

# バスケットボールにおけるゲーム時の状況についての考察

三浦 健\*

## A Study of the Situation in Basketball Game

Ken MIURA\*

### Abstract

As for the situation in basketball game, a clear explanation becomes possible by examining the following five factors.

- I. Game clock
- II. Thirty seconds device
- III. Team foul
- IV. Ball possession
- V. Difference of score

This study analyzed the five above-mentioned factors concerning the rule by which the effect is given in the entire team at basketball game as 'Game situation'. And, each example of the concreteness of the five factors of this game situation was explained.

Next, this study classified these as the base, and examined the strategy method at 'Charged time out' when there is little time remaining in a close game and when there is little time remaining in an average game.

Finally this study examined the example of victory in the championship by the total even if the league game according to four teams is taken up as the strategy method when had a close game in a special game and is defeated in one game.

**KEY WORDS:** *Basketball, Game, Situation*

### 緒 言

4年に1度開催される国際的スポーツ競技大会がオリンピックである。その中のバスケットボール競技では、1992年のバルセロナオリンピックからプロ選手が出場できるようになった。これに伴い、NBA (National Basketball Association) のスター選手を中心に編成したアメリカチームが、圧倒的な強さで金メダルを手中にした。彼らの豪快かつ華麗なプレイは、観客はもちろんのこと、メディアを通して世界中の人々を魅了した。この全

世界が注目している大会でのアメリカチームの活躍がきっかけとなって、それまでバスケットボールに関心のなかった人々が、バスケットボールの一面を理解したケースが数多いと思われる。以上のような背景が、わが国においてもバスケットボール熱が高まった最大要因であるが、このことはバスケットボールに関わる者として非常に喜ばしいことである。

しかし、彼らが理解したバスケットボールの魅力とは、ダンク<sup>註1</sup>、ノールックパス<sup>註2</sup>等に代表されるプレイ面での凄さ、かっこよさによるもの

\*鹿屋体育大学 National Institute of Fitness and Sports in Kanoya, Kagoshima, Japan.

に尽きるのではなからうか。実はもっと奥深い魅力がバスケットボールには潜んでいるのである。それはバスケットボールというスポーツに関われば関わる程、味わえるものである。

例えば、バスケットボールのゲームは常に大差で勝敗が決まる訳ではない。当然1点を争うような接戦の場合もある。このようなゲーム時では、その状況に応じたかけひき（作戦）を行うか否かで、勝敗が変わることが多い。接戦を制した時の喜びは、これもまた魅力の一面であろう。本研究は、この魅力を「状況」という視点から明確に論じ、多くのバスケットボールファンに伝達することを目的とした。

### 先行研究の検討

バスケットボールに関する研究では、ゲーム分析、動作分析、心理学的研究等、数多くの研究が行われている。しかし、「原理論の構築」という目的からアプローチしたものは見られなかった。本研究では、バスケットボールにおけるゲーム時の状況についての原理論の構築を目指して考察を行った。

### 研究方法

ところで、“バスケットボールにおけるゲーム

時の状況”とは、どのような状況なのだろうか。この状況は細かい点を言い表せばきりが無いが、ゲームに関する幾つかの要因について説明することによって、実際にゲームを目の当たりにしていない人にも理解してもらえると、「カテゴリー<sup>1)</sup>」があると思われる。

本研究ではまず、バスケットボールにおけるゲーム時の状況についての「カテゴリー装置<sup>2)</sup>」の設定を行う。次にこのカテゴリー装置を基盤として、バスケットボールの魅力の一面である、接戦状況での作戦方法について考察を行う。

### 第1章 バスケットボールのゲーム時の状況

バスケットボールのゲーム時の状況は、さまざまな要因が相まって成立しているが、その中で次に挙げる5つの要因について検討することで、明確な説明が可能であると思われる。(図1)

- I. ゲーム・クロック (Game clock)
- II. 30秒計
- III. チーム・ファウル (Team foul)
- IV. ボールポゼッション (Ball possession)
- V. 得点差

