

การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา
กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29



นายณรงค์ ศรีสกุลแพทย์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A COMPARATIVE STUDY OF BASKETBALL OFFENSIVE SCORING PATTERNS AMONG
TEAM USA AND THE OPPOSING TEAMS IN THE 29th OLYMPIC GAMES

Mr.Narong Srisakunphaet



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science Program in Sports Science
Faculty of Sports Science
Chulalongkorn University
Academic Year 2009
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอล
ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขัน
บาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29

โดย

นายณรงค์ ศรีสกุลแพทย์

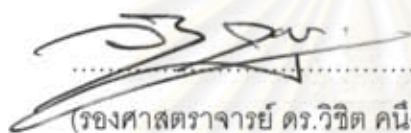
สาขาวิชา

วิทยาศาสตร์การกีฬา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

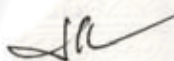
รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

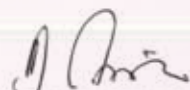


..... คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิจิต คณิงสุขเกษม)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต)



..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์ชัย อินทิตราภรณ์)



..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำชัย เลวัลย์)

ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์ : การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29. (A COMPARATIVE STUDY OF BASKETBALL OFFENSIVE SCORING PATTERNS AMONG TEAM USA AND THE OPPOSING TEAMS IN THE 29th OLYMPIC GAMES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต, 187 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์ และเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้น จำนวน 7 ทีม ได้แก่ ทีมชาติจีน ทีมชาติแองโกลา ทีมชาติกรีซ ทีมชาติสเปน ทีมชาติเยอรมนี ทีมชาติออสเตรเลีย และทีมชาติอาร์เจนตินา รวม 8 เกมการแข่งขัน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำแผนสถิติบันทึกการแข่งขันมาแปลงเป็นไฟล์เอวีไอและใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 ทำการบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องลงในคอมพิวเตอร์ นำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ (LSD) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่นิยมใช้มากที่สุดในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นคือ แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง (20.87%) ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูมากที่สุดคือ ชู้ตติงการ์ด (30.51%) เทคนิคการทำประตูที่ใช้มากที่สุดคือ ชู้ตโรห์อเวย์ (79.63%) เทคนิคการทำประตูที่ใช้มากที่สุดคือ จัมพ์ ชีต (59.60%) พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูมากที่สุดคือ พื้นที่บริเวณเขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู (17.52%) และ 2 วินาที เป็นช่วงของระยะเวลาที่ใช้ในแบบแผนการทำประตูมากที่สุด (20.70%) และยังพบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่นอกเหนือจากที่เคยใช้คือ แบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง มีการใช้ในการแข่งขันสูงถึง 72 ครั้ง (6.04%)

2. เมื่อทำการเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลพบว่า แบบแผนที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาคณะแนบได้มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง (95 คณะแนบ) รองลงมาคือ ส่งให้เพื่อนยิง (87 คณะแนบ) และแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง (79 คณะแนบ) ส่วนแบบแผนที่ทีมคู่แข่งชั้นทำคณะแนบได้มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เลี้ยงแล้วยิง (112 คณะแนบ) รองลงมาคือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง (65 คณะแนบ) และแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง (60 คณะแนบ) และแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงมีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูมากกว่าทุกแบบแผนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เมื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำประตูบาสเกตบอลพบว่า ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้ประตูมากที่สุดมาจาก ตำแหน่งชู้ตติงการ์ด (105 ประตู) ในขณะที่ทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้มากที่สุดจาก ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (55 ประตู) โดยเทคนิคการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดคือ เทคนิคชู้ตโรห์อเวย์ (265 ประตู) เช่นเดียวกับกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (172 ประตู) ซึ่งเทคนิคการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ เทคนิคจัมพ์ ชีต (128 ประตู) เช่นเดียวกับกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (116 ประตู) ส่วนพื้นที่การทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดมาจากพื้นที่บริเวณเขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู (66 ประตู) เช่นเดียวกับกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (52 ประตู) และ 3 วินาที เป็นช่วงของระยะเวลาที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้ในแบบแผนแล้วได้ประตูมากที่สุด (64 ประตู) ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นคือ 2 วินาที (53 ประตู)

สาขาวิชา.....วิทยาศาสตร์การกีฬา.....

ลายมือชื่อนิสิต.....*ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์*.....

