

バスケットボールにおける スリー・ポイント・シュートの日米比較

武井 光彦*, 大高 敏弘, 土田 了輔

A Comparison between JAPAN and U. S. A.
on Three point shoot in Basketball

Mitsuhiko TAKEI, Toshihiro OTAKA,
Ryosuke TSUCHIDA

Abstract

The purposes of this study were to clarify the real state of the use of Three point shoot and to find out a more efficient use of it by comparing the differences of the between Japanese undergraduates and American on VTR.

The results were as follows :

1. In japan, Three point shoot was done rather frequently in the lead of the game while. in America, it was done so in the behind.

2. In Japan, Three point shoot was highly successful in the even, while, in America, it was so in the lead.

3. Both in Japan and in America, Three point was used more frequently during the last 10 minutes of a game.

4. Both in Japan and in America, Three point shoot had a higher success rate in the set offense.

5. Though, in many cases, Three point shoot was done at the moment recieving a pass, Three point shoot done after a dribbling had a higher success rate.

It seems that, in Japan, the formation in the set offense will be developed from now on. To accomplish it, it should be noticed that a higher success rate would be given to Three point shoot done at the moment recieving a pass and that the formation for the Three point shoot used in the behind would be developed.

I 研究目的

1984年、国際バスケットボール連盟(FIBA)「今までフィールド・ゴールはコート上のどこからショットした場合も2点」であったが、1985年、「コート上にスリー・ポイント・ラインを描き、その外側からのフィールド・

ゴールには3点を認める。」とした。これを受けて、1981~1984年までの日本バスケットボール競技規則第28条では「(前略)ショットによるゴールは2点、フリースローによるゴールは1点とする。(後略)」としていた部分を1985~1990年日本バスケットボール競技規則では「(前略)スリー・ポイント・ライ

*筑波大学体育科学系

ンの内側からのゴールは2点、スリー・ポイント・エリアからのゴールは3点、フリースローによるゴールは1点とする（後略）」とした。さらに、同じ時期に第6条として「スリー・ポイント・ライン・スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア（スリー・ポイント・エリアと略す）を加え、「スリー・ポイント・エリアはコート上に2つのスリー・ポイント・ラインをえがき区画する。スリー・ポイント・ラインはバスケットの中央の真下を中心とする半径6.25mの半円とその両端をサイド・ラインと平行にエンド・ラインまで延長したものとし、半径の寸法は円周の線の外側までとする。エンド・ライン中央の内側から半円の中心までの距離は1.575mである。スリー・ポイント・ラインの外側をそのバスケットのスリー・ポイント・エリアとする。」とスリー・ポイント・エリアを定義した。

このことにより、実際のゲームの中で、3点のリードが、これまでのツー・ポイント・シュートだけの時代の2点リードの感覚とあまり変わらなくなってきている。そして、10点差の意味が以前とは異なってきた。そのため、多くのチームでスリー・ポイント・シュートを多くするような戦術も考えられ、また、そのシュートの成功率を上げるべく練習もされるようになってきている。しかし、スリー・ポイント・シュートは採用されるようになってから日が浅くこれからの調査・研究が待たれる。

そこで、本研究は、日本とアメリカの大学生男子それぞれの試合におけるスリー・ポイント・シュートのシュート・セレクションやシュート成功率等の違いを調査し、比較・検討する。そして、望ましいスリー・ポイント・シュートの使われ方を明らかにし、これからの日本において、スリー・ポイント・シュートを、いつ・どのような場面で使用すべきかといった作戦面での位置付けのための第一段

階とし、今後の競技力向上、指導に役立てることを目的とした。

II 研究方法

1 調査の対象

日本：1990年関東男子学生バスケットボールリーグ戦上位4チームの50試合。
アメリカ：1987：1988年全米大学選手権の25試合。（これらの試合は1988年1月よりテレビ放映されたものである。）

2 調査の方法

対象となる試合のビデオ・テープを再生し、攻撃形態・シュートする前のボール保持の仕方・ディフェンスの状態・シュート時の点差等が記入できるようにした独自の記録用紙に記録し、集計した。

