

バスケットボール競技における ペイントエリアアタックに関する研究

Study on paint area attack in basketball competition

片桐 章光[※] 小津和俊洋^{※※}
Akimitsu Katagiri[※] Toshihiro Kozuwa^{※※}

Summary : In basketball competition, about the possession of the ball and the shooting of the shoot, Winning and losing is decided by two opposed teams scored more points than opponents within a certain period of time. As a principle play to achieve the goal of scoring more points than the opponent, (To shoot), (to defeat opponent's defense) In order to shoot with high probability, It is thought that it is necessary to approach near the goal, In order to shoot near the goal, Defeat opponent's defense and paint area, The player who makes a shot and the ball have to enter. We will clarify what type of tactical behavior is used in PA (PA attack), It was aimed to obtain basic data that will help the leaders instructing future basketball.

キーワード：バスケットボール競技、ペイントエリア、ゴールアタック

I. はじめに

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ことである⁽¹⁾。攻撃チームと防御チームのお互いの争点は、「ボールの所有」と「得点」であることから、攻撃チームはより多く得点を挙げるようにプレイすべきである。攻撃チームが得点するための唯一の方法はシュートしてそれを成功させるということである。

吉井⁽²⁾は攻撃において、より多くの得点を挙げる目的を達成するための原則的プレイとして、「シュートする」、「相手の防御を打ち破る」、「ボールの所有を失わない」ことを挙げられている。さらに、ルールの特徴として、ゴールが地上から3.05mの場所に設置されているため、ゴール付近でシュートすることが確立の高いシュートができることが研究の結果から分かっている⁽³⁾。これらのことから、確率の高いシュートをする為には、ゴール付近に接近する必要があると考えられる。ゴール付近でシュートをするには、相手の防御を打ち破ってペイントエリア（以下PEとする）へシュートをするプレイヤーとボールが侵入していかなければならない。

対する防御は、シュートをさせずに、相手の防御を打ち破ろうとする攻撃に準備しつつ、ボールの所有の奪回を狙うこと⁽⁴⁾が防御の目的である。防御チームは、シュート確率の高い、PEに容易に侵入させないよう防御しようとするのが考えられる。相手の攻撃に対応した防御方法の研究も多く研究されている。そこで、攻撃チームは、PEに侵入して、確率の高いシュートチャンスを得るための

※日本経済大学経済学部健康スポーツ経営学科

※※九州国際大学

戦術や技術が必要になってくる。

これまで、バスケットボール競技に関する研究においては、シュートの確率に関する分析⁽⁴⁾や戦術の分析⁽⁵⁾、どのようにして、シュートの確立を挙げるか等の研究はあった⁽⁶⁾。しかしゴール付近でのシュート確立が高いことがわかっていながら⁽⁷⁾、ゴール付近へどのような戦術行動を用いて侵入していくかを明らかにされている研究は少ない。

本研究は、バスケットボール競技における PE にどのような戦術行動を用いて侵入しているか（PE アタック）を明らかにし、今後のバスケットボールを指導している指導者の一助となる基礎データを得ることを目的とした。

Ⅱ. 研究の方法

1. 対象ゲーム

全日本学生選抜バスケットボール大会の3試合を対象に分析を行った。

2. ペイントエリアアタックの定義

シュートをするプレイヤーとボールがペイントエリアに侵入すること。

ペイントエリアに侵入しても通過するだけではアタックした数には入れない。しかし、侵入して、アシストパスが出た場合は、アタックしたものとする。

3. 分析の項目

試合中に表1を基に数の記録し、PE アタックを用いた攻撃を調査した。

表1 攻撃戦術項目

①	Drive
②	Pass
③	Post up
④	Offence Rebound

Ⅲ. 結果・考察

1. PE エリアへのアタック回数

図1から図3は、表1で見た項目をグラフで表したものである。4つの戦術行動項目で一番多い項目は、①のドライブであった。次いで多い項目は、③ポストアップであった。

次に多い項目は、④のオフenseリバウンドで最後は、②のパスであった。

ドライブの多い理由としては、特別な攻撃戦術の時間をかけて作り出す必要もなく、ドリブルをバックコートから行っていく段階からトップスピードで PE アタックをしている場面も見られた。また、シュートに行かない PE アタックも頻繁に見られた。

次に多いポストアップは、今回調査した3チーム全チームに2メートルを超える長身選手が在籍していた。その為、長身選手を上手く利用して得点するための戦術としてポストアップの数が多いのではないかと考えられる。

