではなく、
その他のゴールから遠い位置でのシュートという特定のスキルに着目して分析を行った。

2. バスケットボールにおける攻撃

(1) アシストの可否によるシュートの分類

バスケットボールのコートには、制限区域と呼ばれる区域がありゴール付近の色が変わ
った地域すべてを指している²⁴⁾（図 1）。

またシュートを放つ位置を区分けする為に、制限区域を基準とすると 1) 制限区域内か
ら放たれるシュートと 2) 制限区域より外側から放たれるシュートの 2 種類に分ける事が
できる。

そこで本研究においては、制限区域内から放たれるシュートをインサイドシュート、制
限区域より外側から放たれるシュートをペリメーターシュートとした。

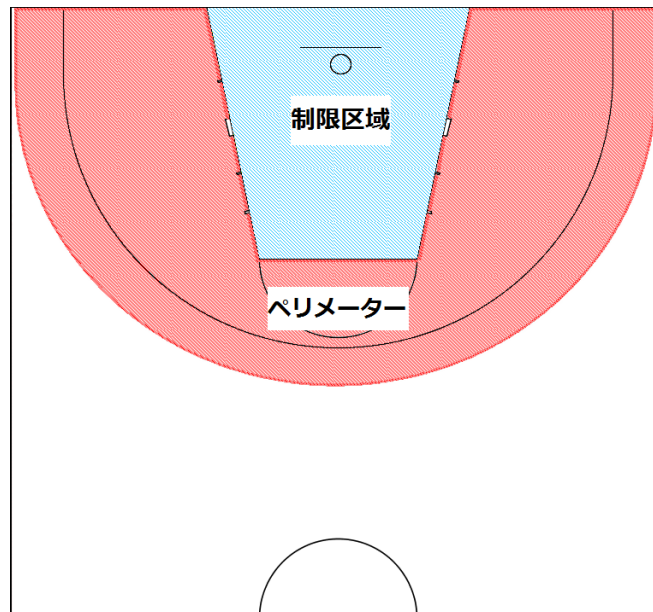


図 1 制限区域による区分け

さらにペリメーターシュートを試投する為には、その為の準備局面として 1) アシストを要するものと 2) 自らの技術のみを駆使するものの 2 種類が挙げられる。またシュートの位置の分類と同様にアシストパスにおいても、1) 制限区域内から出されるものと 2) 制限区域より外側から出されるものの 2 種類に分類することができる。

以上の事から準備局面においては、1) 制限区域内からのアシストによるもの。2) 制限区域より外側からのアシストによるもの。3) 自らの技術のみによりアシストを要さないものが挙げられ²⁷⁾、それに加え、4) ハンドオフパスからのアシストによるもの。5) ピックプレイからのアシストによるものも 1 つのプレイとして考えられる事から、全部で 5 点に分類することができる。

(2) 先行研究において

ペリメーターシュートやそれに起因するアシストパスに対する考え方や研究は、既に多くの報告がなされている (表 2)。

表 2 ペリメーターシュートに関する先行研究

論文名	研究者	年
バスケットボールに於けるアシストパスについて	新井	1970
女子バスケットボール選手のシューティングの運動形態について	大門、妹尾ら	1983
バスケットボール競技におけるシュートの日米間比較	天田、嶋田ら	1989
バスケットボール競技におけるパスの日米間比較	一井、嶋田ら	1989
バスケットボールにおけるスリー・ポイント・シュートの日米比較	武井、大高ら	1993
バスケットボールにおけるアウトサイドシュートに関する一考察	日下部、上林	2007
バスケットボールのシュート成功率を高める要因に関する研究	福田、西島ら	2010

天田ら²¹⁾は、日米間における試投されたシュートの形態と頻度を比較すると、日本人の特徴としてペリメーターシュートが多い事を実証しており、ゴール近辺でのシュートが多いアメリカとの違いを言及している。

そこで本研究に先立ち、上記の先行研究を国内リーグで検証する為、はじめにインサイドシュートとペリメーターシュートの頻度割合を全体・試投選手別で抽出し、実際に日本人において、ペリメーターシュートが多く使用されているのかどうかといった活用状況を検証したい。

さらにこのペリメーターシュートにおいては、頻度だけでなく準備局面の違いによるシュート確率への影響も言及されている²⁷⁾。大門ら⁶⁾は、国内女子大学生の試合を対象に運動形態について報告をしている。彼らは、シュート地点から 60° の角度でパスからボールを受け取ってシュートを行い、その際の身体の動作が成功したときのシュートフォームに比べ大きくなったり小さくなったりすると、シュートの成否に影響する事を言及している。この事からパスを受ける際の角度によりシュート成功率は、影響を及ぼすのではないかと考えられる。日下部らは²⁷⁾、同項目に対し国外の NBA の試合を対象に研究を行っているが、その際にはシュート成功数においては、有意差は見られなかった。

そこで本研究では、国内の試合を対象に、有効な準備局面として示唆されているゴール近辺からのアシストに伴うペリメーターシュートにつき研究の上有効性を実証させたい。

(3) 研究目的

このように先行研究にて、準備局面における体の角度の変化がシュートの確率に影響を及ぼす事が示唆されているが、実際にシュート試投選手の体の角度の変化によりシュートの確率に影響があるかといった検証は国外の NBA の試合を対象にのみされており、日本国内の試合を対象にしたものはいまだに発表されていない³⁾⁶⁾²⁷⁾。またペリメーターシュートに対するアシストには、前述のとおり様々な分類がなされているが、複合的な人間での準備局面からシュートまでの技術に特化した研究も、筆者が調べる限り見当たらない。

そこで本研究では、試合中に試投されたセットオフフェンスにおけるペリメーターシュートに着目し、先行研究を参考に²⁷⁾制限区域内からのアシストによるものを、「I→O」：制限

区域より外側からのアシストによるものを、「O→O」：シュート試投選手自らの技術のみによりアシストを要さないものを、「O」：ピックプレイによるものを、「Pick」：ハンドオフパスによるものを、「hand off」の5つに分類し、それぞれの試合に関し 1) シュート試投数の割合、2) シュート成功数、3) シュート成功率 4) オフェンスリバウンド獲得率、の4点につき分析する事によって制限区域内からのアシストを用いたペリメーターシュートの効果を明らかにする事を目的とした。同時に制限区域内からのパス形態も分類し、上記3項目の分析結果に対しポジションを基に細分化する事で攻撃種類及び頻度の傾向も見出したい。その事でこの研究において得られた情報を効果的にフィードバックし、1) 試合に際して、事前にコーチングスタッフがゲームプランを組み立てる際の一助となる事、2) 試合前もしくは試合中において、コーチングスタッフが戦術戦略を練り、選手達に浸透させる際の一助となる事、3) 今後、ゲームの勝因の1つの指標としてキックアウトプレイやインサイドアウトプレイといった「I→O」のプレイが位置づけられる事、4) 試合の準備の為に練習として「I→O」のプレイを中心に練習メニューを組み立てるための一助となる事の4点を成果として挙げ、今後のバスケットボール指導及び日本バスケットボールのレベル向上の一助としたい。

II. 方法

1. 対象ゲーム

日本バスケットボールリーグ（以下 JBL と略記）を昨シーズンまでの 3 年間連覇していたアイシンシーホース（以下アイシンと略記）の 2009-2010 シーズンにおける全 47 試合（レギュラーシーズン 42 試合、プレーオフセミファイナル 2 試合、ファイナル 3 試合）を分析対象とした。当チームを取り上げた理由は、現在までに日本代表の選手は、JBL の所属チームからのみ輩出されており、当リーグは日本最高峰のリーグである事に拠っている。その中で、当リーグにおいて近年最も成績を残しており、2009-2010 シーズンも 2 位を獲得したアイシンは、勝敗に影響するプレイを構築する上で研究対象として十分に値すると思った。当チームは、2009-2010 シーズンの最終順位は前述の通り 2 位となり連覇を逃したが、3 戦先勝のトーナメントであるファイナルを除くと、他チームよりも最も多く勝利数を収めており、レギュラーシーズンにおいては、全 42 試合中 31 勝をあげ 1 位を獲得している。さらにここ 5 年間で全チームのうち最も勝率が高く安定度があるため、しかもアスレティック能力にも長けてはいるもののベテランが多く、かけ引きをした上での勝利が多いため、自らの研究に最も良い妥当なチームと判断し、アイシン 1 チームに特化し全試合につき分析を行った。

なお 2009-2010 シーズンの JBL 順位は以下の通りである（表 3、表 4、表 5、表 6）。

表 3 JBL2009-2010 レギュラーシーズン結果

順位	チーム名	成績	順位	チーム名	成績
1	アイシン シーホース	31勝11敗	5	東芝 ブレイブサンダース	22勝20敗
2	リンク栃木 ブレックス	27勝15敗	6	トヨタ自動車 アルパルク	20勝22敗
3	パナソニック トライアーズ	25勝17敗	7	レラカムイ 北海道	12勝30敗
4	日立 サンロッカーズ	23勝19敗	8	三菱電機 ダイヤモンドドルフィンズ	8勝34敗

表 4 JBL2009-2010 プレーオフ結果

戦	勝者	スコア	敗者
1	リンク栃木 ブレックス	81 - 91	パナソニック トライアーズ
2	(レギュラー シーズン・2位)	84 - 72	(同・3位)
3		81 - 80	
1	アイシン シーホース	66 - 61	日立 サンロッカーズ
2	(同・1位)	61 - 46	(同・4位)

表 5 JBL2009-2010 ファイナル結果

戦	優勝	スコア	準優勝
1	リンク栃木 ブレックス	88 - 77	アイシン シーホース
2		80 - 72	
3		71 - 63	

表 6 JBL2009-2010 最終順位

順位	チーム名	順位	チーム名
1	リンク栃木 ブレックス	5	東芝 ブレイブサンダース
2	アイシン シーホース	6	トヨタ自動車 アルバルク
3	パナソニック トライアーズ	7	レラカムイ 北海道
4	日立 サンロッカーズ	8	三菱電機 ダイヤモンドドルフィンズ

2. 調査方法

調査の方法は、アイシンが撮影を行った全試合の映像 DVD の試合映像を基に、スポーツ分析ツールであるゲームソフトの Power Analysis Eizo Jockey を用いて対象となる試合のデータを収集の上分析を行った。

また JBL が公式 HP にて掲載しているスタティスティックスや PLAY BY PLAY を利用し、集計した数値の確認を行った。

区分けにおいては、判定前に事前に基準となるフローチャートを作成の上参考とした(表 7)。

表 7 フローチャート (4 次局面以降は、3 次局面の繰り返しとなる)

1 次局面		
Pass entry	Wing receive	
	Top receive	
	Corner receive	
	Direct	High post
		Middle post
		Low post
Dribble entry	Top	
	Wing	
	Corner	

2次局面					
Pass	Direct	High post	Drive	Shoot	Jumper
		Middle post			Hook
		Low post			lay up
	Skip pass (two pass or more)	Top		Pass (kick out)	Top → Top(ball,skip)
		Wing			Top → Wing(ball,skip)
		Corner			Top → Corner(ball,skip)
	Pass (one pass)	Top			Wing → Top(ball,skip)
		Wing			Wing → Wing(ball,skip)
		Corner			Wing → Corner(ball,skip)
	Hand off pass	Normal			Corner → Top(ball,skip)
		Dribble screen			Corner → Wing(ball,skip)
					Corner → Corner(ball,skip)
Dribble	Top		Pass (inside)		High post
	Wing				Middle post
	Corner				Low post
Pick	Shoot	Jumper	Shoot	Jumper	
	Pass	Top	その他		
		Wing			
		Corner			
		High post			
		Middle post			
		Low post			
	Drive	Lay up			

ポジションが書かれているものは、パスまたはドリブル等により移動したボールマンの移動後の位置を意味している。

また () 内の ball はボールサイドへのパスを意味し、skip は逆サイドへのパスを意味している。

3次局面 (inside)					
Pass	Post → Post	High post	Shoot	Jumper	
		Middle post		Hook	
		Low post		Lay up	
	Inside out	High → Top(ball,skip)	その他		
		High → Wing(ball,skip)			
		High → Corner(ball,skip)			
		Middle → Top(ball,skip)			
		Middle → Wing(ball,skip)			
		Middle → Corner(ball,skip)			
		Low → Top(ball,skip)			
		Low → Wing(ball,skip)			
		Low → Corner(ball,skip)			
	Hand off pass	Normal			
		Dribble screen			
Dribble	Top				
	Wing				
	Corner				

ここで言う 3 次局面 (inside) とは、2 次局面により制限区域内にいる選手に対しボールが渡った場合、つまりインサイドにボールがある状態での局面を指す。

3次局面 (outside)					
Pass	Direct	High post	Drive	Shoot	Jumper
		Middle post			Hook
		Low post			lay up
	Skip pass (two pass or more)	Top		Pass (kick out)	Top → Top(ball,skip)
		Wing			Top → Wing(ball,skip)
		Corner			Top → Corner(ball,skip)
	Pass (one pass)	Top			Wing → Top(ball,skip)
		Wing			Wing → Wing(ball,skip)
		Corner			Wing → Corner(ball,skip)
	Hand off pass	Normal			Corner → Top(ball,skip)
		Dribble screen			Corner → Wing(ball,skip)
					Corner → Corner(ball,skip)
Dribble	Top		Pass (inside)		High post
	Wing				Middle post
	Corner				Low post
Pick	Shoot	Jumper	Shoot	Jumper	
	Pass	Top	その他		
		Wing			
		Corner			
		High post			
		Middle post			
		Low post			
	Drive	Lay up			

ここで言う 3 次局面 (outside) とは、2 次局面により制限区域より外側にいる選手に対しボールが渡った場合、つまりアウトサイドにボールがある状態での局面を指す。

3. 分析項目

(1) 集計項目

集計項目は、1) 攻撃回数、2) 攻撃内容の割合、3) シュート試投数（以下試投数と略記）、4) シュート試投内容の割合（以下試投内容の割合と略記）、5) シュート成功数（以下成功数と略記）、6) シュート失敗数（以下失敗数と略記）、7) シュート成功率（以下成功率と略記）、8) ファウルオン（以下 FO と略記）、9) ターンオーバー（以下 TO と略記）、10) オフェンスリバウンド数（以下 OR 数と略記）、11) オフェンスリバウンド獲得率（以下 OR 獲得率と略記）とした。

本研究における攻撃は、シュート・FO・TO のいずれかが発生したものを言い、その合計の回数を攻撃回数とした。よって攻撃回数は、試投数・FO・TO の合計とする。

FO は、自チームがオフェンス時にファウルをもらったものを指し、TO は、自チームの攻撃においてシュートまで到達できなかったものを指した。また OR 獲得率は、失敗数に対する OR 数の割合を言い、OR 数を失敗数で除したものとした。

(2) 3段階攻撃の分類

分析項目として、はじめに全ての攻撃を攻撃の速さ毎に 1) ファストブレイク (以下 **FB** と略記)、2) セカンダリーブレイク (以下 **SB** と略記)、3) セットプレイ (以下 **SET** と略記) の 3 種類に分類した。また倉石の定義²²⁾²⁴⁾を参考に、**FB** とは、1 対 0、2 対 1、3 対 2 等の 4 人未満のオフENSEで構成される数的優位な状況及び攻撃者と防御者が同数であっても、攻撃の流れを止めずに防御の体系が整う前にシュートを試行する状態。**SB** とは、4 対 3、5 対 4、5 対 5 で防御側が防御隊形を整える前にシュートチャンスが生まれた状態。**SET** とは上記以外の状態、つまり全オフENSEに対し全ディフェンスがマッチアップしてからスタートするプレイとした。

(3) セットプレイの分類

次に **SET**(一部 **SB** を含む)に該当するものを抽出し、各プレイをフローチャートに当てはめ、1) ペリメーターシュート、2) インサイドシュート、3) その他、4) 24 秒オーバータイム (以下オーバータイムと略記) の 4 種類に分類を行った。なお 3 秒オーバータイムや 8 秒オーバータイムなどの 24 秒以外のオーバータイムは、今回はその他に含めることとした。

さらにセットプレイの分類を、攻撃実施者が 1) 日本人選手、2) 外国人選手の 2 種類毎にも行った。日本に帰化した選手に関しては、今回は、外国人選手に含めることとした。

(4) ペリメーターシュートの分類

ペリメーターシュートで集計したものをさらに細分化して、準備局面ごとに、先行研究を参考に 1) 「I→O」、2) 「O→O」、3) 「O」、4) 「hand off」、5) 「pick」の 5 種類に分類を行った²⁷⁾。

「I→O」は、1) キックアウトプレイ (以下キックアウトと略記) と 2) インサイドアウトプレイ (以下インサイドアウトと略記) の 2 種類に分けられる。さらに倉石の定義²²⁾²⁴⁾を参考にキックアウトとは、自分にマッチアップするディフェンスに加え、さらにマッチアップ以外のディフェンスをドライブにより引きつけて、ワイド・オープンにパスを出しシュートを放つプレイ (図 2)。インサイドアウトとは、ポストアップしてパスを受けゴール下 (制限区域) 近辺でディフェンスをひきつけた状況から外側のワイド・オープンの味方へパスを出しシュートを放つプレイとした (図 4)。なおここで挙げるキックアウト・インサイドアウトは、制限区域内からのパスによりディフェンスとのズレを作ったシュートを対象としている。よってシドニーオリンピックの際、旧ユーゴスラビアが用いた、制限区域内からのパスを受けその流れのままアウトサイドに一回以上パスを行い放たれたシュート (以下 **extra play**) もこれに含めた²¹⁾ (図 3、図 5)。

example

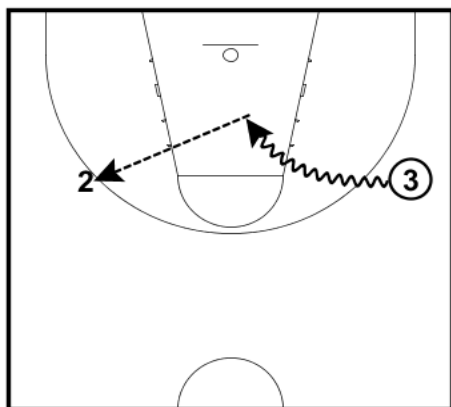


図2 キックアウトの一例

example

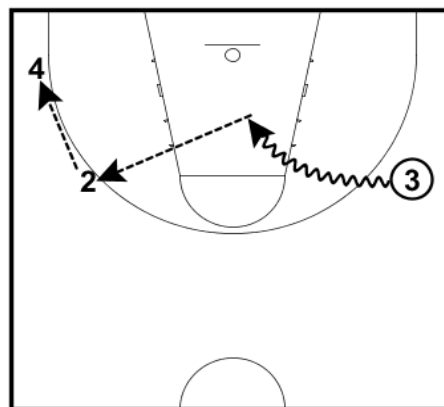


図3 キックアウトによる extra play の一例

example

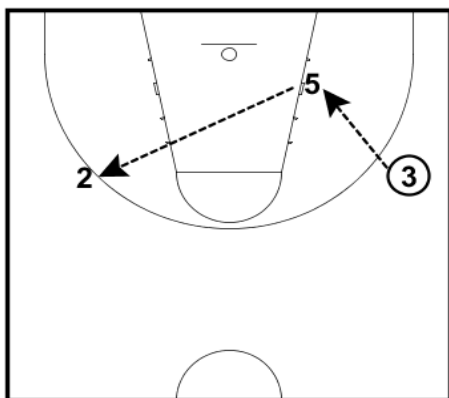


図4 インサイドアウトの一例

example

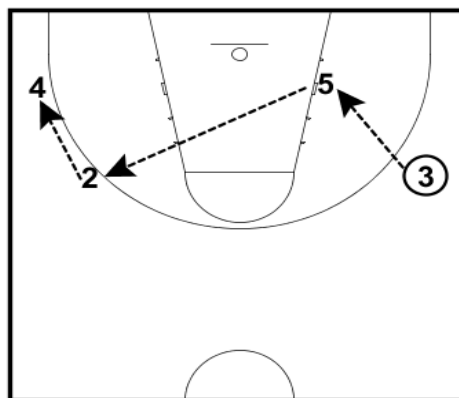


図5 インサイドアウトによる extra play の一例

「O→O」は、アウトサイドパスからのシュートを意味し、制限区域より外側の選手からパスを受けシュートを放つプレイ。として、「O」は、1対1によるシュートを意味し、ボールを持っている人がドリブル等の自分の個人技術のみでシュートにいくアシストのないプレイ。「hand off」は、ハンドオフパスによるシュートを意味し、ボールを持っている選手から手渡しでパスを受けシュートを放つプレイ。「Pick」はピックプレイによるシュートを意味し、ピックスクリーンというボールを持っている選手にスクリーンを掛けることによってシュートを放つプレイとした。

さらにSET同様に、攻撃実施者が1) 日本人選手、2) 外国人選手の2種類毎にも分類を行い、それ以外にも1) 勝った試合、2) 負けた試合の勝敗別で比較の上検証した。

(5) ポジションの定義

制限区域内をブロック、ハッシュマーク、フリースローラインより上方 1m で分けをし、1) Low post、2) Middle post、3) High post の 3 種類に分類した (図 6)。

さらに制限区域より外側をゴールの中心からブロックの延長、エルボーの延長に 4 本の線を引き、ラインで分かれたエリアを 1) Corner、2) Wing、3) Top of the key (以下 Top と略記) の 3 種類に分類した (図 7)。

また左右の区別をつける為ハーフラインからゴールに向かって右側を右 Low post、右 Middle post、右 Wing、右 Corner、左側を左 Low post、左 Middle post、左 Wing、左 Corner とした。

本研究においては、制限区域内から外に 1m 以内まで放たれるシュートをインサイドシュート、それ以外で放たれるシュートをペリメーターシュートと定義の上区別を行った。

