

2014 年度 修士論文

バスケットボール競技における有効攻撃
に関する一考察
-ペイントエリアでのシュートに着目して-

A study of an effective offense in basketball
-Analyzing the shot in paint area-

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

5013A012-0

一色 貴史

Isshiki, Takashi

研究指導教員： 倉石 平 教授

目次

I.	緒言	p.1
1.	バスケットボールの歴史	
2.	競技特性と勝敗の要因	
3.	ペイントエリアについて	
4.	研究目的	
II.	研究方法	p.5
1.	対象試合	
2.	映像分析方法	
3.	統計手法	
4.	分析方法	
1)	シュートエリアの分類	
2)	攻撃形態の分類	
3)	ペイントエリアにおける攻撃内容の分類	
III.	結果	p.12
1.	アジア選手権	
1)	エリア別シュート内容	
2)	ペイントエリア攻撃形態別シュート内容	
3)	FB/SB の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容	
4)	SET の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容	
5)	FT 獲得について	
(1)	FB/SB における FT 獲得	

(2) SET における FT 獲得

2. 世界選手権

- 1) エリア別シュート内容
- 2) ペイントエリア攻撃形態別シュート内容
- 3) FB/SB の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容
- 4) SET の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容
- 5) FT 獲得について

(1) FB/SB における FT 獲得

(2) SET における FT 獲得

IV. 考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ p.39

1. 全体のシュート傾向
2. ペイントエリア攻撃内容
3. FT 獲得

V. 結論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ p.46

1. 全体のシュート傾向
2. 各大会のペイントエリア攻撃内容
3. FT の獲得

引用文献

付録

謝辞

I. 緒言

1. バスケットボールの歴史

バスケットボール競技は、1891 年アメリカ合衆国マサチューセッツ州スプリングフィールドにある国際 YMCA トレーニングスクール(現スプリングフィールド大学)のジェイムズ・ネイスミス氏によって考案されたスポーツである。(公益財団法人日本バスケットボール協会, 2014) オリンピックには、男子が 1936 年, 女子が 1976 年に正式種目として採用された。(JOC 委員会より)

2. 競技特性と勝敗の要因

バスケットボール競技は、「ボールの所有とシュートの攻防をめぐり、相対する 2 チームが同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら、一定時間内に得点を争うゲームである。」と述べていることから、バスケットボール競技の勝敗を決する要因は得点の多少が絶対条件である。したがって、試合における攻撃側の目的は、「シュートを成功させて得点」することであり、一方の防御側の目的は、「相手にシュートさせることなくボールを奪取」することが重要な要素となる。(財団法人バスケットボール協会, 2011)このようにシュートは試合において最も重要な要素であることが言える。以上のことから、攻撃側の目的である「シュートを成功させて得点」する状況を多く創り出すことが勝利への一つの要因であると言える。

倉石(2005)は JBL^{*1}におけるチームの目標値の具体例を 7 項目挙げており、その内シュートに関する項目では、「自チームのフィールドゴールを 50%以上にする」と述べ、この数値について、「達成できるかできないかという数値なのである。逆に 50%を越えれば、チームはほぼ勝つと言える」と述べている。

^{*1} JBL=Japan Basketball League の略。現在は NBL(National Basketball League)。

また、宮副ら(2007)は大学男子のチームを対象として、得点やフィールドゴールの確率などが勝敗に強く影響することが言われている。これらをふまえ JBL や大学男子のみならず、多くのカテゴリで「確率の高いシュートを多く成功させて得点」することが勝利へと繋がる要因の一つであることが言える。

確率の高いシュートに関してウットゥン(1994)は、「バスケットの近くで打つショットは確率が高い」と述べ、またラップによってもバスケットの近くだけでなく、ポストエリア^{*2}で放たれるシュートも確率が高いことが言及されている。(Krause ほか, 2010)

倉石(2005)は、「レイアップやゴール下のシュートが入らないと、チーム全体に相当なダメージを与える」と述べており、逆に言えばここでのシュートは高い確率で得点が望まれる場所であると言える。これらをふまえ、高い確率で得点が望まれるエリアとして、コート上のゴールから一番近いペイントエリア^{*3}が挙げられる。

3. ペイントエリアについて

確率の高いシュートが望めるエリアとして、ゴールから最も近いペイントエリアが挙げられるが、このエリアの重要性としてアイバは、「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」と述べている。またハンキンスも、「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」と、ボール保持者がペイントエリアでプレイ、シュートをすることは、相手にとって非常に脅威であるエリアと言える。(Krause ほか, 2010)また、ペイントエリアからのアシストによるアウトサイドシュートの有効性も研究されている。(日下部ら, 2006; 数馬, 2010 ;

^{*2} ポストエリア=p.4, 図 1 参照.

^{*3} ペイントエリア=p.7, 図 2 参照.

松尾ら, 2010)

これらをふまえ, ペイントエリアにボールを集めるということが重要であることが言え, このエリアにボールを集め, シュートする, またプレイすることでさまざまな効果が生まれると言える.

4. 研究の目的

ペイントエリアにボールを集めるプレイは試合において重要な要素であり, なかでもこのエリアは, シュートの確率が高く, 試合に勝利するための要因の一つとして挙げることができるが, これまでペイントエリアで行うプレイとして主にインサイドプレイ^{*4}が挙げられ, 多くの文献や研究でインサイドプレイの重要性が言及されている. (板倉, 2013; 倉石, 1995, 1996, 2005; Krause, 2010; 望月, 2010; ウットウン, 1994)よって, バスケットボール競技においてインサイドプレイが勝敗を決する一つの要因として考えることができるが, ペイントエリアでのプレイおよび得点の方法はインサイドプレイだけでなくさまざまな方法があると考えられる. したがって, その得点に至る攻撃内容を研究することで, 試合において重要であるペイントエリアでのさらなる得点の増加が期待できると考える.

ペイントエリアに関しては, これまで多くの研究者によって言及されてきたようにインサイドプレイや, ペイントエリアを用いた攻撃に着目した研究はあるが, ペイントエリアにおけるすべてのシュートに至った攻撃内容に着目した研究は, 筆者が調べる限り見当たらない. そこで本研究では女子アジア選手権と女子世界選手権を対象にすることで, 近年の女子におけるバスケットボール界の現状把握がアジアと世界で期待でき, 日本の技術向上の寄与となるのでは

^{*4} インサイドプレイ=ポストエリア(図 1)で高身長の手がゴールを背にしてプレーすることを指す.

ないかと考えた。

よって本研究では、女子アジア選手権と女子世界選手権大会を対象とし、それぞれの大会におけるペイントエリアでの有効な攻撃内容を明らかにすることを目的とする。また、有効な攻撃内容を明らかにするにあたり、①多く得点するための攻撃内容と、②効率良く得点するための攻撃内容の2つの観点に着目し、有効な攻撃内容を明らかにすることを目的とする。

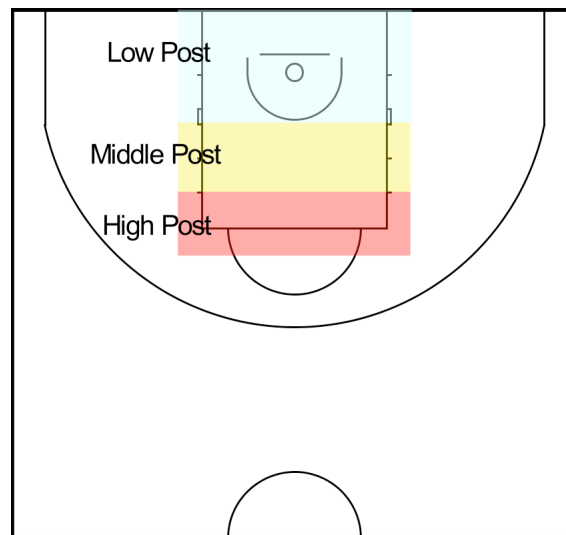


図 1 ポストエリア

Ⅱ．研究方法

1. 対象試合

2011 年, 2013 年に開催した, 第 24, 25 回 FIBA(Fédération Internationale de Basketball の略: 以下 FIBA と略記) ASIA 女子バスケットボール選手権大会(以下アジア選手権と略記)における上位 4 チーム間(日本, 韓国, 中国, チャイニーズタイペイ)の試合, 各 10 試合(予選リーグ, 決勝トーナメントすべて含める)の合計 20 試合と, 2014 年に開催された第 17 回 FIBA 女子世界選手権大会(以下世界選手権と略記)全 40 試合(グループリーグ, 決勝トーナメントすべて含める)を分析対象とした.

分析対象とした理由としては, 両大会とも国で選ばれた選手が出場する大会であり, アジア選手権においては世界選手権やオリンピックへ出場するために日本が必ず戦わなければならない相手である. また, 各地域を勝ち抜いて世界選手権に出場するトップレベルの戦術や傾向を研究することで, それぞれの大会における現状把握を行うことができ, 今後の日本のバスケットボール競技の発展と向上のために寄与できるのではないかと考えたからである.

2. 映像分析方法

PC 映像分析ソフト Sports Code Pro を使用し, 分類する項目に関してタグをつけるコーディングを行った. また FIBA の公式 HP にて掲載されている BOX SCORE や PLAY BY PLAY を用いて, 集計した数値の確認を行った.

3. 統計手法

ペイントエリアにおける各攻撃内容のシュート試投数, シュート成功数, 各攻撃内容におけるシュートの成否, 各攻撃内容のフリースロー(Free Throw,

以下 FT と略記)獲得数, FT 獲得の有無に関しての分析項目には χ^2 検定を用い, 有意性が認められた場合には残差分析を行った. 統計的処理には, IBM SPSS Statistic 22 を使用し, 有意水準は 5%未満とした.

4. 分析方法

1) シュートエリアの分類

シュートが放たれるエリアを「ペイントエリア」, 「2P アウトサイド」, 「3P」の3エリアに分類し, 分類した3つのエリアから放たれるシュートを抽出した.

(図 2)

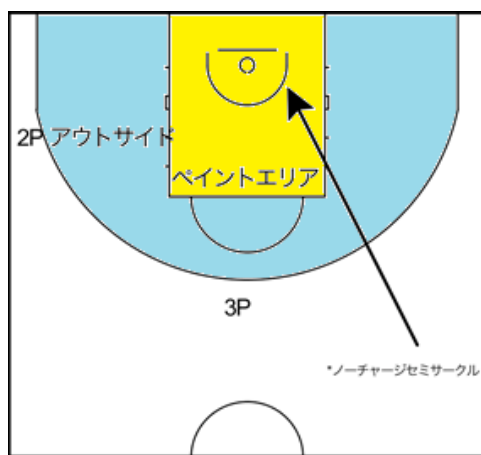


図 2 エリア別ハーフコート図

「ペイントエリア」

黄色で記した区域内を指す.

「2P アウトサイド」

ペイントエリア外側から 3P ラインまでを指す.

「3P」

3P ラインの外側を指す.

