

大学女子バスケットボールのゲーム分析から見た 基本的攻撃戦術

岡田 隆造*

Fundamental Offensive Techniques from Analysis of University Women's Basketball Games

Ryuzo Okada *

Abstract

Cooperative tactics in a basketball game are an important factor in victory or defeat, and it is thought that grasping and mastering effective offensive techniques can be one of the factors in winning straight victories in a game.

The scoring power of a team is heightened by mastering these, and it is considered that this leads to improved consistency and increased scores.

キーワード

基本的攻撃戦術, プレー事象, ペネトレイトプレー, 集団戦術

I はじめに

バスケットボール競技のゲームにおける集団的戦術は、勝敗に影響を及ぼす重要な要因であり、有効な攻撃戦術を把握し習得することは、ゲームに勝ち抜くための要因の一つになりうると考えられる。これらを習得することでチームの得点力が高められ、得点を安定して獲得することに繋がると考えられる。

わが国においては、バスケットボール競技は小学校で行われているミニバスケットボールがあり、中学校、高校、大学、クラブチーム、実業団、そしてプロがある。小学生から大人まで広く親しまれているスポーツであるといえる。

現在、日本バスケットボール協会は選手育成のための一貫指導 JABBA 変革21 (エンデバー制度) において、底辺からの一貫指導による日本バスケットボール界全体のレベルアップと世界に通ずるプレーヤーの発掘・育成のためのシステムである。U-12, U-15, U-18といったカテゴリー別の編成で、地区エンデバー、都道府県エンデバー、ブロックエンデバー、トップエンデバーから日本代表選手へとつながる組織編成を行っている (日本バスケットボール協会, 2002)。そういったレベルの選手が多数、大学に進学してバス

* おかだ りゅうぞう：大阪国際大学短期大学部教授 (2011.12.19受理)

防御方法を示し、「O. S」はオフェンスシステムの略称で攻撃方法を示す。「Point」は得点で、「Action」はプレー事象、「Place」は地域を示すようにした。ここでは特に時間経過を記録せず、得点となったプレー事象を記入することとした。本来、戦術的には時間経過も影響されるが、ここでは得点となったプレー事象を最優先とすることで時間経過を省略した。

Action 欄には、プレー事象を記入するのであるが、プレー事象は得点となったシュートに繋がったプレーを抽出しており、シュート、ドリブル、パス等の方法を記入する。また、ドリブルからシュート、あるいはドリブルからパスというようなプレー事象も出てくる。そこで、バスケットボールのゲーム分析に関する先行研究を参考に、シュートとその前のプレー事象を記入しやすいように、図2のように記号化したものを用いた。

O. S 欄にはオフェンスシステムを記入するが、ここではSOはセットオフェンス（遅攻型）FBはファーストブレイク（速攻型）とした。遅攻型は、5対5の状態でのディフェンス体系が整った状態で攻撃した場合とし、速攻型はディフェンス体系が整っていない状態で攻撃を仕掛けた状態とする。

ジャンプショット	JS	速攻（ファーストブレイク）	FB
レイアップショット	LS	遅攻（セットオフェンス）	SO
ターンショット	TS	フォーメーションプレー	FP
ステップショット	SS	フリーランスプレー	FR
3P ショット	3P	パスキャッチからのショット	PS
パス	P	ドリブルからのショット	DS
キャッチ	C	マッチアップディフェンス	MD
ドリブル	D	ゾーンディフェンス	ZD
サイドスローイン	ST		
エンドスローイン	ET		

図2 プレー事象の記号

遅攻型の攻撃方法は速攻型の攻撃方法でない方法で、アーリーオフェンス、フリーランス、ナンバープレイ等全てとした。リバンドショットについては、速攻型、遅攻型のショットの後に出てくるショットなのでどちらの型にも含めずリバンドショットとして記録した。

D. S 欄に記入するディフェンスシステムの記号は、MDのマンツーマンプレスかZDゾーンディフェンスの守備体系とした。本研究では、基本的攻撃戦術の特に攻撃の最終局面を取り上げることとしたため、ハーフコートディフェンスの状態からの攻撃体系としたため、オールコートプレスディフェンスやオールコートゾーンプレスディフェンスは取り上げないこととした。よってMDかZDの表示となる。