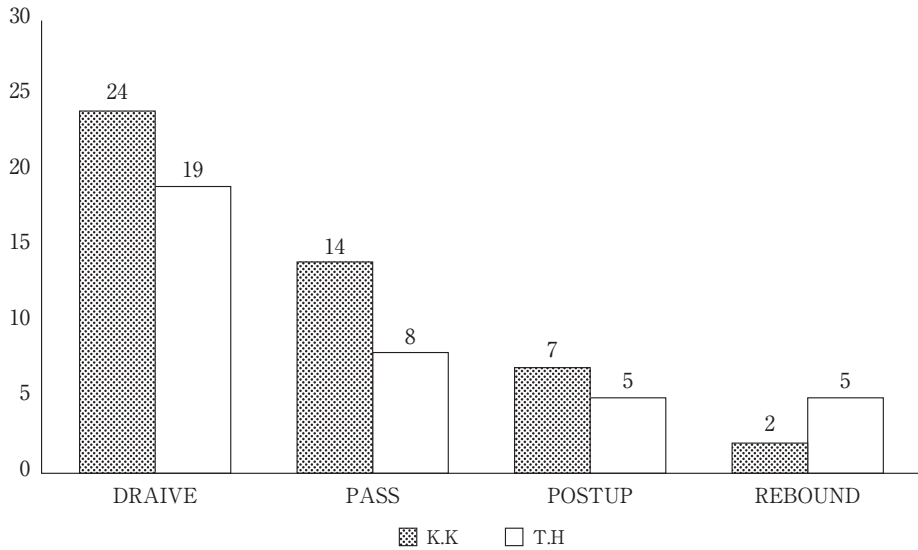


図1 T.H.チームと対戦した時のPEアタック回数

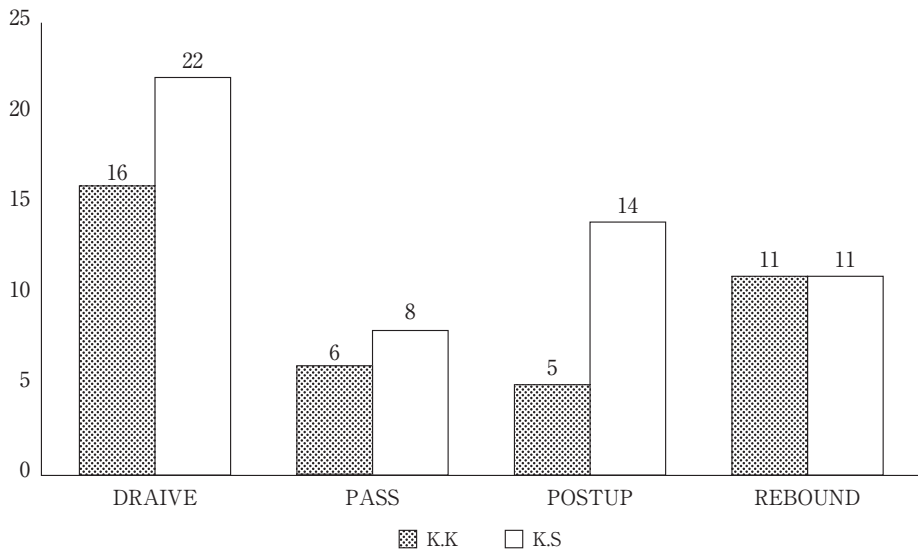


図2 K.S.チームと対戦した時のPEアタック回数

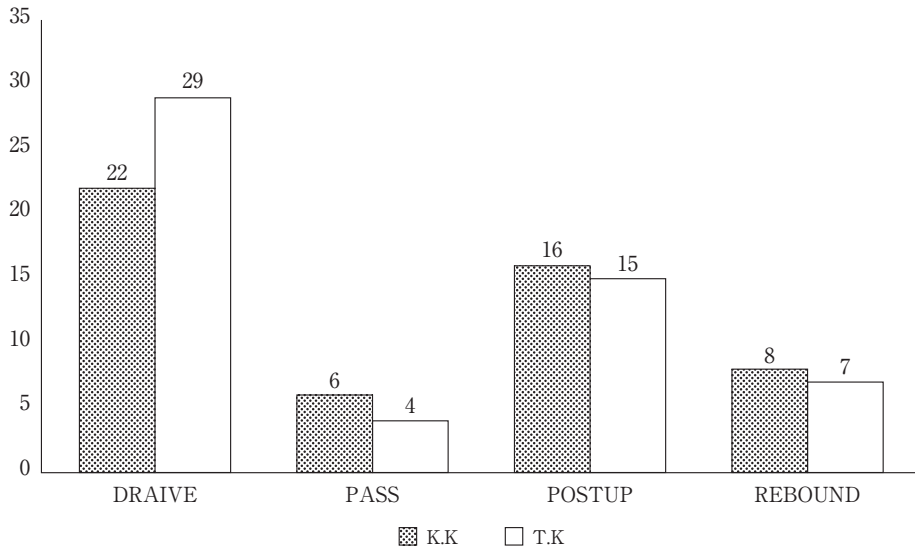


図3 T.Kチームと対戦した時のPEアタック回数

2. スコアーから見るPEアタック

表2 最終スコア

K.K	87	-	55	T.H
K.K	58	-	85	K.S
K.K	94	-	90	T.K

表2は、本調査を行なった試合の最終スコアを示している。この表とPEアタックの回数を比較すると、PEアタックが多いチームが必ずしも勝利しているとは限らないことが言える。しかし、PEアタック数が50回近くなると得点が80点を超える傾向があることがわかった。このことから、バスケットボール競技は、得点を争う競技なためPEアタックは攻撃にとって絶対必要な攻撃戦術の一つである。

3. 攻撃回数から見るPEアタックの回数

表3 攻撃回数

K.K	57.87	-	42.72	T.H
K.K	67.3	-	77.62	K.S
K.K	69.18	-	70.46	T.K

表3は、3試合の攻撃回数を表した表である。この回数からPEアタックの割合をみると、78%はPEアタックを行なっていることがわかった。どのチームもPEアタックを重視して攻撃を組み立てていることが考えられる。しかしK.S戦でのK.KチームのPEアタック率は56%と他のチームよ

りも非常に低い割合であった。この試合のスコアをみると得点も著しく低い数値になっており、外角の確率が悪いシュートを数多く打たされた内容だったと考えられ、得点を獲得していくためには、PE アタックが必要なことがわかる。

V. まとめ

PE アタックに多い攻撃戦術行動は、①ドライブ、②ポストアップ、③オフENSリバウンド、④パスの順番であった。試合の勝敗とPE アタックとの相関は無いが、得点を多く獲得するためには、PE アタックの数が多いほど得点が取れる傾向があることがわかった。

VI. 今後の課題

