

バスケットボールに関する一考察

青井水月

〔I〕 野投成功率とボール保持による攻撃可能回数率について

I 目的

バスケットボールのゲームにおいて、勝敗を決するファクターは種々あるであろうが、それらファクターのうち、1チームがゲーム中にボールを保持する（攻撃のチャンスをつかむ）回数とボールを失う（相手チームに得点させないように防御の立場にまわる）回数の多いか、少ないかは、勝敗に大きな影響をおよぼすものである。それ故ゲーム中、どのようなプレイによってボールをうばい自チームのものとするか、またどのような悪いプレイによって、相手チームにボールを渡す結果をつくるのか、その回数はどうかを知ることは、チームの指導者にとって意味深いことといえよう。本研究は1チームがボールを保持したり、失ったりした回数のうち、攻撃可能回数の率がどのくらいなら勝てるか、またどのくらいに低下すれば敗けるかを見ようとするものである。この攻撃可能率と野投成功率が勝敗にどのように影響しているかをも、あわせて研究しようとするものである。

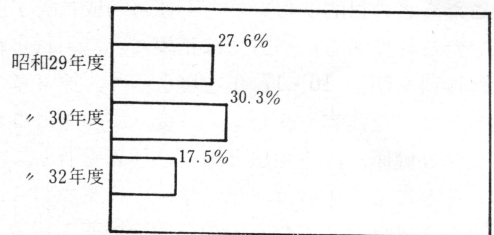
II 対象

昭和32年度、女子全日本実業団決勝リーグおよび春季実業団リーグ上位4チーム間におけるゲーム計7試合と、女子高校選手権3回戦以上および国体関東予選高校女子の部の決勝まで7試合の、勝チーム、負チームを本研究の対象とした。

III 方法および結果

1) ゲームにおける得点は野投得点と自由投得

点の二種であるが、勝敗には野投得点の増減が大きく影響を与えていると考えられる。そこで昭和29年度、30年度、32年度における関東大学リーグ戦の結果から、自由投による得点が全得点の何%を占めているかをみてみると



第1図 全得点中自由投得点の占める%

第1図のごとく、32年度におけるフリースローのルール改正後は、全得点の17.5%だけが、自由投による得点であって、大部分は野投得点によって勝敗が決せられる傾向がみられるようになった。以上のごとき見地から特に今回は野投によるゴール成功率を勝チーム、負チームに分けて見ようとするものである。

2) 女子高校および実業団野投成功率

第1表

	ゲーム数	成功数/投射数	1ゲーム平均数	野投成功率%
実業団女子	7	勝チーム 121/289	17.3/41.4	41.8
		負チーム 70/186	10/26.6	37.0
高校女子	7	勝チーム 196/362	28/51.7	54.1
		負チーム 89/193	12.7/27.6	46.1

第1表は実業団および高校の女子チームにおける勝者、敗者の1ゲーム中における野投成功率を見たものである。

この結果から野投成功率は実業団女子にあって

* MIZUKI Aoi: A Study of Basketball.

は勝者 41.8% に対し敗者 37.0% となり、高校女子にあっては勝者 54.1% に対し敗者 46.1% となることが得られた。

3) 野投成功率が高いだけではゲームに勝つことは出来ない。相手の得点をうわまわる大量の得点をするためには、成功率が高いことと同時に、投射数が多いことが重要である。投射数を増加させるためには、相手の持つボールを奪って味方ボールとし攻撃へのチャンスをつくる必要がある。それ故ゲーム中ボールを保持して攻撃する回数を増し、ボールの保持を失って相手チームボールとしてしまう回数を少なくすることが、勝つための重要なポイントである。本研究ではゲーム中、防御の位置から攻撃にうつれるきっかけとなったプレー、すなわち相手ボールを味方ボールとすることが出来るプレーをプラスプレーと呼び、逆にボールの保持を途中で失い、相手ボールにしてしまうプレーをマイナスプレーと呼ぶこととした。

