

【研究資料】

# バスケットボール競技におけるドリブルプレイに関する一考察

—ドリブルを使用した攻撃の基礎的プレイに着目して—

皆川孝昭<sup>1)</sup>

A study on dribble play in basketball:  
On basic offensive play using the dribble

Takaaki Minakawa<sup>1)</sup>

## Abstract

There is a dribble, only means of movement with ball. However, considered that as yet it has been fraught with various important assignment on tactics. The purpose of this study was to examine the basic offensive play with dribble (DP), focusing on time and space as a supporting factor on tactics propounded by Uchiyama.

The main results supporting factor on DP may be summarized as follows:

1. "Position of DP" is important, and "priority of spacing" exist.
2. "The deference in their individual ability on matchup" is important and "intentional creation of miss match" is included.
3. "Time" of "within 5 seconds" on DP except pick play and "within 6 seconds" on DP with pick play are important.

Key words : basketball, dribble, basic offensive play

キーワード：バスケットボール，ドリブル，攻撃の基礎的プレイ

## I. 緒言

### 1. 問題の所在と研究の目的

バスケットボールは「頭上の水平面のゴールにボールを入れるシュートの攻防を争点として，個人やグループあるいはチームが同一コート上で混在しながら得点を争う」<sup>1)</sup> 競技であると理解され，その勝敗は「一定時間内で対峙する2チームの得点の多寡」<sup>2)</sup> によって決定される。その得点獲得の方法をルール観点から見ると，「コートが比較的狭く，ゴールが高い位置に設定されてあるこのスポーツの特性上，ボール

を保持するチームにはシュートを打てるチャンスが基本的に保証され」<sup>3)</sup> しており，それ故，ボールを獲得したならば毎回保証されるシュートチャンスを，「如何に良い状態で，如何に数多く作り出せるかが問題」<sup>2)</sup> なのであり，そのためには有効で合理的なオフENSEをし，結果として効率的に得点をあげる事が重要となる。

この合理的なオフENSEに関して，吉井<sup>4)</sup> は，より多くの得点をあげるという目的を達成するための原則的なプレイとして「シュートする」，「相手の防御を打ち破れ」，「ボールの所有を失わない」という3つにつ

1) 国際武道大学

International Budo University

いて述べており、より成功率の高いシュートを打つためには、相手の防御ラインを突破してゴールに近づくことやノーマークになることが必要となり、そのためには相手防御を打ち破る必要があるとしている。この「相手防御を打ち破る」という原則は、「攻撃的プレーの本来の姿であり、攻撃的プレーとは一言で言えば、『破って』→『ついて』→『シュート』というプレーである」<sup>4)</sup>とし、この一連の型を「攻撃の基礎的プレー」<sup>5)</sup>と呼称している。この「基礎的プレー」について、「『破る』原因となり得る技術には『フェイント』『スクリーン』『防御者側の技術的貧困』の三種があり、『つく』技術としては『パス』『ドリブル』があり、これらの連続のしかたによっていくつかの攻撃の原型ができる」<sup>5)</sup>と述べている。つまり、「破る」とは、攻防の対峙関係にズレ（スペース）を創る局面であり、「つく」とは、創られたズレ（スペース）を突破する局面、そして、最終的に「シュート」をする局面に繋げるものであると理解できる。では、「破る」を攻防の対峙関係に「ズレ（スペース）」を創る局面であると理解するならば、「ドリブル」もその技術の一つとして考えるべきであろう。何故ならば、バスケットボール競技の考案当初、ボール保持者がディフェンスのプレッシャーを回避するための手段として生み出されボール・キープの役割を付与されていたに過ぎなかったドリブル技術が、ルールの改廃増補や競技環境及びボールの材質の向上等に伴って次第に攻撃的な技術へと発達していき<sup>6-9)</sup>、近年では巧みなドリブルを駆使して得点をする選手の姿が多く観衆を魅了している。ドリブルは「個人でボールを保持しながら移動できる唯一の手段」<sup>10)</sup>であり、様々なドリブル技術を組み合わせることでディフェンスとの「ズレ（スペース）」を創り出すことが可能である<sup>11)</sup>。故に、吉井が述べる「破る」原因となり得る技術と考えられるのである。

このドリブル技術は、「個人や集団の運動諸経過から観察され、ゲーム状況を解決する動きが実現される可視的な動きへの共感に基づいて捉えられる特定の状況における最適な『動きの形』による階層性」<sup>12)</sup>という視点に基づいて理解される個人戦術（行為）であるが、バスケットボール競技はプレイを遂行する際の状況が常に変化しており<sup>13)</sup>、それ故「プレイヤーたちの個々のパフォーマンス（個人戦術行為）からだけで複雑で多様なゲーム状況を打開することなど不可能である」<sup>14)</sup>（括弧内は引用者）と一般的に考えられている。つまり、吉井の言う「破って」→「ついて」→「シュート」という「攻撃の基礎的プレー」の最も簡

単な方法である「個人戦術の行使だけで…ゲーム状況を打開する」<sup>15)</sup>ことをドリブルを使用した「1対1」のみで効率的に行うことは困難であると考えられている。しかしながら、「ルールの改訂と技術や戦術が相互に規制しあいながら発展してきた」<sup>16)</sup>と特徴付けられる弁証法的な相互規定関係の歴史や、そもそも技術は常に生成過程にあり新しい技術が発見される可能性を持つ「過程性」や、練習を通じて熟練性が高まるという「習熟性」、「合目的性」と「経済性」に裏付けられた「合理性」を有する<sup>17)</sup>という面を勘案すれば、現代のバスケットボールにおいては、これまでの使用目的の概念を超えてドリブルをより有効的に活用する可能性を考えることができる。それは、選手個人の自分勝手なドリブルを使用した1対1ということではなく、「それ（個人戦術）は何かをしようとする意思や目的に沿ってグループ戦術に収斂されていくものであり、そのグループ戦術は更にすべてのチーム戦術に組み込まれていく」<sup>18)</sup>（括弧内は引用者）という戦術の階層性を踏まえた上で、個人の能力（ドリブルを使用した1対1）を合理的にグループ戦術やチーム戦術に組み込みグループやチームが個人を効果的に利用する、という意味である。世界最高峰のプロバスケットボールリーグである National Basketball Association（以下、NBAと略す）では、個々のマッチアップや1対1をベースにしてプレイが組み立てられているとされ、24秒ルールがあることがその理由であるとNBAのコーチは説明している<sup>19)</sup>。国際バスケットボール連盟（International Basketball Federation：以下、FIBAと略す）が、2000年に、ボールを保持してからシュートするまでの制限時間である「30秒ルール」を「24秒ルール」に改正した<sup>20)</sup>以前から「24秒ルール」を採用していたNBAのコーチがこのように指摘していることは非常に示唆的である。FIBAは、先に述べたシュートするまでの制限時間の改正以外にも、フロントコートへボールを進めるまでの制限時間である「10秒ルール」を「8秒ルール」に改正した<sup>20)</sup>。加えて、2010年には、フロントコートでのディフェンス側のファウルによりオフェンス側のチームにスローインが与えられる場合、シュートクロックの表示が13秒以下ならば従来の24秒ではなく14秒にリセットされることになり<sup>21)</sup>、更に2014年には、オフェンス・リバウンドを獲得した際のシュートクロックのリセットも従来の24秒ではなく14秒に短縮された<sup>22)</sup>。これらは改正前から存在する「バック・パス・ルール」と合わせて「行政法的行為規範」<sup>3)</sup>と見做されるものであり、「すべて《促進ルール》。すなわち《攻撃を強要するルール》と