3 分析の項目

- 1) スリー・ポイント・シュートの投射数と成功数
- 2) スリー・ポイント・シュートしたときの試合状況（勝っているときか、負けているときか）と成功率
- 3) スリー・ポイント・シュートした時間帯（オフェンスが始まってから何秒後か）と成功率
- 4) スリー・ポイント・シュートする直前のボール保持の仕方と成功率
- 5) スリー・ポイント・シュート後のリバウンド獲得率

III 結果と考察

1 スリー・ポイント・シュートの投射数と成功数

図1は、日本とアメリカでの1試合に試みられたスリー・ポイント・シュートの平均値である。日本が 10.4 ± 4.67 本に対し、アメリカ

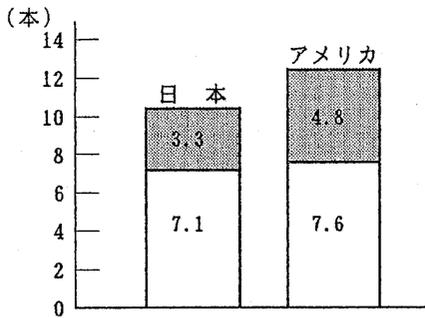


図1 1試合におけるスリー・ポイント・シュート平均投射数と成功数

■ シュート成功本数

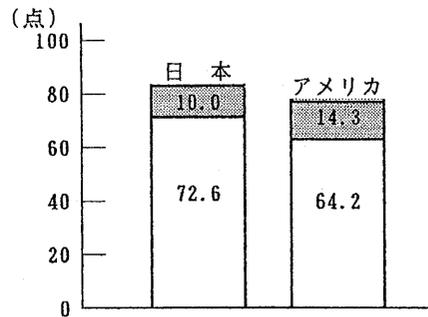


図2 1試合における平均得点

■ スリー・ポイント・シュートでの得点

カは 12.4 ± 3.43 本と1試合で2本の差がある。また、成功数は、日本が3.3本に対し、アメリカは4.8本となり、成功率は32.1%と38.5%になりアメリカのほうが高い成功率である。

1983年の関東男子学生バスケットボールリーグ戦の調査⁴⁾では6.25mより遠くからのシュート(ただし、この年度にはまだスリー・ポイント・シュート・ルールは採用されていない。)の1試合平均投射数は1.7本、成功数は0.9本、成功率は52.9%であった。スリー・ポイント・シュート・ルールの導入された1985年の調査⁵⁾では、1試合平均投射数は8.0本、成功数は2.5本、成功率は31.1%であった。

これらの結果を見ると、スリー・ポイント・シュートの1試合平均投射本数はスリー・ポイント・シュート・ルールの導入により急激に増大したが、その後の伸びは少なくなった。成功率では、1985年の調査⁵⁾でスリー・ポイント・シュート・ルールの導入後の低下を「ディフェンスのマークが厳しくなったため」としたがその後の変化はみられない。

図2は、1試合の平均得点を表している。

1試合の平均得点は、日本 82.6 ± 10.49 点、アメリカ 78.5 ± 5.79 点と日本のほうが多く得点をとっている。しかし、スリー・ポイント・シュートでの得点は、日本 10.0 ± 1.64 点、アメリカ 14.3 ± 2.13 点とアメリカの方がやや多い。得点の中に占める割合は、12.1%(日)と18.3%(ア)であった。このことから、アメリカの方がスリー・ポイント・シュートで得点をとる攻撃パターンが多いことを表しているものと考えられる。さらに、勝ちチームと負けチームの得点差平均は、日本の29.0点に対し、アメリカの場合は、13.5点でアメリカは勝ちチームと負けチームの点差が少なく、スリー・ポイント・シュートの成否が勝敗に大きく影響すると思われる。

このことから、アメリカでは、スリー・ポイント・シュートが得点をとる攻撃パターンとして使われることが多くチームの大きな得点源となっているといえよう。つまり、スリー・ポイント・シュートの成功が大きく勝敗を左右すると考えられる。

