

2010年度 修士論文

バスケットボール競技における
インサイドプレーが勝敗に及ぼす影響

Effects of basketball inside play
on the game result

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

5009A085-6

望月 麻希子

Mochizuki, Makiko

研究指導教員： 倉石 平 准教授

目次

I． 諸言

- 1, バスケットボールにおけるインサイド p1
- 2, 日本と世界の現状 p4
- 3, 研究の目的 p6

II． 方法

- 1, 対象 p8
- 2, 映像分析方法 p8
- 3, 分類項目 p8
- 4, 用語説明・定義 p11
- 5, データ分析方法 p19

III． 結果

- 1, インサイドプレーによる攻撃回数・得点・シュート成功率 . . p20
- 2, インサイドプレーの攻撃効率 p23
- 3, インサイドプレーと勝敗 p24
- 4, プレーの種類別にみたインサイドプレー p26
 - 1)ポスの分類 p28
 - 2)ポストーポスの分類 p29
 - 3)ポストーアウトサイドの分類 p30
 - 4)オフENSリバウンドの分類 p30
- 5, 選手別にみたインサイドプレー p31

IV. 考察

1, インサイドプレーの重要性	p35
2, インサイドプレーと勝敗	p36
3, プレーの種類別にみたインサイドプレー	p38
1)ポスト	p39
2)ポストーポスト	p40
3)ポストーアウトサイド	p41
4)オフENSリバウンド	p42
4, 選手別にみたインサイドプレー	p42

V. 結論	p46
-----------------	-----

注記	p48
--------------	-----

引用・参考文献	p50
-------------------	-----

付記	p54
--------------	-----

謝辞	p61
--------------	-----

I. 緒言

1, バスケットボールにおけるインサイド

1881 年, J.Naismith によってアメリカで創案されたバスケットボールは, リングにボールを入れることで得点をしていくスポーツである. リングは地上から 10 フィート (3m 5 cm) の高さにあり, 空中にゴールを持つという点で, 他のスポーツとは異なる特徴を持っている. 限られた試合時間の中で, より多くの得点をあげた方が勝利することとなるバスケットボールでは, 試合中により正確で確率の高いシュートを放つことが求められる. 確率の高いシュートについて, ウットウン (1994, p.86) は, 「バスケットの近くで打つショットは確率が高い. したがって当然インサイドのプレーヤーにボールを集めるようにすべきである」とし, Smith (1992, p.20) は, 「高い確率のシュートチャンスを増やすためには, 可能ならばいつでもボールをインサイドに入れることが大切である」としている. また Krause ほか (1999, p.104) は, 「多くのコーチや選手が, ポストプレーヤーがフリースローレーンの近くや内側でパスを受けるインサイドゲームをすることが重要であるということを認識している. このインサイドゲームは, 高い確率のショットーバスケットに近いところで得点をする機会をつくりだすことができる」としていることから, バスケットボールにおいて正確で高確率なシュートを放つためには, インサイドは重要なエリアであるということがわかる. 一般に, インサイド (ポストエリア) ^{注 1)}でプレーをする選手をポストマン (ポストプレーヤー) と呼んでいるが, ポストマンの役割についてその重要度を述べているコーチも多い. カーネサッカ (1984) は, 「ポストプレーヤーは成功のために欠かせない. 攻め方の基本ルールはディフェンスの後方であり, 視野の外から攻撃することである」とし, 倉石 (1995, p.126)

は、「ポストマンはチームオフENSEの大黒柱であり，その役割は大変大きな部分を占めている」とし，ポストマンの役目として以下の点を挙げている．

- ① チームオフENSEに変化をもたらす．またゴール近辺に自分の地域を確保する（ポストアップするという）ことにより，相手ディフェンスを引きつけることができる．このプレーによってディフェンスとオフENSEとの間にスペースができ，間合いがとれるためオフENSEに幅ができ，プレーが広がる．
- ② すべてのシュートに対する「リカバー」 （オフENSEリバウンド）にもっとも近いところの地域を常に占有しているため，リバウンドに参加できる．
- ③ リバウンドに参加することによってオフENSEリバウンドが取れ，即得点，イーージーシュートが打てる．もしくは味方にボールをつなぐことができ，攻撃権をもう一度奪える．
- ④ ポストマン自身のポストプレー（1対1）による得点の確率は高く，しかもポストを攻められることは，相手のプレッシャーが崩壊することにつながる重要なプレーとなる．

さらに，ディフェンスの観点からもポストプレーの重要性をうかがうことができる．ディフェンスの原則はリングに入れさせないこと（倉石，1996）であり，そのためにはポストエリアでプレーをさせないことが重要であるということを，多くのコーチが述べている．

Rupp (1955) は、「サイドにボールがいくのは構わないが、ポストマンにボールを持たせることはなんとしてでも防がなければならない。ポストマンがボールを持ったその瞬間から、センターの脅威と闘わなければならない。ポストエリアにボールが渡ったらとてつもなく危険なのだ。このポジションからのショットが、一番成功率が高いのだから」としており、アイバ (1949) は、フリースローサークルを含むペイントエリア^{注2)}について「このゾーン内ではオフェンスにボールを扱わせてはならない。ディフェンスがプレッシャーを与えている状況以外では、このゾーン内ではボールを決して持たせない。ポストプレイヤーだけでなく他のどのプレイヤーに対しても、このゾーン内でボールを受けたり持ち込ませたりしてはならない」としている。またハスキンス (1986) は、「バスケットエリア（ポストエリア）ではどんな種類のシュートも許してはならない。私たちは相手チームの得意なシュートエリアの外でシュートを放たせるように仕向ける」とし、強いディフェンシブなチームに欠くことのできない条件として、「バスケットエリアを守ること」を挙げている。さらに倉石 (1996) は、「ポストはリングに近いのでターンすれば、即シュートとなる、またインサイドからアウトサイドへパスを振られると非常に難しいディフェンスになる」など、ポストに対するディフェンスの重要性を述べている。

インサイドでプレーをする利点は、ゴールに近い位置でプレーができ、確率の高いシュートを放つことができることのみに止まらない。Krause ほか (1999, p.104) は、「ショットをしたときにはファウルをされることもしばしばあるため、インサイドゲームではスリーポイントプレーの機会も多くなる」とし、Smith (1992, p.20) は、「ボールをインサイドに入れることによって、オフェンスリバウンドに対して、より確信を持つことがで

き、しかもボールをインサイドで動かせば、ディフェンスがファウルを犯しやすくなる。

このことは、重要なポイントである」としている。バスケットボールにおけるインサイドは、例えシュートが外れた場合でも、再びオフェンスの機会を得るオフェンスリバウンドを獲得しやすい、またインサイドにおけるプレーによって、フリースローを含む得点をあげ、相手チームにとってマイナス要素となるファウルを与えるなど、多くの利をもたらす重要なものであると言える。

2、日本と世界の現状

インサイドのプレーを担う選手には、身長が高く体の幅がある選手が多い。これはバスケットボールのゴールが空中にあるためであると考えられ、インサイドでプレーをする上で身長や体の幅は必要不可欠なものとも言える。言い換えれば、身長や体の幅があるということはバスケットにより近い位置でのプレーをしやすいという点で、バスケットボールにおいては大変有利であると言える。ペイ（2009）が「技術や戦術・戦略の発達した今日、ポストプレーは長身プレーヤーだけに限定されたものではない、スキルさえあれば、だれもがトライできるプレーである」としているように、身長だけがインサイドにおけるプレーを可能にしているとは言い難いが、身長や体の幅による競技への影響は多くの研究（鳴海ほか、1978, 1979, 1980；大神ほか、2001；佐々木ほか、1999）により明らかにされている。

日本代表の戦歴や世界の現状をみても、身長や体格の差異による影響、インサイドの重要性は依然大きなものであると言える。山口（2005）は、日本女子代表のアテネオリンピ

ックの分析結果から日本は制限区域（ペイントエリア）での失点が 60%近くを占め、「ここでの失点を如何に減らすかが、日本の大きな課題である」と述べている。また、「セット・オフenseに着目してみても、ペイントエリア内で行われることが多いポストプレーに起因するところが多く見受けられた」とし、「対策としてポストプレーに対してフルフロント^{注3)}でのディナイ^{注4)}や、ダブルチーム^{注5)}でのディフェンスだけを行っても、身長差や個人技で破られてしまうケースが見受けられた」としている。

最近の例では、2010 年 9～10 月にかけてチェコで開催された FIBA World Championship for Women（FIBA 女子バスケットボール世界選手権）が挙げられる。日本女子代表は予選ラウンド 3 試合、2 次ラウンド 3 試合、順位決定戦 2 試合の計 8 試合を行い、2 勝 6 敗という成績で最終順位は 10 位であった。僅差での敗北もあったが、ロシア・スペインとの試合では 20 点以上の差をつけられ大敗した。この大会における日本女子代表の平均身長は 176 cm、それに対しロシアは 2m 台 1 人、190 cm 台 5 人を含むメンバーで平均身長は 189 cm、スペインは 190 cm 台 4 人を含むメンバーで平均身長は 184 cmであった。この大会を振り返って、日本女子代表ヘッドコーチである中川は「大きい選手をどう防御するか。インサイドの守り方は考えていきたい」とインサイドのディフェンスとオフenseリバウンドを獲られてしまうことへの対策を課題として挙げている。

一方の男子日本代表は 1976 年のモントリオールオリンピック出場を最後にオリンピックからは 30 年以上遠ざかっており、2010 年 8～9 月にトルコで開催された FIBA Word Championship（FIBA バスケットボール世界選手権）にも出場できていない。世界との競技レベルの差はやはり身長の面にも表れており、この大会で優勝したアメリカの平均身長

は 200 cm, 準優勝のトルコは 202 cm と上位 8 位に入賞したチームのうち, 7 チームが平均身長 200 cm 以上であった. それと比較し, 2010 年 11 月に広州で開催されたアジア競技大会に出場した男子日本代表の平均身長は 192.5 cm であった. 世界の強豪国についてみても, 2006 FIBA World Championship について倉石は, 優勝候補であったアメリカを破って優勝したスペインの勝因について, インサイドの要が安定していたことを挙げている. スペインには NBA でも活躍するパウ・ガソルという選手がおり, 彼はインサイドでしっかりとポイントを稼ぐ相手チームにとっての脅威となっていた. ガソルはインサイドからのアシストパスもうまく, 相手チームが彼のプレーを抑えようとダブルチームを仕掛けると, 逆に彼のアシストにより, ペリメーター・プレーヤー^{注 6)}を生かす結果になってしまったということである. また, バスケットボール発祥の国であるアメリカの NCAA (全米大学体育協会) においても, 新ルールの導入や優先順位の変化などにより, ビッグマン^{注 7)}の時代が再来し, その活躍が報じられている (Winn, 2006 ; Wahl, 2006 ; Anderson, 2009). 近年のバスケットボール競技では大型化が進み, 大型の選手が担うことの多いインサイドのプレーは, ますます注目すべきものになると言える.

3, 研究の目的

これまでバスケットボール競技におけるインサイドの利点や重要性について述べてきた通り, インサイドでの得点, またインサイドを起点としたプレーによる得点は試合全体でも大きな部分を占めており, 勝敗に影響を及ぼしているのではないかと考えられる. しかし, 多くの著名なコーチ達がインサイドの重要性について述べている一方で, 実際の試

合におけるインサイドプレーによる成果や勝敗への影響について調べた研究は見当たらない。そこで、本研究ではインサイドプレーが試合においてどのような成果を残し、勝敗に影響を及ぼしているか、また、インサイドプレーのなかでもどのような攻撃パターンが多く用いられ、成功しているかを明らかにしたい。世界の強豪国においても多くみられるインサイドのプレーに関して、その重要性や勝敗への影響が明らかにされれば、世界と比較をしてもサイズが小さい日本は、インサイドプレーに対して何らかの指導及び対策を講じていく必要がある。よって、今後の日本のバスケットボール競技力向上のためにも、本研究は有益であると考ええる。

研究の対象は、JBL（日本バスケットボールリーグ）が開幕した 2007-2008 シーズンから 3 期連続でレギュラーシーズン優勝をしているチーム I の 2009 - 2010 レギュラーシーズン全 42 試合とする。チーム I は 2010 年 12 月現在日本代表である、また過去に日本代表であったポストプレーヤーを擁しており、インサイドを中心に攻撃を行うチームであるため、本研究に相応しい対象であると考ええる。また、チーム I を含む JBL 所属の全チームが外国籍選手を登録しており、先に述べた身長、体の幅などの差異は JBL 内においても見られる。よって、どの選手がインサイドプレーに関わっているのかということを明らかにすることで、日本と世界の比較をするためのひとつの指標にもなり得るのではないかと考えている。

II. 方法

1, 対象

JBL2009 - 2010 レギュラーシーズンにおけるチーム I の全 42 試合 (31 勝 11 敗) を対象とする。ここで考慮すべきことがある。バスケットボールには「オフENSEからディフェンスへ、あるいはディフェンスからオフENSEへの切り替え」と定義されるトランジション (Knight and Newell, 1986) という局面がある。このトランジションという局面を踏まえ、オフENSEはファスト・ブレイク、セカンダリーブレイク、セットの 3 つの段階に分類することができる。本研究では倉石 (2003, 2005) の定義を用い、インサイドプレーの有効性をより明確に判断するために、しっかりと 5 対 5 のマッチアップができあがっているセットの段階のみを対象とする。試合映像は、フロアより上部から撮影した JBL 公式の DVD データを使用する。

2, 映像分析方法

PC 映像分析ソフト DART FISH Team Pro (ダートフィッシュ・ジャパン) を使用し、PC 画面上で試合映像を流しながら、分類する項目に関してタグをつけていくタグgingという作業を行う。

3, 分類項目

本研究では、インサイドプレーをポストで行われるポストプレー (以下ポストとする)、ポストからポストへ展開されるプレー (以下ポスターポストとする)、ポストからアウトサ

イドへ展開されるプレー（以下ポストーアウトサイドとする）の 3 つに分類する．また，オフenseリバウンド獲得後すぐにシュートが放たれたプレーもインサイドプレーとする．