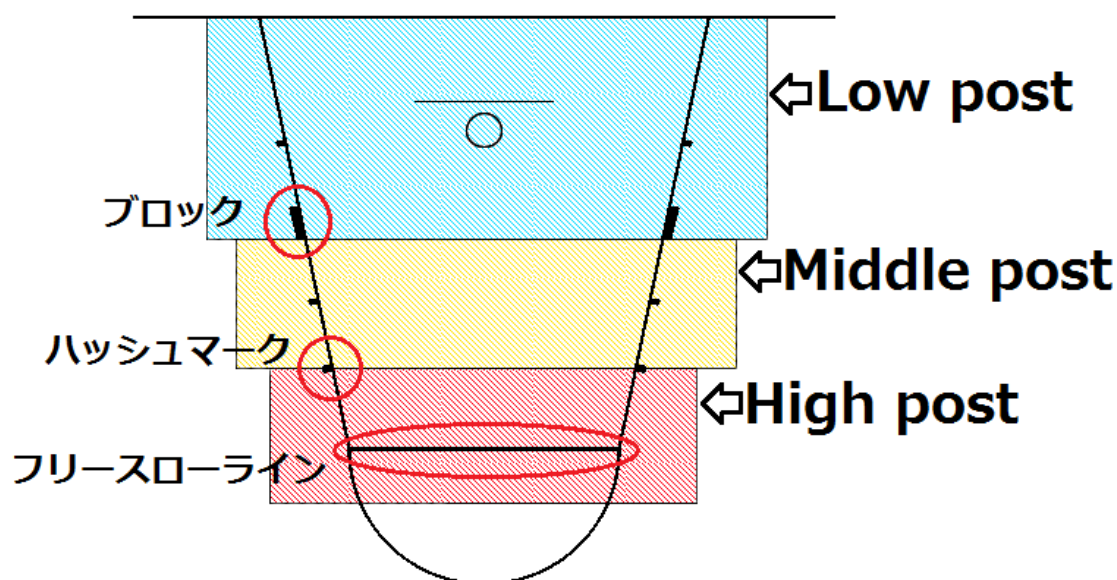


図 6 制限区域内のポジション

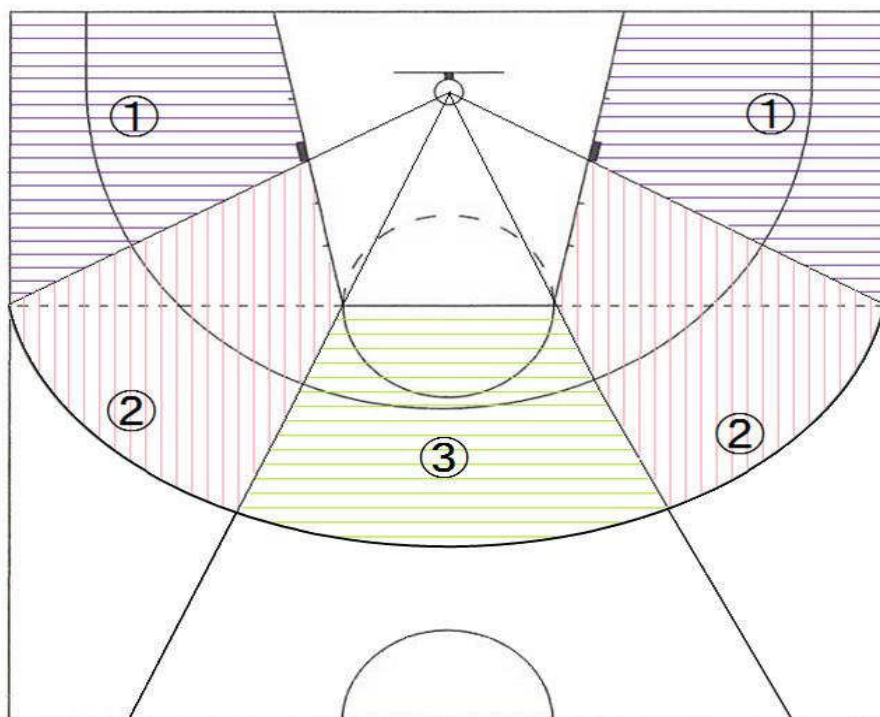


図 7 制限区域より外側のポジション (①Corner ②Wing ③Top of the key(以下 Top と略記))

(6) キックアウトプレイの分類

キックアウトとして集計された数値をポジション毎に分類した。

ポジションは、パッシングエリア (以下 PA と略記) 5 か所とシューティングエリア (以下 SA と略記) 5 か所で分類し、各ポジションにおける 1) 試投数、2) 成功数、3) 成功率を比較した。

5 か所のエリアは、図 7 を参考に 1) Top、2) 右 Wing、3) 右 Corner、4) 左 Wing、5) 左 Corner とした。

また PA とは、最後にアシストした選手がドリブルをつく前にいたポジションを、SA とは最後に試投した選手がシュートを放ったポジションを指す。

(7) インサイドアウトプレイの分類

インサイドアウトとして集計された数値をポジション毎に分類した。ポジションは、PA3 か所と SA5 か所で分類し、各ポジションにおける 1) 試投数、2) 成功数、3) 成功率を比較した。

PA3 か所のエリアは、図 6 を参考に 1) 右 Middle post と右 Low post (以下右 post と略記)、2) 左 Middle post と左 Low post (以下左 post と略記)、3) High post とした。

SA5 か所のエリアは、キックアウトの際のポジションと同様である。

4. 分析方法

Power Analysis Eizo Jockey を用いて、上記に記した各分析項目に対し、比較の上検証した。また統計解析ソフトウェア SPSS 12.0J for Windows を使用して、Power Analysis Eizo Jockey にて集計した各ペリメーターシュートにおけるシュート試投数やシュート成否、オフンスリバウンド獲得数に対し X² 乗検定を行うことによる統計的処理を実施した。具体的には、以下の手順で分析を実施した。

1) ペリメーターシュート間の各シュート体系とシュート試投数の関係を出す。2) ペリメーターシュート間の各シュート体系とシュート成否の関係を出す。3) ペリメーターシュート間の各シュート体系とオフンスリバウンド獲得有無の関係を出す。

なお、有意水準は、全て 5%未満とした。

Ⅲ. 結果

1. 3段階攻撃の攻撃内容の割合

3段階攻撃では、成功率は試投数の差異が大きい影響もあり、SETが45%、SBが56%、FBが78%とFBが最も高い数値となった（表8）。

表8 全47試合における3段階攻撃の攻撃内容の分類

	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB
SET	3631	2373	1070	1303	45%	629	629	405
SB	298	218	123	95	56%	45	35	34
FB	330	246	191	55	78%	51	33	22
全体	4259	2837	1384	1453	49%	725	697	461

攻撃内容の割合と試投内容の割合を比較するとSETの攻撃内容の割合は全体の85%を占め、続いてFBが8%、SBが7%という結果となった。同様に試投内容の割合もSETが84%を占め、続いてFB、SBが共に8%となった（図8）。

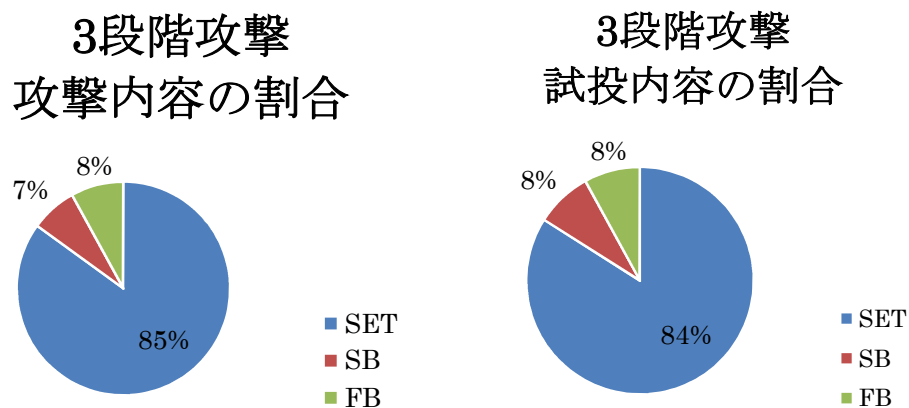


図8 3段階攻撃における攻撃内容の割合及び試投内容の割合

2. セットプレイの比較

(1) 全体

セットプレイでは、成功率はペリメーターシュートが 32%、インサイドシュートが 55% でゴールに近いエリアでのシュートがより高確率の結果となった（表 9）。

なお表や図においては、ペリメーターシュートをペリメーター、インサイドシュートをインサイドと表記している。

表 9 セットプレイにおける攻撃内容の分類

	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB
ペリメーター	1223	1038	332	706	32%	58	127	191
インサイド	2015	1347	741	606	55%	426	242	202
その他	381	0	0	0	-	145	236	17
オーバータイム	24	0	-	-	-	-	24	-
合計	3643	2385	1073	1312	45%	629	629	410

さらに攻撃内容の割合と試投内容の割合を比較すると、攻撃内容の割合、試投内容の割合共にインサイドシュートが最も多い頻度を占める結果となった（図 9）。

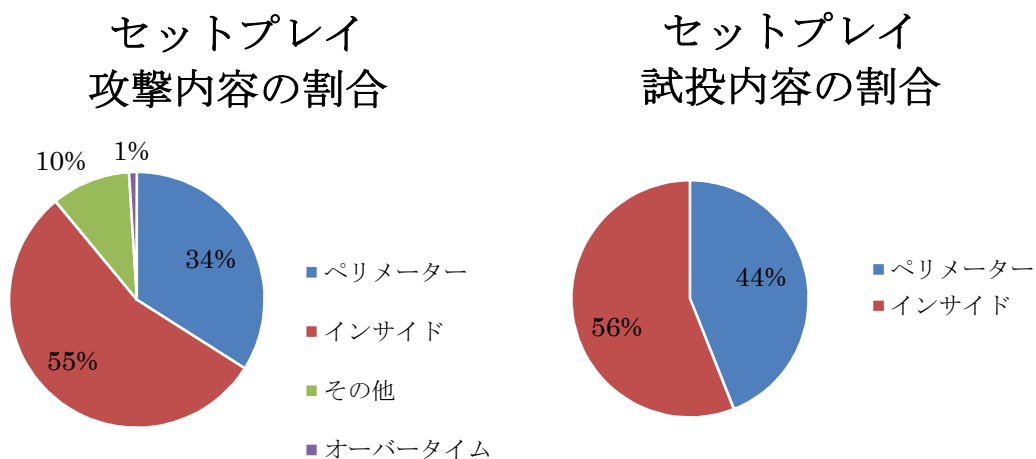


図 9 セットプレイにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

(2) 試投選手別

表 9 と図 9 で表した SET における攻撃内容の分類、攻撃内容の割合、試投内容の割合を日本人外国人別に表した（表 10、表 11、図 10、図 11）。

なおここでの分類においては、頻度からみるシュート形態の特性を検証する事が目的の為、該当しないオーバータイムについては、項目から削除した。

外国人選手は、攻撃内容の割合の多い順にインサイドシュート 71%、ペリメーターシュート 22%、その他 7%となり、試投内容の割合も同じ順にインサイドシュート 74%、ペリメーターシュート 26%となった。

表 10 外国人選手が攻撃を実施したセットプレイにおける攻撃内容の分類

	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB
ペリメーター	370	279	91	188	33%	23	68	79
インサイド	1222	790	453	337	57%	276	156	101
その他	118	0	0	0	-	47	71	4
合計	1710	1069	544	525	51%	346	295	184

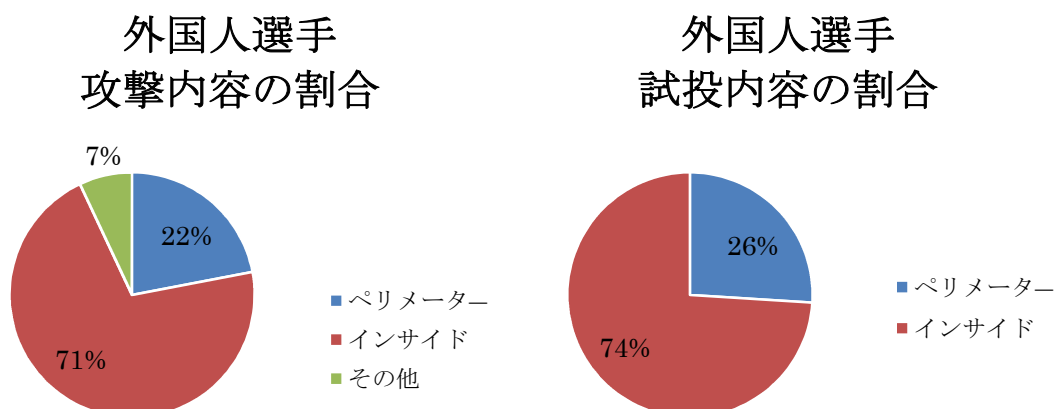


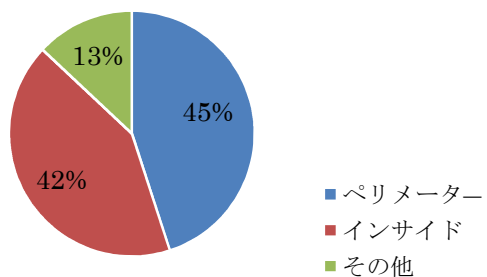
図 10 外国人選手が攻撃を実施したセットプレイにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

日本人選手は、外国人選手とは異なり、攻撃内容の割合の多い順にペリメーターシュート 45%、インサイドシュート 42%、その他 13%となり、試投内容の割合も同じ順にペリメーターシュート 58%、インサイドシュート 42%となった。

表 11 日本人選手が攻撃を実施したセットプレイにおける攻撃内容の分類

	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB
ペリメーター	853	759	241	518	32%	35	59	101
インサイド	793	557	288	269	52%	150	86	81
その他	263	0	0	0	-	98	165	10
合計	1909	1316	529	787	40%	283	310	192

日本人選手
攻撃内容の割合



日本人選手
試投内容の割合

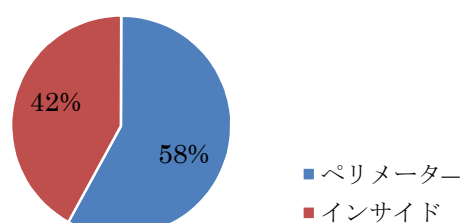


図 11 日本人選手が攻撃を実施したセットプレイにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

3. ペリメーターシュートの頻度

(1) 全体

表 9 におけるペリメーターシュートを 5 項目に分類し攻撃内容の頻度及び割合を比較した（表 12、図 12）。

「I→O」が攻撃内容の割合は 37%、試投内容の割合は 40%と共に最も多い頻度を占める結果となった。

表 12 ペリメーターシュートにおける攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
I→O	462	417
O→O	230	219
O	380	284
hand off	42	40
pick	109	78
合計	1223	1038

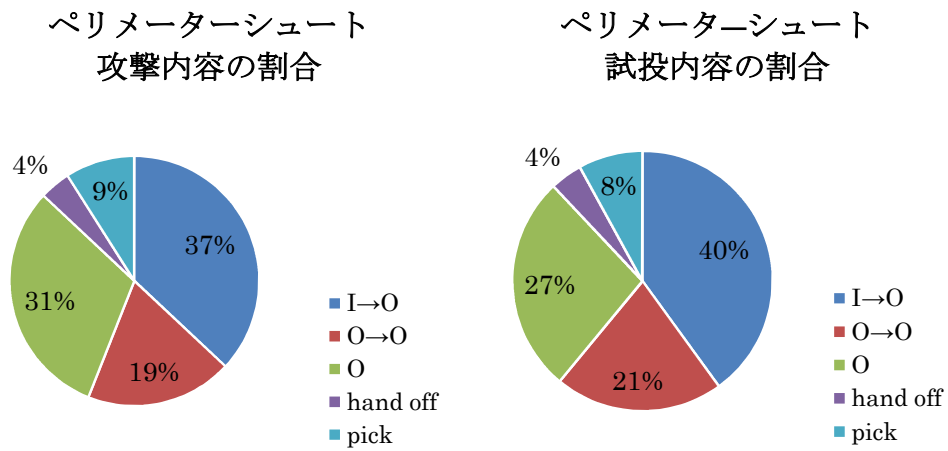


図 12 ペリメーターシュートにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

また表 12 及び図 8 における「I→O」の攻撃分類は、前述の 1) キックアウト、2) インサイドアウトの 2 種類とした（表 13、図 13）。

ここではインサイドアウトが攻撃内容の割合は 23%、試投内容の割合も 25%といずれもキックアウトに比べ高い数値となっている。

表 13 I→O の攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
キックアウト	176	158
インサイドアウト	286	259

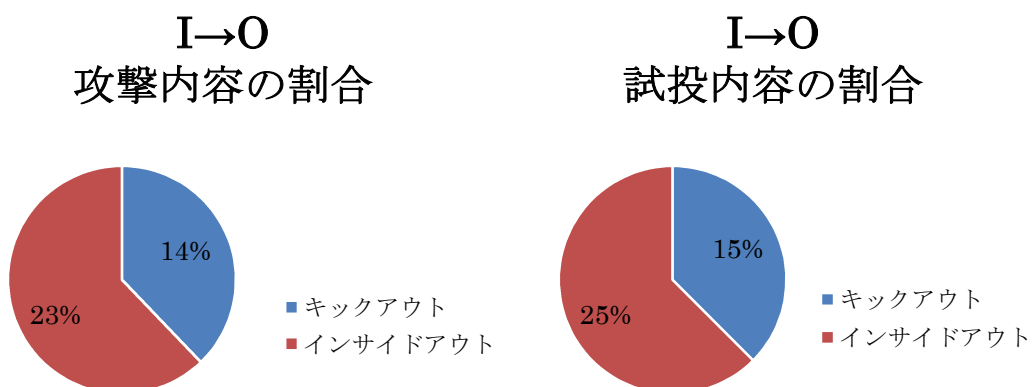


図 13 I→O における攻撃内容の割合及び試投内容の割合

(2) 試投選手別

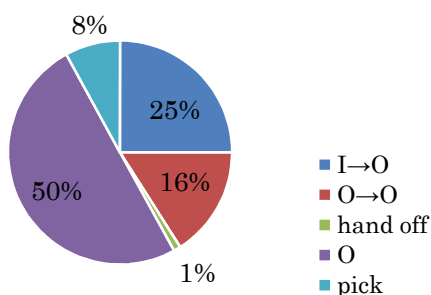
表 12 と図 12 で表したペリメーターシュートの攻撃内容の分類、攻撃内容の割合、試投内容の割合を日本人外国人別に表した（表 14、図 14）。

外国人選手は、攻撃内容の割合の多い順に「O」が 50%、「I→O」が 25%、「O→O」が 16%、「pick」が 8%、「hand off」が 1%となった。同様に試投内容の割合も同じ順に「O」が 49%、「I→O」が 25%、「O→O」が 18%、「pick」が 7%、「hand off」が 1%となった。

表 14 外国人選手が攻撃を実施したペリメーターシュートにおける攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
I→O	93	69
O→O	57	51
O	186	136
hand off	5	3
pick	29	20
合計	370	279

外国人選手
攻撃内容の割合



外国人選手
試投内容の割合

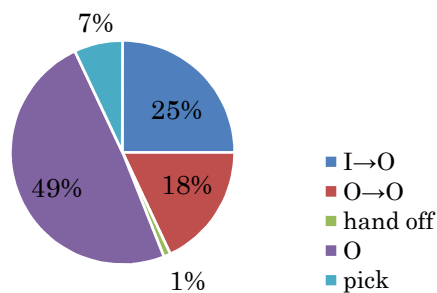


図 14 外国人選手が攻撃を実施したペリメーターシュートにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

「I→O」における攻撃内容の分類及び攻撃内容の割合は、インサイドアウトが15%、キックアウトが10%で、試投内容の割合はインサイドアウトが13%、キックアウトが12%となっている（表15、図15）。

表15 外国人選手が攻撃を実施したI→Oにおける攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
キックアウト	38	32
インサイドアウト	55	37

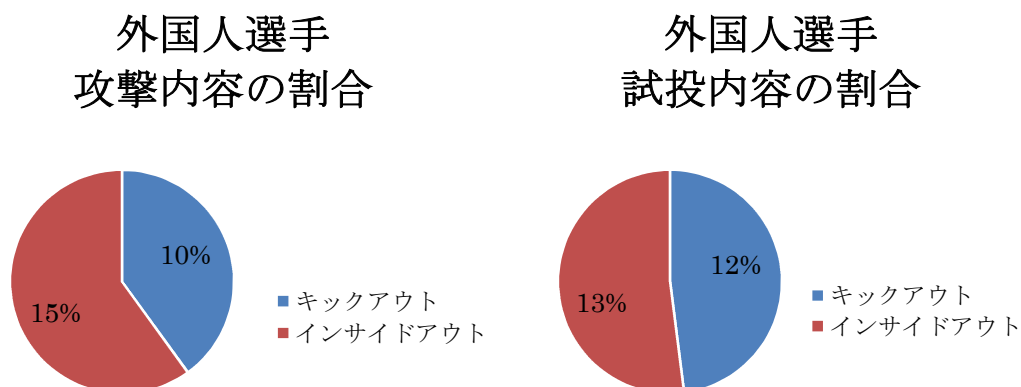


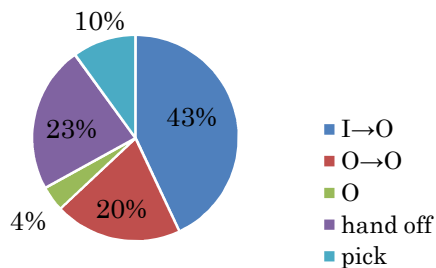
図15 外国人選手が攻撃を実施したI→Oにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

日本人選手は、外国人選手とは異なり、攻撃内容の割合の多い順に「I→O」が43%、「hand off」が23%、「O→O」が20%、「pick」が10%、「O」が4%となり、試投内容の割合は上から「I→O」が46%、「O→O」が22%、「hand off」が19%、「pick」が8%、「O」が5%となった（表16、図16）。

表16 日本人選手が攻撃を実施したペリメーターシュートにおける攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
I→O	369	348
O→O	173	168
O	37	37
hand off	194	148
pick	80	58
合計	853	759

日本人選手
攻撃内容の割合



日本人選手
試投内容の割合

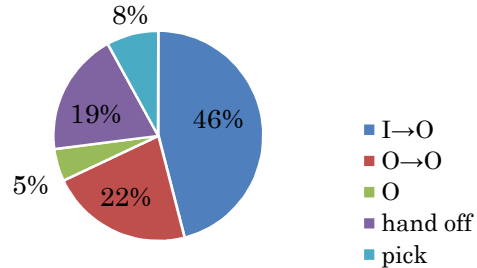


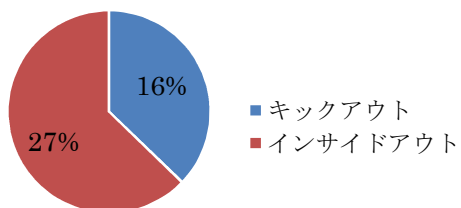
図 16 日本人選手が攻撃を実施したペリメーターシュートにおける攻撃内容の割合及び試投内容の割合

「I→O」の攻撃内容の分類においては、インサイドアウトが攻撃内容の割合は 27%、試投内容の割合も 29%といずれもキックアウトに比べ高い数値となっている（表 17、図 17）。

表 17 日本人選手が攻撃を実施した I→O における攻撃回数及び試投数

	攻撃回数	試投数
キックアウト	138	126
インサイドアウト	231	222

日本人選手
攻撃内容の割合



日本人選手
試投内容の割合

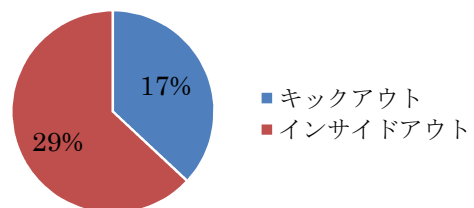


図 17 日本人選手が攻撃を実施した I→O における攻撃内容の割合及び試投内容の割合

(3) 勝敗別

表 12 と図 12 で表したもののうちペリメーターシュートにおける試投数を勝ち試合、負け試合別に表した（表 18、図 18、表 19）。

これは本研究においては、試投に対する比較が重点項目で TO や FO を含めた攻撃回数は、対象とする必要性が低いと判断した事が理由として挙げられる。さらに全 47 試合における勝ち試合は 33 試合、負け試合は 14 試合と試合数に差異が生じる事から、対等に比較を行う為、各抽出項目は 1 試合あたりの平均本数による算出とした。また前述の通りペリメーターシュートにおける項目は、試投内容の割合が 10%以下の「hand off」と「pick」を妥当性が低いと判断し除外した。

表 18 では、「I→O」、「O→O」、「O」いずれも負け試合の方が勝ち試合よりも本数が多い。表 19 では、インサイドアウトの本数は勝ち試合の方が多く、キックアウトの本数は少ない。両項目を比較すると勝ち試合と負け試合いずれもインサイドアウトの方が試投数は多い。

