

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

内山 治樹・武井 光彦・大神 訓章*・大高 敏弘・佐々木桂二**

**A case study on “transition” as collective tactics in basketball
based on game analysis of the 18th Asian basketball
championship for women**

UCHIYAMA Haruki, TAKEI Mitsuhiro, OGA Kuniaki*,
OTAKA Toshihiro and SASAKI Keiji**

It is considered that all arguments of basketball studies presuppose the two phases: offense and defense. However, there is a third phase we neglect, which is more important. It's “transition” from offense to defense and defense to offense. The purpose of this study was to provide effective knowledge on coaching and teaching of the tactical training by clarifying the structure of “transition” as collective tactics in basketball game, especially team tactics which seemed to hold a world class. Subjects were 10 games of four national teams (Korea, Japan, Chinese Taipei and China) in the 18th Asian basketball championship for women. In order to analyze the above, “the analysis of impression (Eindrucksanalyse)” which has been used in research horizon of sportmorphology was adapted as a method, since it has a definite effectiveness for analyzing as “the whole grasp of movement form (ganzheitliches Erfassen)”.

The main results may be summarized as follows :

1. In transferring from defense to offense, there are five things we can do: (1) transfer to midcourt, (2) transfer to fast break, (3) transfer to early offense, (4) transfer to offense, and (5) press if basket has been made.
2. When transferring from offense to defense, there are eight things we must do: (1) triangle on offensive backboard, (2) pressure point of rebounder, (3) off-men in triangle retreat quickly in straight lines, (4) checking strong side lead, (5) checking weak side front line man, (6) pressure on the ball at all times, (7) quick retreat by all men to at least the line of the ball, and (8) tandem defense against a fast break.

Key Words: basketball, collective tactics, transition, game analysis

I . 緒 言

1 . 問題の所在と研究の意義

一般に、バスケットボール競技は、「相手と対

峙して直接戦いが行われるスポーツ種目」¹²⁾として理解されている。このことから、これまでオフenseとディフェンスという2つの局面が重視

* 山形大学教育学部 Faculty of Education, Yamagata University

** 東北学院大学教養学部 Faculty of Liberal Arts, Tohokugakuin University

され、それらに関する内外の膨大な研究成果は指導の現場に貴重な資料を提供してきている。しかしながら、オフェンスとディフェンスにインターヴァルがある野球などとは異なり、バスケットボール競技では攻防が一瞬のうちに切り替わるため、「この局面で相手に劣ると、勝利を掴むことが難しい」²⁴⁾(p.40)と見做される「最も重要な第3の局面」¹³⁾(p.237)が厳然として存在する。

この「最も重要な第3の局面」は、「トランジション (transition, あるいはコンヴァージョン (conversion))」と呼称され、「オフェンスからディフェンスへ、あるいはディフェンスからオフェンスへの切り替え」¹³⁾(p.237)と定義づけられている。また、広義の捉え方ながら、その構成要素には、「リバウンド (ブロックアウト, ジャンプ, アウトレット)」「ボールダウン」「プレスダウン」「エントリー」「ピックアップ」が挙げられ²⁴⁾(p.7), その具体例として「速攻やディフェンスのピックアップ」²⁴⁾(p.40)が示されている。

ところが、この最も重要な第3の局面たる「トランジション」に関して、従来は上述の構成要素の1つだけを、あるいは2・3の要素を結び付け、関与するプレイヤーの人数が限定された攻防局面を分析することで事足りる、という偏頗な状況が窺える。例えば、上記の「リバウンド」と「ボールダウン」という2つの構成要素を結び付けることで「ディフェンスからオフェンスへの切り替え」の内実を代表する「速攻」に関する先行研究を概観すると、「3対2, 2対1, 1対0」⁶⁾(p.16)⁶⁾(p.160)や「4対3」^{23,41)}, あるいは「3対3」⁴²⁾(p.58)という状況下での分析が一般である。また、「速攻くずれ」⁴²⁾(p.70)という時間的経過が考慮された局面での「アーリー・オフェンス」⁴²⁾もしくは「セカンダリー・ブレイク」¹⁴⁾という攻撃方法においても、「4対3, 5対4, 5対5」¹⁶⁾(p.160)や「4対4, 5対5」⁴²⁾(p.58)という攻防に関与するプレイヤーの人数は不特定なまま示されている。その上、速攻から「いつ」切り替わることでその状況が現れるものなのかについて、明確な時間上の基準を提示しているものは見当たらない。一方、「オフェンスからディフェンスへの切り替え」の際に具体例として挙げられた「ディフェンスのピックアップ」に関しては、Newellら²³⁾, Fry⁴⁾, 倉石¹⁷⁾の指摘が散見できるものの、質・量ともに乏しく、断片的な知見が散在しているに過ぎない。しかも、それに

関与するプレイヤーの人数は、4対3までのオーヴァー (アウト) ナンバー・プレイにその殆どが限定されてしまっているのが現状である⁴²⁾(pp.118-136)。

このように、関与するプレイヤーの人数と時間的経過の状況を特定することなく攻防局面を分析するというやり方は、研究対象の不明瞭さ及び不確かさから研究成果に対して疑義を生じさせることで、「トランジション」という最も重要な局面を理解する上での隘路になっていると考えられる^{注1)}。そして、このような問題状況は、日本を代表するコーチであり研究者でもあった吉井が、「バスケットボールの技術の研究で、今日もなお研究の余地が多分に残されている一つの領域は、このトランジションの問題である」⁴²⁾(p.14)と指摘したように、バスケットボール競技において、「トランジション」が未だ様々な検討を要すべき課題として現在していることを明示しているのである。

他方、周知のように、勝利という目標達成を志向する競技スポーツにおいて、戦術行動の習得、完成、定着は、チーム^{注2)}を勝利に導くために極めて重要な基盤となることが指摘されている^{4,22,33)}。例えば、オフェンスの場面を考えてみると、チームは種々の基礎技術に立脚した個人戦術行動の発揮によって成就されるチーム構成員個々人のパフォーマンスの連続と連携によって得点に到達する。しかし、そのような連続し連携して得点する能力は、チームゲームにおいてはプレイヤー個々人の個人戦術行動を基礎にしていながらも、異なった次元でのチームの能力として捉えることができる。このようなチームとしての能力の発揮によって成就されるパフォーマンスの総体をチーム・パフォーマンスと呼ぶならば、そこには或る一定のゲーム構想に基づいたチームという集団に固有の戦術行動が現出することは明らかである。そしてこのことは、ディフェンスにおいても、更には、トランジションという重要な局面においても同様に捉えられ得るのである。

それ故、「トランジション」を、チームのゲーム構想が具体化された「集団としての戦術行動」^{注3)}として現出する、という観点から把握しようと試みることは、上述した先行研究では十分に論じ尽くされなかった問題状況を払拭する上で有効な手段と見做されよう。

