

バスケットボール競技における トランジションに関する研究 -トランジションディフェンスに着目して-

コーチング科学研究領域

5022A032-1 小林 大起

研究指導教員: 倉石 平 教授

I. 諸言

吉井(1997)は、「ファスト・ブレイクをスタートするチャンスは原則的にはボールの所有が転換するごとくあり、その所有の転換が不意であればあるほど効果的なチャンスとなる。」⁴³⁾と述べている。また、佐古(2013)は、「ターンオーバーが起きたときには逆に相手にアウトナンバーを作るチャンスを与えてしまう」³⁴⁾と述べ、吉井(1997)は、「ファスト・ブレイクによるミスショットのリバウンド獲得後はファスト・ブレイクをスタートさせるチャンスになりえる。」⁴³⁾と述べている。

これらのことからトランジションオフenseは得点をもたらす攻撃手段でありながらも、自陣における攻撃失敗を契機として相手にボールの所有を奪取され、素早い攻撃展開がなされる可能性があると考えられる。しかしながら、トランジションディフェンスに関する研究は数少なく、攻撃の移り変わりの中で失点に着目して検証した研究は見当たらない。そこで本研究では、トランジションディフェンスの失点要因について明らかにすることを目的とした。

II. 方法

1. 分析対象

2022年、第98回関東大学バスケットボールリーグ戦(以下「男子」と略す)における全178試合のうち、映像の入手できた175試合を対象とした。

2. 分析項目

1) Fast break の定義

ドリブルもしくはパスによってセンターラインを越えたとき、ボールラインからゴール方向にいるプレイヤーが1on0から5on4までをFast breakと定義した。

2) Fast break の定義

防御者のマークがルーズな状態にあり、Fast breakから動きを止めることなく、攻撃がなされた2on1から5on4までをSecondary breakと定義した。

3) Fast break, Secondary break 発生場面

スティール(以下「STL」と略す)、シュート成功(以下「成功」と略す)、シュート失敗(以下「失敗」と略す)、スローイン、その他(以下「Others」と略す)を項目とした。

4) スローインの定義

スローインのうち、フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは「インバウンズプレイ」とし、ボールが審判の手渡しによってなされるスローインは「アウトオブバウンズプレイ」と定義した。また、「アウトオブバウンズプレイ」のうち、ベースラインからなされたスローインを「BLOB」とし、サイドラインからなされたスローインを「SLOB」と定義した。

5) フリースロー失敗の定義

フリースロー(以下、「FT」と略す)について、フリースローラインから放たれたシュートの得点が認められず、ディフェンスリバウ

ンドが起こった場合を「FT 失敗」として定義した。

3. 分析方法

映像分析ソフト hudlsportscode を用い、PC 画面上で対象の試合映像を再生しながら、Fast break または Secondary break が発生した場面から前 1 往復を抽出し、分類する各項目に関してタグをつけるタグging という作業を行い、各項目をエクセルに集計した。

III. 結果・考察

1. Fast break 発生回数

全体において、Fast break 発生条件で最も発生回数が多かった項目は失敗、STL の順であった。要因として、カテゴリーの違いとオフense 効率が考えられる。

2. Secondary break 発生回数

全体において、Fast break 発生条件で最も発生回数が多かった項目は失敗、STL の順であった。要因として、カテゴリーの違いとオフense 効率が考えられる。

2. Set offense から Fast break

Set offense から Fast break における Fast break 発生条件では、STL が最も多く発生していた。Sun ら(2022)は「バスケットボールにおいてスティールは通常、チームがファストブレイクを仕掛ける理由となる。」³³⁾と述べている。また、田方ら(2017)は「スティールはそのまま速攻につながる可能性が高い」³⁸⁾と述べ、佐古(2013)は「ターンオーバーが起きたときには逆に相手にアウトナンバーを作るチャンスを与えてしまう。」³⁴⁾と報告されていることから、STL 後に Fast break が発生する確率が高くなることが考えられる。

2. Fast break から Fast break

Fast break から Fast break における Fast break 発生条件では、失敗が最も多く発生していたが有意な差は認められなかった。

倉石(2015)は、年齢と経験が豊富になるほど攻撃効率が上昇し、1 回の攻撃で奪取できる点数が高くなり、1 試合における各カテゴ

リーの攻撃回数の目安は高校 110 回以上、大学 90 回以上、実業団・プロ 85 回以上¹⁸⁾と述べている。また、Alsasua ら(2018)は、U16 におけるバスケットボールチームはプロバスケットボールチームよりも静的ではなく、Fast break の頻度が高い²⁾と述べられており、Ortega ら(2007)は、U16 において、勝利したチームはセットオフense が少なく、Fast Break をより多く使用している³⁰⁾と述べられている。さらに、Alsasua ら(2018)は、U16 のチームよりもプロバスケットボールチームのショットの成功率が大幅に高かった²⁾と述べている。大学・実業団・プロなどカテゴリーが上がるにつれて、トランジションデフェンスに対する意識が高く、Fast break, Secondary break 発生回数が少なくなったのではないかと考える。

IV. 結論

Set offense から Fast break が成功した条件として、STL 後に最も多いことが明らかになった。ハーフコートオフense の際パスとドリブルのミスをする、アウトナンバーの状況が発生しやすいからであると考えられる。パスとドリブルのミスを少なくして、STL された際には、Fast break に備えバックコートに素早く帰陣する必要があると考えられる。

Set offense から Fast break 以外の場面では、本研究において有意差は認められなかった。全体を通じて Fast break が少ないことや、オフense 効率の変化が一つの原因として考えられる。本研究では、関東大学バスケットボールリーグ戦の男子のみを対象とした。今後は複数のシーズンにわたってデータを取得することで、新たな結果が得られると考えられる。また、大学以外のカテゴリーにおける Fast break の発生状況を把握することや、関東大学バスケットボールリーグ戦女子の試合を対象としてトランジションの発生状況を把握することが課題であり、さらに試合数を計上していく必要があるだろうと考える。