いう風に、その性格を規定する」<sup>3)</sup> ことができる。これらのルールは「安易な《勝ち逃げ》を許さず、…結果としてシュートにつながる積極的な攻撃場面を強制的につくりだし、ゲームに極力《面白さ》を生み出そう」<sup>23)</sup> としていると考えられ、つまり、「バスケットボールというスポーツでは常に攻撃が敏速かつ積極的に行われるよう、複数の促進ルールがセットになって仕組まれている」<sup>23)</sup> のである。これらのことを踏まえると、2000年に行われたルール改正は、攻撃を強要する「促進ルール」が一層強調され、「ヴァイオレーション成立までの時間が短くなり、以前にも増して攻撃を強要する圧力」<sup>23)</sup> を増大させたのである。これにより、オフェンスを組織的に計画しなければ効率的に得点をするのが困難になってきたと考えられるわけであるが、一方で、「24秒ルールがあることで、どのチームもできるだけ素早くオフェンスオプションを作り出さなければならない、…延々と続くオフェンスを作り出すチャンスはない。つまり、ほんの数秒の間で、いくつものオプションをもたらすようなプレーを作り出さなければならない」<sup>19)</sup> という事象も生じてくる。所謂、ハーフコートで行われる「セット・オフェンス法」<sup>24)</sup> におけるロングプレイやコンティニティ・オフェンスによって効率的に得点を取ることが困難になってきたのである。こうしたルール改正による「攻撃を強要する圧力」の増大は、結果として「攻撃の基礎的プレー」の最も簡単な方法である個人戦術の行使だけで相手を打ち破る能力とそれをチーム戦術に上手く組み込むことの重要性が増したことを意味していると言える。

では、バスケットボール競技における「ドリブル」に関するこれまでの研究を概観してみると、運動学的、電気生理学的な指標を用いてドリブル動作を様々な角度から分析した研究<sup>25-28)</sup>、ゲーム中のドリブル制限が運動強度に及ぼす影響を分析した研究<sup>29)</sup>、VTR 反復再生法を用いてゲーム中に現象するドリブルに関連した事象を分析した研究<sup>30,31)</sup> などが見受けられる。バスケットボール競技における「ドリブル」に関するこれら一連の研究は、「行動課題を合理的に達成する個人に関わるステレオタイプの運動モデルとしての『目標形態としての技術』」<sup>12)</sup> としてドリブルを指導する際の一助と成り得たり、自チームのゲーム構想を見直し今後の練習計画の一助と成る等、一定の成果を上げてきたと考えられる。しかしながら、そこにはドリブルと戦術とを関連させて分析を行っている研究は皆無であり、またゲームと関連してドリブルを分析した研究は、或る特定のゲームにおいて生じた現象の1回性的な

分析結果に過ぎず、更には約30年前のものであるために、「ルールの改廃増補がこの『得点のための状況(プレイ状況)』を変貌させる要因となっている」<sup>2)</sup> (括弧内は引用者) という指摘を踏まえると、現在までのルール改正がバスケットボールのプレイ状況を変貌させている可能性は十分に考えられる。それ故、個人戦術(行為)であるドリブルとチーム戦術との関連についての検討も不十分なままであると言える。

そこで本研究では、バスケットボール競技において、その重要性から更なる有効的な活用法の可能性が考えられる「ドリブルを使用した攻撃の基礎的プレイ(『破って』→『ついて』→『シュート』)」(以下、DP) について、分析・検討することを目的とした。

## 2. 研究方法の視点と本研究の対象

バスケットボール競技を含めた種々のスポーツ競技における運動は一回性的<sup>32)</sup> であり、多種多様な現象として我々の前に映ずるが、スポーツという文化の独自性は「プレイの世界がいかに多様で個別的なものとして立ち現れようとも、それらを特定のスポーツとして統括し、意味づけている客観的で普遍的な構造が存在して」<sup>33)</sup> いるところに見出せるのであり、スポーツには「有機的な構造(システム)」<sup>33)</sup> が存在すると考えられる。ゲーム中に生じたドリブルを対象とした前述の一連の先行研究は、確かに一定の成果を上げてきたと考えられるが、その方法論には限界も見受けられる。何故なら、「従来の先行研究に通底しているのは、…機械論的な運動認識や因果決定論に基づいた運動理論であったために、集団戦術行動(技術と戦術の関係)という観点でのゲーム分析の成果は限られてしまっている」<sup>34)</sup> (括弧内は引用者) からである。依ってこれまでの先行研究で用いられた方法論では、多様なゲーム状況からなるバスケットボール競技において生起するドリブルという事象を戦術と関連させて分析することは困難であると考えられる。

こうした状況において、内山<sup>14)</sup> は、チーム戦術における深層での構造とその根底に横たわる普遍的な原理を分析し、チーム戦術を条件付け制御する要因として「時間」「空間」「動的秩序」という3契機を提唱している。内山によれば、「チーム戦術は表層での現象においては実に多種多様な動きのかたちとして映ずるが、深層での構造にはそれらチーム戦術に通底する普遍性がある」<sup>14)</sup> のである。戦術は一般に「個人」「グループ」「チーム」という分類がなされ、それはそれぞれの関係からなる階層性によって理解されるものである。ならば、チーム戦術を条件付けするこれらの要因を個



人戦術(行為)であるDPにおいても分析の視点として設定することは正鵠を射ていると考えられる。加えて、深層での「有機的な構造(システム)」を把握するためには、可視的で有意味な運動形態として現れる「動きのかたちの全体的把握」<sup>14)</sup>という視点が重要である。何故ならば、「この動きのかたちは、…チームという有機的の統一体が捉えるべき内容が集約されたものであり、それは一連の現象の代表である」<sup>14)</sup>と考えられているからである。ならば、スポーツの「有機的な構造」を具体化する「動きのかたちの全体的把握」という視点は本研究においても必要不可欠であろう。

よって、本研究では、可視的に表層に現出する「動きのかたちの全体的把握」という視点から、ネイスミスがこの競技を考案した当初から競技時間が設定されゴールがプレイヤーの頭上に設置されたことでその時間的枠内で得られた得点の多寡を持って勝敗を決する、という「組織規範」<sup>3)</sup>としての申し合わせによって、競技を成立させる上で不断に要求されてきたと考えられる「空間」と「時間」という客観的な条件制御要因に着目し、DPについて分析・検討を行うこととする。

### 1) 対象

2018年4月～6月にアメリカで行われたNBA 2017-18 SeasonのPlay-Offにおける西地区決勝7試合における最初の4試合、東地区決勝7試合における最初の4試合及び決勝の4試合の計12試合を対象とした。

なお、このような対象を設定した理由は、世界最高峰のリーグであるNBAには世界トップレベルの技術を有する選手が多数所属していることやFIBAによる2000年のルール改正以前より「24秒ルール」を採用していることから、現在の技術水準と戦術との関係を踏まえた分析をするには十分であると考えられるからである。また、Regular Season後に行われるPlay-Offは限られたチームのみが出場して優勝を争う場であるが故に、各チーム及び選手個人の競技レベルは一層高くなっており、いずれのチームも技術的、戦術的、体力的、精神的にトレーニングされた状態であると考えられることで、相手チームに対抗する有用な戦術行動の現出は必然であり、ここでのゲームを対象とすることは、既成の戦術行動が最も洗練されることで「最高精形態(Feinstform)」<sup>32)</sup>として現出すると考えられるからである。

### 2) ドリブルの定義と対象の限定

#### (1) ドリブルの定義

バスケットボール競技規則<sup>35)</sup>による規定を踏まえ、本研究におけるドリブルとは「コート上でライブのボールをコントロールしたプレイヤーが所持するボ

ールが手から離れた瞬間に始まり、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか片手または両手でボールを支え持ったときに終わる」ものと定義した。