2. 「ゲーム分析」に関する先行研究の検討及び本研究での視点

スピーディな攻防の切り替えるトランジションや複雑な動き等によって状況が時々刻々変化するバスケットボール競技では、冷静にゲームの流れや内容を捉える方法として「ゲーム分析」が存在し、複雑な集団戦術行動を科学的に解きほぐす一つの端緒となっている。これまでのわが国におけるゲーム分析を集団戦術という観点から概観した場合、「2人ないし3人のプレイヤーに共通した行動に関連する」²²⁾(S.34) グループ戦術行動においては、16mm撮影法を用いた2対2の連係プレイ⁹⁾や3対3のカットインプレー³⁵⁾、あるいはDLT法を用いた2人のプレイヤーのポジショニングの分析¹¹⁾などが見受けられる。また、「5対5のプレイ」²²⁾(S.34)としてのチーム戦術行動においては、VTR反復再生法による速攻の分析^{18,30)}、個々のプレイの関連を時間・動作分析法を用いて明らかにしたシステム分析⁹⁾、オペレーションズ・リサーチにおける確率的モデルを解析する有力な方法としてのマルコフ連鎖を用いたコンピュータ・シミュレーションによるゲームの構造分析²⁰⁾、ゲームの分析結果をリアルタイムに表示するスコア管理システムの開発^{25,36)}、更に、競技力構造の解明を目的としたものとして、時系列的に変化するスコアのリアルタイムな相関的変動様態の把握³⁴⁾や個人の貢献度とチームの達成との数量化²⁷⁾などが散見できる。

しかしながら、バスケットボール競技では、「ゲーム事態の各技術要因の項目別に分析することによりゲーム傾向をとらえる」⁹⁾(p.1)ことが従来から盛んに用いられていたことと併せて、上記の種々のゲーム分析に関する先行研究では方法論³⁴⁾が一部に偏していたと考えられる。すなわち、従来の先行研究に通底しているのは、バイオメカニクスやサイバネティクス、あるいは情報理論を問題圏とする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ことが窺える。1970年代以降飛躍的に発展したこのような方法論の地平からバスケットボールの集団戦術を分析することが、自チームのゲーム構想の反省材料として、あるいは相手チームのスカウティング資料として、或る程度有効な方策を示してきたことは否定できない。しかしその一方

で、人間の運動行動が実践者の意味系や価値系に深く且つ複雑に関わっていることを考えれば、運動というものをすべて抽象的な等質時空系の定量的な計測に委ねてしまえるはずもなく、また、「いろいろな角度からの分析結果をモザイク的に寄せ集めても、……複雑な運動現象の本質に迫ることはむずかしい」¹⁰⁾という問題性を孕むことで、そこには自ずと研究の限界が生じていると考えられる。

スポーツ実践は、機械論的な運動認識や因果決定論的な運動理論では説明できない現象に満ちあふれていることは自明である。しかし、バスケットボール競技も含めた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、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」¹⁵⁾(p.133) いるところに見出せるのである。すなわち、種目独自の運動形式、ルール、価値観の各契機が相互に結び付くことで、スポーツは「有機的な構造(システム)を構築」¹⁵⁾(p.139)する、という厳然たる事実が存在しているのである。そして、この「有機的な構造(システム)」の内実は、「直接に直観に訴えられ、そしてその構造特性に基づいて研究されるべき、或る纏まりある運動実行」¹⁾(S.41)なのであり、正に目で見て直接訴えることができる運動経過の外的な実行ゲシュタルトや有意な纏まりを示す運動形態(運動ゲシュタルト)、換言すれば、「動きのかたち」としてわれわれの現前に立ち現れるのである。

そして、この「動きのかたち」を全体的に把握することは、「現実的な構造全体(wirkliche Gesamtstruktur)」¹⁹⁾(S.353)を捉える第一歩であることから¹⁹⁾(S.353)、バスケットボール競技における集団戦術行動を分析するために、「動きのかたちの全体的把握」という新たな視点を据えることは、上述した問題性を払拭する上で正鵠を射ていると考えられる。何故なら、ポイテンディクという言葉を借りれば、「感覚知(senso-motorische Intelligenz)」¹⁾(S.153)によってもたらされるこの動きのかたちは、単なる動きのかたちではなく、必然的に技術性や戦術性が付与された課題の達成を保證する動きのかたちであり、それは静的なものではなく動的なものそのものであり、他に置き換えてできない内容を有しているからである。加えて、

その置き換えできない内容は、チームという集団全体における一瞬の内容にわれわれ人間の捉える内容が集約されるものであり、それは一連の現象の代表であり、われわれ人間も含み込んだ意味系・価値系の関係系の中で浮き彫りとなってくる、最もそれらしきとおきの「特権的瞬間(Hauptmoment)」²⁾だからである。従って、それはただ単位空間に描かれた図形でもなく、他に置き換えられない「流れ」としての纏まり、あるいは弁証法的にプレイとスポーツ構造の関係性の中で自己累積的に変化・発展する質的に統一された内容として捉えられ¹⁵⁾(p.139)、「瞬間瞬間にその輪郭を切り取ることでできる『見えるもの』としての『形』²⁶⁾に他ならない、と理解されるのである。

それ故、以上のことから、スポーツの有機的な構造(システム)を具体化する「動きのかたちの全体的把握」という視点からバスケットボール競技における集団戦術行動を分析する場合、「運動の全体性から出発し、目や他の知覚によって捉えることができるものを前面に押し出し、常に運動に対して直接アプローチする³⁾態度が重視されているスポーツモルフォロジー的方法論を充てることは至当であろう。

3. 研究の目的

これまで示してきたように、「トランジション」に関するこれまでの先行研究は、未検討の多くの課題を有していると理解される。

従って、本研究では、バスケットボール競技における集団戦術行動としての「トランジション」の内実を解明する、という未開拓で現代的な課題をスポーツモルフォロジー的研究地平の問題として採り上げ、それを「動きのかたちの全体的把握」という視点から検討することで、コーチングや戦術トレーニングの指導の場に有効な知見を提供することを目的とした。

II. 研究の対象と方法

1. 対象ゲーム

1999年5月に静岡県で開催された第18回アジア女子バスケットボール選手権大会において、韓国(1位)、日本(2位)、中国台北(3位)、中国(4位)の上位4チームの予選ラウンドと決勝ラウンドでのすべての対戦カード10試合を対象とした。表1はこの上位4チームの10試合における対戦成績であり、表2はチーム12名及びスターター5名の

表1 4カ国の対戦成績

(1) 予選ラウンド*

	日 本	韓 国	中 国	中国台北	順位
日 本		○ 85	● 69	○ 83	1
韓 国	● 72		○ 70	○ 66	2
中 国	○ 72	● 69		○ 64	3
中国台北	● 74	● 61	● 57		4

*日本、韓国、中国の3チームは各々異なる対戦カード(7ペル(6人)により順位を決定、中国台北(6人)は、
? 中国台北(6人)対日、3位決定戦(6対6対6)。

(2) 決勝ラウンド**

準決勝戦	日 本 83-74 中国台北
	韓 国 70-69 中 国
3位決定戦	中国台北 68-57 中 国
決勝戦	韓 国 68-65 日 本

**準決勝の両試合、予選ラウンドの成績を継ぎ、1位、2位、3位、という順位が定まった。

表2 登録メンバーとスターターの平均身長

	韓 国	日 本	中 国	中国台北	(cm)
登録メンバー (n=12)	179.6	176.3	183.2	175.8	
スターター (n=5)	178.6	175.8	184.2	178.2	

