

Title	Scouting SheetによるBasket Ball のゲーム分析
Sub Title	Analysis of basket ball game by the use of scouting sheet
Author	佐々木, 三男(Sasaki, Mitsuo)
Publisher	慶應義塾大学体育研究所
Publication year	1978
Jtitle	体育研究所紀要 (Bulletin of the institute of physical education, Keio university). Vol.18, No.1 (1978. 12) ,p.63- 79
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00135710-00180001-0063

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

佐々木 三 男*

- I は じ め
- II スカウティング・シート
 - (1) スカウティングの要因
 - (2) スカウティング・シートの項目
 - (3) ね ら い
- III 研 究
- IV 結 果 と 考 察
- V ま と め

I は じ め

バスケットボールの特性は、攻撃から防御、防御から攻撃へと連続的なプレーが、くり返えられることにある。このようなプレーの連続性がバスケットボールは「習慣性のゲーム」と言(1)われる所以と考えられる。要するに競技に必要な技術を正確に、くり返し練習することで流動的に多種多様に変化するゲーム場面に反射的な対応動作ができることを強く要求される。つまりプレーのパターンを数多く習得することが、「優れた選手」、「強いチーム」と言われる必須条件だと考える。しかしながら全ての変化に対応できる技術の習得は非常に困難なことである。つまり選手の長所、短所とも言えるあるプレーの変化に対してのその選手の反応が一定化された動作として作られる。このようなことを考えると対戦相手により、常に「持てる力」を十分に発揮できるように、適切な作戦を立て試合に臨むことが必要となってくる。作戦の立案についての基本的な考え方は、まず対戦相手の長所を発揮させず、短所を攻めることにある。このようなことから作戦の適切さが、試合を有利に自チームのペースで展開できる重要な要因の一つとなる。適切な作戦の計画には事前に相手チームの特徴を知ることが必要となってくる。すなわちスカウティングの重要性である。アメリカでは多数のチームがコーチング・スタッフの一員にスカウト専属者を置き、得られた資料により作戦の決定が行なわれ、その有効

* 慶應義塾大学体育研究所助手

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

性と必要性が高く評価されている。⁽²⁾

前記のように適切な作戦計画はプレーに関する資料を各項目に分けて、相手のプレーをスカウティングすることから始められる。そこでスカウティング・シートの作成においては、まず正確な資料の収集であり、さらにシートより得られた資料を自チームとの比較において優れている面と劣っている面とを正確に分析し、それを基礎として作戦の決定を行ない、その主旨を選手に十分理解させることにより有利な試合展開ができるのである。

スカウティングについては、その重要性が認識され、各チーム独自の方法で行なわれているが、本小論においては、(1)個人プレーのスカウティング、(2)チーム・プレーのスカウティングについて試案を作成した。⁽³⁾ さらにこのシートの一つを用いて試合を左右する主な要因についての結果を得たので報告する。

II スカウティング・シート

(1) スカウティングの要因

(a) 個人プレーの特徴

(i) 一般的特徴

- ① 身長・体重・利き腕はどちらか。
- ② 現在のコンディションはどうか。
- ③ スタートイング・メンバーであるか。
- ④ オフェンス・ポジションはどこか。
- ⑤ リバウンディングは強いのか。
- ⑥ ファールの数は多いか。

(ii) オフェンスの特徴

- ① 積極的に攻めるか。
- ② ドリブルは左右使えるか。
- ③ ボール・ハンドリングは上手か。
- ④ パスは状況に応じて使い分けられるか。
- ⑤ アップ・アンド・アンダー、ギブ・アンド・ゴーを行なうか。
- ⑥ カット・インのスピードはあるか。
- ⑦ セーフティー・マン、リバウンダーのいずれであるか。
- ⑧ フェイントは上手か。
- ⑨ 数多く使うシュートのポジションおよびレンジはどこか。

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

- ⑩ フリー・スローの確実性はあるか。
- ⑪ パス，ドリブル，シュートでの動作にパターンはあるか。

(A) ディフェンスの特徴

- ① 積極的なディフェンスを行うか。(パス，ドリブルのインターセプトを常に狙っているか。)
- ② オフェンスからの切替えは速く，ピック・アップは確実に行なわれているか。
- ③ シュートに対しては，どのように行なわれているか。
- ④ ビジョンポジション，コミュニケーションは正確に行なわれているか。
- ⑤ スクリーン・プレーに対する反応は，適確に行なわれているか。
- ⑥ リバウンディングは強い。ボックス・アウトは，どのように行なわれているか。

(b) チームの特徴

(i) 一般的特徴

- ① 平均身長 (スターティング・メンバー)。
- ② スピードはあるか。
- ③ フェイトはあるか。
- ④ リバウンディングは強いか。
- ⑤ レギュラー選手以外のプレーはどうか。
- ⑥ チーム・ファールの数はどうか。