ปีการศึกษา.....2552.....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....*ชัชชัย โกมารทัต*.....

5078606739 : MAJOR SPORTS SCIENCE

KEYWORDS: BASKETBALL OFFENSIVE SCORING PATTERNS / TEAM USA / OPPOSING TEAMS / OLYMPIC GAMES

NARONG SRISAKUNPHAET: A COMPARATIVE STUDY OF BASKETBALL OFFENSIVE SCORING PATTERNS AMONG TEAM USA AND THE OPPOSING TEAMS IN THE 29TH OLYMPIC GAMES.

THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. CHUCHCHAI GOMARATUT, 187 pp.

The purposes of this research were to study, analyze and compare the basketball offensive scoring patterns and scoring-related factors among Team USA and the opposing teams in the 29th Olympic Games. The samples were Team USA and seven opposing teams in the 29th Olympic Games, which were China, Angola, Greece, Spain, Germany, Australia and Argentina. Eight games were analyzed, using sport analysis software Focus X2 Version 1.5. The data were collected by reviewing AVI files of each game. The obtained data were analyzed in terms of frequency, percentage, one-way analysis of variance (ANOVA) with multiple comparison, using the Least Significant Difference (LSD) at .05 level.

The results were as follows:

1. The offensive scoring pattern which was most frequently used by Team USA and the opposing teams in the 29th Olympic Games was Dribble and Score (20.87%). The player position was most likely to shoot was Shooting Guard (30.51%). The shooting tactic which was used the most was Shoot Right Away (79.63%). The shooting technique which was used the most was Jump Shot (59.60%). The shooting area was most often used was the restricted area between the free-throw line and the basket (17.52%). The period of time most commonly used was 2 seconds (20.70%). The analysis also found a new offensive scoring pattern that was not commonly used in the past, which was Screen-Dribble and Pass. This offensive scoring pattern was used for 72 shots (6.04%) in the competitions.

2. The comparison of the offensive scoring patterns that scored the most points showed that the top three offensive scoring patterns that Team USA used were Dribble and Pass (95 points), Pass and Score (87 points) and Dribble and Score (79 points), in order. The top three offensive scoring patterns that the opposing teams used were Dribble and Score (112 points), Dribble and Pass (65 points) and Screen and Dribble (60 points) in order. Dribble and Score had a higher mean of scoring success than every other offensive scoring patterns at the .05 level.

3. The comparison of the scoring-related factors showed that the player position for Team USA which made the most baskets was Shooting Guard (105 baskets), and the opposing teams' was Power Forward (55 baskets). The shooting tactic that Team USA made the most baskets was Shoot Right Away (265 baskets). The opposing teams also made the most baskets using Shoot Right Away (172 baskets). The shooting technique that Team USA used to make the most baskets was Jump Shot (128 baskets), the same as the opposing teams' (116 baskets). The shooting area that Team USA made the most baskets from was the restricted area between the free-throw line and the basket (66 baskets). The opposing teams also most often scored from the restricted area between the free-throw line and the basket (52 baskets). The period of time that Team USA most often used to make a basket was 3 seconds (64 baskets), while opposing teams used 2 seconds (53 baskets).

Field of Study : Sports Science

Student's Signature

Academic Year : 2009

Advisor's Signature

Narong Srisakunphaet
J. Gomar

กิตติกรรมประกาศ

“จงปีติยินดีในพระเจ้า และพระองค์จะประทานตามใจปรารถนาของท่าน จงมอบทางของท่านไว้กับพระเจ้า วางใจในพระองค์ และพระองค์จะทรงกระทำให้สำเร็จ” สดุดี 37: 4-5

