

バスケットボール競技のチーム戦術に関する一考察

松尾 晋典*・伊藤 数馬*・若林 紀乃**・木村 和宏***

A Study on Team Tactics of Basketball

Shinsuke Matsuo, Kazuma Ito, Sumino Wakabayashi, Kazuhiro Kimura

The goal of this study was to (a) clarify process leading to shoot in set offense by attacking frequency and success rate of shooting per shoot area in the FIBA Americas Championship 2006, and (b) obtain underlying data to coach the players in various techniques and tactics in the future. The result showed that offense tactics using low-post area (LA) and three-point area (TPA) were employed frequently in the world-class competition. It was suggested that the inside-out in set offense combined using screens to make space would be an effective offense tactics in order to invent difficult situation for defense, improve the success rate of shooting. Moreover, there may be a chance that a mastery and success rate of this tactics lead to the victory of the team.

Key Words (キーワード)

Game Analysis (ゲーム分析), Offense Tactics (オフェンス戦術), Basketball (バスケットボール)

I. 緒 言

日本バスケットボール協会は、2002年から『エグゼクティブ制度(一貫指導・指導者育成等のバスケットボール協会としての強化制度)』¹⁾を策定し、世界で勝つための「ジャパンオリジナルバスケットボール」を創世するため、鋭意強化に取り組んでいる。しかし、現状は2006年に日本で開催されたFIBA世界バスケットボール選手権の結果が示すとおり、日本チームは予選リーグで早々と敗退し明確な成果が現れているとは言い難い。

ところで、バスケットボール競技の勝敗は、一定時間内において対峙する2チーム間の得点比で決定される。その得点を上げるためにはシュートすることが唯一の方法である²⁾。またオフェンス

の最終目標であるシュートは、バスケットボールを構成する種々の技術の中でも最も重要³⁾と指摘されていることから、オフェンススキルの一つであるシュートが勝敗に大きく関与していることは明らかである⁴⁾。一方、オフェンスの目的は集団的または個人的に対峙を打破しシュートを試行すること⁵⁾、さらに、内山は、得点の獲得方法には、或る一定のゲーム構想に基づいた固有の戦術(チーム戦術)が関与していると報告している⁶⁾。これらのことから、ゲームの勝敗にはシュート成功率だけではなく、対峙を打破してシュートに至るまでの過程であるオフェンスのチーム戦術の構築が重要⁴⁾である。

バスケットボールにおけるオフェンスのチーム戦術は、ファーストブレイク・アーリーオフェン

* 広島文化学園大学社社会情報学部 (Faculty of Social information Science Hiroshima Bunka Gakuen University)

** 広島文化学園大学 学芸学部 (Faculty of Arts and Sciences Hiroshima Bunka Gakuen University)

*** 桐蔭横浜大学 (Toin University of Yokohama)

ス・セットオフENSEの3つに大別され^{3) 4) 6) 7) 8) 9) 11)}, その状況下で「防御ラインを破る」・「人数的優位をつくる」・「空間的優位をつくる」ことが有効とされている¹¹⁾. これらの戦術は, 選手個人の身体能力やオフENSEスキルが高ければ機能するものではなく, 選手個人がチームの集団戦術として理解し行動することで, 初めて機能するものと考えられる. なお, チーム戦術の出現割合を分析した加藤ほか¹²⁾ は, セット・オフENSEの割合が最も高かった(61.2%~70.6%) ことを報告していることから, セット・オフENSEの成功率や習熟度が勝敗に大きく関わる事が考えられる.

これまでセット・オフENSEに関わる研究として, スクリーンプレイに限定して分析したもの^{12) 13) 14) 15)}, パスプレイに限定して分析したもの^{16) 17) 18)}, 一方, シュート成功率が試合の勝敗に関わる要因とされた研究は数多く発表されている. しかし, オフENSEとディフェンスの詳細な位置関係(エリア)に着目したシュート成功率を分析した結果からセット・オフENSEにおけるシュートまでの過程を検討した研究は, 殆ど報告されていない. これらに焦点をあて, 攻撃傾向を分析することによって, 今後の日本のオフENSE戦術を模索することが考えられる.