(ii) オフェンスの特徴

- ① 速攻，遅攻のどちらを得意としているか。
- ② 遅攻でのフォーメーションはサインを使うか。そのフロアー・バランスとプレーの始めはどのように行なわれているか。
- ③ ジャンプ・ボール・プレーのポジションとそのプレーはどのように行なわれているか。
- ④ フロント・コートでのスロー・インのフロアー・バランスとプレーはどのように行なわれているか。
- ⑤ プレス・ディフェンスに対してはどのように行なわれているか。(パス，ドリブルのどちらを多用するか。)
- ⑥ 速攻で多用されるパターンはあるか。(特にアウト・レット・パスの特徴。)
- ⑦ ポスト・プレーにパターンはあるか。
- ⑧ 数多く使われるシュートの種類とそのポジションはどこか。
- ⑨ フロアー・リーダーは誰か，また攻撃パターンの立てなおしはどのような方法が取られているか。

(iii) ディフェンスの特徴

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

- ① マン・ツー・マン，ゾーンのどちらを得意としているか。
- ② サインでのチェンジング・ディフェンスを使うか。またそのきっかけは何か。
- ③ 5名のコミュニケーションは行なわれているか。
- ④ パス，ドリブル，シュートに対してはどのように行なわれているか。
- ⑤ スクリーン・プレーに対してはどのように行なわれているか。
- ⑥ ポスト・マンに対してはどのように行なわれているか。
- ⑦ カット・イン・プレーに対してはどのように行なわれているか。
- ⑧ 帰陣は速いか，またピック・アップは正確に行なわれているか。
- ⑨ リバウンディングに対してのボックス・アウトはどのように行なわれているか。
- ⑩ ヘルプ・ディフェンスはどのように行なわれているか。

(2) スカウティング・シートの項目

スカウティングに必要と考えられる主な項目を基礎に，シートの作成を行なった。

(a) チームの一般的特徴

表1はチームの一般的特徴についてのシートである。

- ① Starting-member——各プレイヤーのオフense・ポジションと身長を記録する。
- ② Member-change の特徴——どのプレイヤーと交代したかを時間と共に記録する。

表1 チームの一般的特徴のシート

Team	大会名	Team
	Starting member	
	Member change	
	Offense の特徴	
	Defense の特徴	
	特に目立つPlayer の特徴	
	Time out 後の変化	

ムのリズムも記録する。

(b) フォーメーション・プレー

- ③ Offense の特徴——得意としているパターンと中心的プレイヤーを記録する。
- ④ Defense の特徴——得意としている型と，そのパターンを記録する。
- ⑤ 特に目立つ Player の特徴——オフense，ディフェンスで目立つプレイヤーの特徴を記録する。
- ⑥ Time-Out 後の変化——オフense，ディフェンスで状況に応じて意図的な変化があれば記録する。またその時点での得点とチー

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

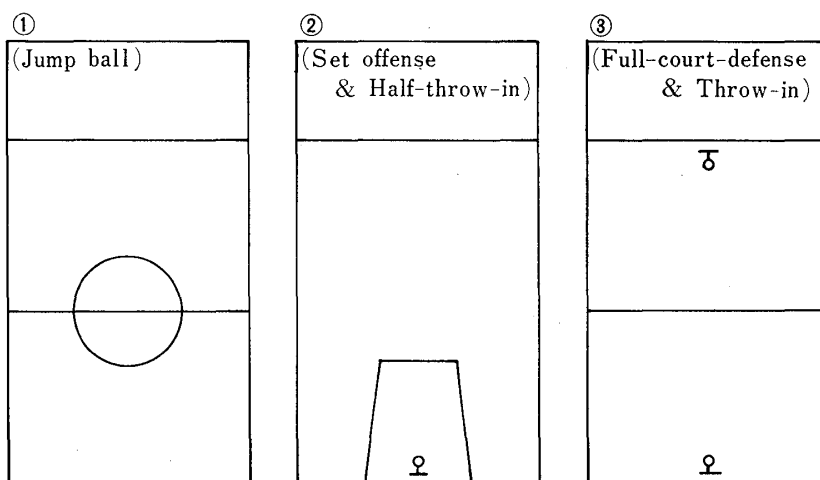


図1 Formation Play Scouting Sheet

図1はフォーメーション・プレーについてのシートである。

- ① Jump-ball——フロアー・バランスとそのプレーのポイントを記録する。(センター・ジャンプ、フロント・コート、バック・コート共にこのシートを使用する。)
- ② Set-offense & Half-throw-in——セット・オフェンスでは全体の動きと、そのプレーのポイント、またどのプレイヤーから始められるかを記録する。
スロー・インはフロント・コートでのプレーでそのフロアー・バランスと全体の動きのパターン及びそのポイントを記録する。
- ③ Full-court-defense & Throw-in——フル・コート・ディフェンスではフロアー・バランスと動きのパターンおよびポイントを記録する。
スロー・インではプレス・ディフェンスに対するプレーでそのフロアー・バランスと動きのパターンを記録する。