#### (2) 対象の限定

本研究においてDPを考える際に問題となるのは、その状況の特定である。本研究では、「破って」「ついて」「シュート」するという攻撃の基礎的プレイがドリブルを伴って行われた場合に対象とされる。従って、ドリブルによって「破る」局面が発生したのではなく、ボールを保持する(保持した)瞬間にオフェンスとディフェンスの対峙関係に既に「破れ」が生じている状況は研究の対象から除外する必要がある。ここで攻防の対峙関係について考えると、ディフェンスの主たる目的はゴールとボールを守ることであるため、攻防の対峙関係は一般的に「『オフェンス、ディフェンス、ゴール』の順となり、これらが一直線上に並ぶ」<sup>36)</sup>。この対峙関係を崩す(破る)ことによってオフェンスを有利に進めることが求められるのである。チーム戦術をオフェンスの面から捉えた場合、「ファストブレイク」「アーリーオフェンス」「セットオフェンス」という3つの段階から成り立っていると考えるのが一般的であるが<sup>14)</sup>、「ファストブレイク」と「アーリーオフェンス」はトランジションによって生じた攻防の対峙関係のズレを利用してオフェンスを展開する事が志向されるものである。よって本研究では、対象から除外し、オフェンスにおいて最も多く現出し「オフェンスの基本形態」<sup>37)</sup>と見做される「セットオフェンス(ハーフコートオフェンス)」<sup>14)</sup>をDPを究明するためのカテゴリーとして捉え分析対象とした。なお、本研究における「セットオフェンス(ハーフコートオフェンス)」は、内山<sup>14)</sup>の定義を踏まえ、「フロントコートにて5対5の対峙関係になっておりボール獲得から10秒以上を要したオフェンス」と定義した。但し、フロントコートからのスローインによって開始されたオフェンスにおいてはこの時間制限の範囲ではないとした。加えて「セットオフェンス(ハーフコートオフェンス)」においても、ドライブ等により部分的なアウトナンバーをつくり出すことによって生じる攻防の対峙関係のズレを利用して有利な状況でボールを保持しその後のプレイを行う「合わせ」<sup>36)</sup>からDPを行った状況、オフェンスリバウンドを獲得した際に発生したズレからDPを行った状況、「つく」技術である「パス」によってディフェンス陣形の一角を破り、既にインサイドでボールを保持している状況は対象から除外した。更に、クォーターの終了間際に時間を使う目的で使用したDPとゲーム終了間際に勝敗が決している

ために時間を使う目的で使用した DP は、特殊な状況であると考え対象から除外した。

最後に、ドリブル以外の要素を伴って「破る」局面が生じたプレイも対象から除外する必要がある。従って、「スクリーン（ピックプレイ）」を伴う DP は対象から除外した。但し、ディフェンスプレイヤー同士がマークマンを交換する対処法である「スイッチ」<sup>38)</sup>の対応を攻防の対峙関係にズレが生じないように行った場合は、改めて「破る」必要があると考えて対象とした。

よって、本研究において対象とした DP は以下の通りである。

- ① セットオフenseにおける DP（合わせのズレ、オフenseリバウンドのズレ、クォーター終了間際、勝敗が決しているゲーム終了間際は除く）
- ② アウトサイドエリア（スリーポイントラインの外）から始まる DP
- ③ スクリーン（ピックプレイ）に対して対峙関係にズレが生じないスイッチへの DP

なお、本研究において対象としたプレイにおける「シュート」には、「ファウルを受けてのフリースロー」、味方プレイヤーがパスを受けてそのままシュートを行うことができるように行った「アシストパス」<sup>38)</sup>、及びボール保持者がシュートを打つことができる状況において自身よりもさらに良い状況でシュートすることが可能なプレイヤーに出す「エクストラパス」<sup>38)</sup>を可能にしたパスも含まれる。但し、ボール保持者以外のプレイ（カット、スクリーン）によって「破った」ズレに対して行った「アシストパス」及び「エクストラパスを可能にしたパス」は除外した。

## II. 条件制御要因としての「空間」の検討

「バスケットボール競技の『空間』において重要なことは、「プレイヤーたちが占める単なるコート上の位置ではなく、その戦術的位置」<sup>14)</sup>である。ここでの「コート上の位置」とは、バスケットボール競技をルールの観点から見た場合のショットチャンスの常態化という特性を踏まえた、「或る瞬間における5人のプレイヤーたちが占める空間の意味」<sup>14)</sup>であり、それは「チーム戦術に伏在する深層での位置的行為の図式に関わるもの」<sup>14)</sup>である。すると個人戦術（行為）としての DP においても「深層での位置的行為の図式」は、戦術の階層性から考えて、同様にコート全体の戦術的重要度を分析・検討することによってもたらされると考えられる。内山<sup>14)</sup>は、空間の戦術的重要度につ

いて、チームとして空間に設置されたゴールへ近づくことが重要であり、空間の戦術的重要度は距離に反比例して増加すると述べており、「空間」は均質ではなく、そこには戦術上の「優先順位」が存在するとしている。ここでの「優先順位」はチーム戦術を効果的に機能させるための条件であり、個人戦術（行為）である DP については改めて新たな条件を検討しなければならない。そこでここでは、個人戦術（行為）としての DP を制御する「空間」という要因の内実を検討して具体的な指標を得るために、次のような実証的な分析を行った。

### 1. 分析方法

本研究で対象とした12試合を NBA League Pass により視聴し、DP の出現数を開始した位置と併せて記録用紙に集計し、分析した。その際、図1に示すように、スリーポイントライン外を、ミドル (A)、アングル (B 及び C)、サイド (D 及び E)、コーナー (F 及び G) の7地域に区分した。なお、ドリブルにてフロントコートに侵入した場合は、センターラインを通過した地域から DP を開始したものとした。加えて、チーム別での集計も併せて行った。（「図1 DP 地域の区分」の挿入）

検定では、出現数の比較をするために対象とした12試合の平均値の差の検定として、DP が開始された位置別の出現数について分散分析及び多重比較を行い、加えて、DP におけるピックプレイの有無での出現数について t 検定を行った。なお、有意水準は5%未満とした。