ただし、これらの5要因がゲームの状況のすべてを言い尽くせるものではない。例えば、個人に関わる要因としては、個人ファウル数、個人得点、

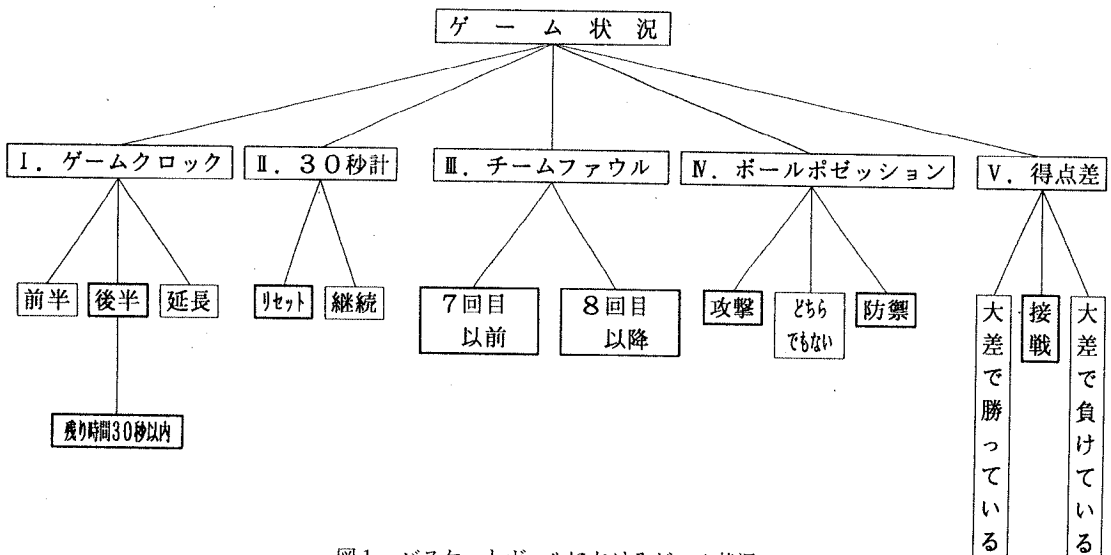


図1 バスケットボールにおけるゲーム状況

リバウンド数、アシスト数、運動能力、身長、コンディショニング等が考えられるだろう。また、チームに関わる要因として、フォーメーション、ディフェンス方法、チームコンディションなどが考えられよう。そこで本研究の限界を設けるためにも、上記の5要因を“ゲーム状況”として、次のように定義する。

バスケットボールのゲーム時に、チーム全体に影響を与えるルールに関する要因。

本研究におけるこのゲーム状況のカテゴリ装置を基盤にすることによって、第2章で考察するような、具体的にゲーム状況を設定してチームの作戦を立てることが可能になるのである。

それでは、ゲーム状況についての5要因について、『1991～1994バスケットボール競技規則』を参考に説明を加えていきたい。(図1)

## I. ゲーム・クロック (Game clock)

### 第24条 競技時間 (Playing time)

ゲームはハーフ・タイム10分をはさんだ前後

半各20分とする。前後半をそれぞれハーフとよぶ。(p.34)

### 第34条 同点と延長 (Tied Score and Extra Periods)

後半が終わったとき両チームの得点と同じならば、1回5分の延長時間を必要な回数だけ行なう。(p.38)

## II. 30秒計

### 第57条 30秒ルール (Thirty-seconds Rule)

コート内でプレイヤーがアライブのボールを保持したチームは、30秒以内にショットをしなければならない。(p.60)

バスケットボールプレイヤーは上記のルールに則ってプレイをしているのだが、30秒計の操作においてはゲームが止まった時に、30秒計の残り時間から計り直す場合(継続)や、あらたに30秒を計り直す場合(リセット)がある。そこで、継続の場合と、リセットの場合の具体例をまとめたのが表1である。

表1 30秒計の継続・リセットの場合の具体例

<p>&lt;継続の場合&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・防側プレイヤーが最後にボールに触れてアウトにした時。</li><li>・防側プレイヤーがボールに触れたが、防側チームがボールを保持する前に再度攻撃側チームがボールを保持した時。</li><li>・ボールが防側プレイヤーの手から離れていない状態でショットして、リングに当たらずボールをアウトにした時。</li><li>・ボールが防側プレイヤーの手から離れていない状態でショットして、リングに当たらず、再度攻撃側チームがボールを保持した時。</li><li>・審判が攻撃側チームの都合で、ゲームを中断した時。</li></ul>
<p>&lt;リセットの場合&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ファウル (Foul)</li><li>・ヴァイオレーション (Violations) (30秒ルール違反, Kicking the ball 等)</li><li>・ショット時にボールが手から離れた後、防側プレイヤーにブロックされてボールをアウトにした時。</li><li>・ヘルドボール (Held ball)</li><li>・攻撃側チームがボールをアウトにした時。</li><li>・防側プレイヤーがボールに触れて、防側チームにそのままボールを保持された時。</li><li>・どちらのチームがボールをアウトにしたか見当がつかない時。</li><li>・審判が防側チームの都合で、ゲームを中断した時。</li></ul>