2)攻撃形態の分類

攻撃形態の分類は倉石(2005)の定義を参考に、速い攻撃形態から順に、ファストブレイク「FB」、セカンダリーブレイク「SB」、セット「SET」の3つの攻撃形態に分類した。

①ファストブレイク「FB」

速い反撃, 速攻を示す. 1対0, 2対1, 3対2の数的優位までを示している. ただし, 1対1や2対2でもはっきりと守れないまま攻めることができた場合も指す.

②セカンダリーブレイク「SB」

ファストブレイクから流れを止めることなく連続しての攻撃を指す. 4対3, 5対4, もしくは5対5の形であってもしっかりとマッチアップ^{*5}していない時の状況を指す.

③セット「SET」

5対5の形で, マッチアップされている状況での攻撃を指す.

なお, 結果以降ではファストブレイクと「ファスト・ブレイクから流れを止めることなく連続して攻撃する方法」(倉石, 2005)であるセカンダリーブレイクの2つを流れが止まることのない速い攻撃とし, 「FB/SB」と数値を合わせた. よって, 結果の一部では「FB/SB」と「SET」で分類した.

^{*5} マッチアップ=ディフェンスとオフェンスが1対1で攻防の駆け引きをしている状態を指す. ここでは, オフェンスが攻めるゴールの間にディフェンスが位置している状況を指す.

3)ペイントエリアにおける攻撃内容の分類

ペイントエリアでシュートに至った攻撃内容を 6 つに分類し以下に示した.

①Lay up

ノーチャージセミサークル*6付近で放たれたシュートを指す. ただし, 対峙関係のないままペイントエリアで放ったシュートがノーチャージセミサークル付近でない場合もすべてを含める.

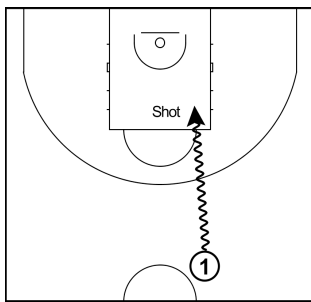


図 3 Lay up の一例(ノーチャージセミサークル付近以外)

②Drive

ディフェンスがマッチアップしている状態から, ドリブルを使ってゴール方向に進入または, ドリブルを用いてディフェンスを振り切る動作をした後にシュートを放ったプレイを指す.

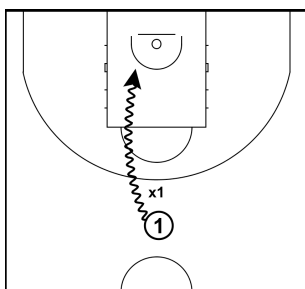


図 4 Drive の一例

*6 ノーチャージセミサークル=ペイントエリア内のゴール下にある半円の線(図 2 参照)

③ Cut

ボール非保持者が，動きながらパスを受けシュートを放ったプレイ．ゴール方向に向かって走るバスケットカットやダイアゴナルカットなどを用いてシュートに至るプレイを指す．

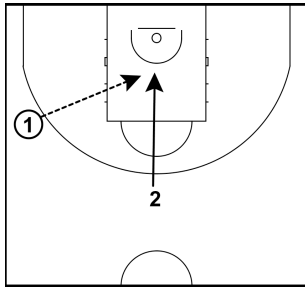


図 5 Cut の一例

④ Screen

「2 人以上のプレーヤーが協力して，ディフェンスの動きを遮断することによって攻撃のチャンス」(財団法人日本バスケットボール協会，2011)を造り出すスクリーンを用いて，シュートに至ったプレイを指す．

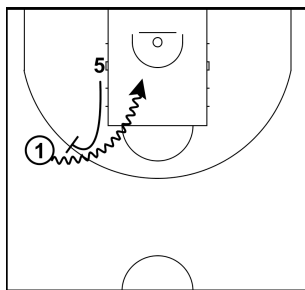


図 6 Screen の一例(On Ball)

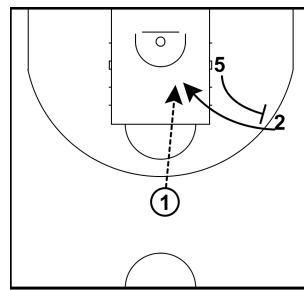


図 7 Screen の一例(Off Ball)

⑤Post

ペイントエリア付近でゴールを背にした状態でパスを受け,シュートまで至ったプレイを指す. フラッシュ^{*7}も含めた.

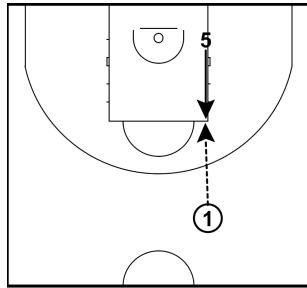


図 8 フラッシュの一例

⑥ORS(Offense Rebound Shot)

オフenseリバウンドを獲得した選手が,他の選手にパスをすることなくシュートを放ったプレイを指す.

さらに,フリースローが勝敗に影響を与える可能性が言及されている(倉石, 2005: 財団法人日本バスケットボール協会, 2011)ことから, 6 種類に分類した攻撃内容ごとに FT 獲得数も集計を行い,それぞれのシュートの結果とあわせて調査することで,ペイントエリアにおいてどの攻撃内容が有効か検討することとした.

^{*7} フラッシュ=目的地に向かって,相手にさとられないようにタイミングよく動くものを指す.

Ⅲ．結果

1. アジア選手権

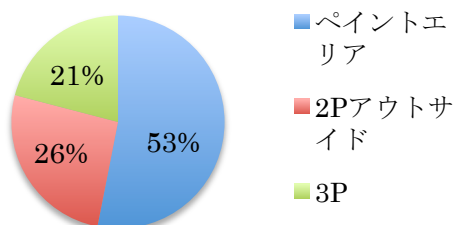
1)エリア別シュート内容

エリア別シュート内容について、表 1 に示した。シュート試投数の割合では、ペイントエリアが 53%と最も多く、続いて 2P アウトサイドの 26%、3P の 21% の順であった。成功数の割合では、試投数の割合と同様ペイントエリアが 65%と最も多く、続いて 2P アウトサイドの 20%、3P の 15%であった。(図 9)

表 1 エリア別シュート内訳

	ペイントエリア	2P アウトサイド	3P	合計
試投数	1329	650	524	2503
成功数	680	209	154	1043
失敗数	649	441	370	1460
成功率	51.2%	32.2%	29.4%	41.7%

試投数の割合



成功数の割合

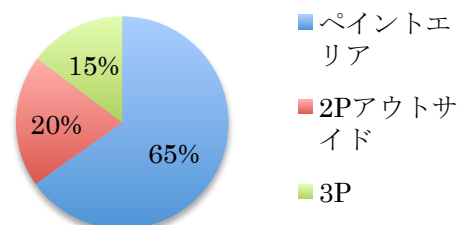


図 9 エリア別シュート試投数および成功数の割合

エリア別のシュート成功率では、ペイントエリアが 51.2%，続いて 2P アウトサイドの 32.2%，3P の 29.4%の順であった．（図 10）

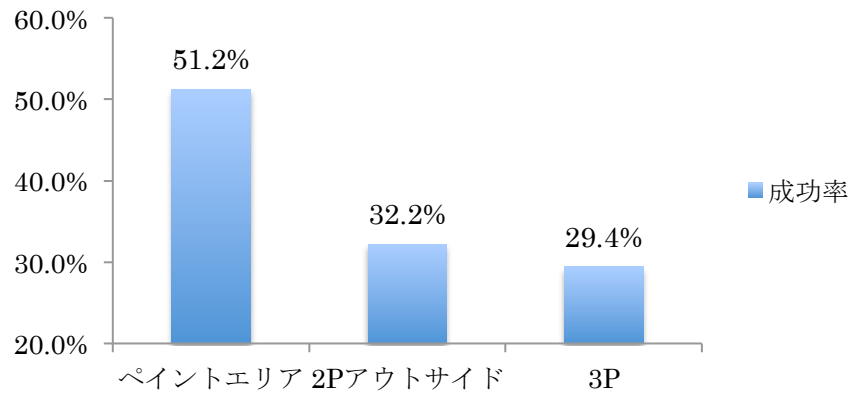


図 10 エリア別シュート成功率

2)ペイントエリア攻撃形態別シュート内容

ペイントエリア攻撃形態別のシュート内容について、表 2 に示した．SET の試投数の割合が 82%，成功数の割合が 79%と多く，続いて FB が試投数の割合 12%，成功数の割合 15%，SB が試投数，成功数の割合とも 6%の順であった．（図 11）

表 2 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート内訳

	FB	SB	SET	合計
試投数	155	83	1091	1329
成功数	104	42	534	680
失敗数	51	41	557	649
成功率	67.1%	50.6%	48.9%	51.2%

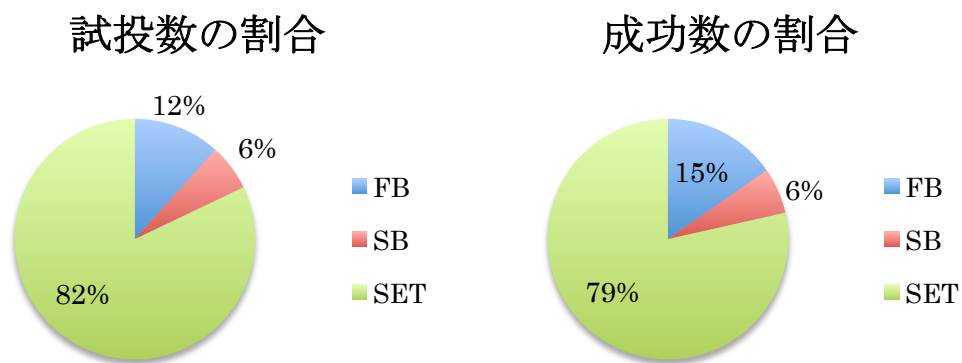


図 11 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート試投数および成功数の割合

ペイントエリアにおける攻撃形態別でのシュート成功率では、FB が 67.1% と高く、続いて SB が 50.6%，SET が 48.9%の順であった。（図 12）

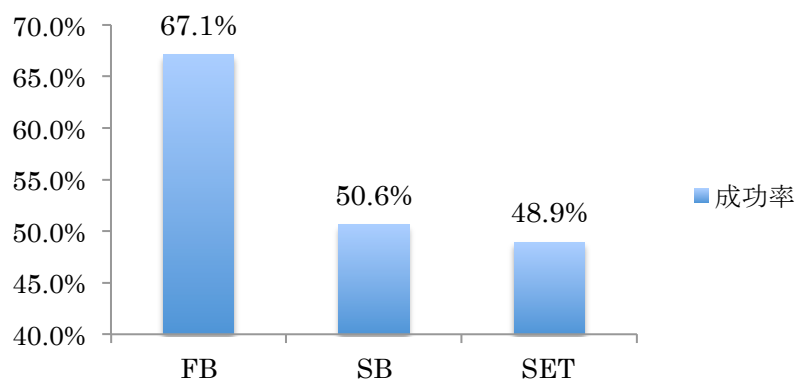


図 12 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート成功率

3) FB/SB の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容

FB と SB の攻撃形態で，ペイントエリアで放たれたシュートに着目し，シュートまで至った攻撃内容について表 3 に示した．なお，攻撃形態の分類は，5 対 5 でマッチアップしている「SET」ともともとそうでない「FB/SB」ものと分類し，FB と SB の数値を合わせたものを示した．