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณองค์พระผู้เป็นเจ้าที่พระองค์ได้ประทานชีวิต โอกาส แรงแบบันดาลใจ กำลังกาย กำลังใจ สติปัญญา ครอบครั้ว คณาจารย์ และเพื่อน ๆ ที่น่ารักทุกคนที่มีส่วนช่วยผู้วิจัยตลอดการเรียนปริญญาโทและการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ทุกครั้งที่ผู้วิจัยระลึกถึงพวกท่านก็อดขอบพระคุณพระเจ้าและพวกท่านทุกคนไม่ได้ ผู้วิจัยจึงขอ “ขอบพระคุณ” และ “ขอบคุณ” ทุกท่านดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ไม่เพียงให้คำปรึกษาอันมีค่าตลอดการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้เท่านั้น แต่ยังให้ความห่วงใยและความปรารถนาดีกับลูกศิษย์อีกด้วย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชรภรณ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ แนะนำทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์ชัย อินทிரภรณ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความรู้ และคำแนะนำดี ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำชัย เลวัลย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ แนะนำแก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องในส่วนต่าง ๆ ของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้มีความสมบูรณ์ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณแม่แอนนา เทียบทอง และพี่สาว ภาวินี ศรีสกุลแพทย์ รวมทั้งพี่น้องในครอบครัวทุกคนที่ได้ให้การสนับสนุนเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนด้วยความรัก และอดทนส่งเสียให้ผู้วิจัยมีความสำเร็จจนถึงทุกวันนี้รวมถึงพี่น้องที่คริสตจักรอิมมานูเอลทุกท่านที่คอยให้กำลังใจเสมอมา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย.....	9
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	12
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
ความรู้เกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล.....	14
ความรู้เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์.....	25
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	56
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	71
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	71
ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการวิจัย.....	72
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	73
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	73
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74

บทที่	หน้า
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	74
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
แสดงผลการศึกษาแบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล.....	80
แสดงผลการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล.....	86
แสดงผลการเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล.....	116
แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics).....	116
แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics).....	122
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	137
สรุปผลการวิจัย.....	137
อภิปรายผลการวิจัย.....	149
ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้.....	157
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	157
รายการอ้างอิง.....	158
ภาคผนวก.....	162
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	187

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนครั้ง และค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบจากการศึกษาในตำราแบบแผนที่ 1-22 จากแหล่งอ้างอิง จำนวน 11 แหล่ง.....	81
2	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย.....	87
3	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้ประตูในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับการได้ประตูจากมากไปหาน้อย.....	88
4	แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูได้จากมากไปหาน้อย.....	90
5	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	91
6	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	92
7	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	93
8	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	94

สารบัญญัตราสาร (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
9	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่ง เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย.....	95
10	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย.....	96
11	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่ได้ประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับการได้ประตูลาสเกตบอลจากมากไปหาน้อย.....	98
12	แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูลาสเกตบอลได้จากมากไปหาน้อย.....	99
13	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	101
14	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแทคติคที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับแทคติคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	102
15	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	103
16	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	104

สารบัญญัตราสาร (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
17	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย.....	105
18	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย.....	106
19	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่ได้ประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับการได้ประตูลาสเกตบอลจากมากไปหาน้อย.....	108
20	แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูลาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูลาสเกตบอลได้จากมากไปหาน้อย.....	109
21	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	111
22	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแทคติคที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับแทคติคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	112
23	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	113
24	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูลาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่ง เรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย.....	114

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
25	แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย.....	115
26	แสดงผลคะแนนและจำนวนครั้งของการเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตู่ได้จากมากไปหาน้อย.....	116
27	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น.....	117
28	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแทคติคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น.....	118
29	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น.....	119
30	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น.....	120
31	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น.....	121
32	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตู่จำแนกตามแบบแผนการทำประตู่.....	123
33	แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงกับแบบแผนการทำประตู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD).....	125

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
34	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตูลำแนกตามตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู่.....	126
35	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตูลำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตู่.....	127
36	แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างเทคนิคขี้ตไรท์อเวย์กับเทคนิคการทำประตู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD).....	128
37	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตูลำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตู่.....	129
38	แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างเทคนิคจัมพ์ ซ็อดกับเทคนิคการทำประตู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD).....	130
39	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตูลำแนกตามพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู่.....	131
40	แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ที่ 4 กับพื้นที่การทำประตู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD).....	133
41	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตูลำแนกตามเวลาที่ใช้ในการทำประตู่.....	134
42	แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างเวลาการทำประตู่ 2 วินาที กับเวลาการทำประตู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD).....	136

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“การกีฬาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับชีวิตของแต่ละคนและชีวิตของบ้านเมือง”
(พระบรมราโชวาท พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช, อ้างถึงใน ธงชัย เจริญทรัพย์มณี, 2547: 1)