平均身長を示している。

尚、この大会を採り上げた理由は、第1に、これまでのバスケットボール競技における「トランジション」並びに「集団戦術」に関する先行研究では、近年の世界トップレベル・チームを詳細に検討したものは見当たらないことに拠っている。この意味で、近年、世界と伍した戦いを展開している前述のアジアの強豪国は、以下の事例から対象チームとして最適であると見做された。例えば、1988年のロサンゼルス五輪での韓国の2位や、1992年のバルセロナ五輪と1994年の第12回世界選手権での中国の2位という成績はこのことを如実に表している。更に、1996年のアトランタ五輪での日本7位、中国9位、韓国10位や、1998年の第13回世界選手権での日本9位、中国12位、韓国13位という成績は、上位チームとの予選リーグでの対戦の何れもが僅差の惜敗であったことから考えれば、これらの国々が十分に世界トップレベルであることを物語っていよう^{注5)}。その上に、急成長を遂げてきている中国台北が、この大会の3位決定戦で中国を敗り12年振りに3位となったことは、上記3カ国に加えて中国台北が現下のアジア4強の一翼を形成していることを明示してもいよう。第2に、この大会では、優勝チームのみにシドニー五輪への出場権が与えられるため競技レベルは一層高くなっておりどのチームも技術的・体力的、精神的にかなり高度にプレイヤーたちはト

レーニングされていることで、相手チームに対抗する有効な集団戦術行動の現出は必然であり、そこで実施されるゲームを対象とすることは、既成の集団戦術行動が最も洗練されることで「最高精形態 (Feinstform)」¹⁹⁾(S.370)として現出するが故に「最適な場」³⁾であると考えられたからである。

2. 研究の課題及び記録・分析の方法

本研究では、「動きのかたちの全体的把握」という視点に基づきつつも、ゲームにおいて種々現出する集団戦術行動としての「トランジション」を、「オフェンスからディフェンスへ」と「ディフェンスからオフェンスへ」という攻防の切り替えの2つの局面を運動現象の中の諸徴表を把握する前提としてのカテゴリーとして捉え、それらをそれぞれの国毎に分析することを課題とした。

また、日本バスケットボール協会より入手した前述の10試合のVTRを後日再生し、シュートが打たれた画面から1コマずつ逆再生することでチーム戦術行動の検索・確認を行い、実際のコートを1/250に縮尺した用紙に記録した。その際、ゴールの成否はシューターの能力に拠るところが大であるため、その成否は問わなかった。加えて、特定された分析画面については、「運動形態(動きのかたちの全体的把握)は一般的理解の静的な『形態』概念によって理解されるものではなく、運動質のカテゴリーによって形成される運動のあり方、運動の存在形式あるいは運動の質の形式であるということ、またそのアプローチの仕方も自然科学的なアプローチとは異なって、『特権的瞬间』に着目した『印象内容』を重視することから出発すべき」²⁰⁾(括弧内は引用者)ということや、「運動にはそれぞれの特徴があり、優勢的な要素が存在しているのであり、その基準からわれわれは運動を区別することができる」¹⁾(S.42)という指摘に基づき、本研究では、「他者観察 (Fremdbeobachtung)」¹⁹⁾(S.124f.)を用いた視覚での「印象分析 (Eindrucksanalyse)」¹⁹⁾(S.125)による可視的な構造徴表の把握を方法として用いた。

Ⅲ. 結果と考察

1. 「ディフェンスからオフェンスへ」の局面における集団戦術行動の内実

集団戦術行動をオフェンスから捉えると、それは、(1)素早く帰陣しようとするディフェンス側よりも更に速くオフェンス側が人とボールを進める

「速攻」の段階、(2)相手ディフェンスの体制が整ってから攻撃する「セット・オフェンス」の段階、(3)(1)の速攻で得点できなかった場合に(2)に移る前に引き続きオフェンスを展開する「アーリー・オフェンス」の段階、という3つの段階から成っていると考えるのが一般である^{32,42)}。

そこで、ここでは、まず、「ディフェンスからオフェンスへ」と切り替わる際に現出する(1)と(3)の段階について^{注6)}、全10試合(各チーム5試合)における代表的な集団戦術行動を各国の順位に基づき検討を試みた。尚、プレイヤーたちには一般に用いられている次のような記号を付与することで、それぞれの役割を明確化した。すなわち、①ポイントガード、②シューティングガード、③スモールフォワード、④パワーフォワード、⑤センター、である³¹⁾。また、ここでは、「動きのかたちの全体的把握」をより一層特徴づけ、図中の無用な混乱を避けるために、敢えてディフェンダーは省略した。

(1)速攻とアーリー・オフェンスの具体例

1) 韓国(図1)

1位になった韓国において、速攻およびアーリー・オフェンスは7種類が確認された。以下に示されるA~Dは、何れも予選ラウンドと決勝ラウンドの対日本戦で、E~Gは対中国戦で確認されたものである。

まずAは、リバウンドを捕った④が①にアウトレット・パスをしている間に、②と③がスタートを切り、パスを受けた①はドリブルでセンターラインを超えて③にパスを出し、③がジャンプ・シュート決めたものである。

Bは、日本が速攻によって得点を上げ、韓国のスローインとなった場面から、すぐさま②がインバウンドして①がパスを受け、状況判断良く先を走っていた③にパスをし、そのまま③がゴール下ヘドライブしたものである。これは、スローインを速く行うことで、韓国が常に逆襲を狙っていることを典型的に表すものである。因みに、この場面は、決勝戦の後半残り3分5秒、63-61で韓国がわずか2点リードという重要な局面で実施されたものであった。

Cは、②がリバウンドを捕り、①がカウンターからパスを繋ぎ、③へ素早く縦パスを出し、状況判断良く先に走っていた③からゴール下の④へのパスが通ったものである。尚、この一連のプレイ

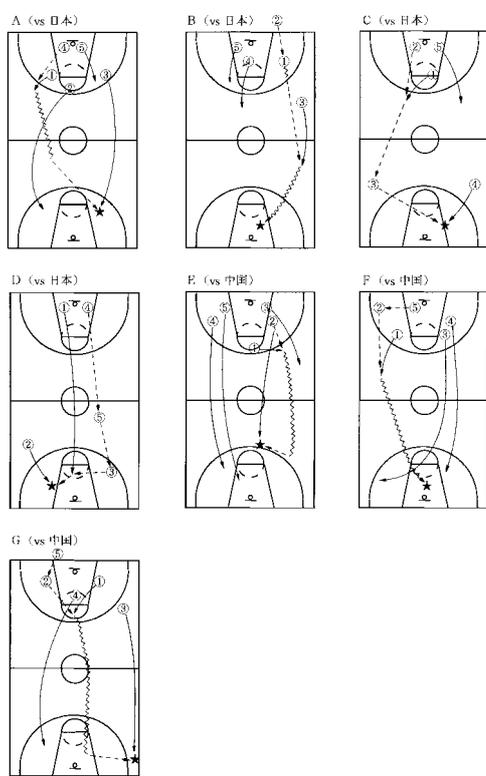


図1 韓国の「ディフェンスからオフェンスへ」局面における集団戦術行動

では全くドリブルが使われていなかった。このことは、ドリブルよりもパスの方がボールを一層前に速く進められ、ディフェンスを振り切れることを示唆するものであった。

Dは、Bと同様に逆襲で得点を上げたものである。まず④がリバウンドを捕って⑤に縦パスを出し、⑤は更に先を走っていた③にパスをし、③は後ろから走ってきた①にパスを繋いで、①が素早いパスを②に出して、②がジャンプ・シュートを決めたものである。