### Ⅲ. チーム・ファウル (Team foul)

#### 第82条 1 チームの7回をこえるファウル

1 チームが各ハーフに、パーソナル・ファウルでもテクニカル・ファウルでも、7回のプレイヤー・ファウルを犯したあとは、そののちに起こったそのチームがボールを保持していないときのすべてのパーソナル・ファウルに対しては、罰としてワン・エンド・ワンのフリースローが相手チームに与えられる。(p.92)

以上のように、バスケットボールにおいては、7回目のファウルまでと、8回目以降のファウルとでは、罰則の重さが異なってくる。8回目以降は、ショット時のファウルでなくてもフリースローが相手チームに与えられるのだ。したがって7回目のファウルまでと、8回目以降のファウルという状況の違いは、チームが作戦を立てる上で重大な影響を及ぼす要因なのである。

### Ⅳ. ボールポゼッション (Ball possession)

ゲーム状況でのチームのボールポゼッションは、ボールを所有している攻撃の状況と、ボールを所有していない防衛の状況、そしてどちらのチームもボールを所有していない状況が考えられる。このうちどちらのチームもボールを所有していない状況の具体例としては、ジャンプボールが挙げられる。

### Ⅴ. 得点差

得点差は具体例を挙げれば数限りないけれども、大きく分けると次の3種類の表現で、ゲーム状況の一面を明確に説明できる。

1. 大差で勝っている
2. 接戦 (接戦で勝っている 同点 接戦で負けている)
3. 大差で負けている

このうち2. 接戦の範囲は、I. ゲーム・クロックの進行により流動的である。例えば前半終了間際と、後半終了間際とでは、接戦と捉える得点差は前者の方が幅広いであろう。したがってバスケットボール関係者は、無意識のうちにゲーム・クロックの進行に応じて接戦の範囲を設定してい

ると思われる。またリーグ戦で、大会での勝利を目的とした場合においては、あるゲームで接戦の範囲が通常と異なるケースがある。この点については、第2章第2節で述べたい。

### 第2章 接戦時における作戦方法の分類

バスケットボールのゲームにおいて、接戦で残り時間が少ない状況は、直接プレイに関わる者にとっても、観客側にとってもスリルがあり、まさに醍醐味の一面であろう。この状況で監督・コーチがチャージド・タイム・アウト<sup>註4</sup> (以後タイム・アウト) をとることは非常に有効である。ここで監督・コーチは、チームの誰よりも冷静でなければならない。そして状況に適した作戦をプレイヤーに与えることでチームを勝利に導くことがある。ベテランの監督・コーチはさておき、ベンチワークの経験の少ない特に若手の監督・コーチにとっては、起こりうる接戦時のゲーム状況を設定して、各々のゲーム状況での対策をあらかじめ立てておくことが重要であると思われる。そこで本研究は、第1章で設定をした5要因のカテゴリーに基づいて接戦時のゲーム状況を設定した後、残り時間が少ない場合のタイム・アウトでの作戦方法のマニュアルを作成し、実際のゲーム場面で活用することをねらいとした。

#### 第1節 通常のゲームでの接戦時における作戦方法の分類

ここではまず、ゲーム状況を次のように設定して考察を行った。

- I. ゲーム・クロック (Game clock)
  - ・後半残り時間30秒以内でのタイム・アウト
- II. 30秒計<sup>註5</sup>
  - ・リセット
- III. チーム・ファウル (Team foul)
  - ・7回目のファウル以前
  - ・8回目のファウル以降
- IV. ボールポゼッション (Ball possession)<sup>註6</sup>
  - ・攻撃
  - ・防衛
- V. 得点差

・±6点以内<sup>註7</sup>(接戦)

以上を基に、本研究は18ケース<sup>3)</sup>に分類した。それではそれぞれの作戦方法の試案を述べたい。

①1点差で勝っていて、攻撃

・ゲーム終了の直前まで絶対にショットするな(相手のプレッシャーディフェンスによる、ノーマークのゴール下ショットは別)。

②1点差で勝っていて、防禦

・防禦を粘れ。苦しい状態でショットさせろ。  
・8回目のファウル以降には絶対にファウルをするな。  
・ショット時のファウルも絶対にするな。  
・ボールを奪ったら、①と同じ。

③2点差で勝っていて、攻撃

・①と同じ。

④2点差で勝っていて、防禦

・防禦を粘れ。スリー・ポイント・ショット(以後3p.ショット)をさせるな。  
・ボールを奪ったら、①と同じ。

⑤3点差で勝っていて、攻撃

・①と同じ。

⑥3点差で勝っていて、防禦

・絶対に3p.ショットさせないように防禦しろ。  
・ツー・ポイント・ショット(以後2p.ショット)は、ファウルをしない程度にプレッシャーをかけてうたせてもよい。  
・ボールを奪ったら、①と同じ。