表 18 勝敗別ペリメーターシュートにおける 1 試合平均試投数

	全試投数	I→O試投数	O→O試投数	O試投数
勝ち試合	49.63	8.79	4.42	5.58
負け試合	53.36	9.07	5.21	7.14

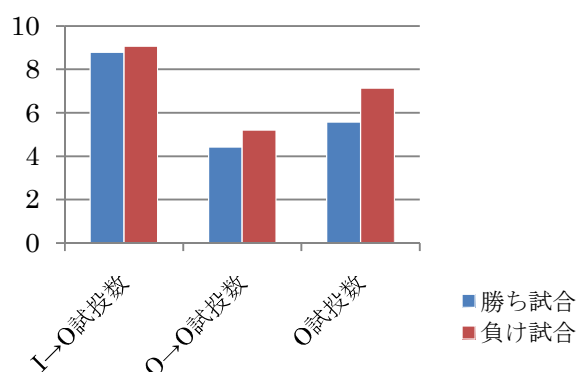


図 18 勝敗別ペリメーターシュートにおける 1 試合平均試投数

表 19 勝敗別 I→O における 1 試合平均試投数

	キックアウト 試投数	インサイドアウト 試投数
勝ち試合	3.09	5.70
負け試合	4.00	5.07

同様に勝ち試合、負け試合それぞれに対し、試合におけるペリメーターシュートの試投内容の割合を比較した（図 19、図 20）。

それぞれを比較すると、勝ち試合ほど「I→O」の割合が多く、「O→O」と「O」の割合が少ない。試投内容の割合は、いずれの試合も「I→O」が最も高く順に「O」、「O→O」となっている。

勝ち試合

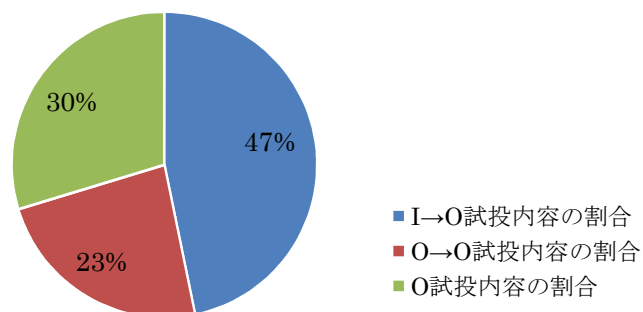


図 19 勝ち試合におけるペリメーターシュートの試投内容の割合

負け試合

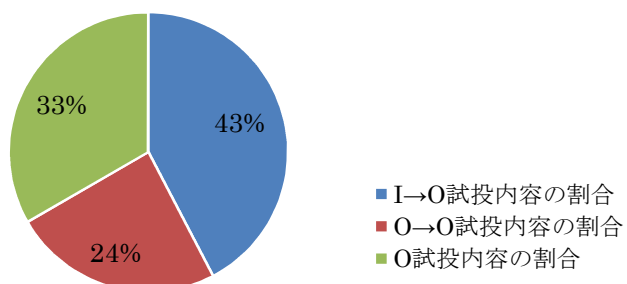


図 20 負け試合におけるペリメーターシュートの試投内容の割合

4. ペリメーターシュートの成功数

(1) 全体

表 9 のペリメーターシュートにおける成功数を比較した（表 20、図 21）。

成功数の割合は、「I→O」が 51%と最も高く、以後順に「O」が 27%、「O→O」が 22%、となった。

表 20 ペリメーターシュートにおける成功数

成功数	
I→O	147
O→O	64
O	77
合計	288

ペリメーターシュート
成功数の割合

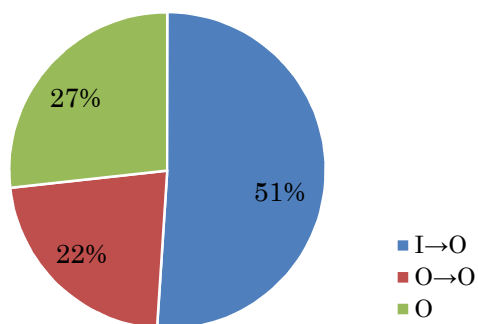


図 21 ペリメーターシュートにおけるシュート成功数の割合

また表 20 及び図 22 における「I→O」の成功数を比較すると、インサイドアウトの成功数の割合が 65%とキックアウトに比べ高い数値となっている（表 21、図 22）。

表 21 I→O における成功数

成功数	
キックアウト	52
インサイドアウト	95

I→O 成功数の割合

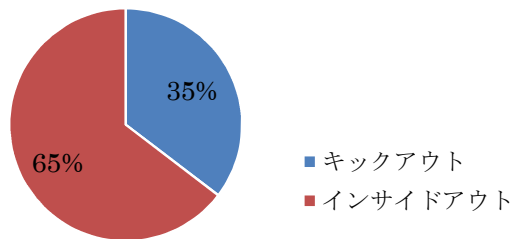


図 22 I→O における成功数の割合

(2) 勝敗別

表 20 と図 21 で表したペリメーターシュートにおける成功数を勝ち試合、負け試合別に表した（表 22、図 23、表 23）。

ここでの成功数は、1 試合あたりの平均本数による算出とした。

表 22 では、「I→O」と「O→O」は勝ち試合の方が成功数は多く、「O」は勝ち試合負け試合共に変わらない。表 23 では、インサイドアウトとキックアウトいずれも勝ち試合の方が成功数は多い。また両項目を比較すると勝ち試合と負け試合いずれもインサイドアウトの方が成功数は多い。

表 22 勝敗別ペリメーターシュートにおける 1 試合平均成功数

	全成功数	I→O成功数	O→O成功数	O成功数
勝ち試合	23.39	3.30	1.52	1.64
負け試合	21.50	2.73	1.00	1.64

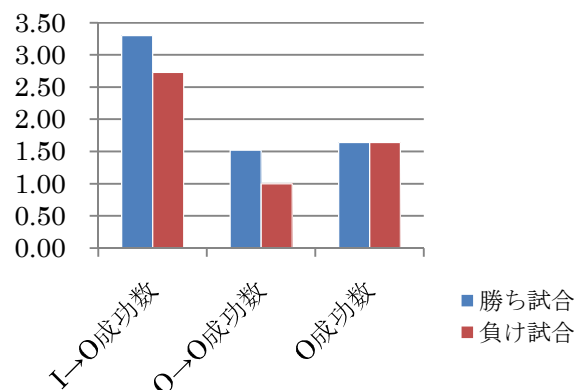


図 23 勝敗別ペリメーターシュートにおける 1 試合平均成功数

表 23 勝敗別 I→O における 1 試合平均成功数

	キックアウト 成功数	インサイドアウト 成功数
勝ち試合	1.12	2.18
負け試合	1.07	1.64

同様に勝ち試合、負け試合それぞれに対し、試合におけるペリメーターシュートの成功数の割合を比較した（図 24、図 25）。

それぞれを比較すると、勝ち試合ほど「O→O」の割合が多く、「O」の割合が少ない。

また「I→O」はいずれの試合も変わらない。成功数の割合は、いずれの試合も「I→O」が最も高く順に「O」、「O→O」となっている。

勝ち試合

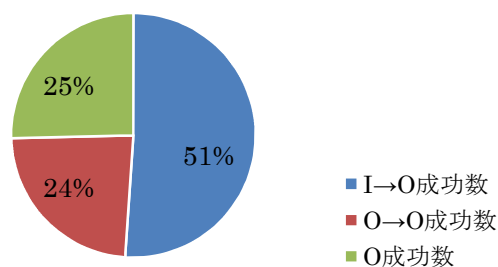


図 24 勝ち試合におけるペリメーターシュートの成功数の割合

負け試合

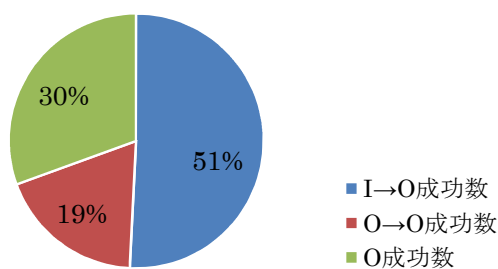


図 25 負け試合におけるペリメーターシュートの成功数の割合

5. ペリメーターシュートの成功率

(1) 全体

表 9 のペリメーターシュートにおける成功率を比較した（図 26）。

成功率は、「I→O」が 35%と最も高く、以後順に「O→O」が 29%、「O」が 27%となった。

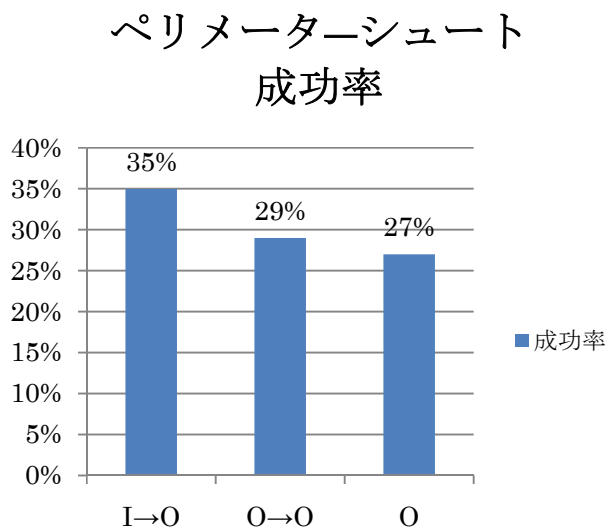


図 26 ペリメーターシュートにおける成功率

また図 22 における「I→O」の成功率を比較すると、インサイドアウトの成功率が 37%、キックアウトの成功率が 33%となっている（図 27）。

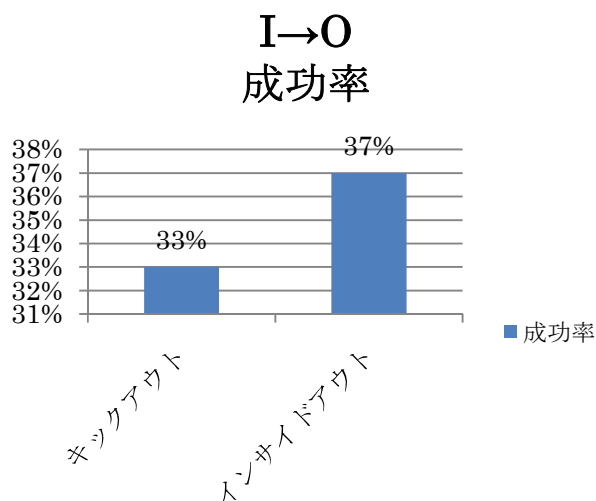


図 27 I→O における成功率

(2) 勝敗別

図 26 で表したペリメーターシュートにおける成功率を勝ち試合、負け試合別に表した(表 24、図 28、表 25)。

表 24 では、「I→O」と「O→O」と「O」いずれも勝ち試合の方が成功率は高い。

さらに勝ち試合、負け試合共に成功率は、「I→O」が最も高く、勝ちゲームでは以後「O→O」、「O」の順に、負けゲームでは以後「O」、「O→O」の順になっている。

表 25 では、インサイドアウトとキックアウトいずれも勝ち試合の方が成功率は高い。

また両項目を比較すると勝ち試合と負け試合いずれもインサイドアウトの方が成功率は高い。

表 24 勝敗別ペリメーターシュートにおける成功率

	全成功率	I→O成功率	O→O成功率	O成功率
勝ち試合	47.13%	37.54%	34.39%	29.39%
負け試合	40.29%	29.88%	19.19%	22.97%

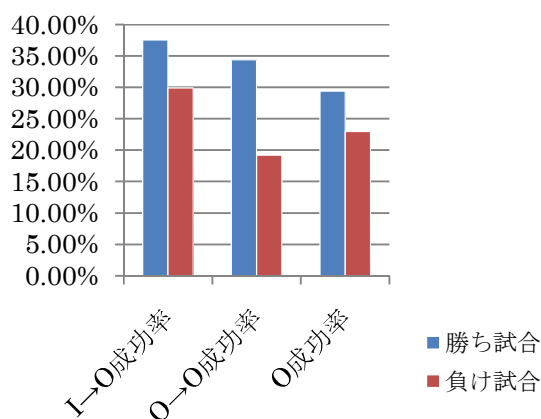


図 28 勝敗別ペリメーターシュートにおける成功率

表 25 勝敗別 I→O における成功率

	キックアウト 成功率	インサイドアウト 成功率
勝ち試合	36.25%	38.25%
負け試合	26.75%	32.35%

6. ペリメーターシュートのオフenseリバウンド獲得率

(1) 全体

表 9 のペリメーターシュートにおける OR 獲得率を比較した (図 29)。

OR 獲得率は、「I→O」が 30%と最も高く、以後順に「O→O」が 29%、「O」が 24%、となった。

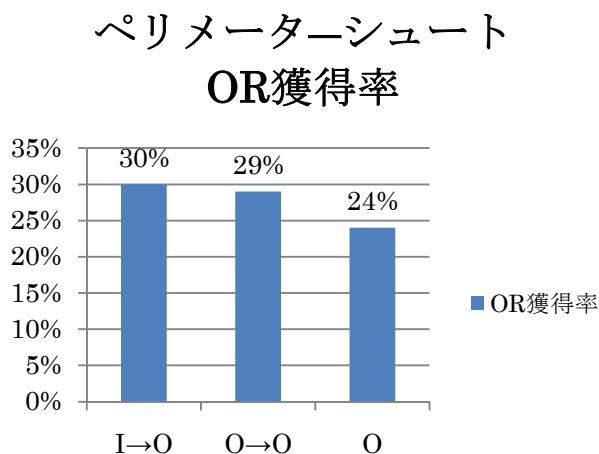


図 29 ペリメーターシュートにおける OR 獲得率

また図 25 における「I→O」の OR 獲得率を比較すると、キックアウトの OR 獲得率が 34%、インサイドアウトの OR 獲得率が 27%となっている (図 30)。

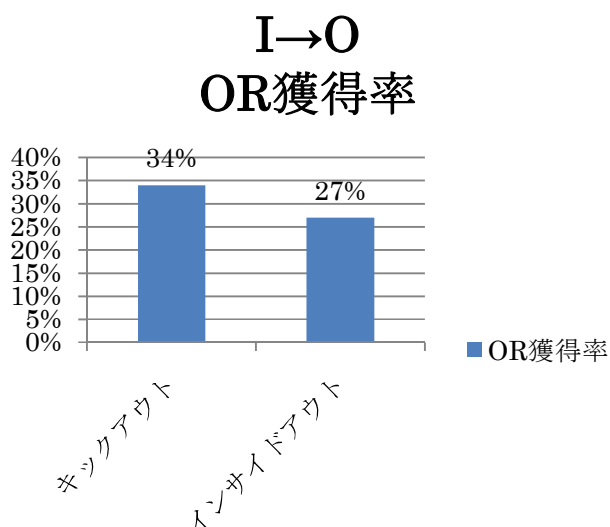


図 30 I→O における OR 獲得率

(2) 勝敗別

図 29 で表したペリメーターシュートにおける OR 獲得率を勝ち試合、負け試合別に表した（表 26、図 31、表 27）。

表 26 では、「I→O」と「O→O」は負け試合の方が OR 獲得率は高く O は勝ち試合の方が OR 獲得率が高い。

さらに勝ち試合、負け試合共に OR 獲得率は、「I→O」が最も高く勝ちゲームでは以後「O」、「O→O」の順に、負けゲームでは以後「O→O」、「O」の順になっている。

表 27 では、インサイドアウトは勝ち試合の方が OR 獲得率は高く、キックアウトは負け試合の方が OR 獲得率が高い。また両項目を比較すると勝ち試合はインサイドアウトの方が、負け試合はキックアウトの方が OR 獲得率が高い。

表 26 勝敗別ペリメーターシュートにおける OR 獲得率

	全OR獲得率	I→O OR獲得率	O→O OR獲得率	O OR獲得率
勝ち試合	30.37%	26.96%	26.12%	26.14%
負け試合	32.96%	34.75%	33.97%	20.73%

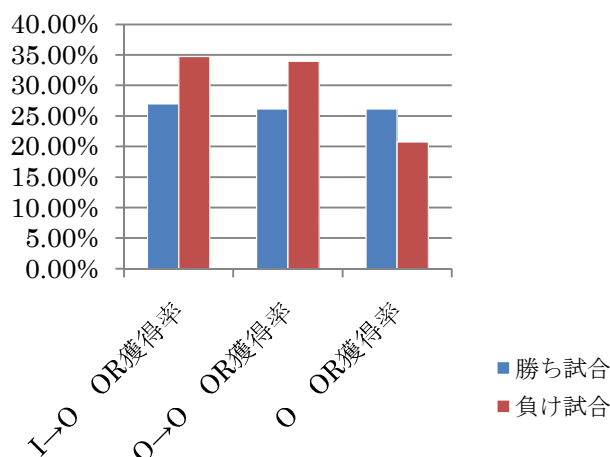


図 31 勝敗別ペリメーターシュートにおける OR 獲得率

表 27 勝敗別 I→O における OR 獲得率

	キックアウト OR獲得率	インサイドアウト OR獲得率
勝ち試合	23.08%	29.31%
負け試合	51.22%	20.83%

7. キックアウトプレイのパターンと数値の分類

キックアウトのそれぞれの場所における試投数、成功数、成功率を比較した(表 28、表 29、表 30)。

() 内の数字は extra play のみの数字となっている。

表 28 では、PA に着目すると Top が試投数は 72 本、試投内容の割合は 46%と最も多く、SA に着目すると Top が試投数は 37 本、試投内容の割合は 23%と最も多いものの他ポジションとあまり差が見られない結果となった。

表 28 キックアウトプレイのパッシングエリアとシューティングエリアにおける試投数の比較

		SA						
試投数		①	②	③	④	⑤	計	割合
PA	①	10(3)	19(2)	19(1)	11(1)	13(1)	72(8)	46%(4%)
	②	11(1)	3(1)	2(0)	12(2)	10(0)	38(4)	24%(3%)
	③	5(2)	2(0)	0(0)	5(2)	4(0)	16(4)	10%(3%)
	④	5(0)	9(2)	1(1)	1(0)	0(0)	16(3)	10%(2%)
	⑤	6(1)	1(0)	5(2)	3(0)	1(0)	16(3)	10%(2%)
	計	37(7)	34(5)	27(4)	32(5)	28(1)	158(22)	100%(14%)
割合		23%(4%)	22%(3%)	17%(3%)	20%(3%)	18%(1%)	100%(14%)	

表 29 では、PA に着目すると Top が成功数は 30 本、成功数割合は 58%と最も多く、SA に着目すると Top が成功数は 14 本、成功割合は 27%と最も多い結果となった。

表 29 キックアウトプレイのパッシングエリアとシューティングエリアにおける成功数の比較

		SA						
成功数		①	②	③	④	⑤	計	割合
PA	①	8(3)	5(1)	7(0)	4(0)	6(0)	30(4)	58%(6%)
	②	4(1)	1(0)	0(0)	4(0)	3(0)	12(1)	23%(3%)
	③	0(0)	1(0)	0(0)	1(0)	1(0)	3(0)	6%(0%)
	④	1(0)	3(1)	0(0)	0(0)	0(0)	4(1)	7%(3%)
	⑤	1(0)	0(0)	1(0)	1(0)	0(0)	3(0)	6%(0%)
	計	14(4)	10(2)	8(0)	10(0)	10(0)	52(6)	100%(12%)
割合		27%(8%)	19%(4%)	16%(0%)	19%(0%)	19%(0%)	100%(12%)	

表 30 では、PA に着目すると Top が成功率は 42%と最も多く、SA に着目すると Top が成功率は 38%と最も多いものの他ポジションとあまり差が見られない結果となった。

表 30 キックアウトプレイのパッシングエリアとシューティングエリアにおける成功率の比較

		SA					
成功率		①	②	③	④	⑤	計
PA	①	80%(100%)	26%(50%)	37%(0%)	36%(0%)	46%(0%)	42%(50%)
	②	36%(100%)	33%(0%)	0%(0%)	33%(0%)	30%(0%)	32%(25%)
	③	0%(0%)	50%(0%)	0%(0%)	20%(0%)	25%(0%)	19%(0%)
	④	20%(0%)	33%(50%)	0%(0%)	0%(0%)	0%(0%)	25%(33%)
	⑤	17%(0%)	0%(0%)	20%(0%)	33%(0%)	0%(0%)	19%(0%)
	計	38%(57%)	29%(40%)	30%(0%)	31%(0%)	36%(0%)	33%(27%)

8. インサイドアウトプレイのパターンと数値の分類

インサイドアウトのそれぞれの場所における試投数、成功数、成功率を比較した(表 31、表 32、表 33)。

PA3 か所のエリアは、X) 右 post、Y) 左 post、Z) High post とした。

SA5 か所のエリアは、キックアウトプレイの際の 5 か所のエリアと同様である。また () 内の数字は extra play のみの数字となっている。

表 31 では、PA に着目すると左 post が試投数は 122 本、試投内容の割合は 47%と最も多く、SA に着目すると Top が試投数は 100 本、試投内容の割合は 39%と最も多い結果となった。

表 31 インサイドアウトプレイのパッシングエリアとシューティングエリアにおける試投数の比較

		SA						
試投数		①	②	③	④	⑤	計	割合
PA	X	42(4)	20(2)	1(0)	21(5)	17(5)	101(16)	39%(6%)
	Y	50(4)	36(10)	18(8)	13(0)	5(1)	122(23)	47%(9%)
	Z	8(1)	10(0)	5(1)	5(0)	8(0)	36(2)	14%(1%)
	計	100(9)	66(12)	24(9)	39(5)	30(6)	259(41)	100%(16%)
	割合	39%(4%)	25%(5%)	9%(3%)	15%(2%)	12%(2%)	100%(16%)	

表 32 では、PA に着目すると左 post が成功数は 50 本、成功数割合は 53%と最も多く、SA に着目すると Top が成功数は 36 本、成功数割合は 38%と最も多い結果となった。

表 32 インサイドアウトプレイのパスティングエリアとシューティングエリアにおける成功数の比較

		SA						
成功数		①	②	③	④	⑤	計	割合
PA	X	13(3)	3(1)	0(0)	6(1)	6(1)	28(6)	29%(6%)
	Y	18(2)	16(5)	6(2)	7(0)	3(1)	50(10)	53%(11%)
	Z	5(0)	4(0)	1(0)	2(0)	5(0)	17(0)	18%(0%)
	計	36(5)	23(6)	7(2)	15(1)	14(2)	95(16)	100%(17%)
割合		38%(5%)	24%(7%)	7%(2%)	16%(1%)	15%(2%)	100%(17%)	

表 33 では、PA に着目すると High post が成功率は 47%と最も高く、SA に着目すると左 Corner が 47%と最も多い結果となった。

表 33 インサイドアウトプレイのパスティングエリアとシューティングエリアにおける成功率の比較

		SA						
成功率		①	②	③	④	⑤	計	
PA	X	31%(75%)	15%(50%)	0%(0%)	29%(20%)	35%(20%)	28%(38%)	
	Y	36%(50%)	44%(50%)	33%(25%)	54%(0%)	60%(100%)	41%(43%)	
	Z	63%(0%)	40%(0%)	20%(0%)	40%(0%)	63%(0%)	47%(0%)	
	計	36%(56%)	35%(50%)	29%(22%)	38%(20%)	47%(33%)	37%(39%)	

