

(インターハイ女子の記録より)

井崎明

バスケットボールの試合において、相手チームを制するには、シュートの確率をよくすることはもちろん、フォローを確実に取れ、よく動きよく走れ、ボールを確実に廻せ、ディフェンスをがっちりせよ、相手チームの長所、短所を早く見極め、これに対処する動作を適切に行なえ等のことが言われている。練習の仕上げとしては、試合中に生じるであろうあらゆる状態を予想して、それに対するチーム練習に励むのが常である。しかし、試合終了後の反省において、勝者敗者の別なく、いかなるチームも、予想に反した状態の発生に対するプレイの不手際から多くの失敗を生じていることを感ずるであろう。対戦相手の異なるにつれて、その試合内容も異なってくるのは当然であるが、試合は一般にどのような内容を含んで進められているものであろうか、その中に表れた記録はどのようなものであろうか、これらを十分理解し、予測していなければ、ゲームに対する適切なる指導や練習は困難である。適切なる指導は、先づ第一に、試合の内容がどのようなものであるかということを知ることである。その意味において、僅かな資料しか集めることができなかったが、全国大会における女子9試合の記録を基として、その試合内容を分析してみた。

寸時の休む間もなく、刻々激しく移り変わるA・B両チームの試合内容を、その現れたままに記録していくには、記録用紙を1枚1枚めくっていったのではことならず、自動的に記録用紙の移動していくものの使用を考えたが、経費の貧困でとても手が出ず、幾分でもこれに近いものとお考えた末、巾4cm、長さ5m程の細長い記録用紙を作り、左手の操作だけで自由に巻き取れ、記録面の一部が記録板の表面に顔を出す箱形の記録器を作り、左手の操作によって巻き込まれ、記録板の表面を流れていく用紙に記号をもってその内容を記録する方法をとった。最初は仲々思うように記録することができなかったが、県下のバスケットボールの試合のあるごとに記録の練習をした結果15試合程を記録することにより、ある程度の自信を得た。

A	10.18 ~PP~I/	in ~	20 f	21 cha 1	in ~P~PP	in V. O. T ₃	22.5 ~P/	<input checked="" type="checkbox"/>	23 × f
B	j ~PP~ Ca	C ~PP~P~P×	C.T.O		in ~PP out	f			in ~

~ードリブル, Pーパス, Iーシュート ×ーゴールイン, Caーキャリングボール,
 Vーバイオレーション, O, Tーオバertime, D, Dーダブルドリブル,
 C, T, Oーチャージドタイムアウト, fーフアウル, □ーフリースロー(2),
 □ー第一投ゴールイン, ▢ー第二投ゴールイン, Hーヘルドボール,
 fーシュートフォロー, jージャンプボール, inースローイン,
 chaーメンバートチェンジ, Outーアウト

記 録 の 解 説

A : Bチームの試合。10時18分開始。ジャンプボール後Aがフォローしドリブル、パス、パス、ドリブル後シュート、ノーゴール、そのフォローを得て再びシュート、そのボールをBがフォローしてドリブル、パス、パス、ドリブルに移ったときキャリングボールとなる。Aがスローインしドリブルに移ったときBにカットされる。Bドリブル、パス、パス、ドリブル、パス、ドリブル、パスしてシュート、ゴールイン。その時Aファウル。バスケットカウントとなる。この時B、チャージドタイムアウト。A 1人メンバーチェンジ。時間10時20分。21分にプレイ再開。Aスローイン、ドリブル、パス、ドリブル、パス、パス、このときA、オーバータイム（3秒オーバー）。Bスローイン後ドリブル、パス、パスのときボールをアウトとする。Aスローイン後ドリブル、パス、シュート。このときBファウル、ツースローがAに与えられる。このとき22分30秒。Aフリースローの第1投成功、第2投不成功、そのフォローをAにとってシュート、ゴールイン。Bスローインよりドリブルに移り、～。

このような方法で記録したが、ゲームがスピーディーになると同者を混同しやすいので記録をとる位置はコート側の側面ではなく、斜後方からにし、記録用紙の上方に記録するのはコートの遠い方から手前に攻撃してくるチーム、下方に記録するのはその反対チームとした。慣れるに従ってシュートがどの位置でされ、どんな方法のシュートかおも記録したが、全部について記録し得なかった。本調査中にはのせなかった。さらに何番がシュートし、ファウルし、メンバーチェンジしたか、何番がミスしたか等の記録も一部においてはなし得たが、時間的に記録の余裕がなく、全般にわたりとることはできなかった。記録用紙の交換、不備な点の記録補記等もあり、休憩時間中も席を立つことができず、4時間以上も連続して記入に追われたこともあり、1人による記録の忙しさをつくづく経験した。なお詳細に記録するためには、どうしても2人、少くも3人のグループを組まなければ、これ以上の記録（特に個人的なものを含めて）はとても無理である。しかし本調査において、チームの記録としては、漏れなく、ありのままを記録し得たことを確信している。

試 合 内 容 の 分 析

攻 撃 回 数

1チームがボールを保持した場合、および、相手チームの保持するボールを一応カットしたがそのボールを、味方が保持するまでに、直ちにアウトにした場合も含めて（事実上不合理な点があるが、記録整理上このように扱った）これらを1回の攻撃と見なした。

一方の攻撃が終ったならば、必ず他方の攻撃となるので、攻撃回数は等しい筈である。しかし攻撃中デッドになったときは、一応そこで一回の攻撃が終ったものと見なしたので、両チームの間に若干の差が現れてきた。これは、ファウルやヘルドボールが生じてくるからで、Aチームが攻撃中、Bチームがファウルし、Aチームのスローインとなれば、Bチームの攻撃はないにもかかわらず、Aチームは2回の攻撃をしたことになり、同様にしてヘルドボールが生じ、ジャンプボールをAチームが得たならば、やはりAチームは攻撃が2回という結果になってくる。