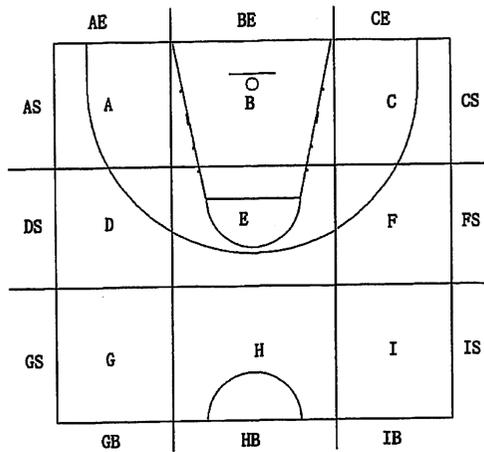


図3 地域区分

Place 欄は、ボールの位置する地域を記入した。地域区分は、バスケットボールのゲーム分析の先行研究（荻田ら、1995）を参考にした。ショットの位置とその前のボールの動きについて記入したため、図3に示すようにハーフコートをも9分割した。また、スローインによるインプレーのボールの位置を示すためにA・D・Gのサイドライン側をAS・DS・GSとし、C・F・Iのサイドライン側をCS・FS・ISとした。G・H・Iのバックコート側をGB・HB・IBとし、A・B・Cのエンドライン側はAE・BE・CEとした。行った試合では、前半と後半で攻撃サイドが変わるが、記録シートでは、前・後半とも同じとした。

このようにして得られた具体的な記録例を図4に示した。

team A	D. S	MD								
	O. S	FR								
	Point		LS		SS			JS		SS
	Action									
	Action	P		P					P	
	Action	C	C	C	C			C	D	C
Place	H	B	E	B			EA	E	B	
team B	D. S	MD								
	O. S	FR								
	Point						LS			
	Action									
	Action					P				
	Action					C	C			
Place					D	B				

図4 記録シート記入例

この記録では攻撃の最終局面であるショットがどの位置でどのように行われたか、また、ショット前のプレーがどのように関係をしたかを見るには十分に活用できるものであった。

3. 分析内容について

1. プレー事象について

プレー事象の出現率は、1ゲームのなかで得点につながったプレーを数量化した。特に、得点に繋がったショットで、レイアップショット、ジャンプショット、リバウンドショット、ターンショット、ステップショットおよび3ポイントショットに分類し、それらの出現率を算出した。

2. ショットに関する結果

1ゲームを通してのショットの成功率は、ゲームにおけるスコアシートおよびBOX記録の結果から次のように算出した。

(1) ショットの成功率：ショット数に対するショットの成功数の割合

$$(\text{ショット成功数} / \text{ショット数} * 100)$$

(2) 攻撃完了率：ショット数にターンオーバーとなりショットに至らなかった回数を加えたものを攻撃回数とし、その攻撃回数に対するショットの成功数の割合

$$\{\text{ショット成功数} / (\text{ショット数} + \text{ターンオーバー数}) * 100\}$$

攻撃完了率においては、フリースローの回数は攻撃の結果としてショット数としてカウントしないこととした。

ここでは、ショットの方法、ドリブルを使用した後、パスまたはショットを行った場合、ドリブルを使用せずパスまたはショットをした場合を、1ゲームを通して算出した。

3. 攻撃型について

大学と実験校及び対象校の攻撃型出現率を表したもので、速攻型(FB型)と遅攻型(SO型、スローインからの攻撃を含む)に分類し、ショットの成功した攻撃の出現率を算出した。遅巧型の出現率が高い値を示した。

4. ショット直前のプレー事象について

図5はショット直前のプレーは以下のように、ドリブルからのショット(DS)、パスを受けてからのショット(PS)に区分した。さらにDSの場合ドリブルでのボールの移動コースについて、PSの場合はパスのボール移動コースについて示す。また制限区域内のインサイドエリア(I)、それ以外のアウトサイドを(O)とし、ボールの移動についてアウトサイドからインサイドへの移動を(O→I)、インサイドからアウトサイドへの移動を(I→O)、インサイドの中での移動は(I→I)とし、アウトサイドからアウトサイド

への移動を (O → O) と区分した. O → I, I → O, O → O, I → I と分類し, ショットの成功したそれらの出現率を算出した.