9. ペリメーターシュートの関係

(1) シュート試投数

ペリメーターシュートにおける各シュート体系とシュート試投数の関係に対しX²乗検定を行った（表 34、表 35）。

a 0セル（.0%）は期待度数が、5以下で、必要なセルの度数の最小値は306.7である。

表 35 から、斬新有意確率は0.000と「I→O」、「O→O」、「O」間でシュート試投数において有意差が認められた（ $p < 0.05$ ）。

表 34 シュート種類とシュート試投数における観測度数、期待度数

シュート種類

	観測度数 N	期待度数 N	残差
IO	417	306.7	110.3
OO	219	306.7	-87.7
O	284	306.7	-22.7
合計	920		

表 35 X²乗検定におけるペリメーターシュートの各シュート体系とシュート試投数の関係

	シュート種類
カイ2乗(a)	66.433
自由度	2
漸近有意確率	.000

(2) シュート成否

ペリメーターシュートにおける各シュート体系とシュート成否の関係に対しX²乗検定を行った（表 36、表 37）。

a 0セル(.0%)は期待度数が5未満で、最小期待度数は68.56である。

表 37 から、斬新有意確率は0.055と有意差は見られなかったものの、「I→O」、「O→O」、「O」で有意な傾向が認められた（ $p < 0.05$ ）。

表36 シュート成否とペリメーターシュートにおける各シュート体系のクロス表
度数

		シュート種類			合計
		I→O	O→O	O	
成否	失敗	270	155	207	632
	成功	147	64	77	288
	合計	417	219	284	920

表 37 X²乗検定におけるペリメーターシュートの各シュート体系とシュート成否の関係

	値	自由度	漸近有意確率(両側)
Pearson のカイ2乗	5.783(a)	2	0.055
尤度比	5.787	2	0.055
線型と線型による連関	5.482	1	0.019
有効なケースの数	920		

(3) リバウンド獲得有無

ペリメーターシュートにおける各シュート体系とオフENSEスリバウンド獲得有無の関係に対しX²乗検定を行った（表 38、表 39）。

a 0セル(.0%)は期待度数が5未満で、最小期待度数は42.92である。

表 39 から、斬新有意確率は0.379と「I→O」、「O→O」、「O」で有意差は認められなかった。

表38 オフENSEスリバウンド獲得有無とペリメーターシュートにおける各シュート体系のクロス表
度数

		シュート種類			合計
		I→O	O→O	O	
有無	失敗	190	110	157	457
	成功	80	45	50	175
	合計	270	155	207	632

表 39 X²乗検定におけるペリメーターシュートの
各シュート体系とオフENSEスリバウンド獲得有無の関係

	値	自由度	漸近有意確率(両側)
Pearson のカイ2乗	1.939(a)	2	0.379
尤度比	1.967	2	0.374
線型と線型による連関	1.67	1	0.196
有効なケースの数	632		

IV. 考察

1. 3段階攻撃の比較

図8では、SETが攻撃内容の割合が85%、試投内容の割合が84%を占めておりオフェンスの大半のプレイがこれにあたる事が分かる。よってSETは、オフェンスを構成する上で最も重要な局面である事が言える。

成功率に関しては、表6の通りFBが最も高くSETが最も低い結果となったが、これはより確率の高いシュートが試投出来る際のみFBまたはSBを展開する事が多い為と考えられる。

2. セットプレイの比較

(1) 全体

攻撃回数に関しては、図9のとおり攻撃内容の割合と試投内容の割合共にインサイドシュートが最も多い頻度を示した。これは、先行研究のとおり1) より確率の高いシュートを放てる。2) 接触が多い為ファウルをもらいやすいといった利点がある事、さらにJBLにおいては各チーム間で世界大会程のレベルの差異が少ない事から発生したのではないかと考える²³⁾。実際に表7からインサイドシュートの成功率が55%と最も高い事、F0も426本と次に多いその他の145本とも差異があり全体に対するF0獲得の割合も68%である事からインサイドシュートの攻撃における利点は、上記同様に先行研究通りのものとなった。

(2) 試投選手別

表10と表11のとおり日本人選手と外国人選手共に成功率は、インサイドシュートがペリメーターシュートより高く、F0もインサイドエリアにおけるプレイが最も獲得している結果となった。これは、全体と全く同じ結果で同じ理由が言えると考えられる。しかし攻撃内容の割合と試投内容の割合に関しては、日本人と外国人で大きな差異が生まれる結果となった。特に試投内容の割合に着目すると、外国人は74%がインサイドシュートと攻撃の大半を占めるものの、日本人はペリメーターシュートが58%と最も多い結果となった。この結果は、各選手のポジションによる影響も懸念されるが、先行研究の通り日本人がペリメーターシュートを多用するといった事も1部分で言えるのではないかと考える^り。

この事から日本人選手の競技力向上の為にペリメーターシュートに着目する事の意義が示唆される。

3. ペリメーターシュートの比較

(1) 全体

攻撃回数、成功数、成功率の全てにおいてペリメーターシュートでは「I→O」が最も数値が高く、少なくとも当該チームにおいては、「I→O」が重要視されている事が1つの可能性として考えられる。また成功数の数値は、試投本数によっても違いが出る事から、1つの数値を見て結論づけることは出来ないが、1) X2乗検定からシュート試投数において有意な差が認められた事、2) 成功率においても、X2乗検定においてシュート成否の有意な傾向が認められた事から、本研究からは「I→O」のプレイがペリメーターシュートの中

で最も確率が高く有効なプレイである事が示唆されている。なお成功率の比較においては、前述のとおり「hand off」と「pick」は、試投頻度の低さから妥当性が低いと判断して比較対象外としている。

「I→O」間においては、攻撃回数、成功数、成功率共にインサイドアウトがキックアウトよりも勝り、本研究では、少なくとも当該チームにおいてペリメーターシュートの準備局面として、制限区域近辺でポストアップする選手にボールを集める事が最も重要である事が示唆される。

一方ペリメーターシュートにおける OR 獲得率では、「I→O」が最も高く、中でもキックアウトが 34%と突出していたが、X² 乗検定ではリバウンド獲得の有無に有意差は見られなかったことから、本研究においては、ペリメーターシュートはいかなる準備局面から放たれてもリバウンドに影響は見られない事が示唆された。

(2) 試投選手別

ペリメーターシュートにおいても、外国人選手と日本人選手では攻撃頻度に違いがあり、外国人選手は「O」を最も多用して、日本人選手は「I→O」を最も多用している。

これは、外国人選手は日本人選手と比べると運動能力に差異がある事、日本人とは主とする攻撃形態が違う事が可能性として考えられる。逆に日本人は、複合的な攻撃による試投を重視しており、チーム間もしくは選手間で「I→O」のプレイに重きを置いているのではないかと考える。

「I→O」における攻撃内容の頻度では、インサイドアウトがキックアウトよりも勝り、全体での結果と同じ事が言える。

(3) 勝敗別

「I→O」、「O→O」、「O」のいずれも負け試合の時の方が試投本数は多いことからペリメーターシュートが少ない方が試合に勝っている事が分かる。しかしながら「I→O」に関しては、両試合間で差は 0.28 本と少ないことから勝利に近づく為には、「O→O」、「O」の試投数を減らす事が必要である可能性が示唆されている。

同様に図 19 と図 20 を見ても全体の割合は、「I→O」は勝ち試合の方が多く、「O→O」と「O」は負け試合の方が多くことから同じ事が言える。

成功数においては、いずれのシュートもより多くの本数を挙げたほうが勝利に近づく事が分かる。ここで言う成功数が、そのまま得点に加算される為仮説通りの結果となった。

図 24 と図 25 からは、「O」の成功数の割合が多い方が負けにつながる可能性が高い事が示唆されている。よってアシストを要するペリメーターシュートの成功数を増やす事が勝利に近づく為に重要と考える。

成功率においても成功数同様に、いずれのシュートもより多くの成功率を挙げたほうが勝利に近づく事が分かる。3 種類のシュート形態を比較すると勝ち試合と負け試合いずれも「I→O」が最も成功率が高い事が分かり、全体同様に本研究においては、ペリメーターシュートでは「I→O」の成功率が最も高い事が示唆されている。

OR においては、いずれのプレイも負け試合の方が OR 獲得率は高くなり、これは負けている試合ほど成功率が低く、OR の対象となる失敗数が増えるからと考える。よって本

研究では、ペリメーターシュートにおける OR の勝敗への影響は見られなかった。

「I→O」においては、勝ちゲームに近づくには、インサイドアウトの攻撃をより増やし成功率を上げる事が必要であると示唆されている。

4. キックアウトプレイの比較

表 28 から少なくとも当該チームにおいては、Top からの準備局面によりキックアウトを実施するプレイが最も多く、チームとして重要視している事が可能性として示唆されている。また表 29 と表 30 を見ても PA は Top が最も数値が高い事から同じ事が言える。これは、日本代表にも過去に選出されている K 選手が PG のポジションを担っている事でそこからの起点となった攻撃が多い事も可能性として挙げられる。

しかしながら SA では、大きな確率の差異が見られなかった事から PA のポジションとそこからの各選手のドリブルへの合わせ方が重要になると考える。

5. インサイドアウトプレイの比較

表 31 を見ると左 post からのアシストによる試投内容の割合が高かったが、これは右 post を多用する S 選手は、パスを受けるとそこからシュートまでいく頻度が高かった事、S 選手以外がパスを post で受けるのは右 post 以外、つまり左 post が多く、そこでパスを受けた際にはよりインサイドアウトというアシストをする頻度が高い事が可能性として挙げられる。

逆にシュート試投選手のパスを受けてからシュートにいくまでの角度は同じで試投数も右 post の方が多いにも関わらず、左 post と右 post との成功率には 13% も差が見られる事から右 post を PA としたインサイドアウトのシュート精度の向上が少なくとも当該チームにおいては、勝利への 1 要因につながると考えられる。

SA においては、攻撃は Top が多く、成功率は左 Corner が最も高い結果となり攻撃内容の割合と成功率は、比例しない結果となった。

V. 結論

本研究は、JBL2009-2010 シーズンのアイシンシーホース戦全 47 試合を対象とした。

セットプレイにおける各プレイを 1) ペリメーターシュート、2) インサイドシュート、3) その他、4) オーバータイムの 4 種類に分類し攻撃頻度を試投者別に分析した。

またそのうちのペリメーターシュートの技術を、準備局面毎に「I→O」、「O→O」、「O」、「hand off」、「pick」の 5 種類に分類し、それぞれを 1) 攻撃頻度、2) シュート成功率、3) OR 獲得率の 3 点から分析する事によりその効果と重要性を客観的なデータによって示し分析した。また「I→O」については、1) キックアウト、2) インサイドアウトの 2 つに分類して、それぞれに対し PA と SA から各ポジションの攻撃頻度と成功率を比較の上分析した。本研究により得られた結果は以下の通りである。

1. セットプレイの攻撃頻度の関係

外国人選手は、圧倒的にインサイドシュートの試投内容の割合が多かったものの、日本人選手はペリメーターシュートの試投内容の割合が最も多く、セットプレイを行う上で日本人はペリメーターシュートが主とする攻撃法である事が示唆された。

2. ペリメーターシュートのプレイ毎の状況

ペリメーターシュートにおける準備局面では、1) 攻撃頻度、2) シュート成功率、3) OR 獲得率の全てにおいて「I→O」が最も高く、シュート試投数は「O→O」や「O」に対して有意な差が認められ、シュート成否でも「O→O」や「O」に対して有意な傾向が認められた。また勝敗別の比較では、勝ち試合ほど「I→O」が多く「O→O」や「O」は少なかった。

以上の事から準備局面の違いによるペリメーターシュートへの影響はあり、中でも「I→O」による攻撃が最も有効である事が示唆され、OR に関しては有意差が見られずいかなる準備局面においてもペリメーターシュートのリバウンドは影響がない事が示唆された。

ディフェンスの影響や、各シュート局面、他の勝敗への要因との関係を加味する事が今後の研究の課題となる。

3. キックアウトプレイの発生ポジションによる比較

PA においては、Top からの攻撃及び成功率が最も高く、Top が外からの攻撃の拠点となる傾向が見られた。

4. インサイドアウトプレイの発生ポジションによる比較

PA においては、左 post からの攻撃及び成功率が最も高く、左 post がインサイドアウトを行う際の拠点となる傾向が見られた。

SA においては、攻撃は、Top が多く、成功率は左 Corner が最も高かった。

よって攻撃割合と成功率は、比例しない傾向が見られた。

これらのことより、制限区域内からのアシストによるペリメーターシュートは、複合的な攻撃法として有効である事を検証することができた。

その事で具体的には、1) 試合に際して、事前にコーチングスタッフがゲームプランを組み立てる際の一助となる、2) 試合前もしくは試合中において、コーチングスタッフが戦術戦略を練り、選手達に浸透させる際の一助となる、3) 今後、ゲームの勝因の一つの指標としてキックアウトやインサイドアウトといった「I→O」のプレイが位置づけられる、4) 試合の準備の為の練習として「I→O」のプレイを中心に練習メニューを組み立てるための一助となるといった4点を本研究が今後のバスケットボール界に活かされる成果として望みたい。

さらに4点を中心に本研究で得られた結果を、筆者が今後実際に現場で指導する際にも対象となる選手の年代に応じ1) 選手にキックアウトやインサイドアウトを指導する際に有効なプレイと言える根拠を説明する、2) 練習内容を上記の技術に基づき作成する、3) 試合前の戦略を練る為の参考とするといった形で活かしていきたい。

引用文献

- 1) 天田英彦, 嶋田出雲, 一井博, 渡辺一志「バスケットボール競技におけるシュートの日米間比較」流通科学大学論集. 人文・自然編, 2(2), pp.119 - 128, 1990.
- 2) 青木隆, 野田政弘, 石村宇佐一, 安田保「バスケットボールプレーヤーのファール認識がゲームに及ぼす影響」日本体育学会大会号, 39B, pp.676, 1988.
- 3) 新井栄子「バスケットボールに於けるアシストパスについて」体育学研究, 14(5), pp305, 1970.
- 4) バロル・ペイ「バスケットボール ポストプレーのスキル&ドリル」大修館書店, 2009.
- 5) ボブ・ナイト&ピート・ニューウェル 笠原成元 監訳「ウイニング・バスケットボール 勝つための理論と練習法」大修館書店, 1992.
- 6) 大門芳行, 妹尾江里子, 荒井栄子, 手嶋昇「女子バスケットボール選手のシューティングの運動形態 防御の影響により生じる技能化された運動形態の変化」日本女子体育大学紀要, 13 pp.3 - 11, 1983.
- 7) Enrique Ortega, Jose Manuel Palao “Analysis of the efficacy of possessions in boys’ 16-and-under basketball teams: Differences between winning and losing teams” , Perceptual and Motor Skills, 104, pp.961 - 964, 2007.
- 8) F. J. Rojas, M. Cepero, A. Ona and M. Gutierrez “Kinematic adjustments in the basketball jump shot against an opponent” Ergonomics, 43(10), pp.1651 - 1660, 2000.
- 9) 福田慎吾, 西島吉典「バスケットボールのシュート成功率を高める要因に関する研究」大阪教育大学紀要第IV部門教育科学, 58(2), pp.131 - 140, 2010.
- 10) 後藤正規, 杉山洋二, 陸川章, 山田洋「バスケットボールにおけるチームづくりに関する一考察 日米のトップレベルを比較して」東海大学紀要体育学部, 38, pp.29 - 40, 2008.
- 11) 稲垣安二「バスケットボールにおける速攻の方法の体系化に関する研究」日本体育大学紀要, 18(2), pp.51 - 57, 1989.
- 12) 石村宇佐一, 青木隆, 野田政弘「バスケットボールにおける3点ショットが勝敗に及ぼす影響」金沢大学教育学部紀要教育科学編, 41, pp.229 - 237, 1992.
- 13) 石村宇佐一「バスケットボールにおけるルール改正がゲームの勝敗に及ぼす影響」日本体育学会大会号, 48, pp.484, 1997.
- 14) 一井博, 嶋田出雲, 渡辺一志, 天田英彦「バスケットボール競技におけるパスの日米間比較」日本体育学会大会号, 40B, pp.611, 1989.
- 15) 伊藤順蔵, 五三健「バスケットボール-基礎と実践」成美堂出版, 1983.
- 16) Jaime Sampaio, Manuel Janeira, Sergio Ibanez and Alberto Lorenz “Discriminative analysis of game-related statistics between basketball guards, forwards and centers in three professional basketball league”, European Journal of Sport Science, pp.173 - 180, 2006.
- 17) Jerry Krause, Don Meyer and Jerry Meyer” Basketball skills & drills” Human Kinetics, IL, 2008.
- 18) 小林敬子, 大門芳行, 坂井和明, 岸野洋久「バスケットボール競技の勝敗に影響を与える要因分析 : 数量化3類を用いた解析を主として」日本体育学会大会号, 46, pp.480, 1995.

- 19) 倉石平「倉石平のオフENSEイブバスケットボール」ベースボール・マガジン社, 1995.
- 20) 倉石平「倉石平のディフェンシブバスケットボール」ベースボール・マガジン社, 1996.
- 21) 倉石平「シドニーオリンピックにおけるゲーム分析」日本バスケットボール協会コーチコミッティー情報委員会, 4, pp.6 - 35, 2001
- 22) 倉石平「倉石平の 21 世紀は NBA から学ぼう」日本文化出版, 2003.
- 23) 倉石平「男子バスケットボール競技アテネオリンピック報告」スポーツ科学研究, 2, pp.20 - 50, 2005.
- 24) 倉石平「バスケットボールのコーチを始めるために」日本文化出版, 2005.
- 25) 倉石平「トランジション・プラクティス」ベースボール・マガジン社, 2007.
- 26) 倉石平「バスケットボール困ったときの処方箋 オフENSE編」ベースボール・マガジン社, 2009.
- 27) 日下部未来, 神林勲「バスケットボールにおけるアウトサイドシュートに関する一考察」年報いわみざわ, 28, pp.61 - 66, 2007.
- 28) Lee. H. Rose “The basketball handbook: winning essential for players and coaches” Human Kinetics, IL, 2004.
- 29) 前山定「バスケットボールにおけるスクリーンプレイの勝敗への影響」国士舘大学体育研究所報, 25, pp.43 - 50, 2006.
- 30) 宮副信也, 内山治樹, 吉田健司, 佐々木直基, 後藤正樹「バスケットボールにおける勝敗因と基準値の検討」筑波大学体育科学系紀要, pp.31, 2007.
- 31) Naismith,J「バスケットボール その起源と発展」日本 YMCA 同盟出版部, 1980.
- 32) 奥田知靖, 大場渉, 土井秀和「バスケットボールにおけるゲーム分析研究の現状と課題」大阪教育大学紀要, 54(1), pp.203 - 212, 205.
- 33) 大高敏弘, 武井光彦「バスケットボールの速攻に関する一考察」大学体育研究, 12, pp.29 - 36, 1990.
- 34) Ortega, E., Cardenas, D., Sainz de Baranda, P., & Palao, J.M. “Differences Between Winning and Losing Teams in Youth Basketball Games (14-16 Years Old)” , International Journal of Applied Sports Sciences, pp.1 - 12, 2006.
- 35) 佐藤久夫「基本から戦術までバスケットボール」日東書院, 2003.
- 36) Sidney Goldstein “THE BASKETBALL COACH’S BIBLE” Golden Aura Publishing, PA, 1994.
- 37) 鈴木貴美一「鈴木貴美一の 21 世紀は NBA から学ぼう」日本文化出版, 2007.
- 38) 高橋清「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」太成学院大学紀要, 11(28), pp.75 - 84, 2009.
- 39) 高橋清「バスケットボールにおけるリバウンドボールが勝敗に及ぼす影響」太成学院大学紀要, 12, pp.67 - 71, 2010.
- 40) 武井光彦, 大高敏弘, 土田了輔「バスケットボールにおけるスリー・ポイント・シュートの日米比較」大学体育研究, 15, pp.23 - 29, 1993.

- 41) 玉置正彦「バスケットボールのゲーム分析 2 点、3 点シュートから見たチームカラーと勝敗への影響」東京女子体育大学・東京女子体育短期大学紀要, 42, pp.41 - 46, 2007.
- 42) 内山治樹, 武井光彦, 大神訓章, 大高敏弘, 佐々木桂二「バスケットボール競技における集団戦術としての「トランジション」に関する事例研究 - 第 18 回アジア女子選手権大会のゲーム分析 - 」筑波大学体育科学系紀要, 24, pp.107 - 120, 2001.
- 43) 内山治樹, 武井光彦, 大神訓章, 日高哲朗「世界トップレベルにおけるバスケットボールチームの集団戦術行動に関する研究 - 第 18 回アジア女子選手権大会のゲーム分析 - 」スポーツ方法学研究, 14(1), pp.103 - 115, 2001.
- 44) 内山治樹, 「バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析」筑波大学体育科学系紀要, 17(1), pp.25 - 39, 2004.
- 45) 八板昭仁, 七森浩司「バスケットボールのゲームにおける速攻の要因について」九州女子大学紀要, 41(4), pp.1 - 7, 2004.
- 46) 八板昭仁, 野寺和彦「バスケットボールのゲームにおけるショット成功率が勝敗に及ぼす影響」九州共立大学スポーツ学部研究紀要, 1, pp.17 - 22, 2007.
- 47) 吉井四郎「バスケットボールのコーチング 基礎技術編」大修館書店, 1977.
- 48) 吉井四郎「バスケットボールのコーチング 戦法・作戦編」大修館書店, 1977.
- 49) 吉井四郎「バスケットボール指導全書 1 コーチングの理論と実際」大修館書店, 1986.
- 50) 吉井四郎「私の信じたバスケットボール」大修館書店, 1994.
- 51) 財団法人日本バスケットボール協会「バスケットボール指導教本」大修館書店, 2002.