そこで本研究では, 2006年男子バスケットボール世界選手権アメリカ大陸予選大会におけるエリア別の攻撃頻度やシュート成功率から, セット・オフENSEにおけるシュートまでの過程を明らかにし, 今後の競技指導における技術・戦術を考えるうえでの基礎的データをを得ることを目的とした.

II. 研究方法

1. 対象

調査の対象としたチームは, 2006年FIBA男子バスケットボール世界選手権に出場した, アメリカ(平均身長201.3cm), アルゼンチン(平均身長200.3cm), ブラジル(平均身長201.2cm), ベネズエラ(平均身長200.4cm)の4チームとした. また, 世界選手権本戦ではアメリカは3位,

アルゼンチンは4位, ブラジルおよびベネズエラは予選リーグ敗退という結果であった.

調査の対象とした試合は, ドミニカ共和国にて開催された, 2006年FIBAバスケットボール世界選手権アメリカ大陸予選の主要4試合とした. 映像はドミニカ国営放送局が作成した国際映像を, (財)日本バスケットボール協会コーチコミティより入手した. 本研究の調査対象とした, 対戦ゲームおよびスコアを表1に示した.

表1 2006年FIBAバスケットボール世界選手権アメリカ大陸予選の対戦ゲームおよびスコア

勝ちチーム	スコア(点)	負けチーム
ブラジル ○	100 - 88	● アルゼンチン
ブラジル ○	93 - 75	● アメリカ
ベネズエラ ○	93 - 83	● アメリカ
アルゼンチン ○	104 - 93	● ベネズエラ

2. 調査方法

VTR再生法によりセット・オフENSE時のシュート場面を映像より選出し, シュート位置・シュートの種類・シュートの成否・シュートの頻度を集計した. 集計したデータを下記のように定義し, 各項目に分類した.

2-1. セット・オフENSEの定義

これまでオフENSEに関する研究は多数あるものの, 統一見解が得られていないことが現状である. そこで本研究は, 内山⁶⁾が行った先行研究を採用し, 5対5の状況下をセット・オフENSEの定義とした.

2-2. シュートの種類およびシュート成否の判断についての定義

シュートの種類は, ①レイアップシュート, ②ポストシュート, ③2ポイントジャンプシュート(以下:2Pとする), ④3ポイントシュート(以下:3Pとする)の4種類とした. セット・オフENSEの定義を5対5の状況下に限定したため, 本研究ではフリー・スローを除外した⁵⁾. シュート時にファールを受けた場合は, フリー・スローを得られるため, シュートの成功として集計した. ま

た、シュート時にノーファールでシュートブロックを受けた場合は、シュートの失敗として集計した。さらに、判断評価の妥当性をもたせるために、バスケットボール専門家2人の一致回答を求めた。

2-3. エリア区分の定義

図1にエリア区分を示した。各エリアは、孫本らのシュートチャートによる分析方法を用いて³⁾¹⁵⁾、ゴールに近い順に、①レイ・アップ・エリア (Lay-up Area 以下: LA とする)、②ペイント・エリア (Paint Area 以下: PA とする)、③ペリメター・エリア (Perimeter Area 以下: PMA とする)、④3ポイント・エリア (Three- Point Area 以下: TPA とする) とした。LA は、倉石の方法¹⁹⁾を参考に、リングの中心から1.5～2m程度とした。倉石は、インサイドとアウトサイドを組み合わせたオフェンスが効果的であると報告している²⁰⁾ことから、インサイドエリアであるLAとアウトサイドエリアであるTPAで行われたプレイを広域ゾーンとした。また、ミドルエリアであるPAとPMAで行われたプレイを中間ゾーンとし、関係性について検討した。

2-4. 勝ちおよび負けチームの操作的定義

4チームの総当たりで行われた4試合の各試合

の勝ちチームを指す。なお、1・2試合目の勝ちチームはブラジル、3試合目はベネズエラ、4試合目はアルゼンチンであった。

3. 分析項目

分析の項目は、各チーム間および勝ちチームと負けチーム間における、①各エリアの攻撃頻度(回)、②各エリアのシュート成功数(本)、③広域ゾーンと中間ゾーンの攻撃頻度(回)、④広域ゾーンと中間ゾーンのシュート成功数(本)であった。

