

氏名 み うら けん
三 浦 健 講師



主な研究テーマ

□バスケットボールのテーブル・オフィシャルズ技能向上へのアプローチ
ールール理解度向上による効果ー

平成25年度の研究内容とその成果

I. はじめに

バスケットボールのゲームでは、一方のチームが流れをつかむと、立て続けにポイントを決めたり、相手チームのミス誘発させたりする傾向があります。流れをつかむ要因として、自チームの選手の好プレーや、相手チームの選手のミス等のプレー上の要因や、コーチによるタイム・アウトにおける作戦面の要因等があげられます。これらによる流れの争奪は双方のチームの関係者によるものであり、ゲームの醍醐味です。しかし、この流れを左右する要因として外的要因によるものがあります。それがスコアラー、アシスタント・スコアラー、タイマー、24秒オペレーターから編成されるテーブル・オフィシャルズ (T. O.) のミスによるゲームの中断等です。このT. O. は、競技レベルの高い全国大会等では技能の高い者を雇い行っていますが、それ以外の地方大会等では参加チームが分担しているのが現状です。その為、T. O. のミスによるゲームの中断や、ルールに従わないままゲームを進行している状況が目立ちま

す。そこで本研究では、試合中実際にT. O. を担当した者に対してルールの理解度を調査・指導を実施することによって、T. O. 技能の向上を目指した取り組みを実施しました。

II. 方法

K地区大学バスケットボール1部リーグ戦 (インカレ予選) の最終節4試合×2日の計8試合を対象試合としました。対象者は、1日目の4試合において、T. O. に携わった部員14名 (男子4名、女子10名) でした。担当の内訳は、スコアラー4名、タイマー4名、24秒オペレーター4名、アシスタント・スコアラー2名でした。対象者への調査手順を示したものが図1です。

III. 結果及び考察

今回作成した、T. O. に必要なルールの質問項目および答が表1です。対象者14名のルールの理解度は全21項目中、正答率は75.2±16.2%でした。本来100%の理解度で臨むべきものを75.2%という数値はインカレ出場を決める重要な試合において不十

図1 ルール改定前後の得点の変化

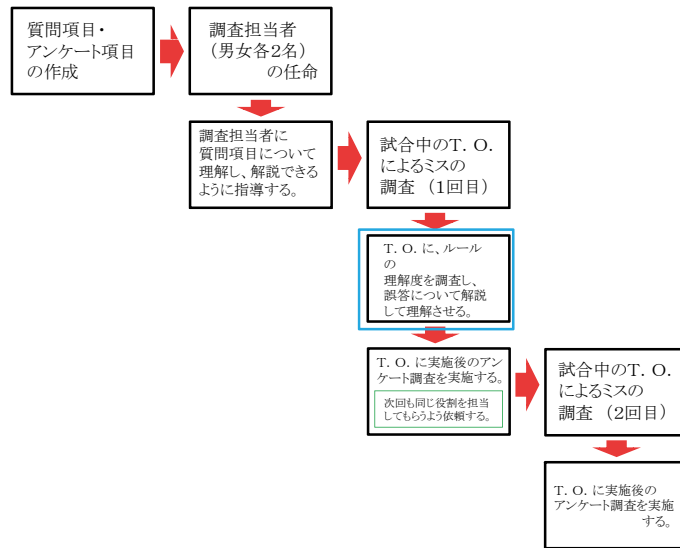


図1 テーブル・オフィシャルズへの調査手順

表1 2011年度ルール改正に伴うテーブル・オフィシャルズのルールの理解度についての調査項目

☆この研究は、2011年度のルール改正に伴い、ゲーム中に増加すると思われるテーブル・オフィシャルズによるミスの原因を調査し、実施者のルールの理解度を把握した上で指導し、ルールを理解した翌日のゲームにおいてミスを減少させることができるかどうかを検討することを目的としています。お手数ですが、今回担当した役割を、翌日もご担当下さいませようご協力をお願いします。

_____ 大学 _____ 年 (男 ・ 女) 氏名 _____

担当した役割: 24秒オペレーター ・ タイマー ・ スコアラー _____

<※翌日のゲームも、同じ役割を担当して下さい。>

◎次の問題に対して適切なものに○を記入して下さい。

- スロー・インの時、24秒計を動かし始めるタイミングはボールをコート内のプレイヤーが触れた時・コントロールした時) である。【24秒オペレーター 設問1.】
- シューターがショットし、リングに当たらなかった。しかしそのチームがボールをコントロールした時、24秒計は (継続) リセット) である。【24秒オペレーター 設問2.】
- Aチームがオフェンスの際、フロント・コートでファウルを受け、その時の24秒計は残り19秒だった。スロー・インでゲームを再開する場合24秒計は (14・(19) 24) 秒で開始する。【24秒オペレーター 設問3.】
- 第4ペリオドの残り1分でAチームがバック・コートでボールを運んでいる際にファウルを受け、その時の24秒計は残り17秒だった。ここでAチームがタイム・アウトを取り、スロー・インでゲームを再開する場合、24秒計は (14・(17) 24) 秒で開始する。【24秒オペレーター 設問4.】
- 第4ペリオド、各延長時間の最後の (2) 3・5) 分間において、フィールド・ゴールが成功した時に、ゲーム・クロックを止める。【タイマー 設問1.】