A. プラスプレー

a. オフェンス・フォロー（攻撃側がショット不成功に終わったボールのリバウンドボールを再び得るプレー）

b. ディフェンス・フォロー（防御側が、相手のミス・ショットしたリバウンドボールを得るプレー）

c. インターセプト（防御側が、攻撃者間のパスを中断するプレー）

d. ヘルドボール（防御側がヘルドボールに持ちこんでジャンプボールを得ることができたプレー）

e. バイオレーション（攻撃側が反則を犯しておのずと防御側のボールになり得るプレー）

f. ジャンプボール（各クォーター、ダブルファール等のあとのジャンプボールを得るプレー）

B. マイナスプレー

a. ミスプレー（キャリング、ダブルドリブル、その他のバイオレーションをおかしてボールの保持を失うプレー）

b. ショット・ミス（シュートのゴール不成功のリバウンドボールが防御側にとられた場合）

c. ヘルドボール（攻撃側が相手側にヘルドボ

ールにされてしかもそのあとのジャンプボールをとられた場合）

d. ジャンプボール（各クォーターの始めおよびダブルファールの後に始められるジャンプボールがとれなかった場合）

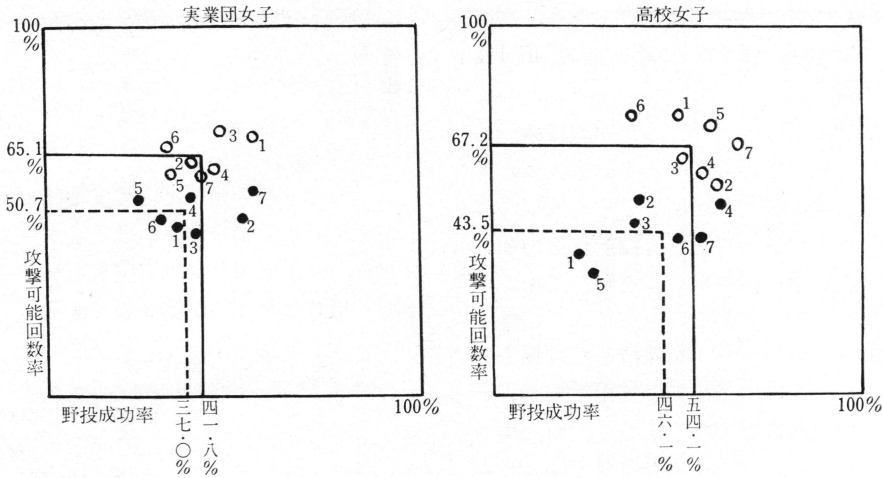
以上のような分類によって実業団女子、高校女子のそれぞれ7試合中における各チームのプラスプレー、マイナスプレーの実数を勝チーム負チーム別に集計したものが第2表である。

第 2 表

		実業団女7試合		高校女7試合	
		勝 チーム	負 チーム	勝 チーム	負 チーム
プ ラ ス プ レ イ	フォロー off	129	65	88	61
	フォロー Def	111	109	112	88
	インターセプト	81	67	135	77
	ヘルドボール	14	8	34	13
	バイオレーション	45	27	70	33
	ジャンプボール	20	8	17	11
	計	400	279	450	283
一試合平均		57.1%	40.0	65.1	40.4
マ イ ナ ス プ レ イ	ミスプレー	89	126	110	205
	ショットミス	109	111	88	117
	ヘルドボール	8	14	13	34
	ジャンプボール	8	20	11	17
	計	214	271	222	368
一試合平均		30.6	38.7	31.7	52.6
(プラス数)×100 (プラス数)+(マイナス数)		65.1%	50.7%	67.2%	43.5%
フィールドゴール		121/289	70/186	196/362	89/193
野投成功率		41.8%	37.0%	54.1%	46.1%

1 ゲーム中に1チームがボールを奪ったり失ったりする回数の総和中、攻撃可能回数が何%にあたるかを求めてみると、攻撃可能回数率は実業団では勝者 65.1% 敗者 50.7% 高校では勝者 67.2% 敗者 43.5% の結果が得られた。

以上総合して実業団女子、高校女子それぞれ7試合における野投成功率と攻撃可能回数率との関係を、勝チーム、負チーム別に図にあらわしたのが、第2図である。これによると、実業団の第2



第 2 図

試合と第7試合および高校の第4試合と第6試合では黒丸(敗者)の野投成功率が白丸(勝者)のそれより高くなっているが、攻撃可能回数率については、敗者が勝者よりまさっているケースは1例もみられない。以上の結果から野投成功率が劣っても試合に勝てる可能性はあるが、攻撃可能回数率が低い、すなわちボールの処理能力の低いチームでは試合に勝つ可能性は少ないということがいえる。

IV 総括

実業団女子7試合、高校女子7試合を対象としての調査で次のような結果が得られた。

- 1) 7ゲームにおける野投成功率の平均値では実業団勝者41.8%, 敗者37.0%, 高校勝者54.1%, 敗者46.1%と勝者が僅かに高くなっている。
 - 2) 攻撃可能回数率から勝者と、敗者との平均値を比較すると、実業団勝者65.1%のとき敗者50.7%, 高校勝者67.2%のときに敗者43.5%と勝者がいずれも大きな差をつけて敗者よりよくなっている。
 - 3) 野投成功率が低くても勝つ可能性はあるが、攻撃可能回数率の低いチームでは勝つ可能性はほとんどない。
- 以上のことから、チームの指導にあたっては、

相手ボールをうばい取って味方の攻撃源をつくるようなプレーを多くするようにし、相手チームには容易にボールを渡すことのないようなボール処理能力を持ったチームに育成することがのぞまれるといえよう。

〔II〕 アジア大会におけるショットの傾向

I 目的

バスケットボールのゲームにおいて、勝敗を決するファクターは種々あるが、その中でショットがなされるポジションおよびショットのフォームが勝敗に何等かの影響を持っているように考えられる。

本研究はいかなる傾向のショットが試合においておこなわれているかをみることによって、適当なショットの指導に役立つ目安をつかもうとするものである。また、最近におけるショットがどのような傾向にすすみつつあるかをもあわせてみようとするものである。

II 方法

1. 第三回アジア大会バスケットボールの予選リーグおよび決勝リーグ33試合について、ゲームごとに記録集計をした。