

# バスケットボール | Hudl による分析の基準

このドキュメントは、Hudl サポート内の以下のページを翻訳したものです。

Basketball | How Hudl Breaks Down Video

<https://www.hudl.com/support/v3/breakdown-stats-and-reports/hudl-assist/basketball-hudl-assist-stats>

## Assist (アシスト)

フィールドゴールに直接つながったパス。

### アシストに該当しない場合

得点を取れるポジションの選手にパスをしたが、その選手がシュート以外のプレーをしてからシュートを決めた場合。得点はシュートをした選手ひとりの行為の結果となる。

### 補足:

アシストのタグをつける時、シュートの距離、シュートの種類、シュートの難易度は考慮しない。同様に、得点をしたプレイヤーのドリブルの数は、そのドリブルがゴールの可能性を生んだものでない限り要素にはならない。

### 例:

ハーフコートにいる選手にパスをし、その選手がバスケットへ直接ドリブルして、レイアップを成功させた場合はアシストになる。しかし、パスを受けたプレイヤーがドリブルでディフェンスをかわした場合はアシストにはならない。

アシストは入力者が主観的に判断しているため、もし変更・削除したい場合はこちらをご覧ください

<https://www.hudl.com/support/v3/breakdown-stats-and-reports/manage-breakdown/add-edit-and-remove-tags>

## Block (ブロック)

フィールドゴールを試みたボールを止める、ボールをはたいてオフェンスのプレイヤーから遠ざける、またはバスケットに向かって投げられたボールにタッチすること。

### ブロックに該当しない場合

ディフェンダーがブロックを試みた時、オフェンスの手に接触した場合、ファールと判断される。

## Charge (チャージ)

オフェンスのプレイヤーがフィールドゴールを成功させるために過度にディフェンダーにプレッシ

ヤーをかける、すでにポジションをとっているディフェンダーに接触する、ボールを持っているプレイヤーがポジションをとっているディフェンダーに対してドライブをすること。（プレイヤーコントロールファールとも呼ばれる）

### Deflection（ディフレクション）

- ・ディフェンダーがボールをタップし、アウトオブバウンズになること。
- ・ディフェンダーがパスをティップし、ボールを元の軌道からそらすこと。
- ・プレイヤーがパスを受けようとした時、ディフェンダーがボールをタップし、レシーバーからボールが離れた結果、ターンオーバーもしくはアウトオブバウンズとなること。
- ・オフェンスがシュートのフォーメーションを試みたが、そのボールをディフェンスがスラップして、アウトオブバウンズになるか他のプレイヤーにボールがわたること。

### Inbound（インバウンド）

バックコートでボールをスローインすること。

### Inbound Baseline（ベースラインインバウンド）

フロントコートのベースラインからボールをスローインすること。

### Inbound Sideline（サイドラインインバウンド）

フロントコートのサイドラインからボールをスローインすること。

### Personal Foul（パーソナルファール）

接触を伴うルール違反のこと。

以下の行為はパーソナルファールとなる：

- ・相手プレイヤーに過度な力を加え、相手が動いてしまった場合（プッシング）
- ・相手プレイヤーの行動の自由を妨げる行為（ホールディング）
- ・不当に手を使い、相手プレイヤーに接触した場合（イリーガルユースオブハンズ）
- ・肘を相手プレイヤーに接触、または挑発するように動かした場合（イリーガルユースオブエルボー）
- ・膝や足を過度に使用し、相手プレイヤーに威圧を与えたり、怪我をさせた場合（イリーガルユースオブニーオアレグス）

### Rebound（リバウンド）

シュートの後にボールを確保しようとする試みのこと。

- ・リバウンドは、フィールドゴールやフリースローの失敗後にボールを獲得したプレイヤー、またはチームにタグづけされる。

#### 補足:

あるプレイヤーがシュートされたボールをティップしたが、そのボールが他のプレイヤーにわたった場合は、最終的にボールを保持したプレイヤーにリバウンドが与えられる。リバウンドはシュート試投の後にのみ与えられる。

#### Shot Clock Violation (ショットクロックバイオレーション)

決められた時間内にオフェンスがシュートを打てず、ターンオーバーになること。

#### 補足:

ショットクロックバイオレーションのターンオーバーは、チームのターンオーバーとしてタグづけされる。ボールを持っていたプレイヤー個人のターンオーバーにはならない。

#### Steal (スティール)

オフェンスのプレイヤーのパスまたはドリブルをインターセプトもしくはディフレクトし、ターンオーバーさせること。

#### Technical Foul (テクニカルファール)

接触を伴わないルール違反のこと。

#### 以下の行為はテクニカルファールとなる:

- ・ コーチもしくはアスリートによる妨害的な行為、試合の遅延行為。
- ・ 乱闘を起こす、または参加する行為。
- ・ フリースローのゴールテンディング。
- ・ 違反交代。
- ・ 意図的にボールを蹴る行為。
- ・ オフィシャルを侮辱する行為。
- ・ ウォームアップ中にバスケットに掴まる、ぶら下がる行為。
- ・ ファールに見せかける行為。
- ・ 侮辱行為やスポーツマンとして好ましくない行為。

#### Unforced Turnover (アンフォースドターンオーバー)

オフェンスがデフェンスのアクションに影響されることなく、ターンオーバーすること。(自責)

#### Shot Types (シュートの種類)

##### And-1 (アンド-1)

オフェンスのプレイヤーがファールを受けながらも2点または3点のフィールドゴールを決めた時、シュートを打ったプレイヤーが1回だけフリースローを得ること。

### Alley-Oop (アリウープ)

バスケットの近くにいるチームメイトにパスをし、そのプレイヤーがジャンプして空中にいる間にボールをキャッチして放つシュート。

### Buzzer-Beater (ブザービーター)

試合またはピリオドのラスト数秒の間で、成功したシュート。

### Catch-and-Shoot (キャッチアンドシュート)

ボールをキャッチしてからすぐに放つシュート。

### Contested (コンテスト)

ディフェンスから強いプレッシャーを受けながら放つシュート。

### Drive (ドライブ)

スリーポイントライン付近からスタートし、積極的にディフェンスを抜いて放つシュート。

### Dunk (ダンク)

空中にとび、片手もしくは両手でバスケットに直接ボールを通すシュート。

### Floater (フローター)

バスケットから十分な距離を置いた位置から、ゴールに正対し、片手で放つシュート。

- ・一般的にボールは早めにリリースされ、通常のレイアップよりもアーチは高くなる

### Hook (フック)

バスケットに対して横を向き、腕の上向きの動きで頭の上を通過させて放つシュート。

### Jump Shot (ジャンプショット)

垂直方向にまっすぐジャンプし、ボールが弧を描く軌道でゴールに向かうように放つシュート。

### Layup (レイアップ)

ゴール下でジャンプし、片手でバックボードにバウンドさせてバスケットに入れるシュート

- ・シュートの手はフローターのようにボールの後ろではなく、ボールの下にある。
- ・バックボードからバウンドさせないこともある。

### Off-Balance (オフバランス)

倒れたり、ボディコントロールができない状態で放つシュート。

### Post Move (ポストムーブ)

ハイポストかローポストの近くでボールを受け、ディフェンスからスペースを作り、ジャンプシュート、レイアップ、ダンク、フローターを放つこと。