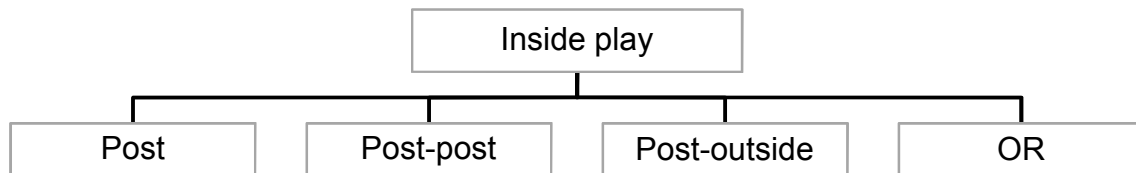


図 1 インサイドプレーの分類

さらに 4 つに分類したインサイドプレーそれぞれを詳細に分類することで各プレーの攻撃パターンを調べることにする．各プレーで詳細に分類する項目は，Krueger（2008）による分類を参考にした．

<post/post-post の分類>

ポストは「パスの受け方」から「結果」まで，1 人の選手によって行われるプレーであり，その過程を分類する．ポスターポストは 1 人目の選手がパスを受けてから「シュート前の動き」までのプレーの途中で 2 人目の選手にパスをし，その時点から 2 人目の選手のプレーとなる．1 人目，2 人目のプレーの過程をそれぞれ分類する．このとき「ゴール方向へのターン」「ゴールへ向かう動き」「シュート前の動き」「シュートの種類」が行われないプレーもある．

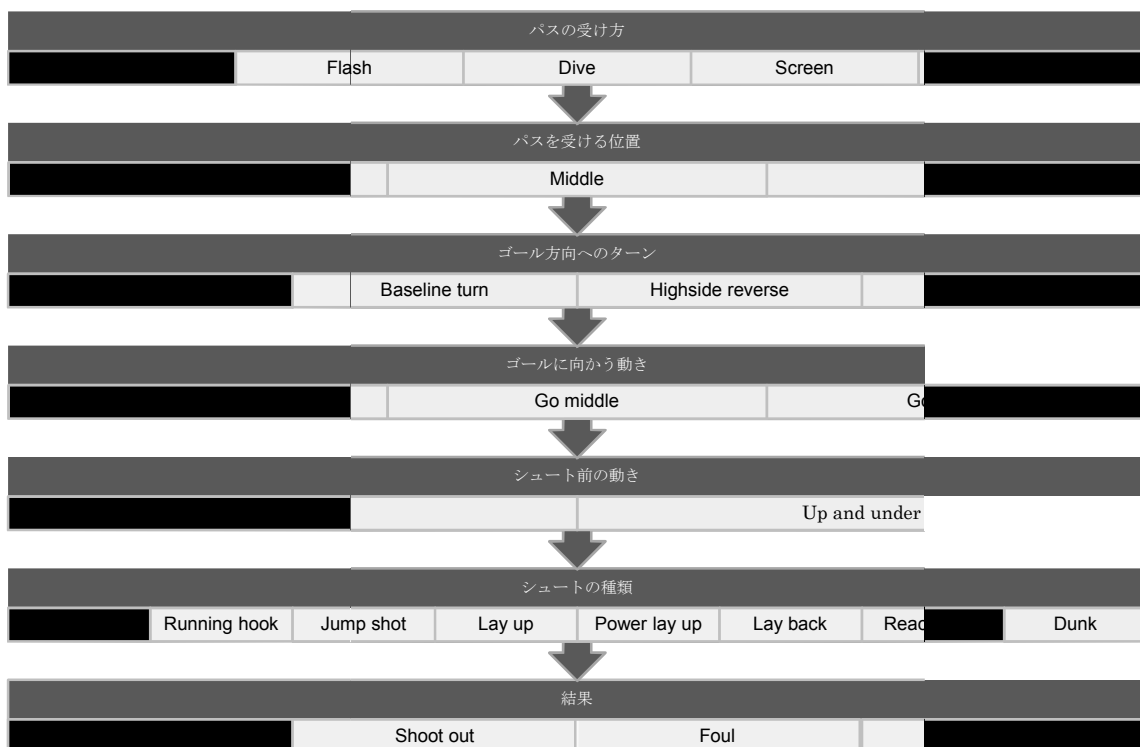


図 2 ポスト／ポストーポスの分類

<post-outside の分類>

1 人目の選手のプレーは、post／post-post と同様に分類し、2 人目の選手が行ったプレーは以下に示す項目で分類する。



図 3 ポスターアウトサイドの分類

<OR の分類>

オフENSリバウンドは、ポストエリアでオフENSリバウンドを獲得し、獲得後すぐにシュートあるいは結果のいずれかに至ったものを対象としている。

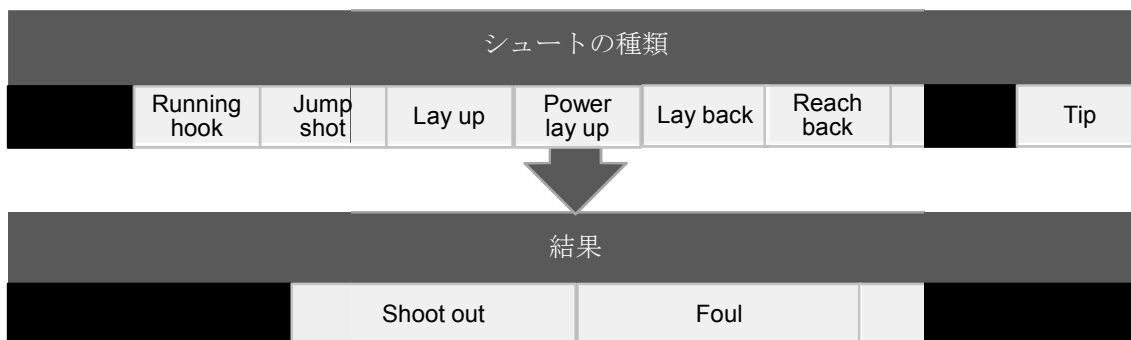


図4 オフENSリバウンドの分類

4. 用語説明・定義

分類する項目、プレーに関する用語説明・定義(倉石, 1995, pp.12-20., 2003, pp.234-242., 2005, pp.226-235 ; Newell, P. and Newell, T., 1995, p.35 ; Krause ほか, 1999, p76, p109 ; Oliver, 2004 ; Smith, 1992, p.1 ; Kozlowski, 1997) は以下のとおりである。

○攻撃の段階

Fast break

速い反撃, 速攻を示す。1 対 0, 2 対 1, 3 対 2 までを示している。ただし, 1 対 1 や 2 対 2 でもディフェンスがはっきりマッチアップできていないまま攻められた場合も指す。

Secondary break

速攻（ファスト・ブレイク）の次に、継ぎ目なしで行われるオフェンスのこと。4対3, 5対4の数的優位の状況、また5対5であってもしっかりとマッチアップできていない、もしくは mismatch が起こっているような場合。

Set

セカンダリー・ブレイクに続く段階で、しっかりと5対5のマッチアップができあがっている場合。

○攻撃回数

本研究では Smith (1992, p1) の考えをもとに、一回の攻撃の終わりを、ポゼッション^{注8)}を完全に失ったときとする。シュートが放たれたとき、フリースローが与えられたとき、ターン・オーバー^{注9)}（オフェンスファウルを含む）が発生したときを一回の攻撃の終わりとし、攻撃回数を FGA（フィールド・ゴール試投数）+TO（ターン・オーバー数）+NUMBER OF FT（フリースローが与えられた回数）で算出している。それぞれの数値は JBL 公式記録のプレイバイプレイ（PLAY BY PLAY）からカウントした。

○プレーの種類

Post

ポストエリアで行われるプレー。

Post-post

ポストマンからポストマンへのパス。ハイ・ローやロー・ローなど、ポストエリアからポストエリアへパスするプレーを指す

Post-outside (inside-out)

ポストエリアでディフェンスを引きつけた状況から、外側のワイド・オープン^{注 10)}の味方へパスをするプレー。

OR (Offensive rebound)

攻撃の際にリバウンドボールを取る（ボールをティップ・イン^{注 11)}するまたはセカンダリー・ショット^{注 12)}をする為の機会を得る）。

Back cut play (Back door cut play)

ボールを受けようとしたとき、ディフェンスが激しく守ってきたなど、その逆をついてリング方向にカットし、ボールをもらってシュートをするなどの一連の動作。

○ポストエリア（図 5 参照）

Low post area

ベースラインからフリースローサークルの下までのエリア。

Middle post area

フリースローサークルの下からフリースローラインまでのエリア。

High post area

フリースローラインからフリースローサークル上までのエリア。

※原則としてペイントエリアの外側 1m 程度までを範囲とするが、本研究ではそれより外側でパスを受けてムーブしてエリアに入ってきたものも含むこととする。

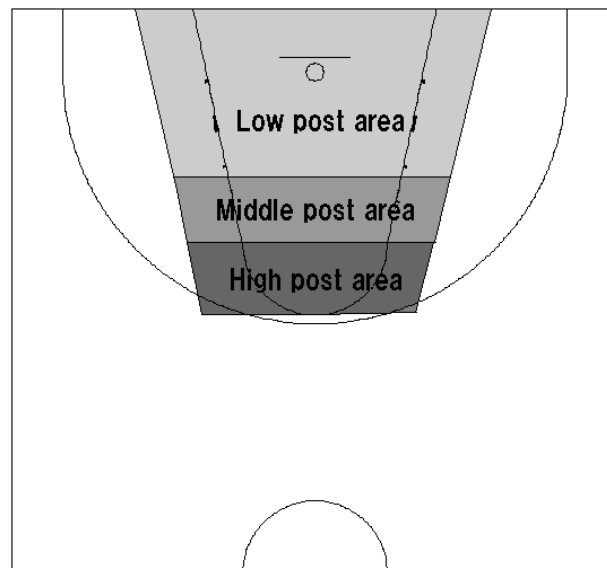


図5 ポストエリアの分類

○アウトサイドエリア（図6 参照）

Top of the key (top)

両エルボー^{注13)}の間、フリースローサークル上方のエリア。

Wing

両エルボーとゴールのラインを結んだ延長線上でのラインでペイントエリアよりアウトサイド、そしてブロック^{注14)}の外側あたりまでの地域。

Corner

ペイントエリアよりアウトサイド、ブロックより外側のベースライン側のエリア。

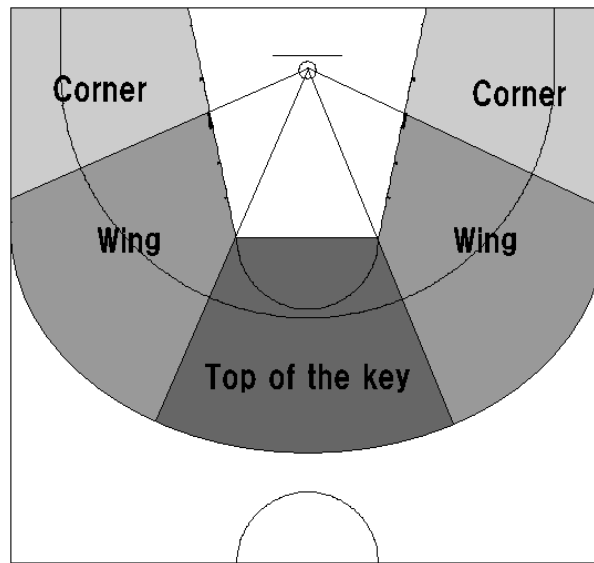


図 6 アウトサイドエリアの分類

○パスの受け方

Stay

ポジションの移動をせずにその場所にとどまること。

Flash

ボールへ向かって、もしくはエルボー、ブロックなどへ向かって突然飛び出す。ボールを保持しているチームメイトに速くカットすること。

Dive

ペイントエリアへ飛び込む。故意に飛び込む。ペイントエリア、またはゴール付近に飛び込みポジションを取ること。

Screen

ディフェンスを味方から引き離し、オフェンスを有利にするための盾、壁のような役割をするプレーのこと。

Re-post

ポストでボールを保持し、ペリメーター・プレーヤーにパスしたあと、ディフェンスが一瞬力を抜いた時に再びポストアップ^{注 15)}すること。そうすることによって、よりよいポジションを占有できる。

○ゴール方向へのターン

Middle turn

ミドル（ゴールとゴールを結んだライン）方向に向かって、トップ・オブ・ザ・キー側にフロント・ターンすること。

Baseline turn

ベースライン側にフロント・ターンすること。

High side reverse

トップ・オブ・ザ・キー側にリバース・ターンすること。

Low side reverse

ベースライン側にリバース・ターンすること。

○ゴールへ向かう動き

Work middle

ポストエリアにいるボールマンが、ゴールを背に向けた状態でミドル方向にドリブルをしながらディフェンダーを押し込んでいくこと。

Go middle

ボールマンがミドルに向かってドリブルしていくこと。

Go baseline

ボールマンがベースラインに向かってドリブルしていくこと。

○シュート前の動き

Up& under

ポストマンが移動の最後でストップした後，ポンプフェイク^{注 16)}をしかけ，ディフェンダーのバランスを崩した状況を判断し，ステップでゴール方向へ踏み出してシュートするプレー。

Counter back

ドリブルをしている進行方向とは逆側に，ドリブルをしている最中にリバース・ターンすること。

○シュートの種類

Running hook

バスケットに近い位置（2～3m 程度）で，体がバスケットに対して横向き（90° ～120° 程度）になっている状態でディフェンダーから遠い方の手で放たれるシュート。また，移動している際にステップを踏みながら放つシュート。ボールが頭とディフェンダーを越えるように手首のスナップを使って放つ。

Jump hook

フック・シュートの一つ。両足でパワージャンプをし、ボールが頭とディフェンダーを越えるように放つ。

Jump shot

ジャンプからリリースされるシュート。

Lay up (Layup shoot)

ゴール下でのシュート。

Power lay up

両手でしっかりとボールを保持し、床から両脚で力強く跳び上がって放つレイアップ・シュート。ディフェンスから遠い方の手で、ベビーフック^{注17)}の要領で放つ。

Lay back

バスケットの下を通り過ぎた選手が体を内側にひねり、バスケットから近い方の手でボールを後ろに向けて放つレイアップ・シュート。

Reach back

バスケットの下を通り過ぎた選手が体を内側にひねり、バスケットから遠い方の手でボールを後ろに向けて放つレイアップ・シュート。

Dunk

バスケットにジャンプし、ボールをリングの上方から押し込む、もしくはたたき込むシュート。

Tip

オフェンスリバウンドのとき，ボールを保持することなく指先でボールをコントロールして放つシュート．

Turnaround jump shot

ターンをしながらジャンプをして放たれるジャンプ・シュート．

Middle turn lay up

ミドルターンをして放たれるレイアップ・シュート．

5, データ分析方法

インサイドプレーに関するデータとして，攻撃回数，得点，シュート成功率，攻撃効率，攻撃パターンについての数値を算出した．インサイドプレーとインサイドプレー以外のプレー，勝敗別の平均値の差の検定には対応のない t-検定を用いた．統計処理には，SPSS 12.0J for Windows (SPSS Japan Inc.) を使用した．

Ⅲ. 結果

1, インサイドプレーの攻撃回数・得点・シュート成功率

オフェンスをファスト・ブレイク, セカンダリー・ブレイク, セット 3 つの攻撃の段階に分類したとき, 各段階の攻撃回数と全攻撃回数に占める割合を以下に示す.