表 3 FB/SB における攻撃内容別シュート内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	195	16	2	2	11	12	238
成功数	123	5	2	1	7	8	146
失敗数	72	11	0	1	4	4	92
成功率	63.1%	31.3%	100.0%	50.0%	63.6%	66.7%	61.3%

FB/SB において，ペイントエリアでの試投割合は，Lay up が 82%とほとんどの割合を占めた．（図 13）

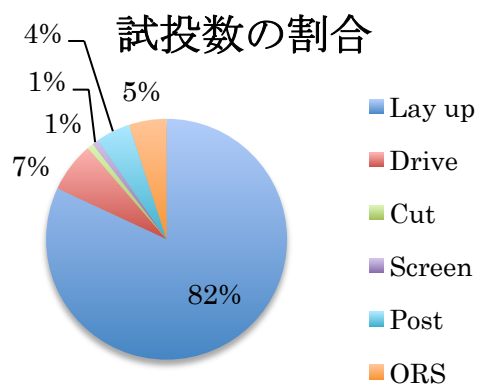


図 13 ペイントエリア攻撃内容のシュート試投数割合

また、各攻撃内容と試投数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=733.950, df=5, p<.01$)が認められた。残差を見ると、Lay up が 155.3 と多かった。(表 4)

表 4 各攻撃内容における試投数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
試投数	195	16	2	2	11	12
残差	155.3	-23.7	-37.7	-37.7	-28.7	-27.7

FB/SB の各攻撃内容における成功数割合は、Lay up が 84%とほとんどの割合を占めた。(図 14)

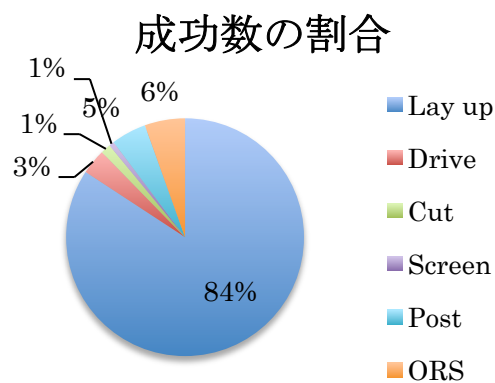


図 14 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功数の割合

成功率では, Cut が 100.0%, と一番高く, 続いて ORS66.7%, Post が 63.6%, Lay up63.1%, Screen50.0%, Drive31.3%の順であった. (図 15)

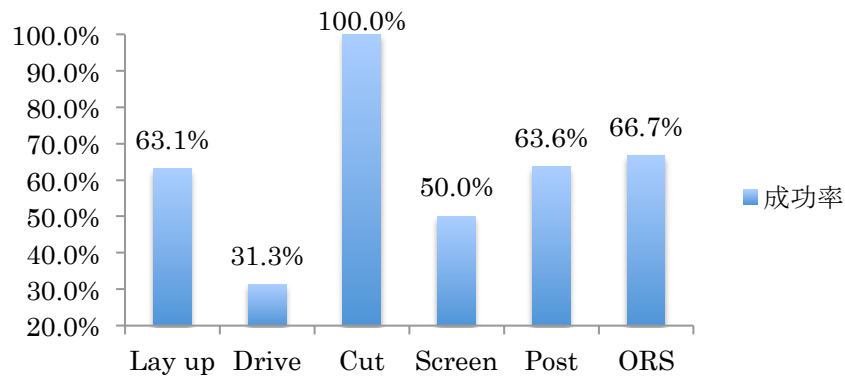


図 15 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功率

各攻撃内容と成功数の関係について χ^2 検定を行った結果, 各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=481.616, df=5, p<.01$)が認められた. 残差を見ると, Lay up は 98.7 と多い値を示した. (表 5)また, シュートの成否の関係について χ^2 検定を行った結果, シュート成否間で有意差($\chi^2=7.894, df=5$)は認められなかった.

表 5 各攻撃内容における成功数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功数	123	5	2	1	7	8
残差	98.7	-19.3	-22.3	-23.3	-17.3	16.3

4) SET の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容

SET の攻撃形態で、ペイントエリアで放たれたシュートに着目し、シュートまで至った攻撃内容について表 6 に示した。

ペイントエリアでの試投数の割合では、Drive が 33%と最も多く、続いて Post29%、Cut16%、Screen12%、ORS9%、Lay up1%の順であった。(図 16)

表 6 SET における攻撃内容別シュート内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	11	367	172	133	313	95	1091
成功数	7	150	99	67	148	63	534
失敗数	4	217	73	66	165	32	557
成功率	63.6%	40.9%	57.6%	50.4%	47.3%	66.3%	48.9%

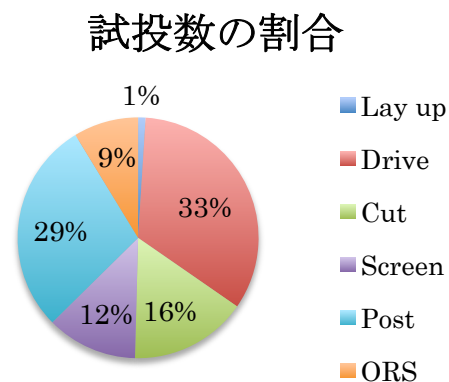


図 16 ペイントエリア攻撃内容のシュート試投数割合

また、各攻撃内容の試投数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=498.791, df=5, p<.01$)が認められた。残差から、Drive が 185.2、Post が 131.2 と多く、他の 4 項目は少なかった。(表 7)

表 7 各攻撃内容の試投数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
試投数	11	367	172	133	313	95
残差	-170.8	185.2	-9.8	-48.8	131.2	-86.8

成功数の割合においては、Drive と Post が 28%と最も多い割合を占めた。続いて、Cut18%、Screen13%、ORS12%、Lay up が 1%の順であった。(図 17) 成功率では、ORS66.3%が一番高く、続いて、Lay up63.6%、Cut57.6%、Screen50.4%、Post47.3%、Drive40.9%の順であった。(図 18)

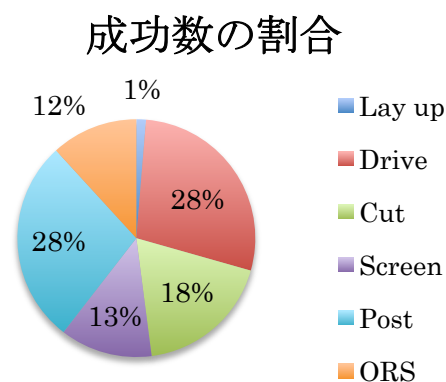


図 17 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功数割合

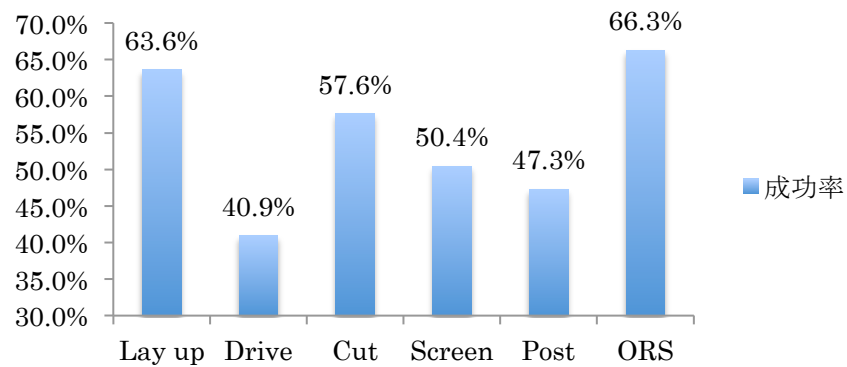


図 18 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功率

各攻撃内容と成功数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差 ($\chi^2=170.629, df=5, p<.01$) が認められた。残差から、Drive が 61.0, Cut が 10.0, Post が 59.0 と多い値を示した。(表 8)

表 8 各攻撃内容における成功数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功数	7	150	99	67	148	63
残差	-82.0	61.0	10.0	-22.0	59.0	-26.0

シュートの成否の関係について χ^2 検定を行った結果、シュートの成否間で有意差 ($\chi^2=27.554, df=5, p<.01$) が認められた。その後残差分析を行った結果を表 9 に示した。

残差分析の結果、Drive(成功=150,失敗=217)においては、失敗が 1%水準で有意に多いことが認められた。ORS(成功=63,失敗=32)は、成功が 1%水準で、Cut(成功=99,失敗=73)は、成功が 5%水準で有意に多いことが認められた。

表 9 攻撃内容とシュートの成否の関係

		Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功	度数	7	150	99	67	148	63
	調整済残差	1.0	-3.8	2.5	.4	-.7	3.5
		ns	**	*	ns	ns	**
失敗	度数	4	217	73	66	165	32
	調整済残差	-1.0	3.8	-2.5	.4	.7	-3.5
		ns	**	*	ns	ns	**

5) FT 獲得について

(1) FB/SB における FT 獲得

ペイントエリアでの攻撃内容における FT 獲得内容を表 10 に示した. FT 獲得率は,

$$(\text{FT 獲得数} \div \text{試投数}) \times 100 = \text{FT 獲得率}(\%)$$

で求めた.

FT 獲得数間の関係において χ^2 検定を行った結果, FT 獲得数間で有意差 ($\chi^2=113.250, df=4, p<.01$) が認められた. (表 11)

また, FT 獲得と獲得なしの関係について χ^2 検定を行った結果, FT 獲得と獲得なし間で有意差 ($\chi^2=3.235, df=5$) は認められなかった.

表 10 FB/SB における攻撃内容別 FT 獲得の内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	195	16	2	2	11	12	238
FT 獲得	39	4	0	1	3	1	48
ボーナス	12	1	0	1	2	1	17
獲得率	20.0%	25.0%	0.0%	50.0%	27.3%	8.3%	20.2%

FT 獲得数間においた χ^2 検定を行った結果, Lay up において, 残差が 29.4 と多い値を示した.

表 11 FB/SB における攻撃内容別 FT 獲得数の関係

	Lay up	Drive	Screen	Post	ORS
FT 獲得数	39	4	1	3	1
残差	29.4	-5.6	-8.6	-6.6	-8.6

(2)SET における FT 獲得率

ペイントエリアでの攻撃内容における FT 獲得内容を表 12 に示した. FT 獲得率は,

$$(\text{FT 獲得数} \div \text{試投数}) \times 100 = \text{FT 獲得率}(\%)$$

で求めた.

FT 獲得数の間において χ^2 検定を行った結果, FT 獲得数の間で有意差($\chi^2=52.200, df=4, p<.01$)が認められた. (表 13)また, FT 獲得と獲得なしの関係について χ^2 検定を行った結果, FT 獲得と獲得なし間で有意差($\chi^2=6.662, df=5$)は認められなかった.