เนื่องจากการกีฬาที่มีความสำคัญและอยู่คู่กับมนุษยเรามาตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบันจะเห็นได้ว่าการแข่งขันกีฬาระดับประเทศไม่ว่าจะเป็นซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ หรือโอลิมปิกเกมส์ ก็ตามจะมีชาติสมาชิกที่เห็นว่าตนเองมีศักยภาพพอที่จะเสนอตัวขอเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันมากมาย ประเทศใดหรือชาติใดได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาดังกล่าวก็จะพยายามจัดอย่างยิ่งใหญ่ มโหฬารเพราะถือเป็นศักดิ์ศรีและเป็นปัจจัยหนึ่ง que แสดงถึงศักยภาพ ความสงบสุขของบ้านเมือง รวมถึงความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศนั้น ๆ

การแข่งขันกีฬาไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติเท่านั้น หากแต่ยังเป็นเครื่องบ่งชี้ว่า การที่นักกีฬาของตนสามารถบรรลุสู่ความเป็นเลิศทางกีฬาได้นั้น จะต้องมีความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า มาช่วยพัฒนาสมรรถภาพและสุขภาพรวมทั้งมีเทคนิค แบบแผนกลยุทธ์ ในการฝึกและการแข่งขันที่ดีด้วย กีฬาจึงเป็นสื่อสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีพื้นฐานมาจากความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศนั้น ๆ การแข่งขันกีฬาในปัจจุบันจึงอาศัยแต่ความสมบูรณ์ของร่างกายอย่างเดียวคงไม่พอ ผู้ฝึกสอน ผู้ฝึกกีฬาหรือโค้ชและนักกีฬาจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้ถึงความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกีฬา รู้จักนำเอาหลักการ ทฤษฎี และวิธีการฝึกที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยใหม่ ๆ มาใช้ในการฝึกซ้อมและแข่งขันเพื่อปรับปรุงเสริมสร้างและพัฒนาขีดความสามารถของนักกีฬาให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ปัจจุบันนี้การฝึกกีฬาที่มีความก้าวหน้ามากขึ้นเป็นลำดับตามวิทยาการสาขาต่าง ๆ มีการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหลาย ๆ สาขามาใช้เพื่อเพิ่มศักยภาพของนักกีฬา มีการประยุกต์เทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยมาใช้กับนักกีฬา ทำให้ระดับความสามารถของนักกีฬาสูงขึ้นเป็นลำดับ ดังจะเห็นได้จากการแข่งขันกีฬาครั้งสำคัญ ๆ ไม่ว่าจะเป็นซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ หรือโอลิมปิกเกมส์ จะมีการทำลายสถิติกีฬาและมีรูปแบบวิธีการเล่นรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอ (ธงชัย เจริญทรัพย์มณี, 2547: 1-2)

ปัจจุบันกีฬาบาสเกตบอลได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายในประเทศไทยและทั่วโลก ดังจะเห็นได้จากการมีจำนวนผู้เล่นและผู้ที่มีใจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากกีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่มีคุณค่าต่อสุขภาพและความบันเทิง นอกจากนี้กีฬาบาสเกตบอลยังช่วยให้ผู้เล่นมีความสนุกสนานในการเล่น อีกทั้งยังสอนให้รู้จักความสามัคคี การเสียสละ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา คือ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

สจวร์ต (Steward, 2007: 33-38) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาบาสเกตบอลในปัจจุบันเป็นกีฬาที่ผู้คนทั่วโลกให้การยอมรับเป็นอย่างมาก ซึ่งจะเห็นได้จากการได้รับเข้าบวกรับเป็นกีฬาที่มีระดับการแข่งขันในรายการแข่งขันกีฬาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคือ โอลิมปิกเกมส์ หรือแม้กระทั่งการแข่งขันในระดับอาชีพหรือที่รู้จักกันในชื่อของ เอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) ซึ่งเป็นการแข่งขันในรูปแบบของอาชีพที่นับได้ว่ายิ่งใหญ่ที่สุดในโลก ประเทศที่มีการดำเนินการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลในรูปแบบของอาชีพนั้นจะส่งผลและช่วยให้ เศรษฐกิจการเงินที่ได้รับจากปัจจัยที่สำคัญต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อประเทศนั้น ๆ ได้พัฒนาขึ้นไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาสินค้า การขายบัตรเข้าชมการแข่งขัน รายได้ที่มาจากนักกีฬาและโค้ช รวมถึงบุคลากรทางการกีฬาที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขัน ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในอีกทางหนึ่ง

