

# 南の風 482

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

特集号があり、間が空きました。481号のゲーム分析についての続きです。

精度の高い分析をするならば、スティール（相手の攻撃の途中でボールを奪うこと）、ディフレクション（攻撃権は移らなかったが、ボールには触ってプレーを妨げたという現象）、自分がしたファウル数やファウルを受けた数、ブロックショット（シュートされたボールを手で弾くこと）、プレータイムなど、情報が多ければ多いほど様々な角度からチームを分析することが可能です。

皆さんご承知のように、これらの要素のことを「スタッツ」と呼び、スタッツを使った代表的な手法にエフィシエンシー（EFF）があります。

**EFFの計算式は**

$$\text{EFF} = (\text{ポジティブなスタッツ}) - (\text{ネガティブなスタッツ})$$

**スタッツの例**

■ プラスにすることが多い	■ マイナスにすることが多い
得点 (PTS)	シュートを外した数
スティール (STL)	ターンオーバー (TO)
リバウンド (REB)	
アシスト (AST)	

上記のように、選手のポジティブなスタッツとネガティブなスタッツを足し引きして、トータルでの試合への貢献度を数値化するというものです。

ここでスタッツを使った選手の評価について触れます。

選手の評価をする場合に、エフィシエンシー（EFF）という項目を用いることがあります。試しに計算して見ます。

例えば、得点をポジティブ、シュートを外した数をネガティブとして算出します。チームに1試合の中で20点取った（2点シュートを10本決めた）2選手がいるとします。同じ20点でも、1人は3本しかシュートを外していないのに対して、もう一人は12本外したとします。単純に考えれば、前者は「+17（20-3）」 後者は「+8（20-12）」となります。

つまり、同じ得点でもシュートをたくさん打っている選手と、少ないシュート本数の選手とではシュートが少ない選手、つまり失投が少ない選手の方が高い評価になるのです。

得点やシュート本数、試投数以外に、リバウンドやスティールなどのポジティブなものをプラスし、ターンオーバーなどを－していくことで、EFFを算出して選手の評価に使うのです。そうすることで、選手たちは試合に貢献するというこの本質的な側面を理解することができます。また、EFFの計算はチームの理念によって変えることが重要です。次号でもう少し詳しく触れます。