表 1 攻撃回数 (攻撃の段階別)

	FB/SB	SET(Inside play以外)	SET(Inside play)	合計
全体	615	1856	1286	3757
平均	14.6	44.1	30.7	89.5

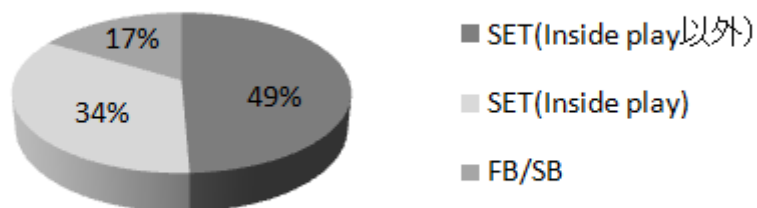


図 7 攻撃回数の割合 (攻撃の段階別)

2009-2010 レギュラーシーズン全試合の攻撃回数の平均は 89.5 回であった. オフェンスを攻撃の段階によって分類したとき, 本研究で対象としたセットの段階の攻撃回数の平均は 74.8 回, そのうちインサイドプレーを行った攻撃回数の平均は 30.7 回であった. 割合にするとセットの段階は全攻撃回数の 83.6%を占めた.

同様に，オフENSEを3つの攻撃の段階によって分類したとき，各段階における得点と全得点に占める割合を示す．

表 2 得点数（攻撃の段階別）

	FB/SB	SET (Inside play 以外)	SET (Inside play)	合計
全体	758	1198	1338	3294
平均	18.0	28.5	31.9	78.4

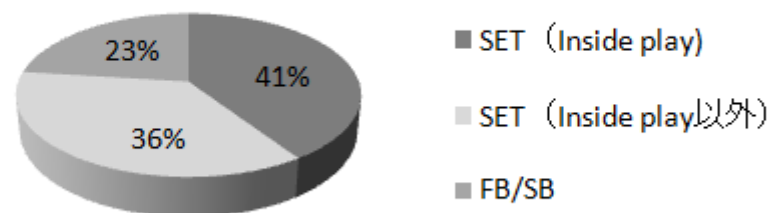


図 8 得点の割合（攻撃の段階別）

2009－2010 レギュラーシーズン全試合の得点の平均は 78.4 点であり，本研究で対象としたセットの段階における得点の平均は 60.4 点，インサイドプレーによる得点の平均は 31.9 点であった．割合にするとセットの段階における得点は全得点 3294 点のうち 2536 点で全体の 77%を占め，そのうちインサイドプレーによる得点は 1338 点で，セットの段階全得点の 52.8%を占めた．

次に、スリーポイントシュート、ツーポイントシュートそれぞれについて、成功数を試投数で割ったシュート成功率を以下に示す。

表 3 シュート成功率

	3PM	3PA	3P%	2PM	2PA	2P%
Inside play	62	169	36.69%	473	828	57.13%
Inside play以外	168	511	32.88%	557	1100	50.64%
全体	230	680	33.82%	1030	1928	53.42%

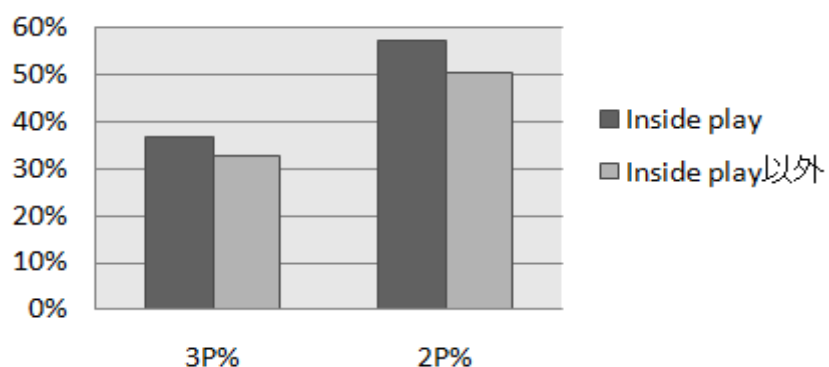


図 9 シュート成功率

試合全体におけるスリーポイントシュートの成功率は 33.82%であった。そのうちインサイドプレーによって放たれたスリーポイントシュートの成功率は 36.69%で、インサイドプレー以外によって放たれたスリーポイントシュートの成功率 32.88%より 3.81%高かった。

試合全体におけるツーポイントシュートの成功率は 53.42%であった。そのうちインサイドプレーによって放たれたツーポイントシュートの成功率は 57.13%で、インサイドプレー以外によって放たれたツーポイントシュートの成功率 50.64%より 6.49%高かった。

2, インサイドプレーの攻撃効率

オフェンスやディフェンスを評価する際の重要な指標の一つとして、POSSESSION EVALUATION（攻撃効率）が挙げられる（Smith, 1992, p.1）. 攻撃効率は $PST/POSS$ （得点÷攻撃回数）で算出することができ、1 ポゼッションあたり何得点できるかを表している。インサイドプレーそれぞれについての攻撃効率を以下に示す。

表 4 攻撃効率

	得点	攻撃回数	PTS/POSS.
FB/SB	758	615	1.23
Inside play	1338	1286	1.04
Inside play 以外	1198	1856	0.65
OR	292	195	1.50
post-post	154	118	1.31
post-outside	235	246	0.96
post	657	727	0.90

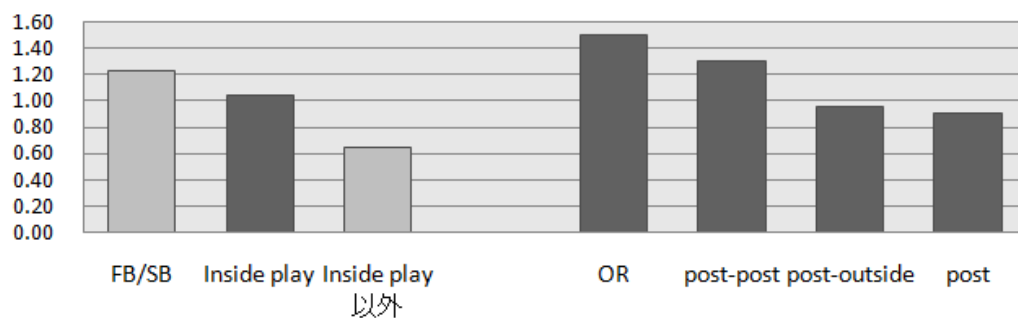


図 10 攻撃効率

攻撃の段階別で攻撃効率が最も高かったのは、ファスト・ブレイク／セカンダリー・ブレイクで 1.23 であった。また、セットの段階においてインサイドプレーを用いた場合は

1.04 であったのに対し、インサイドプレー以外によるプレーは 0.65 に止まった。インサイドプレーにおいて最も高かったのは、オフェンスリバウンドで 1.50 であった。

3, インサイドプレーと勝敗

インサイドプレーが勝敗に影響しているかということについて、平均攻撃回数・平均得点・シュート成功率を勝敗別に比較する。まず、各項目別の平均攻撃回数を勝敗別で比較したものを以下に示す。

表 5 平均攻撃回数（勝敗別）

	全攻撃回数	FB/SB	SET	Inside play
勝ち	89.7	15.2	74.6	30.3
負け	88.6	13.2	75.5	31.7
全体	89.5	14.6	74.8	30.7

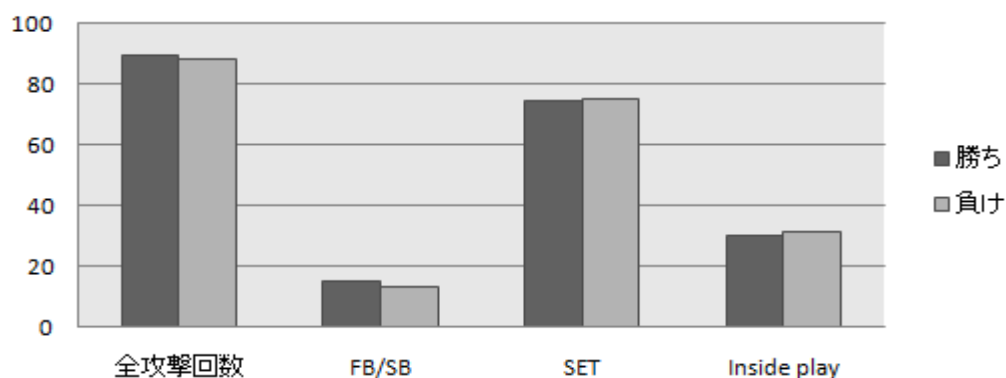


図 11 平均攻撃回数（勝敗別）

全攻撃回数、攻撃の段階によって分類した攻撃回数を勝敗別にみると、全攻撃回数、ファスト・ブレイク／セカンダリー・ブレイク、セット、インサイドプレーいずれも勝敗別で有意な差は認められなかった

次に、各項目別の平均得点を勝敗別で比較したものを以下に示す。

表 6 平均得点（勝敗別）

	全得点	FB/SB	SET	Inside play	Inside play 以外
勝ち	81.2	19.0	62.8	32	30.8
負け	70.9	15.4	53.7	31.4	22.3

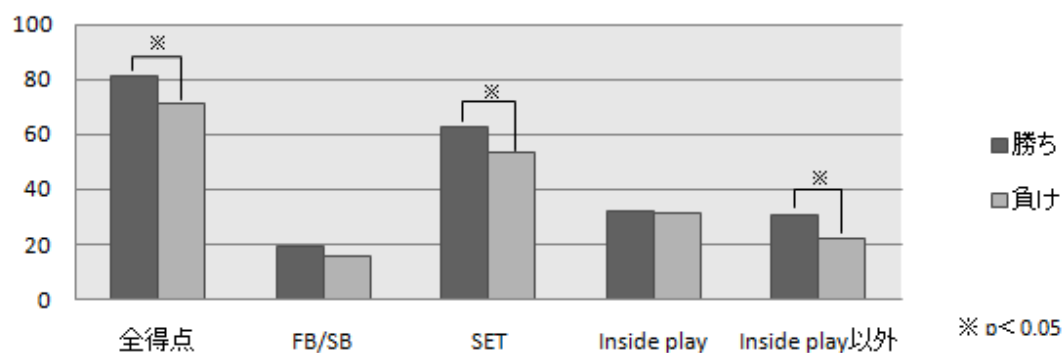


図 12 平均得点（勝敗別）

平均得点を勝敗別にみると、全得点、セット、インサイドプレー以外において有意な差が認められた（全得点： $t=3.726$, $p<0.05$ 、セット： $t=2.785$, $p<0.05$ 、インサイドプレー以外： $t=2.536$, $p<0.05$ ）。

次にスリーポイントシュート、ツーポイントシュートの成功率を勝敗別で比較したものを以下に示す。

表 7 シュート成功率

	3P(Inside play)	3P(Inside play以外)	3P全体	2P(Inside play)	2P(Inside play以外)	2P全体
勝ち	39.34%	37.15%	37.71%	57.47%	52.56%	54.66%
負け	29.79%	22.87%	24.50%	56.16%	45.04%	49.90%

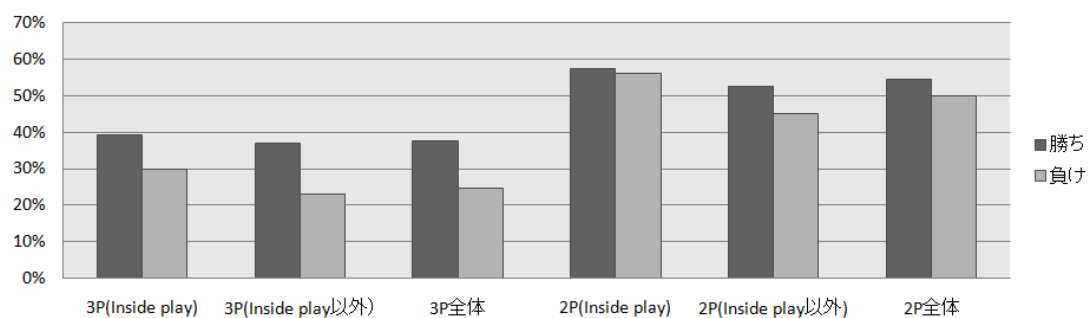


図 13 シュート成功率

シュート成功率を勝敗別にみると、全ての項目において勝った試合のほうがシュート成功率は高かった。特にインサイドプレー以外によるシュートの成功率は勝敗別で大きな差があり、ツーポイントシュートの成功率は 7.52%、スリーポイントシュートの成功率は 14.28% もの差があった。

4、プレーの種類別にみたインサイドプレー

インサイドプレーをポスト、ポスターポスト、ポスターアウトサイド、オフENSEスリバウンドの 4 つのプレーに分類したときのそれぞれの攻撃回数・得点の割合を以下に示す。

表 8 インサイドプレーの攻撃回数・得点（種類別）

プレーの種類	攻撃回数	○	×	成功率	得点
post	727	416	311	57.2%	657
post-post	118	81	37	68.6%	154
post-outside	246	90	156	36.6%	235
OR	195	150	45	76.9%	292
合計	1286	737	549	57.3%	1338