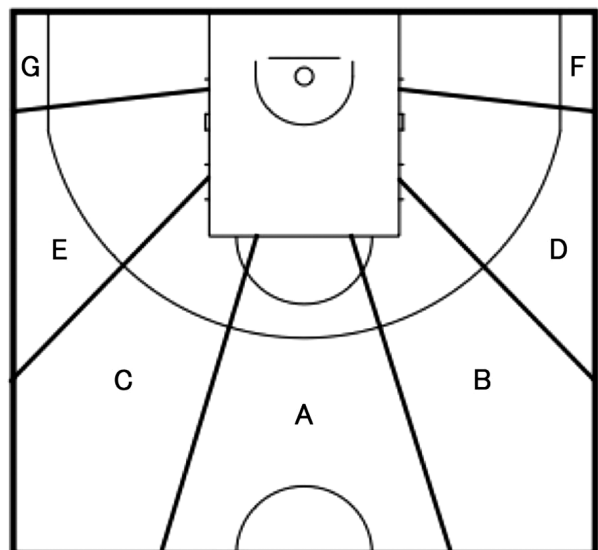


図1 DP 地域の区分

2. 結果と考察

1) ドリブルプレイの有効性

表1は、チーム別にみたDP及びDP以外の出現数である。本研究で対象とした12試合において現出したセットオフenseでのシュート回数は1600回であり、そのうちの28.5%にあたる456回がDPによって創出されたシュートであった。チーム別にこの結果をみると、最も低い出現率であった18.1%のチームから47.2%という高い割合を占めるチームもあり、その他の2チームにおいては26%台を示し、セットオフenseにおけるDPの割合はチーム毎に異なることが確認された。これらの出現率は、近年ますますその重要性が指摘されているグループ戦術行為の「ピックプレイ」において、Mattheos et al.<sup>39)</sup>が、2006年に行われた世界選手権でアメリカを破り2位となったギリシャチームはチームオフense全体の36%（他チームの平均は27.8%）にピックプレイを含んだオフenseを使用していたとする報告や、Carmenati<sup>40)</sup>が、ヨーロッパ最高峰のリーグであるEuroleagueでのプレイを分析した際にマンツーマンに対するオフenseの40%はピックアンドロールで始まるとする報告と比較しても遜色のない数値であると考えられる。世界最高峰のリーグであるNBAのPlay-Offにおいては相手チームに対抗する有用な戦術行動の現出は必然であり、チームの構成員たる選手の特徴（ドリブルでのプレイメイキングが得意な選手の有無やその習熟度）やチーム戦術における位置付けによってその使用頻度に差が生じたと考えられるものの、DPによって創出されたシュートが約半数を占めるチームが存在する事や、その他のチームにおいても26%台の出現率を示している事、加えて、その重要性について多数の報告があるグループ戦術行為としての「ピックプレイ」と比較して

も遜色のない出現率を示している事から、各チームがドリブルによって対峙関係を「破り」その「破れ」を利用して「シュート」に結びつける、というプレイを重要視してチーム戦術を効果的に展開するための一部として採用していたと考えられる。つまり、DPの重要性とその有効的な活用が見て取れる結果と言えるであろう。加えて、「シュート（アシストパス及びエクストラパスを可能にしたパスを含む）」まで至らないためにDPとして認識されないが、ドライブからのパスによってディフェンス側にクローズアウトさせてその後の展開を有利に進めている現象を多々確認することができた。クローズアウトの状況とは「ディフェンスがボールを持ったプレイヤーに勢いよく向かっていき、ボールを持ったプレイヤーはディフェンスの勢いを利用して、…ディフェンスの形を崩す絶好の機会」<sup>41)</sup>であるとされ、従って「オフenseがアドバンテージを持つことができる」<sup>41)</sup>と考えられている。加えて、オルセン<sup>41)</sup>は、ディフェンス側にクローズアウトさせる事は、近代バスケットボールにおいて最も重要であると述べている。であるならば、本研究におけるDPの結果以上にドリブルを使用したプレイの可能性を考えることも可能であろう。それは例えば、1回の攻撃の中で数回のクローズアウトをさせることで得点の機会を生み出すことを志向するDDM (dribble drive motion) という攻撃戦術<sup>41)</sup>が、公共性を得て様々な年代（カテゴリー）において試行されているという現状からも確認することができる。

2) ドリブルプレイの位置

DPに関する戦術的位置としては、その開始位置がまず考慮されなければならない。何故ならば、バスケットボール競技においては一般的に、「オフense・プレイヤーがディフェンス・プレイヤーによってコート中央や制限区域内から押し出されることで、オフense側の得点の機会を極めて限定しようとする」<sup>42)</sup>ことが試みられる。そしてそれは、「行政法的行為規範」と見做されるプレイ可能な空間を規定する「サイドラインやエンドライン、そして時にはセンターラインを利用」<sup>42)</sup>して行われる。つまりはサイドラインやエンドラインに近い位置ではプレイが制限され、オフenseのオプションが制限されてしまうのである。加えて、本研究におけるDPと同様にドリブルを使用することによって多様なオプションの展開が可能となる「ピックプレイ」において、「ピックプレイを開始するときの空間は均質ではなく、『ボールマンの位置』が重要な意味を持つてくる」<sup>43)</sup>とする指摘は看過するべきではないであろう。何故ならば、ピック

表1 チーム別にみたDP及びDP以外の出現数(回)

チーム	プレイ		合計
	DP	DP 以外	
A	142 (26.6)	391 (73.4)	533 (100.0)
B	139 (26.2)	391 (73.8)	530 (100.0)
C	49 (18.1)	221 (81.9)	270 (100.0)
D	126 (47.2)	141 (52.8)	267 (100.0)
合計	456 (28.5)	1144 (71.5)	1600 (100.0)



表2 地域毎の DP 平均出現数 (回)

地域	A	B	C	D	E	F	G	ゲーム平均
DP 出現数	19.4±7.04	7.8±4.11	7.2±3.74	2.4±1.78	1.1±1.00	0.2±0.39	—	38.0±13.78

表3 地域毎の DP 出現数における分散分析の結果

要因	平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率
地域	2110.07	4	627.52	37.09	0.00
誤差	930.67	55	16.92		
合計	3440.74	59			

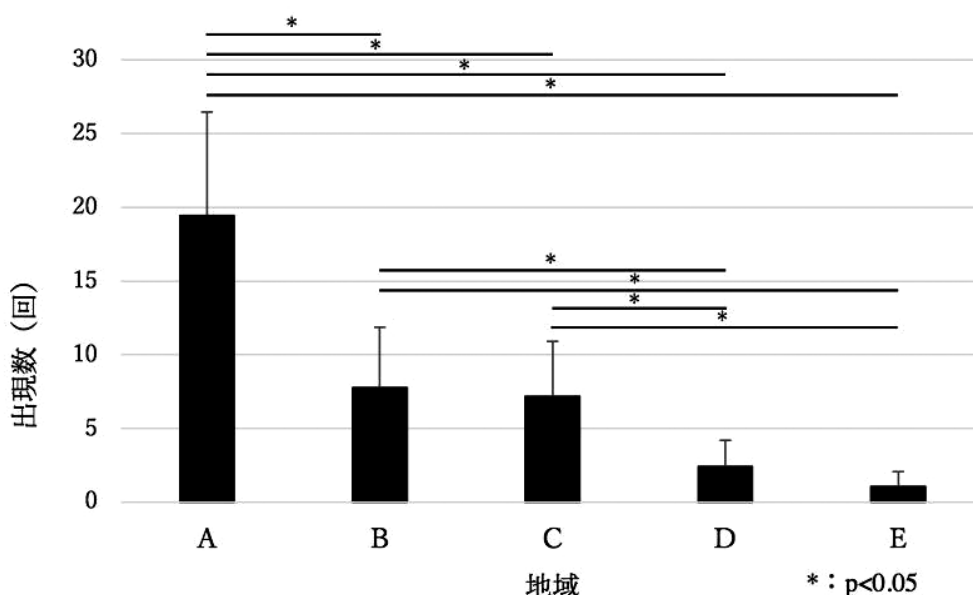


図2 地域毎の DP 出現数における多重比較の結果

プレイにおいてもベースライン、サイドライン、センターライン付近において「スペースの減少が攻撃のオプションを制限するため、…有効性が減少する」<sup>44)</sup>ことから、「ハーフコート中央部の重要度はより増大する」<sup>43)</sup>とされ、ピックプレイを有効的に機能させる条件制御要因としての「空間」においては、「ボールマンの位置」に優先順位が存在するとされるからである<sup>43)</sup>。ならば、ピックプレイと同様にドリブルを使用した DP においてもその指摘は重要であると考えられる。ドリブルはボールを保持したまま移動できる唯一の方法であり、別言すれば、移動を伴わなければ DP の真価は発揮できないと言える。そして、そのためには十分なスペースが必要なのであり、その際の「ドリブルプレイの位置」は、個人戦術行為としての DP に伏在する深層での位置的行為の図式に関わるものであるとされる。