Eは、②がリバウンドを捕り、①がカウンターからパスを繋ぎ、その間、④と⑤が図中のそれぞれのコースへと走り出し、①はドリブルでフロントコートに入り、①がウィング・ポジションに位置したとき、後ろから走ってきた②が3点シュートを決めたものである。尚、これはアーリー・オフェンス的プレイであり、①がウィング・ポジションに位置したときには、すでに⑤がゴール下で、④は逆サイドで合わせを用意してもいた。

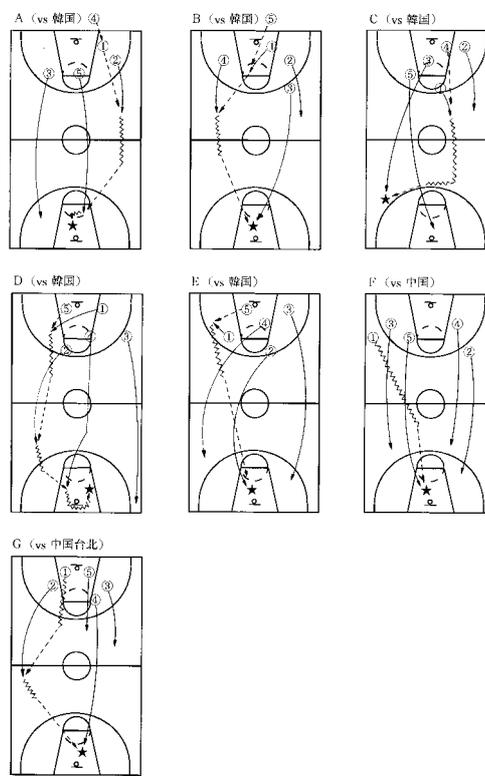


図2 日本の「ディフェンスからオフェンスへ」局面における集団戦術行動

Fは、⑤がリバウンドを捕って②に繋いでいる間に、③と④が図中のそれぞれのコースへと走り出し、①がカウンターからパスを繋いで、①がカットしたオープン・スペースにドライブし得点を上げたものである。尚、④はそのリバウンドに備えていた。

Gは、シュートを決められ、⑤がインバウンドする場面から開始されたものである。ここでは、すぐさま②がパスを受け、①がカウンターになってパスを受けている間に、③と④は図中のそれぞれのコースへと走り出し、①のドリブルにコーナーで合わせていた③が3点シュートを決めたものである。

2) 日本 (図2)

2位の日本において確認された速攻およびアーリー・オフェンスのタイプは、韓国同様、7種類であった。その内、5つが韓国戦でのものであり、中国台北戦と中国戦ではそれぞれ1種類が確認できた。

Aは、韓国にシュートを決められてからのものである。④が①に、①が②にパスを繋いでいる間に、③と⑤が図中のそれぞれのコースを走り、ドリブルでフロントコートへと進んだ②が走ってきた⑤にパスを出し、⑤がフック・シュートで得点を上げたものである。尚、⑤はチームの最長身者（183cm）でありながら、機動力と器用さを兼ね備えたプレイヤーであり、適切な状況判断から、このように速攻の先頭を走る場面が多々見受けられた。

Bは、Aと同様に、シュートを決められてからのものである。⑤が①にインバウンド・パスをするが、その間に③が集団を抜け出し、図のように走ることで、④からパスを受けてシュートを決めたものである。注目すべきことは、この一連のプレイにおいて、ドリブルがごく僅かしか使われていないことであり、それによって、ものすごく展開の速い速攻となっていたことである。このような、ドリブルを極力使わずにパスによって速い展開をする、という集団戦術行動は、日本の特徴を良く表わしていると考えられる。

Cは、④がリバウンドを捕り、①にパスを繋ぐが、それと同時に②・③・⑤も図中のコースへとそれぞれ走り出し、①がドリブルで進んで⑤のカットにパスを出そうとするが、入らないので、ウィング・ポジションへやってきた③にパスを出し、3点シュートの得意な③がシュートを決めたものである。ここでは、⑤がゴールへと一直線にカットしディフェンスを引き付けることで、③の特徴が引き出されたプレイであった。

Dは、韓国との決勝戦で見られたものである。ここでは、⑤がリバウンドを捕り、①に繋ぐが、リバウンドを獲得した瞬間に、②・③・④は図中のそれぞれのコースへと走り出しており、密集地帯をドリブルで抜け出した①から②へ、そして④へパスが出されて、④のバック・シュートで得点を上げたものである。尚、④にパスが渡ったとき、③は同じサイドのコーナーに位置しており、合わせが用意されてもいた。

Eは、⑤がリバウンドを捕ってサイドの①にパスをしたが、それと同時に②・③・④が図中のそれぞれのコースへと走り出しており、①から②へのロングパスが通り得点を上げたものである。これも日本の機動力を生かした集団戦術行動であると考えられるが、前述のDと同様に、必ず①がバ

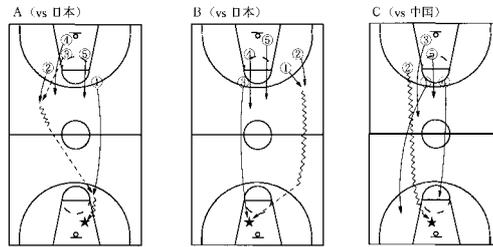


図3 中国台北の「ディフェンスからオフェンスへ」局面における集団戦術行動

スを受け、密集地帯をドリブルで突破していることが窺えた。

Fは、対中国戦でのものである。ここでは、③がパスをインターセプトし、そのルーズボールを①が捕った瞬間には、他の4人は図中のそれぞれのコースへと走り出しており、①がドリブルで中央へと進み、そこで③へのパスを狙ったが⑤が後ろからカットしてきたので、そこにノールックパスを通して得点を上げたものである。①は速い展開においても、ドリブルでの突破からマークマンを振りきって3点シュートを決めることのできるプレイヤーであるが故に、ディフェンス側がそれを警戒し、⑤の守りが手薄となった結果生まれたものである。

Gは、対中国台北戦でのものである。ここでは、①がリバウンドを捕った瞬間に、②と④が図中のそれぞれのコースへと走り出し、①はドリブル突破から②にパスを出し、②はゴール下に走り込んだ④にパスをし得点を上げたものである。ここでも、ドリブルは必要最低限しか使われておらず、リバウンドからシュートまでが非常に早く処理されていたことが窺えた。

3) 中国台北 (図3)

3位の中国台北では、速攻およびアーリー・オフェンスのタイプとして3種類が確認された。その内、2つが日本戦のものであり、残り1つは中国戦であった。但し、それらは何れもがチームというよりも、2人もしくは3人でのグループに拠る戦術行動と見做されるものであった。

Aは、③がリバウンドを捕って②にパスを出し、その間に走り出していた①に②がパスを繋ぎドリブル・シュートで得点を決めたものである。ここでは、リバウンドを③が捕ろうとしていた時には、すでに対角線に位置していた①がスタートを切っており、こ