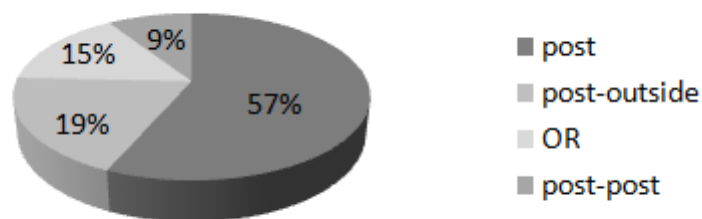


図 14 インサイドプレーの攻撃の割合（種類別）

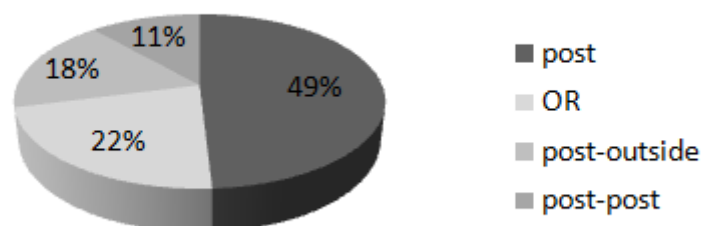


図 15 インサイドプレーによる得点の割合（種類別）

インサイドプレーの種類別の攻撃回数は、ポストが最も多く 727 回でインサイドプレー全体の 57%を占め、次いでポスターアウトサイド、オフENSスリバウンド、ポスターポストという結果であった。

シュートが入った場合、あるいはファウルをされた場合を成功としたとき（フリースローを与えられなかった場合も、相手チームにマイナス要素を与えるという点から成功と考える。以降同様）の成功率はオフENSスリバウンドが 76.9%で最も高く、次いでポスターポストが 68.6%、ポストが 57.2%、ポスターアウトサイドが 36.6%という結果であった。

インサイドプレーの種類別の得点は、ポストによる得点が最も多く 657 点で、次いでオフenseリバウンドによる得点が 292 点、ポストアウトサイドによる得点が 235 点、ポストポストによる得点が 154 点という結果であった。

さらに、4 つに分類した各プレーについて、シュートに至るまでの過程を詳細に分類すると、全体で 569 通りの攻撃パターンがみられた。その中でも各プレーで頻度が高かったものを以下に示す。また全ての攻撃パターンと結果は付録として巻末に示す。

1) ポストの分類

ポストのプレーは全体で 727 回あり、314 通りの攻撃パターンに分類することができた。その中でも頻度の高かった 10 パターンを以下に示す。

表 9 ポストの分類

受け方	位置	ゴールに向かう動き	シュート前	シュート	in	out	FO	FO→FT	TO	合計
dive	low			lay up	19	7		11		37
stay	low			lay up	10	7		1	2	20
stay	middle	work middle	counterback	lay up	10	7				17
dive	low			dunk	11	1		2		14
stay	low						11	2	1	14
stay	low	work middle	counterback	jump shot	5	7		1		13
stay	low			jump shot	2			5	6	13
stay	middle						10	3		13
stay	middle	work middle		jump hook	1	7	1	2	1	12
stay	high			jump shot	3	8				11

↑表中、結果の略語 in：シュートが入った（シュート時にファウルを受けながらシュートを入れ、フリースローを与えられたプレーを含む）。out：シュートが外れた。FO：ファウルを受けた。FO→FT：ファウルを受け、フリースローを与えられた。TO：ターン・オーバー。

ポストのプレーで最も多かったのは、ロー・ポスト・エリアヘダイブしてパスを受け、そのままレイアップ・シュートを放つというプレーで、37 回行われた。結果は、シュートを入れたプレーが 19 回、シュートを外したプレーが 7 回、ファウルをされフリースローを与えられたプレーが 11 回あった。

2)ポスターポストの分類

ポスターポストのプレーは全体で 118 回あり、80 通りの攻撃パターンに分類することができた。その中でも頻度の高かった 4 パターンを以下に示す。

表 10 ポスターポストの分類

受け方	位置	ゴールに向かう動き	受け方'	位置'	シュート'	in	out	FO	FO→FT	TO	合計
stay	middle		dive	low	lay up	6	4		3		13
stay	low		dive	low	lay up	5					5
stay	low	work middle	dive	low	lay up	3			1		4
stay	low		dive	middle	lay up	3			1		4

↑' のついているものは 2 人目のプレー

ポスターポストのプレーで最も多かったのは、1 人目の選手がミドル・ポスト・エリアでステイの状態パスを受け、2 人目の選手がロー・ポスト・エリアヘダイブしてパスを受け、レイアップ・シュートを放つというプレーで、13 回行われた。結果は、シュートを入れたプレーが 6 回、シュートを外したプレーが 4 回、ファウルをされフリースローを与えられたプレーが 3 回あった。

3)ポスターアウトサイドの分類

ポスターアウトサイドのプレーは全体で 246 回あり，164 通りの攻撃パターンに分類することができた．その中でも頻度の高かった 8 パターンを以下に示す．

表 11 ポスターアウトサイドの分類

受け方	位置	ゴールへ向かう動き	位置''	シュート''	in	out	FO→FT	FO	TO	合計
stay	middle		top	3point shot	2	15				17
stay	low		helpside wing	3point shot	5	4				9
stay	low	work middle	top	3point shot	3	3				6
stay	high		ballside wing	3point shot	3	2				5
stay	low		ballside wing	3point shot	2	3				5
stay	middle		top	jump shot	2	3				5
stay	high		helpside wing	3point shot	1	3				4
stay	middle		ballside wing	3point shot		4				4

↑''のついているものは 2 人目 or 3 人目のプレー

ポスターアウトサイドのプレーで最も多かったのは 1 人目の選手がミドル・ポスト・エリアでステイの状態パスを受け，2 人目の選手がトップ・オブ・ザ・キーでパスを受け，スリーポイントシュートを放つというプレーで，17 回行われた．結果は，シュートを入れたプレーが 2 回，シュートを外したプレーが 15 回あった．

4)オフENSリバウンドの分類

オフENSリバウンドのプレーは全体で 195 回あり，11 通りの攻撃パターンに分類することができた．その中でも頻度の高かった 4 パターンを以下に示す．

表 12 オフェンスリバウンドの分類

シュート	in	out	FO→FT	FO	TO	合計
lay up	58	16	9			83
tip	34	9	6			49
jump shot	13	8	6		1	28
dunk	9	1	1			11

オフェンスリバウンドのプレーで最も多かったプレーはレイアップ・シュートを放つというプレーで、83 回行われた。結果は、シュートを入れたプレーが 58 回、シュートを外したプレーが 16 回、ファウルをされフリースローを与えられたプレーが 9 回あった。

5, 選手別にみたインサイドプレー

ポストプレー、オフェンスリバウンドを行った、もしくはポストーポスト、ポスターアウトサイドのプレーにおいてインサイドで起点となる 1 人目となった選手の攻撃回数を以下に示す。

表 13 インサイドプレー（1 人目）攻撃回数（選手別）

選手	post		post-post		post-outside		OR		合計
	○	×	○	×	○	×	○	×	
A	175	100	43	22	47	70	44	10	511
B	116	120	23	7	17	40	51	11	385
C	68	55	11	7	23	39	39	14	256
D	37	24	2	1	3	6	10	7	90
E	6	6	1			1	3	1	18
F	4						1		5
G	4								4
H	2	1					1		4
I	1	3							4
J	1	2							3
K		2					1		3
L	1	1							2

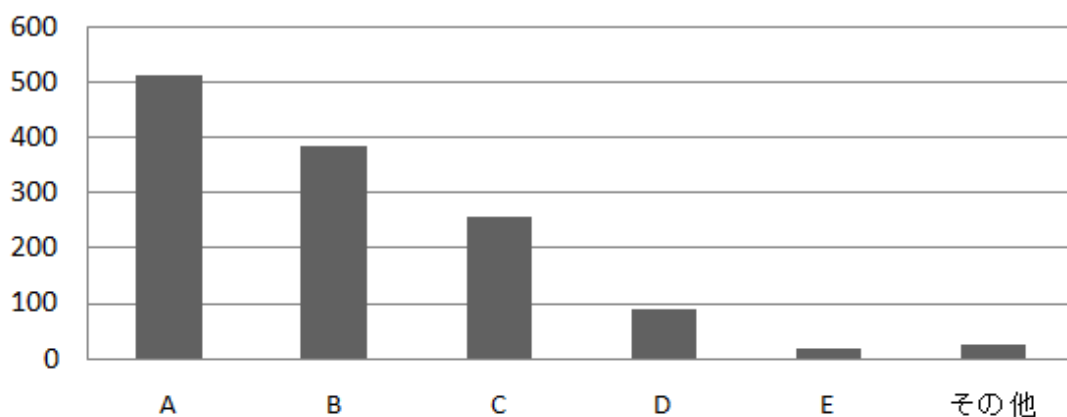


図 16 インサイドプレー（1人目）攻撃回数（選手別）

自身でインサイドプレーを行った、もしくはインサイドで起点となる1人目となった回数はAが最も多く511回、次いでBが385回、Cが256回、Dが90回という結果であった。

次にポスターポストのプレーにおいて、インサイドで起点となる1人目からパスを受けシュートを放つ2人目となった選手の攻撃回数を以下に示す。

表 14 ポスターポスト（2人目）攻撃回数（選手別）

選手	post-post(2人目)		合計
	○	×	
B	29	12	41
D	16(4)	6	22
A	13	6	19
F	11(10)	5(4)	16
E	5(2)	3(3)	8
C	4	3	7
M	3	1	4
L	1(1)		1

† () 内はバック・カット・プレーによるもの

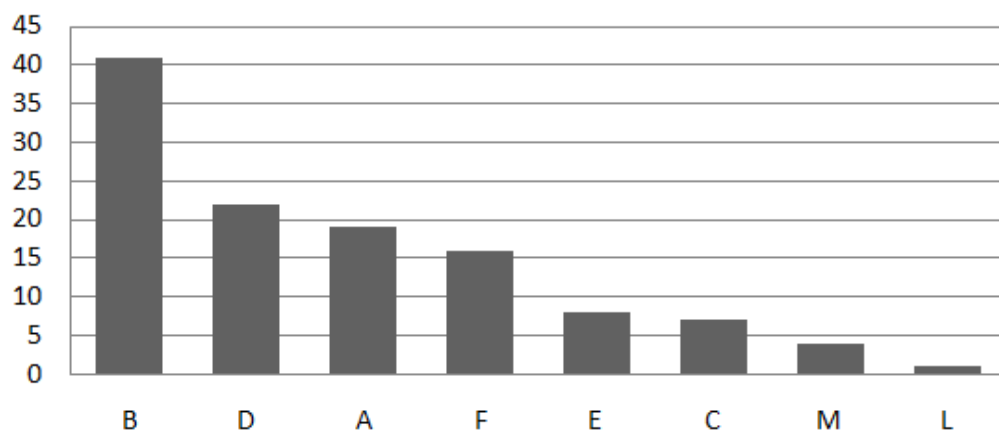


図 17 ポスト・ポスト（2 人目）攻撃回数（選手別）

ポスト・ポストのプレーにおいて、シュートを放つ 2 人目となった回数は B が最も多く 41 回、次いで D が 22 回、A が 19 回、F が 16 回という結果になった。また、F が 2 人目となった攻撃回数 16 回のうち 14 回はバック・カット・プレーによるものであった。

次にポスト・アウトサイドのプレーにおいて、インサイドで起点となる 1 人目からパスを受けシュートを放つ 2 人目もしくは 3 人目となった選手の攻撃回数を以下に示す。

表 15 ポスターアウトサイド（2 人目 or3 人目）攻撃回数（選手別）

選手	post-outside（2人目or3人目）		合計
	○	×	
G	19	24	43
F	14	23	37
D	15	19	34
E	14	18	32
B	5	26	31
L	3	10	13
M	8	3	11
C	1	10	11
A	5	4	9
H	1	8	9
K	1	1	2
I		2	2

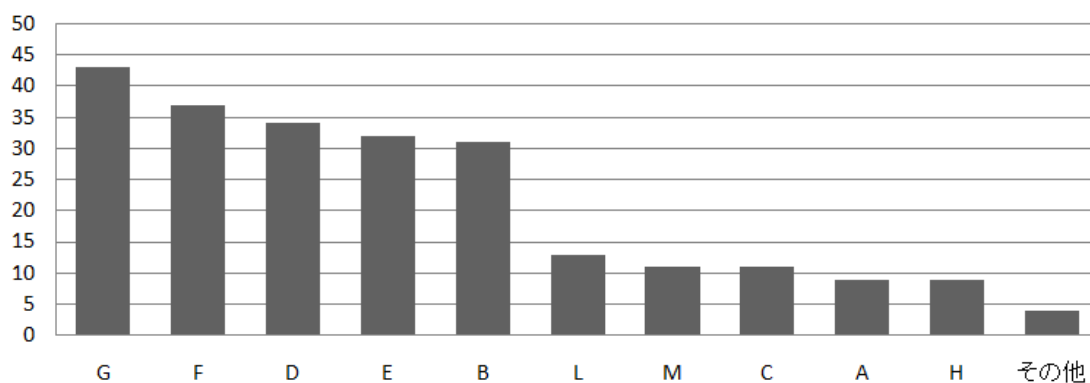


図 18 ポスターアウトサイド（2 人目 or3 人目）攻撃回数（選手別）

ポスターアウトサイドのプレーにおいて、シュートを放つ 2 人目もしくは 3 人目となつた回数は G が最も多く 43 回、次いで F が 37 回、D が 34 回、E が 32 回、B が 31 回という結果になった。

IV. 考察

1, インサイドプレーの重要性

オフェンスを攻撃の段階によって分類したとき, セットの段階の攻撃回数は3757回で, そのうちインサイドプレーを行った攻撃回数は1288回であった. これはセットの段階全体の41.0%を占めるものであった. いかにオフェンスにおいてインサイドでプレーをしているか, もしくはインサイドを起点としたプレーを多用しているかということがわかる.

同様にインサイドプレーによる得点をみると, インサイドプレーによる得点はセットの段階における得点2536点のうち1338点で52.8%を占めており, セットの段階では半分以上の得点がインサイドプレーによるものであることが明らかになった. 全試合の得点の平均をみても, 78.4点のうちインサイドプレーによる得点の平均は31.9点と大きな割合を占めており, インサイドプレーがチームの得点源となるプレーであるということができる.