Team		大会名	
Field Goal %			Individual %
Free Throw %			
Time			
Score			
Player			

図2 Shoot Position Scouting Sheet

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

(c) シュート・ポジション

図2はシュート・ポジションについてのシートである。記録方法はシュートしたポジションにプレイヤー・ナンバーを記入する。その場合、レイ・アップ・シュート・メイドはプレイヤー・ナンバーを「△」印で囲む。リバウンディング・シュート・メイドは「□」印で囲む。他のシュート・メイドは「○」印で囲む。フリー・スローは余白にプレイヤー・ナンバーの上に「□」印でそれぞれ表わす。さらにタイム、スコア、プレイヤーの欄にシュート・メイドに合わせて記入する。

(d) グッド・プレーとバッド・プレー

表2は Good-Play & Bad-Play についてのシートである。記録方法はまず時間経過に合わせて各項目欄にプレイヤー・ナンバーを記入する。ランニングスコア欄にシュート・ミス「/」印、シュート・メイド「×」印、フリー・スロー「□」印、タイム・アウト「V」印でそれぞれを記入する。またメモ欄にオフェンス回数(速攻、遅攻の回数とそれぞれの成功回数)を記録する。

Good-Play の項目については

- ① Assist-pass——そのパスでノー・マーク・シュートで得点となった場合
- ② Loose-ball-get——ルーズ・ボールをゲットした場合
- ③ Interception——パス、ドリブルのインターセプトをして自チーム・ボールになった場合
- ④ Held-ball——相手チーム・ボールをヘルド・ボールまたルーズ・ボールをヘルド・ボールにした場合。さらにその後のジャンプ・ボール・プレーで自チーム・ボールになればプレイヤー・ナンバーを「○」で囲む。
- ⑤ Good-help——ヘルプ・ディフェンスにより得点を許さなかった場合
- ⑥ Good-defense——オフェンス・ファールを誘った場合。またスロー・イン・プレーの5秒、バック・コートの10秒、オール・コートでの30秒の各オーバー・タイムはチーム・ディフェンスとして「Ⓣ」とする。
- ⑦ Shoot-cheak——シュート・ブロックにより自チーム・ボールになった場合
- ⑧ Offense-rebound——オフェンスでリバウンド・ボールをゲットした場合
- ⑨ Defense-rebound——ディフェンスでリバウンド・ボールをゲットした場合

Bad-Play の項目については

- ① Easy-shoot——ノー・マークでのシュートミスの場合
- ② Pass-miss——自からの技術の未熟さからミスをした場合
- ③ Catch-miss——自からの技術の未熟さからミスをした場合
- ④ Dribble-miss——自からの技術の未熟さからミスをした場合
- ⑤ Foul——オフェンスでのファールはプレイヤー・ナンバーを「○」で囲む。

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

表 2 Good-Play & Bad-Play のシート

大会名	Assist-pass Loose-ball Intercept Held-ball Good-help Good-def Shoot-check Off-rebound Def-rebound	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Total	[メモ]
		19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
V.S	Bad - Play	Easy-shoot Pass-miss Catch Dribble Foul Held-ball Weak-side Help-def Violation Screen-out																				Total	[メモ]
		Runnig-score	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
年 月 日 場所	Good - Play	Assist-pass Loose-ball Intercept Held-ball Good-help Good-def Shoot-check Off-rebound Def-rebound																				Total	[メモ]
		Runnig-score	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
年 月 日 場所	Bad - Play	Easy-shoot Pass-miss Catch Dribble Foul Held-ball Weak-side Help-def Violation Screen-out																				Total	[メモ]
		Runnig-score	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

- ⑥ Held-ball——自チーム・ボールをヘルドにされた場合、ただしジャンプ・ボールの結果再び自チーム・ボールになればプレイヤー・ナンバーを「○」で囲む。
- ⑦ Weak-side——ヘルプ・ディフェンスが行なえないポジションをブラッシュされ得点された場合
- ⑧ Help-defense——ヘルプ・ディフェンスの機会にそれを怠り得点を許した場合
- ⑨ Violation——相手チームに攻撃権を渡すバイオレーションを犯した場合、ただしパス・カットによるバック・パスは除く。

(3) ね ら い

前記の方法でスカウティングされたシートを集計することにより対応するプレーの指示を行なう。

(a) チームの一般的特徴のシートにおいては、マーク・マンの決定とチーム・オフense, チーム・ディフェンスのキー・ポイントの指示を行なう。

(b) Formation-Play のシートにおいては、マーク・マンの決定とそれに対応するディフェンス法およびチーム・ディフェンスのキー・ポイントの指示を行なう。

(c) Shoot-position のシートにおいては、マーク・マンの決定とシュートに対する個人およびチーム・ディフェンス法のキー・ポイントの指示とリバウンディングの対策の指示を行なう。

(d) Good-Play & Bad-Play のシートにおいては、各プレイヤーとチームの特徴を把握し、個人およびチームとしてのオフense法, ディフェンス法のキー・ポイントの指示を行う。

Ⅲ 研 究

本研究においては現在のバスケットボール試合を構成する要因を把握するために、Good-Play & Bad-Play のシートを用いて1977年全日本学生選手権大会男子8試合, 女子5試合および1978年全日本総合選手権大会男子4試合, 女子4試合の勝ちチーム, 負けチームとに分け比較検討を試みた。その分析項目は、Good-Play と Bad-Play の回数, 試合を構成すると考えられる主な項目, 得点経過と Good-Play, Bad-Play の関係についてである。