เมื่อเราพิจารณาถึงการที่จะพัฒนากีฬาบาสเกตบอลในประเทศไทยให้ไปสู่รูปแบบอาชีพได้นั้นก็ต้องเริ่มที่การพัฒนา กีฬาบาสเกตบอลภายในประเทศก่อนโดยเริ่มตั้งแต่จากระดับล่างสุดไปสู่ระดับสูงสุด

ดังที่ ฟูลเลอร์ตัน (Fullerton, 2007: 4) ได้ทำการศึกษาและอธิบายถึงใน Sports Events Pyramid ซึ่งเป็นการแบ่งระดับการแข่งขันกีฬาที่มีผู้ชมให้ความสนใจออกเป็น 5 ระดับดังนี้คือ

ระดับที่ 1 ระดับล่างสุด คือ ระดับท้องถิ่น นักกีฬาส่วนใหญ่จะเป็นนักกีฬามัธยมเล่น

ระดับที่ 2 ระดับเขต นักกีฬาจะพัฒนาฝีมือมาจากการแข่งขันในระดับท้องถิ่น

ระดับที่ 3 ระดับชาติ นักกีฬาจะอยู่ในระดับอาชีพซึ่งการแข่งขันจะมีความสำคัญมากสำหรับผู้ชมทั้งสองประเทศที่ชมการแข่งขัน

ระดับที่ 4 ระดับนานาชาติ นักกีฬาที่ทำการแข่งขันจะอยู่ในระดับอาชีพ ซึ่งมาจากหลายชาติ โดยจะมีประเทศที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันในภูมิภาคที่เฉพาะแต่ละชนิดกีฬา

ระดับที่ 5 ระดับสูงสุด คือ ระดับโลกซึ่งเป็นการแข่งขันกีฬาที่มีผู้ชมให้ความสนใจมากที่สุดจากทั่วโลก เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์

ในส่วนของรัฐบาลก็ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนากีฬาเพื่อการอาชีพมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติทุกฉบับตั้งแต่ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2531-2539) ฉบับที่ 2

(พ.ศ. 2540-2544) และฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2545-2549) ได้ระบุวัตถุประสงค์และเป้าหมายไว้อย่างชัดเจนในการส่งเสริมกีฬาเพื่อการอาชีพ โดยพัฒนากีฬาสากลที่มีศักยภาพ อันรวมถึงกีฬาบาสเกตบอลให้เป็นกีฬาอาชีพอย่างมีมาตรฐาน (สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549: 1)

อีกทั้งในแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับปัจจุบันคือฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2550-2554) ได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อการอาชีพระยะ 4 ปีโดยมีประเด็นสำคัญเพื่อที่จะพัฒนานักกีฬาอย่างครบวงจร โดยนำวิทยาศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีทางการกีฬามาประยุกต์ใช้ดังต่อไปนี้

1. แผนงานสรรหานักกีฬาที่มีความสามารถ
2. แผนงานพัฒนานักกีฬาอาชีพ
3. แผนงานจัดส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมการแข่งขัน
4. แผนงานสร้างศักยภาพของนักกีฬาอาชีพ โดยใช้วิทยาศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีทางการกีฬา

5. แผนงานทำนุบำรุงรักษานักกีฬาอาชีพ

รวมถึงนโยบายของชาติที่ได้มีการกำหนด 6 ยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2550-2554) ซึ่งประกอบไปด้วย

1. การพัฒนากีฬาขั้นพื้นฐาน
2. การพัฒนากีฬาเพื่อมวลชน
3. การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
4. การพัฒนากีฬาเพื่อการอาชีพ
5. การพัฒนากีฬาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา
6. การพัฒนาการบริหารการกีฬา

(สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549: 33-34)

จากแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติดังกล่าว จะชี้ให้เห็นว่าการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและการพัฒนากีฬาเพื่อการอาชีพ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นในการพัฒนากีฬาของชาติซึ่งเป็นการยกระดับมาตรฐานการกีฬาของชาติให้สูงขึ้น แสดงให้เห็นถึงคุณภาพความสามัคคีของคนในชาติและศักยภาพของชาติไทย

ในปี 2551 ที่ผ่านมานี้ถือเป็นความภาคภูมิใจของคนไทยทุกคน ที่ได้เห็นความสำเร็จอีกก้าวหนึ่งของวงการกีฬาในประเทศไทย จากการได้ร่วมกันสนับสนุนและส่งเสริมนักกีฬาไทยที่มีความสามารถสูงให้มีโอกาสก้าวไปสู่เวทีการแข่งขันกีฬาในระดับนานาชาติ โดยมีนักกีฬา