◎ゲーム中、自チームが交代を申し出た。この時交代できる状況には○を記入して下さい。

- () 自チームがヴァイオレーション (違反:トラベリング等) をし、相手チームのスロー・インの時 【スコアラー 設問1.】
- () 相手チームがヴァイオレーションをし、自チームのスロー・インの時 【スコアラー 設問2.】
- () 第4ペリオドの最後の2分間に自チームが交代を請求した後で、相手チームがフィールド・ゴールで得点した時 【スコアラー 設問3.】
- () 第4ペリオドの最後の2分間に、自チームが交代を請求した後で、自チームがフィールド・ゴールで得点した時 【スコアラー 設問4.】
- () 審判がゲームの中断を命じた時 【スコアラー 設問5.】
- () ファウルの時 【スコアラー 設問6.】

◎ゲーム中、自チームがチャージド・タイム・アウト (以後タイム・アウト) を申し出た。

タイム・アウトをとれる状況には○を記入して下さい。

- () 自チームがヴァイオレーションをし、相手チームのスロー・インの時 【スコアラー 設問7.】
- () 相手チームがヴァイオレーションをし、自チームのスロー・インの時 【スコアラー 設問8.】
- () 相手チームがフィールド・ゴールで得点し、スロー・インするプレイヤーがボールを持つ前に、自チームがタイム・アウトを請求した時 【スコアラー 設問9.】
- () 自チームがフィールド・ゴールで得点し、スロー・インするプレイヤーがボールを持つ前に、自チームがタイム・アウトを請求した時 【スコアラー 設問10.】
- () 審判がゲームの中断を命じた時 【スコアラー 設問11.】
- () ファウルの時 【スコアラー 設問12.】

◎次の問題に対して適切な数字を記入して下さい。

- タイム・アウトの回数は、前半 (2) 回、後半 (3) 回、延長各 (1) 回までである。【スコアラー 設問13.】 【スコアラー 設問14.】 【スコアラー 設問15.】

◎次の問題に対して適切な項目に○を記入して下さい。【タイマー 設問2.】

- スロー・インの時、ゲーム・クロックを動かし始めるタイミングは、
 - () スロー・インするプレイヤーがボールを手放した時。
 - () ボールがコート内の床、またはプレイヤーに触れた時。
 - () コート内のプレイヤーがボールに触れた時。
 - () コート内のプレイヤーがボールをコントロールした時。

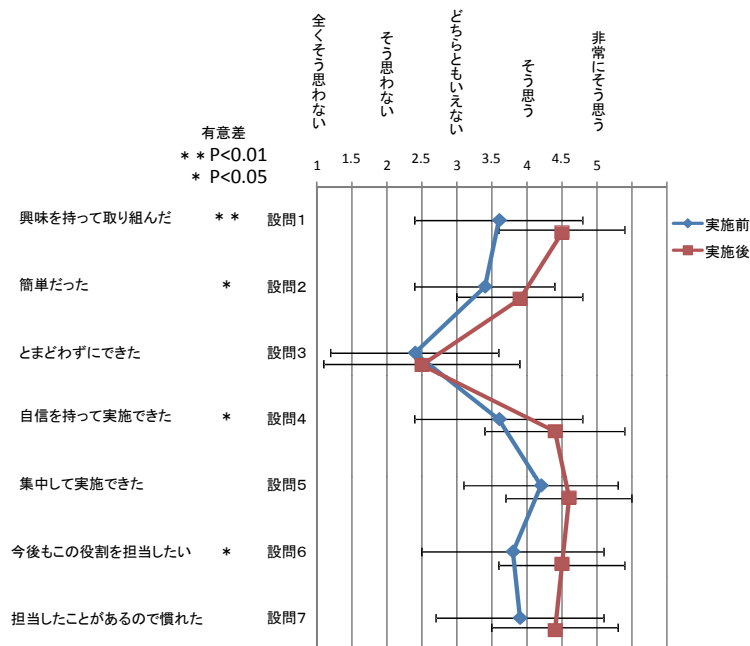


図2 テーブル・オフィシャルズ担当者への指導実施前後の意識の比較

分な数値でした。

試合中のミスの要因に関しては、ルールの理解不足と集中の欠如の2つに分けられました。ルールの指導実施前は12回（1試合平均 3.0 ± 2.3 回）のミスのうち理解不足によるものが3回、集中の欠如によるものが9回でしたが、実施後は4回（1試合平均 1.0 ± 0.8 回）のミスのうち理解不足が0回、集中の欠如が4回と大幅に減少しました。ミスは無くなるのが理想ですが、今回指導を実施したことでルールの理解度が高まり、T.O.に対して意欲的に取り組めたことがミスの回数の減少につながったと考えられます。

対象者に、ルールの指導実施前後のゲーム中のT.O.実践への意識を比較したのが図2です。「興味を持って取り組んだ」という設問は実施前の結果が 3.6 ± 1.2 点でし

たが、実施後の結果は 4.5 ± 0.9 点と、1点近く増加し有意差が認められました（ $p < 0.01$ ）。また、「簡単だった」、「自信を持って実施できた」、「今後もこの役割を担当したい」という設問においても、実施後が実施前よりも有意に増加していました（ $p < 0.05$ ）。以上のことから、今回の取り組みがT.O.の技能向上に有益であったと考えられました。

なお、本研究の詳細は、スポーツパフォーマンス研究 (<http://sports-performance.jp/>) に掲載されていますので、お立ち寄り下さい。

これからの研究の展望

今後も、スポーツ実践に役立つアイデアを、論文として掲載していきたいと思えます。