またインサイドプレーが得点源となっている理由の一つとして, シュート成功率の高さが挙げられる. インサイドプレーによるシュートの成功率とインサイドプレー以外によるシュートの成功率は, スリーポイントシュートでは3.18%, ツーポイントシュートでは6.49%, インサイドプレーによるシュートのほうが高かった. インサイドプレーによるスリーポイントシュートは, ポスターアウトサイドのプレーから放たれたものであるが, これはポストマンがポストエリアでプレーをすることで自身のマッチアップマンと他のディフェンスを引きつけた結果, アウトサイドにいた味方がワイド・オープン状態でスリーポイントシュートを放つことができたためだと考えられる. また攻撃効率についても, イ

ンサイドプレーとインサイドプレー以外における 1 ポゼッションあたりの攻撃効率には約 0.4 の差がみられ、セットの段階では、インサイドプレーを用いた攻撃のほうが、攻撃効率が良く、より多くの得点を見込めるということが出来る。以下の図はインサイドプレーの攻撃回数と得点の相関を示したものであるが、インサイドプレーの攻撃回数が増えれば、それによる得点も比例して増えていることがわかる。

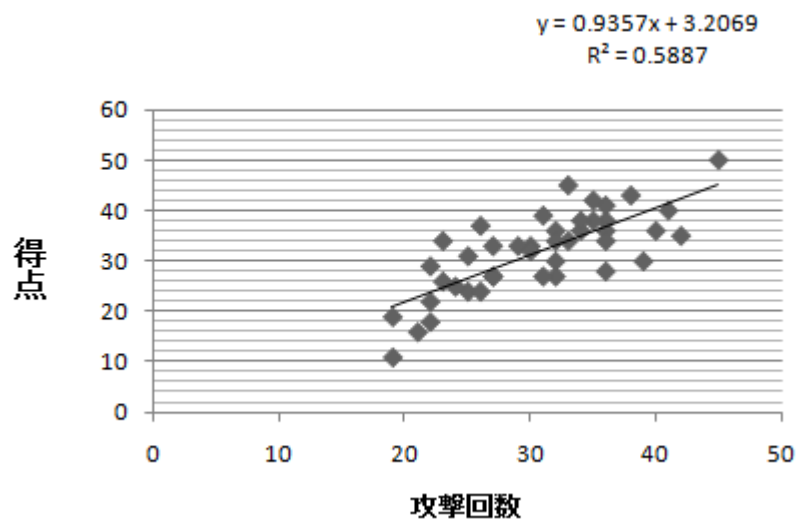


図 19 インサイドプレーの攻撃回数と得点

2, インサイドプレーと勝敗

本研究は、バスケットボールの試合においてインサイドにおける 1 対 1 やインサイドを起点としたプレーの頻度や成功率が試合の勝敗に大きな影響を与えているのではないかと予測のもと行った。しかし実際にインサイドプレーと勝敗との関係を調べたところ、攻撃回数に関しては、全攻撃回数、攻撃の段階で分類した各項目、インサイドプレーいずれも有意な差は認められなかった。得点に関しては、全得点、セットの段階全体において

は有意な差が認められたが、インサイドプレーによる得点では認められなかった。シュート成功率に関しても、全ての項目において勝った試合のほうが成功率は高かったが、インサイドプレーによるシュート成功率はスリーポイントシュート・ツーポイントシュートともにインサイドプレー以外によるシュートよりも、勝敗別の差は小さかった。これは、ゴールにより近いエリアであるインサイド（ポストエリア）はシュート成功率が高いということ、ポストでプレーをすることにより、ワイド・オープンの状態のスリーポイントシュートをより多くつくり出すことができるといった理由によるものであると考えられる。

以上のことから、インサイドプレーはインサイドプレー以外よりもシュート成功率が高く、1と同様にチームの得点源の一つになっているプレーであるということが言える。試合でより多く確実に得点をあげるために、インサイドプレーによる攻撃はいずれの試合においてもある一定以上の回数が保たれており、そこから一定以上の点数を得ていると考えられる。したがって、インサイドプレーの攻撃回数や得点が勝敗に影響を及ぼしているとは言い難い。

試合において重要であるといえるインサイドプレーが、勝敗には影響を及ぼしていないことについて、次のようなことが考えられる。オフェンスが有利であると言われるバスケットボールにおいて、体格を活かし、ゴールに近い位置でプレーすることを主とするポストプレーは、Krause ほか（1999, p.104）が「インサイドのエリアを引掻きまわすポストプレーヤーを守ることは難しい」としているように、ディフェンスによって得点を防ぐことが困難であることだ。ポストプレーを2人以上のディフェンスで防ごうとすると、今度はワイド・オープンとなった他のオフェンスの選手へと展開されてしまうことになり、や

はりインサイドプレーを抑えることは容易ではないと思われる。したがって、インサイドプレーによる得点はいずれの試合においても一定以上あり、勝敗に影響を及ぼさなかったものと考えられる。

試合の勝敗に影響を及ぼす要因としては、勝敗によって大きな差がみられた、セットの段階におけるインサイドプレー以外のプレーのシュート成功率が挙げられる。特に、スリーポイントシュートの成功率は15%近くもの差があり、勝敗に大きく影響を与える要因の一つになっているのではないかと考えられる。

3, プレーの種類別にみたインサイドプレー

インサイドプレーをポスト、ポストーポスト、ポストーアウトサイド、オフenseスリバウンドの4つのプレーに分類したとき、最も頻度が高かったのはポストで、その攻撃回数は727回で全体の57%、得点は657点で全体の49%を占めた。インサイドを起点としたインサイドプレーの中でも、全体の60%近くを占めるポストのプレーは、ポストーポスト、ポストーアウトサイドなど1人目の選手から他の選手へと展開されるプレーとは違い、多くの場合センターの選手が1対1で行うものである。

「試合はペイントで勝ち、ペイントで負ける。我々は大変多くの時間をポストプレーに使っている」(VanderMeulen, 1991)ということからも、攻撃回数・得点ともにポストのプレーの割合が高くなったのは必然的ではないかと考えられる。さらに本研究では4つに分類したインサイドプレーそれぞれを、パスの受け方、受けた位置、ゴール方向へのターン、ゴールに向かう動き、シュート前の動き、シュートの種類によって攻撃パターンを詳

細に分類した。これらの分類により、各プレーで多く行われている、また成功している動きやシュートの種類を知ることができる。今回対象としたのは1チームの1シーズン分の試合であるが、全てのインサイドプレーは4～5人の選手によるものであり、個人の癖だけが表れた結果となっているとは言い難いと考える。しかし、頻度の高い攻撃パターンにはある程度の傾向がみられたことも事実である。ディフェンスの観点からみればどのようなインサイドプレーを抑えればよいか、またオフェンスの観点からみればどういった攻撃パターンの成功率が高いのかを知ることができるとも言えるだろう。試合におけるプレーを分類し、それぞれのプレーの頻度や成功率を調べることは、スカウティング作業においても重要（倉石，2005，pp.83-92.）であり、有益な情報になり得ると思われる。以下に、各プレーについて頻度の高かった攻撃パターンの特徴をみていく。

1)ポスト

ポストのプレーで最も多かったのは、ロー・ポスト・エリアへダイブしてパスを受け、そのままレイアップ・シュートを放つというプレーで、次に多かったのはロー・ポスト・エリアでステイした状態でパスを受け、そのままレイアップ・シュートを放つというプレーであった。ポストのプレーでは特にパスの受け方に特徴がみられ、ポスト全体の攻撃回数727回のうち、60%以上の461回がステイの状態でパスを受けたものであった。

これはポストプレーを行う選手が、準備段階としてしっかりとディフェンスの選手にコンタクトをし、ポジションをキープしていたということである。ポストプレーを行う選手の基本として、ポストの選手は常に接触をして、オープン状態でいなければならない、一

度ディフェンスの選手からポジションを獲得したら、接触をし続けて適切なポジションをキープしていなければならない (Krause et al, 1999 ; Abdul-Jabbar, 2009) ということ言われているが、ステイの状態でパスを受けることは、この基本にしたがったものであるとすることができる。

また、頻度の高かった上位 4 パターンのシュートの種類はレイアップ・シュートもしくはダンクで、いずれもゴールに近い位置でのシュートであった。これらの 4 パターンのプレーはシュート成功率も高く、ポストでプレーをすることの最大の目的とも言えるゴールに近い位置で確率の高いシュートを放つということが表れているとすることができる。

2) ポストーポスト

ポストーポストのプレーで最も多かったのは、1 人目の選手がミドル・ポスト・エリアでステイの状態でパスを受け、2 人目の選手がロー・ポスト・エリアへダイブしてパスを受け、レイアップ・シュートを放つというプレーであった。ポストーポストにおける特徴としては、2 人目の選手がポストーポスト全体の攻撃回数 118 回のうち 88 回ダイブしてパスを受けていることが挙げられる。イーブス (1960) が「オフENSEの一般理論としてポストマンがボールを持ったとき、他の 4 人はディフェンスがポストマンの効力を減殺しようとダブルチームやサギング^{注 18)}することができにくいように動かなければならない」としているように、本来、オフENSEにおいてポストにボールが入った場合、周りの選手は自分のマッチアップマンであるディフェンスが味方のポストにいる選手に寄っていかないようにポストエリアには近づかず、スペースをとっておくものである。しかし、自分の

マッチアップマンがポストにいる選手に寄ったとき、今度は自分がワイド・オープンの状態になるため、ポストにいる選手からパスを受けようと、元々いた位置とは別の位置へ動く。その際に最もシュート成功率が高く、ディフェンスにとって脅威となるゴールの近くへと移動した結果が、ダイブが多かった理由であると考えられる。

3)ポスターアウトサイド

ポスターアウトサイドのプレーで最も多かったのは1人目の選手がミドル・ポスト・エリアでステイの状態パスを受け、2人目の選手がトップ・オブ・ザ・キーでパスを受け、スリーポイントシュートを放つというプレーであった。ポスターアウトサイドのプレーにおける特徴としては、ポスターアウトサイド全体の攻撃回数246回のうち169回がシュートの種類がスリーポイントシュートであったことが挙げられる。

ポストでプレーをすることの目的の一つとして、インサイドからアウトサイドにパスを展開することでワイド・オープン状態のスリーポイントシュートの機会をつくる（VanderMeulen, 1991）ということが言われている。ポスターアウトサイドのプレーでスリーポイントシュートが多いのは、ポストでプレーをすることで、2人以上の相手ディフェンスをポストにいる選手に引きつけ、アウトサイドにいる選手がワイド・オープンになる状態をつくりだし、スリーポイントシュートの機会をつくりだしていたためであると考えられる。

4) オフェンスリバウンド

オフェンスリバウンドのプレーで最も多かったシュートの種類はレイアップ・シュート、次に多かったのはティップであり、これはオフェンスリバウンド獲得後ただちにシュートへ持ち込む（吉井，1994）という姿勢から、これらのシュートが多くなったのだと考えられる。オフェンスリバウンドからのセカンド・シュートはインサイドの確率の高いシュートであることが多い（ウィッセル，1998）と言われるように、ほとんどがゴールに大変近い位置でのシュートとなり、成功率は 76.9%，攻撃効率も 1.50 と 4 つのプレーの中で最も高い数値となった。

4. 選手別にみたインサイドプレー

1 人目の選手としてインサイドプレーを行った攻撃回数は、A が最も多く 511 回であり、次いで B が 385 回、C が 256 回であった。ここで 1 人目としてインサイドプレーを行った選手を日本人選手と外国籍選手で比較をする（本研究では選手 A の特徴を踏まえ外国籍選手とする）と、全攻撃回数のうち外国籍選手によるものが 857 回、日本人選手によるものが 428 回で、日本人選手が 1 人目としてインサイドプレーを行った攻撃回数は外国籍選手の半分以下であった。

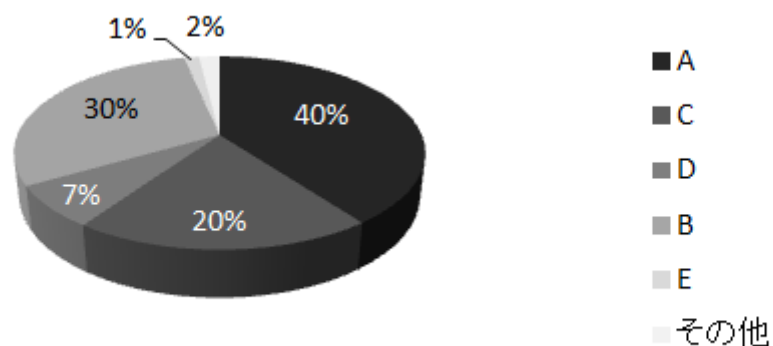


図 20 インサイドプレー（1人目）選手別割合

外国籍選手と日本人選手の身体的な特徴を比較するため、以下にインサイドプレーの1人目となった主な選手の身長・体重を示す。

表 16 主な選手の身長・体重

	ポジション	身長	体重
A	C	203 cm	105kg
C	F	199 cm	95kg
D	F	201 cm	96kg
B	C/F	205 cm	98kg
E	F	196 cm	87kg

1人目となった主な選手はいずれも195cm以上の大柄の選手であった。身長・体重に多少の差は見られるが、センターポジション（C）のA・B、フォワードポジション（F）のC・D・Eに大きな差はない。それに関わらず、1人目の選手としてインサイドプレーを行った攻撃回数の割合は外国籍選手が70%近くを占めた。外国籍選手と日本人選手の攻撃

回数にこれだけ大きな差が出ていることから、チーム I がいかに外国籍選手によるインサイドプレーに重点をおき、活用しているかということがわかる。一概には言えないが、身長や体の幅の他にも外国籍選手と日本人選手の間には差異のあるものが存在し、その差が日本と世界との競技レベルにも表れていると考えることもできる。

ポスト・ポストのプレーにおいて、インサイドで起点となる 1 人目からパスを受けシュートを放つ選手（2 人目）となった選手の攻撃回数は B が最も多く 41 回であり、次いで D が 22 回、A が 19 回、F が 16 回であった。B・D・A に関しては、ペイントエリア周辺にいながら、1 人目の選手が相手ディフェンスを 2 人以上引きつけたためにワイド・オープン状態となり、パスを受けたものがほとんどである。これは、ディフェンスの原則としてボールがポストへ入ったらヘルプのために近寄る（ウットゥン、1994、p.180）ということが言われているように、1 人目の選手がポストエリアでパスを受けた後に、その選手に得点をさせないため、あるいはプレッシャーをかけるために、マッチアップしている選手とは別の、近くにいたディフェンスの選手が、自分がマッチアップしている選手から離れて 1 人目の選手に寄ったためだと考えられる。一方で 4 番目に攻撃回数が多かった F の場合は、ほとんどがバック・カット・プレーによるものであった。これは 1 人目となった選手からアウトサイドの離れた位置にいながら、ディフェンスの選手のすきをついてゴール方向へ素早くカットし、ノーマークになってパスを受けたものだと考えられる。