攻撃はシュートするところまでボールを持って行って、はじめて攻撃と言えるのであって、その途中において、反則をしたり、相手にボールを奪われてしまうようでは、攻撃と言えないかも知れないが、シュートまでボールを持って行く途中において、ファウルされ、ヘルドボールにされて、攻撃の3回目にやっとシュートに持って行ったというようなことは、何等かの理由はあったとしても、一回で行けるところを、3回もかかったということで、攻撃の未熟な点を現して

いる、という見方で、この記録の方法にも意味があると考えた。記録の上から見ると、一回の攻撃において1回のシュートを行ない、それがゴールインした場合と、3回の攻撃の最後において同様な結果が現れたとすれば、前者は1回の攻撃で得点したが、後者の場合は、3回の攻撃をもって得点したということになり、攻撃回数と得点の比率は、前者は $\frac{1}{3}$ 、後者は $\frac{1}{9}$ ということになってくる。

このように解釈して攻撃回数を調べた結果、別表(1)の表にあるように、最高99回、最低66回、全体の平均では約82回という結果が現れた、ある程度の差はあったが、勝者敗者の平均において大した差は認められなかった。

この80回前後の攻撃を有効に使って、得点に結びつけていくのが、試合の第一目標である。これを試合時間正味32分間で考えて見ると、両チーム共に約80回という同様なチャンスがあるので一チーム一回の攻撃時間の平均な約12秒となっている。

これらの攻撃における、成功率はいくらかということは、(表11)に示してある通り、勝チームの平均において26.6%、敗チームのそれにおいて18.2%と、その差は大きく開いている。全体平均22.4%という結果から見て勝つためには、少くとも攻撃回数の22.4%以上はその攻撃を成功させなければならないと言えよう。おおまかに言って、攻撃4回のうち1回は成功しなければ勝つことはできないといえる。

パスとドリブルの使用回数

ボールを進め、攻撃のチャンスを作るためには、パスとドリブルが使用されるが、その使用回数は一試合中どれ程であろうか。そのチームの特質、性格、戦法、相手チームの状態によって、これらの使用回数には大きな差異を示している。その多少がゲームの勝敗に影響しているとは思えないが、(表5 参考参照)、勝チーム敗チーム全体を比較して見ると、敗者の方がパス、ドリブル共多いようである。ドリブルに比し、パスの使用回数が多いということはうなずけるが、樟蔭のようにドリブルの方がパスより多いというチームもある。このようなチームは、事実とはともかく、記録上からは、ボールをキャッチすると直ぐドリブルする、パスによって相手のディフェンスを崩すのではなく、ドリブルによって強行突破する、個人的に技術の秀れたプレイヤーがおり、それが活躍する等のことがうかがい得る。余りに多くのパス、ドリブルを使用しながら敗れたチームは、相手のディフェンスが固いため攻撃に困難をきたし、パス、ドリブルによってチャンスをねらうのだが、決定的なものを生み出すに至らないまま終ってしまった、というようなことが多かったのではなかったかと考えられよう。

1回の攻撃において最も多く用いられたパスの回数は12回、ドリブルは8回(Ⅱ、Ⅲのパス、ドリブルの回数参照)であり、全体の平均ではパス2.4回、ドリブル1.4回となっている。

シュートとゴールイン

シュートとゴールインについては、ゲーム内容の中心として広く関心を集め、各試合には記録として、残されており、これらに関する資料は、その内容も含めて、各方面で調査し発表されている。本記録においては、これらの内容を含まず、ただ回数のみを示した。攻撃回数とシュート数、および成功数は(表1)に示しており、勝チームと敗チームとの平均を比較して見れば、明らかに勝者のそれがまさっている。しかし、宇部のようにシュート数も多く、その成功数も多いにかかわらず、敗れたのは、(表2)にあるよう、ファウル数が多く、その結果相手チームに与えたフリースローの得点によるもので、戦いの機微を現したものとさえ言えよう。各チームのシュート成功率を(表6)に現した。敗チーム泊の47.4%が最高を示しているが、これは18/38とい

うようにそのシュート数が少いため、成功率がよくても、その得点数が少いため敗れ去ったもので、この率を落さず、シュート数を多くすれば、勝利を握っていたであろう。成功率の全体平均は33.5%であり、シュート数を増すと同時に、その成功率をこれ以上に上げることができれば、勝利をおさめることができるという一つの目標となろう。

ファウルおよびフリースローとゴールイン

ルールの改正により、ゲームの終り3分間以外は、シュートモーション中のファウルを除き他は総べてスローインとなり、試合中のフリースローの数は、ルール改正以前に較べて、少くなったように考えられるが、終り3分以内のファウルは総べてフリースローとなることと考え合せ果してどうなって現れているであろうか。過去の調査をしていないので、比較できないが、本調査に現れたものは(表2)のようになっている。ファウルとフリースローの比は、勝者の平均では、受けたファウル17.8回に対しフリースロー16回、敗者では19.2回に対し13.2回となり、全体としては、18.5回対14.6回となっている。大体5回のファウルのうち、2回はツースローのフリースローが与えられるといった状態である。その成功率は野投に較べて勝っており、勝チームでは5割の線を確保している。勝者と敗者の平均において、資料不足が原因してか、勝者においては少ファウルを与えられたにもかかわらずフリースローの数は多く、また、その成功率も高く、敗者においては、与えられたファウルは多いにもかかわらず、フリースローの回数は少く、その成功率も低くなっている。この原因となるものは容易に考えられるが、とにかく、敗者は負けるようにできているといえる。これを見るとファウルを犯すにも作戦の一環に立って、考えて犯さなければならないと言えよう。

ボールカットとヘルドボール

相手の保持するボールを奪いとる、奪いとらないまでもヘルドボールとするということは試合中の味方プレイヤーにファイトを湧き立たせると同時に、相手の志気を沮喪させ味方攻撃のよいチャンスを生み出すものである。特に相手パスの中断をねらいこれが成功した場合は、直ちに得点に結びつくことも多い。勝チームと敗チームを較べて見て、ボールカットにおいてもまたヘルドボールとされた回数においても、勝チームの方が勝っている。特にカットにおいて、十文字は28:8と相手チームをはるかに上廻った数を示しているが、これは十文字のプレスディフェンに対し高志は、対応策を持たなかったのではないかと解される。勝者敗者ともに、相当数のボールカットを喫していることは、パス、ドリブル等において、尚一段の練習を積む必要があることを物語っている。