Ⅳ 結 果 と 考 察

今回はバスケットボールの試合を構成すると考えられる項目について、現在国内でトップ・

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

表3 Good & Bad Play の各項目の平均値 (回数)

		Good-Play								
		Assist pass	Loose ball	Interception	Held ball	Good def	Good help	Shoot check	Offense rebound	Defense rebound
男子 N=12	勝	4.4	2.6	2.9	0.5	3.9	0.3	2.2	11.4	20.6
	負	3.6	2.7	2.1	1.4	4.0	0.1	0.6	9.4	17.5
女子 N=9	勝	3.7	3.7	5.2	5.2	3.2	0.1	1.7	8.9	21.8
	負	1.9	3.9	2.1	7.4	3.0	.0	0.8	8.4	16.7

		Bad-Play									
		Easy shoot	Pass miss	Catch miss	Dribble miss	Foul	Held ball	Weak side	Help def	Viol-ation	Screen out
男子 N=12	勝	2.1	5.8	1.1	0.8	21.7	0.3	1.1	0.9	3.2	0.2
	負	2.7	5.5	1.3	1.2	22.6	0.2	1.2	1.2	3.3	0.6
女子 N=9	勝	1.3	3.9	1.3	0.3	19.2	0.2	1.4	1.1	4.2	1.0
	負	1.0	7.3	2.3	0.3	20.3	0.3	2.7	1.2	5.0	0.6

レベルと思われる大会の男女21試合の結果について報告する。

表3は Good-Play (以下G. Pとする)9項目, Bad-Play (以下B. Pとする)10項目別の男女平均回数を表わしたものである。

これを見ると, 男女共にG. PとB. Pの回数は勝ちチーム(以下勝者とする)が負けチーム(以下敗者とする)より優れている項目が多いが, 女子におけるG. Pのヘルド・ボールが男子に比較して多いのが目立った。このことは女子ゲームでの一つの大きな特徴と思われる。

表4は男女全日本総合選手権大会(以下全日本とする)と男女全日本学生選手権大会(以下全学生とする)のG. P9項目, B. P10項目別平均回数を表わしたものである。

これを見ると, 両大会の男女共に勝者が優れているものが多かったが, 全学生女子におけるG. Pのインターセプトが勝者に特に多いのが目立った。このことは両者間にパスの技術に大きな差があるものと判断できる。

表5は男女別G. PとB. Pそれぞれの全体の平均回数を表わしたものである。

この結果より男女共に勝者が優れていた。特に男子勝者のG. PとB. Pの差が11.6回に対して, 敗者では, その差が1回であった。女子勝者においては, その差が20.4回に対して, 敗者では2.6回であった。このことは勝利の一つの条件としてミス・プレーを挙げられる。

表6は男女大会別G. PとB. Pそれぞれの全体の平均回数を表わしたものである。

男女共に勝者が優れていた。特に全日本男子勝者のG. PとB. Pの差が26回に対して, 敗者では1.8回, また全学生女子勝者では28.8回に対して, 敗者では4.4回と差が目立った。

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

表4 全日本大会での G.P & B.P の各項目の平均値 (回数)

			Good-Play								
			Assist pass	Loose ball	Interception	Good def	Held ball	Good help	Shoot check	Offense rebound	Defense rebound
全 日 本	男子 N=4	勝	5.3	3.5	4.8	3.8	0.8	0.3	2.0	11.3	23.5
		負	2.3	3.0	2.3	3.3	0.3	.0	0.3	8.3	15.8
	女子 N=4	勝	3.0	3.0	2.8	2.5	4.0	.0	1.3	8.3	20.0
		負	2.0	1.5	2.3	3.8	6.8	.0	0.5	7.5	16.5

			Bad-Play									
			Easy shoot	Pass miss	Catch miss	Dribble miss	Foul	Held ball	Weak side	Help def	Violation	Screen out
全 日 本	男子 N=4	勝	1.3	3.8	0.8	0.8	19.5	.0	1.0	1.3	2.8	0.5
		負	3.8	3.8	0.8	0.5	22.3	0.3	1.5	1.8	2.5	0.5
	女子 N=4	勝	2.5	5.0	1.0	0.3	15.8	0.3	1.8	1.3	3.3	2.0
		負	1.8	5.8	2.8	0.3	20.0	.0	3.3	1.3	4.3	0.8

表4 全日本学生大会での G.P & B.P の各項目の平均値 (回数)

			Good-Play								
			Assist pass	Loose ball	Interception	Good def	Held ball	Good help	Shoot check	Offense rebound	Defense rebound
全 学 生	男子 N=8	勝	4.0	2.1	2.0	4.0	0.4	0.3	2.3	10.4	19.1
		負	4.3	2.5	1.1	4.4	1.8	0.1	0.4	8.5	18.4
	女子 N=5	勝	4.2	4.2	10.2	3.8	9.2	0.2	2.0	9.4	23.2
		負	1.8	5.8	2.0	2.4	8.0	.0	1.0	9.2	16.8

