

# 新人XX県大会 ○○高校 ANALYZE REPORT

△△高校 vs. 新人XX県大会 ○○高校



## TEAM STATS

	△△高校	○○高校
PTS	76	54
FG%	38.8%	32.8%
3PT%	14.3%	22.7%
3PM-A	2 - 14	5 - 22
2P Mid%	31.3%	23.8%
2P Mid M-A	5 - 16	5 - 21
2P Paint%	48.0%	50.0%
2P Paint M-A	24 - 50	12 - 24
FT%	52.2%	83.3%
FT M-A	12 - 23	5 - 6
Off.Reb	27	10
Def.Reb	36	25
AST	10	10
STL	10	10
BLK	1	3
TO	19	27

## POSS STATS

本数的側面	△△高校	○○高校
PTS	76	54
往復数	82	87
攻撃回数	109	97
3P/Poss	12.8%	22.8%
2P Mid/Poss	14.7%	21.7%
2P Paint/Poss	45.8%	24.8%
O.Reb	27	10
O.Reb%	51.9%	21.7%
TO	19	27
TO%	17.4	27.9%

## PERCENT STATS

確率的側面	△△高校	○○高校
PTS	76	54
FG%	38.8%	32.8%
eFG%	40.0%	36.6%
Off EFF	70	56
3P 期待値	0.43	0.68
2P Mid 期待値	0.63	0.48
2P Paint 期待値	0.96	1.00
FT 期待値	1.04	1.67

## STATS REPORT

自チームのシュートの本数は大幅に上回っているが、確率が低いことで得点の差が開かない

→自チームのシュートを打っている本数は90本しかし得点は76点、得点の効率が低い

→自チームのFG%が38.8%と低い確率なのが原因

→自チームのシュートの確率を上げ、敵チームのシュートの確率を下げられるとより良い試合展開になる

- ①自チームの3Pの確率を上げる
- ②敵チームの2P PAINTの確率を下げる
- ③自チームのFTの確率を上げる

# 新人XX県大会 ○○高校 ANALYZE REPORT

△△高校 vs. 新人XX県大会 ○○高校



## OFFENSE FREQUENCY

△△高校 オフェンス内訳	Total (成功数/試投数)	1on1	ピック&ロール	ポスト	スポットアップ	カット& オフスクリーン
ファストブレイク	11/18					
アーリー	3/7	1/2	0/0	0/0	1/4	1/1
ハーフコート	5/31	1/10	0/3	1/3	2/13	1/2
インバウンズ	8/17	3/7	1/1	0/1	2/6	2/2
フットバック	4/7					

## OFFENSE ANALYZE REPORT

### ファストブレイク/アーリーオフェンス

・ブレイク、アーリーオフェンスの機会を増やす  
リバウンド語だけでなくショットイン後も流れを止めずに展開できるアーリーオフェンスを用意しておく。相手DFが準備をしていない状態で攻めきる意識を持つ。

### ハーフコートオフェンス

#### ①オフスクリーン/カット 映像確認

映像のようなオフェンスを意図的に作れるようにしていくその中で1on1やスポットアップを狙う。

#### ②1on1 映像確認

対峙した状態ではなく、こちらにアドバンテージがある状態を狙う。

映像ではクローズアウトに対してのドライブをまとめている。

### 自チームの3P%を上げる

○○高校が試合中に打っていた3Pのシチュエーション

①キックアウト(インサイドアウト) 0/6

②ポップアウト(スクリーンの後) 0/4

③エクストラパスから 2/3

試合中に打つ時と同じ、パスの受け方、ボディバランス、DFの影響を考慮しシューティングを行うと良いのではないかな。

## DEFENSE ANALYZE REPORT

敵チームの2P PAINTの確率を下げる

### ①ブレイク

- ・プレスDFを破られてもアウトナンバーにさせない
- ・Live Tovを減らして自チームのミスに敵チームの得点に結び付けない

### ②1on1

ゾーンDFの守るべき場所を明確にする

# 新人XX県大会 ○○高校 ANALYZE REPORT

△△高校 vs. 新人XX県大会 ○○高校



## ACTION PLAN

### オフェンスアクションプラン

- ①確率の高いシュートが打てるオフェンスをデザインしていこう
  - 誰がどこでいつシュートを打つと確率が高いのか
  - それを達成させるための戦術は何か？それがどのように練習にて作り上げることができるか？
- ②3Pの確率をあげよう
  - 試合中に3Pを打つ状況はどういう状況かを把握する
  - 練習中にも同じボディバランス、パスが飛んでくる角度、DFのプレッシャーといった負荷をかけることで確率を高める

### ディフェンスアクションプラン

- ①ゾーンプレス&ゾーンDFの目的をはっきりさせよう
  - ゾーンプレスでの目的はリスクを犯してまでスティールに行くことか、ゾーンDFではどこを一番守りたいのか
  - 目的をはっきりと定め、優先順位を設けて勝利に貢献するDFを作る

## MOVIE REPORT

### Good Play

- ・GOOD ブレイク
- ・GOOD アーリー
- ・GOOD Cut & Screen
- ・GOOD 1on1 vsクローズアウト

### Check Play

3Pシーン

- ①キックアウト(インサイドアウト)
- ②ポップアウト(スクリーンの後)
- ③エクストラパスから
- その他 オフドリブルから1本

### VS ペイントアタック

- ・プレスDFを破られてからのブレイク
- ・Live Towをからのブレイク
- ・ゾーンDFの時の敵のドライブ

# 新人XX県大会 ○○高校 ANALYZE REPORT

△△高校 vs. 新人XX県大会 ○○高校

## STATS 用語解説

### ベーシックスタッツ

**PTS** : 得点

**FG%** : シュート% (2P,3P合わせた)

**3PM** : 3Pを決めた回数

**3PA** : 3Pを撃った回数

**3P%** : 3Pシュート%

**2P MID M** : 2Pのミドルレンジ\*1で決めた回数

**2P MID A** : 2Pのミドルレンジで撃った回数

**2P MID%** : 2Pミドルレンジシュート%

**2P PAINT M** : 2Pペイントエリア\*2で決めた回数

**2P PAINT A** : 2Pペイントエリアで撃った回数

**2P PAINT%** : 2Pペイントエリアシュート%

**FTM** : フリースローを決めた回数

**FTA** : フリースローを撃った回数

**FT%** : フリースロー%

**OREB** : オフェンスリバウンドを獲得した回数

**DREB** : ディフェンスリバウンドを獲得した回数

**AST** : アシスト数

**STL** : スティール数

**BLK** : ブロック数

**TOV** : ターンオーバー数

**SFD** : シュート時にファウルをもらった数

**FD** : SFD以外ファウルをもらった数

**FT** : フリースローを獲得した回数

### Percent Stats (確率的側面)

**eFG%** : 3Pの効率性を加味したフィールドゴール%

**OFF EFF** : 100回攻めたら何点獲得できるかを表した数

**得点期待値** : そのエリアでシュートを打つと、何点見込めるかを表している

### Poss Stats (本数的側面)

**コート往復数** : コートを往復した回数

**攻撃回数** : ゴールにアタックした回数

**3P/Poss** : 3Pショットで終えた割合

**2P Mid/Poss** : 2P Midショットで終えた割合

**2P Paint/Poss** : 2P Paintショットで終えた割合

**O.REB%** : オフェンス時 : ミスショットの内、リバウンドを獲得した確率

**TO%** : ターンオーバーで攻撃を終えた確率

# PlayBook