フォロー(シュートとジャンプボール)

シュートのフォローを得ることは、勝つための要訣と言われており、その成否は直接勝敗に影響するとして、各チームともフォロー練習には相当の力を入れている。本調査においてもこれが事実となって現れている。(表4参照)各対戦チームごとに見ても、宇部を除き、他は、全部勝チームが勝っており、その平均では、勝者30.9回に対し、敗者22.2回と大きな差がついている。(宇部については前述の通り)。これから見ても、シュートフォローを得ることが、大きく戦いの勝利に連なっていることが理解される。これに対し、ジャンプボールは、特定のプレイヤーが行なうものでなく、種々の相手と対して行なうため、必ずしも勝者に有利というわけにはいかないが、全体を比較すれば、やはり勝者に有利となって現れている。フォローを総べてわが手に握れ、ということはバスケットボールにおいて忘れてはならない重要条件である。

バイオレーション

バイオレーションを犯せば、攻撃は一変して相手側に移ってしまう。僅かな不注意、僅かな油断からバイオレーションが生じる。試合中最も多く生じているものは、アウトオブバウンズであり、次いでキャリングボールとなっており、その他のバイオレーションは、これらに較べれば僅かなものである。パスミスまたはキャッチミスがアウトになり、ピボットフットの移動またわ規定以上のステップがキャリングボールになることを思えば、正確なパスとキャッチ、確実なピボット、ターン、ドリブル、ステップ等を身につけなくてはならない。

スローイン

相手のゴールイン、バイオレーション、ファウル等の後に行なうスローインはどれ程あるか。このスローインが、直接攻撃開始の第一歩となることを思えば、これに関しての作戦を十分立てておく必要がある。（表3）に示した攻撃回数とスローイン、バイオレーションの関係表において、攻撃回数の半数以上はスローインによって始まることを思えば、尚更この感を深くする。勝者と敗者の平均を比較して、敗者のスローインが多くなっている。スローインの回数は、相手のゴールイン、バイオレーション、ファウルの多少によって左右されるものである。敗者にスローインが多いのは、勝者のゴールインの回数が敗者より多いためと見てよいであろう。高蔵と三条の試合において、三条のスローインが多いのは、高蔵のゴールインとファウルの数が、特に多かった結果によるものである。

試合の所要時間

試合は正味8分あて4回で行なわれているが、試合開始より終了まで、どれ程の時間を必要とするかを、各試合ごと、各クォーターごとに現した（表7）。各クォータータイムとハーフタイムの計12分をこれらに加えれば1試合に要した時間を知ることができる。平均して57分強という結果であり、各クォーターについては、第3クォーターが最も短く、ラストクォーターが最も長くかかっている。

以上の記録を基とし、攻撃が成功して得点に結びついた場合と、不成功に終わった場合とについて分析して見た。

攻撃成功の際の内容

攻撃の始まりと種別ごとの成功率

攻撃開始の原因となるものは、

- ① 相手のシュートをフォローして攻撃に移ったもの。（味方シュートのフォローは、攻撃がそのまま続行されているものと見てこれを除いた）
- ② 相手がバイオレーションを犯したため味方のスローインとなったもの。
- ③ 相手がファウルを犯したため、味方のスローインとなったもの（フリースローとなったものを除く）。
- ④ 相手のゴールイン後（野投、自由投とも）、スローインとなったもの。
- ⑤ ジャンプボール後そのボールを得て攻撃に移ったもの。
- ⑥ 相手の保持するボールをカット、または奪って攻撃に移ったもの。
- ⑦ その他……負傷者ができて、インプレー中、レフェリータイムになり、その後スローインによって攻撃に移ったもの（回数が少なかったので表より除いた）の7つが考えられる。

この中で、どの事態から攻撃開始となったものが、成功率がよかったかを見た、(表11・13)を見てわかるように、勝者の平均では、攻撃成功率の平均26.7%を上廻っているものがファウル後からの攻撃の33.3%とゴールイン後のスローインの29.6%であり、最も低率なものは、バイオレーション後の22.2%となっている。敗者の平均においては、その平均成功率18.2%より高率なものは、ジャンプボールフォロー後の26.1%とボールカット後の21.0%、シュートフォロー後の19.4%となり、最も低率なものは、ファウル後の14.4%となっている。勝者においてシュートフォロー後の攻撃成功率が低いのは、調査を、相手シュートのフォローに限定したためで、味方シュートのフォローを得てシュートしたものを除いたためである。しかしシュートフォローを得て攻撃に移った回数は他に較べて多いので、率は低くても、実際のゴールインの数は多く、(表8)におけるように第2位を示している。ファウル後の成功率のよいのは、ファウルをされた地点がゴール近くであるため、スローインの直後にゴールインとなった場合が多かったのではないかと考えられる。カット後の成功率の低いのは、ボールカット後、アウトボールとなった場合をもこの中に含めたためその率が下がったものと思はれる。カット後明らかにボールを保持したもののみを含めたならば、成功率はもっと高いものとなっているであろう。敗者においてジャンプボール後のフォローからの成功率が高いのは(実数は少いが)、ジャンプボールの性格から、このようなことが起り得ると予想されるし、さらにカット後についても同様のことが考えられよう。敗者において特に感ずることは、ゴールイン後からの攻撃である。相手が強いとためそのゴールイン数は多く、従って味方にとってはゴールイン後からの攻撃回数が多くなってくる。そのための成功率は低いが、その実数は多く、(表10)のように全体の30%近い数値を確保している。エンドラインからの攻撃法もまた重要な課題である。