			Bad-Play									
			Easy shoot	Pass miss	Catch miss	Dribble miss	Foul	Held ball	Weak side	Help def	Violation	Screen out
全 学 生	男子 N=8	勝	2.5	6.9	1.3	0.9	22.3	0.5	1.1	0.8	3.4	0.1
		負	2.1	6.4	1.5	1.5	22.8	0.1	1.5	0.9	3.8	0.6
	女子 N=5	勝	0.4	5.4	1.6	0.4	22.0	0.2	1.2	1.0	5.0	0.2
		負	1.0	8.6	2.0	0.4	20.6	0.6	2.2	1.2	5.6	0.4

このことは両大会共に対戦者間に力の差が大きいことが判る。

表7は試合を構成すると考えられる主な項目の分析結果を表わしたものである。

① **Offense** 回数(攻撃権を得た回数)——ルール上決められた試合形式からも判るように勝敗との関係は特になかった。

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

表6 G.P & B.P の大会別平均値
(回数)

			Good-Play	Bad-Play
全 日 本	男子 N=4	勝	57.3	31.3
		負	38.3	36.5
全 学 生	女子 N=4	勝	44.8	33.0
		負	40.8	40.0
全 日 本	男子 N=8	勝	44.5	40.1
		負	41.8	41.1
全 学 生	女子 N=5	勝	66.4	37.6
		負	47.0	42.6

表5 G.P & B.P の平均値
(回数)

		Good-Play	Bad-Play
男子 N=12	勝	48.8	37.2
	負	40.6	39.6
女子 N=9	勝	56.4	36.0
	負	43.7	41.1

表7 試合を構成すると考えられる主な項目

	男子		女子		全 日 本				全 学 生			
	N=12		N=9		男子 N=4		女子 N=4		男子 N=8		女子 N=5	
	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負
Offense 回数	96.4	97.0	101.1	100.1	104.0	105.8	91.0	90.3	92.6	92.6	109.2	108.0
Shoot 回数	70.3	67.8	72.9	65.1	77.0	70.5	76.8	58.0	67.5	66.4	69.8	70.8
Field Goal %	46.7	41.3	47.9	34.5	54.9	39.7	38.8	39.2	42.1	32.0	55.9	31.4
Fast Break 使用率 %	18.7	13.5	22.3	10.4	26.6	11.3	12.4	14.2	18.3	6.0	30.9	7.9
Fast Break 成功率 %	50.0	50.9	50.7	37.8	52.4	56.3	36.8	45.5	47.4	43.6	55.6	28.6
全得点に対する Fast Break %	20.1	16.7	23.6	11.4	25.4	15.2	11.8	6.5	25.9	20.0	17.2	2.3
Free Throw %	67.4	69.3	55.6	89.5	76.4	62.0	89.1	84.6	64.0	66.4	42.9	91.7
全得点に対する Free Throw %	17.6	16.7	13.2	16.1	14.0	14.7	15.2	10.8	20.0	17.6	11.9	20.0
Offense Rebound %	31.4	21.3	23.4	19.8	38.7	20.6	24.0	19.6	25.9	21.7	23.0	19.9
Defense Rebound %	51.1	47.5	51.3	42.7	55.3	48.7	52.9	45.0	48.9	46.5	50.2	41.3
Miss Play による off 権の移行率 %	14.8	15.0	13.7	16.8	10.1	9.5	13.5	14.7	30.0	33.6	12.8	17.6

② Shoot 回数 (フィールド・シュートの回数) ——全学生女子勝者を除いて、勝者が優れていた。特に全日本女子勝者が76.8回に対して敗者では58回で差が目立った。

このことはシュートまで持っていく力、つまりボール・キープ力に差があるものと考えられる。

③ Field-Goal % (フィールド・シュートの確率) ——全日本女子勝者を除き勝者が優れてい

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

た。特に全日本男子勝者が54.9%に対して、敗者が39.7%，また全学生女子勝者が55.9%に対して、敗者が31.4%で差が目立った。

このことはボール・キープ力と共にシュート力にも差があることが判る。

④ Fast-Break 使用率% (シュートまで行なわれた攻撃で速攻の占める率) ——全日本女子勝者を除き勝者が優れていた。特に女子全体では勝者が22.3%に対して、敗者では10.4%，また全学生男子勝者が18.3%に対して、敗者では6%，さらに全学生女子勝者が30.9%に対して、敗者が7.9%と差が目立った。

このことは、チームとしての速攻に対する評価の相違によるものと、攻撃パターンの相違であると思われる。なお全学生女子敗者で一チームだけ使用回数「ゼロ」があった。

⑤ 全得点に対する Fast-Break 得点率% (全得点に対する速攻で占められた得点の割合) ——すべて勝者が優れていた。

このことは速攻の重要性が強調できると考える。

⑥ Free-Throw % (フリー・スローの確率) ——全日本男子勝者を除き敗者が優れていた。

このことは、ルール改正でファールに対する罰則が重くなったことから考えても予想を裏切る結果であった。

⑦ 全得点に対する Free-Throw 得点率% (全得点に対するフリー・スローが占めた得点の割合) ——比較的低い%であったことは、ファールに対する考え方が変化された結果と推測できる。