บาสเกตบอลคนแรกของประเทศไทย ที่ได้ก้าวสู่วงการการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับอาชีพในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งถือว่าเป็นประเทศที่มีการดำเนินการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลในรูปแบบของอาชีพที่ใหญ่ที่สุดในโลกนั้นก็คือ นายรัชเดช เครือทิวา ซึ่งมีพรสวรรค์และความสามารถอย่างโดดเด่นในการยิงประตูบาสเกตบอลได้อย่างแม่นยำ

เวคฟิลด์ (Wakefield, 2007:14-36) ได้กล่าวไว้ว่า ในการที่จะพัฒนากีฬาบาสเกตบอลไปสู่รูปแบบของบาสเกตบอลอาชีพได้นั้นสิ่งที่สำคัญซึ่งจะขาดเสียไม่ได้เลยนั่นก็คือ ความสามารถของนักกีฬารวมถึงความสำเร็จของทีมด้วยเช่นเดียวกัน นักกีฬาและทีมที่มีการแข่งขันที่ตื่นตัวเต็มที่ สามารถแสดงความสามารถทำให้คนดูประทับใจและสนุกสนานไปกับเกมการแข่งขันได้นั้น สิ่งที่จะตามมามากมายมหาศาลนั่นก็คือ ผู้ชมและผู้ให้การสนับสนุน (Sponsor) ซึ่งทั้งสองสิ่งจะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะพัฒนากีฬาบาสเกตบอลไปสู่ระดับอาชีพได้

ซึ่งในปี 1992 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ส่งทีมบาสเกตบอลเข้าสู่การแข่งขันในกีฬาโอลิมปิกเกมส์ และได้ทำการคัดเลือกนักกีฬาที่มีความสามารถสูงจากนักกีฬาอาชีพที่เล่นอยู่ในลีกเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) ซึ่งเป็นสมาคมการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับอาชีพที่ใหญ่ที่สุดในโลก และได้ให้ชื่อทีมว่า “เฟิร์สอเมริกันดรีมทีม” (First American Dream Team) นับว่าเป็นทีมบาสเกตบอลในฝันทีมแรกของชาวอเมริกันโดยมี ไมเคิล จอร์แดน เป็นผู้เล่นทรงคุณค่าที่สุดตลอดกาลในประวัติศาสตร์กีฬาบาสเกตบอลทำหน้าที่เป็นผู้นำของทีม และได้คว้าแชมป์ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกในครั้งนั้น และตั้งแต่การแข่งขันครั้งนั้นเป็นต้นมา ทำให้คนทั่วโลกได้มุ่งความสนใจมาที่การแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเป็นอย่างมากจนถึงปัจจุบัน (Fullerton, 2007: 330)

การที่จะเล่นกีฬาบาสเกตบอลให้ได้ดีและมีความสนุกสนานนั้นจำเป็นที่จะต้องใช้ทักษะขั้นสูงในการเล่น ซึ่งแต่ละทักษะในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลนั้นไม่ว่าจะเป็น การเลี้ยงบอล การส่งบอล และทักษะที่สำคัญมากและขาดเสียไม่ได้ในการแข่งขันนั่นก็คือ การยิงประตู

ซึ่งถ้าจะเปรียบเทียบการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลกับการทำศึกสงคราม การยิงประตูถือได้ว่าเป็นอาวุธที่สำคัญมากที่สุดที่จะทำให้กองทัพได้รับมาซึ่งชัยชนะ โดยประกอบเข้าด้วยกันกับแบบแผนของกลยุทธ์ที่ชาญฉลาดที่จะทำให้การใช้อาวุธนั้นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

พิม (Pim, 2005: 35) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในเกมการแข่งขันบาสเกตบอล ซึ่งการมีความสามารถดีในพื้นฐานด้านอื่น ๆ อาจจะไม่ค่อยมีความหมายสักเท่าไรถ้าทีมไม่สามารถทำประตูได้ และผลที่ตามมาคือทีมนั้นก็เลยจะไม่ประสบความสำเร็จในเกมการแข่งขัน ซึ่งการส่งบอล การเลี้ยงบอล และการรีบาวด์ อาจจะช่วยทำให้ทีมมี

โอกาสในการยิงประตู แต่ที่สำคัญกว่านั้น ผู้เล่นต้องมีความสามารถในการยิงประตูได้ด้วย และการยิงประตูนั้นจะเป็นสิ่งที่สร้างความตื่นเต้นเร้าใจในเกมการแข่งขัน”