図5のグラフから, インサイドからインサイドへのパスはドリブルペネトレイトからインサイドのセンターへパス, センター同士のパス, たとえばハイローのポジショニングからの合わせである. インサイドからアウトサイドへのパスは, ドリブルペネトレイトプレーからアウトサイドへパスの合わせ, アウトサイドからアウトサイドへのパスは横断パスよりも, ボールサイド側のパスの合わせが多く見られた. 優勝したAチームはセンターや比較的長身選手からセンタープレーヤーへのパスが多くみられた. これは, 後にも出てくるが, インサイドで確実に2Pを獲得していることが, 優勝したことに繋がったと考えられる.

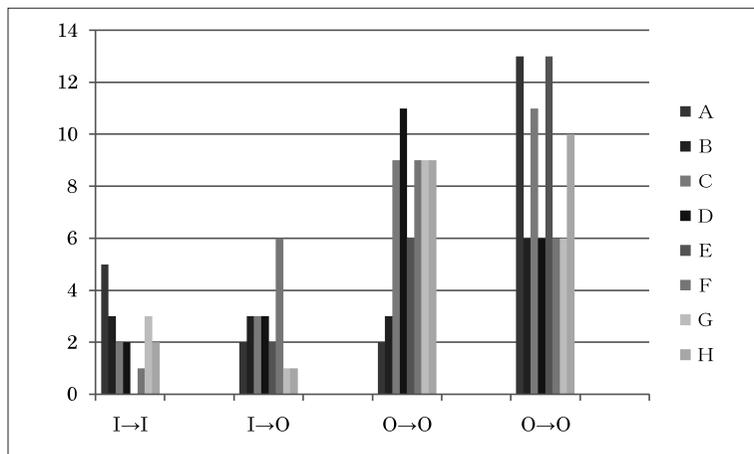


図5 ショット直前のプレー事象

4. 基本的攻撃戦術について

1. インカレ4ゲームの勝ちチーム, 負けチームともショットが成功したプレーと, そのショット直前のプレー事象の中から高い率で現れたプレー事象について, 4ゲーム8チームのショット成功率を算出した.

2. 成功したショットの方法とその直前に出現したプレー事象について検証するために, VTRからより詳細に分析した. 得点となった速攻型と遅攻型の攻撃について, そのプレーの起点となるエリアの出現率について分析をした.

ショットに繋がったプレー事象において, ボールマンとレシーバーとの関連性については, 図6に示すように, ゴールに近いエリアでポジショニングし, パスをレシーブ後1対1からショットに繋げるケース, ゴールから離れた地域からドリブルでボールを進めショットする.

大学女子バスケットボールのゲーム分析から見た基本的攻撃戦術

	A	B	C	D	E	F	G	H	TOT
A	1/30		2/29	1/25	4/30			2/28	10/142
	3.3%		6.9%	4.0%	13.3%			7.1%	7.0%
B	19/30	10/26	8/29	2/25	17/30	5/30	8/25	13/28	82/223
	63.3%	38.5%	27.6%	8.0%	56.7%	16.7%	32.0%	46.4%	36.8%
C		1/26	2/29	1/25		3/30	2/25		9/135
		3.8%	6.9%	4.0%		10.0%	8.0%		6.7%
D	1/30	2/26	3/29	3/25	2/30	5/30	3/25	3/28	22/195
	3.3%	7.7%	10.3%	12.0%	6.7%	16.7%	12.0%	10.7%	11.3%
E	4/30	4/26	6/29	7/25	3/30	3/30	3/25	1/28	31/223
	13.3%	15.4%	20.7%	28.0%	10.0%	10.0%	12.0%	3.6%	13.9%
F	2/30	1/26	4/29	3/25	1/30	5/30	4/25	4/28	21/223
	6.7%	3.8%	13.8%	12.0%	3.3%	16.7%	16.0%	14.3%	9.4%
G		3/26				1/30	2/25		6/81
		11.5%				3.3%	8.0%		7.4%
H	2/30	5/26	4/29	7/25	3/30	7/30	3/25	4/28	35/223
	6.7%	19.2%	13.8%	28.0%	10.0%	23.3%	12.0%	14.3%	15.7%
I	1/30			1/25		1/30		1/28	4/113
	3.3%			4.0%		3.3%		3.6%	3.5%