表 12 SET における攻撃内容別 FT 獲得の内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	11	367	172	133	313	95	1091
FT 獲得	0	73	26	23	55	23	200
ボーナス	0	12	8	5	12	7	44
獲得率	0.0%	19.9%	15.1%	17.3%	17.6%	24.2%	18.3%

FT 獲得数の間において χ^2 検定を行った結果、残差を見ると、Drive は 33.0、Post は 15.0 と多い値を示した。

表 13 SET における攻撃内容別 FT 獲得数の関係

	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
FT 獲得数	73	26	23	55	23
残差	33.0	-14.0	-17.0	15.0	-17.0

2. 世界選手権

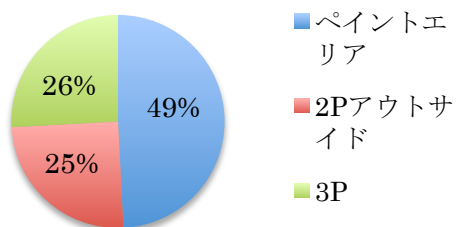
1) エリア別シュート内容

エリア別シュート内容について、表 14 に示した。シュート試投数の割合では、ペイントエリアが 49%と最も多く、続いて 3P の 26%、2P アウトサイドの 25%の順であった。成功数の割合では、試投数の割合と同様ペイントエリアが 58%と最も多く、続いて 2P アウトサイドの 22%、3P の 20%であった。(図 19)

表 14 エリア別シュート内訳

	ペイントエリア	2P アウトサイド	3P	合計
試投数	2426	1231	1275	4932
成功数	1159	428	404	1991
失敗数	1267	803	871	2941
成功率	47.8%	34.8%	31.7%	40.4%

試投数の割合



成功数の割合

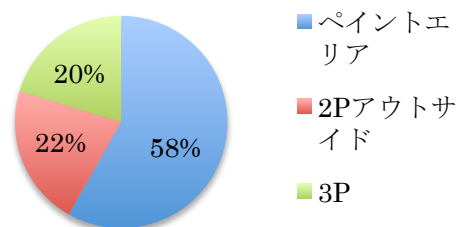


図 19 エリア別シュート試投数および成功数の割合

エリア別のシュート成功率では、ペイントエリアが 47.8%，続いて 2P アウトサイドの 34.8%，3P の 31.7%の順であった。（図 20）

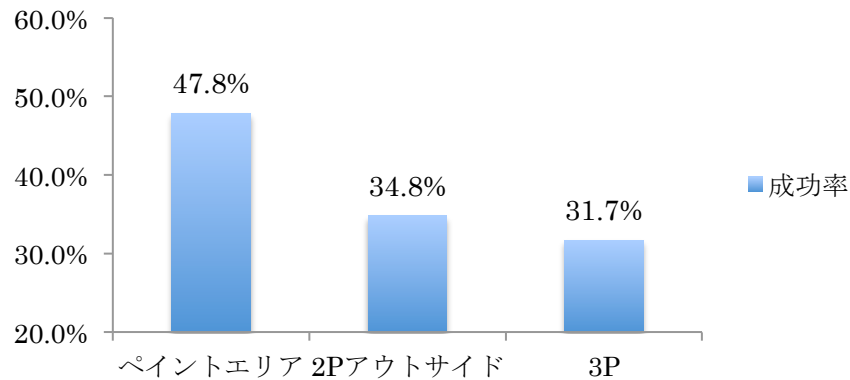


図 20 エリア別シュート成功率

2)ペイントエリア攻撃形態別シュート内容

ペイントエリア攻撃形態別のシュート内容について、表 15 に示した。SET の試投数の割合が 80%，成功数の割合が 74%と多く，続いて FB が試投数の割合 15%，成功数の割合 21%，SB が試投数，成功数の割合ともに 5%の順であった。（図 21）

表 15 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート内訳

	FB	SB	SET	合計
試投数	365	130	1931	2426
成功数	242	60	857	1159
失敗数	123	70	1074	1267
成功率	66.3%	46.2%	44.4%	47.8%

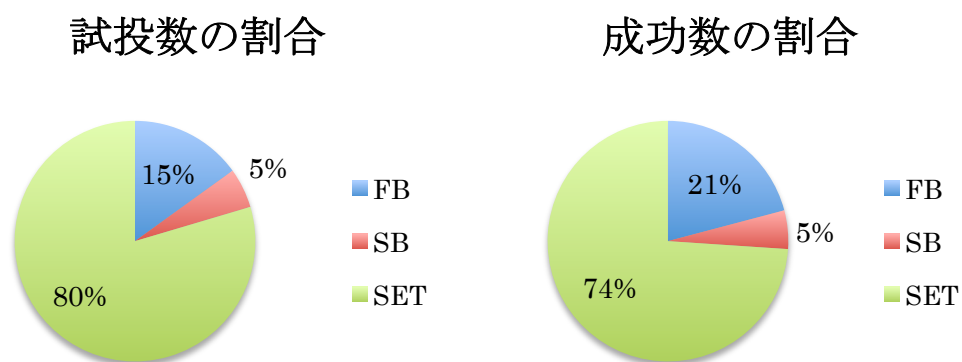


図 21 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート試投数および成功数の割合

ペイントエリア攻撃形態別でのシュート成功率では、FB において 66.3%と高く、続いて SB46.2%，SET44.4%の順であった。（図 22）

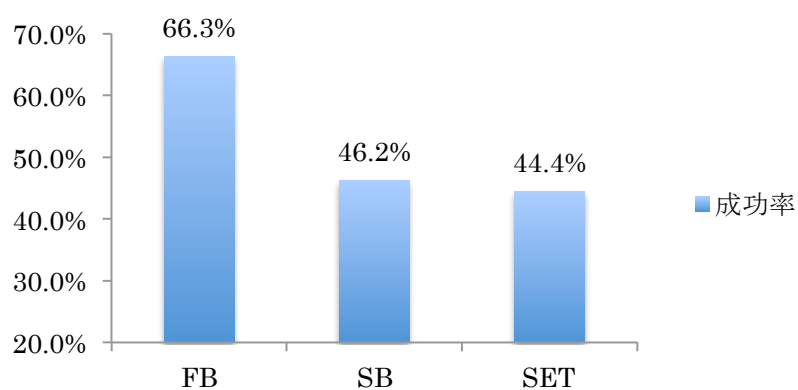


図 22 ペイントエリアにおける攻撃形態別シュート成功率

3) FB/SB の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容

FB と SB の攻撃形態で，ペイントエリアで放たれたシュートに着目し，シュートまで至った攻撃内容について表 14 に示した．なお，攻撃形態の FB と SB においては，5 対 5 でマッチアップしている「SET」ともものとそうでない「FB/SB」とに分類し，FB と SB の数値を合わせたものを示した．

表 14 FB/SB における攻撃内容別シュート内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	397	30	7	3	23	35	495
成功数	256	9	4	1	16	16	302
失敗数	141	21	3	2	7	19	193
成功率	64.5%	30.0%	57.1%	33.3%	69.6%	45.7%	61.0%

FB/SB の試投数の割合は，Lay up が 80%とほとんどの割合を占めた．（図 23）

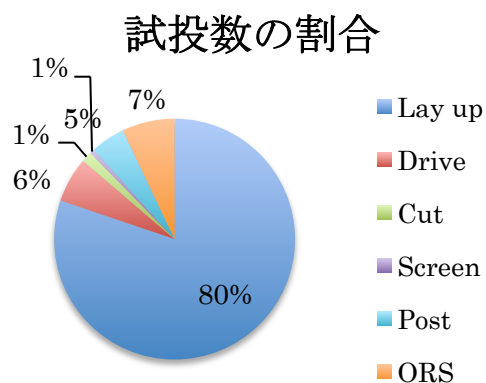


図 23 ペイントエリア攻撃内容のシュート試投数割合

また、各攻撃内容の試投数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=1448.285, df=5, p<.01$)が認められた。

残差から、Lay up は 314.5 と多く、他の 5 項目においては少ない値を示した。(表 15)

表 15 各攻撃内容における試投数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
試投数	397	30	7	3	23	35
残差	314.5	-52.5	-75.5	-79.5	-59.5	-47.5

各攻撃内容において成功数の割合においては、Lay up が 85%とほとんどの割合を占めた。(図 24) 成功率では、Post が 69.6%と最も高く、続いて Lay up 64.5%, Cut 57.1%, ORS 45.7%, Screen 33.3%, Drive 30.0%の順であった。(図 25)

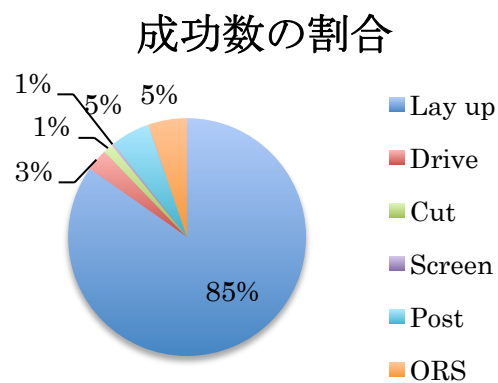


図 24 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功数の割合

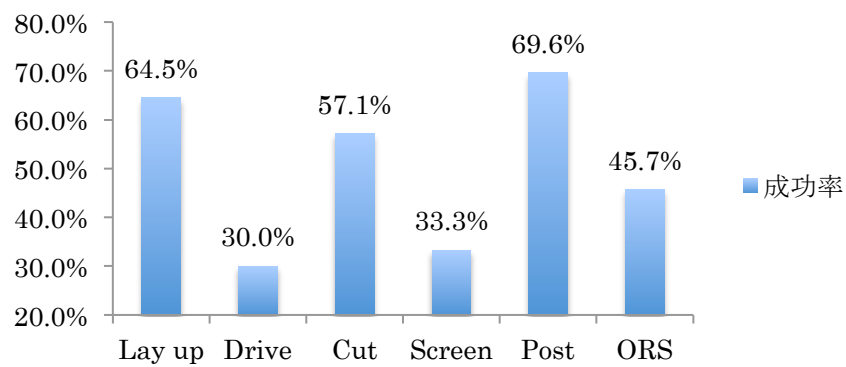


図 25 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功率

また，各攻撃内容の成功数の関係について χ^2 検定を行った結果，各攻撃内容の試投数間で有意差 ($\chi^2=1012.159, df=5, p<.01$) が認められた．

残差から，Lay up は 205.7 と多く，他の 5 項目においては少なかった．(表 16)

表 16 各攻撃内容における成功数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功数	256	9	4	1	16	16
残差	205.7	-41.3	-46.3	-49.3	-34.3	-34.3

また，シュートの成否の関係について χ^2 検定を行った結果，シュート成否間で有意差 ($\chi^2=19.301, df=5, p<.01$) が認められた．その後残差分析を行った結果を表 17 に示した．

残差分析の結果，Lay up(成功=256 回, 失敗=141 回)は，1%水準で成功に有意に多く，Drive(成功=9, 失敗=21)は失敗に有意に多かった．ORS(成功=16, 失敗=19)は，有意な傾向が見られた．

表 17 攻撃内容とシュートの成否の関係

		Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功	度数	256	9	4	1	16	16
	調整済残差	3.2	-3.6	-.2	-1.0	.9	-1.9
		**	**	ns	ns	ns	+
失敗	度数	141	21	3	2	7	19
	調整済残差	-3.2	3.6	.2	1.0	-.9	1.9
		**	**	ns	ns	ns	+