ポスト・アウトサイドのプレーにおいて、インサイドで起点となる 1 人目からパスを受けシュートを放つ 2 人目もしくは 3 人目となった選手の攻撃回数は G が最も多く 43 回、次いで F が 37 回、D が 34 回、E が 32 回、B が 31 回であった。また G・F に関して、

シュートの種類は8割以上がスリーポイントシュートであった。2009-2010 シーズン全体をみたとき、G・Fはチームにおいてスリーポイントシュートを放った数が1・2番目に多く、成功率も40%近くあり高いと言えるものであった。ポスト-アウトサイドは、1人目の選手がポストでプレーをしながら周りのディフェンスを引きつけ、アウトサイドにいる選手にパスを展開するプレーであるが、このときスリーポイントシュートの成功率が高い選手のディフェンスを引きつけてワイド・オープンの状態にし、アウトサイドでシュートを放たせるということまで戦術として考えた上でパスを展開していたと考えられる。

V. 結論

バスケットボール競技において、インサイド（ポストエリア）は多くの著名なコーチたちによって重要視されてきた。ではインサイドで行われるプレー、またインサイドを起点として行われるプレーは実際の試合においても重要な役割を果たしており、勝敗に影響を及ぼしているのかということについて、攻撃回数・得点・シュート成功率・攻撃効率といった面から調査し、また各インサイドプレーについてどのような攻撃パターンが存在し、成功しているのかということについて調査した。

その結果、インサイドプレーは攻撃回数・得点ともにいずれの試合においてもある一定以上の回数・得点をあげており、試合の勝敗によって大きな差はみられなかった。インサイドプレーはディフェンスにとって防ぐことが困難なプレーで、チームの重要な得点源となっており、直接勝敗に影響を及ぼしているとは言い難い。しかし、言い換えればインサイドプレーはいずれの試合においても一定以上の攻撃回数や得点を保つことのできるプレーであり、チームの得点を増やすためにはインサイドプレーによる攻撃を増やすことが有効であることが示唆された。さらに、シュート成功率や攻撃効率に関しても、インサイドプレーによるものはインサイドプレー以外によるものより数値が高く、インサイドプレーが試合においていかに重要なプレーであるかを示す結果となった。

また、ポスト、ポストーポスト、ポストーアウトサイド、オフENSEスリバウンドの4つのインサイドプレーをさらに詳細に分類したところ、それぞれのプレーの攻撃パターンには傾向があり、各プレーの特徴を捉えることができた。

インサイドプレーを行っている攻撃回数を選手別にみると、外国籍選手と日本人選手の

割合には大きな差があり，日本人選手は，身長や体格の他にも外国籍選手に劣る部分があるのではないかということが示唆される結果となった．

今後，日本が世界で闘っていくためには，身長や体格の違いを考慮したうえで，ディフェンスではインサイドプレーに対して仕掛けるプレーを選択するか，もしくは新たな試みをするか，またオフェンス面ではどのようなインサイドプレーの攻撃パターンを用いればより多くの得点をあげることができるかということに関して対策や指導を講じていく必要があると言える．

注記

- 1) インサイド（ポストエリア）：p16, 図 5 参照
- 2) ペイントエリア：p16, 図 5 参照.
- 3) フルフロント：ディフェンスの仕掛けの一つでオフェンスの前に立って守ること.
- 4) ディナイ：ディフェンスがマッチアップマンにボールを受けさせないようにすること.
- 5) ダブルチーム：1 人の相手（通常はボールを保持する）を 2 人の選手で激しく守ること. ディフェンスの戦略としてのプレー.
- 6) ペリメーター・プレーヤー：アウトサイドからインサイドへパス・フィードする, インサイドから出てくるパスに合わせてシュートを放つプレーヤーのこと.
- 7) ビッグマン：背の高い選手, センタープレーヤー.
- 8) ポゼッション：ボールの保持権.
- 9) ターン・オーバー：自らのミスにより攻撃権を相手に与えること.
- 10) ワイド・オープン：オフェンスをしている最中, チームメイトがノーマークでいることを指す. また, スクリーンを使ってノーマークを作ったり, ドライブに合わせて外側に大きくスペースを取ったりすることによりノーマークを作ること.
- 11) ティップ・イン：ボールをティップ（p22 参照）してシュートを入れること.
- 12) セカンダリー・ショット：2 回目以降のシュート.
- 13) エルボー：ペイントエリアのフリースローラインに近い方の角近辺を指す.

- 14) ブロック: フリースローレーンでどちらのチームのプレーヤーも入ることのできないニュートラルな所. ペイントエリアに接している長方形で塗りつぶしてある所を指す.
- 15) ポストアップ: ゴールに背を向け, しかもディフェンスを背にして, ペイント付近, もしくはペイントエリアで即シュートにいけるポジションを占有すること.
- 16) ポンプフェイク: シュートを放つと見せかけ, ディフェンスを先にブロックにジャンプさせるフェイクを指す. 縦にフェイクしてタイミングをずらすこと.
- 17) ベビーフック: 簡易のフック・シュート.
- 18) サギング: アウトサイドやハイポストのディフェンダーが, 自分のマッチアップする相手から離れてゴールに近いエリアへ大きく寄ったヘルプポジションをとること.

引用・参考文献

Abdul-Jabbar, K. (2008)In : Gandolfi, G. (Ed.)NBA COACHES PLAY BOOK Techniques, Tactics, and Teaching Points. Human Kinetics : the United States of America, pp.36-37.

Anderson, K. (2009)Sports Illustrated November 23. Time Warner : New York, pp.102-105.

CANADA BSASKETBALL ASSOCIATION BASKETBALL CANADA.

カーネサッカ(1984)Box and one attack Medalist flashback notebook (10). In : Krause, J., Pim, R. (Eds.)三原学ほか訳(2010) BASKETBALL OFFENSE LESSONS FROM THE LEGENDS. 社会評論社 : 東京, pp.38-45.

イーブス(1960) Basketball Shuffle Offense. 吉井四郎編 バスケットボール指導全書 2. 大修館書店 : 東京, p.151.

月刊バスケットボール 2010 年 12 月号. 日本文化出版 : 東京, pp.104-105.

ハスキンス(1986) Defense Basketball. In : Krause, J., Pim, R. (Eds.) 三原学ほか訳 (2010)BASKETBALL DEFENSE LESSONS FROM THE LEGENDS. 社会評論社 : 東京, pp.30-33.

アイバ (1949) OKLAHOMA A&M'S MAN TO MAN DEFENSE. In : Krause, J., Pim, R. (Eds.) 三原学ほか訳(2010) BASKETBALL OFFENSE LESSONS FROM THE

LEGENDS. 社会評論社：pp.41 - 44.

JBL JAPAN BASKETBALL LEAGUE

HP<http://www.jbl.or.jp/schedule/2009-2010/>(2010 年 9 月 1 日閲覧)

Knight, B., Newell, P. (1986) Basketball. Volume II. Bob Knight Basketball Aids :

Indiana, p.237

Kozlowski, M. (1997) A CONCISE DICTIONARY OF AMERICAN BASKETBALL.

YPSYLON : Poland, p.385

倉石平(1995)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：東京,

p.206

倉石平(1996)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:東京,

p.74

倉石平(2003) 倉石平の“21世紀はNBAから学ぼう”. 日本文化出版：東京，p.254

倉石平(2005)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: 東京, p.235

倉石平. (2006)月刊バスケットボール 2006 年 11 月号. 日本文化出版: 東京, pp.34-35.

Krause, J., Meyer, D., and Meyer, J. (1999) BASKETBALL Skills&Drills SECOND

EDITION. Human Kinetics : United States of America, p.206

Krueger, R. (2008) "Teaching Effective Post Play" DVD. Yellow Brick Basketball

鳴海寛・福田廣夫(1978)オリンピックミュンヘン大会におけるバスケットボール競技の身

長と成績との関係について. 日本体育学会大会号, 29 : p.422.

鳴海寛・岩淵直作・佐藤光毅・渡辺弘・花田明彦・福田廣夫・三浦一雄 (1979)オリンピック大会バスケットボール競技の身長と成績の関係についての研究－身長とリバウンドボール獲得本数－. 日本体育学会大会号, 30 : p.492.

鳴海寛、岩淵直作、佐藤光毅、渡辺弘、花田明彦、福田広夫、三浦一雄(1980)オリンピック大会バスケットボール競技の身長と成績との関係についての研究(第2報)－身長とオフense、ディフェンス別リバウンド獲得本数－. 日本体育学会大会号, 31 : p.544.

Newell, P., Newell, T. (1995) Basketball Post Play. Master Press : United States of America, pp.33-64.

大神訓章・日高哲朗・内山治樹・佐々木桂二・浅井慶一(2001)バスケットボールプレイヤーの身長がチーム戦力に及ぼす影響. 山形大学紀要, 12(4) : 427 - 440

Oliver, J. (2004) BASKETBALL Fundamentals. Human Kinetics : United States of America, pp.13-20.

ペイ : 坂井和明・鈴木淳訳(2009)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 : 東京, p.4

Rupp, A. (1955) My Seven Cardinal Defense Principles. In : Krause, J., Pim, R. (Eds.) 三原学ほか訳(2010) BASKETBALL DEFENSE LESSONS FROM THE LEGENDS. 社会評論社 : 東京, pp.126-128.

佐々木三男・川元竜史・徳永謙次・真家和生・渡辺紀子(1999)第13回女子バスケットボール世界選手権大会のプレー傾向について. 日本体育学会大会号 50 : p.554

Smith, D. (1999) BASKETBALL MULTIPLE OFFENSE AND DEFENSE. Benjamin

Cummings : United States of America, p.304

VanderMeulen, D. (1991) Basketball Bulletin, Summer. In : Krause, J., Pim, R.

(Eds.) COACHING BASKETBALL REVISED AND UPDATED. Contemporary

Books : New York, p.231

Wahl, G. (2006) Sports Illustrated November 20. Time Warner : New York, pp.68-74.

ウィッセル：石村宇佐一・松崎広幸訳（1998）バスケットボール勝利へのステップ．大修

館書店：東京，p.96

Winn, L. (2006) Sports Illustrated February 27. Time Warner : New York, p.82

ウットゥン：水谷豊ほか訳(1994)バスケットボール勝利へのコーチング．大修館書店：東

京，p.225

山口良博(2005)バスケットボール競技における失点傾向に関する研究－アテネオリンピック

ク日本女子代表を対象として－．駒沢大学保健体育部研究紀要 3 (21) : 15-22

吉井四郎(1994) 私の信じたバスケットボール．大修館書店：東京，p.290

付記

1. ポストの攻撃パターンの分類

受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul	foul→FT	TO	合計
dive	low				lay up	19(3)	7(2)		11(2)		37
stay	low				lay up	10(5)	7(5)		1(1)	2	20
stay	middle		work middle	counterback	lay up	10	7				17
dive	low				dunk	11	1		2		14
stay	low							11	2	1	14
stay	low		work middle	counterback	jump shot	5	7		1		13
stay	low				jump shot	2			5	6	13
stay	middle							10	3		13
stay	middle		work middle		jump hook	1	7	1	2	1	12
stay	high				jump shot	3	8				11
stay	low		work middle		jump hook	3	5		2		10
stay	middle	lowside reverse			jump shot	4	6				10
stay	middle		work middle	counterback	jump shot	3	6		1		10
dive	middle				lay up	5	3		2		10
stay	low	lowside reverse			jump shot	3	6				9
stay	middle	middle turn			jump shot	3	4		1		8
stay	low		work middle		running hook	2	2		4		8
stay	low		work middle					5	1	2	8
screen	low				lay up	6(2)	1				7
dive	low				power lay up	4	1		1	1(1)	7
stay	low				dunk	6					6
stay	middle		work middle		jump shot	3	3				6
dive	low				jump shot	2(1)	3		1		6
stay	low	middle turn			jump shot	4	2				6
stay	low		work middle		power lay up	4	2				6
stay	middle		work middle					2	1	3	6
flash	high				jump shot	2	3				5
dive	middle				jump shot	3	2				5
re-post	middle	middle turn			jump shot	1	4				5
stay	middle	baseline turn			jump shot		3		1	1	5
stay	low	baseline turn			jump shot	2	3				5
stay	low		work middle	counterback	lay up	1	2	2			5
dive	low				reach back	4	1				5
stay	middle		go middle		running hook	3	2				5
stay	middle	lowside reverse	go baseline					1	1	3	5
stay	middle		go middle					1		4	5
stay	middle	lowside reverse	work middle		jump hook	1	3				4
stay	middle		work middle	counterback	jump hook		4				4
stay	middle				jump shot		4				4
dive	low				lay back	3(2)	1				4
stay	middle	lowside reverse	go middle	counterback	lay up		3			1	4
stay	middle		work middle	up n'under	lay up	1	2		1		4
stay	middle		work middle		running hook		2		2		4
dive	low							2	1	1	4
re-post	middle		work middle		jump hook	2	1				3
stay	middle		go middle		jump hook	2			1		3
stay	low				jump hook	1	2				3
stay	middle		go middle		jump shot	1	2				3
flash	low		work middle		jump shot	1	2				3
flash	low				jump shot	1	2				3
stay	low		work middle		jump shot	2			1		3
stay	low			counterback	jump shot	1	2				3
wing~			work middle	counterback	jump shot	1	2				3
stay	middle		go baseline		lay up	2			1		3
dive	low		work middle	counterback	lay up	1			2		3
re-post	low		work middle	counterback	lay up	1	2				3
stay	low		go middle		lay up	1		1	1		3
stay	low		work middle	counterback up n'under	lay up	1	1	1			3
stay	middle	lowside reverse	go baseline		power lay up	2	1				3
flash	low				power lay up	1	1		1		3
stay	middle		work middle		turn around jump shot	1	2				3
stay	low		work middle		turn around jump shot		3				3
re-post	low							2		1	3
dive	middle				dunk	1	1				2
screen	low				dunk	2					2
dive	middle		work middle		jump hook	1			1		2
stay	middle			counterback	jump hook		1	1			2
stay	middle				jump hook	1	1				2
dive	low			counterback	jump hook		2				2
dive	low				jump hook		2(1)				2
flash	low		work middle		jump hook	2					2
stay	low		go middle		jump hook	1	1				2
re-post	middle	lowside reverse			jump shot	1	1				2
re-post	middle		work middle		jump shot	1	1				2
stay	middle	lowside reverse	go middle	counterback	jump shot	2					2
stay	middle	lowside reverse	go middle		jump shot		2				2
stay	middle			counterback	jump shot		2				2
flash	low		go middle		jump shot	2					2