パス と ドリブル

攻撃開始より終了(ゴールイン)までに、パスやドリブルを何回用いたか、Ⅱのパスおよびドリブルの項は、全攻撃の中で、1回も用いなかった時が何回、1回用いた時が何回ということを表している。パスは、1回の攻撃において1～3回、ドリブルでは1～2回というのが全チームとも最も多く現れている。全体を通して、勝者、敗者ともに、パスかドリブルを用いず成功したという数も相当数を示しており、ディフェンスの盲点をついた攻撃を行ったことが考えられる。

シュート

1回目のシュートでゴールを成功させたものが圧倒的に多いが、2回、3回のシュートによって決めた、すなわち味方のフォローを得てゴールが成功したことも見逃せない。ここにフォローの重要性が見出せる。攻撃成功の際のフォローによるゴールの成功率は、勝者において約22%、敗者においても約16%の大きなウェイトを示している。(表12参照——成功時のシュートの(ノーゴール)というのは1回目にゴールインすることのできなかったシュート回数および比率であり、これも結局はフォローして得点となったものである)。

攻撃不成功の際の内容

攻撃の始まり

(表8と10)を比較すればその差異は明らかであるが、全体としてそれ程の特色は現れていない。勝者においては、シュートフォローよりの、敗者においては、ゴールイン後の攻撃数の多いのが目につく。全体を通じて、攻撃を成功させるためには、シュートフォロー後からの攻撃、エンドラインからのスローインによる攻撃、サイドラインからのスローインによる攻撃についての

作戦、フォーメーションを確立し、十分練習することが必要である。

パ ス と ド リ ブ ル

パス、ドリブルとも、攻撃成功の場合に較べて、0回の多いのが目につく。すなわち、全体の平均では、成功の場合は、パスにおいて攻撃回数の約12.7%、ドリブルにおいて約84%であるのに、不成功の場合は、パスにおいては約20%、ドリブルにおいて約17%となっている。これは、前述の通り、攻撃回数の中に、ボールカット後直ちにアウトにした場合を含めたことにも原因するが、さらに、攻撃の出鼻において、相手にボールを渡さなければならないような反則を犯した、カットされたり、ヘルドボールとされたことも含まれており、ドリブルもパスも用いることなく、折角の攻撃チャンスを逃してしまったことを物語っている。全体を通じてパス、ドリブルとも1回～3回使用したものの多いのが特に目立っている。

シ ュ ー ト

攻撃の成功は、ゴールインさせることであるが、その前提となるシュートが、不成功の場合に攻撃回数の半数以上にもみたなかったことは、注目すべきことである。この半数以上もシュートのできなかった攻撃のうち、あと何%かのシュートができたなら、そしてその中の何%かが成功していたら、敗れ去ることはなかったろうし、また勝つにしても、容易に勝てたであろう。攻撃回数の全体平均は約64回であり、そのうち約36回の56%はシュートができなかったということは、いささか心淋しい感じがする。

これを試合全般の平均から見れば、（こまかい数を省略して）、攻撃回数82回のうち成功したのが18回、不成功に終わったもの64回、そのうち28回はシュートができたが、後の36回は全然シュートができなかったという結果になっている。これを勝者の平均から見ると攻撃回数82回、成功したもの22回、不成功が60回、このうちシュートができなかったもの33回、27回はシュートをしたが入らなかった。敗者の平均では、攻撃82回、成功したもの15回、不成功は67回、このうちシュートができなかったもの39回、シュートしても成功しなかったものが28回という記録となっている。不成功の際の攻撃において、シュートのできなかった攻撃を少なくし、次にシュートの成功をねらうことを心掛ければ、現在の力をより高め得るもので、これらの記録から見て、これを達成することはあながち無理とは思われない。

攻 撃 の 終 末

攻撃不成功の原因、すなわち、攻撃の終りはどうなっているであろう。攻撃の終りは一部を除いて、相手方の攻撃の始まりとなるわけである。その内容は、攻撃の始まりの種分けの中から、ゴールインにするものを除き、タイムアウトを加えればよい。（Ⅲの下段参照）

何によって攻撃をストップされたことが多いかを見ると、（表9）の通りで、勝者、敗者ともにファウル（相手方によって犯されたものと、味方の犯したものを含めて）によるものが第1位を示し、続いて味方のバイオレーションによるもの、相手にシュートフォローされたもの、カットされたものとなっている。相手のファウルによって終わったものは、再び味方の攻撃となるが、バイオレーションを犯したり、フォローされたり、カットされたものは、相手に有利な条件を与えることとなり、かつ、この数が、全体の60%もあるので、これらについては、十分考えなければならない。

バイオレーション犯すな、シュートフォローを与えるな、カットされるなということは、試合を有利に導くための鉄則であろう。

結 び

以上が本調査の記録を基とした試合内容の分析である。僅か9試合の資料であり、試合の内容は総べてこうなるものであるという結論は出し得ないが、試合の経過について、その内容についての大体の傾向を、うかがい知ることができよう。これらの調査のほかに、これらの記録と平行して、個人的な記録、さらに深く突込んだその場の状態、様想等を記録し得たなら、そのチームにとっても、また試合の記録内容としても価値あるものと思われる。こん後さらにこれらについて調査を進めたいと考えている。

表 の 解 説

(表1) 攻撃回数、野投数、成功数の表で、上記の斜線の部分の長いものは、攻撃に無駄の多かったもの、中間の空白の多いものは、シュート数は多かったがその成功率の低いもの、直線の部の長いものは、得点の多かったものを示している。各々その対戦相手ごとに比較して見れば、勝敗の理由の一端を伺い知ることができる。例えば、就実：関東においては、攻撃回数では差がないが、シュート数において就実が稍勝り、その成功率においても関東を上廻っているために勝ち得たことが知れる。

(表2) 相手のファウルは、味方のフリースローまたは、スローインとなる。ファウルに対しフリーロースはどれ程の回数になるか(フリースローの数の半数が2スローの回数となる)、またその成功率はどれくらいかということを実した。右側の棒線がフリースローの回数であり、フリースローの空白の個所の多いものは、成功率の低いものとなる。全体の平均より見れば、ファウルの数18.5回に対しソースローが7.3回で、ファウルの約40%に当たっている。