表2は、地域毎の DP 平均出現数である。本研究において、コーナーである F 地域及び G 地域での DP

出現数は合計で2回であった。そのため、コーナーである F 地域及び G 地域は DP において重要な地域ではないと判断し、この二つの地域を除外した A 地域～E 地域の5地域について、対象とした12試合での出現数の平均値を比較するために分散分析を行った。その結果を示すものが表3である (F 値=37.09, 自由度=4, 有意確率=0.000)。検定の結果、地域間での有意な差が認められたため (p < 0.05)、次いで多重比較検定を行った。その結果を図2に示す。これを見ると、ミドル (A 地域) が他の全ての地域に比して有意に高い値を示し (p < 0.05)、また、アングル (B 地域及び C 地域) がサイド (D 地域及び E 地域) に比して有意に高い値を示した (p < 0.05)。本研究での結果においても、DP の出現数に、ミドル (A 地域) > アングル (B 地域及び C 地域) > サイド (D 地域及び E 地域) という傾向が現れたことは、DP を開始する位置の重要性は改めて確認されたと言え、そこには DP における「空間」の戦術的重要度の差が見

て取れる。それは、コート中央付近に近づくほど高まり、DPを有効的に機能させる可能性も高まると理解できるものである。つまり、DPにおける「空間」の戦術的重要度は均質ではなく、エンドライン、サイドライン、センターラインからの距離に反比例して増加することになり、そこには優先順位が存在し、「ドリブルプレイの位置」が重要な意味を持つてくることが実証されたと言える。

3) ピックプレイの有無とマッチアップの状況

表4は、チーム別にみたピックプレイ有無のDP出現数である。表1と合わせて見ていきたい。本研究において現出したDPは合計456回であり(表1)、そのうちの309回がピックプレイに対して対峙関係にズレが生じないようにスイッチしたディフェンスに対して行われたDPであった(表4)。そこで、対象とした12試合で現出したDPについて、ピックプレイの有無における出現数の平均値を比較するために対応のないt検定を行った。その結果を表5に示す(t値=3.178, 自由度=11, 有意確率=0.007)。これを見ると、ピックプレイを伴うDPが有意に高値を示した(p<0.05)。この検定結果と先述したピックプレイの要点を併せて考えると、DPはピックプレイにおいてディフェンス側にスイッチの対応をさせることと併せてチーム戦術に組み込まれていることが推察される。何故ならば、「スイッチした時に、プレイヤーの mismatches が生まれる組合せによってピックプレイを行うことは必要不可欠」<sup>43)</sup>であるとされるからであり、す

ると本研究において数多く現出したスイッチを伴うピックプレイ後のDPは、この mismatches によるアドバンテージを利用して攻撃することを意図したものであったのではないかと考えられる。 mismatches とは、一般的に「あるオフenseプレイヤーとそのマークマンとの間に、スピードや身長、パワーなどの要素において著しい差があること」<sup>38)</sup>と理解されるところの、「個人の能力差」<sup>15)</sup>のことであり、それは体力的・体格的要素のみならず攻防の技術にも関わる個人能力の差のことである。すると本研究の結果は、『「意図的な mismatches の創造」を行う『プレイヤーの組合せ』」<sup>43)</sup>を伴うピックプレイによって攻撃側に有利なマッチアップを創り出し、先述したDPにおける空間の戦術的重要度を踏まえた優先順位に基づいて『「或る特定の場所を或る特定の者が攻撃する』という内容を有する攻撃方法」<sup>15)</sup>として意図的に現出したものであると考えられる。つまり、DPは mismatches の状況において攻防の対峙関係を破り、効果的にシュートチャンスを創り出すことができるプレイとしてチーム戦術の一部を成していたと言えるであろう。

一方、 mismatches の状況は、ボール保持者にだけ発生するのではなく、スクリーナーであったプレイヤーにも起こっている。 mismatches が生じる組合せによってピックプレイを行うことは必要不可欠ということ踏まえれば、ボール保持者のところが「スピードの mismatches」であれば、スクリーナーであったプレイヤーのところには「身長(体格)の mismatches」が起こって

表4 チーム別にみたピックプレイ有無のDP出現数(回)

チーム	プレイ			合計
	DP PNR有	PNR無	DP以外	
A	106 (19.9)	36 (6.7)	391 (73.4)	533 (100.0)
B	89 (16.8)	50 (9.4)	391 (73.8)	530 (100.0)
C	12 (4.4)	37 (13.7)	221 (81.9)	270 (100.0)
D	102 (38.2)	24 (9.0)	141 (52.8)	267 (100.0)
合計	309 (19.3)	147 (9.2)	1144 (71.5)	1600 (100.0)

表5 チーム別にみたピックプレイ有無のDP出現数におけるt検定の結果

PNR有無	PNR有		PNR無		自由度	t値	有意確率
	平均	標準偏差	平均	標準偏差			
	25.75	14.15	12.25	4.05	11	3.178	0.007



いると考えるべきである。すると、攻撃側にはどちらのミスマッチを攻めるかという選択肢が生まれ、どちらに優先順位を高く付けるかはチームの所属選手の特徴や志向するチーム戦術に依るであろう。仮に、ポストに高い優先順位を付けたならばピックプレイからポストでの攻撃を試みることになるが、ディフェンスの様々な対応によりポストで効果的な攻撃を展開する事が困難な場合が生じる。すると、今一度ピックプレイのユーザーであったプレイヤーにボールを託し、スピードのミスマッチを攻めるという選択肢が生まれる。その際に、本研究におけるミドル（A 地域）やアングル（B 地域及び C 地域）の後方よりドリブルで仕掛ける“Slingshot”<sup>45)</sup>という攻撃法が試行される事が近年では特に多く見受けられる。このような攻撃法が頻繁に試行される背景には、NBA が独自に採用している所謂「ディフェンス 3 秒ルール」との関係を見無視することはできないであろう。このルールがあることによって、ディフェンス側はゴールへのドライブに対するヘルプをすることが FIBA ルール以上に困難になる。であるならば、直接的にゴールに攻撃することができるようなプレイはその価値が高まり、プレイヤーや指導者はこのルールを最大限に活用できるような技術や戦術の開発に取り組み、その結果としてドリブルを使用した攻撃法が発達して頻繁に試行されるようになった、という弁証法的な相互規定関係を考えるのが自然であろう。付言すれば、“Slingshot”のような攻撃方法は、ドリブルを使用しスピードを活かして攻撃をするという特性を踏まえると、スピードのミスマッチの状況下においては特に積極的に志向され、それが戦術に組み込まれているのは当然のことであると考えられる。

ここで、本研究におけるピックプレイ有無の DP 出現数をチーム別に見てみると、C チームだけがピックプレイの有無による DP 出現率が逆転している（表 4）。このチームは、DP 出現率そのものは 18.1% と他のチームに比して低いのであるが（表 1）、総ハーフコートオフェンス回数におけるピックプレイを伴わない DP 出現率は 13.7% と他のチームに比して高い値を示している（表 4）。試合の映像を見ていると、C チームはピックプレイに対してスイッチをされた際にポストでの攻撃を志向する現象が多々確認され、他の 3 チームとはスイッチに対する攻撃の優先順位が異なっていたと考えられる。一方で、スピードのミスマッチを利用した DP を全く志向しないというわけではなく、ポストを狙ったが上手くいかなかった場合に、ピックプレイのユーザーであったプレイヤーが今一度ボール