謝辞

本論文の作成にあたり、終始適切な助言を賜り、また丁寧に指導して下さいました主査の倉石平先生に心より御礼を申し上げます。そして本研究活動のみならず、多くの貴重な機会を与えてくださったことで、修士課程の2年間を有意義に過ごすことができました。本当にありがとうございました。

また、研究室が異なるにも関わらず、多くのアドバイスを頂いた副査の堀野博幸先生、吉永武史先生には大変お世話になりました。ありがとうございました。

本研究を進めるにあたり、多くの方々からご協力を頂きました。日本バスケットボール協会やアイシンシーホースの鈴木貴美一ヘッドコーチには分析対象となる試合データの提供にご協力いただきました。樋口智洋さん並びに元安陽一さんには、研究開始当初から様々な場面で助言を頂きました。この場をお借りして御礼申し上げます。

2011年2月21日
数馬 寛人

付録

○全体

合計 47 試合											
	攻撃回数	攻撃割合	試投数	試投割合	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数	RB獲得率
全体	4259	-	2837	-	1384	1453	49%	725	697	461	32%
セット	3631	85%	2373	84%	1070	1303	45%	629	629	405	31%
セカンダリー	298	7%	218	8%	123	95	56%	45	35	34	36%
ファストブレイク	330	8%	246	8%	191	55	78%	51	33	22	40%
セット(セカンダリー一部含む)											
	攻撃回数	攻撃割合	試投数	試投割合	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数	RB獲得率
A.アウトサイド	1223	34%	1038	44%	332	706	32%	58	127	191	27%
①キックアウト	176	14%	158	15%	52	106	33%	1	17	36	34%
②インサイドアウト	286	23%	259	25%	95	164	37%	3	24	44	27%
③パス(アウトサイド)	230	19%	219	21%	64	155	29%	1	10	45	29%
④ハンドオフパス	42	4%	40	4%	14	26	35%	0	2	3	12%
⑤1on1	380	31%	284	27%	77	207	27%	44	52	50	24%
⑥pick	109	9%	78	8%	30	48	38%	9	22	13	27%
B.インサイド	2015	55%	1347	56%	741	606	55%	426	242	202	33%
C.その他	381	10%	0	-	0	0	-	145	236	17	-
E.オーバータイム	24	1%	0	-	-	-	-	-	24	-	-
合計	3643	100%	2385	100%	1073	1312	45%	629	629	410	31%

○外人、日本人選手別

外人											
セット(セカンダリー一部含む)											
	攻撃回数	攻撃割合	試投数	試投割合	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数	RB獲得率
A.アウトサイド	370	22%	279	26%	91	188	33%	23	68	79	42%
①キックアウト	38	10%	32	12%	14	18	44%	0	6	13	72%
②インサイドアウト	55	15%	37	13%	16	21	43%	0	18	19	90%
③パス(アウトサイド)	57	16%	51	18%	15	36	29%	1	5	19	53%
④ハンドオフパス	5	1%	3	1%	1	2	33%	0	2	1	50%
⑤1on1	186	50%	136	49%	40	96	29%	18	32	19	20%
⑥pick	29	8%	20	7%	5	15	25%	4	5	8	53%
B.インサイド	1222	71%	790	74%	453	337	57%	276	156	101	30%
C.その他	118	7%	0	0%	0	0	-	47	71	4	-
合計	1710	100%	1069	100%	544	525	51%	346	295	184	35%
日本人											
セット(セカンダリー一部含む)											
	攻撃回数	攻撃割合	試投数	試投割合	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数	RB獲得率
A.アウトサイド	853	45%	759	58%	241	518	32%	35	59	101	19%
①キックアウト	138	16%	126	17%	38	88	30%	1	11	23	26%
②インサイドアウト	231	27%	222	29%	79	143	36%	3	6	17	12%
③パス(アウトサイド)	173	20%	168	22%	49	119	29%	0	5	26	22%
④ハンドオフパス	37	4%	37	5%	13	24	35%	0	0	2	8%
⑤1on1	194	23%	148	19%	37	111	25%	26	20	28	25%
⑥pick	80	10%	58	8%	25	33	43%	5	17	5	15%
B.インサイド	793	42%	557	42%	288	269	52%	150	86	81	30%
C.その他	263	13%	0	0%	0	0	-	98	165	10	-
合計	1909	100%	1316	100%	529	787	40%	283	310	192	24%

○キックアウトポジション別

キックアウト										
	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数		
全体	176	158	52	106	32%	1	17	36	1次	2次～
①→①	5	3	3	0	100%	0	2	0	①top ミドルドライブ	①top
①→①→③	1	1	0	1	0%	0	0	1	②右wing ミドルドライブ	②右wing
①→②	6	6	2	4	33%	0	0	1	③右corner ミドルドライブ	③右corner
①→②→①	2	2	2	0	100%	0	0	0	④左wing ミドルドライブ	④左wing
①→③	5	5	1	4	20%	0	0	1	⑤左corner ミドルドライブ	⑤左corner
①→④	7	6	3	3	50%	0	1	0	⑥top ベースドライブ	
①→④→⑤	1	1	0	1	0%	0	0	1	⑦右wing ベースドライブ	
①→⑤	5	5	3	2	60%	0	0	1	⑧右corner ベースドライブ	
②→①	6	6	2	4	33%	0	0	1	⑨左wing ベースドライブ	
②→①→④	2	2	0	2	0%	0	0	0	⑩左corner ベースドライブ	
②→②	2	1	1	0	100%	0	1	0		
②→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
②→④	6	5	1	4	20%	1	0	1		
②→⑤	2	2	0	2	0%	0	0	1		
③→①	2	2	0	2	0%	0	0	0		
③→①→④	1	1	0	1	0%	0	0	0		
③→②	2	2	1	1	50%	0	0	0		
③→③	0	0	0	0	0%	0	0	0		
③→④	2	2	1	1	50%	0	0	1		
③→⑤	2	2	1	1	50%	0	0	0		
④→①	3	3	1	2	33%	0	0	0		
④→①→③	1	1	0	1	0%	0	0	1		
④→②	7	6	1	5	17%	0	1	1		
④→③	0	0	0	0	0%	0	0	0		
④→④	0	0	0	0	0%	0	0	0		
④→⑤	0	0	0	0	0%	0	0	0		
⑤→①	3	3	1	2	33%	0	0	0		
⑤→①→③	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑤→②	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑤→③	1	1	1	0	100%	0	0	0		
⑤→④	3	3	1	2	33%	0	0	1		
⑤→⑤	0	0	0	0	0%	0	0	0		
⑥→①	4	4	2	2	50%	0	0	1		
⑥→①→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
⑥→①→④	1	1	0	1	0%	0	0	0		
⑥→②	14	11	2	9	18%	0	3	3		
⑥→③	13	13	6	7	46%	0	0	3		
⑥→③→②	2	2	1	1	50%	0	0	0		
⑥→④	4	4	1	3	25%	0	0	1		
⑥→⑤	7	7	3	4	43%	0	0	2		
⑦→①	5	4	1	3	25%	0	1	0		
⑦→①→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
⑦→①→②	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑦→②	2	1	0	1	0%	0	1	1		
⑦→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
⑦→④	6	5	3	2	60%	0	1	0		
⑦→⑤	9	8	3	5	25%	0	1	2		
⑧→①	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑧→②	0	0	0	0	0%	0	0	0		
⑧→②→①	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑧→③	0	0	0	0	0%	0	0	0		
⑧→④	1	1	0	1	0%	0	0	0		
⑧→④→①	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑧→④→⑤→④	1	1	0	1	0%	0	0	1		
⑧→⑤	3	2	0	2	0%	0	1	1		
⑨→①	3	2	0	2	0%	0	1	1		

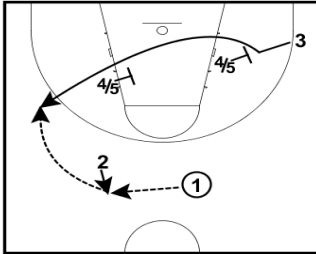
○インサイドアウトポジション別

インサイドアウト										
	攻撃回数	試投数	成功数	失敗数	成功率	FO	TO	RB数		
全体	286	259	95	164	37%	3	24	44	1次	2次～
A→①	38	33	10	23	30%	0	5	8	A,右 low post	①top
A→①→①→⑤	2	2	0	2	0%	0	0	0	B,右 middle post	②右 wing
A→①→②	1	1	0	1	0%	0	0	1	C,左 low post	③右 corner
A→①→④	2	2	0	2	0%	0	0	1	D,左 middle post	④左 wing
A→①→⑤	3	3	1	2	33%	0	0	0	E,Hi-post	⑤左 corner
A→②	16	15	1	14	7%	0	1	3		
A→②→①	1	1	0	1	0%	0	0	0		
A→②→④	2	2	1	1	50%	0	0	0		
A→③	0	0	0	0	0%	0	0	0		
A→④	17	13	4	9	31%	0	4	2		
A→④→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
A→④→①→②	1	1	1	0	100%	0	0	0		
A→⑤	9	8	3	5	38%	1	0	0		
A→⑤→④	1	1	0	1	0%	0	0	0		
A→⑤→④→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
B→①	5	5	0	5	0%	0	0	1		
B→②	3	3	1	2	33%	0	0	1		
B→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
B→④	4	3	1	2	33%	0	1	2		
B→④→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
B→⑤	5	4	2	2	50%	0	1	1		
C→①	38	35	13	22	37%	0	3	8		
C→①→①	1	1	0	1	0%	0	0	0		
C→①→①→③	2	2	0	2	0%	0	0	0		
C→①→②	6	6	3	3	50%	0	0	0		
C→①→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
C→①→②→③	2	2	1	1	50%	0	0	0		
C→②	22	19	7	12	37%	1	2	3		
C→②→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
C→②→③	2	2	1	1	50%	0	0	0		
C→③	10	9	4	5	44%	0	1	3		
C→③→②	1	1	1	0	100%	0	0	0		
C→④	13	12	6	6	50%	0	1	2		
C→④→①	1	1	1	0	100%	0	0	0		
C→⑤	3	3	1	2	33%	0	0	0		
D→①	12	11	3	8	27%	0	1	3		
D→①→①	1	1	0	1	0%	0	0	0		
D→①→②	3	3	1	2	33%	0	0	1		
D→①→②→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
D→①→⑤	1	1	1	0	100%	0	0	0		
D→②	9	7	4	3	57%	0	2	1		
D→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
D→④	1	1	1	0	100%	0	0	0		
D→⑤	1	1	1	0	100%	0	0	0		
E→①	8	7	5	2	71%	0	1	0		
E→①→③	1	1	0	1	0%	0	0	0		
E→②	11	10	4	6	40%	1	0	2		
E→②→①	1	1	0	1	0%	0	0	0		
E→③	4	4	1	3	25%	0	0	0		
E→④	5	5	2	3	40%	0	0	0		
E→⑤	9	8	5	3	63%	0	1	1		

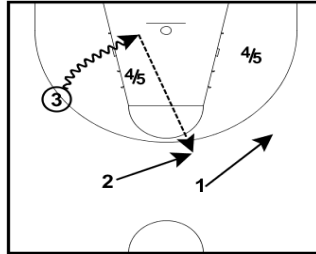
○キックアウト

1.左 corner → top (ベースラインドライブ)

1010kick1 (1 of 2)
Aisin

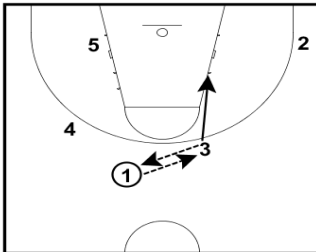


1010kick1 (2 of 2)
Aisin

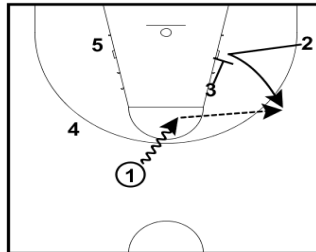


2.top → 右 wing (ベースラインドライブ)

1010kick3 (1 of 2)
Aisin

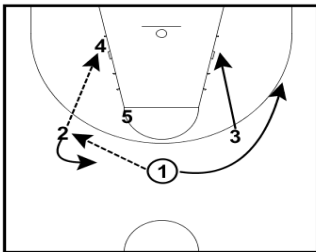


1010kick3 (2 of 2)
Aisin

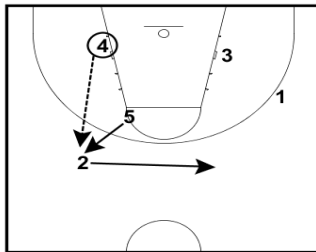


3.top → 右 wing (ミドルドライブ)

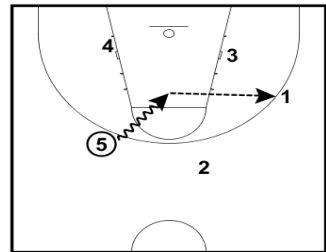
1011kick1 (1 of 3)
Aisin



1011kick1 (2 of 3)
Aisin

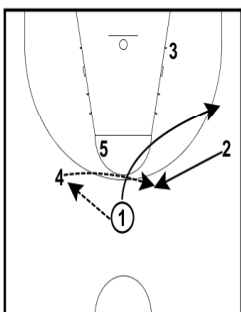


1011kick1 (3 of 3)
Aisin

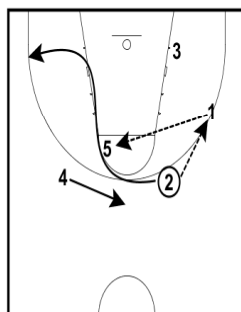


4.top → 左 corner (ミドルドライブ)

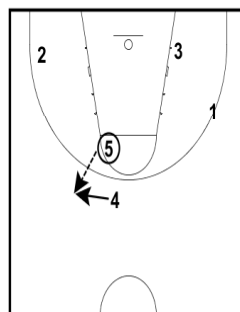
1011kick2 (1 of 4)
Aisin



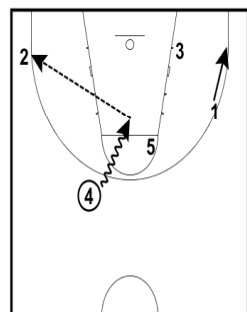
1011kick2 (2 of 4)
Aisin



1011kick2 (3 of 4)
Aisin

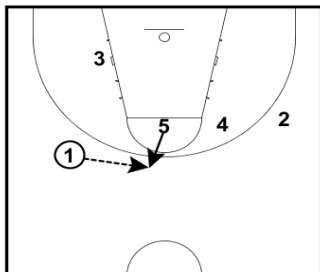


1011kick2 (4 of 4)
Aisin

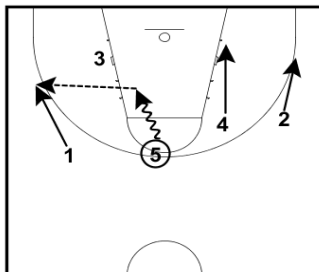


5.top → 左 corner (ベースラインドライブ)

1017kick2 (1 of 2)
Aisin

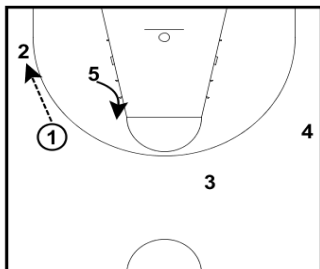


1017kick2 (2 of 2)
Aisin

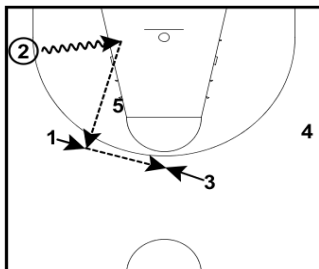


6.corner → 左 wing → top (ベースラインドライブ)

1018kick1 (1 of 2)
Aisin

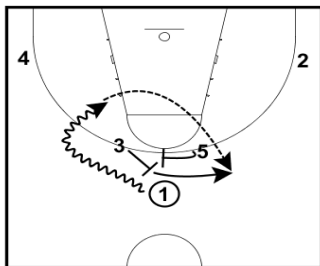


1018kick1 (2 of 2)
Aisin

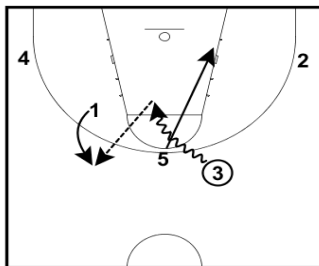


7.top → 左 wing (ミドルドライブ)

1018kick2 (1 of 2)
Aisin

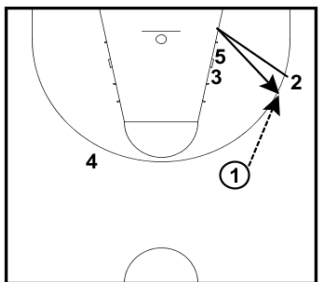


1018kick2 (2 of 2)
Aisin

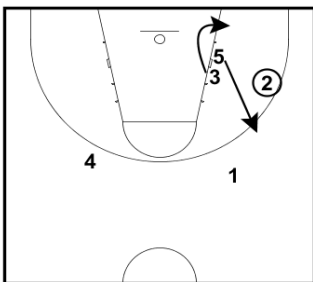


8.右 corner → top (ミドルドライブ)

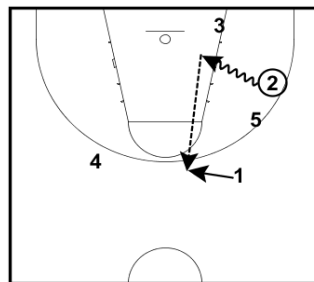
1025kick1 (1 of 3)
Aisin



1025kick1 (2 of 3)
Aisin



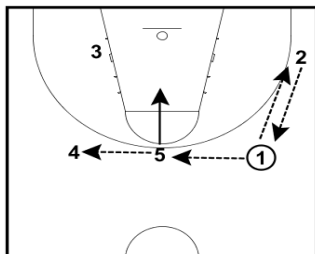
1025kick1 (3 of 3)
Aisin



9. 右 wing → 左 wing (ベースラインドライブ)

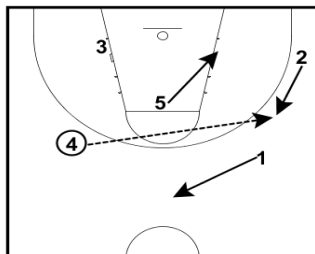
103kick1 (1 of 3)

Aisin



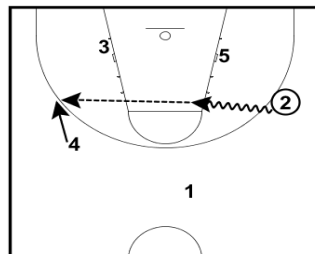
103kick1 (2 of 3)

Aisin



103kick1 (3 of 3)

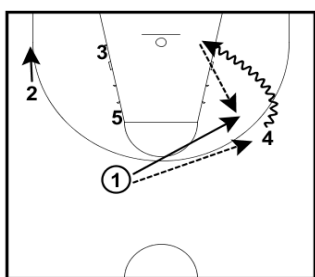
Aisin



10. 右 wing → 右 wing (ベースラインドライブ)

103kick3

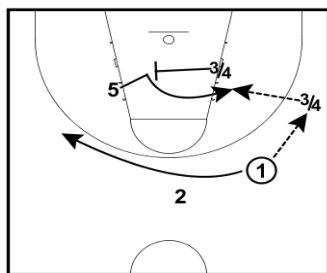
Aisin



11. 右 wing → top (ベースラインドライブ)

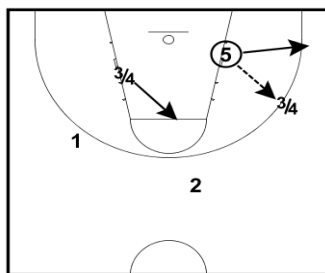
104kick1 (1 of 3)

Aisin



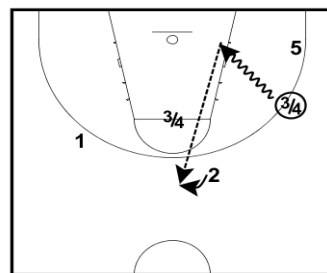
104kick1 (2 of 3)

Aisin



104kick1 (3 of 3)

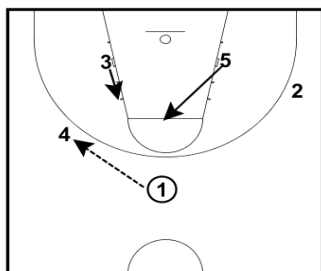
Aisin



12. 左 wing → 右 wing (ベースラインドライブ)

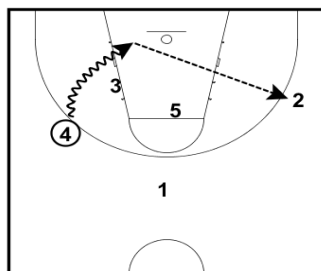
104kick2 (1 of 2)

Aisin



104kick2 (2 of 2)

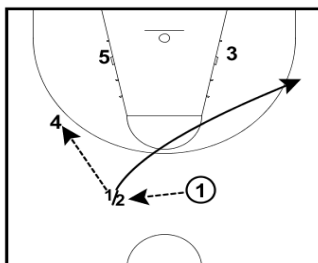
Aisin



13.左 wing → 右 wing (ミドルドライブ)

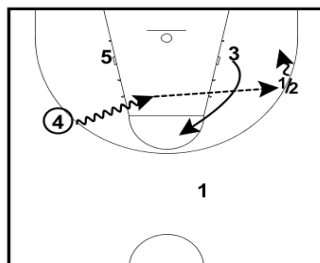
11.7kick1 (1 of 2)

Aisin



11.7kick1 (2 of 2)

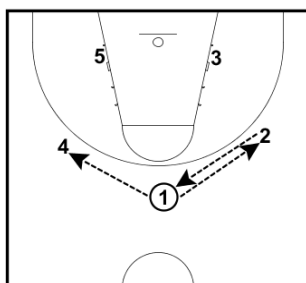
Aisin



14.右 wing → top → 左 wing (ミドルドライブ)

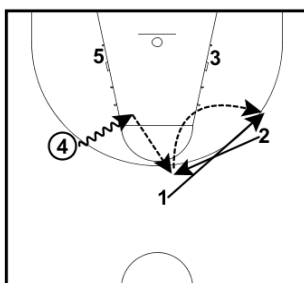
1114kick3 (1 of 3)

Aisin



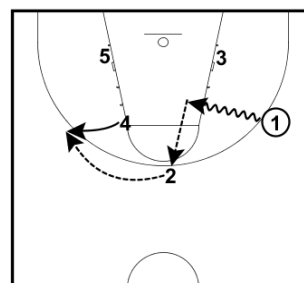
1114kick3 (2 of 3)

Aisin



1114kick3 (3 of 3)

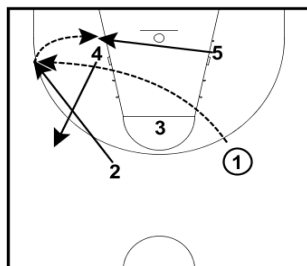
Aisin



15.右 wing → top → 右 wing (ベースラインドライブ)

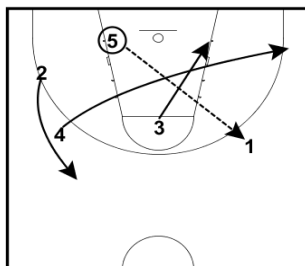
1114kick4 (1 of 3)

Aisin



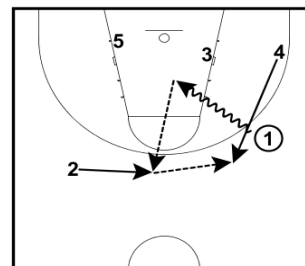
1114kick4 (2 of 3)

Aisin



1114kick4 (3 of 3)

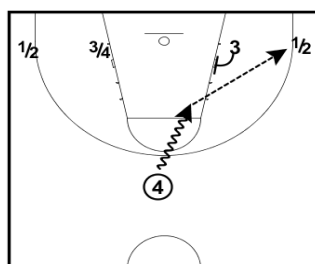
Aisin



16.top → 右 corner (ベースラインドライブ)

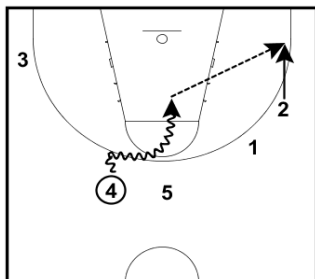
1115kick2

Aisin



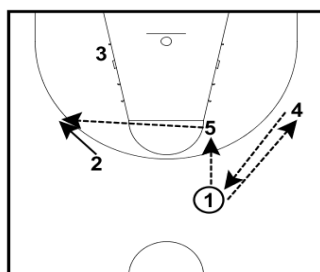
17.top → 右 corner (ミドルドライブ)

111kick3
Aisin

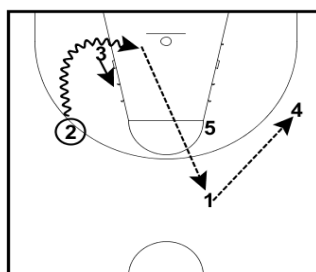


18.左 wing → top → 右 wing (ベースラインドライブ)

1122kick2 (1 of 2)
Aisin

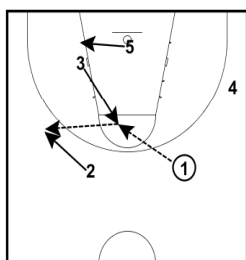


1122kick2 (2 of 2)
Aisin

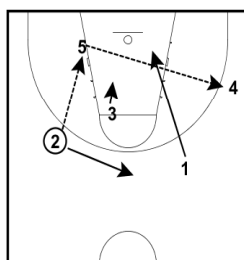


19.top → top (ベースラインドライブ)