(表3) 攻撃回数と総べてのスローインおよび相手のスローインとなる味方のパイオレーションを実した。従って斜線の部分は、シュートおよびジャンプボールのフォローを得たものと、相手ボールのカットによるものが含まれているわけである。スローインの空白の枠の多いのは、相手のゴールイン(野投、自由投の第二投目)の回数が多いか、またパイオレーションが多いかファウルの数が多いかによるもので、表の1~3の中の立線の枠および表2の棒線を見れば大体の見当がついてくる。

(表4) シュートボールが、成功したもの、アウトになったもの、シュート動作中ファウルを犯されたもの、ヘルドボールとなったものを除いた他の総べてのシュートの回数と、そのフォローを実した。宇部を除き、勝者は総べてフォローに勝っている。

(表5) パス、ドリブルと攻撃回数を現したもので、攻撃回数との比較により、そのチームのパスとドリブルの使用回数の多寡を知ることができよう。

(表6) シュートとその成功率の比を現したもので、上方の%は比率、下方の分数は、シュートとその成功数の実数である。成功率の高いものが、勝つのは当然であるが、その率がよくても、泊のようにシュート数が少くても、成功数も少いので、敗れ去る場合もある。要はシュート数を多くし、かつその成功率をよくすることにある。

(表7) 各クォーターごとの、試合開始より、終了までに要した時間であり、全般に、第3クォーターの所要時間が一番短くなっている。

(表8.9.10) 攻撃の始まりと終りを、攻撃不成功の場合と成功の場合とに分け各種別ごとに現した。

(表11) 全攻撃回数中の成功した回数と不成功の回数を比率で現した。

(表12) シュート数について、成功したときと不成功の際のシュート数の比で、成功時のシュート中のノーゴールとは、攻撃のときミスしたもので、(最後にはフォローして成功した)シュートが3投目に成功したとすれば、シュート2回はノーゴールとした。

(表13) 攻撃の始めとなったもののうち、その成功数と不成功数の比率を現した。勝者においては、ファウルからのスローインによるもの、敗者においては、ジャンプボールからによるものが高率を示している。

バスケットボール試合内容の分析 (36.8インターハイ女子ゲームより)

試 合 の 内 容

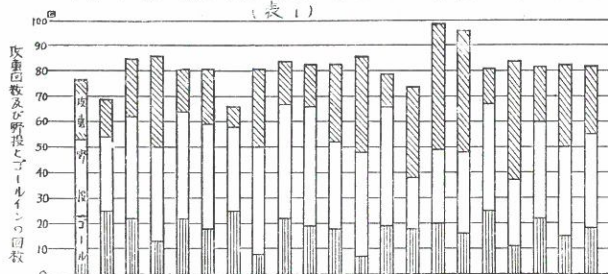
対戦校名		松 宇 本 部	野 英 田 和	浮 盛 羽 岡	高 三 藏 条	就 関 実 東	十 高 文 志	秋 泊 田	安 樟 米 蔭	千 国 泰 寺	勝チー ム の 均	負チー ム の 均	全チー ム の 均
攻 撃 回 数		77 69	85 86	81 81	66 81	84 83	83 86	79 74	99 96	81 84	81.7回	82.2回	81.9回
バスの回数		258 169	205 281	192 244	194 225	166 258	172 246	166 122	167 132	139 118	184 "	198.3 "	19.2 "
ドリブル の 回 数		121 121	124 166	154 151	96 108	120 156	127 149	143 113	126 134	89 86	122 "	131.6 "	12.7 "
シ ユ ー ト	回 数	53 54	62 50	64 59	58 50	67 66	52 48	66 38	49 48	67 37	59.8 "	50.0 "	54.9 "
	ゴール	23 25	22 13	22 18	25 8	22 19	18 7	19 18	20 16	25 11	21.8 "	15.0 "	18.4 "
	ゴール 成功率%	43.4 46.3	35.5 26.0	34.5 30.5	43.1 16.0	32.8 28.8	34.6 14.6	28.8 47.4	40.8 33.3	37.3 29.7	36.4%	30.0%	33.5%
フス リロ ー	回 数	20 6	16 12	17 18	2 14	16 12	12 8	18 12	24 22	20 16	16.0回	13.2回	14.7回
	ゴール 成功率%	14 2 70.0 33.3	10 5 62.5 41.7	9 8 52.9 44.4	2 5 10.0 35.7	6 5 37.5 41.7	4 2 33.3 25.0	3 2 16.7 16.7	22 9 91.7 40.9	9 9 45.0 56.3	8.8 " 54.5%	5.2 " 38.5%	7.0 " 47.2%
フ ア ウ ル		9 19	21 18	20 20	31 4	17 21	16 15	12 19	24 27	23 17	19.2回	17.8 "	18.5 "
ボ ー ル カ ッ ト 数		7 4	14 8	9 11	13 9	9 13	28 8	7 12	25 22	16 12	14.2 "	11.0 "	12.6 "
ヘ ー ル ド 数		5 3	5 7	1 3	2 6	4 4	3 3	3 3	8 5	2 4	3.7 "	4.2 "	3.9 "
フ ォ ロ ー	シユートの ジャンプ ボールの	22 28	34 19	27 23	30 17	44 29	39 32	34 16	19 16	29 20	30.9 "	22.2 "	26.6 "
	キャリ ン	8 4	11 5	3 5	8 4	4 8	5 5	4 5	10 7	7 3	6.6 "	5.1 "	5.9 "
バ イ オ レ ー シ ョ ン	アウト	1 4	3 4	5 7	4 4	2 2	2 2	9 5	4 4	2 4	3.6 "	4.0 "	3.8 "
	オーバー タイム	5 5	13 7	6 10	3 6	7 8	16 8	4 11	8 11	8 13	7.8 "	8.8 "	8.3 "
	ダブル ドリブル	0 1	1 1	0 2	1 1	1 0	1 1	2 4	0 1	0 1	0.7 "	1.3 "	1.0 "
	その他	0 1	0 0	0 0	0 0	0 0	0 1	0 1	1 0	0 0	0.1 "	0.3 "	0.2 "
	計	1 1	0 0	1 0	0 0	0 1	0 0	1 1	0 0	0 0	0.3 "	0.3 "	0.3 "
	スロ ー イン	7 12	17 12	12 19	8 11	10 11	19 12	16 21	13 16	10 18	12.4 "	14.7 "	13.6 "
得 点		47 44	44 60	55 47	25 56	45 45	26 52	49 43	49 56	41 51	42.3 "	50.4 "	46.4 "
		60 52	54 31	53 44	52 21	50 43	40 16	41 38	62 41	59 31	52.3点	35.2点	43.8点
所 要 時 間	第 一 ク ォ ー タ ー	11	13.5	11	15	13.5	14	12	15	17			13.6分
	第 二 ク ォ ー タ ー	13	15	17	12	15	14	14	16	17			14.8 "
	第 三 ク ォ ー タ ー	11	12	12.5	13	11	12.5	12.5	12.5	12			12.1 "
	第 四 ク ォ ー タ ー	17	18	18	11	16.5	18	14	20	17.5			16.7 "
	計	52	58.5	58.5	51	56	58.5	52.5	63.5	63.5			57.1 "