を受けて攻撃を仕掛けたり、ピックプレイ以外で発生したスピードのミスマッチの状況を DP によって攻撃していた現象が多々確認された。その結果、ピックプレイを伴う DP の割合が低値を示し、ピックプレイを伴わない DP の割合が高値を示したものと考えられる。しかしながら、ミスマッチの状況を攻撃することによって有利にオフェンスを展開することを志向しているという点において、これらの 4 チームは共通であると考えられる。何故ならば、ミスマッチをどのように活用するのかというチーム戦術の差異はあるものの、ボール保持者を含むスクリーンプレイであるピックプレイは、ディフェンス側の対応が遅れば即シュートに繋がるプレイであるが故に、ディフェンス側がスイッチの対応をせざるを得ない状況が多々発生し、オフェンス側はそれを利用して意図的にミスマッチを創り出し、そこから有効な攻撃を展開しようとしている、という点に共通性を見いだすことができるからである。

では、DP を積極的に活用するにはどうすればよいのであろうか。本研究の結果を見ると、ピックプレイの有無が DP 出現率に大きく影響している。ならば、DP を積極的に活用するには「ピックプレイによるミスマッチの創出」が重要であると言えるであろう。何故ならば、ピックプレイによってミスマッチの状況を創出することができれば、そのままドリブルでスピードのミスマッチを攻撃することが可能であるのみならず、ピックプレイに直接的に関与しない第三者のプレイヤーを経由してポストでのミスマッチを狙った後でも、今一度スピードのミスマッチが発生しているマッチアップにボールを託すことで再度スピードのミスマッチを攻撃することが可能であるからである。

ここまでの論を纏めると、現代のバスケットボール競技において、攻防の対峙関係を「破る」技術としてドリブルは十分に有用であり、それがチーム戦術に組み込まれて志向されていると言えるであろう。そしてそれは、個人の能力差が生じているマッチアップを利用することにより更に効果的に展開する事が可能となる。従って、DP を効果的に機能させるためには、「意図的なミスマッチの創出」を含めた、「個人の能力差を踏まえたマッチアップ」という要素を考慮することが重要になると考えられる。

### Ⅲ. 条件制御要因としての「時間」の検討

「生物学的運動を問題にする場合には、そこに現れる動きのかたちが常に時間との関わりを持っている点

に注意すべき<sup>14)</sup>であり、「明文化されたルールに沿って競技が実施されるバスケットボールの場合、…時間に関するルールは、動きのかたちを有するチーム戦術（個人戦術）の構造を究明する上で重要な意味を持つ<sup>14)</sup>（括弧内は引用者）と考えられる。前述したように、バスケットボール競技は、様々な点においてプレイする際の時間的制限（3秒、5秒、8秒、24秒）があり、それ故、「攻撃を強要」される。即ち、これらの攻撃を強要するルールとは、「身体接触をせず、定められた方法に従ってボールを運び、かつバスケットにそれを投げ入れる、という（バスケットボールの）本質的行為を、要するにいかにか積極的に行わせるかの技術的な規定<sup>3)</sup>（括弧内は引用者）として捉えられるものであり、それらは必然的に合理的にプレイを行おうと考えた際の戦術を何らかの形で規定する。

内山<sup>14)</sup>は、チーム戦術の構造を分析した研究において、チーム戦術を機能させる上での条件制御要因としての「時間」については、「13秒以内」が一つの要素として位置付けられなければならないとし、それは、「ファスト・ブレイク（3～5秒）」→「アーリー・オフense（5～10秒）」→「ハーフコート・オフense（～13秒）」という「流れ」を形成していると述べている。一方で佐々木ら<sup>43)</sup>は、グループ戦術としてのピックプレイのメカニズムを分析した研究において、ピックプレイを機能させる条件制御要因としての「時間」では「3秒以内」という要素を一つの指標として位置付けてよいとし、それは、「アクション→アフターアクション」という「流れ」を「3秒以内」で形成していると述べている。

すると、本研究におけるDPも個人を起点として始まる個人戦術であるため、チーム戦術を現実的な動きのかたちの中で機能させている「13秒以内」という「時間」的要素に含まれることになる。更に言えば、チーム戦術は、DP以外の様々な個人戦術や「3秒以内」という「時間」に条件付けられるピックプレイ、その他のグループ戦術をも含めて試行される事になり、総じて「13秒以内」という「時間」に条件付けられて機能することになる。ただし、「13秒以内」はチーム戦術を、「3秒以内」はピックプレイを機能させる「時間」であるため、個人戦術であるDPについては新たに検討をしなければならない。

そこで、バスケットボール競技を成立させる上でその本質に関わることになる「時間」についても、その内実の具体的な指標を得るために、次のような実証的な分析を行った。

## 1. 分析方法

本研究で対象とした12試合をNBA League Passにより視聴し、DPにおける「ドリブルの始まりから終わり」の所要時間を開始した位置と併せて記録用紙に集計し、分析した。なお、ここでの「ドリブルの始まり」は、ボールが手から離れた時（但し、ピックプレイが生じた場合は対峙関係にズレが生じずに行ったスイッチが完了した時点より改めて計測した）であり、「ドリブルの終わり」は、①シュートを打った際にボールがボールマンの手を離れた時、②アシストパスをした際にボールがボールマンから離れた時、③エクストラパスを可能にしたパスをした際にボールがボールマンから離れた時、である。但し、ドリブルにてフロントコートに侵入してそのままDPが行われた場合は、フロントコートに侵入した時点より計測を行った。加えて、チーム別での集計も併せて行った。

検定では、所要時間の比較をするために対象とした12試合の平均値の差の検定として、DPが開始された位置別の所要時間について分散分析及び多重比較を行い、加えて、DPにおけるピックプレイの有無での所要時間についてt検定を行った。なお、有意水準は5%未満とした。

## 2. 結果と考察

表6は、地域毎のDP平均所要時間である。本研究におけるDP全体の平均所要時間は $5.04 \pm 2.47$ 秒であった。この結果は、チーム戦術を条件付ける「13秒以内」という時間内に収まるものであり、DPが個人戦術としてチーム戦術の一部を成しているということが改めて確認されたと言える。一方、グループ戦術の中で最も短時間でフィニッシュプレイに直結することができる<sup>46)</sup>ピックプレイにおける条件制御要因の「3秒以内」という時間と比較しても、本研究における結果は、個人戦術としてのDPもまたピックプレイと同様に短時間でフィニッシュプレイに直結することができるプレイであると言えるであろう。加えて、ピックプレイは上述の理由からクォーターの終了間際や時間的に逼迫した状況であるシュートクロックの残り時間が少なくなった場合に頻繁に試行されるが、それと同様に、ドリブルでの1対1もまた頻繁に試行されることを鑑みれば、個人戦術としてのDPは効果的に攻撃を展開するための一部として公共性を有しているものと考えられる。何故ならば、世界最高峰のNBAにおいて相手チームに対抗する有用な戦術行動の現出は必然であると考えられるからである。次に、コーナーであるF地域及びG地域はDPに

表6 地域毎の DP 平均所要時間 (秒)

地域	A	B	C	D	E	F	G	平均
時間	5.09±2.51	5.37±2.64	4.93±2.32	4.27±2.06	4.96±2.01	2.28±0.25	—	5.04±2.47

表7 ピックプレイ有無の DP 平均所要時間における t 検定の結果

PNR 有無	PNR 有		PNR 無		自由度	t 値	有意確率
	平均	標準偏差	平均	標準偏差			
	5.27	2.35	4.64	2.65	452	2.539	0.011

において重要な地域ではないと考える先述の判断を踏まえて、この二つの地域を除外した A 地域～E 地域の 5 地域について、対象とした12試合での DP に要した時間の平均値を比較するために分散分析を行った。その結果、有意な差は確認できなかった。つまり、DP を行うに当たっては、ミドル (A 地域)、アングル (B 地域及び C 地域)、サイド (D 地域及び E 地域) の各地域でプレイに要する時間的な差はないことが確認された。