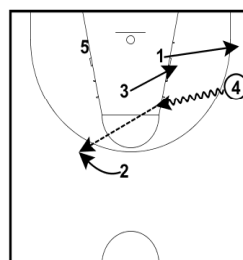
1123kick2 (1 of 4)
Aisin



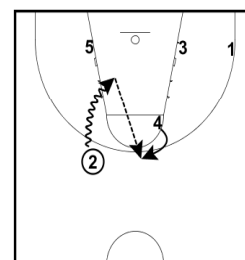
1123kick2 (2 of 4)
Aisin



1123kick2 (3 of 4)
Aisin

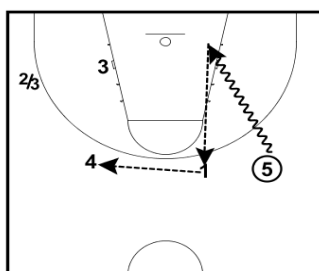


1123kick2 (4 of 4)
Aisin

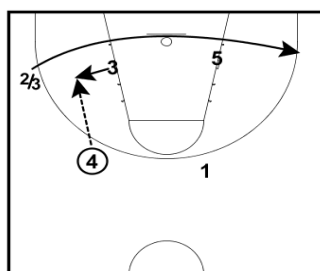


20.左 corner → top → 右 corner (ミドルドライブ)

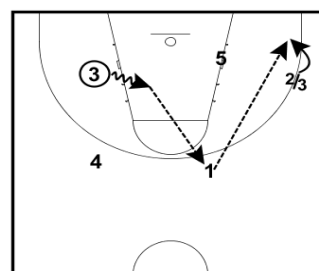
1123kick5 (1 of 3)
Aisin



1123kick5 (2 of 3)
Aisin

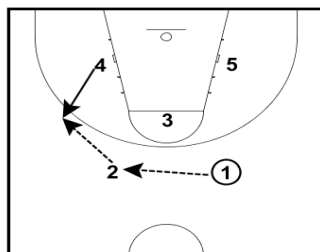


1123kick5 (3 of 3)
Aisin

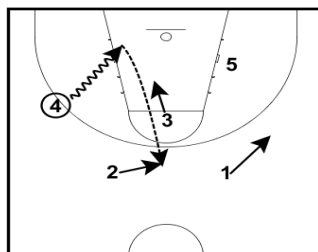


21.左 wing → top (ベースラインドライブ)

1123kick6 (1 of 2)
Aisin

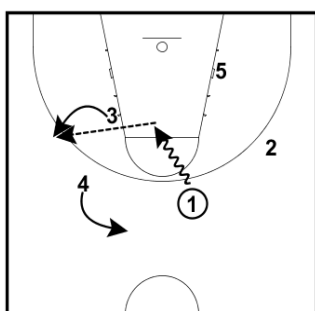


1123kick6 (2 of 2)
Aisin



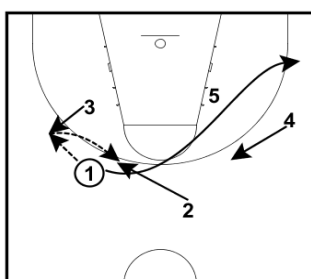
22.top → 左 wing (ベースラインドライブ)

1123kick7
Aisin

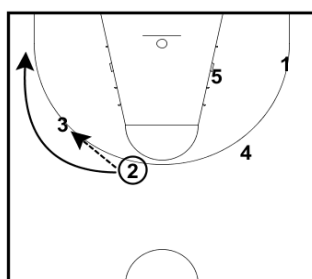


23.左 wing → top (ミドルドライブ)

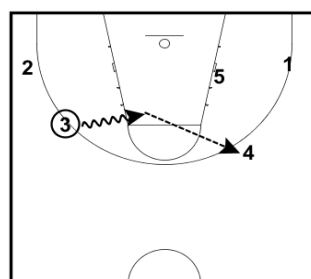
1129kick2 (1 of 3)
Aisin



1129kick2 (2 of 3)
Aisin

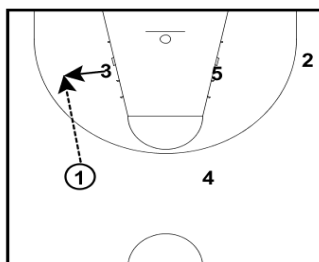


1129kick2 (3 of 3)
Aisin

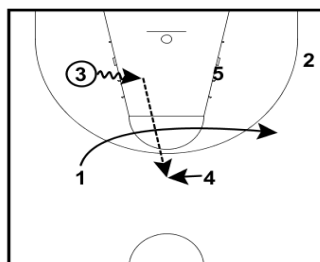


24.左 corner → top (ミドルドライブ)

1129kick3 (1 of 2)
Aisin



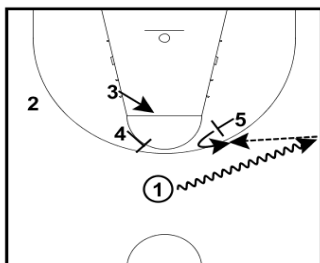
1129kick3 (2 of 2)
Aisin



25.top → 右 corner → 右 wing (ベースラインドライブ)

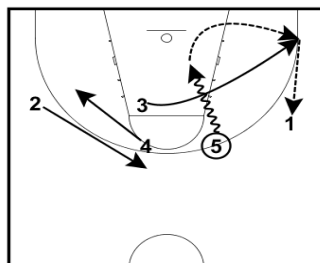
116kick1 (1 of 2)

Aisin



116kick1 (2 of 2)

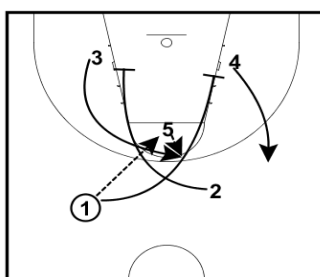
Aisin



26.右 wing → 右 corner (ミドルドライブ)

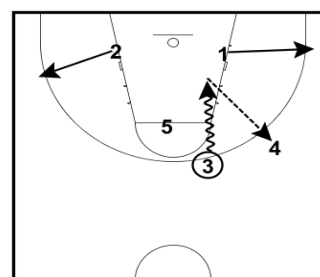
117kick1 (1 of 3)

Aisin



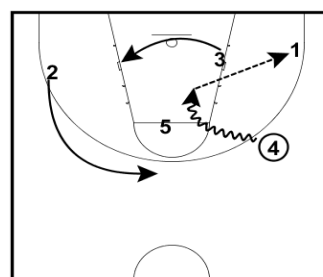
117kick1 (2 of 3)

Aisin



117kick1 (3 of 3)

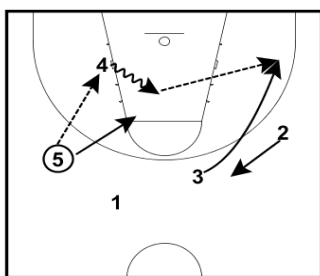
Aisin



27.右 corner → top (ベースラインドライブ)

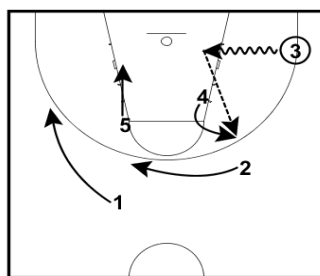
117kick2 (1 of 2)

Aisin



117kick2 (2 of 2)

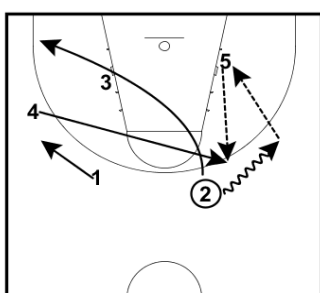
Aisin



28.top → top → top (ベースラインドライブ)

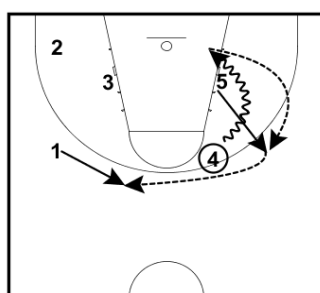
1220kick1 (1 of 2)

Aisin



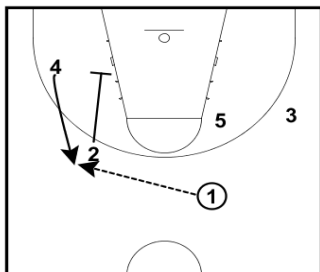
1220kick1 (2 of 2)

Aisin

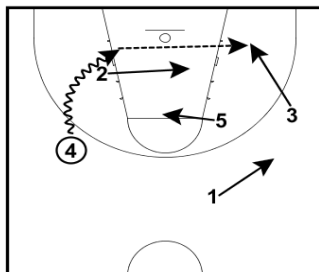


29.左 wing → 右 corner (ベースラインドライブ)

122kick1 (1 of 2)
Aisin

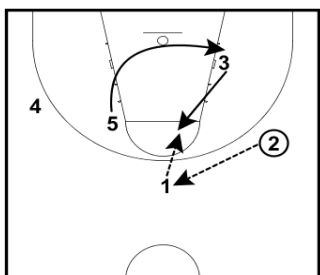


122kick1 (2 of 2)
Aisin

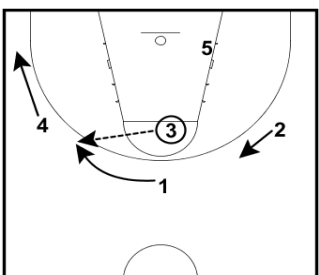


30.左 wing → 左 wing (ベースラインドライブ)

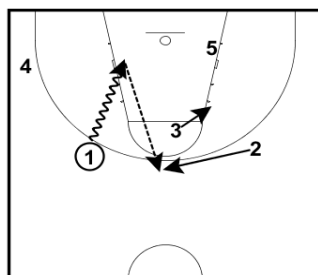
214kick1 (1 of 3)
Aisin



214kick1 (2 of 3)
Aisin

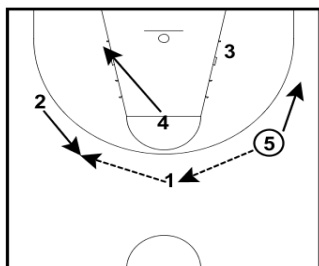


214kick1 (3 of 3)
Aisin

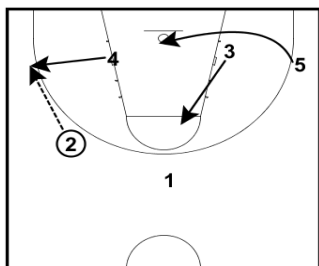


31.左 corner → 右 wing (ミドルドライブ)

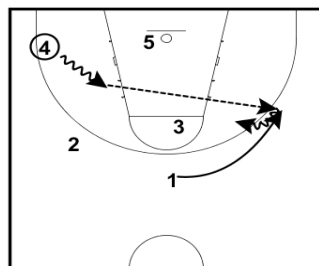
214kick2 (1 of 3)
Aisin



214kick2 (2 of 3)
Aisin

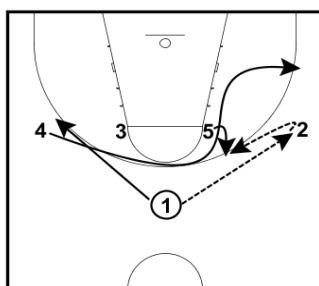


214kick2 (3 of 3)
Aisin

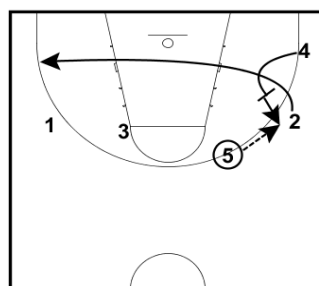


32.右 wing → 右 wing (ミドルドライブ)

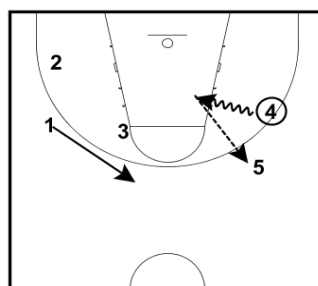
214kick3 (1 of 3)
Aisin



214kick3 (2 of 3)
Aisin



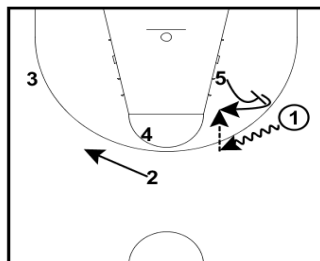
214kick3 (3 of 3)
Aisin



33. 右 wing → top → top (ベースラインドライブ)

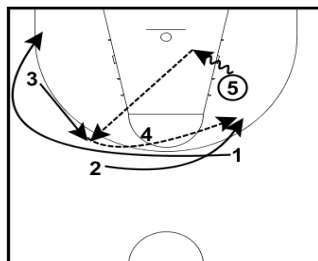
221kick1 (1 of 2)

Aisin



221kick1 (2 of 2)

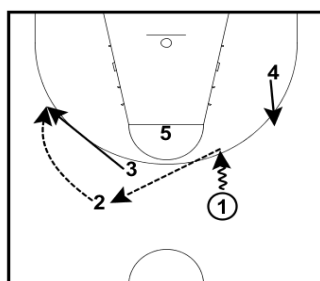
Aisin



34. 左 wing → 右 corner → 右 wing (ベースラインドライブ)

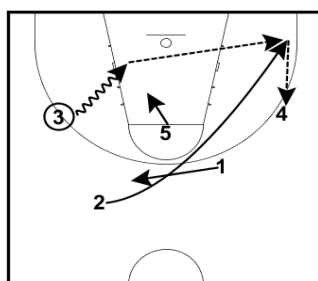
221kick2 (1 of 2)

Aisin



221kick2 (2 of 2)

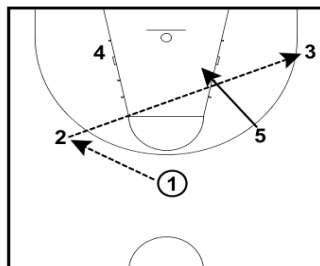
Aisin



35. 右 corner → 左 wing → top (ベースラインドライブ)

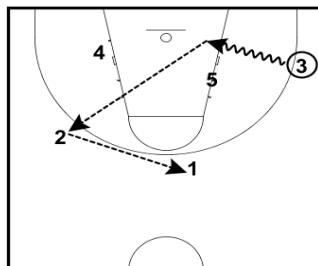
227kick1 (1 of 2)

Aisin



227kick1 (2 of 2)

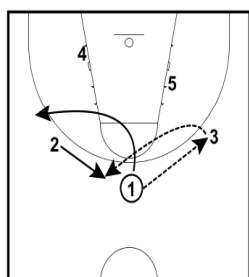
Aisin



36. 左 wing → top → 右 corner (ミドルドライブ)

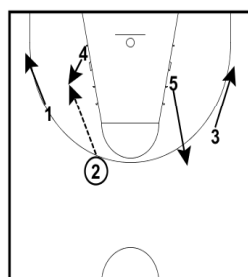
227kick2 (1 of 4)

Aisin



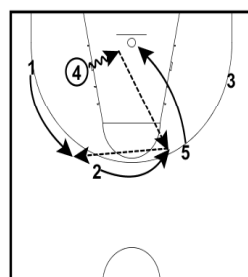
227kick2 (2 of 4)

Aisin



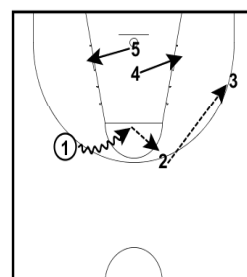
227kick2 (3 of 4)

Aisin



227kick2 (4 of 4)

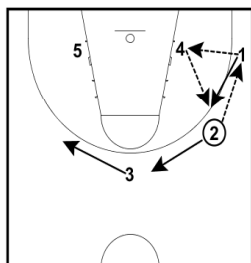
Aisin



37.右 wing → 右 corner (ベースラインドライブ)

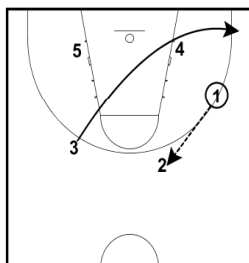
227kick3 (1 of 4)

Aisin



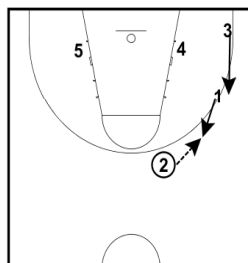
227kick3 (2 of 4)

Aisin



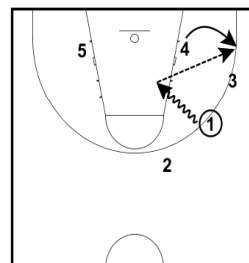
227kick3 (3 of 4)

Aisin



227kick3 (4 of 4)

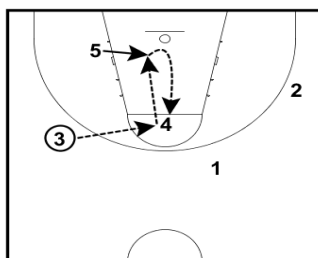
Aisin



38.左 corner → 右 wing (ベースラインドライブ)

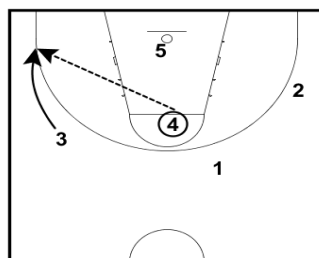
227kick4 (1 of 3)

Aisin



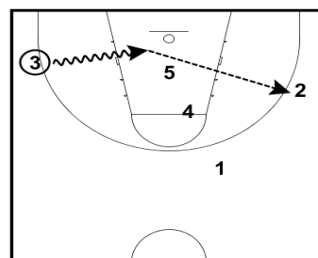
227kick4 (2 of 3)

Aisin



227kick4 (3 of 3)

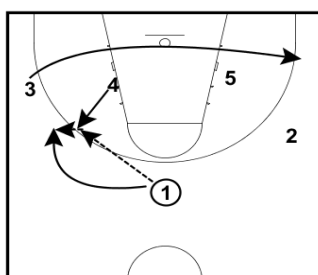
Aisin



39.右 corner → 左 corner (ベースラインドライブ)

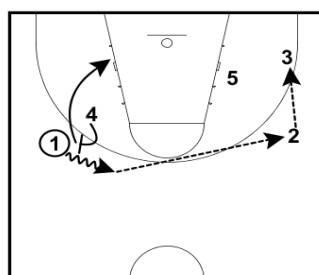
227kick5 (1 of 3)

Aisin



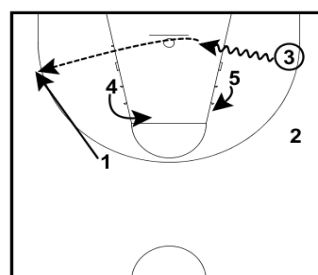
227kick5 (2 of 3)

Aisin



227kick5 (3 of 3)

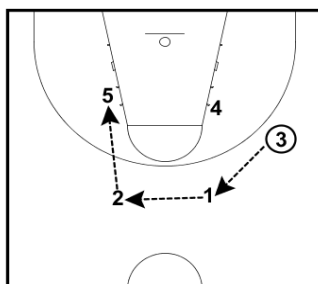
Aisin



40.右 corner → 右 wing (ミドルドライブ)

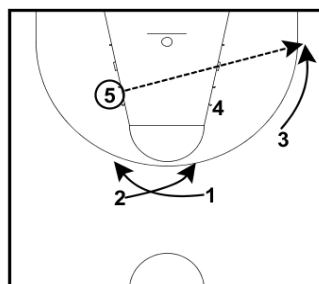
27kick1 (1 of 3)

Aisin



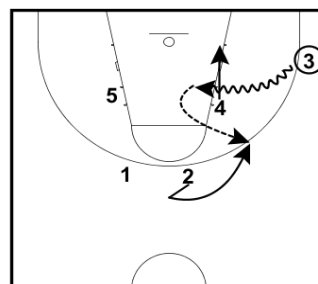
27kick1 (2 of 3)

Aisin



27kick1 (3 of 3)

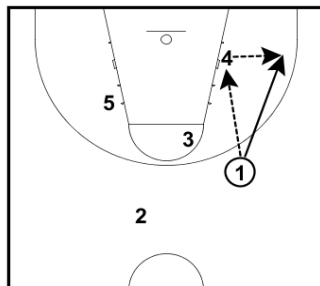
Aisin



41.右 corner → 左 wing → 左 corner → 左 wing (ベースラインドライブ)

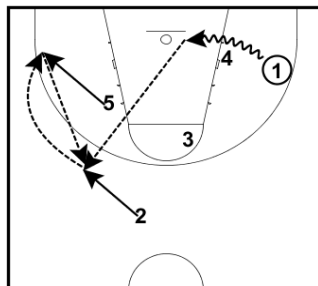
313kick1 (1 of 2)

Aisin



313kick1 (2 of 2)

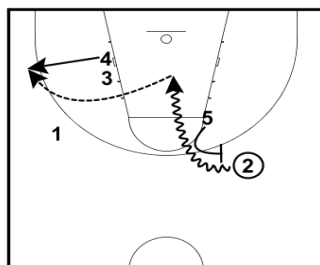
Aisin



42.左 corner → 右 corner (ミドルドライブ)

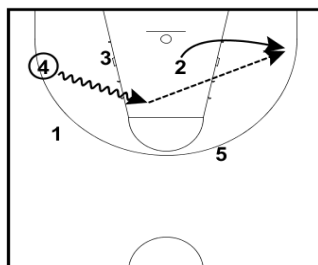
313kick2 (1 of 2)

Aisin



313kick2 (2 of 2)

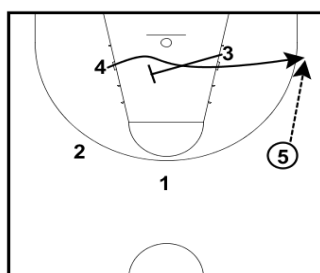
Aisin



43.右 corner → 右 wing → top (ベースラインドライブ)

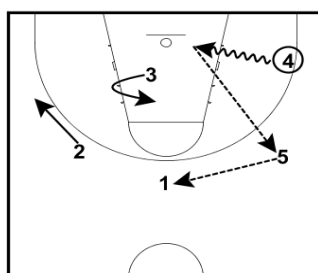
314kick1 (1 of 2)

Aisin



314kick1 (2 of 2)

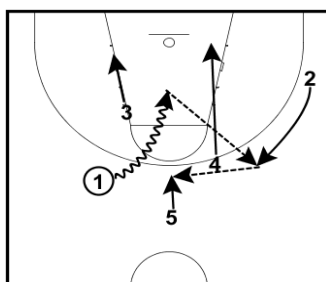
Aisin



44.top → 右 wing → top (ミドルドライブ)

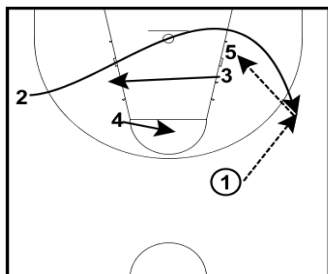
320kick1

Aisin

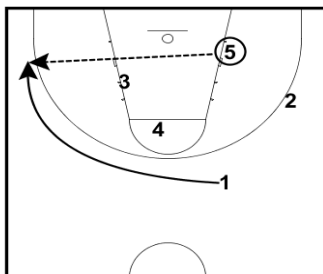


45.左 corner → 左 wing (ミドルドライブ)

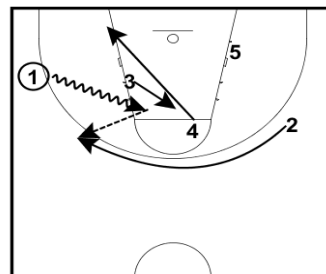
320kick2 (1 of 3)
Aisin



320kick2 (2 of 3)
Aisin

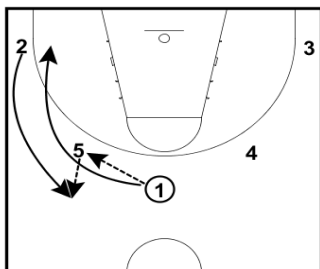


320kick2 (3 of 3)
Aisin

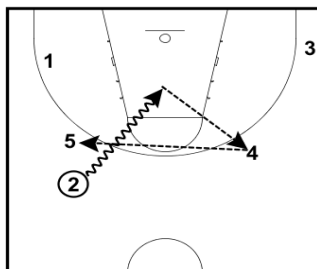


46.top → 右 wing → top (ミドルドライブ)