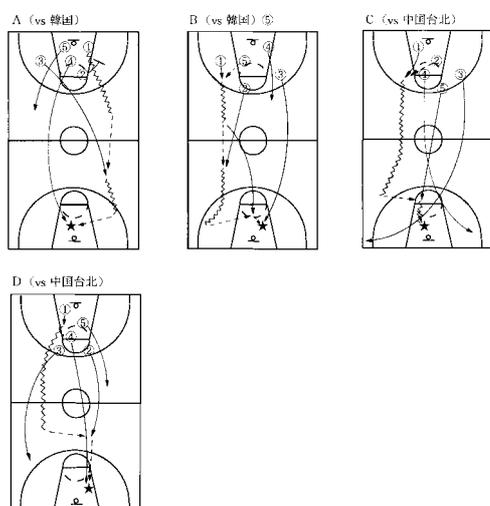


図4 中国の「ディフェンスからオフェンスへ」局面における集団戦術行動

のような状況になった時のチーム内での役割の明確化が窺えた。

Bは、①がインターセプトをし、ルーズボールを②が捕ろうとしている間に、③がスタートを切っており、ボール獲得後、ドリブルで素早く進めた②から③にパスが通ってゴール下でシュートを決めたものである。尚、このプレイでは、③の状況判断の良さが際立っていた。

Cは、②がインターセプトをした瞬間に、①と④が走り出したことでディフェンスの備えが崩れ、②がドリブルからそのままシュートを決めたものである。

4) 中国 (図4)

4カ国の中でも中国は、チーム (183.2cm) とスターター (184.2cm) の平均身長何れにおいても最も長身であるので、通常は、身長差を有効に発揮するためにハーフコートでのオフェンスを展開し、アメリカが志向するようなインサイドでのパワープレイを主たる集団戦術として用いる、と考えるのが自明であろう。しかしながら、次の4つの速攻もしくはアーリー・オフェンスも確認できた。

Aは、リバウンドを捕った①のために②がスクリーンをかけてドリブル・アウトさせ、その間に③と④はクロスしながら図中のそれぞれのコースへ走り出す。そして、①は③にパスを繋ぎ、逆サイドから走り込んできた④にパスをして得点を上

げたものである。ここで注目すべきことは、リバウンドを捕った①のために②がスクリーンをかけたことである。これによって、密集地帯からドリブルを用いてボールをスムーズに前に運んだり、ディフェンス側を混乱させることができたと考えられる。また、ディフェンス側を混乱させる、という意味では、③と④のクロスする走りも予め集団戦術行動として用意されていたことが窺える。

Bは、⑤のインターセプトからのものである。①は⑤のインターセプトからのルーズボールを捕ってすぐさまセンターラインへとドリブルをするが、それと同時に、②と③が図中のようにそれぞれ走り出し、②が①からパスを受ける。②はドリブルからのシュートを狙うと見せかけて外側に開き、後ろからやって来た①へリターン・パスをし、逆サイドを走って来た③にパスをしてシュートを決めさせたものである。尚、ここでは、ドリブル・アウトして空いたスペースに飛び込むという中国の集団戦術を特徴づけるプレイが見受けられたことは注目すべきであろう。

Cは、②がリバウンドを捕った瞬間に③・④・⑤が走り出し、①がまずカウンターからパスを受ける。①はドリブルでフロントコートのウィング・ポジションへと進み、その間に③と④が図中のようにクロスをし、その空いたオープン・スペースに⑤が飛び込んで①からパスを受けてシュートを決めたものである。ここでは、③と④のクロスの動きにディフェンス側が惑わされたため、オープン・スペースに飛び込んできた⑤に対応しきれなかったことが窺えた。

Dは、⑤のインターセプトしたボールを①が捕るが、②・③・④は⑤のインターセプトの時点でそれぞれが図中のコースへと走り出している。①はドリブルでセンターラインを超えるが、ディフェンス側の帰陣の状況を確認してから②へパスを出し、②はやや遅れてきた④にタイミング良く素早いパスを出し、④がゴール下で得点を決めたものである。

(2)速攻とアーリー・オフェンスにおける各国の特徴

1) 韓国

表3は、4カ国の総得点に占める速攻及びアーリー・オフェンスからの得点の割合である。この表から韓国の特徴として、4カ国の中でも速攻やアーリー・オフェンスの占める割合が比較的高い、ということが理解される。その上、実際のプレイ

表3 総得点に占める速攻及びアーリー・オフenseでの得点*

	A	B	C
韓国	41	357	11.5
日本	61	370	16.5
中国台北	14	323	4.3
中国	29	326	8.9

* A: 速攻とアーリー・オフenseでの得点
B: 各チームの5試合での総得点
C: A/B (%)

からは、失点後の切り替えが特に速いことが窺えた。

これらのことから、韓国は、得点されたとしても、逆の運びでオフenseに移ることは少なく、逆に、得点されたときほど、個々のプレイヤーが積極的に切り替えを速くし、チームとしてオフenseの展開を速め、相手の弱点を巧みに突くことで得点に繋げることを集団戦術として用いていることが示唆された。

2) 日本

表3から、日本は4カ国中最も速攻及びアーリー・オフenseの割合が高いことが窺える。このことは、日本にとって速攻及びアーリー・オフenseによる得点は、チームにとってかなり重要視されていたと考えられる。また、図2で見たように、ドリブルの使用が極めて少なく、パスを繋いで行くことも特徴となっていた。

更に、日本は、アウトレット・パスを必ず①(チームの司令塔の役割を担い、最もスピードのある165cmの経験豊かなポイント・ガード)に受けさせていたが、これは、速攻及びアーリー・オフenseをより速く、よりスムーズに出すことで、得点を狙いに行く日本の集団戦術の特徴を表していると考えられる。つまり、日本は原則として、⑤がリバウンドを捕ったら①がボールを運び、②、③、④が判断良くスタートしてまず得点を狙い、次に、ディフェンスからオフenseへ切り替わった時は常にゴールへと走り出している⑤の機動力を次に活用する、という2点が大きな特徴であったと考えられる。

3) 中国台北

中国台北の特徴として、速攻での得点が極めて少ないことが理解できる。これは、中国台北のオフense全体の特徴でもあるが、信頼できる「セット・オフense」を中心としたオフenseの組立が集団戦術の核として用いられていたことを示唆するものである。また、インターセプト

からのものが多かったことは、個人戦術に優れ且つ脚のあるプレイヤーが揃っていたことで、彼らの判断に委ねさせるところが大であったと考えられる。

4) 中国

中国は、総じて速攻及びアーリー・オフenseからの得点の割合は比較的少ないことが理解できる。但し、そのような状況において、中国の特徴として、速攻を狙いつつも若干時間を費やし意図的にスペースを空けさせてそこを長身者で攻める、といったアーリー・オフense的なプレイからの得点が多いことも窺えた。

このことは、チームの最大の武器である高さを活かすためにオフenseをコントロールしながら、より確率の高いシュート・チャンスを狙おうとする中国の集団戦術の特徴を表していると考えられる。