：ドリブル１人が行なったものをその長短にかかわらず一回と見る。：ヘルドボール＝味方ボールをヘルドボールとされた回数従って両チームの回数を加えたものが試合中のヘルドボールの数となりジャンプボールの回数はこれに４を加えたものとなる。：シユートのフォロー 野・自投のゴールおよびバイオレーションの場合を除いたものこの際ヘルドボールとなつたものはシユート側のヘルドボールとした。：スロ ー イン＝アウトよりのスロ ー イン一切を含む。所要時間＝各クォーターの開始より終了までの経過時間。

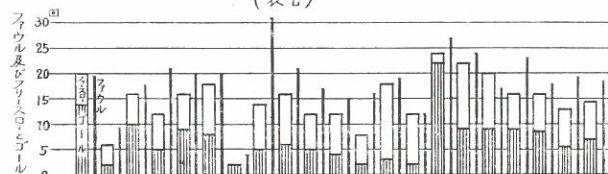
対戦校 区分		松本	宇部	野田	英和	浮羽	盛岡	高蔵	三条	就実	関東	十文字	高志	秋田	泊田	安米	樟蔭	千葉	国泰寺	勝者の平均	敗者の平均	全体の平均
攻撃の始まり	フォロ	4	7	5	4	2	3	6	1	6	4	5	1	6	4	2	2	6	1	21.4%	20.0%	20.8%
	バイオ	4	2	3	2	4	2	4	1	2	3	1	1	6	4	2	2	4	3	15.3%	14.8%	15.1%
	フアウル	4	4	1	1	5	2	1	2	3	0	6	0	1	1	6	3	0	2	13.8%	11.1%	12.4%
	ゴール	7	10	5	3	8	8	4	1	6	6	2	3	5	3	5	5	5	1	23.9%	29.6%	26.2%
	ジャンプ	3	2	3	2	1	1	5	2	2	0	0	1	0	2	1	1	3	1	9.2%	8.8%	9.0%
	カット	1	0	5	1	2	2	5	1	3	6	4	1	1	4	4	3	7	3	16.3%	15.5%	16.0%
得点までのパスの回数	0回	1	3	4	3	1	3	2	2	4	1	1	0	4	3	0	3	4	3	2.3回	2.3回	2.3回
	1	1	4	5	1	3	0	5	0	5	2	6	2	3	8	6	2	9	0	4.8%	2.1%	3.4%
	2	3	6	2	2	5	7	7	2	7	7	4	3	3	4	4	5	6	3	4.6%	4.3%	4.4%
	3	8	5	3	2	6	4	5	1	2	2	3	1	6	1	5	4	3	4	4.6%	2.7%	3.6%
	4	1	0	3	2	3	2	3	1	2	2	1	0	1	0	3	1	1	1	2.0%	1.0%	1.5%
	5	1	0	2	2	1	2	1	1	1	3	1	0	0	0	1	1	2	0	1.1%	1.0%	1.0%
	6	2	1	3	0	3	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1.0%	0.3%	0.7%
	7	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0.3%	0.6%	0.4%
	8	3	2	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0.7%	0.4%	0.6%
	9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0.2%	0%	0.1%
	10	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0.2%	0.1%	0.2%
	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0%	0.1%	0.1%
同上ドリブルの回数	0回	3	0	0	0	2	2	2	2	2	1	2	1	1	0	0	1	7	2	2.1回	1.0回	1.6回
	1	8	14	10	4	6	8	17	4	10	6	4	1	5	8	8	8	9	6	8.6%	6.6%	7.6%
	2	6	5	7	3	8	6	2	1	6	6	7	2	7	7	8	4	7	3	6.4%	4.1%	5.6%
	3	3	3	2	6	3	1	3	1	4	4	2	3	4	2	3	2	1	0	2.8%	2.4%	2.6%
	4	1	2	3	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1.0%	0.7%	0.8%
	5	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0.7%	0.1%	0.4%
	6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0.2%	0.1%	0.2%
同上シュートの回数	1回	18	19	19	13	16	17	23	7	16	14	12	5	13	17	19	13	22	10	80.6%	85.2%	82.5%
	2	4	4	3	0	3	1	1	1	4	3	4	2	4	1	1	3	2	1	13.3%	11.8%	12.7%
	3	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	0	0	1	0	4.1%	1.5%	3.0%
	4	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1.5%	1.5%	1.5%
	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5%	0%	0.3%
攻撃回数		23	25	22	13	25	18	25	8	22	19	18	7	19	18	20	16	25	11	計回 (196) M21.8	回 (135) 15.0	回 (331) 18.4
フォロー 相手のシュートボールを得て攻撃に移つたもの。味方シュートのフォローはシュートの数に表れている。 ファウル 相手のファウルによりスローインとなつたもの。 ゴール 相手ゴール後のスローインよりの攻撃。 攻撃の始りの勝者・敗者・全体の平均欄はその回数の100分比で表した。(シュートの数も同様)																						