⑧ Offense-Rebound-Ball 獲得率% (自チームのシュート・ミスにより獲得した割合) ——全て勝者が優れていた。特に全日本男子勝者38.7%に対して敗者20.6%と差が目立っている。この事は従来より勝因の重要な要素と言われていた実証となるものと考えられる。

⑨ Defense-Rebound-Ball 獲得率% (相手チームのシュート・ミスにより獲得した割合) ——全て勝者が優れている。この事もオフェンス・リバウンドと同様のことが言える。

⑩ Miss-Play による攻撃権の移行率% (全攻撃回数に対してシュート・ミスを除くミス・プレーによる攻撃権喪失の割合) ——全日本男子勝者を除き勝者が優れている。この結果より勝利のためにはミス・プレー、特に攻撃権喪失プレーを軽減することの重要性が挙げられる。

図3、図4は得点経過とG.P、B.Pの関係について表わしたものである。なお図3、図4の記録方法は、G.Pの欄では「○」が攻撃権奪回、「/」が攻撃権奪回にはならないがG.Pを示している。B.Pの欄では「×」が攻撃権喪失、「/」が攻撃権喪失にはならないがG.Pを示している。Score欄では「×」がシュート・メイド、「/」がシュート・ミス、「□」がフリー・スロー、「矢印」がタイム・アウトを示している。

図3は中央大学(以下中大とする)対慶應義塾大学(以下慶大とする)の試合を表わしたもので

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

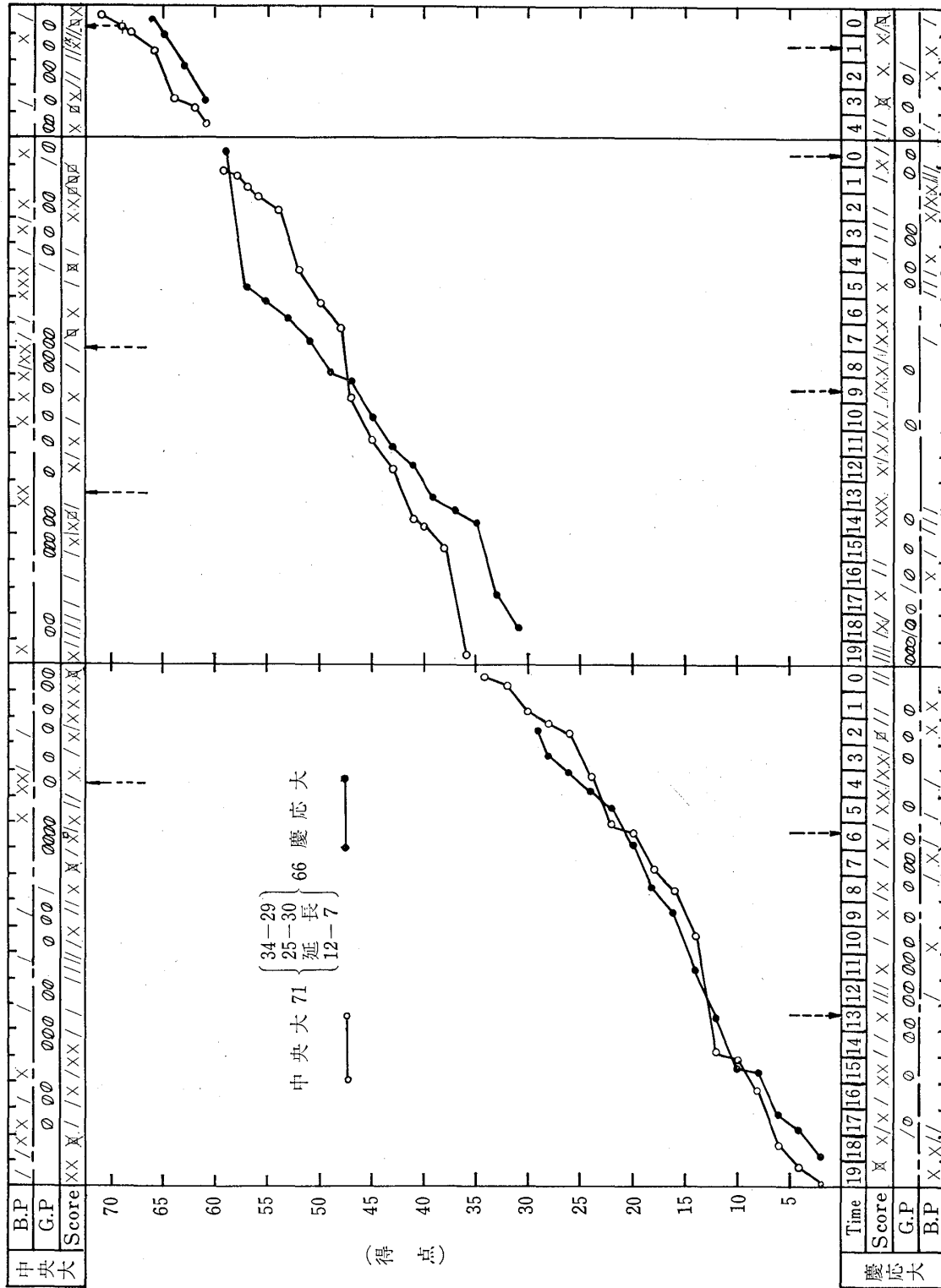


図3 得点と G.P & B.P の関係 (中央大学対慶應義塾大学) (1977)