受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul	foul→FT	TO	合計
screen	low				jump shot				2		2
stay	low		go middle	counterback	jump shot	1			1		2
stay	low		go middle		jump shot	1	1				2
stay	low		go baseline		lay back	2					2
flash	middle				lay up	1	1				2
stay	middle	lowside reverse	go middle		lay up	1	1				2
stay	middle	lowside reverse	work middle	counterback up n'under	lay up	1	1				2
stay	middle		go baseline	counterback	lay up	1				1	2
stay	middle		go middle		lay up		1			1	2
stay	middle		work middle		lay up	1	1				2
stay	middle			counterback	lay up	1			1		2
dive	low		work middle	counterback up n'under	lay up	1					2
screen	low		go baseline		lay up	1	1				2
stay	low	lowside reverse	go middle		lay up	2					2
stay	low		go baseline		lay up	1		1			2
stay	middle		work middle		middle turn lay up				2		2
stay	middle	lowside reverse			power lay up	2					2
stay	middle		go middle		power lay up	1	1				2
stay	middle				power lay up	1	1				2
re-post	low		go baseline		power lay up	1	1				2
screen	low				power lay up		2				2
stay	low		go baseline		power lay up	1			1		2
stay	middle	lowside reverse	go baseline		reach back	2					2
stay	middle	lowside reverse	work middle		running hook	1	1				2
stay	low	lowside reverse	go middle		running hook	1	1				2
stay	low		go middle		running hook	1	1				2
re-post	low		work middle		turn around jump shot	2					2
dive	middle							2			2
re-post	middle	lowside reverse	work middle	counterback						2	2
stay	middle	middle turn	work middle						1	1	2
stay	middle		go baseline					2			2
stay	middle		work middle	counterback						2	2
flash	low		work middle					2			2
re-post	low		work middle					2			2
stay	low	lowside reverse	go baseline					2			2
stay	low	lowside reverse	work middle							2	2
flash	middle				dunk	1					1
stay	middle		work middle		dunk	1					1
dive	low		go baseline		dunk	1					1
dive	low			counterback	dunk	1					1
flash	low	middle turn			dunk	1					1
screen	low	baseline turn	go baseline		dunk	1					1
screen	low		go baseline		dunk	1					1
stay	low		work middle		dunk	1					1
stay	high	middle turn	work middle		jump hook	1					1
dive	middle			counterback	jump hook		1				1
flash	middle		work middle		jump hook		1				1
re-post	middle	baseline turn	go baseline	counterback	jump hook	1					1
re-post	middle		work middle	counterback	jump hook		1				1
re-post	middle				jump hook		1				1
stay	middle	highside reverse	work middle		jump hook	1					1
stay	middle	lowside reverse	work middle	up n'under	jump hook		1				1
stay	middle	middle turn	go middle		jump hook		1				1
stay	middle		work middle	up n'under	jump hook		1				1
dive	low		work middle	counterback	jump hook		1				1
dive	low		work middle		jump hook		1				1
re-post	low		go middle		jump hook				1		1
re-post	low		work middle	counterback	jump hook		1				1
re-post	low		work middle		jump hook	1					1
stay	low		baseline turn		jump hook	1					1
stay	low	lowside reverse	go middle	counterback	jump hook		1				1
stay	low	lowside reverse	go middle		jump hook				1		1
stay	low	lowside reverse	work middle	up n'under	jump hook				1		1
stay	low	lowside reverse	work middle		jump hook		1				1
stay	low	middle turn	work middle		jump hook	1					1
stay	low		go middle	counterback	jump hook				1		1
dive	high				jump shot	1					1
flash	high	baseline turn			jump shot	1					1
flash	high	lowside reverse			jump shot		1				1
screen	high		go middle		jump shot		1				1
stay	high	lowside reverse	go baseline	counterback	jump shot	1					1
stay	high	middle turn			jump shot	1					1
stay	high		go middle		jump shot		1				1
stay	high		work middle		jump shot	1					1
dive	middle		work middle	counter back	jump shot		1				1
dive	middle	middle turn			jump shot		1				1
flash	middle	highside reverse	work middle	counterback	jump shot	1					1
flash	middle	middle turn			jump shot		1				1
flash	middle				jump shot		1				1
re-post	middle	highside reverse			jump shot		1				1
re-post	middle		work middle	counterback	jump shot	1					1

受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul	foul→FT	TO	合計
screen	middle		work middle	counterback	jump shot		1				1
stay	middle	highside reverse	go baseline		jump shot	1					1
stay	middle	highside reverse	go middle	counterback	jump shot		1				1
stay	middle	highside reverse	go middle	up n'under	jump shot	1					1
stay	middle	lowside reverse	go baseline	counterback	jump shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	go baseline		jump shot				1		1
stay	middle	middle turn	go middle	counterback	jump shot				1		1
stay	middle	middle turn	go middle		jump shot		1				1
stay	middle		work middle	counterback up n'under	jump shot		1				1
stay	middle		work middle	up n'under	jump shot		1				1
dive	low	lowside reverse	work middle		jump shot		1				1
dive	low	lowside reverse			jump shot		1				1
dive	low		work middle	counterback	jump shot	1					1
dive	low		work middle		jump shot		1				1
flash	low			counterback	jump shot				1		1
flash	low	middle turn			jump shot		1				1
re-post	low	baseline turn			jump shot		1				1
re-post	low	lowside reverse			jump shot		1				1
re-post	low		go baseline	counterback	jump shot				1		1
re-post	low		go middle		jump shot	1					1
re-post	low		work middle	counterback	jump shot		1				1
re-post	low		work middle	counterback up n'under	jump shot				1		1
re-post	low				jump shot		1				1
screen	low	lowside reverse	work middle	counter back	jump shot		1				1
stay	low	lowside reverse	work middle		jump shot	1					1
stay	low	middle turn		up n'under	jump shot					1	1
stay	low		go baseline	counterback	jump shot					1	1
stay	low		go baseline		jump shot	1					1
stay	low		go middle	up n'under	jump shot		1				1
stay	low		work middle	up n'under	jump shot		1				1
wing~			work middle		jump shot		1				1
stay	middle	baseline turn	go baseline		lay back	1					1
stay	middle	lowside reverse	go baseline		lay back		1				1
stay	middle	lowside reverse	go middle		lay back	1					1
stay	middle		go baseline		lay back				1		1
stay	middle		go middle		lay back		1				1
stay	low	baseline turn	go baseline		lay back	1					1
stay	low	baseline turn			lay back				1		1
stay	low	lowside reverse	go middle		lay back	1					1
stay	low				lay back		1				1
flash	high	highside reverse	go middle	counterback	lay up	1					1
screen	high		go baseline		lay up		1				1
stay	high	middle turn	go baseline		lay up				1		1
stay	high		go middle		lay up	1					1
dive	middle	middle turn			lay up		1				1
dive	middle			counterback	lay up		1				1
flash	middle	highside reverse	go middle		lay up	1					1
flash	middle		work middle	counterback	lay up		1				1
re-post	middle		work middle	counterback up n'under	lay up	1					1
screen	middle		work middle→go baseline		lay up		1				1
stay	middle	lowside reverse	go middle	up n'under	lay up					1	1
stay	middle	middle turn	work middle	counterback up n'under	lay up	1					1
stay	middle	baseline turn	go baseline		lay up	1					1
stay	middle		go middle	counterback	lay up	1					1
stay	middle		work middle	counterback up n'under	lay up		1				1
stay	middle		work middle	up n'under counterback	lay up		1				1
stay	middle				lay up	1					1
dive	low	middle turn			lay up	1					1
dive	low		go middle	counterback	lay up		1				1
flash	low			counterback	lay up		1				1
re-post	low		work middle		lay up		1				1
screen	low		work middle	up n' under	lay up		1				1
stay	low		work middle		lay up	1					1
stay	low			counterback	lay up		1				1
stay	low			counterback up n'under	lay up				1		1
wing~			work middle	counterback	lay up	1					1
re-post	middle		work middle		middle turn lay up		1				1
re-post	low		work middle		middle turn lay up	1					1
flash	high	middle turn	go baseline		power lay up	1					1
stay	high	baseline turn	go baseline		power lay up	1					1
stay	high	middle turn	go baseline		power lay up				1		1
flash	middle		go baseline		power lay up	1					1
re-post	middle	lowside reverse	go baseline		power lay up	1					1
re-post	middle	middle turn	go baseline		power lay up		1				1
stay	middle	baseline turn			power lay up	1					1
stay	middle	highside reverse	go baseline		power lay up	1					1
stay	middle	lowside reverse	go middle		power lay up	1					1
stay	middle	middle turn	go baseline		power lay up				1		1
stay	middle	middle turn			power lay up	1					1
dive	low		work middle	counterback	power lay up	1					1
re-post	low		work middle		power lay up	1					1
re-post	low				power lay up				1		1

受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul	foul→FT	TO	合計
stay	low	baseline turn	go baseline		power lay up	1					1
stay	low	highside reverse			power lay up		1				1
stay	low	lowside reverse	work middle		power lay up	1					1
stay	low	lowside reverse			power lay up		1				1
stay	low		go middle		power lay up	1					1
stay	low		work middle→go baseline		power lay up				1		1
stay	low				power lay up	1					1
flash	high	middle turn	go baseline		reach back	1					1
dive	middle				reach back		1				1
re-post	middle		go baseline		reach back		1				1
screen	middle	highside reverse	go baseline		reach back				1		1
stay	middle	baseline turn	go baseline		reach back		1				1
stay	middle		go baseline		reach back		1				1
stay	middle		work middle	counterback	reach back		1				1
stay	low				reach back	1					1
stay	low	lowside reverse	go baseline		reach back				1		1
stay	low	lowside reverse	work middle	counterback	reach back					1	1
stay	low		work middle	counterback up n'under	reach back		1				1
re-post	middle		go middle		running hook		1				1
re-post	middle		work middle		running hook	1					1
stay	middle	lowside reverse	go middle		running hook	1					1
stay	middle	middle turn	go middle		running hook	1					1
dive	low		go middle		running hook	1					1
stay	low	lowside reverse	work middle		running hook		1				1
stay	low		go baseline		running hook	1					1
dive	middle		work middle		turn around jump shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	work middle		turn around jump shot		1				1
stay	low	baseline turn	work middle		turn around jump shot	1					1
re-post	middle	lowside reverse	work middle	counterback	シュート体勢				1		1
stay	middle		work middle		シュート体勢				1		1
dive	high	highside reverse	go middle	counterback						1	1
flash	high							1			1
re-post	high	lowside reverse	go baseline						1		1
screen	high		work middle	counterback						1	1
stay	high	lowside reverse	go baseline						1		1
stay	high	middle turn					1				1
stay	high		work middle	counterback						1	1
stay	high		work middle							1	1
stay	high									1	1
dive	middle	lowside reverse							1		1
dive	middle		go baseline							1	1
flash	middle	middle turn	go baseline						1		1
stay	middle	baseline turn	go baseline							1	1
stay	middle	baseline turn	go middle					1			1
stay	middle	highside reverse	go baseline							1	1
stay	middle	lowside reverse	go baseline	counterback						1	1
stay	middle	lowside reverse	go middle							1	1
stay	middle	lowside reverse	go middle	counterback						1	1
stay	middle	lowside reverse	work middle	counterback up n'under						1	1
stay	middle	lowside reverse	work middle								1
stay	middle	lowside reverse								1	1
stay	middle	middle turn	go baseline							1	1
stay	middle		work middle	up n'under						1	1
flash	low	baseline turn	go baseline							1	1
flash	low		go middle							1	1
flash	low		work middle	counterback				1			1
flash	low		work middle	counterback→middle turn						1	1
re-post	low		work middle	counterback						1	1
screen	low	baseline turn	go baseline						1		1
screen	low	middle turn	go middle							1	1
screen	low		go baseline	counterback						1	1
screen	low		work middle	counterback						1	1
screen	low		work middle							1	1
stay	low	baseline turn	go baseline					1			1
stay	low	baseline turn						1			1
stay	low	lowside reverse	go middle							1	1
stay	low	lowside reverse						1			1
stay	low		go baseline					1			1
stay	low		go middle					1			1
stay	low		work middle	counterback						1	1
stay	low			counterback				1			1
wing~			work middle							1	1