4. 統計処理

χ^2 検定を用いて、各チーム間および勝ちチームと負けチーム間における各項目の度数を分析した。

Ⅲ. 結果と考察

1. 各チームの攻撃傾向について

1) 各チームにおけるエリア別の攻撃頻度およびシュート成功数について

表2に各チームにおけるエリア別の攻撃頻度の比較を示した。 χ^2 検定の結果5%水準で有意差が認められた($\chi^2(9)=17.444$)。残差分析の結果、アメリカのPA(36)とアルゼンチンのPMA(9)において1%水準の有意差が示され、ベネズエラのPMA(22)において5%水準で有意差が認められた。

表2 各チームにおける別の攻撃頻度の比較(%)

	LA	PA	PMA	TPA	合計
アメリカ	29(26.4)	36(32.7)	14(12.7)	31(28.2)	110
アルゼンチン	44(36.7)	22(18.3)	9(7.5)	45(37.5)	120
ブラジル	38(27.1)	22(15.7)	14(10.0)	36(25.7)	140
ベネズエラ	29(25.7)	26(23.0)	22(19.5)	36(31.9)	113

表3に各チームにおけるエリア別のシュート成功数の比較を示した。 χ^2 検定の結果5%水準で有意差が認められた($\chi^2(9)=20.592$)。残差分析の結果、アメリカのPA(19)において1%水準の有意差が示され、アメリカのTPA(8)とベネズエラのLA(13)において5%水

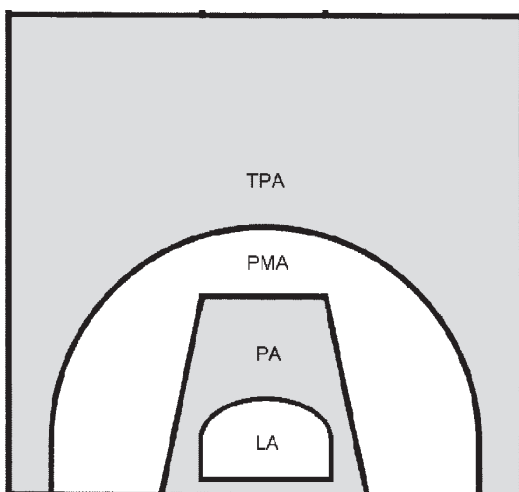


図1 エリア区分

準の有意差が認められた。

表3 各チームにおけるエリア別のシュート成功数の比較 (%)

	LA	PA	PMA	TPA
アメリカ	18(62.1)	19(52.78)	5(35.7)	8(25.8)
アルゼンチン	25(56.8)	10(45.5)	3(33.3)	17(37.8)
ブラジル	25(65.8)	8(36.4)	6(42.9)	16(44.4)
ベネズエラ	13(44.8)	12(46.2)	10(45.5)	21(58.3)

2) 各チームにおけるゾーン別の攻撃頻度およびシュート成功数について

表4に、各チームにおけるゾーン別の攻撃頻度の比較を示した。 χ^2 検定の結果1%水準で有意差が認められた($\chi^2(3)=12.124$)。残差分析の結果、アメリカの広域(60)および中間ゾーン(50)において5%水準の有意差、アルゼンチンの広域(89)および中間ゾーン(31)において1%水準の有意差が認められた。

表4 各チームにおけるゾーン別の攻撃頻度の比較 (%)

	広域ゾーン	中間ゾーン	合計
アメリカ	60(54.6)	50(45.5)	110
アルゼンチン	89(74.2)	31(25.8)	120
ブラジル	74(52.9)	36(25.7)	140
ベネズエラ	65(57.5)	48(42.5)	113

表5に各チームにおけるゾーン別のシュート成功数の比較を示した。 χ^2 検定の結果5%水準で有意差が認められた($\chi^2(3)=9.511$)。残差分析の結果、アメリカの広域(26)および中間ゾーン(24)において5%水準の有意差が認められ、アルゼンチンの広域(42)および中間ゾーン(13)において10%水準の有意傾向が示された。