図6 ショットおよびショットのためにボールを扱った位置（得点となったもの）

チーム A とチーム B は、インサイドの B 地域からの得点率が63.3%と56.7%、チーム C と D はハイポストの E 地域20.7%と28.0%と得点率が多く出現している。チーム D においては、H 地域からの得点率28.0%も比較的多く出現していることが分かる。

Ⅲ 結果及び考察

第1項 分析内容の結果について

1. プレー事象について

まず、図7は大学各チームのゲームにおいて成功したショット数の比較を示したものである。3ポイント（3P）、2ポイント（2P）、フリースロー（FT）のショット率を算出したものである。チーム A、B、C、E、G、H は、2P ショットでの得点率が3P ショットの得点率より高い値を示している。

図8は、各チームの3P ショットと2P ショットを打ったショット数の割合である。3P ショットを多用するチームと2P ショットで確実に得点しようとするチームがショット

数から窺うことができる。この図からも3Pショットより、2Pショットでの得点率が高い値を示している。

	A	B	C	D	E	F	G	H
3P	3/12	4/21	3/8	11/28	4/13	11/23	9/27	8/27
	25.0%	19.0%	37.5%	39.3%	30.8%	47.8%	33.3%	29.6%
2P	27/50	22/54	26/54	14/44	26/56	19/41	16/38	20/37
	54.0%	40.7%	48.1%	31.8%	46.4%	46.3%	42.1%	54.1%
FT	15/24	10/13	7/21	4/5	13/21	1/2	6/9	3/4
	62.5%	76.9%	33.3%	80.0%	61.9%	50.0%	66.7%	75.0%

図7 大学チームのショット数とショット成功率 (BOX)

	A	B	C	D	E	F	G	H
3P	3/30	4/26	3/29	11/25	4/30	11/30	9/25	8/28
	10.0%	15.4%	10.3%	44.0%	13.3%	36.6%	36.0%	28.6%
2P	27/30	22/26	26/29	14/25	26/30	19/30	16/25	20/28
	90.0%	84.6%	89.7%	56.0%	86.7%	63.3%	64.0%	71.4%

図8 3Pショットと2Pショットのショット数と成功数の割合の比較

2. 攻撃の型について

図9は、各チームの攻撃型を速攻型と遅攻型との比率を出したものである。速攻型では、ショット成功数の6.3%を示し、遅攻型では93.7%であった。遅攻型の出現率が、速攻型よりも高い出現率であることが分かる。