2. ポスト→ポストの攻撃パターンの分類

受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前	受け方	受けた位置	ターン	ゴールに向かう動き	シュート前の動き	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul	foul→FT	TO	合計
stay	middle				dive	ow				lay up	6(3)	4(3)		3(2)		13
stay	low				dive	ow				lay up	5(1)					5
stay	low		work middle		dive	ow				lay up	3			1		4
stay	low				dive	middle				lay up	3			1		4
stay	middle				dive	ow				dunk	3(1)					3
stay	high				stay	ow				lay up	1	1		1		3
stay	middle				dive	middle				lay up	2	1				3
flash	low				dive	ow				lay up	2(2)	1				3
stay	low				dive	ow				dunk	1	1				2
stay	high	lowside reverse			dive	ow				lay up	2(2)					2
stay	middle		work middle		dive	ow				lay up	2					2
dive	low				stay	ow				lay up	2					2
screen	low				dive	ow				lay up	2(1)					2
flash	high	lowside reverse			dive	ow				power lay up		2				2
stay	middle				dive	ow				reach back	1(1)	1(1)				2
dive	low				dive	ow									2	2
dive	high	middle turn			dive	ow				dunk	1					1
stay	high		so baseline		dive	ow				dunk	1					1
stay	high		work middle		dive	ow				dunk		1				1
dive	middle				screen	ow				dunk	1					1
dive	middle				dive	ow				dunk	1					1
flash	middle		work middle		stay	ow				dunk	1					1
re-post	middle		work middle		dive	ow				dunk				1		1
stay	middle		lowside reverse		dive	ow				dunk	1					1
stay	low		so middle		dive	ow				dunk	1					1
stay	low		work middle		dive	ow				dunk	1					1
stay	middle	lowside reverse	so baseline	counter back	stay	ow				jump hook	1					1
drive~	low				dive	ow				jump hook	1					1
stay	low		so baseline		dive	ow			counter back	jump hook		1				1
flash	high				stay	middle	baseline turn			jump shot		1				1
stay	high		so middle		stay	ow				jump shot		1				1
stay	high				dive	ow				jump shot				1		1
re-post	middle		so middle		stay	middle				jump shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	work middle	counter back	flash	middle				jump shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	work middle	counter back →middle turn	flash	high				jump shot		1				1
stay	middle	middle turn	work middle		stay	middle				jump shot	1					1
wing~	middle				dive	ow	so baseline	up n' under		jump shot		1				1
re-post	low				flash	high				jump shot		1				1
screen	low				dive	ow				jump shot				1		1
stay	low		work middle	counter back	stay	ow				jump shot	1					1
stay	low		work middle		dive	ow				jump shot				1		1
flash	high				dive	ow				lay up	1					1
flash	high				screen	ow				lay up		1				1
stay	high	lowside reverse			stay	ow				lay up	1					1
stay	high		so middle		stay	ow				lay up	1					1
stay	high		so middle		dive	ow				lay up	1					1
stay	high				dive	middle		counter back		lay up		1				1
dive	middle		so middle		dive	middle				lay up	1					1
dive	middle				dive	ow				lay up	1					1
flash	middle				dive	ow				lay up		1(1)				1
screen	middle		work middle		dive	ow				lay up	1					1
stay	middle	lowside reverse			dive	ow				lay up	1(1)					1
stay	middle				flash	ow				lay up	1(1)					1
stay	middle		work middle	counter back →so baseline	stay	low				lay up					1	1
stay	middle				stay	middle	so baseline			lay up				1		1
dive	low				dive	ow				lay up		1(1)				1
re-post	low				dive	ow				lay up		1(1)				1
re-post	low		work middle		dive	middle				lay up	1					1
stay	low	lowside reverse			dive	ow				lay up	1					1
stay	low	lowside reverse	work middle		dive	middle		counter back		lay up	1					1
stay	high				stay	ow				power lay up						1
stay	high				dive	middle				power lay up	1					1
flash	middle				dive	ow				power lay up		1(1)				1
stay	low				dive	middle				power lay up	1					1
flash	middle	lowside reverse			dive	ow				reach back	1(1)					1
stay	middle	lowside reverse			dive	ow				reach back				1		1
stay	middle		work middle	up n' under	dive	ow				reach back	1					1
stay	low		work middle		dive	ow				reach back	1(1)					1
flash	high				dive	ow				tap		1				1
flash	high				stay	ow				tap				1		1
stay	high				stay	ow									1	1
stay	middle	lowside reverse	so middle	counter back	dive	middle								1		1
stay	middle		work middle		stay	high									1	1
stay	middle		work middle		dive	ow									1	1
stay	middle				dive	ow									1	1
stay	low		work middle		dive	ow									1	1
stay	low				dive	ow							1			1
stay	low				dive	middle									1	1
stay	low				flash	middle									1	1

3. ポストアウトサイドの攻撃パターンの分類

受け方	位置	ターン	ゴールへ向かう動き	シュート前	位置(2人目→3人目)	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul→FT	foul	TO	合計
stay	middle				top		3point shot	2	15				17
stay	low				helpside wing		3point shot	5	4				9
stay	low		work middle		top		3point shot	3	3				6
stay	high				ballside wing		3point shot	3	2				5
stay	low				ballside wing		3point shot	2	3				5
stay	middle				top		jump shot	2	3				5
stay	high				helpside wing		3point shot	1	3				4
stay	middle				ballside wing		3point shot	1	4				4
stay	middle		work middle		ballside wing		3point shot	1	2				3
stay	middle		work middle		helpside wing		3point shot	3					3
stay	middle				helpside wing		3point shot	2	1				3
stay	middle				top→helpside wing		3point shot		3				3
wing~	middle		work middle		top		3point shot	1	2				3
stay	low				helpside corner		3point shot		3				3
stay	low		work middle		helpside wing		3point shot	2	1				3
stay	low				top		3point shot		3				3
stay	high				top		3point shot	1	1				2
stay	middle	lowside reverse			helpside corner		3point shot	1	1				2
stay	middle		work middle		helpside corner		3point shot	2					2
stay	middle				helpside corner		3point shot	1	1				2
stay	middle		work middle		top		3point shot	1	1				2
wing~	middle		work middle		ballside wing		3point shot	2					2
OR	low				ballside wing		3point shot		2				2
stay	low		work middle		ballside wing		3point shot		2				2
stay	low		work middle		helpside corner		3point shot		2				2
stay	low	lowside reverse			helpside corner		3point shot		2				2
stay	low				top→helpside wing		3point shot		2				2
stay	middle		work middle		helpside wing	one dribble	jump shot	1	1				2
stay	middle		work middle		top		jump shot	2					2
stay	low				helpside wing	one dribble	jump shot	1	1				2
stay	low				top		jump shot	1	1				2
flash	high				top	drive	lay up	1	1				2
stay	middle				top	drive	lay up	2					2
stay	low				top	drive	lay up	2					2
stay	middle		work middle								2		2
dive	high		work middle		helpside wing		3point shot		1				1
flash	high				ballside wing		3point shot	1					1
flash	high	baseline turn			ballside wing		3point shot		1				1
re-post	high		go middle		ballside wing		3point shot	1	1				1
re-post	high	middle turn			helpside corner		3point shot	1					1
stay	high	lowside reverse	work middle		helpside corner		3point shot	1					1
stay	high				helpside corner		3point shot	1					1
stay	high	lowside reverse			top		3point shot	1					1
dive	middle		work middle		helpside corner		3point shot		1				1
dive	middle	highside reverse			top		3point shot		1				1
dive	middle				top		3point shot	1					1
flash	middle		work middle		top→helpside corner		3point shot	1					1
re-post	middle				helpside corner		3point shot		1				1
re-post	middle				top		3point shot		1				1
screen	middle		go middle		helpside wing		3point shot	1					1
screen	middle		work middle		ballside wing		3point shot		1				1
stay	middle		go middle	counter back	ballside corner		3point shot	1					1
stay	middle		work middle		ballside corner		3point shot		1				1
stay	middle				ballside corner		3point shot		1				1
stay	middle	middle turn	work middle		ballside wing		3point shot	1					1
stay	middle		go baseline		ballside wing→helpside wing		3point shot	1					1
stay	middle				ballside wing→helpside wing		3point shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	work middle		helpside corner		3point shot		1				1
stay	middle		work middle	counter back	helpside corner		3point shot		1				1
stay	middle			counter back→go baseline	helpside corner		3point shot	1					1
stay	middle				helpside corner→top		3point shot	1					1
stay	middle	lowside reverse			helpside wing		3point shot		1				1
stay	middle	middle turn			helpside wing→helpcorner		3point shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	go middle		helpside wing→helpcorner		3point shot		1				1
stay	middle				helpside wing→top		3point shot	1					1
stay	middle	lowside reverse	work middle		top		3point shot		1				1
stay	middle		go baseline		top		3point shot		1				1
stay	middle	middle turn	go middle		top		3point shot	1					1
stay	middle		go middle		top		3point shot		1				1
stay	middle	lowside reverse	work middle		top→helpside wing		3point shot		1				1
stay	middle		go middle	counterback	top→helpside wing		3point shot	1					1
wing~	middle		work middle		helpside corner		3point shot		1				1
dive	low				ballside wing		3point shot		1				1
dive	low	go baseline			helpside wing		3point shot		1				1
dive	low	work middle			top		3point shot	1					1
flash	low	work middle			ballside wing		3point shot		1				1
flash	low				ballside wing→helpside wing		3point shot	1					1
flash	low				top		3point shot	1					1
flash	low	lowside reverse	go baseline	counterback	top→helpside wing		3point shot		1				1
re-post	low	work middle			ballside wing		3point shot		1				1
re-post	low	work middle			helpside wing		3point shot		1				1
re-post	low				top	one dribble	3point shot	1					1
screen	low				ballside corner		3point shot		1				1
screen	low	go baseline	counterback		helpside wing		3point shot	1					1
screen	low				top		3point shot		1				1
stay	low	lowside reverse			ballside corner		3point shot		1				1
stay	low				ballside corner		3point shot		1				1
stay	low	lowside reverse	work middle		ballside wing		3point shot		1				1
stay	low		work middle		ballsidewing→top		3point shot	1					1
stay	low				ballsidewing→top		3point shot		1				1
stay	low		go middle		helpside corner		3point shot	1					1
stay	low		work middle		helpside corner	one dribble	3point shot	1					1
stay	low			counterback	helpside corner		3point shot	1					1
stay	low	lowside reverse	work middle		helpside corner→helpside wing		3point shot		1				1
stay	low				helpside corner→top		3point shot	1					1
stay	low	highside reverse			helpside wing		3point shot	1					1
stay	low	lowside reverse	go middle		helpside wing		3point shot		1				1
stay	low	lowside reverse			helpside wing		3point shot	1					1
stay	low		go middle		helpside wing		3point shot	1					1
stay	low	middle turn	work middle		helpside wing→helpside corner		3point shot	1					1

受け方	位置	ターン	ゴールへ向かう動き	シュート前	位置(2人目→3人目)	シュート前	シュートの種類	shoot in	shoot out	foul→FT	foul	TO	合計
stay	low	baseline turn			top		3point shot		1				1
stay	low	lowside reverse	go baseline	counterback	top		3point shot		1				1
stay	low	lowside reverse	work middle		top		3point shot		1				1
stay	low	middle turn			top		3point shot		1				1
stay	low				top→helpside corner		3point shot		1				1
stay	low		work middle		top→helpside wing		3point shot		1				1
wing~	low		work middle	counterback	ballside wing		3point shot		1				1
wing~	low		work middle		ballside wing		3point shot		1				1
flash	high				ballside wing→ballside corner		jump shot		1				1
flash	high				helpside corner		jump shot		1				1
stay	high				ballside wing	one dribble	jump shot	1					1
stay	high	baseline turn			top	one dribble	jump shot	1					1
stay	middle	lowside reverse			ballside corner		jump shot	1					1
stay	middle		work middle		ballside wing	one dribble	jump shot		1				1
stay	middle				helpside corner	one dribble	jump shot		1				1
stay	middle	lowside reverse			helpside corner		jump shot		1				1
stay	middle		go baseline	counterback	helpside wing	one dribble	jump shot		1				1
stay	middle		go middle		helpside wing		jump shot		1				1
stay	middle				helpside wing	drive	jump shot		1				1
stay	middle			counterback	helpside wing	drive	jump shot		1				1
stay	middle		work middle		top	drive→counterback	jump shot		1				1
stay	middle				top	one dribble	jump shot		1				1
stay	middle		go middle		top→ballside corner		jump shot		1				1
stay	middle				top→helpside wing		jump shot		1				1
dive	low			counterback	ballside wing		jump shot		1				1
flash	low	lowside reverse			helpside wing	one dribble	jump shot	1					1
re-post	low				ballside corner	one dribble	jump shot		1				1
re-post	low				ballside corner		jump shot		1				1
re-post	low		work middle		top		jump shot		1				1
screen	low				top		jump shot	1					1
stay	low				ballside corner		jump shot	1					1
stay	low		work middle		ballside wing	two(more)dribble	jump shot	1					1
stay	low				ballside wing	two(more)dribble	jump shot	1					1
stay	low		work middle		helpside corner	one dribble	jump shot		1				1
stay	low		work middle		helpside wing	two(more)dribble	jump shot		1				1
stay	low				helpside wing		jump shot		1				1
stay	low		go middle		top	one dribble	jump shot		1				1
stay	low				top	two(more)dribble	jump shot		1				1
stay	high				helpside wing	drive	lay up		1				1
stay	middle				ballside corner	one dribble	lay up	1					1
stay	middle				ballside corner	drive	lay up		1				1
stay	middle				ballside wing	drive	lay up	1					1
stay	middle				helpside corner	drive	lay up	1					1
stay	middle		work middle		top	drive	lay up	1					1
dive	low		go baseline	counterback	top	one dribble	lay up		1				1
stay	low		work middle		ballside wing	drive	lay up		1				1
stay	low		go middle		top	drive	lay up	1					1
stay	low	lowside reverse	go middle		top		lay up		1				1
stay	middle	lowside reverse			top	drive	lay up		1				1
re-post	middle				helpside wing		power lay up						1
screen	middle				helpside wing→helpside corner							1	1
stay	middle	lowside reverse			top							1	1
stay	middle				helpside wing							1	1
dive	low				helpside corner	drive						1	1
flash	low		work middle	counter back	helpside wing	drive						1	1
flash	low		work middle		helpside wing							1	1
re-post	low				top					1			1
stay	low		work middle		ballside wing							1	1
stay	low				helpside corner							1	1
stay	low		work middle	counterback	helpside wing							1	1
stay	low				helpside wing	drive					1		1
stay	low		work middle		helpside wing							1	1
stay	low		work middle		helpside wing						1		1

4. オフェンスリバウンドの攻撃パターンの分類

シュートの種類	shoot in	shoot out	foul→FT	foul	TO	合計
lay up	58	16	9			83
tip	25	7	4			36
jump shot	13	8	6		1	28
tap	9	2	2			13
dunk	9	1	1			11
power lay up	3	3	1			7
jump hook	3	3				6
reach back	2		2			4
lay back	1	1	1			3
シュート体勢			2			2
				1	1	2

謝辞

本論文の作成にあたり，大学・大学院を通じて多岐にわたりご指導いただきました倉石平先生に厚く御礼申し上げます。副査を引き受けご指導下さいました堀野博幸先生，吉永武史先生そして多くの助言を賜りましたコーチング領域の諸先生方に心より御礼申し上げます。

また，本研究の中心となる映像分析のための資料をご提供下さいましたアイシン・シーホース鈴木貴美一ヘッドコーチに深く感謝いたします。

最後に，学部時代より多くの助言を下さいました元安陽一さん，二年間同じ実験室で励まして下さいました倉石研究室，堀野研究室の皆様心より感謝いたします。

平成 23 年 2 月 23 日