表5 各チームにおけるゾーン別のシュート成功数の比較 (%)

	広域ゾーン	中間ゾーン
アメリカ	26(43.3)	24(48.0)
アルゼンチン	42(47.2)	13(41.9)
ブラジル	41(55.4)	14(38.9)
ベネズエラ	34(52.3)	22(45.8)

アメリカチームは、PAの攻撃頻度およびシュー

ト成功率が高い結果が示されたことから、ガード・フォワード陣の各エリアからドライブを仕掛けるlon1や、リングに向かって合わせてくるカット・プレーを主としてオフェンスを組み立てていることが示唆された。したがって、ディフェンス側からの視点でみると、lon1に対してアウトサイドプレイヤーのディフェンスがヘルプやカバーをする必要がなくなり、アウトサイドプレイヤーをマークすることに専念できる。アウトサイドプレイヤーをTPAでノーマークにしなければ攻撃頻度が下がり、その上、シュート成功率も低下する。これらのことはアメリカチームのTPAにおける攻撃頻度およびシュート成功率が低いことに関係していることが推察される。

一方、アルゼンチンチームは、広域ゾーンの攻撃頻度が高く、中間ゾーンの攻撃頻度が低いことから、ゴール近辺でのセンタープレーやポストエリアからアウトサイドエリアへのパスでディフェンスを崩す、インサイドアウトをセット・オフェンス時に徹底して行われたことが示唆された。

ブラジルチームは、特定のエリア、特定のゾーンにおいて有意な度数の増減は見られなかった。このことから、他チームに比べて、あらゆるエリアでシュートを試みるオフェンス戦術を使っていることが示唆された。

一方、ベネズエラチームはLAでのシュート成功数が低く、かつPMAとTPAの攻撃頻度およびシュート成功数が高かった。これらのことから、ガード・フォワード陣のスクリーンや合わせの動きなどでアウトサイドシュートを打つことを主としたオフェンスを組み立てていることが推察された。

以上のことから、世界選手権出場チームは、同様の戦術にて戦うことはなく、そのチームに特化した独自の戦術にて勝利を模索していることがうかがえた。児玉は、2006年世界選手権について各チームの多彩な戦術のありようを示唆しており、本研究と一致している²⁰⁾。しかし、それらの戦術が勝敗とどのように関連しているかについては分析がすすめられていない。

そこで、次に、ゾーン別の攻撃頻度やシュート成功数を中心に勝敗との関連を分析し、世界大会における有効なオフェンス戦術のありようを探索的に検討する。

2. 勝敗に関わるオフェンス戦術について

1) 勝敗における各エリアの攻撃頻度およびシュート成功数について

表6に、勝敗における各エリアの攻撃頻度の比較を示した。 χ^2 検定の結果、有意な差は認められなかった ($\chi^2(3) = 5.654$, ns)。

表6 勝敗における各エリアの攻撃頻度の比較 (%)

	LA	PA	PMA	TPA	合計
勝ちチーム	73(32.6)	42(18.8)	31(13.8)	78(34.8)	224
負けチーム	67(29.3)	64(28.0)	28(12.0)	70(30.6)	229

表7に、勝敗における各エリアのシュート成功数を示した。 χ^2 検定の結果1%水準で有意差が認められた ($\chi^2(3) = 12.177$)。残差分析の結果、PAの勝ち(14)および負けチーム(33)において1%水準の有意差が認められた。

表7 勝敗における各エリアのシュート成功数の比較 (%)

	LA	PA	PMA	TPA
勝ちチーム	46(63.0)	14(33.3)	12(38.7)	38(48.7)
負けチーム	35(52.2)	33(51.6)	12(42.9)	24(34.3)

2) 勝敗における各ゾーンの攻撃頻度およびシュート成功数について

表8に、勝敗における各ゾーンの攻撃頻度を示した。 χ^2 検定の結果、10%水準の有意傾向が認められた ($\chi^2(1) = 2.814$)。

表8 勝敗における各ゾーンの攻撃頻度の比較 (%)