他方、前述した条件制御要因としての「空間」での論考において、DP におけるピックプレイの有無が重要な要素となることが確認された。そこで「時間」についても、対象とした12試合におけるピックプレイの有無における DP の所要時間の平均値を比較するために t 検定を行った。その結果を表 7 に示す (t 値 = 2.539, 自由度 = 452, 有意確率 = 0.011)。これを見ると、ピックプレイを伴う DP が有意に高値を示した ( $p < 0.05$ )。また、ピックプレイの有無における DP の平均所要時間はそれぞれ、 $4.64 \pm 2.65$  秒、 $5.27 \pm 2.35$  秒であり (表 7)、ピックプレイを伴う DP がおよそ 1 秒弱の時間を多く要していることが確認された。

ここでバスケットボール競技における戦術を効果的に遂行するために重要なことは、「『択一性』は『連続性』と連動して初めて効力を発揮する」<sup>15)</sup> という点について触れておきたい。これは、ピックプレイを例にすれば、ディフェンスにスイッチさせてミスマッチを攻める事だけを考慮してピックプレイを行うわけではなく、ピックプレイの状況における対峙関係やディフェンスの対応の仕方によって幾つもの選択肢の中から順次選択をするということであり、より具体的に言えば、ピックプレイの目的の一つである内円の有利性<sup>47)</sup> を破るということができれば、当然そのアドバンテージを活かして攻撃を展開するものであるし、ディフェンス側が内円の有利性を破られることを嫌がりスイッチという対応をした場合には、ミスマッチによって得られたアドバンテージを活かして連続的に攻撃を

展開していく、ということである。そしてそれは、「移動 (モーション) することで攻撃のために有利なスペースを創り出したり、また、そのスペースを自分が活用したり、味方に活用させる、ということに繋げて」<sup>15)</sup> いくということも意味している。ならば、本研究において確認されたピックプレイの有無による所要時間の差は、スイッチ後に行われるスクリーナーのゴールへのダイブやポップアウト、及びピックプレイを行っている 2 人以外の合わせの動き、更にはボールマンが攻撃を仕掛けるに十分なスペースを確認してから攻撃を仕掛ける、といったことにより差が生じたのだと考えられる。逆に言えば、ピックプレイによって発生したミスマッチを DP で攻撃する際には、これらのオプションを確認してから攻撃する必要があると言える。従って、本研究の分析対象が世界のトップレベルのチームであった事も踏まえれば、DP を機能させる条件制御要因としての「時間」においては、ピックプレイを伴わない DP は「5 秒以内」、ピックプレイを伴う DP は平均所要時間の差異とスイッチ後のオプションやスペースの確認等の時間を考慮に入れて「6 秒以内」という要素を一つの指標として位置づけてよいであろう。これらは、攻防の対峙関係にズレが生じていない状況から直接的にシュートに結び付けることを可能にする DP を効果的に機能させるための「時間」としての指標を意味し、つまり、攻防の対峙関係に「破れ」が発生していない状況でも、「破って」→「ついて」→「シュート」という「流れ」をピックプレイの有無によってそれぞれ「5 秒以内」「6 秒以内」で形成していると考えられるものである。そしてこれらの時間的要素を無視して長時間ボールを保持して DP を試行するべきではないであろう。何故ならば、チーム戦術は「それ自体が有する『動的秩序』という要因によって形成され、機能している」<sup>14)</sup> のであり、上位構造であるチーム戦術に組み込まれている個人戦術としての DP もまた、「動的秩序」という要因によって形成され、機能しているとみるべきであるからであ



る。即ち、得点獲得の方法は次の方法へと連続するのであり、この連続性が「流れ」という要素を産出し、産出された「流れ」が得点獲得の方法を再び起動させる(変換性<sup>48)</sup>)。この得点獲得の方法の「流れ」の連続が自ずとチームという有機的統一体へと結びつき、個人プレイとチームプレイという従来の二項対立を無効にし、個人が効果的にチームを利用し、同時にチームが個人の得点獲得の方法を促進することによって、複数の戦術的可能性が同時に見え隠れする多重性を関係的表現の場であるコート上に具体化することになる(全体性<sup>49)</sup>)。付言すれば、「流れ」が存在することによって、逆に得点獲得の方法が特定の空間内に現出するという「空間」の特定化・固定化がされるのであり、ここでは「流れ」の指定する「時間」によって特定の「空間」に場所を占めるようになる(自己制御性<sup>48)</sup>)。要するに、これらの「時間」を無視してDPを試行したのではDPは身勝手な個人プレイとなってしまう、結果として効果的なDPとはならず、それはチーム戦術としても効果的に機能しない、という事態に陥るとのことである。

この「流れ」を具体的に見てみると、それは、DPによって創出された「破れ」を利用して「つく」動作であるドライブによってゴールに攻撃を仕掛け、ボールマン自らがシュートを試みることや、ドライブにボールマンのディフェンス以外が対応して部分的なアウトナンバーが発生した時に行われる「合わせ」に対して行われる「アシストパス」や「エクストラパスを可能にするパス」が考えられる。加えて、DPによって創出された「破れ」を利用してボールマン自らが即「シュート」を試みることも可能である。つまり、DPは「破るDP→つくDP→シュート(合わせ)」という「流れ」に沿っているのであり、それは、「破るDP→つくDP→シュート」「破るDP→つくDP→合わせ」「破るDP→シュート」という3つのパターンをもって現出すると考えられる。

以上のことから、DPを有効に機能させるためには、ピックプレイを伴わないDPは「5秒以内」、ピックプレイを伴うDPは「6秒以内」という時間的条件を考慮することが重要になると考えられる。

#### IV. 結語

本研究では、バスケットボール競技における個人戦術としてのドリブルに関する研究は、未だ多くの課題を有しているとの前提から、「ドリブルを使用した攻撃の基礎的プレイ(『破って』→『ついて』→『シュ

ト』)」について、内山の提唱する戦術を制御する要因としての「空間」と「時間」に着目し、分析・検討することを目的とした。

本研究におけるDPを効果的に機能させるための要因をまとめると、以下の通りとなる。

- 1) 「DPの位置」が重要であり、DPにおける「空間」の戦術的重要度は、エンドライン、サイドライン、センターラインからの距離に反比例して増加するという「優先順位」の存在が確認された。
- 2) 「個人の能力差を踏まえたマッチアップ」を考慮する事が重要であり、それは特に、ピックプレイを伴った「意図的なミスマッチの創出」を含めたものであることが確認された。
- 3) ピックプレイを伴わないDPは「5秒以内」、ピックプレイを伴うDPは「6秒以内」という時間的条件を考慮することの重要性が確認された。

他方、攻防は「表裏一体の関係」<sup>42)</sup>にあることを踏まえると、DPに対するディフェンス側の対応としては、エンドライン、サイドライン、センターラインから近い位置で行わせ、ドリブル技術の高い選手に対して能力のミスマッチになるようなマッチアップを回避し、開始から5秒以上(ピックプレイを伴う場合は6秒以上)の時間を費やさせる、ということが重要になってくるであろう。

本研究で得られた成果は、ルールと技術・戦術が弁証法的な相互規定関係によって発達してきたという歴史も踏まえてドリブル技術の可能性を提示するものとして、今後、必ずや実践に貢献することになる。

#### 〈文 献〉

- 1) 内山治樹(2009)バスケットボールの競技特性に関する一考察：運動形式に着目した差異論的アプローチ。体育学研究, (54)：29-41.
- 2) 内山治樹(1997)バスケットボール競技におけるエンドライン・アウト・オブ・バウンズ・プレイの構造分析。スポーツ方法学研究, 10(1)：25-37.
- 3) 守能信次(1984)スポーツとルールの社会学。名古屋大学出版会：名古屋, pp.87-227.
- 4) 吉井四郎(1986)バスケットボール指導全書1。大修館書店：東京, pp.13-14.
- 5) 吉井四郎(1994)私の信じたバスケットボール。大修館書店：東京, pp.401-428.
- 6) 大川信行(2007)バスケットボールのボールの規格化に関する史的考察：1940年までのルールの変遷とボールの宣伝広告から見て。スポーツ産業学研究, 17(1)：21-32.
- 7) 大川信行(2008)バスケットボールのコートに関する史的考察：1940年代までのルールの変遷について。人間発達科学部紀要, 2(2)：65-78.