しかし、日本では、まだまだあまりスリー・ポイント・シュートに頼っておらず、それほど戦略的な役割を担っていないと考えられる。

2 スリー・ポイント・シュートをした時の試合状態と成功率

図3は、A（勝っている）・B（負けている）・C（同点）の時のスリー・ポイント・シュートの成功率である。スリー・ポイント・シュートの全投射数に対する割合は、日本はA50.7%、B44.6%、C4.7%であり、アメリカはA40.8%、B49.8%、C9.4%であった。

日本は、同点の時の割合は少ないが成功率は38.9%と最も高く、負けているときが28.4%と最も低い成功率であった。負けているときは、スリー・ポイント・シュートで追

いつこうと、無理な体勢でもシュートしているために成功率が低くなっているものと考えられる。同点の時に成功率が高くなっているのは、シュートに対する集中力の違いであろう。しかし、アメリカに比べ、全体的に低い成功率であった。

アメリカでは、勝っているときの成功率が46.6%と高く、負けている時、同点の時はほぼ同じ成功率であった。また、投射割合は、日本と異なり、負けているときに多くなっている。得点の挽回にスリー・ポイント・シュートの攻撃パターンが用いられているのではなかろうかと考える。

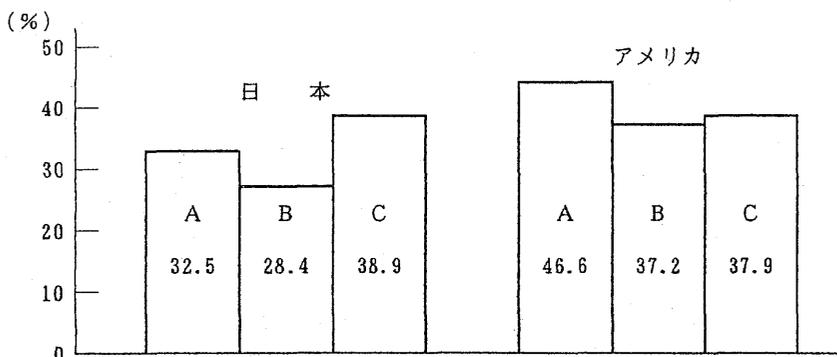


図3 試合の状態とスリー・ポイント・シュートの成功率
 A：得点が勝っている B：得点が負けている。
 C：同点

3 時間帯によるスリー・ポイント・シュートの使用頻度

図4と5は、前後半0～10分、10～20分の間にシュートされた時間帯別によるスリー・ポイント・シュートの投射割合とその成功率である。

日本は、前半0～10分が19.8%と最も少なく、前半10～20分は24.8%、後半0～10分は24.4%、後半10～20分は30.9%と前後半とも10分過ぎの方が多くなっている。一方、アメリカは前半0～10分が27.6%、後半10～20分

が26.9%とともに多く、前半10～20分は21.9%、後半0～10分は21.7%であった。

また、その成功率は、日本の前半0～10分が最も低く、アメリカはどの時間帯でも日本のそれを上回っていた。

前半0～10分に日本の投射数割合が低いのは、出足を大切にし、より成功率の高いゴール近くのシュートを狙っていたものと考えられる。その成功率の低いのは、ゴール近くのシュートができずしかたなくスリー・ポイント・シュートをしている傾向にあり、よい状