	広域ゾーン	中間ゾーン	合計
勝ちチーム	151(67.4)	73(32.6)	224
負けチーム	137(59.8)	92(40.2)	229

表9に、勝敗における各ゾーンのシュート成功数を示した。 χ^2 検定の結果、1%水準の有意差が認められた ($\chi^2(1) = 9.294$)。残差分析の結果、すべての項目において1%水準の有意差が認められた。

表9 勝敗における各ゾーンのシュート成功数の比較 (%)

	広域ゾーン	中間ゾーン
勝ちチーム	84(55.6)	26(35.6)
負けチーム	59(43.1)	45(48.9)

以上のことから1)より、勝ちチームにおいてシュート成功数が有意に多い特定のエリアは確認されなかった。このことから、勝敗に関連する特定のシュートエリアは存在せず、むしろ勝敗を左右するのはオフェンス戦術を展開するゾーンであることが予想される。

そこで、2)の結果を中心に考察を試みると、広域ゾーンのシュート成功数が有意に多いことが認められた。これは、ノーマークの状況を作りにくい中間ゾーンでのオフェンスよりも、ディフェンスが対応しづらい広域エリアでのオフェンスの方が有効であることが考えられる。倉石は、ボールマンとリングの架空の線をインラインとし、このインラインを縮めることがオフェンスでは有効であると報告している。そのためには、①ポストエリアからアウトサイドエリアへのパス②アウトサイドエリアからポストエリアへのパス③ドライブからアウトサイドエリアへのパス④アウトサイドエリアからのドライブ⑤アウトサイドエリアからカット・プレイの5つのパターンが考えられるが、中でも①ポストエリアからアウトサイドエリアへのパス(インサイドアウト)が重要である²¹⁾と報告している。これは、ディフェンスをリングに対して縦に動かすことがオフェンスに対し有利に働くことを意味する。ディフェンスは、横の動きにはステップスライドで対応することができるが、縦の動きでは重心の移動が容易ではな

く、前後の動きに対応することは困難²²⁾とされている。したがって、これらの結果より LA および TPA の広域ゾーンを効率よく利用したオフENSES戦術（インサイドアウト）がチームの勝敗に関係することが推察された。

ここで、もっとも勝利数の多いブラジルチームについて考察を加えると、上記の結果通り、インサイドアウトが勝利へ繋がっているが、結果と考察1で述べたように、全体的な攻撃頻度は特定のエリアやゾーンに特化していない。ゆえに、インサイドアウトに固執することなく、むしろ、インサイドアウトを有効に使うために、他のオフENSES戦術を組み込んでいることがうかがえた。

以上のことから、世界レベルの大会において、インサイドアウトは勝ちに繋がる有効なオフENSES戦術ではあるが、その戦術を得点に結び付けるには、他の多彩なオフENSES戦術によって、インサイドアウトが有効に使われるタイミングを構成する必要があると言えよう。

IV. 総合考察

バスケットボール競技は、身長が絶対のアドバンテージを得る競技であるが、2006年FIBA世界バスケットボール選手権で優勝した男子スペインチームの平均身長は、200.7cm、日本チームの平均身長は193.8cmと約7cmの差があり²³⁾、日本が高さで世界と渡り合うことは無理があると言える。さらに、ジャンプ力や瞬発力などの身体能力の低さ、スキルの低さ¹⁹⁾を考えると、世界と戦うためには、日本バスケットボール協会が目指す“日本人の特性である走力、敏捷性、スピードを最大限に生かした平面的、ハイペースかつ合理的なバスケットボール”¹⁾即ち、ジャパンオリジナルバスケットボールの方向性は理解できることである。そのために、個々の身体的スキルを高めることは勿論であるが、個を集結させ大きな力を得る戦い方（戦術）を研究することが重要であると考ええる。

本研究の分析結果では LA と TPA の広域ゾーンにおいてインサイドアウトを利用したオフENSES戦術が勝敗に関与することが示された。しかし、この世界選手権で行われているインサイドアウトは日本人の特性に当てはまらないことが推察される。