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

ある。

この図より、前半残り14分から10分まで、勝者中大は6回の攻撃権奪回（以下奪回とする）をし、攻撃権喪失（以下喪失とする）回数ゼロ、得点4点となっている。一方敗者慶大は奪回7回、喪失2回、得点4点であった。

この結果シュート・ミスにより両者共に相手チームに攻撃権を与え、試合は膠着状態で両者オフェンス・リズムの変化が強く要求される時期と判断できる。

さらに残り7分から2分まで中大は、奪回7回、喪失3回、得点12点であるのに対して、慶大は、奪回6回、喪失2回、得点11点であった。ここでも膠着状態が続き共にリードが保てずタイム・アウトを要求している。つまり得点を考え特にディフェンス面での頑張りが両者必要と思われる。

また残り1分から0分まで中大が得点6点に対して、慶大は無得点である。つまり中大のディフェンス面の好調さに反して、慶大のオフェンス面の低調さが目立っている。

後半残り19分から16分まで、中大は各項目から判るようにオフェンス、ディフェンス両面の低調さが目立つのに対して、慶大では奪回回数に比べると得点の伸びが見られない。これはオフェンス・リズム特にシュートに対する工夫が望まれる時期と考えられる。

さらに残り11分から7分まで、中大は奪回7回、喪失5回、得点5点、慶大では奪回2回、喪失回数ゼロ、得点10点となっている。つまり中大のオフェンス面でのミスが多く、慶大は、そのミスに乗じて得点を重ねていると言える。

また残り5分から0分まで、中大は奪回5回、喪失6回、得点9点であるのに対して、慶大は奪回6回、喪失4回、得点4点で両者共にオフェンス、ディフェンス最悪の状態と言えるが、慶大の喪失ではないがミス・プレーの連続に中大が助けられたと言える。

延長戦においては慶大が最悪の状態から脱しきれず奪回回数、シュート回数共に比べても中大の優位となっている。

表 8 全日本学生男子、中央大学対慶應義塾大学（1978）

	Field Goal %	Free Throw %	G. Pの回数	B. Pの回数
CHUO UNIV	40.6	55.6	51	36
KEIO UNIV	43.5	75.0	41	34

表 8 は図 3 の集計結果である。これによると敗者慶大が僅かに勝っていると言えるが、試合の流れ、つまり局面の判断のタイミングのずれが勝利を逃したものと思われる。