4) SET の攻撃形態におけるペイントエリアシュート内容

SET の攻撃形態で、ペイントエリアで放たれたシュートに着目し、シュートまで至った攻撃内容について表 18 に示した。

表 18 SET における攻撃内容別シュート内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	22	656	204	325	539	185	1931
成功数	8	220	128	142	251	108	857
失敗数	14	436	76	183	288	77	1074
成功率	36.4%	33.5%	62.7%	43.7%	46.6%	58.4%	44.4%

SET の試投数の割合は、Drive が 34%%と最も多く、続いて Post28%, Screen17%, Cut と ORS が 10%, Lay up1%の順であった。(図 26)

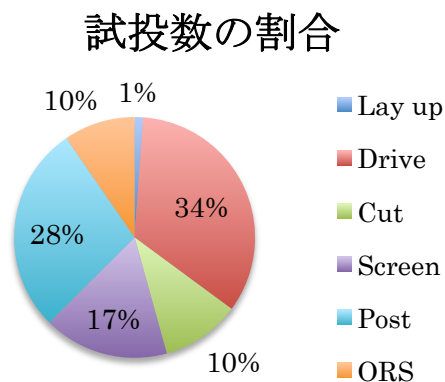


図 26 ペイントエリア攻撃内容のシュート試投数の割合

また、各攻撃内容と試投数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=874.200, df=5, p<.01$)が認められた。(表 19)

残差から、Drive が 334.2、Screen が 3.2、Post が 217.2 と多く、他の項目は少なかった。

表 19 各攻撃内容の試投数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
試投数	22	656	204	325	539	185
残差	-299.8	334.2	-117.8	3.2	217.2	-136.8

成功数の割合においては、Post が 29%と最も多い割合を占めた。続いて、Drive の 26%、Screen16%、Cut15%、ORS13%、Lay up1%の順であった。(図 27)成功率では、Cut が 62.7%と最も高く、続いて ORS58.4%、Post46.6%、Screen43.7%、Lay up36.4%、Drive33.5%の順であった。(図 28)

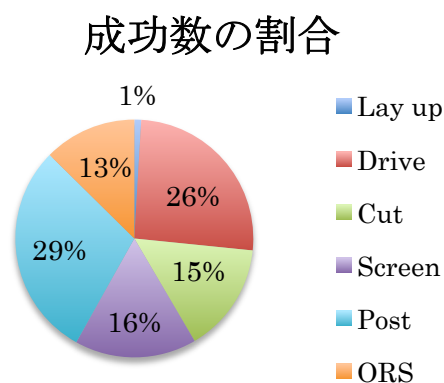


図 27 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功数の割合

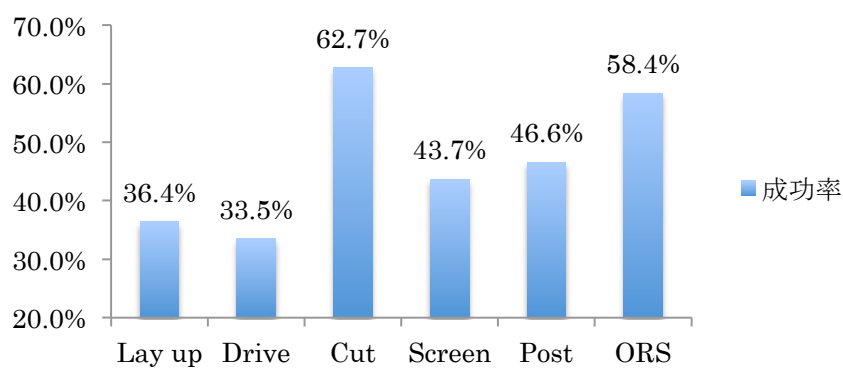


図 28 ペイントエリア攻撃内容のシュート成功率

また、各攻撃内容と成功数の関係について χ^2 検定を行った結果、各攻撃内容の試投数間で有意差($\chi^2=260.925, df=5, p<.01$)が認められた。(表 20)

残差から、Drive は 77.2, Post は 108.2 と多く、他の項目は少なかった。

表 20 各攻撃内容における成功数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功数	8	220	128	142	251	108
残差	-134.8	77.2	-14.8	-.8	108.2	-34.8

シュートの成否の関係について χ^2 検定を行った結果、シュート成否間で有意差 ($\chi^2=75.487, df=5, p<.01$) が認められた。その後残差分析を行った結果を表 21 に示した。

残差分析を行った結果、Drive(成功=220,失敗=436)は 1%水準で失敗が有意に多く、Cut(=128 回,=76 回)、ORS(成功=108 回,失敗=77 回)は 1%水準で成功が有意に多かった。

表 21 攻撃内容とシュートの成否の関係

		Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
成功	度数	8	220	128	142	251	108
	調整済残差	-.8	-6.9	5.6	-.3	1.2	4.0
		ns	**	**	ns	ns	**
失敗	度数	14	436	76	183	288	77
	調整済残差	.8	6.9	-5.6	.3	-1.2	-4.0
		ns	**	**	ns	ns	**

5) FT 獲得について

(1) FB/SB における FT 獲得

ペイントエリアでの攻撃内容における FT 獲得内容を表 22 に示した。FT 獲得率は、

$$(\text{FT 獲得数} \div \text{試投数}) \times 100 = \text{FT 獲得率}(\%)$$

で求めた。

FT 獲得数の関係について χ^2 検定を行った結果、FT 獲得数間で有意差($\chi^2=291.400, df=5, p<.01$)が認められた。(表 23)また、FT 獲得と獲得なしの関係について χ^2 検定を行った結果、FT 獲得と獲得なし間で有意差($\chi^2=3.965, df=5$)は認められなかった。

表 22 FB/SB における攻撃内容別 FT 獲得の内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	397	30	7	3	23	35	495
FT 獲得	80	9	1	1	5	4	100
ボーナス	15	1	0	0	0	0	16
獲得率	20.4%	30.0%	14.2%	33.3%	21.7%	11.4%	20.4%

攻撃内容における FT 獲得数の間に関して χ^2 検定をおこなった結果, Lay up において残差が 63.3 と多かった.

表 23 FB/SB における攻撃内容別 FT 獲得数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
FT 獲得数	80	9	1	1	5	4
残差	63.3	-7.7	-15.7	-15.7	-11.7	-12.7

(2)SET における FT 獲得率

ペイントエリアでの攻撃内容における FT 獲得内容を表 24 に示した. FT 獲得率は,

$$(\text{FT 獲得数} \div \text{試投数}) \times 100 = \text{FT 獲得率}(\%)$$

で求めた.

FT 獲得数の関係について χ^2 検定を行った結果, FT 獲得数間で有意差($\chi^2=182.798, df=5, p<.01$)が認められた. (表 25)また, FT 獲得と獲得なしの関係について χ^2 検定を行った結果, FT 獲得と獲得なし間で有意差($\chi^2=7.583, df=5$)は認められなかった.

表 24 SET における攻撃内容別 FT 獲得の内訳

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS	合計
試投数	22	656	204	325	539	185	1931
FT 獲得	1	127	35	47	97	39	346
ボーナス	0	20	7	10	27	6	70
獲得率	4.5%	19.4%	17.2%	14.5%	18.0%	21.2%	17.9%

攻撃内容における FT 獲得数の間に関して χ^2 検定をおこなった結果, Drive の残差が 69.3, Post の残差が 39.2 と多かった.

表 25 SET における攻撃内容別 FT 獲得数の関係

	Lay up	Drive	Cut	Screen	Post	ORS
FT 獲得数	1	127	35	47	97	39
残差	-56.7	69.3	-22.7	-10.7	39.3	-18.7

IV. 考察

1. 全体のシュート傾向

図 9 と、図 19 からアジア選手権、世界選手権ともに 2P アウトサイド、3P と比べ、ペイントエリアでのシュートの試投数、成功数の割合が多く占める結果となった。また、図 10 と図 20 からペイントエリアの成功率が最も高い結果となった。これは、ウットウン(1994)の「バスケットの近くで打つショットは確率が高い」と述べられていることや、ラップによるポストエリアで放たれるシュートは確率が高いと言及されていることを支持する結果となった。(Krause ほか, 2010)つまり、オフェンスは高い確率でシュートを放ち成功することができるペイントエリアの攻撃を優先した可能性が考えることができ、結果このエリアでのシュートが攻撃形態にかかわらず多くなったことが考えられる。

2. ペイントエリア攻撃内容

アジア選手権、世界選手権とも同様の傾向が見られたため、ペイントエリアの攻撃内容ごとにまとめて考察した。

① Lay up

Fast Break/Secondary Break(以下 FB/SB と略記)の攻撃形態では、アジア選手権、世界選手権ともに、図 13 と図 23 から試投数の割合は最も多く、図 14 と図 24 から成功数の割合も最も多い割合を示した。また、表 4, 15 から試投数間、また表 5, 16 から成功数間の残差が多い結果となった。よって、ファストブレイクやセカンダリーブレイクの速い攻撃形態時の得点方法としては、Lay up を第一優先として選択している可能性が考えられる。これは数的

優位もしくはディフェンスがはっきりとマッチアップされていない状況でシュートに至ることが要因であると考えられる。また、柳原ら(2011)は、ターンオーバー後はディフェンスにとって不利な状況を招くことを述べ、渡部(2012)は、ターンオーバーが発生した場合、ファストブレイクが多くなることを述べている。したがって、速い攻撃形態では、得点につながる可能性の高いゴール付近での Lay up が多くなったと考えられる。

このような速い状況でシュートを多く生むことができるゲーム展開の例として、「攻防がすばやく移動する、テンポの早いゲーム展開」(倉石, 2007)であるトランジションゲーム*8が考えられる。速攻などトランジションゲームに関する有効性は言及されており、(安, 2013; 萩原, 2013; 倉石, 2007; 谷釜, 2011; 内山ら, 2001)身体的に不利なチームにとっては不可欠な要素であると述べられている。(谷釜, 2011; 月刊バスケットボール, 2014)

萩原(2013)は、女子アメリカ代表の戦術戦略の変化として、「ロンドンのチームで、トランジションゲームを戦略として採択している」と近年の世界のトップチームの戦術の変化を述べている。したがって、近年はトランジションゲームが試合において重要な要素であると考えられる。そのため、トランジションゲームなどによる速い攻撃形態でのシュートは、第一優先として選択している可能性がある Lay up の状況を作り出すことが重要であると考えられる。

また、世界選手権では表 17 の成否間の残差分析で成功が有意に多かったことから、速い攻撃形態では Lay up で多く得点し、なおかつ効率良く得点していることが考えられる。しかし、アジア選手権においては、成否間で有意差が認められなかったため、効率の良さの観点では、一概に示すことができない可能性が考えられる。

*8 トランジションゲーム=攻防の回数が多いことを指す。

② Drive

SET の攻撃形態において、アジア選手権では、図 16 から試投数の割合は最も多く、図 17 から成功数の割合は Post と並んで最も多い割合であった。世界選手権では、図 26 から試投数の割合は最も多い割合であり、図 27 から成功数割合は 2 番目の割合で多かった。また両大会とも表 7, 19 から試投数、表 8, 20 から成功数間の残差が多い結果から、多く用いられている攻撃内容であるため、多く得点するためには欠かせない攻撃内容の可能性が考えられる。これは、ペイントエリアへの攻撃の手段として、パスもしくはドリブルを用いる必要があり、ボールを保持している選手がドリブルを用いてペイントエリアに侵入し、そのままシュートに至った場面が多くなったことから、このような結果になったことが考えられる。