本研究では、PE アタックをどのような攻撃方法で行えば成功するかの調査を行なった。アタックに多い攻撃方法は、ドライブであることがわかった。しかしこの結果は、本研究で見た試合だけかもしれない可能性があり、今後はデータを数多く蓄積して更に細かい部分まで追求していく必要があると考えている。なぜなら、本研究だけではドライブがどの状況で発生しているか、あるいはどの角度からなのか、さらにドライブの前後はどのような行動が行われているかは明らかにされていない。それらのことを詳しく調査することによって、長身選手を毎回獲得できないチームや、PE アタックすることができずに上手く得点に繋がるプレイが困難なチームの一助となりうる。本研究をきっかけにPE アタックに関する研究が注目されて多くの研究者からバスケットボールの戦術に関する妙案が出れば幸いである。

引用参考文献

- (1) 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, 2 頁.
- (2) 吉井四郎 (1986). 『バスケットボール指導全書 1』, 大修館書店, 13-14 頁.
- (3) 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, 67-71 頁.
- (4) 八板昭仁・野寺和彦 (2007). 「バスケットボールのゲームにおけるショット成功率が勝敗に及ぼす影響」, 九州共立大学スポーツ学部紀要, (1), 17-22 頁.
- (5) 萩田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出曇 (1996). 「バスケットボール競技におけるスクリーンプレイの研究」, 大阪私立大学保健体育学研究紀要, (32), 11-18 頁.
- (6) 八板昭仁・青柳領・大山泰史・川面剛 (2017). 「バスケットボールのゲームにおける勝者と敗者に分類したショット状況とショット成功率の関連」, 九州共立大学紀要, 第8巻 第1号.
- (7) 山口良博 (2015). 「バスケットボールにおけるオフENSリバウンド獲得後の攻撃状況について」, 駒沢大学保健体育部研究紀要, 21, 15-22 頁.