図 4 は三菱電機名古屋（以下三菱とする）対共同石油（以下共石とする）の試合を表わしたものである。

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

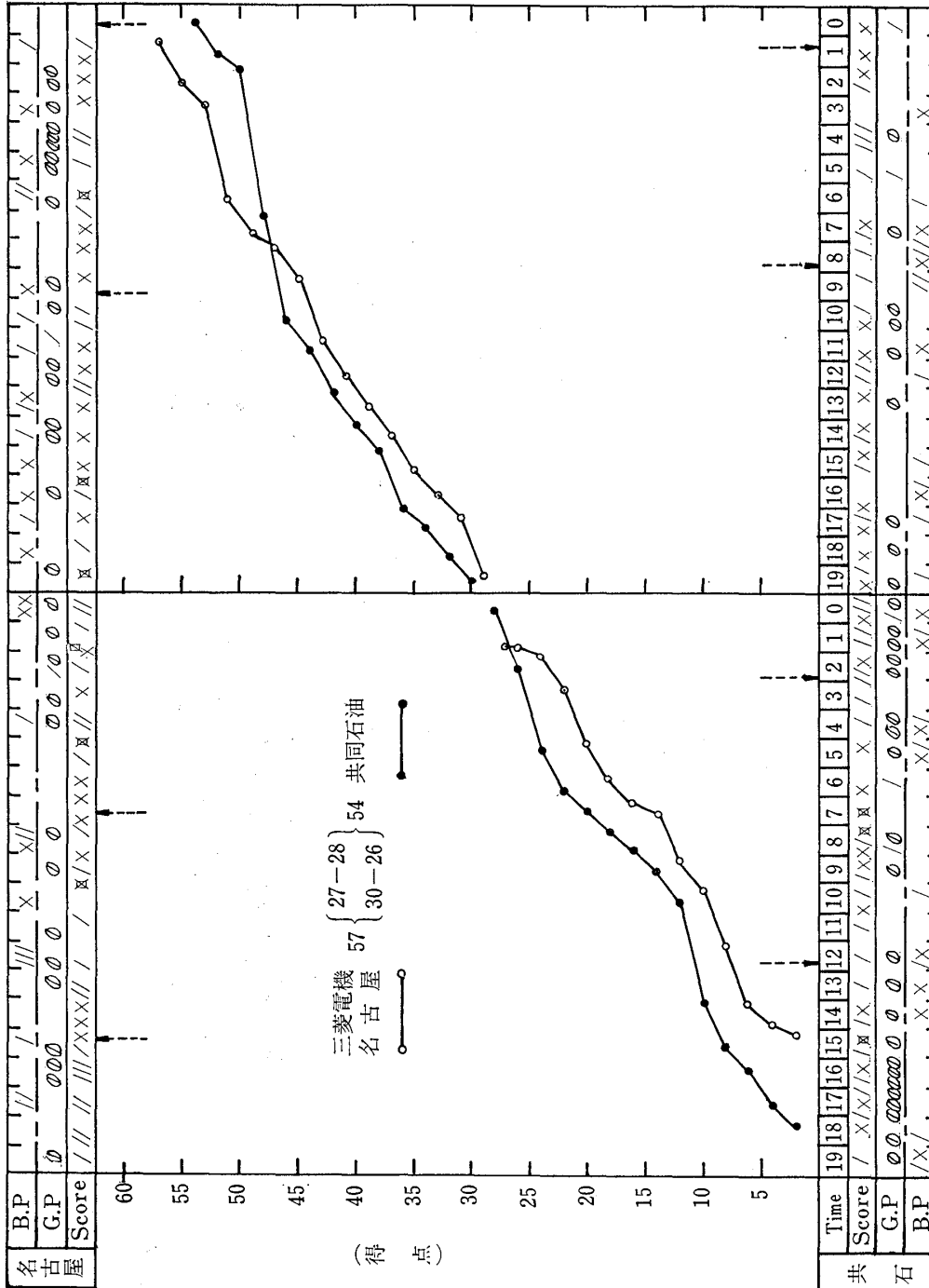


図 4 得点と G.P. & B.P. の関係 (三菱電機名古屋対共同石油) (1978)

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

前半残り19分から15分まで、勝者三菱は奪回4回、喪失回数ゼロ、得点2点となっている。一方敗者共石は奪回9回、喪失1回、得点8点となっている。これは三菱のチームとしてのリズムが最悪の状態に対して、共石は相手の状態につけ込むだけのオフェンス力が発揮されていないものと考えられる。

以後前半については両者共に特に目立った傾向が無く膠着状態と言える。

後半においては残り10分から2分まで三菱は奪回11回、喪失3回、得点12点、共石は奪回4回、喪失3回、得点8点となっている。ここでは得点を見る限りでは差は目立たないが、奪回回数に差が見られるのは三菱のディフェンス面の頑張りが目立ち、共石のオフェンス・リズムの悪化が感じられる。

表9 全日本総合女子、三菱電機名古屋対共同石油（1977）

	Field Goal %	Free Throw %	G. Pの回数	B. Pの回数
三菱電機名古屋	40.0	100.	33	28
共同石油	40.7	100.	36	32

表9は図4の集計結果である。これによると両者には差は無いと言える。つまり実力的に互角であったと言える。

以上図3、図4の結果より指導者は、自チームの特徴を十分に把握しタイム・アウトのタイミング、さらに作戦変更のタイミングおよび試合の流れとしての局面の正確なキャッチが勝敗を大きく左右する要因であると考えられる。

V ま と め

実際の試合で作戦面の失敗から敗戦と思われる場面がしばしば見られる。また直接当事者からの言葉を耳にすることがある。共に試合後の反省として言われることである。要するに相手チームの把握が十分に行なわれていないことが原因である。したがって、そのような失敗を少なくするためにスカウティングは重要である。特に「力」が接近している試合では、スカウティングによる資料の活用が作戦あるいは有利な展開のキー・ポイントになる。

本研究の結果から勝敗を決定する要因を挙げれば、(1)適切な作戦の立案、(2)ミス・プレーの軽減、(3)リバウンディングの強化、(4)プレーのスピード・アップ、となる。また特に女子においては、これらに加えてヘルド・ボールの数から、ボール・キープ力の技術向上およびジャンプ・ボール・プレーの重要性が挙げられる。

以上スカウティング・シートを用いての試合分析について述べた。今後の課題としては、項

Scouting Sheet による Basket Ball のゲーム分析

目の修正であるが、記録者のプレーに対する主観および判断の相違から記録上の相違が出てくる。このことからバスケットボールの技術を十分に理解することが必要と考えられるが、この点は今後の課題である。

参考文献

- (1) フランク・マクガイア（岡三郎訳）：「オフense・バスケットボール」ベースボールマガジン社
- (2) 吉井四郎：スポーツ作戦講座1「バスケットボール」不味堂
- (3) 佐々木三男：「バスケットボールのスカウティング・シートについて」第28回日本体育学会にて発表（1977）