尚、以上のことに加え、日本のような低身長チーム及び低身長のセンター(183cm)を有するチームでは速攻やアーリー・オフenseの種類が比較的多い反面、中国のような高身長のセンター(196cm)を擁しているチームでは空間の有利さを活かすためのセット・オフenseが数多く用意されていたと考えられ、速攻とアーリー・オフenseの種類は比較的少なかったことが窺えた。但し、²検定の結果から、速攻及びアーリー・オフenseの種類の違いは有意ではなかった($t(3) = 2.6, p > .10$)。従って、速攻及びアーリー・オフenseの種類が多寡は、チームやスターターの平均身長、並びにセンターの身長にとらわれないことも示唆された。

2. 「オフenseからディフェンスへ」の局面における集団戦術行動の内実

バスケットボール競技では、「オフenseとディフェンスは表裏一体の関係にある」³⁹⁾(p.174)ので、ここでは、これまで検討してきた「ディフェンスからオフenseへ」という局面に対しどのように対処すべきか、という観点から、「オフenseからディフェンスへ」と切り替わった局面での集団戦術行動について検討を試みた。

トップレベル4チームの集団戦術行動を分析した結果、「オフenseからディフェンスへ」という局面において、明確に各プレイヤーのフロア上で占めるポジションを決定した「フォーメーション」⁴²⁾(p.5)が見られたのは、優勝した韓国

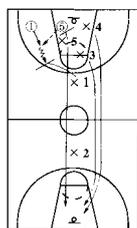


図5 韓国の「オフェンスからディフェンスへ」局面における集団戦術行動

チームだけであった。

図5は、韓国チームが決勝戦の対日本戦で用いていた「オフェンスからディフェンスへ」と切り替わる場面で採られたフォーメーションである。尚、これによって、日本はロースコアの展開に持ち込まれ、それまでの試合での総得点でかなりの比重を占めていた速攻が止められる結果となった。

この図では、基本的に、(1)リバウンドを捕ったプレイヤー（ここでは⑤）に対し、必ずそのマークマン、あるいは最も近辺にいたプレイヤー（ここではx5）がボールへとプレッシャーをかけてすぐにアウトレット・パスが出るのを邪魔していた。つまり、カウンター（ここでは①）へのパスに対して、時間をかけさせていた。その間、x5と一緒にオフェンス時にリバウンドへ参加したx3とx4の2人のプレイヤーたちは、ボールを見失うことなく、逆サイドのゴール目指してストレートバック（全力での直線走）していた。(2)x1はカウンターとして素早くボールをもらって速攻を出そうとするファースト・パスのレシーヴァーである①へのパスを、サイドラインとベースラインに囲まれた狭いポジションで受けさせていた。そして、ミドルラインを背に①にプレッシャーをかけることでロング・パスをさせないようにし、また、スピードのある①に縦に突破されないようにドリブルを多くさせていた。その間に、x2はセンターラインとバックコートのフリースロー・ラインの中間へ移動し、ロングパスに備えていた。(3)この間を利用してx5は、x3とx4と同様に、逆サイドのペイント・エリア（制限区域）へとストレートバックしていた。

ところで、このような実際の集団戦術行動とは別に、この「オフェンスからディフェンスへ」という局面での集団戦術に言及したものとして、

Newellら²³⁾、Fry⁴⁾、あるいは倉石¹⁷⁾の提案を散見することができる。その中でも、例えば、Newellらは「速攻をディフェンスする際の重要な処置」として、1) オフェンス・リバウンド時の三角形、2) リバウンダーへのプレッシャー、3) 残りの2人の素早い帰陣、4) アウトレット・パスのストロングサイドでのチェック、5) ウィークサイドで最初にレシーヴァーになるプレイヤーのチェック、6) ボール保持者へのプレッシャー、7) ボールラインまでの素早い後退、8) 速攻に対するタンデム・ディフェンス、を提示している²³⁾ (pp.293-298)。そして、意図的か否かは不明であるが、図5で示された韓国実際に採った集団戦術行動は、この8項目から成る「重要な処置」の殆どを網羅していると考えられる。

他方、倉石のそれも¹⁷⁾、前述した韓国の集団戦術行動とほぼ同じ内容を示していると考えられる。但し、通常は一番身長の高いプレイヤーが担うポイントガードのx1及び次に身長の高いガードが担うx2の役割と、そのx1を最後尾に配置している点で韓国とは相違が見られる。まず、前者の相違点について彼は、x2のプレイヤーに相手のポイントガードをマッチアップさせることで身長差故の効用を説いている（現に、韓国は日本の165cmの①に対し178cmのポイントガードをマッチアップさせていた）。しかし、実際に韓国の178cmのx1が果たした役割やNewellらの上述の提案（例えば、2）、4）、5）、6））、また、「チームで比較的クイックネスがあり、予見能力にも優れた……ドライブに対するディフェンスにも優れている」¹⁷⁾ (p.102) とする倉石自身の指摘も併せて考えると、このポジションを託すのはx2ではなく、x1が最適であると見做すのが一般であろう。また、後者のx1をゴール下のロングパスに備えさせることは、以下の理由から却って危険となるであろう。何故なら、「ディフェンスからオフェンスへ」という局面でオフェンス側が採る方策は、「ミスマッチ」という身長差による有利な状況をゴール下で作ることにある、と考えるのが自明だからである。

以上の韓国が採った実際の集団戦術行動と先行研究での諸提案を総合して考えると、集団戦術行動としての「オフェンスからディフェンスへ」という局面における個々のプレイヤーの役割は以下のように纏められる。

×1は、オフェンス時に自分以外のプレイヤーがシュートを打ったときのセーフティの役割を果たすプレイヤーである。従って、フロントコートのフリースローラインとセンターラインの中間に位置することで、リバウンドの状況と誰がボールを最初に受けに来るのかを判断する。最初のレシーヴァーはおそらく相手チームのポイントガード(大概是①)であるので、そのレシーヴァーを見極めてボールサイドのベースラインに近い位置で受けさせる。そして、プレッシャーをかけることで、ロング・パスをさせないように、また、簡単に縦にドリブル突破されないようにディレクション(ドリブルの方向付け)をしながら、時間を稼ぐために数多くドリブルをさせる。

×2は、×1がプレッシャーをかけて時間を費やさせている間に、センターラインとバックコートのフリースロー・ラインの中間へ移動し、ロング・パスに備える。尚、前述の図2で日本が用いていたAやB、あるいはGのように、セカンド・パスがセンターラインのサイドライン付近に通される場合は、×2が×1の役割を果たし、×1はすぐさま自分のマークマンにマッチアップする。また、×1がペリメーター(4~6m)以内やコーナーから3点シュートを打ったときには、×1と役割を交代する。

×3・×4・×5の3人のプレイヤーたちは、シュートの際には必ずリバウンドに入り、できればブロークンサークルとフリースローラインの間に1人、他の2人は左右のニュートラル・ゾーン近辺に位置することで、「リバウンド・トライアングル」を形成する。次に、リバウンドを捕られた際には、リバウンダーに最も近接する者が必ずその者に張り付き、アウトレット・パスを素早く出されたり、ロング・パスを出されないように、そして、ミドルラインの方へターンされないように、ボールにトレスしプレッシャーをかけ、時にはピボットを数多く踏ませて、時間を費やさず、マークマンがパスを出した後は、ボールを見ながらバックコートのペイント・エリアへとストレートバックする。他の2人は、ボールを見失うことなく、同様にバックコートのペイント・エリアへとストレートバックする。