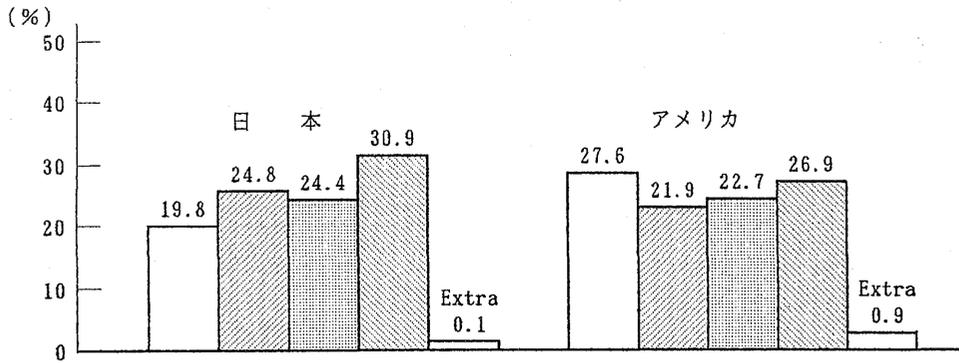


図4 時間帯別によるスリー・ポイント・シュートの投射割合

前半 0~10分
 前半11~20分
 後半 0~10分
 後半11~20分

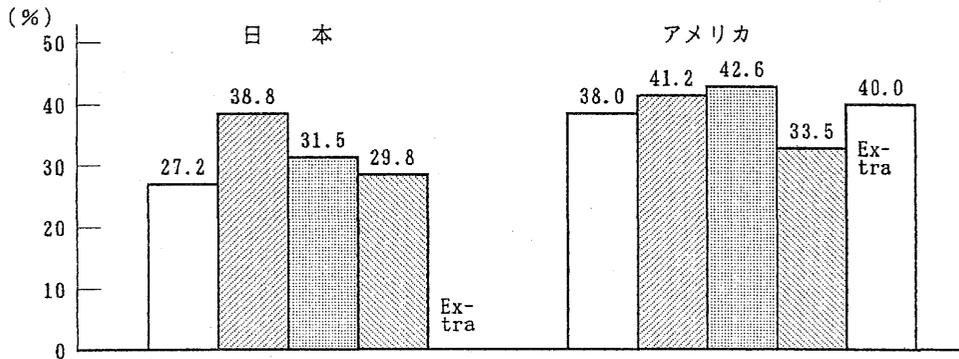


図5 時間帯別によるスリー・ポイント・シュートの成功率

前半 0~10分
 前半11~20分
 後半 0~10分
 後半11~20分

態でスリー・ポイント・シュートを打てていないためであろう。一方、アメリカの投射数割合が前半0~10分に多いのは、試合開始直後にゾーンディフェンスが多くみられ、ゴール下付近ではなかなかシュートさせてもらえなかったためと考えられる。また、日本、アメリカとも後半10~20分の投射割合が多いのは、負けているチームが追いつくために時間もなく、得点を多くできるとスリー・ポイント・シュートを多投するためと考えられる。

4 シュートする前のプレーによるスリー・ポイント・シュートの割合

図6は、シュートする前のプレーによりスリー・ポイント・シュートの割合を示したものであり、表1はそのときのリバウンド獲得率を示している。日本、アメリカともに、パスをもらってフリーでのシュートが圧倒的に多い。日本は全体の94%、アメリカは86%がパスをもらってすぐにシュートしている。特に日本は全体の約7割をパスからフリーで

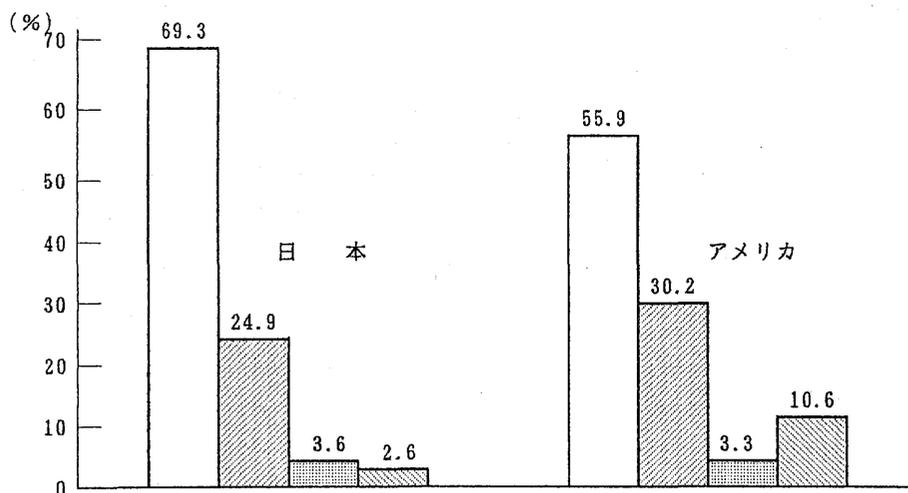


図6 スリー・ポイント・シュートを射つ前の状態別の割合

パスをもらってからフリーでシュート
 パスをもらってからディフェンスを付けてシュート
 ドリブルしてからフリーでシュート
 ドリブルしてからディフェンスを付けてシュート