326kick1 (1 of 2)
Aisin

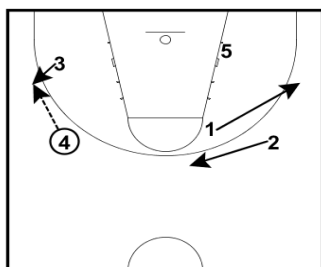


326kick1 (2 of 2)
Aisin

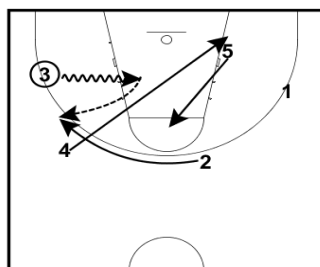


47.左 corner → 左 wing (ミドルドライブ)

326kick2 (1 of 2)
Aisin

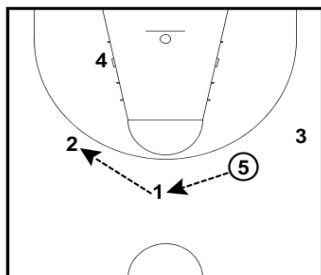


326kick2 (2 of 2)
Aisin

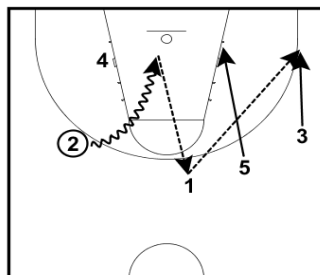


48.左 wing → top → 右 corner (ミドルドライブ)

36kick1 (1 of 2)
Aisin

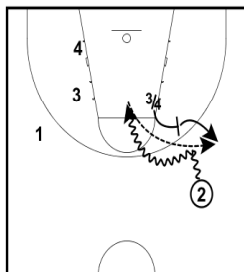


36kick1 (2 of 2)
Aisin

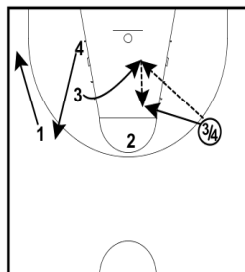


49.左 corner → 右 corner (ベースラインドライブ)

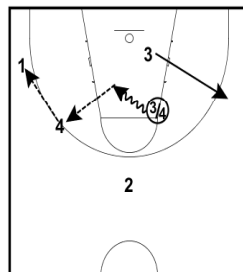
37kick1 (1 of 4)
Aisin



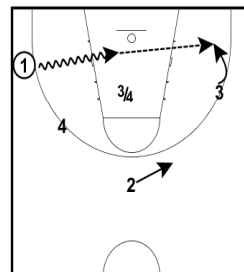
37kick1 (2 of 4)
Aisin



37kick1 (3 of 4)
Aisin

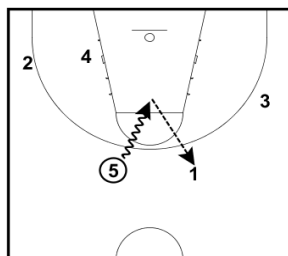


37kick1 (4 of 4)
Aisin



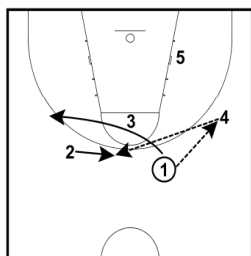
50.top → 右 wing (ベースラインドライブ)

37kick2
Aisin

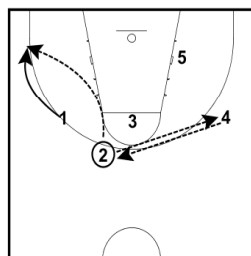


51.右 wing → 左 corner (ミドルドライブ)

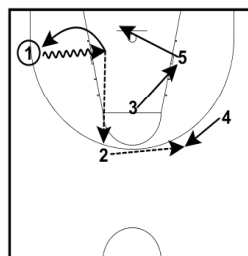
410kick1 (1 of 4)
Aisin



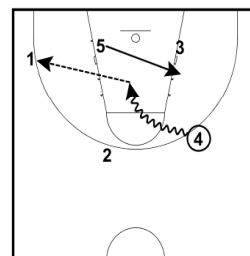
410kick1 (2 of 4)
Aisin



410kick1 (3 of 4)
Aisin

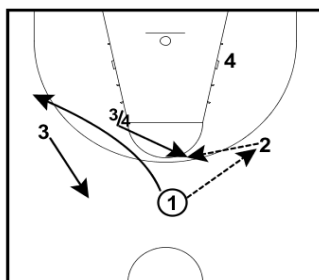


410kick1 (4 of 4)
Aisin

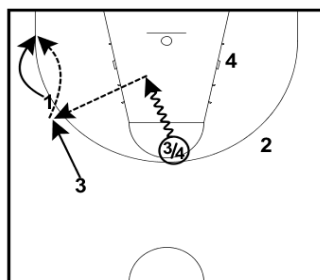


52.top → 左 wing → 左 corner (ミドルドライブ)

410kick2 (1 of 2)
Aisin

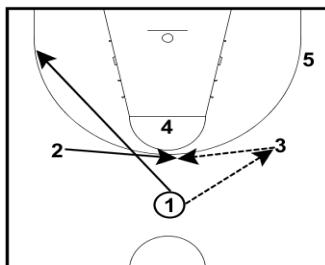


410kick2 (2 of 2)
Aisin

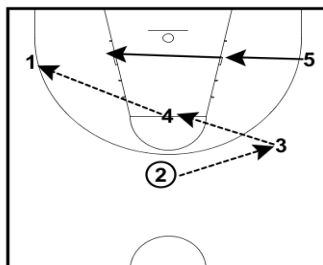


53.左 corner → 左 corner (ベースラインドライブ)

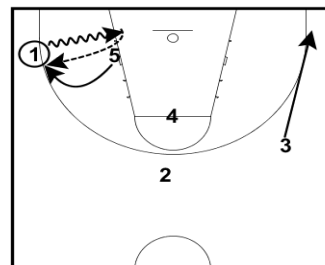
410kick3 (1 of 3)
Aisin



410kick3 (2 of 3)
Aisin

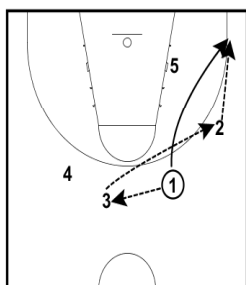


410kick3 (3 of 3)
Aisin

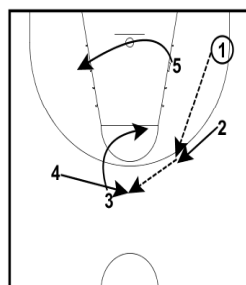


54.右 corner → 左 corner (ミドルドライブ)

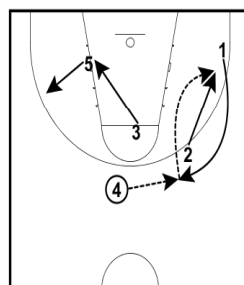
411kick1 (1 of 4)
Aisin



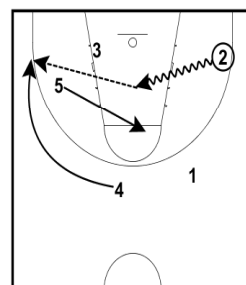
411kick1 (2 of 4)
Aisin



411kick1 (3 of 4)
Aisin

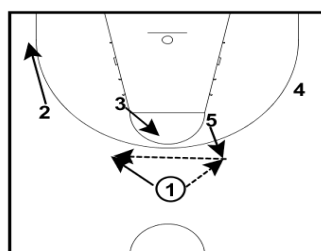


411kick1 (4 of 4)
Aisin

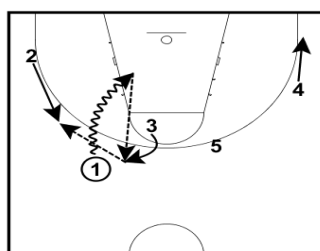


55.top → top → 左 wing (ベースラインドライブ)

411kick2 (1 of 2)
Aisin



411kick2 (2 of 2)
Aisin



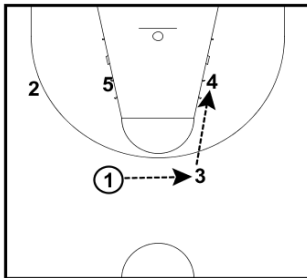
各プレイのパスが出された位置とシュートを放つ際の位置が順に記載されている。また、
() にパスを出す選手が直前に行ったドリブルの方向によりベースラインドライブとミドルドライブのいずれかを記載している。

ボールを持っている選手にマッチアップしているディフェンスに対して内側を抜くものをミドルドライブ、外側を抜く事をベースラインドライブとした。

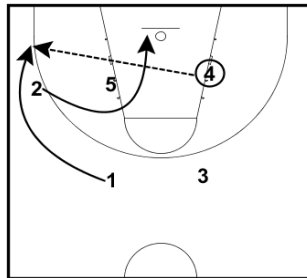
○インサイドアウト

1. 右 middle post → 左 corner

1010inside1 (1 of 2)
Aisin

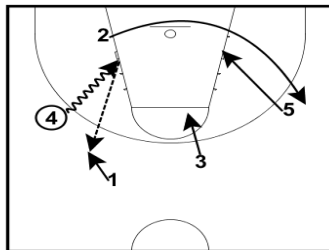


1010inside1 (2 of 2)
Aisin

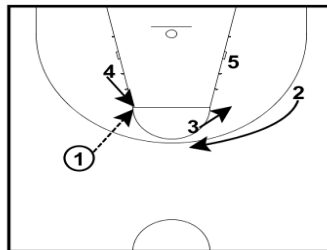


2. high post → 右 wing

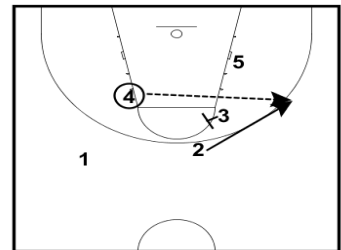
1010inside2 (1 of 3)
Aisin



1010inside2 (2 of 3)
Aisin

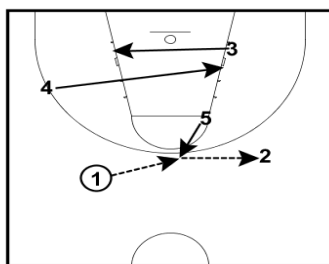


1010inside2 (3 of 3)
Aisin

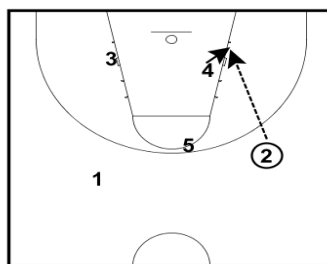


3. 右 low post → 右 wing → 左 wing

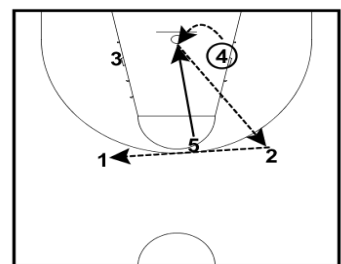
1010inside3 (1 of 3)
Aisin



1010inside3 (2 of 3)
Aisin

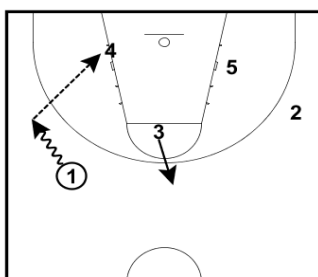


1010inside3 (3 of 3)
Aisin

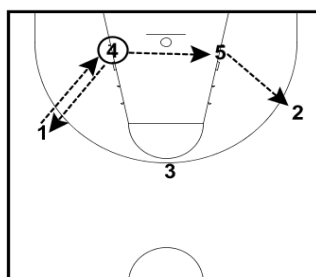


4. 右 low post → 右 wing

1011inside2 (1 of 2)
Aisin

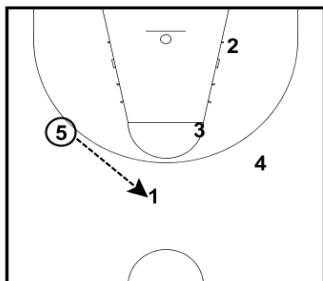


1011inside2 (2 of 2)
Aisin

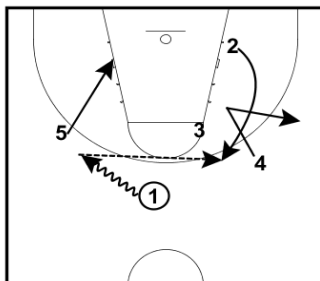


5. 右 low post → top → 左 corner

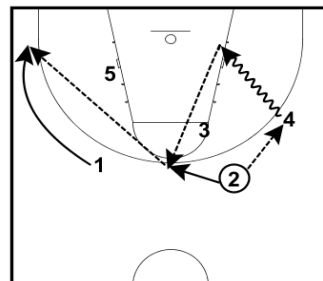
1017inside1 (1 of 3)
Aisin



1017inside1 (2 of 3)
Aisin

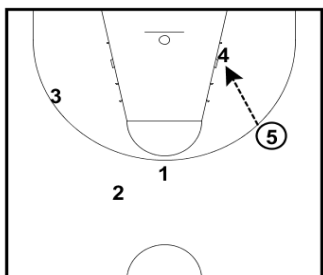


1017inside1 (3 of 3)
Aisin

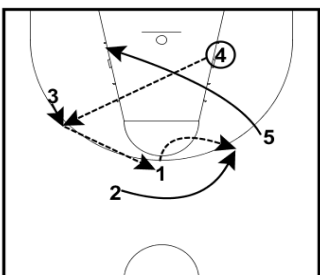


6. 右 low post → 左 wing → top → 右 wing

1017inside2 (1 of 2)
Aisin

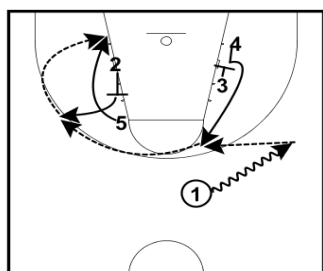


1017inside2 (2 of 2)
Aisin

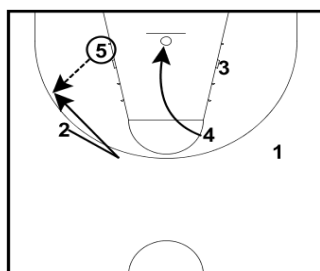


7. 左 low post → 左 wing

1017inside3 (1 of 2)
Aisin

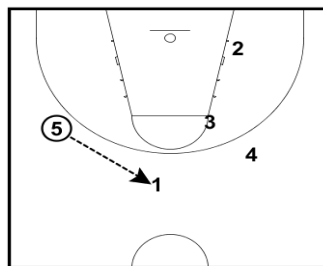


1017inside3 (2 of 2)
Aisin

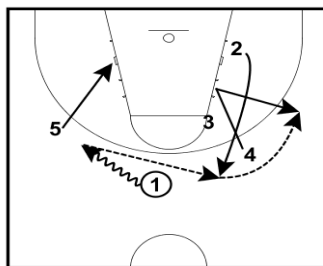


8. 右 low post → top → 左 corner

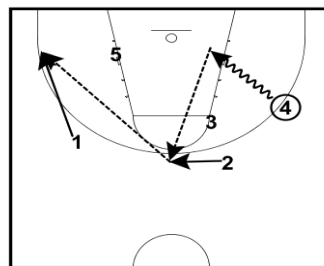
1018inside1 (1 of 3)
Aisin



1018inside1 (2 of 3)
Aisin

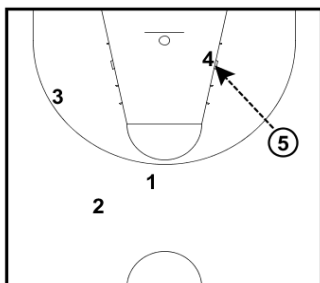


1018inside1 (3 of 3)
Aisin

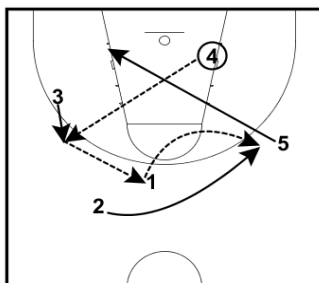


9. 右 low post → 左 wing → top → 右 wing

1018inside2 (1 of 2)
Aisin

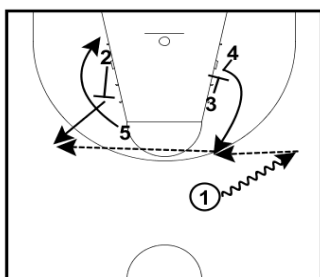


1018inside2 (2 of 2)
Aisin

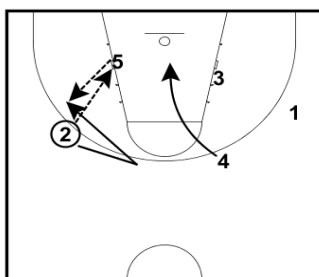


10. 左 low post → 左 wing

1018inside3 (1 of 2)
Aisin

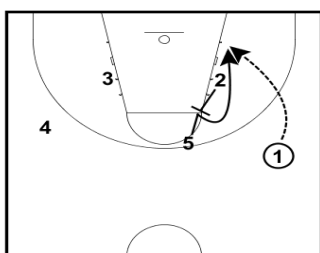


1018inside3 (2 of 2)
Aisin

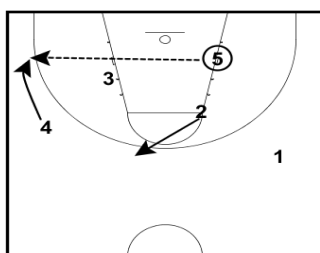


11. 右 low post → 左 corner

1023inside1 (1 of 2)
Aisin

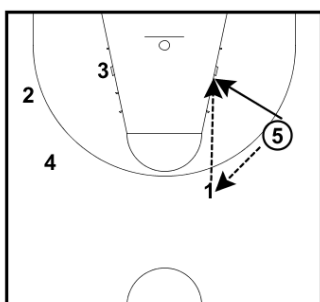


1023inside1 (2 of 2)
Aisin

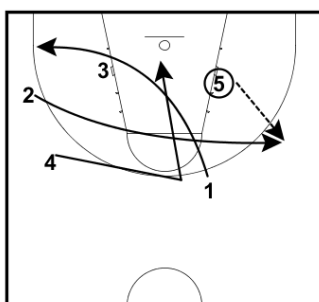


12. 右 middle post → 右 wing

1025inside1 (1 of 2)
Aisin

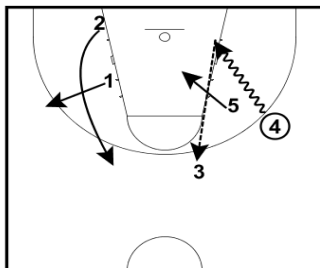


1025inside1 (2 of 2)
Aisin

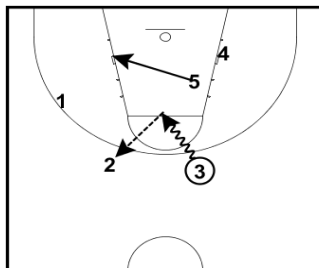


13.左 middle post → top

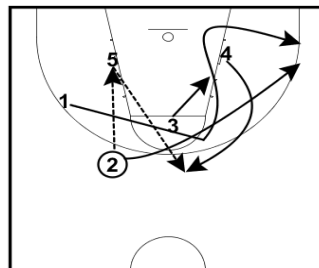
1025inside2 (1 of 3)
Aisin



1025inside2 (2 of 3)
Aisin

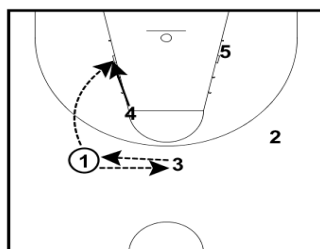


1025inside2 (3 of 3)
Aisin

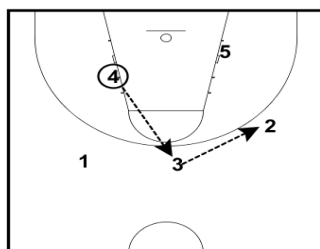


14.左 middle post → top → 右 wing

1025inside3 (1 of 2)
Aisin

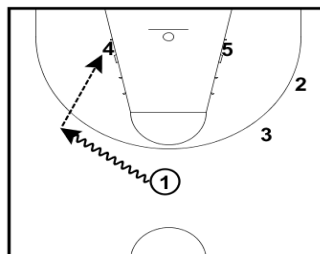


1025inside3 (2 of 2)
Aisin

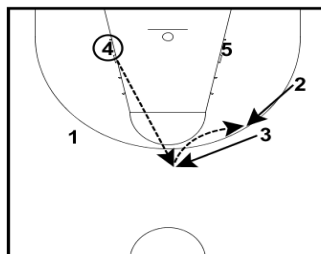


15.左 low post → top → top → 右 corner

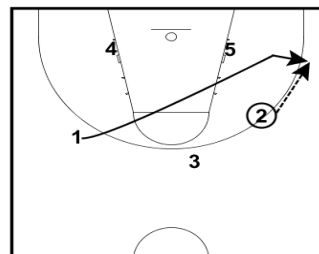
1031inside1 (1 of 3)
Aisin



1031inside1 (2 of 3)
Aisin

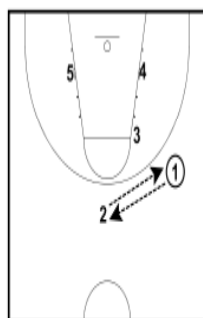


1031inside1 (3 of 3)
Aisin

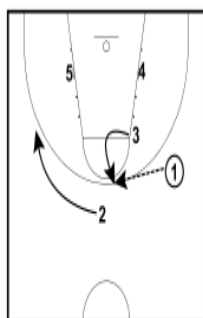


16.右 low post → top → top → 左 corner

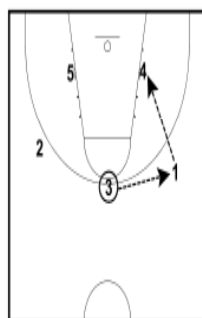
1031inside2 (1 of 5)
Aisin



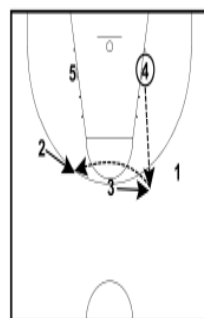
1031inside2 (2 of 5)
Aisin



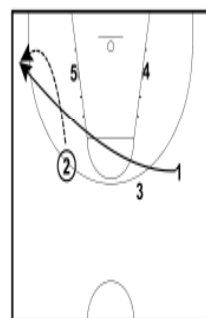
1031inside2 (3 of 5)
Aisin



1031inside2 (4 of 5)
Aisin

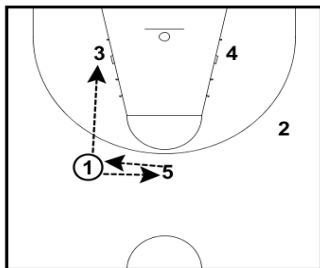


1031inside2 (5 of 5)
Aisin

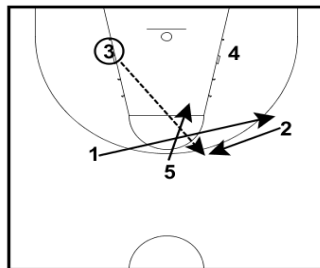


17.左 low post → top → 右 wing

103inside1 (1 of 2)
Aisin

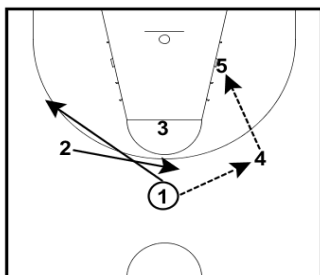


103inside1 (2 of 2)
Aisin

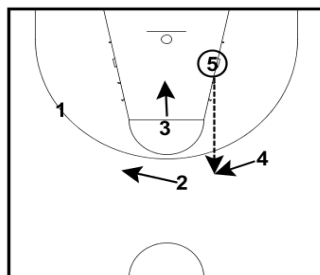


18.右 low post →top

103inside2 (1 of 2)
Aisin

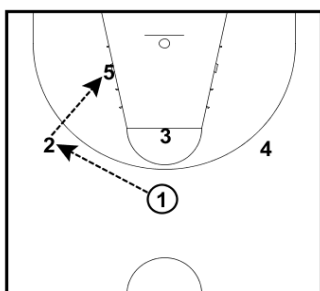


103inside2 (2 of 2)
Aisin

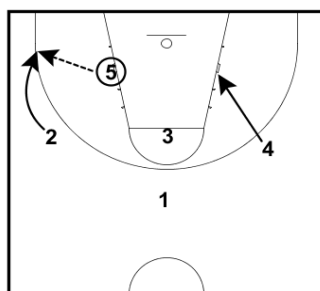


19.左 middle post →左 corner

103inside3 (1 of 2)
Aisin

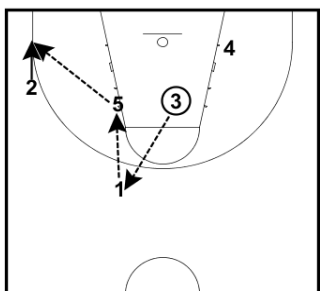


103inside3 (2 of 2)
Aisin



20.high post → 左 corner

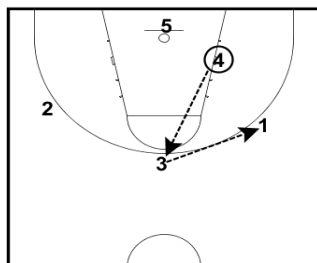
103inside4
Aisin



21.右 low post → top → 右 wing

103inside5

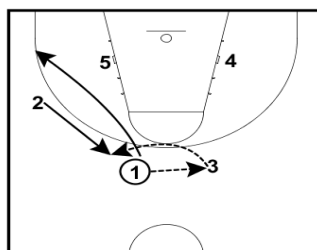
Aisin



22.左 low post → 右 corner

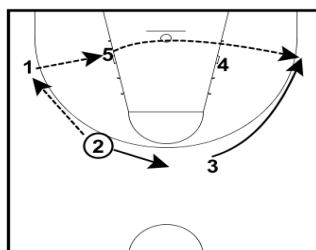
103inside6 (1 of 2)