IV. 総括及び結語

本研究の目的は、バスケットボール競技におい

て、世界トップレベルと目されるアジア4カ国(韓国、日本、中国台北、中国)の女子ナショナルチームを対象に、それらの国々で用いられている集団戦術としてのトランジションの内実を明らかにし、今後のコーチングや戦術トレーニングの指導の場に有効な知見を提供することであった。その際、従来の等質時空系の定量的且つ一面的な分析ではなく、戦術行動の有効性といった質的狀態や味方と相手及び攻防が対峙するという相対的な関係を強調した上で、「動きのかたちの全体的把握」という視点からゲーム分析を行った。

その結果、世界トップレベルに位置するアジア4カ国の集団戦術としてのトランジションの内実は、或る一定のゲーム構想に裏付けられたその国独自の特徴を有していることが理解された。そして、最終的に、世界トップレベルに共通する「トランジション」の意図するところを整理すると、以下のような2点に集約することが可能であると結論づけられる。

(1)「オフェンスからディフェンスへ」の局面では、オフェンス側にハーフコートでのプレイを展開させる。何故なら、コントロールさせ、手順(パス、ドリブル等)を多く踏ませることで、ミスが生じやすくなったり、ディフェンス側の対応が容易になるからである。

(2)「ディフェンスからオフェンスへ」の局面では、ミスマッチ(身長や能力の差による有利な状況)を作る。何故なら、センターが走れば相手チームのガードがマッチアップせざるを得なくなるし、逆に、ガードに相手チームのセンターがつかざるを得ない。従って、容易に攻撃することが可能となるからである。

自明のことながら、バスケットボール競技において現出する集団戦術行動は、相手との対峙によって、あるいは状況によって種々変化する。それ故、世界レベルともなれば、本来は本研究で確認できたもの以外に、数多くのものを集団戦術として有していたことは想像に難くない。また、個人戦術行動並びにオフェンスとディフェンスとの相互作用から、集団戦術行動そのものも弁証法的に止揚し発展する³³⁾(S.95)という徴表を有している。それ故に、本研究での成果を踏まえて、今後も世界の動向を注意深く究明して行くことが肝要であろう。

注

注1)「トランジション」の具体的な内実には、前述したように、「速攻とディフェンスのピックアップ」が考えられている。しかし、ここで指摘される問題性を惹起する一因として、これまでの先行研究での混沌とした状況が挙げられる。それは、特に先行研究で数多く見受けられた考え方や用語の使用から顕著に看取できる。

例えば、吉井は「速く攻めるということをごまかす強行すべきかという考え方」⁴²⁾(p.15)に基づき、「速攻」を以下の3つの方法に分類している。すなわち、「速く攻めて、相手をアウトナンバーすることができているならば、速く攻めつづけるべきである」という「ファスト・ブレイク」、「速く攻めて、たとえ相手をアウトナンバーすることができなくとも、防御者のマークがルーズな状態にあり、より少人数で攻防ができる限り速く攻めることを続けるべきである」という「クイック・ブレイク」、そして、「速く攻めて、ファスト・ブレイクやクイック・ブレイクでショットのチャンスがなくとも、動きを止めることなくそれに引きつづいて、ただちにパターン・オフENSEを展開すべきである」という「アーリー・オフENSE」の3種類である。そして、この分類において彼は、「人数上の利益」⁴²⁾(p.58)という視点及び時間的経過から、攻防に關するプレイヤーの人数を、「ファスト・ブレイク」には4対3、3対2、2対1、1対0を、「クイック・ブレイク」には3対3を、「アーリー・オフENSE」には5対5を、それぞれ当てはめている⁴²⁾(p.58)。尚、稲垣⁹⁾や倉石¹⁶⁾は3対2までを速攻と捉え、Newellら²³⁾やWooden⁴¹⁾は4対3までその範疇に加えてもいる。

また、「アーリー・オフENSE」については、「これも速攻の攻撃パターンとして考えると、④4対3、⑤5対4、⑥5対5 5対5になっているが、しっかりとマッチアップしていない。もしくはマッチアップが異なっており、ミスマッチなどがあるときがある」¹⁶⁾(p.160)とする捉え方も窺える。但し、「アーリー・オフENSE」という造語を創案した吉井は、それを「速攻法使用の最も広く新しい

考え方であり、最近盛んに研究されている課題である」⁴²⁾(p.16)と認識することで、「まだ誰でもが承認することのできる理論や方法がない」⁴²⁾(p.58)と呻吟してもいる。このことは、「速攻くずれ」という曖昧な時間的経過を考慮した状況の中で、「クイック・ブレイク」からの移行に際し、「セット・オフENSE」(彼は「フレックス・コンティニューイティ」を採用している)と「アーリー・オフENSE」の同義的使用を認めていること⁴²⁾(p.115)や、4人による「アーリー・オフENSE」の展開は可能である⁴²⁾(p.116)、とする撞着に陥った記述に明白に表れている。また、同様のことは、「プライマリー・ブレイク(一時速攻)」と「セカンダリー・ブレイク(二次速攻)」を提案するKnight¹⁴⁾や「ファスト・ブレイクでもなく、セットオフENSEでもない『中間』の攻撃」を提案するStewart³²⁾においても窺うことができ、「ディフェンスからオフENSEへの切り替え」の際に用いられる攻撃方法について、時間的経過や關するプレイヤーの人数からそれを截然と区別することの現状での困難さが窺える。

そこで、本研究では、3対2までのオーヴァー・ナンバー・プレイに吉井の「クイック・ブレイク」を加えたものまでを「速攻」とし、それがセット・オフENSEへと移行するまでの間の4人もしくは5人による攻撃を「アーリー・オフENSE」として規定した。

注2)本研究で用いられる「チーム」という術語については、内山ら⁴⁰⁾の「競技力向上という共通の目標や関心を持ち、個々人の行動に規範的な影響を及ぼし合い、所属意識を高めながら、組織的・計画的・継続的に競技会での目標達成を目指す集団」とする定義づけに拠っている。

注3)スポーツにおける競争の指揮に關する理論としての「スポーツ戦術」(どう戦うか)は、戦術行使の実際としての「スポーツ戦術行動」(何を行うか)と峻別される。また、前者は、競技スポーツ種目全般に亘って一般妥当である競争の指揮の原理、規則及び概念に關する「一般戦術」と、個別の競技スポーツ種目における競争の指揮に關する「特殊戦術」とに二分される。そして更に、「特殊戦術」は、

「個人戦術」と「集団戦術」に分けられ、「集団戦術」は「グループ戦術」と「チーム戦術」から成り立っている。尚、スポーツ戦術に関する概念規定や内実及びその訓練の詳細について言及した内山³⁶⁾に拠れば、「集団戦術」は「ゲーム中に目的を達成するためのチーム内の何人かのグループによる、あるいはチーム全体による合目的な共同作業に関する理論のことである」と規定されている(p. 6)。