しかし、表 9 と表 21 から両大会とも成否間の残差分析の結果、失敗が有意に多かったことから、失敗の可能性が高い攻撃内容と捉えることができる。ウィンター(2007)は、「密集しているエリアにドリブルで強引につっこむと、技術的または判断上のミスを犯しやすくなり、結果的にはボールを失ってしまう」ことを挙げている。したがって、ゴール近辺の密集しているエリアに強引につっこむ状況などにより、タイト^{*9}なシュートになった結果、失敗が多くなったと考えられる。

③ Cut

SET の攻撃形態において、アジア選手権では、図 16 から試投数の割合が 16%、図 17 から成功数の割合が 18%であった。世界選手権では、図 26 から試投数の割合が 10%、図 27 から成功数の割合が 15%であった。また、表 7 と表 19 から試投数は少なかった。成功数に関しては、表 20 から世界選手権に

^{*9} タイト=ディフェンスがぴったりと張り付いている状態から放つ、苦しいシュート。

においては少ない結果を示した。表 8 においてアジア選手権では残差が 10.0 と多い結果を示したものの、Drive や Post よりは多くなかった。これらの結果から、Cut は多く用いられていないが、表 9, 21 から成否の関係において成功が有意に多かったため、効率良く得点が期待できる攻撃内容であると考えられる。

ボール非保持者の動きとして、「ボールを受けるために適切なタイミングでカッティングをしてディフェンスを振り払いながら、ボールにミート」することが重要であると述べている。また、ボール非保持者が、「パスを受けてすぐにシュートができるようにするためには、ボール保持者とうまく動きを合わせる必要がある。」(財団法人日本バスケットボール協会, 2011)以上のことから、試投数は多くなかったと考えられる。さらに、ボール保持者とうまく動きが合い、すぐにシュートができた場合に成功率が高くなったと考えられる。

荻田ら(1995)によってもボール非保持者による動きの重要性が言及されている通り、Cut は試合において重要な動きであると捉え、Cut の得点機会を増やすことが課題であると考えられる。

④ Screen

SET の攻撃形態において、アジア選手権では、図 16 と図 17 から試投数の割合 12%、成功数の割合 13%を示し、世界選手権では図 26 と図 27 から試投数の割合 17%、成功数の割合 16%であった。試投数間においては、アジア選手権は表 7 から少なく、世界選手権では、表 19 から多かった。以上の結果から、世界選手権ではアジア選手権より Screen が多く用いられている可能性が考えられる。しかし、表 8 と表 20 から成功数は少なかった。また、表 9 と表 21 の成否間の残差分析においては、両大会とも有意差は認められなかった。

これは、荻田ら(1997)のスクリーンプレイが「タイミングや動き、動作、防

御側の対応など複雑な要素が含まれており、直接ショットに繋げるためには高度な技術が必要であると考えられ、その多くが『動きのきっかけ』を作り出すもの」と述べていることが理由であると考えられる。恩塚(2010)は、本研究のスクリーンプレイに該当するハイピックアンドロールプレイの有効性の一つとして、「スクリーナーのポストアップを狙うことが多く見られる」ことや、「ミスマッチを狙ってボールマンが攻めることが出来る」と動きのきっかけを作り出すものとして有効性を述べている。したがって、Screen は直接シュートする場面を生む状況より、オフェンスにおいて動きのきっかけを作り出すことが多くなる攻撃内容であることが考えられる。

⑤ Post

SET の攻撃形態において、アジア選手権、世界選手権ともに図 16 と図 26 から試投数の割合は Drive 続いて多い割合であった。図 17 と図 27 から成功数の割合は、両大会において最も多い割合であった。また両大会とも表 7, 8 から試投数、表 19, 20 から成功数が多かった。以上の結果から、Drive に次いで多く攻撃しており、そのうえ最も多くペイントエリアで得点している攻撃内容であることから、多く得点するためには欠かせない攻撃内容の可能性が考えられる。

倉石(2005)は、「ゴール近辺にボールを集められるのは、ディフェンスの崩壊を意味する」と述べ、望月(2010)はインサイドプレイについて、「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」と述べている。したがって、ディフェンスの崩壊を狙いペイントエリア付近のプレイヤーに、ペイントエリアの攻撃手段であるパスを用いて集めた結果、インサイドプレイの一つである Post が多く試投され、結果的に最も多く得点されたと考えられる。

しかし、表 9, 21 から両大会とも成否間の残差分析において有意差は認められなかったため、成功数と同等の失敗の可能性が考えられる。よって、効率の良さという観点からは有効であるとは考えにくい。

⑥ ORS

SET の攻撃形態において、アジア選手権では、図 16 から試投数の割合は 9%、図 17 から成功数の割合は 12%であった。世界選手権では、図 26 から試投数の割合 10%、図 27 から成功数の割合は 13%であった。表 7 と 19 から試投数、表 8 と 20 から成功数は少なかった。表 9, 21 から成否間の残差分析において、成功が有意に多い結果となった。以上の結果から、頻度としては多くないものの、効率良く得点が期待できる攻撃内容であることが考えられる。

ウィッセル(1999)は、「オフENSスリバウンドに飛び込むことによって、自分のチームのセカンドショット*¹⁰のチャンスが生まれる。そのようなセカンドショットはインサイドの確率の高いショットであることが多く、ファウルをもらってスリーポイントプレーにつなげることもなる」と述べ、吉井(1986)は、「ボール獲得後直ちにシュート」することがのぞまれると述べている。したがって、成否の関係において成功が有意に多い結果となったことが考えられる。

高橋(2010)によって、「獲得したオフENSスリバウンドを確実に得点に結びつける割合が高値を示した試合においては、勝敗に多大な影響を及ぼす」と言われており、岡本(1989)によっても、リバウンドが勝敗に影響することが述べられている。

ORS は、オフENSスリバウンドを獲得することが前提であるが、「リバウンド争いにおいては、ディフェンスのほうが有利な位置にいる」(ウィッセル、

*¹⁰ セカンドショット=再びシュートするチャンスを得ること。

1999)と言われていることから、オフェンスリバウンドを獲得することは容易ではないと考えられる。そのため、試投数も多くなかった可能性が考えられる。

ORS は、高い確率でシュートを放ち成功することができ、勝敗にも影響されるため、今後はオフェンスリバウンド獲得の増加が課題であると考えられる。

3. FT 獲得

FT 獲得については、表 11 と表 23 から、両大会とも FB/SB の攻撃形態においては、Lay up の獲得数が多かった。また、表 13 と表 25 から、SET の攻撃形態においては、Drive と Post が多い結果を示した。しかし、FT 獲得数に関しては、試投数による違いも少なからず関係してくるため、獲得数の多少だけでは有効な攻撃内容であるとは考えにくい。また、獲得率においても、試投数が極端に少ない項目を除く攻撃内容において、20%前後と同等の獲得率であると捉えることができ、獲得の有無の関係においては、有意差が認められなかった。よって、攻撃内容の違いによって FT 獲得に直接影響しているとは言えず、ペイントエリアでは攻撃内容にかかわらず、FT を獲得している可能性が考えられる。

V. 結論

本研究では、女子アジア選手権と女子世界選手権を対象とし、ペイントエリアでのシュート場面に着目した。また、ペイントエリアでのシュートに対して攻撃内容を①Lay up, ②Drive, ③Cut, ④Screen, ⑤Post, ⑥ORS の 6 種類に分類し、それぞれの大会で、①多く得点するため、②効率良く得点するための 2 つの観点から有効な攻撃内容を明らかにすることであった。本研究により得られた結果は以下の通りである。

1. 全体のシュート傾向

ペイントエリアでの攻撃ならびに得点が試合の核となっている可能性が示唆された。

2. 各大会のペイントエリア攻撃内容

① 多く得点するための攻撃内容

(1) アジア選手権

- ・ FB/SB では、Lay up が有効である可能性が示唆された。
- ・ SET では、Post と Drive が有効である可能性が示唆された。

(2) 世界選手権

- ・ FB/SB では、Lay up が有効である可能性が示唆された。
- ・ SET では、Post と Drive が有効である可能性が示唆された。

両大会とも Drive は失敗が有意に多く、Post は成否間で有意差が認められなかったことから、今後得点効率の向上が課題であると考えられる。

② 効率良く得点するための攻撃内容

(1) アジア選手権

- ・FB/SB は、一概に示すことができない可能性が考えられる結果となった。
- ・SET では、Cut と ORS が有効であることが示唆された。

(2) 世界選手権

- ・FB/SB では、Lay up が有効であることが示唆された。
- ・SET では、Cut と ORS が有効であることが示唆された。

両大会とも Cut と ORS は本研究で対象とした試合では、得点機会が多くなかったため、今後攻撃頻度の増加が課題であると考えられる。

3. FT の獲得

FT の獲得においては、攻撃内容の違いによって直接影響していることは言い難く、攻撃内容にかかわらず FT を獲得していると思われる。

以上のことから、本研究で対象とした女子アジア選手権と女子世界選手権のペイントエリアでの有効な攻撃内容は、②効率の良さという観点における、FB/SB の攻撃形態を除き両大会とも同様の傾向が示唆された。

本研究では、シュート場面のみに着目し有効な攻撃内容の解明を行ったが、今後本研究で扱わなかった対峙関係なども取り入れ、より詳細に攻撃内容の有効性を明らかにしていきたい。

また、ペイントエリアの得点が試合において重要であることは、先行研究や本研究によって明白であるが、ペイントエリアの攻撃内容については、今回の結果がすべてのカテゴリにあてはまるとは言い難いため、今後対象も変えてそ

れぞれのカテゴリでペイントエリアの有効な攻撃内容について研究していきたい。

引用文献

- 1) 安舒揚, 佐藤久夫(2013)バスケットボールの速攻における有利性の検証並びにミスプレーの構造分析. 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, 14, p.1-7.
- 2) 月刊バスケットボール(2014)トランジションの極意①(2月号別冊付録). 日本文化出版, p.4.
- 3) 萩原美樹子(2013)バスケットボール競技における国際的トップチームの戦い方の変遷-アメリカ代表をモデルとして. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文, p.33.
- 4) 板倉令奈(2013)2012-2013シーズンのJBL東芝ブレイブサンダース躍進の検証-2012-2013シーズンと2011-2012シーズンの比較分析-. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文.
- 5) 数馬寛人(2010)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-. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文.
- 6) 公益財団法人日本バスケットボール協会(2014)バスケットボール指導教本改訂版(上巻). 大修館書店, p.43.
- 7) 公益財団法人日本オリンピック委員会 公式ホームページ「競技紹介 バスケットボールより」 <http://www.joc.or.jp/sports/basketball.html> (2015年1月2日閲覧).
- 8) Krause,J.,Pim,R.(Eds.)三原学ほか訳(2010)BASKETBALL OFFENSE LESSONS FROM THE LEGENDS. 社会評論社, p.38-45.
- 9) Krause,J.,Pim,R.(Eds.)三原学ほか訳(2010)BASKETBALL DEFENSE LESSONS FROM THE LEGENDS . 社会評論社 , p.30-33,

p.41-44,p.126-128.