Aisin



103inside6 (2 of 2)

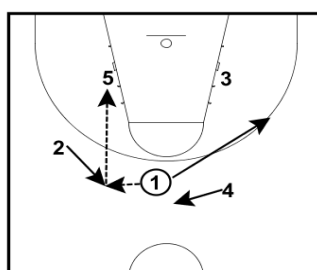
Aisin



23.左 middle post → 右 wing

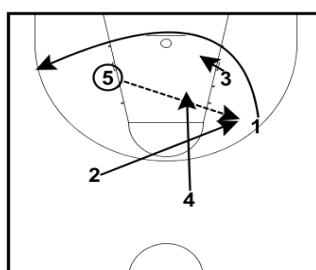
103inside7 (1 of 2)

Aisin



103inside7 (2 of 2)

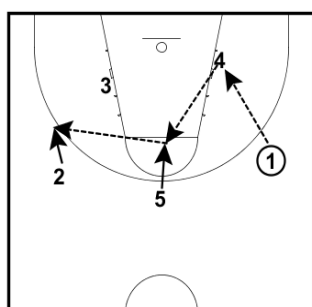
Aisin



24.high post → 左 wing

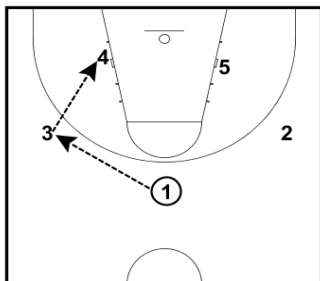
103inside8

Aisin

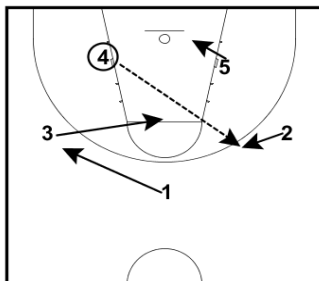


25.左 low post → 右 wing

103inside9 (1 of 2)
Aisin

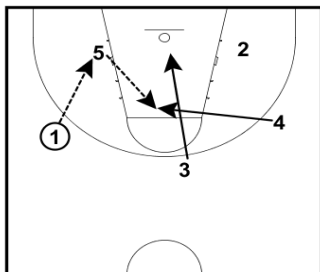


103inside9 (2 of 2)
Aisin

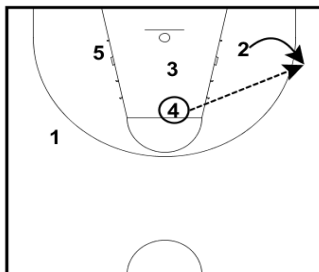


26.high post → 右 corner

104inside1 (1 of 2)
Aisin

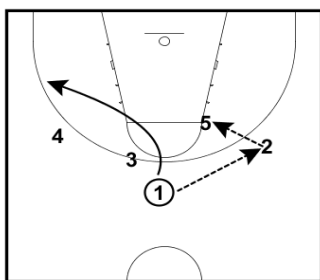


104inside1 (2 of 2)
Aisin

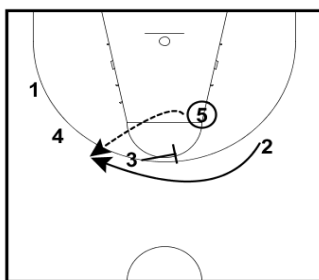


27.high post → top

104inside2 (1 of 2)
Aisin

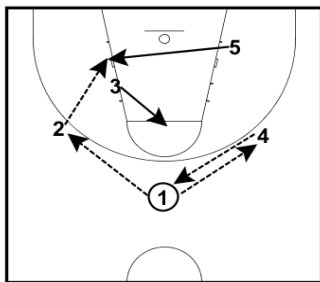


104inside2 (2 of 2)
Aisin

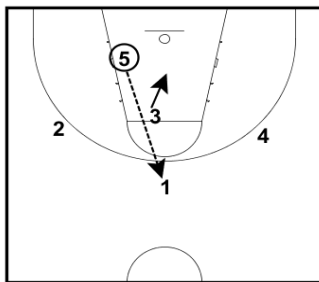


28.左 low post → top

104inside3 (1 of 2)
Aisin

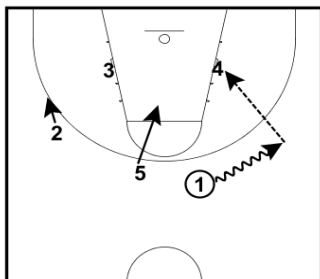


104inside3 (2 of 2)
Aisin

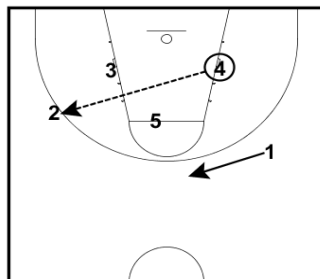


29.右 low post → 左 wing

104inside5 (1 of 2)
Aisin

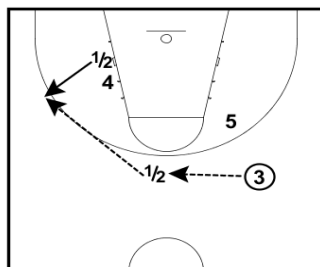


104inside5 (2 of 2)
Aisin

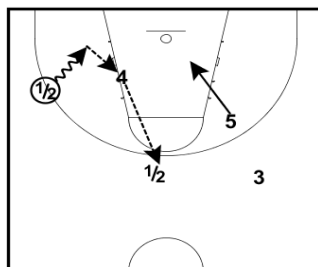


30.左 middle post → top

104inside6 (1 of 2)
Aisin

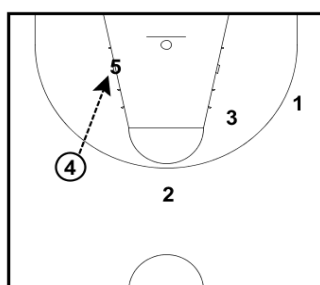


104inside6 (2 of 2)
Aisin

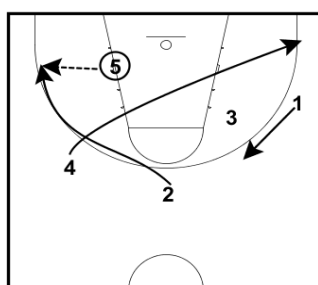


31.左 low post → 左 corner

1114inside1 (1 of 2)
Aisin

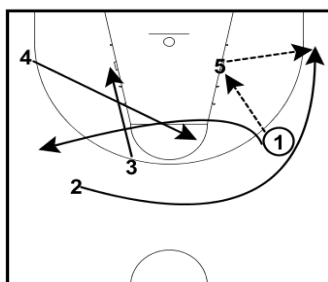


1114inside1 (2 of 2)
Aisin



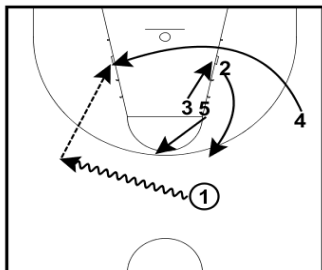
32.右 middle post → 右 corner

1115inside1
Aisin

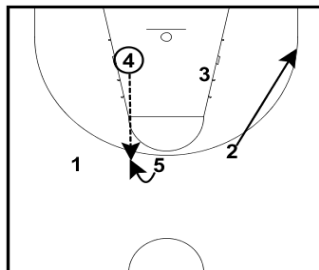


33.左 low post → top → top

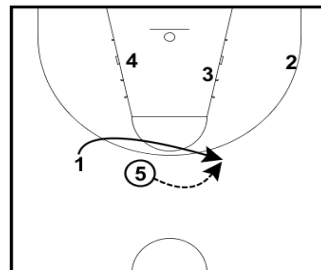
111inside1 (1 of 3)
Aisin



111inside1 (2 of 3)
Aisin

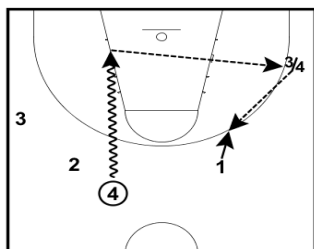


111inside1 (3 of 3)
Aisin



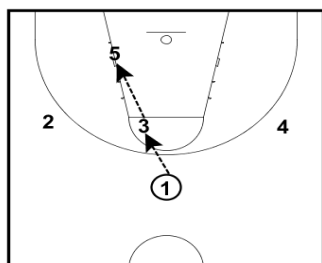
34.左 low post → 右 corner → 右 wing

1122inside1
Aisin

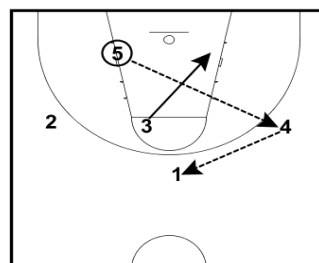


35.左 low post → 右 wing → top

1123inside1 (1 of 2)
Aisin

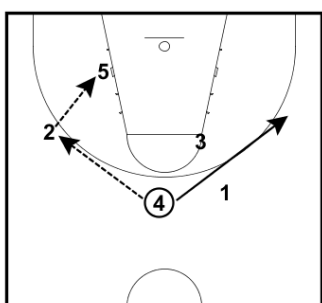


1123inside1 (2 of 2)
Aisin

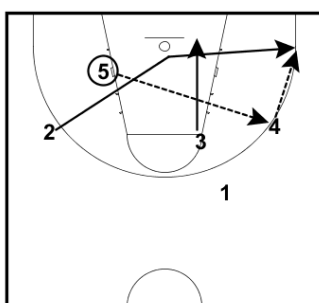


36.左 low post → 右 wing → 右 corner

1128inside1 (1 of 2)
Aisin

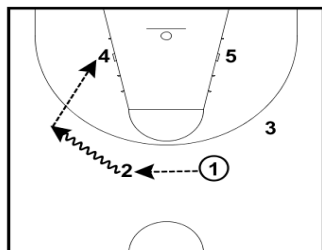


1128inside1 (2 of 2)
Aisin

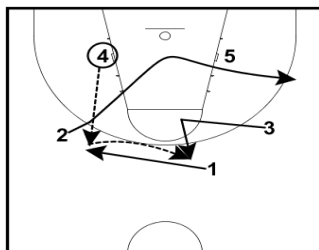


37.左 low post → 左 wing → top

1219inside1 (1 of 2)
Aisin

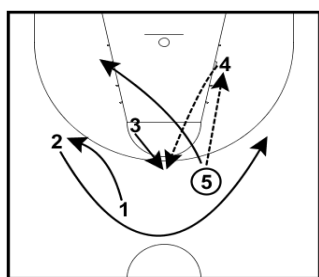


1219inside1 (2 of 2)
Aisin



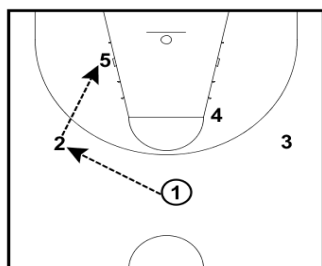
38.右 low post → top → 左 wing

122inside1
Aisin

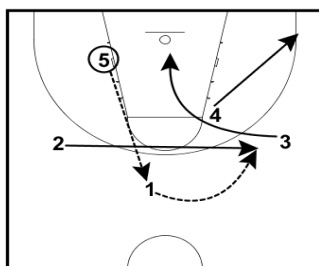


39.左 low post → top → 右 wing → 右 corner

130inside1 (1 of 2)
Aisin

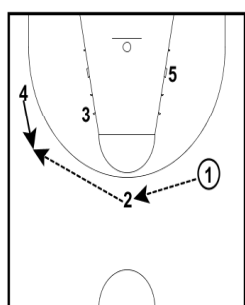


130inside1 (2 of 2)
Aisin

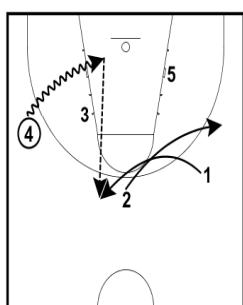


40.左 low post → top → 右 corner

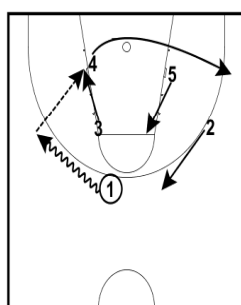
213inside1 (1 of 4)
Aisin



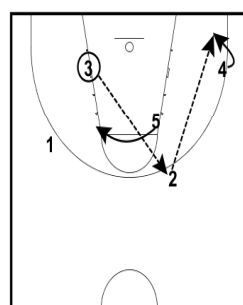
213inside1 (2 of 4)
Aisin



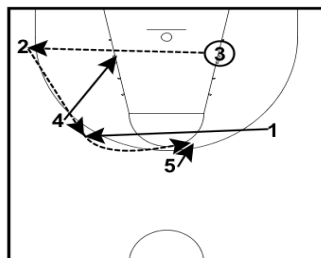
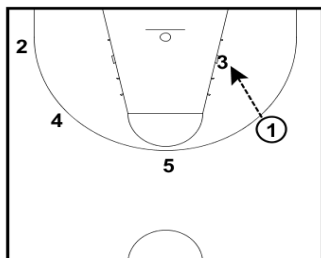
213inside1 (3 of 4)
Aisin



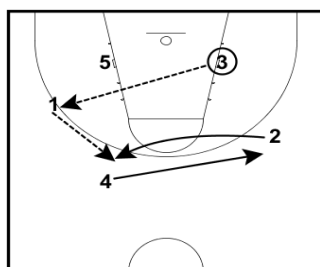
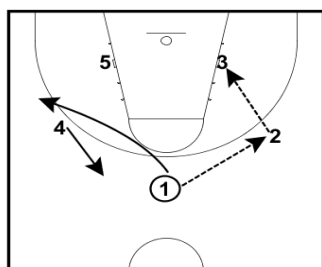
213inside1 (4 of 4)
Aisin



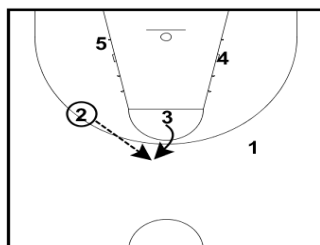
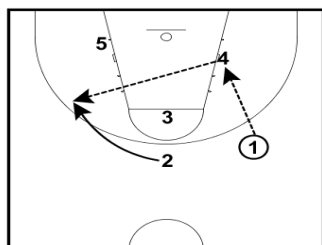
41.右 low post → 左 corner → 左 wing → top
 213inside2 (1 of 2) 213inside2 (2 of 2)
 Aisin Aisin



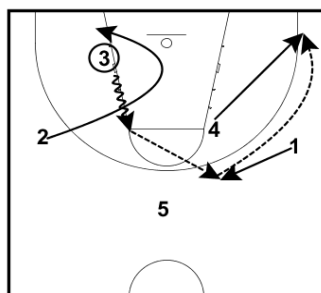
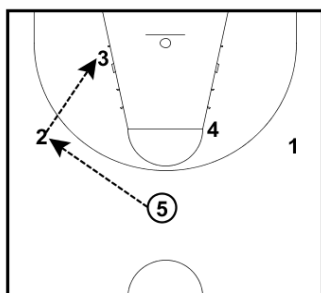
42.右 low post → 左 wing → top
 213inside3 (1 of 2) 213inside3 (2 of 2)
 Aisin Aisin



43.右 low post → 左 wing → top
 214inside1 (1 of 2) 214inside1 (2 of 2)
 Aisin Aisin

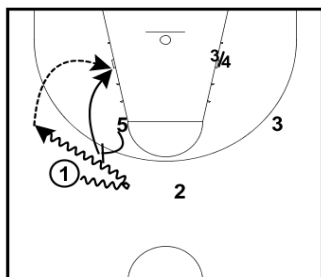


44.high post → top → corner
 221inside1 (1 of 2) 221inside1 (2 of 2)
 Aisin Aisin

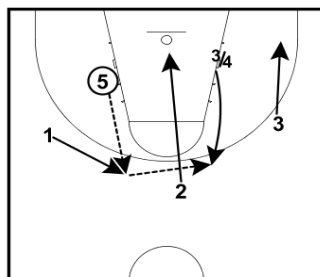


45.左 low post → top → top

27inside1 (1 of 2)
Aisin

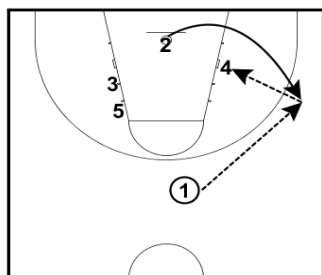


27inside1 (2 of 2)
Aisin

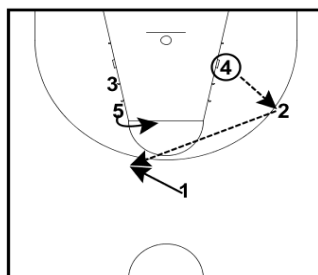


46.右 low post → 右 wing → top

313inside1 (1 of 2)
Aisin

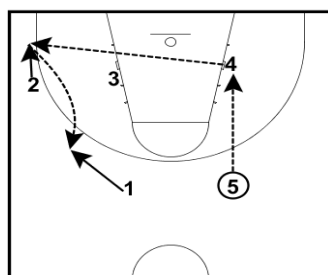


313inside1 (2 of 2)
Aisin



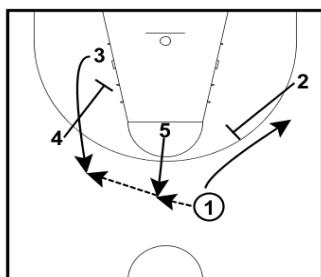
47.右 low post → 左 corner → 左 wing

313inside2
Aisin

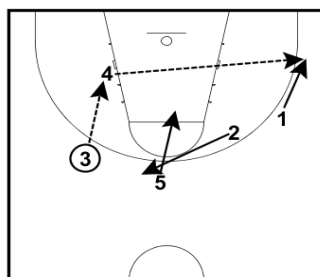


48.左 middle post → 右 corner

314inside1 (1 of 2)
Aisin



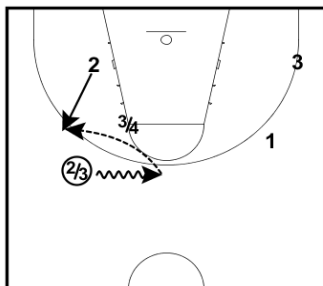
314inside1 (2 of 2)
Aisin



49.左 middle post → top → 右 wing → 右 corner

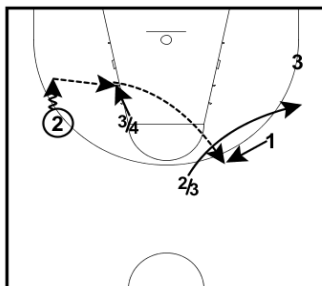
36inside1 (1 of 3)

Aisin



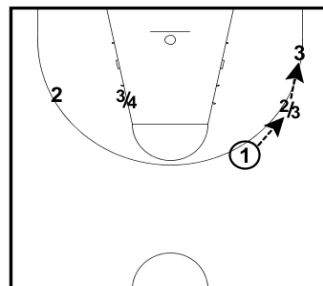
36inside1 (2 of 3)

Aisin



36inside1 (3 of 3)

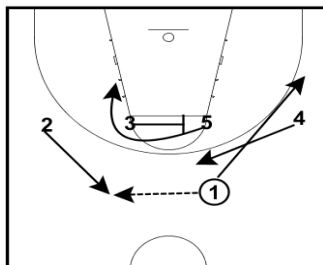
Aisin



50.左 middle post → 左 wing

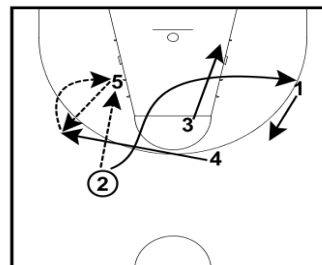
44inside1 (1 of 3)

Aisin



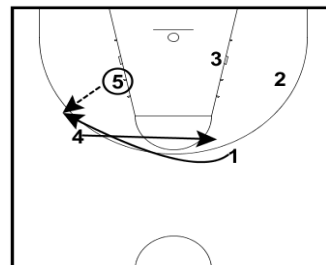
44inside1 (2 of 3)

Aisin



44inside1 (3 of 3)

Aisin



各プレイのパスが出された位置とシュートを放つ際の位置が順に記載されている。

ボールを持っている選手にマッチアップしているディフェンスに対して内側を抜くものをミドルドライブ、外側を抜く事をベースラインドライブとした。