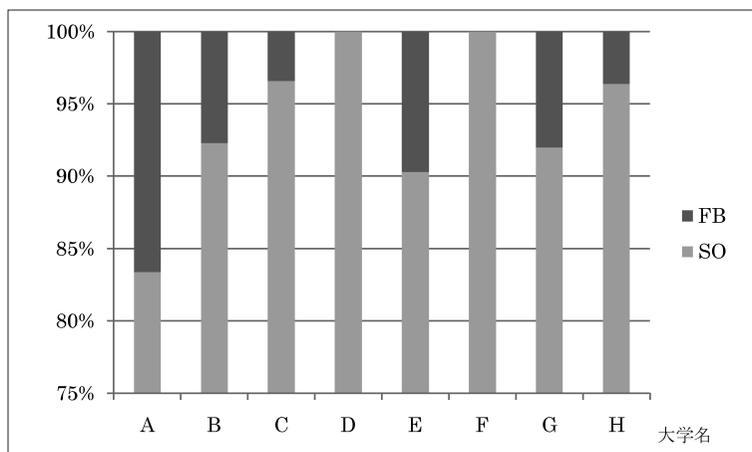


図9 遅攻型と速攻型の比較

図10は攻撃完了率を示したものである。攻撃完了率の平均は、34.8%であった。

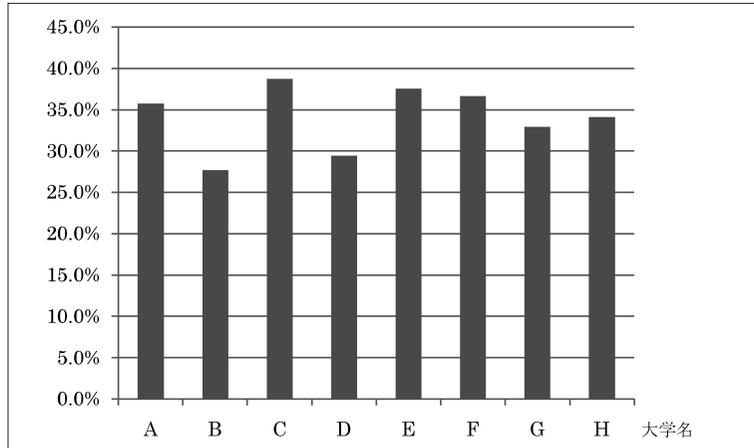


図 10 攻撃完了率の比較

3. ボールを保持してからのプレー事象について

図11は、ボールを保持してからのプレー事象を示したものである。ショット前のプレーヤーのプレー事象について示した。大学に見られるケースは長身プレーヤーを使ったインサイドの攻撃やインサイドに飛び込んでボールを貰ってショットとボールキャッチ後ドリブルペネトレートからショットすることが高い値を示している。

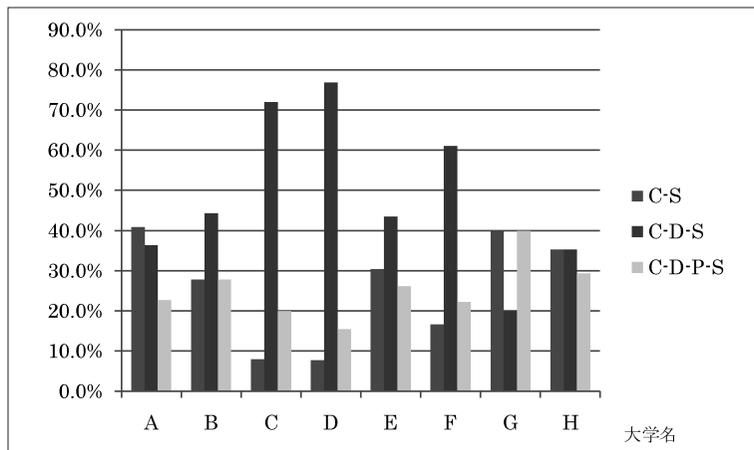


図 11 2P ショット直前のプレーの比較 (ボール保持後)

C → S の値が高いのは、ショットをしたプレーヤーにボールが渡る前のプレーヤーのプレー事象が、ボールをキャッチ後パスかボールをキャッチ後ドリブルペネトレート後パス

する出現率が高いためである。

図12は、各チームにおけるショットの型の出現率の結果を示したものである。レイアップショット（LS）がどのチームにおいても高い率で現れている。次いでジャンプショット（JS）の出現率が高い。センタープレーや見られるターンショット（TS）やステップショット(SS)が高い出現率のチームがある。また、TSやSSより3Pの出現率が高いチームもある。

また、図12は攻撃の最終局面である、ショット方法を各チームで比較したものである。ドリブルペネトレイトからインサイドで合わせてJS、ドリブルペネトレイトからLSの高い値を示している。