- 10) 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.
- 11) 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.
- 12) 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.
- 13) 倉石平(2007)中高生のためのバスケットボールトランジション・プラクティス. ベースボールマガジン社, p.88.
- 14) 日下部未来, 神林勲(2006)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. 北海道教育大学年報いわみざわ, 28, p.61-66.
- 15) 松尾晋典, 伊藤数馬, 若林紀乃, 木村和宏(2010)バスケットボール競技のチーム戦術に関する一考察. 広島文化学園大学社会情報学部社会情報学研究紀要論文, 16, p.75-82.
- 16) 宮副信也, 内山治樹, 吉田健司, 佐々木直基, 後藤正規(2007)バスケットボール競技におけるゲームの勝敗因と基準値の検討. 筑波大学体育科学系紀要, 30, p31-46.
- 17) 望月麻希子(2010)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. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文.
- 18) 荻田亮, 渡辺一志, 松永智, 嶋田出雲(1995)バスケットボール競技における攻撃行動の地域特性. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, 31, p.15-20.
- 19) 荻田亮, 渡辺一志, 松永智, 嶋田出雲(1997)バスケットボール競技におけるスクリーンプレーとショットの繋がり. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, 33, p.23-29.
- 20) 岡本重夫(1989)バスケットボールのゲーム分析に関する研究-勝敗を規定する要因の検討-. 奈良教育大学紀要, 38(1), p.75-81.

- 21) 恩塚亨(2010)バスケットボールにおけるハイピックアンドロールプレイの有効性について. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文, p.44.
- 22) 高橋清(2010)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, p.67-71.
- 23) 谷釜尋徳(2011)バスケットボールにおけるトランジション・ゲームの有効性について. 東洋法学, 55(1), p-222-236.
- 24) 内山治樹, 武井光彦, 大神訓章, 大高敏弘, 佐々木桂二(2001)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, p.107-120.
- 25) 渡部亜来子(2012)バスケットボール競技におけるターンオーバーが勝敗に及ぼす影響. 早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文, p.34.
- 26) テックス・ウィンター(2007)バスケットボールトライアングル・オフense. 大修館書店, p.111.
- 27) ハル・ウィッセル(1999)バスケットボール勝利へのステップ. 大修館書店, p96, p.98.
- 28) モーガン・ウットゥン(1994)バスケットボール勝利へのコーチング. 大修館書店, p.86.
- 29) 柳原健志, 中島宣行(2011)バスケットボールのターンオーバーの分析に関する研究-攻撃段階に着目して-. 順天堂大学スポーツ健康科学研究, 3(1), p.58-63.
- 30) 吉井四郎(1986)バスケットボール指導全書 I コーチングの理論と実際. 大修館書店, p.302-303.
- 31) 財団法人日本バスケットボール協会(2011)バスケットボール指導教本. 大修館書店, p.2-3,p.105,p.166.

付録

アジア選手権、世界選手権のチーム別の数値を以下に示した。なお、各チームによって試合数も異なる場合があるため、全で一試合平均の値を示した。

表 24 チーム別におけるエリア別シュートの内訳(アジア選手権)

アジア選手権	2P					2P					3P				
	Paint			FT		Outside			FT					FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	19.0	35.2	54.0%	1.7	5.5	4.6	16.4	28.0%	0.0	0.5	3.8	12.7	29.9%	0.0	0.1
韓国	15.8	29.4	53.7%	1.1	4.6	6.1	17.6	34.7%	0.2	0.4	5.1	17.6	29.0%	0.0	0.0
中国	20.0	39.1	51.2%	2.1	8.2	4.8	13.4	35.8%	0.0	0.2	2.7	10.9	24.8%	0.0	0.1
チャイニーズタイペイ	13.2	29.2	45.2%	1.2	6.5	5.4	17.6	30.7%	0.1	0.4	3.8	11.2	33.9%	0.0	0.1

表 25 チーム別におけるエリア別シュートの内訳(世界選手権)

世界選手権	順位	チーム	2P					2P					3P				
			Paint			FT		Outside			FT					FT	
			成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
	1	アメリカ	24.8	40.5	61.3%	2.5	10.2	7.3	16.7	44.0%	0.2	0.2	4.7	10.7	43.8%	0.0	0.0
	2	スペイン	17.2	34.5	49.8%	1.2	4.5	7.0	20.5	34.1%	0.2	0.2	4.7	15.0	31.1%	0.2	0.2
	3	オーストラリア	16.0	33.0	48.5%	1.5	7.2	5.3	13.7	39.0%	0.3	0.7	5.5	18.5	29.7%	0.0	0.2
	4	トルコ	10.2	23.8	42.7%	0.7	4.0	4.5	16.3	27.6%	0.0	0.5	5.7	17.7	32.1%	0.0	0.2
	5	カナダ	14.3	31.4	45.5%	0.6	4.7	4.1	11.0	37.7%	0.0	0.3	4.9	15.4	31.5%	0.0	0.1
	6	中国	14.1	30.3	46.7%	1.1	5.3	4.4	13.4	33.0%	0.1	0.6	5.3	18.4	28.7%	0.0	0.1
	7	フランス	14.7	27.6	53.4%	0.9	4.4	8.3	21.3	38.9%	0.3	0.6	3.0	9.4	31.8%	0.0	0.0
	8	セルビア	17.3	34.7	49.8%	1.3	6.3	4.3	12.6	34.1%	0.0	0.0	6.3	17.4	36.1%	0.0	0.0
	9	チェコ	13.5	24.3	55.7%	1.3	5.3	7.8	21.3	36.5%	0.3	0.5	3.8	10.8	34.9%	0.0	0.3
	10	ベラルーシ	14.8	27.8	53.2%	0.5	3.0	2.0	8.3	24.2%	0.0	0.3	6.8	22.3	30.3%	0.0	0.0
	11	ブラジル	14.5	33.3	43.6%	1.3	8.8	2.8	11.8	23.4%	0.0	0.5	4.3	15.8	27.0%	0.0	0.3
	12	キューバ	11.5	29.3	39.3%	0.8	5.8	9.5	22.8	41.8%	0.0	0.3	5.3	16.0	32.8%	0.0	0.0
	13	韓国	10.7	25.0	42.7%	0.7	3.3	4.0	12.0	33.3%	0.0	0.3	7.3	24.3	30.1%	0.3	0.7
	14	日本	10.3	23.3	44.3%	1.7	6.3	5.7	18.3	30.9%	0.3	0.7	4.0	13.0	30.8%	0.0	0.0
	15	モザンビーク	8.7	27.7	31.3%	0.3	4.0	3.3	12.7	26.3%	0.0	0.3	6.0	18.3	32.7%	0.0	0.3
	16	アンゴラ	7.0	27.0	25.9%	0.3	4.7	2.7	11.7	22.9%	0.0	0.0	4.3	17.7	24.5%	0.0	0.0

表 26 チーム別における攻撃形態別のペイントエリアシュート内訳(アジア選手権)

アジア選手権	Fast Break / Secondary Break					SET				
	Paint			FT		Paint			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	2.6	3.9	65.4%	0.2	0.6	13.9	27.4	50.7%	1.4	4.4
韓国	1.0	1.7	60.6%	0.2	0.5	13.8	26.1	52.9%	0.8	3.6
中国	2.6	4.3	61.2%	0.5	1.0	14.8	30.6	48.4%	1.2	6.3
チャイニーズタイペイ	1.2	2.1	54.8%	0.1	0.4	10.9	25.0	43.6%	1.0	5.7

表 27 チーム別における攻撃形態別のペイントエリアシュート内訳(世界選手権)

世界選手権		Fast Break / Secondary Break					SET				
		Paint			FT		Paint			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	4.1	5.8	71.0%	0.5	1.8	16.7	29.0	57.5%	1.5	6.7
2	スペイン	2.8	4.4	64.2%	0.1	0.4	11.5	25.7	44.8%	1.0	3.7
3	オーストラリア	2.6	4.6	56.4%	0.3	1.2	10.8	23.8	45.5%	1.0	4.8
4	トルコ	0.8	1.6	52.6%	0.1	0.2	8.5	20.7	41.1%	0.5	3.7
5	カナダ	0.9	2.1	40.0%	0.0	0.4	12.6	27.0	46.6%	0.6	3.9
6	中国	1.6	2.6	62.2%	0.1	0.7	10.9	25.0	43.4%	1.0	3.9
7	フランス	2.6	4.0	66.1%	0.0	0.3	9.4	19.6	48.2%	0.9	3.9
8	セルビア	2.4	3.9	63.0%	0.1	0.9	12.4	27.0	46.0%	1.0	4.6
9	チェコ	1.4	2.0	68.8%	0.1	0.5	10.8	20.3	53.1%	1.0	4.3
10	ペラルーシ	1.9	2.6	71.4%	0.0	0.5	11.0	22.5	48.9%	0.5	2.0
11	ブラジル	1.6	2.9	56.5%	0.0	0.3	11.3	27.5	40.9%	1.3	8.3
12	キューバ	1.4	3.0	45.8%	0.0	0.6	8.8	23.3	37.6%	0.8	4.5
13	韓国	0.7	1.0	66.7%	0.0	0.5	9.3	23.0	40.6%	0.7	2.3
14	日本	1.5	1.7	90.0%	0.2	0.7	7.3	20.3	36.1%	1.3	5.0
15	モザンビーク	0.8	2.0	41.7%	0.0	0.3	7.0	23.7	29.6%	0.3	3.3
16	アンゴラ	0.7	1.7	40.0%	0.0	0.3	5.7	23.7	23.9%	0.3	4.0

表 28 FB/SB チーム別ペイントエリア攻撃内容の内訳(アジア選手権)

アジア選手権	Lay up			FT		Drive			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	4.2	6.5	64.6%	0.2	0.9	0.2	0.5	40.0%	0.0	0.1
韓国	1.9	3.1	61.3%	0.3	0.9	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.1
中国	4.5	6.9	65.2%	0.6	1.4	0.1	0.4	25.0%	0.1	0.2
チャイニーズタイペイ	1.7	3.0	56.7%	0.1	0.7	0.2	0.6	33.3%	0.0	0.0
アジア選手権	Cut			FT		Screen			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0	0.1	0.1	100.0%	0.1	0.1
韓国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
中国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
チャイニーズタイペイ	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.0
アジア選手権	Post			FT		ORS			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	0.4	0.4	100.0%	0.0	0.0	0.1	0.2	50.0%	0.0	0.0
韓国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0
中国	0.2	0.5	40.0%	0.1	0.2	0.4	0.7	57.1%	0.1	0.1
チャイニーズタイペイ	0.1	0.2	50.0%	0.1	0.1	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0

表 29 FB/SB チーム別ペイントエリア攻撃内容の内訳(世界選手権)