- 注4)「方法(method)」と「方法論(methodology)」について、内田は前者を「どう(ハウ・トゥ)」、後者を「どう(ハウ・トゥ)という(理念あるいは方法の底にあるプリンシプル)」という二面から厳密に峻別し捉えている。そして、彼は、学問方法論と学問におけるハウ・トゥの結びつきを強調しつつも、「方法論上の問いは、学問のあり方への問いと結びついている。単なるハウ・トゥの問題ではありません。……学問をどうやって進めてゆくかという手続きの全体のなかにこそ、学問の理念は生きている」³⁷⁾と指摘する。このことから考えると、ゲーム分析においても、「ゲームをどのように分析するか」というその方法と、「どう(ハウ・トゥ)というゲーム分析であらねばならないか」という理念(方法論)は区別されるべきであろう。
- 注5)例えば、1998年の第13回世界選手権では、最も平均身長が劣る日本が、優勝したアメリカと大接戦(89-95)を演じたり、ヨーロッパ・チャンピオンのリトアニアを撃破(103-94)したこと、また、その大会で、シュート成功率、平均得点、3点シュート成功率が参加16カ国中第1位であったことは、日本の実力が十分に世界トップレベルであることを証明している。
- 注6)尚、この(1)の「速攻」の段階には、注1)で指摘したように、吉井の「クイック・ブレイク」も含まれる。但し、トップレベルではチームとしてのゲーム構想が如何なる攻撃方法であれ意図されている、という前提から、相手側の不注意なミスから生じる「ワン・マン・ブレイク(1対0)」は考察の対象から除外した。

引用・参考文献

- 1) Buytendijk, F. J. J (1956): Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung und Bewegung. Springer

Verlag, Berlin .

- 2) ベルクソン(松浪・高橋訳)(1982): ベルクソン全集4(創造的進化), 白水社, 東京, p. 374 .
- 3) Döbler, H., Schnabel, G. und Thies, G (1989): Grundbegriffe der Sportspiele, Sportverlag, Berlin, S. 67f .
- 4) Fry, E (1998): 10 ways of defending the fast break . Coach & Athletic director . 68(6) : 42-43 .
- 5) Göhner, U (1982): Trendbreicht Bewegungslehre. Sportunterricht, 31(3), S. 86 .
- 6) 稲垣安二(1975): バスケットボールの速攻, 泰流社, 東京 .
- 7) 稲垣安二(1989): 球技の戦術体系序説, 梓出版社, 千葉 .
- 8) 石村宇佐一(1974): 動作・時間研究法によるバスケットボールのゲーム分析 重相関法と管理図の考察 . 金沢大学教育学部紀要(自然科学編) 23 : 1-10 .
- 9) 岩本良裕・関 四郎・加藤敏明(1982): 球技における連係プレイの分析的研究 バスケットボールにおける攻撃の連係プレイについて . 東京工業大学人文論叢 8 : 107-115 .
- 10) 金子明友(1997): キネゲネシスへの道 . スポーツモルフォロジー研究 3, p. 18 .
- 11) 加藤敏弘・勝本 真・入江史郎(1993): バスケットボールのオフense・ムーブメントに関する一考察 パス・プレイ開始時の位置関係に着目して . 茨城大学教育学部紀要(教育科学) 42 : 87-99 .
- 12) Kern, J (1989): Taktik im Sport. Karl Hofmann Verlag, Schorndorf, S. 18 .
- 13) Knight, B and Newell, P (1986): Basketball. Volume II, Bob Knight Basketball Aids, Indiana .
- 14) Knight, B (1994): Conversion/Transion. (Ed.) Krause, J (In) Coaching Basketball. Mater Press, Indiana, p. 237 .
- 15) 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 .
- 16) 倉石 平(1995): オフェンシブバスケットボール . ベースボールマガジン社, 東京, pp. 160-184 .
- 17) 倉石 平(1996): ディフェンシブバスケットボール . ベースボールマガジン社, 東京, pp. 98-104 .
- 18) 松原 孝・白神克義・荒木郁夫(1973): パス

- ケットボールのゲーム分析 速攻について .
日本体育学会第24回大会号 , p. 356 .
- 19) Meinel, K (1960): *Bewegungslehre . Volk und Wissen Volkseigener Verlag, Berlin .*
- 20) 水谷 豊・笠井恵雄・多和健雄・武井光彦 (1972): *バスケットボールの分析的研究 マルコフ過程の応用によるゲーム分析 . 日本体育学会第23回大会号 , p. 412 .*
- 21) Miller, R (1994): *Pressure defense. (Ed.) Krause, J (In) Coaching Basketball. Mater Press, Indiana, p. 240 .*
- 22) Neumann, H (1990): *Basketballtraining. Meyer & Meyer Verlag, Aachen .*
- 23) Newell, P and Benington, J (1962): *Basketball methods. Ronald Press, New York .*
- 24) 日本バスケットボール協会 (1997): *バスケットボール・メソッド解説書 . オーディオビジュアルネットワーク, 東京 .*
- 25) 大神訓章・浅井慶一・浅井 武・笈田欣治・長井健二 (1995): *バスケットボールにおけるリアルタイムのスコア管理システムによるゲーム分析 . スポーツ方法学研究 8(1) : 109-119 .*
- 26) 斉藤 孝 (1999): *身体知としての^{ビルドアップ}の教養 . 教育学研究 66(3) , p. 33 .*
- 27) 坂井和明・大門芳行・小林敬子 (1997): *ボールゲームの試合におけるチームの競技力構造の分析 バスケットボールの場合 . 日本女子体育大学紀要 28 : 17-26 .*
- 28) 佐野 徹 (1989): *スポーツ運動の“運動形態”に関する一考察 . スポーツ運動学研究 2 , p. 43 .*
- 29) 嶋田出雲 (1992): *バスケットボール勝利への戦略・戦術 . 大修館書店, 東京 .*
- 30) 白神克義・松原 孝・荒木郁夫 (1974): *バスケットボールのゲーム分析 第II報 速攻について . 日本体育学会第25回大会号 , p. 340 .*
- 31) Smith, D. and Spear, B (1981): *Basketball multiple offense and defense. Prentice-Hall, Inc., : New Jersey, pp. 23-25 .*
- 32) Stewart, N (1994): *Missouri offense. (Ed.) Krause, J (In) Coaching Basketball. Mater Press, Indiana, p. 163 .*
- 33) Stiehler, G. Konzag, I. und Döbler, H (1988): *Sportspiele. Sportverlag, Berlin .*
- 34) 鈴木敏明・児玉善広 (1988): *バスケットボール・パフォーマンスの構造的特性分析 多次元尺度構成法のスコア分析への適用 . 東北体育学研究 9(1) : 11-24 .*
- 35) 武井光彦・笠井恵雄・多和健雄 (1972): *バスケットボールにおけるカットインブレイの運動学的研究 (その2). 日本体育学会第23回大会号 , p. 419 .*
- 36) 玉置正彦 (1986): *バスケットボールにおける動的ゲーム分析システムの研究 . 藤村学園東京女子体育大学紀要 21 : 117-129 .*
- 37) 内田義彦 (1981): *社会認識の歩み . 第14刷, 岩波新書, pp. 6-8 .*
- 38) 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 44(2) : 1-12 .*
- 39) 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 .*
- 40) 内山治樹・武井光彦・大高敏弘・柴田雅貴 (2000): *バスケットボールのチームマネジメントに関する研究 : プレ・シーズン開始時におけるコーチの管理行動に依拠して . 筑波大学運動学研究 16 , p. 79 .*
- 41) Wooden, J.R (1999): *Practical modern basketball . 3rd ed., Allyn and Bacon, Boston .*
- 42) 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 .*