世界選手権上位チームにおいて、ポストエリアに位置するインサイドプレイヤーの身長は210cmを超え²³⁾、身体能力および得点能力が高い。世界ジュニア・バスケットボール選手権大会においては、LAでの攻撃頻度が全体の約60%を占めたことが報告されている²⁴⁾ことから、ポストエリアにボールが集まってしまうと2Pを決められる可能性が高くなるため、ディフェンスはポストエリアをヘルプやカバーで対応する。ポストエリアにディフェンスが密集すれば、インサイドアウトの効果が発揮されるが、高さにアドバンテージを持つ日本チームがポストエリアにボールを入れたとしても、相手チームのディフェンスはヘルプやカバーで対応せず、1on1のディフェンスで対応することが予想されるため、ディフェンスが密集せず、インサイドアウトの効果が期待できないと考えられるからである。ポストエリアでディフェンスを密集させることができるかが、日本チームの課題として挙げられる。

一方、TPAのシュート成功率において、勝ちチームのシュート成功率は48.7%、負けチームのシュート成功率は34.3%であり、TPAのシュート成功率が勝敗に関わる要因の一つとして挙げられた。例えば、6得点を取得する場合、言うまでもなく、2Pは3本、3Pは2本のシュートを決めなくてはならない。先行研究によると、3Pが40%入れば、2Pが60%入ると同等の成果であること²⁶⁾が報告されている。この度の分析からエリア別のシュート成功率とそれによって加算される得点を加味したならば、6得点を取得するまでの試行数は、3PであるTPAは4.8本、2Pで一番確率の高いLAは5.2本であった。これらのことから、世界選手権大会のセット・オフENSES

ス時においては、2Pより3Pを選択した方が確率的に有効なことが示された。さらに Homer は、3Pの種類と確率を1年間記録したところ、インサイドアウトからの3Pが最も高いことを報告している²⁵⁾ことから、インサイドアウトを有効に活用するためには、3Pの成功率をあげることは必然であるといえる。

これらのインサイドアウトを有効にする戦術を日本チームに応用するとき、ブラジルチームのこの度の戦術が参考になる。

この度の分析から、ブラジルチームのオフenseは、インサイドアウトの他に、各エリアからドライブを仕掛ける1on1やリングに向かって合わせるカット・プレーに加え、スペースの創出や活用を組み込んでいる可能性が考えられた。低身長の日本チームがブラジルチームの戦術を参考にするならば、インサイドアウト以外の方法、特にスクリーンを用いたスペースの創出につとめるべきだろう。そこにはもちろん、シュート成功率を含む選手のレベルが関連することは言うまでもない。今後、スクリーンの有効活用に伴うインサイドアウトのあり方、さらには、選手のレベル別を見越したインサイドアウトの活用法を検討する必要がある。

IV. 総括

本研究では、2006年男子バスケットボール世界選手権アメリカ大陸予選大会におけるエリア別の攻撃頻度やシュート成功率からセット・オフenseにおけるシュートまでの過程を明らかにし、今後の競技指導における技術・戦術を考えるうえでの基礎的データを得ることを目的とした。得られた主な結果は以下の通りである。

- 1) 世界選手権出場チームは、同様の戦術にて戦うことはなく、そのチームに特化した独自の戦術にて勝利を模索していることがうかがえた。
- 2) LAおよびTPAの広域ゾーンを効率よく利用したオフense戦術（インサイドアウト）が

チームの勝敗に関係することが推察された。

- 3) ブラジルチームは、インサイドアウトに固執することなく、むしろ、インサイドアウトを有効に使うために、他のオフense戦術を組み込んでいることがうかがえた。

以上の結果から、世界レベルの大会において、インサイドアウトは勝ちに繋がる有効なオフense戦術ではあるが、その戦術を得点に結び付けるには、他の多彩なオフense戦術によって、インサイドアウトが有効に使われるタイミングを構成する必要があると考えられた。