ดังที่ วูดเด็น (Wooden, อ้างถึงใน Pim, 2005: 35) ได้กล่าวไว้ว่า “ถ้าคุณไม่สามารถเอาลูกบาสเกตบอลไปใส่ในห่วงประตูได้ คุณก็จะไม่สามารถชนะทีมใด ๆ ในเกมการแข่งขันได้เลย”

อีกทั้ง พรูแซค (Prusak, 2005: 61) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการยิงประตูในกีฬาบาสเกตบอลไว้ว่า “การยิงประตู คือ การทำให้ลูกบาสเกตบอลลงไปในห่วงประตูบาสเกตบอล ซึ่งเป็นเพียงวิธีเดียวที่สามารถวัดผลทางความสำเร็จได้”

โรส (Rose, 2004: 60) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูนั้นเป็นสิ่งที่ทุกคนให้การยกย่องและมุ่งความสนใจไปสู่สิ่งนี้มากในเกมการแข่งขัน ซึ่งในการรุกที่มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องประกอบด้วยพื้นฐานทางทักษะที่ดีและหนึ่งในทักษะที่สำคัญมากนั้นก็คือ การยิงประตู”

โรส (Rose, 2004: 95) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูนั้นควรที่จะมีอยู่ในแบบฝึกของการรุกทุก ๆ รูปแบบ”

วิสเซิล (Wissel, 2004: 55) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในกีฬาบาสเกตบอล”

คาร์ริล (Carril, อ้างถึงใน Krause, Meyer และ Meyer, 2008: 71) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “สิ่งที่เป็นหลักสำคัญในการรุกก็คือ การที่เราได้ยิงประตูได้อย่างสมบูรณ์แบบในทุกครั้งที่ได้ลงสนาม”

อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะกีฬาอาชีพในกีฬาบาสเกตบอลนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งมีสาเหตุที่สำคัญหลายประการ คือ นักกีฬาที่มีความสามารถทัดเทียมในระดับนานาชาติมีน้อย เนื่องจากขาดความต่อเนื่องในการส่งเสริมเยาวชนให้รักการเล่นกีฬาและฝึกหัดกีฬา ขาดกระบวนการในการสร้างนักกีฬา อีกทั้งความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติในการโค้ชนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในฐานะที่เป็นนักวิจัยทางการโค้ชกีฬา จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้ความรู้ความเข้าใจทางการโค้ชกีฬาพัฒนามากขึ้นและก้าวไปข้างหน้า (Cassidy, Jones and Potrac, 2004: 128-129) ในการที่จะโค้ชทีมให้ประสบความสำเร็จมากขึ้นนั้น จะต้องมีการจัดหาระบบการในการโค้ชที่ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นที่จะส่งผลต่อความสามารถของนักกีฬา (Cross และ Lyle, 2000: 68-70) ซึ่งในฐานะโค้ช การวิเคราะห์และประเมินผลของผลลัพธ์ทางกระบวนการโค้ชโดยผ่านทาง การแสดงความสามารถของนักกีฬาและทีมในการแข่งขันนั้น เป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้รู้ว่่านักกีฬาและทีมมีจุดอ่อนและจุดแข็งในด้านใดบ้าง เพื่อที่จะนำไปแก้ไขหรือเสริมความสามารถให้กับนักกีฬา ซึ่งการวิเคราะห์และประเมินผลเป็นกระบวนการที่จะทำให้ทีมประสบความสำเร็จ (Lyle, 2002: 85-88)

เจเนอรา (Janeira, 1994 อ้างถึงใน Hughes และ Franks, 2004: 75) ได้กล่าวว่า การศึกษาค้นคว้าวิจัยทางด้านการวิเคราะห์ความสามารถของกีฬาบาสเกตบอลในปัจจุบันนี้จะให้ความสนใจไปที่ตัวผู้เล่นและเกมการแข่งขันเพื่อที่จะเข้าใจมุมมองต่าง ๆ ทางความคิดที่จะเชื่อมโยงไปสู่ทรัพยากรทางความรู้ที่สร้างสรรค์ และในอีกกรณีหนึ่งก็เพื่อที่จะทำให้มีความกระจ่างชัดถึงความต้องการทางความรู้ความเข้าใจในเกมการแข่งขันบาสเกตบอล