対戦校 区分		松本	宇部	野田	英和	浮城	盛岡	高蔵	三条	就実	関東	十文字	高志	秋田	泊田	安来	樟蔭	千葉	国泰寺	勝者の平均	敗者の平均	全体の平均
攻撃の始まり	フットボール	11	10	17	9	12	15	14	10	20	12	19	20	12	10	13	9	11	17	23.9%	18.5%	13.4回
	フットボール	8	5	9	16	15	10	7	7	9	7	11	19	16	12	14	11	14	7	19.1%	15.5%	11.0回
	フットボール	5	1	7	14	7	6	2	20	9	11	1	12	8	5	9	9	6	11	10.0%	14.7%	8.0回
	ゴールキーパー	19	22	11	24	16	19	7	25	16	18	5	17	13	18	13	26	12	27	20.8%	33.4%	17.0回
	ゴールキーパー	5	2	9	3	2	4	3	2	2	8	5	4	4	3	9	6	4	2	7.9%	5.6%	4.3回
	その他	6	4	9	7	7	9	8	9	6	7	24	7	6	8	21	19	9	9	17.8%	13.1%	9.7回
一攻撃中の使用パスの回数	0回	10	11	9	12	12	9	4	7	12	10	18	9	13	14	21	26	13	17	20.6%	19.1%	12.6回
	1回	10	8	11	10	9	9	10	19	16	8	12	17	13	14	25	25	11	29	22.2%	22.9%	14.4回
	2回	8	9	21	16	19	9	9	11	15	13	12	13	14	14	24	22	18	17	26.1%	21.4%	14.9回
	3回	6	8	8	13	8	10	4	9	8	14	10	10	11	10	4	3	8	8	12.3%	14.0%	8.4回
	4回	7	6	8	11	5	12	7	15	5	8	3	4	2	1	2	1	6	1	8.3%	9.9%	5.8回
	5回	6	1	4	7	2	5	2	6	5	4	3	10	5	3	1	2	0	1	5.2%	6.4%	3.7回
	6回	3	0	0	1	3	4	1	3	0	0	3	3	1	0	1	0	0	0			1.3回
	7回	1	0	1	0	1	1	0	0	1	2	1	5	1	0	0	1	0	0			
	8回	1	0	0	2	0	1	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0			
	9回	1	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4.8%	6.4%	2.4回
	10回	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3	0	1	0	0	1	0	0	0			
	11回	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	12回	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0			
同上ドリブル	0回	10	3	12	9	7	5	9	16	10	9	16	9	8	10	19	17	21	13	20.6%	13.6%	11.3回
	1回	18	21	30	21	17	22	14	25	31	23	19	33	18	21	40	35	20	47	38.3%	41.8%	25.3回
	2回	18	11	15	22	22	21	10	24	10	15	21	20	22	15	15	15	13	12	29.1%	26.0%	16.7回
	3回	8	5	4	16	8	6	5	6	9	8	8	10	9	10	2	11	2	1	10.1%	12.3%	7.1回
	4回	0	3	1	2	3	5	2	2	2	7	1	4	3	0	2	1	0	0	2.6%	4.1%	2.1回
	5回	0	1	0	1	1	2	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	0			0.6回
	6回	0	0	1	2	1	2	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0.8%	2.4%	0.5回
	7回	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
同上シュート	0回	31	26	35	42	30	27	18	37	35	30	34	48	29	38	55	53	26	49	54.3%	58.0%	35.7回
	1回	22	17	19	26	27	32	17	32	20	30	28	25	24	17	21	25	23	23	37.1%	37.6%	23.8回
	2回	1	0	9	4	2	4	6	3	6	3	1	5	6	1	2	2	6	1	7.1%	3.9%	3.4回
	3回	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	0	1	0	1	0	1	0	1.1%	0.7%	0.6回
	4回											1										
攻撃の終り	ヘルドボール	5	3	5	7	1	3	2	6	4	4	3	3	3	3	8	5	2	4	6.1%	6.2%	4.0回
	カッター	4	7	8	14	11	9	9	13	13	9	8	28	12	7	22	25	12	16	18.4%	21.2%	12.6回
	相手のフットボール	15	14	13	18	16	9	11	17	12	22	17	20	9	10	5	11	13	13	20.6%	22.1%	13.6回
	相手のフットボール	18	5	16	19	15	17	4	22	18	14	13	13	17	11	25	19	13	16	25.8%	22.5%	15.3回
	味方のフットボール	3	1	2	0	1	5	7	0	3	2	3	1	1	1	4	2	4	3	5.2%	2.5%	2.4回
	味方のフットボール	2	2	2	3	3	1	0	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3.1%	3.3%	2.0回
	味方のフットボール	1	4	3	4	5	7	4	4	2	2	2	2	9	5	4	4	2	4			3.8回
	味方のフットボール	5	5	13	7	6	10	3	6	7	8	16	8	4	11	8	11	8	13			3.3回
ゴールキーパー	ドリブル	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	20.8%	22.1%	
	ドリブル	0	1	1	1	0	2	1	1	1	0	1	1	2	4	0	1	0	1			1.6回
	ドリブル	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1			
	その他																					
攻撃回数		54	44	63	73	59	63	41	73	62	64	65	79	60	56	79	80	56	73	59.8回	67.2回	63.9回