⑦4点差以上で勝っていて、攻撃

・ゲーム終了の直前まで時間を使って攻撃しろ。

⑧4点差以上で勝っていて、防禦

・相手にできるだけ時間をかけて攻撃させろ。  
・ボールを奪ったら、①と同じ。

⑨同点の場合で、攻撃

・ゲーム終了の数秒前までボールをキープし、絶対にショットするな。相手がショットを絶対にうち返せない時間から、いいリズムでショットしろ。(同点でもよい)。

⑩同点の場合で、防禦

・8回目のファウル以降には、絶対にファウルをするな。

・ショット時のファウルも絶対にするな。

・ボールを奪ったら、⑨と同じ。

⑪1点差で負けていて、攻撃

・残り時間を考えずに、ゲーム終了までにいいリズムでショットしろ。

⑫1点差で負けていて、防禦

・プレッシャーディフェンスで相手チームのミス誘え。  
・ボールを奪ったら、⑪と同じ。

⑬2点差で負けていて、攻撃

・残り時間を考えずに、ゲーム終了までにいいリズムでショットしろ(同点狙いでよい)。

⑭2点差で負けていて、防禦

・プレッシャーディフェンスで相手チームのミス誘え。  
・ボールを奪ったら、⑬と同じ。

⑮3点差で負けていて、攻撃

・早く攻められたら2p.ショットでもよい(残り時間が比較的ある場合)。<ショットインの後は⑫と同じ。>

・止まったら、残り時間を考えずに、ゲーム終了までにいいリズムで絶対に3p.ショットをしろ。

⑯3点差で負けていて、防禦

・プレッシャーディフェンスで相手チームのミス誘え。  
・ボールを奪ったら、残り時間を考えずに、ゲーム終了までにいいリズムで絶対に3p.ショットをしろ。

⑰4点差以上で負けていて、攻撃

・なるべく早くいいリズムを作って、4点差なら2p., 5点差なら2p. または3p., 6点差なら絶対に3p.ショットをしろ。<ショットインの後は、⑫, ⑬, ⑭のいずれかと同じ。>

⑱4点差以上で負けていて、防禦

・プレッシャーディフェンスで相手チームのミス誘え。  
・ボールを奪ったら、⑰と同じ。

第2節 特殊なゲームでの接戦時における作戦方法について

第1節で考察した内容は、いわゆる“一発勝負”と呼ばれるトーナメント戦で有効である。しかし大会によっては、1ゲームで負けを喫しても、トータルで優勝というケースが出てくる。それがリーグ戦である。近年の各大会においては、準々決勝までをトーナメント戦で行い、勝ち上がった上位4チームによる総当たりの決勝リーグを行うケースが多い。ここで本研究でとり上げたいのは、4チーム中3チームが同じ勝敗になる可能性があるケースである。この場合に用いる代表的な順位決定法が、「ゴール・アヴェレージ」(p.101)」である。ゴール・アヴェレージ(Goal average)とは、同じ勝敗の3チーム間のゲームにおいて、1チームの総得点を総失点で除した値である。具体例を示した図2を基に説明する。

図2は地区大会の準々決勝で勝った上位4チームによる決勝リーグという設定での途中結果である。この4チームの内、優勝チームのみが全国大会に出場できる、というケースを想定した。ここで図2までの決勝リーグの進行過程を記述しておく。

	第1コート	第2コート
決勝リーグ		
1戦目	○A対D×	○B対C×
		88-77
2戦目	×A対C○	○B対D×
	77-80	
3戦目	<u>A対B</u>	○C対D×
	?	

この状況で、BチームがAチームに勝つと、Bチームの全勝優勝になる。しかしAチームが勝つと、A、B、Cの3チームが2勝1敗と同じ勝敗になる。ここでまずA対Bのゲーム状況を次のように設定した。

- I. ゲーム・クロック(Game clock)
  - ・後半残り時間30秒以内
- II. 30秒計
  - ・リセット
- III. チーム・ファウル(Team foul)
  - ・7回目のファウル以前
- IV. ボールポゼッション(Ball possession)
  - ・Aチームの攻撃
- V. 得点差
  - ・なし(75-75の同点)

	A	B	C	D	順位
A	/	?	× 77-80	○	?
B	?	/	○ 88-77	○	?
C	○ 80-77	× 77-88	/	○	?
D	×	×	×	/	4

