

バスケットボール競技における勝敗要因についての研究 ～「接戦」に着目して～

コーチング科学研究領域
5020A026-7 川島 優平

研究指導教員：倉石 平 教授

I. 緒言

日本国内でのバスケットボール競技のゲーム分析に関する研究は、勝敗の要因・要素との関連性を示す形で数多く行われてきた。しかし、世界に目を向けてみると、当然、試合全体を通して、勝敗要因を抽出した研究も多く存在してはいるが、特にヨーロッパでは、接戦の試合に着目し、勝敗要因を抽出した研究が数多く存在している。

Csataljay (2012)は、「バスケットボールの試合では、スコアが拮抗しているとき、特に試合の終盤にコーチが下す決断が勝敗を左右する。」と述べているが、日本国内において接戦の試合終盤における勝敗要因を明らかにし、基準値を算出した研究は見当たらない。そこで、本研究では、日本の男子トップリーグであるB.LEAGUEの接戦の試合終盤における勝敗要因を明らかにし、基準値を算出することを目的とした。

II. 方法

1. 接戦の試合の定義

内山ら (2018) は、「第3ピリオドまでの得失点差が8点差以内であれば、9点差以上に比べ、第4ピリオドの戦い方次第でゲームの勝敗が決する。」と述べており、Sampaio et al (2010)は、「挽回が可能であるか否かの最終得点差は8点差である」と述べていることから、本研究における接戦は、「第3クォーター終了時点及び、試合終了時点の得点差が8点差以内」と定義した。

2. スコアの基準

バスケットボール競技はボールゲームの中で唯一、24秒とシュートを放つまでに時間的制限があるものの、試合全体のテンポや

リズムには、毎試合違いがあると考えられるため、本研究においては、「第3クォーター終了時点での両チームの得点の合計値」によって、

「①ロースコアゲーム(73点～99点)」,
「②ミドルスコアゲーム(100点～122点)」,
「③ハイスコアゲーム(130点～153点)」
に分類した。

3. 分析対象

「1. 接戦の試合の定義」に該当するB.LEAGUE, 2020-21シーズンの187試合の試合終盤5分間を対象とした。

4. 分析項目

データの客観性と正確性を保証するため、B.LEAGUE公式ホームページに記載されているBox Score, Play by Playからスタッツ分析を行い収集した38項目を分析項目とした。

5. 分析方法

「1. 勝敗要因の抽出」、 「2. 抽出された各要因に対する基準値の算出」、 「3. 算出された基準値の妥当性の検証」の3段階で行った。

III. 結果

B.LEAGUEにおける接戦の試合終盤では、FGM, FG%, PPP, eFG%の4項目が試合の勝敗に影響を与える要因であることが明らかになった。

接戦の試合終盤に影響を与える4項目の基準値の算出を行った。また、算出された基準値に対して、該当する項目数と得点の間には強い相関関係が認められた。

勝ちの基準値と負けの基準値

	ロースコアゲーム		ミドルスコアゲーム		ハイスコアゲーム	
	勝ち	負け	勝ち	負け	勝ち	負け
FGM	3.52本	2.88本	4.05本	3.80本	4.39本	3.26本
FG%	39.7%	37.6%	44.8%	49.8%	45.4%	42.3%
PPP	0.86点	0.80点	0.99点	1.13点	0.99点	1.08点
eFG%	47.5%	42.3%	52.4%	57.2%	52.5%	49.2%

IV. 考察

1. FGM

適切なシュートセレクションを選択することが重要であるため、接戦の試合終盤においては、特にゴールに近いエリアでシュート放つことで、FGM数が増加、自然と得点数も増加するため、勝敗を分ける要因であると推察される。

2. FG%

ロースコアゲームにおいては、40%前後が勝敗を分けるポイントであると推察される。

ミドルスコアゲームにおいては、45%前後が勝敗を分けるポイントであると推察される。

ハイスコアゲームにおいては、相手チームのFG%を42%以下に抑えることが勝敗を分けるポイントであると推察される。

3. PPP

全てのスコアにおいて、勝ちの基準値が1.0点を下回っていたため、いかに1回の攻撃で確実に1点を取ることが勝敗を分ける要因であると推察される。そのため、1本決めるごとに1点加点される、フリースローを獲得することが重要な要素であると考えられる。

4. eFG%

ロースコアゲームにおいては、いかに50%に近づけることができるかが勝敗を分けるポイントであると推察される。

ミドルスコアゲーム、ハイスコアゲームにおいては、52%が勝敗を分けるポイントであると推察される。

V. 結論

ロースコアゲームにおいては、FGMが3本前後、FG%は40%前後、PPPは1点前後、eFG%は50%前後が勝敗を分ける、各項目の目指すべき基準値である。

ミドルスコアゲームにおいては、FGMが4本前後、FG%は45%前後、PPPは1点前後、eFG%は52%前後が勝敗を分ける、各項目の目指すべき基準値である。

ハイスコアゲームにおいては、FGMが4本前後、FG%は相手チームのFG%が42%以下、PPPは1点前後、eFG%は52%前後が勝敗を分ける、各項目の目指すべき基準値である。

接戦の試合終盤においては、1点を争うようなゲーム内容が想定されることから、1回の攻撃で確実に1点を取ることが重要であると推察される。そのため、よりゴールに近いエリアでシュートを放ち、フリースローを獲得することが重要であると考えられるため、ペイントエリアへの侵入回数を増やすことが重要である。

本研究で算出された基準値に対して、該当する項目数が増えるほど、接戦の試合に勝利する可能性が高くなることが示唆された。そのため、B.LEAGUEの接戦の試合終盤においては、この基準値を達成するように努めることが勝利をするためには重要である。

指導現場においても、これらの客観的数値を踏まえた上で、練習計画及びゲームプランの立案、試合中における状況の把握を行うことで、プレイヤーにより具体的な指示を行うことができる。

今後、指導現場においてより信頼性・妥当性の高い客観的数値の算出を行うためにも、複数シーズンと年数を増やし、多くの蓄積されたデータを参考に基準値を算出することを今後の課題としたい。また、大学や高校など、他のカテゴリーにおける基準値を算出することも今後の課題である。