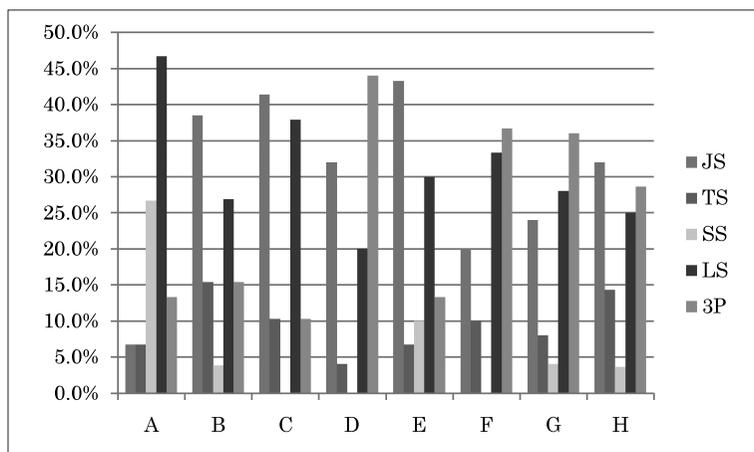


図 12 ショット方法の比較

バスケットボールはチームゲームである。互いに協力し、カバーし合うことによって、一人ひとりの能力があまりないチームでも、より能力のあるチームに勝つことができる。しかし、チームプレーは1対1で攻撃しないということではなく、ゲームでは様々な場面における1対1の連続であるといえる。特にボール保持者の1対1の動きは重要であり、ボールが移動するところには、必ずボールを伴った1対1の状況ができる。ボール保持者がその場面で何をするかによってチームの勝利に繋がる可能性がある。チームプレーを理解しているプレイヤーは自らはもちろんのことチームに対しても有利な条件を作ることができる。チームプレーに徹するプレイヤーはショット、パス、ドライブができる状態でボールを受け、いずれの状況にも対応ができる。そして、チームがゲームに勝つためにはチームの戦術・戦略が必要である。これらから、有効な基本的攻撃戦術というべき集団的攻撃戦術をチームとして、また個人として把握、習得することが、ゲームに勝つための1つとなり、チームの得点を高め、安定して獲得することができると思う。ゲームに発揮された、集団的攻撃戦術を明らかにし、取り出そうとした。

結果、ドリブルペネトレイトプレーで直接、得点獲得のためにプレーするか、ドリブル

ペネトレイトプレーから次のアウトナンバーとなりうる選手にパスを繋ぐことによって、確実に得点を獲得することができる基本的攻撃戦術である。

IV 結語

有効な基本的攻撃戦術というべき集団的攻撃戦術を明らかにし、その戦術をゲームにおいて有効に機能させることができるならば、効果的に得点に結びつけることが可能となる。その基本となる、ドリブルペネトレイトプレーからショットや合わせのパスが効果的にできたならば、長身チームに対しても、得点することが可能となる。

そのためには、ボールマンとノーボールマンのフロアバランス、ノーボールマンのスペーシングやムービングを行うための状況判断が正確に行えるようにトレーニングをしなければならない。

そこで、小学生や中学生の段階から、状況認識や判断できる力を高めることが今後の課題であると考えられる。

引用文献

- 原田茂 (1986) HARADA'S バスケットボールテクニック. 日本文化出版: 東京
- 稲垣安二 (1974) バスケットボール. 泰流社: 東京
- 稲垣安二 (1975) バスケットボールの速攻—理論と練習法—. 泰流社: 東京
- 稲垣安二 (1981) 球技の戦術に関する一考察. 日本体育大学紀要 9: 1-11
- 日本バスケットボール協会 (2002) バスケットボール指導教本. 大修館書店: 東京
- 嶋田出雲 (1997) バスケットボール勝利への戦略・戦術. 大修館書店: 東京
- 吉井四郎 (1979) バスケットボールのコーチング戦法・作戦編. 大修館書店: 東京
- 吉井四郎 (1979) バスケットボールのコーチング基礎技能編. 大修館書店: 東京
- 村上佳司 (1997) バスケットボールにおけるゲーム分析からみた練習内容の開発. 兵庫教育大学大学院学位論文: 兵庫
- 萩田亮・渡辺一志・松本智・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第31巻: 大阪