図2 バスケットボールにおけるゲームの接戦の特殊例

次にこのゲーム状況から、Aチームが2 p. ショットを入れ、77-75で勝利をおさめたと仮定して、ゴール・アヴェレージを用いると、

チーム	総得点	総失点	ゴール・アヴェレージ	順位
A	154	155	0.9935	2
B	163	154	1.0584	1
C	157	165	0.9515	3

となり、Aチームの2位が決定してしまう。したがって上記のゲーム状況からは、Aチームはショットをせず、後半終了まで待ち、5分間の延長戦で7-0以上の得点差をつけて勝てば優勝できるのである。逆にBチームは、大会での優勝を最優先させるならば、少ない得点差で敗れておけばよい、ということになる。このことから接戦を同点又は逆転可能範囲とするならば、大会での優勝を考えた場合には、通常のゲームとは異なる範囲になることが明らかである。監督・コーチは、これらのゲーム状況を想定して、あらかじめ作戦を立てて試合に臨むことが、接戦の末勝利を得るためには重要となる。

## まとめ

バスケットボールにおけるゲーム時の状況は、次の5つの要因について検討することで、明確化された。

- I. ゲーム・クロック (Game clock)
- II. 30秒計
- III. チーム・ファウル (Team foul)
- IV. ボールポゼッション (Ball possession)
- V. 得点差

本研究はバスケットボールのゲーム時にチーム全体に影響を与えるルールに関する上記の5要因を“ゲーム状況”と規定した。そしてこのゲーム状況の5要因各々の具体例を論じた。

次にこれらを基に、通常のバスケットボールのゲームにおいて、接戦で残り時間が少ない場合のチャージド・タイム・アウトでの作戦方法を分類した。

最後に、特殊なゲームでの接戦時における作戦方法として、4チームによるリーグ戦を取り上げ、

1 ゲームで敗れてもトータルで大会に優勝する具体例を提示した。

## 註

1. ダンク (Dunk) : 「片手または両手でボールをバスケットの中へ強く投げ落とすこと。」<sup>1)</sup> (p.59)
2. ノールックパス (No look pass) : ショットが可能な味方プレイヤーを探し、相手プレイヤーを欺くためにパスとは異なる方向に視線を向け、そこへアシストパスをする方法。
3. カテゴリー (範疇) : 佐藤<sup>2)</sup>は、「見たところ、連続的で不可分に映ずる渾沌たる「多様なもの」も、われわれの設定するカテゴリーに基づくことである基準が与えられることになり、対象の多様性が整理された形で把握できるようになるのである。」(p.36)とし、また「対象分析のためにあらかじめ準備されたカテゴリーのシステムを「カテゴリー装置」と名づけるなら、このカテゴリー装置は、概念の分析装置として、自然科学における実験装置に対応することになる。」(p.35)と述べている。そして佐藤は、自らが設定したカテゴリー装置を基盤として、「体育」という名称についての独自の概念を構築した。
4. チャージド・タイム・アウトを請求できる代表例としては、
  - ・プレイが行われていない状態、また審判もプレイ再開の準備が完了していない状態で、ゲーム・クロックが止められている場合。
  - ・相手チームがフィールド・ゴール (2 p. ショットまたは3 p. ショット) で得点した直後。ただし、ボールがシューターの手から離れる前に請求されていなければならない。がある。<sup>1)</sup> (p.43 参照)
5. 30秒計はリセットの場合と、継続の場合がある。このうち後半残り時間30秒以内で継続の場合は、継続時間内に攻撃時はショット、また防禦時は防禦を徹底し、その後の得点差及びボールポゼッションを想定した作戦を立てることになるだろう。

6. ボールポジションは攻撃、防禦、そしてどちらでもない場合がある。このうちどちらでもない場合は、ゲーム再開の前に攻撃、防禦のどちらになるかを断定することはできない。したがって後半残り時間30秒以内のタイムアウトでは、攻撃、及び防禦の双方についての作戦を立てることになるだろう。
7. 後半残り時間30秒以内においては、高いレベルのチーム間によるゲームでは、攻撃面からみれば同一チームがスリー・ポイント・ショットを2回入れるのが得点の限界と思われる。そこで本研究は得点差が±6点以内を、同点又は逆転可能範囲（接戦）と設定した。

## 文 献

- 1) 日本バスケットボール協会編『バスケットボール競技規則』:1991～1994  
日本バスケットボール協会：東京 1991
- 2) 佐藤臣彦『身体教育を哲学する』北樹出版 1993
- 3) 三浦 健「バスケットボールにおける接戦時のチャージド・タイム・アウトでの指示方法の分類」日本体育学会第45回大会号 1994 p.522