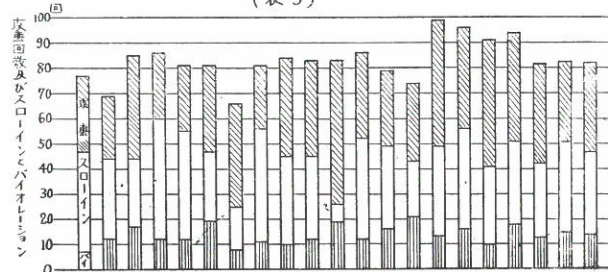
(松) 野 浮 高 就 (十) (秋) (安) (千) 勝敗全
 字 英 盛 三 関 高 泊 樟 国 者者体
 本 田 羽 藏 実 文 田 来 泰 平 平 平
 部 和 岡 条 東 字 田 薩 寺 均 均 均



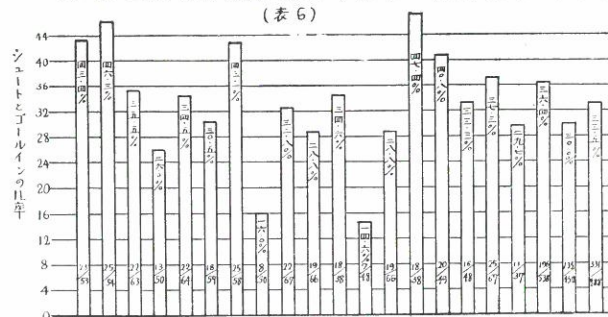
(表 2)



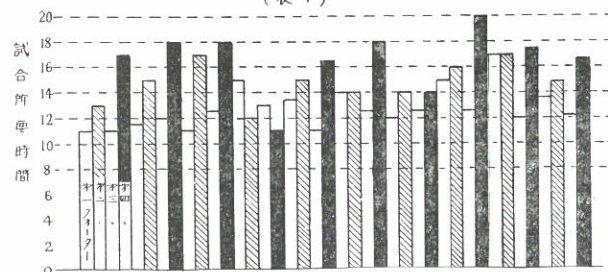
(表 3)



松^(一)字^(二)野^(三)英^(四)浮^(五)盛^(六)高^(七)三^(八)就^(九)関^(十)
本^(十一)部^(十二)田^(十三)和^(十四)羽^(十五)岡^(十六)藏^(十七)条^(十八)実^(十九)東^(二十)

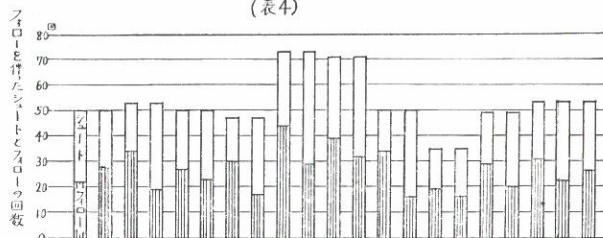


(表 7)

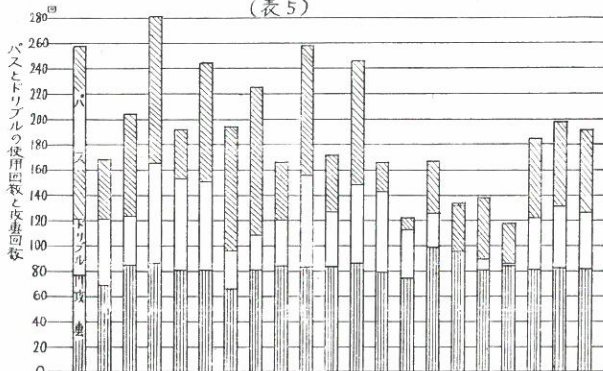


松	野	浮	高	就	十	秋	安	千	勝	敗	主
字	英	盛	三	閑	高	泊	樟	國	者	者	體
本	田	羽	藏	実	文	田	来	泰	平	平	平
部	和	岡	条	東	字		蔭	寺	均	均	均

(表4)



(表 5)



(表 9)

皮撃の終り (皮撃不成功の場合)

月別	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	合計
生産	15.8%	12.3%	12.2%	20.8%	12.3%	20.6%	17.5%	18.3%	22.5%	17.1%	16.2%	18.0%	17.8%
販売	17.2%	14.6%	22.1%	12.6%	22.1%	12.6%	21.2%	12.6%	22.1%	12.6%	22.1%	22.1%	22.1%
全体	16.5%	13.4%	17.1%	16.7%	22.3%	16.6%	19.3%	20.4%	22.3%	19.8%	19.1%	20.0%	19.9%

(表10)

反撃の始より (反撃成功の場合)

[illegible]

(表 11)

夜間における成功と不成功の比

勝者	上 26.7%	中 106/436	下 73.3%	上 57	中 652/436
敗者	上 18.7%	中 27/940	下 81.8%	上 17	中 605/740
全体	上 20.4%	中 234/925	下 77.6%	上 74	中 1171/925

(注)

勝者、敗者共に九試合、全体は一八試合
各枠内の分数の分母は全試合のトータル分子は種別ごとの

攻撃の始まり

(攻撃不成功の場合)

勝者	バックホーより 23.9% 122/512	ゴールイン後からバックホーより 20.8% 112/539	バックホーからバックホーより 13.1% 103/789	バックホーからバックホーより 12.8% 96/748	バックホーからバックホーより 10.3% 81/789	バックホーからバックホーより 9.6% 74/789
敗者	バックホーより 18.5% 112/605	ゴールイン後からバックホーより 10.6% 60/565	バックホーからバックホーより 15.5% 96/605	バックホーからバックホーより 13.1% 81/605	バックホーからバックホーより 10.3% 81/605	バックホーからバックホーより 9.6% 74/605
全体	バックホーより 21.1% 246/1144	ゴールイン後からバックホーより 26.9% 308/1144	バックホーからバックホーより 17.2% 192/1144	バックホーからバックホーより 15.3% 175/1144	バックホーからバックホーより 12.5% 139/1144	バックホーからバックホーより 9.7% 114/1144

勝者	成功時のシュート 45.6% 213/467	不成功時のシュート 20.9/548
敗者	成功時のシュート 64.2% 209/326	不成功時のシュート 20.9/326
全体	成功時のシュート 54.7% 422/773	不成功時のシュート 20.9/773

(表13)

攻撃の始まりの種別ごとの成功率