表1 スリー・ポイント・シュート後のリバウンドボールの獲得

			日 本			ア メ リ カ			
			本数	獲得率	総合計	本数	獲得率	総合計	
速	バスからシュート	ノーマークで	3 / 18	16.7 %	5 / 29 17.2 %	5 / 15	33.3 %	21 / 39 30.8 %	
		マークされて	0 / 2	0 %		3 / 7	42.9 %		
攻	ドリブルからシュート	ノーマークで	2 / 8	25.0 %		2 / 4	50.0 %		
		マークされて	0 / 1	0 %		2 / 13	15.4 %		
遅	バスからシュート	ノーマークで	75 / 218	34.4 %	95 / 325 29.2 %	53 / 186	28.5 %	92 / 342 26.9 %	
		マークされて	17 / 90	18.9 %		30 / 115	26.1 %		
	攻	ドリブルからシュート	ノーマークで	3 / 8		37.5 %	1 / 7		14.3 %
			マークされて	0 / 9		0 %	8 / 34		23.5 %

シュートしているが、アメリカではディフェンスを付けた状態でのシュート割合が多くなっている。これは、アメリカのシュート・エリアが広くまたスリー・ポイント・シュート・エリアからのシュートが多く使われるためディフェンス・エリアも広がっているものとする。また、ドリブルからのスリー・ポ

イント・シュートはディフェンスに時間的余裕を与える（ドリブルをしている時間）ので、マークされてのシュート割合が高くなっている。また、その成功率は、バスからフリーで32.5%（日本）39.2%（アメリカ）、バスからマークされて22.4%（日本）30.3%（アメリカ）、ドリブルからフリーで46.7%（日

本38.9%（アメリカ）、ドリブルからマークされてが25.0（日本）41.4%（アメリカ）であった。スリー・ポイント・シュートが打てる状態とは逆にドリブルをした方が高い成功率であった。ディフェンスにマークされ易いシューターのタイミングがとり易いのであろう。

一方、シュートが成功しなかったときのリバウンドボールをみると、日本では、遅攻の時にフリーの状態からのシュートで約3割の獲得率である。しかし、アメリカでは、速攻の時に3割の獲得率を示していた。

Ⅳ ま と め

本調査では、次のことが明らかになった。

1. スリー・ポイント・シュートは、日本では得点をリードしているときに多く試みられるが、アメリカでは負けているときに多く用いられる。
2. 日本のスリー・ポイント・シュート成功率は、点数が同点の時に高いが、アメリカでは勝っているときに成功率が高い。
3. スリー・ポイント・シュートは、日本、アメリカともに試合が進行した残り時間10～20分の間で多く試みられる。
4. 日本、アメリカともにセット・オフENSからスリー・ポイント・シュートを試みる割合が高い。
5. スリー・ポイント・シュートは、パスを受けてから多く試みられるが、その成功

率はドリブルをしてからの方が高い。

今後、日本では、セット・オフENSでのスリー・ポイント・シュートのフォーメーション化が多くなされるものと思われる。そのときに注意すべき点は、ドリブルをしてからシュートする場面を多くする作戦を考え出すことがよいと思われるが、試合で多く試みられていたパスを受けてのスリー・ポイント・シュート成功率を向上させる練習をより多くするべきであろう。そして、得点をリードされているときに使用できるスリー・ポイント・シュート・フォーメーションを開発すべきである。

参考文献

1. 日本バスケットボール協会：1981～1984バスケットボール競技規則
2. 日本バスケットボール協会：1985～1990バスケットボール競技規則
3. 日本バスケットボール協会：1991～1994バスケットボール競技規則
4. 松岡 修：バスケットボールにおけるシュートの種類とその地域に関する一考察，筑波大学体育専門学群卒業論文，1983（未発表）
5. 森川 靖：ルール改正にともなうシュート地域の変化，筑波大学体育専門学群卒業論文，1985（未発表）