- 8) 谷釜尋徳 (2008) 日本におけるバスケットボールの専用級の改良とそれに伴うドリブル技術の発達に関する技術史的考察. スポーツ運動学研究, (21): 45-59.
- 9) 谷釜尋徳 (2013) 1920~40年代のアメリカにおけるバスケットボールのドリブル技術の変遷: ボール・キープの手段から攻撃的な技術への発達. スポーツ健康科学紀要, (10): 49-63.
- 10) 日本バスケットボール協会 (2014) バスケットボール指導教本 改訂版 [上巻]. 大修館書店: 東京, p.74.
- 11) Gundy, S. V. (2009) Perimeter moves. In: Gandolfi, G. (Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, pp.19-33.
- 12) 内山治樹 (1998) バスケットボールにおけるオフENSEの基礎技術と個人戦術の精選構造化についての検討: Basketball Canada と吉井理論の分析を通して. スポーツ方法学研究, 11 (1): 1-13.
- 13) 中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断能力とスキルの関係. 筑波大学体育科学系紀要, (7): 85-92.
- 14) 内山治樹 (2004) バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析. スポーツ方法学研究, 17 (1): 25-39.
- 15) 内山治樹 (2002) バスケットボールにおけるグループ戦術の構造分析: 「運動形式」に着目した構造主義的アプローチ. スポーツ方法学研究, 15 (1): 1-14.
- 16) 笈田欣治・水谷豊・藤木大三 (1991) アメリカ・バスケットボールの技術発達史: 近代バスケットボールを築いたコーチの系譜. 関西大学文学論集, 40 (4): 79-159.
- 17) 朝岡正雄 (1990) スポーツ技術概念の階層性に関する現象学的考察. 筑波大学体育科学系紀要, (13): 101-109.
- 18) 内山治樹 (1995) スポーツにおける戦術と戦術訓練の原理原則. 埼玉大学紀要教育学部 (教育科学), 44 (2): 1-12.
- 19) Hollins, L. (2009) High-percentage plays. In: Gandolfi, G. (Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, pp.179-189.
- 20) 日本バスケットボール協会規則審判部 (2001) バスケットボール競技規則. 日本バスケットボール協会: 東京, pp.54-55.
- 21) FIBA (2010) Official basketball rules. FIBA Central Board, pp.30-31.
- 22) FIBA (2014) Official basketball rules. FIBA Central Board, pp.30-31.
- 23) 守能信次 (2007) スポーツルールの論理. 大修館書店: 東京, pp.126-127.
- 24) 吉井四郎 (1987) バスケットボール指導全書2. 大修館書店: 東京, pp.137-270.
- 25) 梅本実穂・大高千晶・藤原素子 (2016) バスケットボールのドリブルにおける上肢の動作分析: 熟練度とテンポの違いに着目して. 奈良女子大学スポーツ科学研究, (18): 35-46.
- 26) 岩見雅人・木塚朝博 (2011) ボールバウンディング課題の速度増加局面における動作特性の変容. 体育学研究, (56): 313-323.
- 27) 岩見雅人・木塚朝博 (2010) ボールバウンディング動作の速度と熟練度の違いが関節スティフネスに及ぼす影響. バイオメカニズム, (20): 21-30.
- 28) 竹之下秀樹 (1982) Basketball における Dribble Roll に関する実験的研究: その2 熟練者と超熟練者の比較から. 鹿児島経大論集, (22): 97-113.
- 29) 飯田智行・楠博文 (2016) バスケットボールにおけるドリブル制限が運動強度に及ぼす影響. 就実教育実践研究, (9): 131-140.
- 30) 岡本重夫 (1977) バスケットボール競技のゲームについての一考察 (特にドリブル終了時のプレーについて). 奈良教育大学教育研究所紀要, (13): 21-27.
- 31) 渡辺一志・嶋田出雲・一井博・天田英彦・弘原海剛 (1989) バスケットボール競技におけるドリブルの日米間比較. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, (25): 15-18.
- 32) マイネル: 金子明友訳 (1981) スポーツ運動学. 大修館書店: 東京, p.453.
- 33) 河野清司 (1997) 象徴形式としてのスポーツの構造論的研究: その生成, 機能, 発展を中心にして. 体育学研究, 42 (3): 128-141.
- 34) 内山治樹・竹井光彦・大神訓章・大高敏弘・佐々木桂二 (2001) バスケットボール競技における集団戦術としての「トランジション」に関する事例研究: 第18回アジア女子選手権大会のゲーム分析. 筑波大学体育科学系紀要, (24): 107-120.
- 35) 日本バスケットボール協会 (2018) バスケットボール競技規則. 日本バスケットボール協会: 東京, pp.32-33.
- 36) 長門智史・内山治樹 (2005) バスケットボール競技におけるチームオフENSEの構築: パッシングゲームに着目して. スポーツコーチング研究, 4 (1): 17-45.
- 37) Stewart, N. (1994) Missouri offense. In: Krause, J. (Ed). Coaching basketball. Master Press, pp.162-163.
- 38) 小野秀二・小谷究監修 (2017) バスケットボール用語事典. 廣済堂出版: 東京.
- 39) Mattheos, P., Evangelos, T., Georgios, M., and Georgios, Z. (2010) Relation of effectiveness in pick'n roll application between the national Greek team of and its opponents during the men's world basketball championship of 2006. Journal of Physical Education and Sport, 29 (4): 57-67.
- 40) Carmenati, R. (2009) The evolution of offense in European basketball. FIBA assist magazine, 41: 20-24.
- 41) オルセン: 塚本鋼平監修 (2018) ドリブルドライブ モーションオフENSE. グローバル教育出版: 東京, pp.4-16.
- 42) 内山治樹 (2000) バスケットボールにおけるディフェンスの基礎技術と個人戦術の精選構造化に関する一考察. スポーツ方法学研究, 13 (1): 171-184.
- 43) 佐々木瑛・内山治樹・吉田健司 (2015) バスケットボール競技におけるピックプレイのメカニズムに関する記述分析的研究. コーチング学研究, 28 (2): 115-127.
- 44) Snyder, Q., and Rajakovic, D. (2009) Analysis of the pick-and-roll. FIBA assist magazine, 41: 8-15.
- 45) Petersen, J. (2018) The latest offensive trend: slingshot concept. <http://team.fastmodelsports>.

com/2018/06/13/slingshot-concept-breakdown/  
(Retrieved October 16, 2018)

- 46) Remmert, H. (2003) Analysis of group-tactical offensive behavior in elite basketball on the basis of process orientated model. *European Journal of Sport Science*, 3 (3) : 1-11.
- 47) 日馬雄紀・堀秀樹 (2011) バスケットボールのインサイドスクリーンにおける戦術的研究 : Pick プレーのディフェンスについて. *関東学院教養論集*, (21) : 49-60.
- 48) 白井桂一 (2008) ジャン・ピアジェ 人間諸科学の認識論 要約. 西田書店 : 東京, pp.157-229.

(2018年9月17日受付)  
(2018年12月26日受理)