世界選手権		Lay up			FT		Drive			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	5.5	7.2	76.7%	1.0	3.0	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.2
2	スペイン	4.7	7.0	66.7%	0.2	0.7	0.2	0.7	25.0%	0.0	0.2
3	オーストラリア	4.0	7.0	57.1%	0.5	2.0	0.3	0.5	66.7%	0.0	0.0
4	トルコ	1.5	2.2	69.2%	0.2	0.3	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0
5	カナダ	1.7	3.7	46.2%	0.0	0.9	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0
6	中国	3.0	4.4	67.7%	0.0	1.0	0.1	0.4	33.3%	0.1	0.4
7	フランス	4.4	6.6	67.4%	0.0	0.4	0.1	0.4	33.3%	0.0	0.0
8	セルビア	4.4	7.0	63.3%	0.3	1.3	0.1	0.4	33.3%	0.0	0.3
9	チェコ	2.8	3.8	73.3%	0.3	0.8	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0
10	ベラルーシ	3.3	4.8	68.4%	0.0	0.5	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
11	ブラジル	3.3	5.3	61.9%	0.0	0.3	0.0	0.5	0.0%	0.0	0.3
12	キューバ	2.5	4.3	58.8%	0.0	1.0	0.3	1.0	25.0%	0.0	0.0
13	韓国	1.3	2.0	66.7%	0.0	0.7	0.0	0.0	#####	0.0	0.3
14	日本	2.7	2.7	100.0%	0.3	1.0	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0
15	モザンビーク	1.3	3.0	44.4%	0.0	0.7	0.0	0.7	0.0%	0.0	0.0
16	アンゴラ	1.3	3.3	40.0%	0.0	0.7	0.0	0.0	#####	0.0	0.0

世界選手権		Cut			FT		Screen			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.2	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0
2	スペイン	0.2	0.3	50.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
3	オーストラリア	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
4	トルコ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
5	カナダ	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
6	中国	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.0
7	フランス	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
8	セルビア	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
9	チェコ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
10	ベラルーシ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.3
11	ブラジル	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
12	キューバ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0
13	韓国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
14	日本	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
15	モザンビーク	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
16	アンゴラ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0

世界選手権		Post			FT		ORS			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	1.2	1.5	77.8%	0.0	0.2	1.0	2.3	42.9%	0.0	0.0
2	スペイン	0.5	0.7	75.0%	0.0	0.0	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0
3	オーストラリア	0.2	0.3	50.0%	0.0	0.2	0.7	1.3	50.0%	0.0	0.2
4	トルコ	0.0	0.2	0.0%	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0%	0.0	0.0
5	カナダ	0.0	0.1	0.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
6	中国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.0
7	フランス	0.3	0.3	100.0%	0.0	0.0	0.3	0.6	50.0%	0.0	0.1
8	セルビア	0.1	0.1	100.0%	0.0	0.1	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
9	チェコ	0.0	0.0	#####	0.0	0.3	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
10	ベラルーシ	0.5	0.5	100.0%	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.3
11	ブラジル	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
12	キューバ	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.3
13	韓国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0
14	日本	0.0	0.0	#####	0.0	0.3	0.3	0.3	100.0%	0.0	0.0
15	モザンビーク	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.3	0.3	100.0%	0.0	0.0
16	アンゴラ	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	0.0	0.0	#####	0.0	0.0

表 30 SET チーム別ペイントエリア攻撃内容の内訳(アジア選手権)

アジア選手権	Lay up			FT		Drive			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	0.1	0.2	50.0%	0.0	0.0	3.2	7.7	41.6%	0.3	1.5
韓国	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0	5.0	10.3	48.5%	0.3	1.8
中国	0.3	0.5	60.0%	0.0	0.0	3.9	11.1	35.1%	0.4	2.1
チャイニーズタイペイ	0.1	0.2	50.0%	0.0	0.0	2.9	7.6	38.2%	0.2	1.9
アジア選手権	Cut			FT		Screen			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	3.0	4.2	71.4%	0.3	0.6	1.3	2.5	52.0%	0.1	0.6
韓国	1.9	2.8	67.9%	0.1	0.3	2.4	4.9	49.0%	0.3	0.6
中国	2.0	4.3	46.5%	0.1	0.8	1.3	2.1	61.9%	0.1	0.8
チャイニーズタイペイ	3.0	5.9	50.8%	0.3	0.9	1.7	3.8	44.7%	0.0	0.3
アジア選手権	Post			FT		ORS			FT	
チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
日本	4.5	9.8	45.9%	0.4	1.3	1.8	2.9	62.1%	0.3	0.4
韓国	3.5	6.5	53.8%	0.1	0.6	0.8	1.3	61.5%	0.0	0.3
中国	4.5	8.8	51.1%	0.4	1.8	2.8	4.0	70.0%	0.2	0.8
チャイニーズタイペイ	2.3	6.2	37.1%	0.3	1.8	0.9	1.3	69.2%	0.2	0.8

表 31 SET チーム別ペイントエリア攻撃内容の内訳(世界選手権)

世界選手権		Lay up			FT		Drive			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	0.2	0.3	50.0%	0.0	0.0	2.3	5.5	42.4%	0.5	1.8
2	スペイン	0.2	0.2	100.0%	0.0	0.0	3.3	8.5	39.2%	0.3	1.3
3	オーストラリア	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	2.5	5.8	42.9%	0.0	1.2
4	トルコ	0.3	0.7	50.0%	0.0	0.0	1.0	5.5	18.2%	0.0	1.2
5	カナダ	0.1	0.3	50.0%	0.0	0.0	4.4	10.3	43.1%	0.3	1.9
6	中国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	4.3	12.0	35.7%	0.4	1.6
7	フランス	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0	2.1	5.6	38.5%	0.4	1.4
8	セルビア	0.0	0.7	0.0%	0.0	0.0	4.4	11.4	38.8%	0.6	2.3
9	チェコ	0.3	0.3	100.0%	0.0	0.0	2.3	6.3	36.0%	0.0	1.8
10	ベラルーシ	0.3	0.5	50.0%	0.0	0.0	2.3	7.3	31.0%	0.0	0.5
11	ブラジル	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0	1.8	8.0	21.9%	0.3	3.0
12	キューバ	0.3	0.3	100.0%	0.0	0.3	3.0	10.8	27.9%	0.5	1.8
13	韓国	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	3.3	7.3	45.5%	0.0	0.7
14	日本	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	1.0	7.3	13.6%	0.0	2.3
15	モザンビーク	0.0	0.0	#####	0.0	0.0	1.0	7.7	13.0%	0.0	0.3
16	アンゴラ	0.0	0.3	0.0%	0.0	0.0	1.7	11.0	15.2%	0.0	2.0

世界選手権		Cut			FT		Screen			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	2.2	3.2	68.4%	0.2	1.3	2.7	4.2	64.0%	0.0	0.5
2	スペイン	2.2	3.8	56.5%	0.2	0.3	2.0	5.0	40.0%	0.0	0.5
3	オーストラリア	1.5	2.8	52.9%	0.2	0.3	2.3	5.5	42.4%	0.3	1.3
4	トルコ	0.3	0.8	40.0%	0.0	0.2	1.3	3.8	34.8%	0.0	0.7
5	カナダ	2.6	3.9	66.7%	0.0	0.3	2.7	6.7	40.4%	0.1	0.1
6	中国	2.1	3.7	57.7%	0.1	0.9	1.0	1.9	53.8%	0.0	0.0
7	フランス	1.0	1.7	58.3%	0.0	0.1	1.0	3.4	29.2%	0.3	0.6
8	セルビア	1.6	2.3	68.8%	0.1	0.6	2.6	5.4	47.4%	0.3	0.9
9	チェコ	2.3	3.3	69.2%	0.0	0.0	1.8	5.0	35.0%	0.3	1.0
10	ベラルーシ	1.8	2.0	87.5%	0.0	0.5	2.5	4.0	62.5%	0.0	0.3
11	ブラジル	1.3	1.5	83.3%	0.0	0.0	1.5	2.5	60.0%	0.3	1.5
12	キューバ	1.8	2.3	77.8%	0.0	1.0	1.0	3.3	30.8%	0.0	0.5
13	韓国	1.0	2.3	42.9%	0.0	0.0	2.7	5.3	50.0%	0.3	1.0
14	日本	1.0	2.0	50.0%	0.7	0.7	0.7	1.7	40.0%	0.0	0.0
15	モザンビーク	1.7	2.0	83.3%	0.0	0.3	1.3	2.3	57.1%	0.0	0.7
16	アンゴラ	0.3	1.3	25.0%	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0%	0.0	0.0

世界選手権		Post			FT		ORS			FT	
順位	チーム	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数	成功数	試投数	成功率	ボーナス	獲得数
1	アメリカ	7.7	13.2	58.2%	0.5	2.0	1.7	2.7	62.5%	0.3	1.0
2	スペイン	2.2	4.8	44.8%	0.2	0.5	1.7	3.3	50.0%	0.3	1.0
3	オーストラリア	2.2	5.7	38.2%	0.5	1.8	2.3	4.0	58.3%	0.0	0.2
4	トルコ	4.2	7.7	54.3%	0.5	1.2	1.3	2.3	57.1%	0.0	0.5
5	カナダ	2.1	4.9	44.1%	0.1	1.4	0.6	1.0	57.1%	0.0	0.1
6	中国	2.6	5.7	45.0%	0.3	0.7	0.9	1.7	50.0%	0.1	0.7
7	フランス	3.1	5.9	53.7%	0.1	1.3	2.1	2.7	78.9%	0.0	0.4
8	セルビア	2.1	4.9	44.1%	0.0	0.6	1.7	2.3	75.0%	0.0	0.3
9	チェコ	3.5	4.8	73.7%	0.8	1.5	0.8	0.8	100.0%	0.0	0.0
10	ベラルーシ	3.5	7.5	46.7%	0.5	0.8	0.8	1.3	60.0%	0.0	0.0
11	ブラジル	4.3	9.8	43.6%	0.5	2.5	2.5	5.5	45.5%	0.3	1.3
12	キューバ	2.0	4.8	42.1%	0.3	0.5	0.8	2.0	37.5%	0.0	0.5
13	韓国	1.0	6.3	15.8%	0.3	0.7	1.3	1.7	80.0%	0.0	0.0
14	日本	4.0	8.0	50.0%	0.7	1.3	0.7	1.0	66.7%	0.0	0.7
15	モザンビーク	2.3	10.0	23.3%	0.3	1.3	0.7	1.7	40.0%	0.0	0.7
16	アンゴラ	3.0	7.3	40.9%	0.3	1.7	0.7	2.0	33.3%	0.0	0.3

謝辞

本論文の作成にあたり、様々な助言や、丁寧なご指導を賜りました主査の倉石平先生に心より御礼を申し上げます。また、多くのアドバイスをして頂きました副査の堀野博幸先生、研究分野が異なるにもかかわらず副査を引き受けてくださいました吉永武史先生、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感謝申し上げます。

本研究を進めるにあたり、映像分析の資料をご提供下さいました日本バスケットボール協会の皆様に深く感謝致します。また、同じ実験室の倉石研究室、堀野研究室の方々からご協力を頂きました。ありがとうございました。

2015 年 2 月 11 日

一色 貴史