VI. 引用・参考文献

- 1) 日本バスケットボール協会, 2002, ENDEAVOR PROJECT Japan basketball association concept books バスケットボール一貫指導システム, 財団法人日本バスケットボール協会.
- 2) 大高敏弘, 吉田健司, 内山治樹, 2008, 攻撃所要時間に着目したバスケットボールのハーフコート・オフenseの検討, 筑波大学体育研究, 30, pp.9-22.
- 3) 吉井四郎, 1986, バスケットボール指導全書 1・2・3, 大修館書店.
- 4) 大高敏弘, 内山治樹, 武井光彦, 吉田健司, 2006, バスケットボールのハーフコート・オフenseについての一考察 - バス地域とバスを受けるためのプレイに着目して -, 筑波大学体育研究, 28, pp.1-13.
- 5) 稲垣安二, 1989, 球技の戦術体系序説, 梓出版社.
- 6) 内山治樹, 2004, バスケットボールにおけるグループ戦術の構造分析, スポーツ方法学研究 17(1), pp.25-39.
- 7) 清水義明, 日体大Vシリーズ バスケットボール, 叢文社, pp.112-213.
- 9) B.Knight・P.Newell (笠原成元監訳), 1992, ウイニング・バスケットボール - 勝つための理論と練習法 -, 大修館書店, pp.42-96.202-213.
- 9) Jerry Krause, 1997, Coaching Basketball, Master Press, pp155-224, 229-266.
- 10) Hal Wissel, 1998, Basketball steps to success, Hu-

- man.pp Kinetics, pp.105-212.
- 11) Jan Kern, 1998, スポーツ戦術入門, 大修館書店, pp.32-52.
 - 12) 加藤敏明, 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ーパス・プレイ開始時の位置関係に着目してー, 筑波大学教育学部紀要 42, pp.87-99.
 - 13) 加藤敏明, 清水克哉, 岩本良裕, 古村溝, 兜金亮子, 梶治光, 宇田川貴生, 1994, バスケットボールにおける3ポイントシュットの分析研究 (3)ー3ポイントシュットを成功させるための連携プレイについてー, 鳥取大学教養学部紀要 28, pp.503-529.
 - 14) 萩田亮, 松永智, 嶋田出雲, 1995, バスケットボール競技における攻撃行動の地域特性, 大阪市立大学保健体育研究紀要 31, 15-20.
 - 15) 長門智史, 内山治樹, 2005, バスケットボール競技のチームオフenseに関する有効性についてーパッシングゲームの有効性についてー, スポーツ方法学研究.
 - 16) 萩田亮, 渡辺一志, 松本智, 嶋田出雲, 1996, バスケットボール競技におけるスクリーンプレイの研究, 大阪市立大学保健体育研究紀要 32, pp.11-18.
 - 17) 萩田亮, 渡辺一志, 嶋田出雲, 1997, バスケットボール競技におけるスクリーンプレイからみた攻撃構造 33, pp.33-37.
 - 18) 萩田亮, 渡辺一志, 松本智, 嶋田出雲, 1998, バスケットボール競技におけるスクリーンプレイとシュットの繋がり 34, pp.23-29.
 - 19) 倉石平, 2005, バスケットボールのコーチを始めるために, 日本文化出版.
 - 20) 児玉善廣, 2009, 2006年バスケットボール世界選手権のスコア分析, 仙台大学紀要, Vol. 40, No.2, pp.261-271.
 - 21) 倉石平, 2005, NBA 新世紀 15 NBA スーパーテクニク, ベースボールマガジン社, pp.96-97.
 - 22) 日本バスケットボール協会, 2002, バスケットボール指導教本, 大修館書店.
 - 23) 2006年FIBAバスケットボール世界選手権 OFFICIAL PROGRAM, 2006, pp.47-48.
 - 24) 孫本真次, 倉石平, 栗原俊之, 笠原成元, 2001, 第6回世界ジュニア・バスケットボール選手権大会におけるゲーム分析ー世界における日本男子バスケットボールの現状と課題ー, スポーツ方法研究, 14 (1), pp.191-202.
 - 25) Homer Drew, 2001, USA basketball coaches Clinics, Jlg, Vol.1, pp.53-63.