ซึ่งในการวิเคราะห์ผู้เล่นในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ของการวิจัยทางกีฬาบาสเกตบอลในปัจจุบันส่วนใหญ่มักจะมุ่งเน้นไปทางด้านองค์ประกอบต่าง ๆ ทางร่างกาย ประวัติทางสรีรวิทยาของนักกีฬา และการประเมินผลทางความสามารถของนักกีฬาที่เฉพาะเจาะจง (Bale, 1991; Janeira และ Maia, 1991; Maia, 1993; Janeira, 1994; Pinto, 1995; Brandao, 1995 อ้างถึงใน Hughes และ Franks, 2004: 76) ซึ่งในการที่จะรับรู้และเข้าใจถึงขีดความสามารถของนักกีฬาได้นั้น จำเป็นต้องมีตัวบ่งชี้ทางเกมการแข่งขัน เช่น การยิงประตูระยะสองคะแนน การยิงประตูระยะสามคะแนน แอสซิสต์ การยิงประตูโทษ การรีบาวด์ เทิร์นโอเวอร์ การพาส การสกัดกั้น การรุกแบบรวดเร็ว แล้วนำค่าของตัวบ่งชี้ทางเกมการแข่งขันเหล่านี้ไปเชื่อมโยงกับตัวบ่งชี้ทางด้านร่างกายของนักกีฬา (Alexander, 1976; Janeira, 1988 อ้างถึงใน Hughes และ Franks, 2004: 76)

เพื่อให้เข้าใจถึงเกมการแข่งขันมากขึ้นนักวิจัยทางกีฬาบาสเกตบอลหลายคนได้ทำการวิจัยทางด้านการวิเคราะห์เวลาและการเคลื่อนไหวขณะทำการแข่งขันของนักกีฬา ซึ่งในการวิเคราะห์ในลักษณะนี้จะทำให้ทราบถึงคุณลักษณะทางรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ของนักกีฬาในบริบทของเกมการแข่งขัน ซึ่งในการวิจัยนั้นจะอธิบายให้เข้าใจถึงข้อมูลของนักกีฬาที่จะครอบคลุมถึงความหนักของลักษณะท่าทางในการเคลื่อนไหวและจำนวนครั้งของการกระโดด (Riera, 1986; Janeira, 1994 อ้างถึงใน Hughes และ Franks, 2004: 76)

เช่นเดียวกันนักสำรวจทางการวิจัยในกีฬาบาสเกตบอลจำนวนไม่น้อยที่ได้มุ่งความสนใจไปที่การเปรียบเทียบความสามารถของนักกีฬาและทีมบาสเกตบอลในระดับที่แตกต่างกันทางความสามารถที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของตัวบ่งชี้ทางเกมการแข่งขันซึ่งโดยปกติแล้วจะถูกนำมาประเมินผลทางความสามารถและสถานการณ์ของเกมการแข่งขันของนักกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะหาองค์ประกอบที่สำคัญที่จะอธิบายให้เข้าใจถึงความสามารถของนักกีฬาและทีม (Alexander, 1976; Bale, 1986; Janeira, 1994; Pinto, 1995 อ้างถึงใน Hughes และ Franks, 2004: 76)

เพราะฉะนั้นในบริบทของการศึกษาค้นคว้าวิจัยทางด้านการวิเคราะห์ความสามารถของกีฬาบาสเกตบอลในปัจจุบันนี้จะให้ความสนใจไปที่ตัวบ่งชี้ทางความสัมฤทธิ์ผลของเกมการแข่งขัน

ซึ่งในเกมการแข่งขันนั้นดูเหมือนว่าจะเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดที่จะประเมินผลทางความสามารถของนักกีฬา และผลลัพธ์ที่ออกมา ก็จะเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินถึงคุณภาพของผู้เล่นและทีม ซึ่งสถานการณ์ของเกมการแข่งขันของนักกีฬานั้นจะทำให้ทราบถึงคุณลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ ที่สามารถจำแนกนักกีฬาและทีมที่มีความสามารถสูงออกจากนักกีฬาและทีมที่มีความสามารถที่ต่ำกว่าและจะส่งผลให้มีการพัฒนาขึ้นทางขีดความสามารถของนักกีฬาและทีม (Hughes และ Franks, 2004: 76) จากเหตุผลหลายประการที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาศักยภาพทางด้านร่างกายของนักกีฬาและทางด้านกลยุทธ์ในการแข่งขันนั้นจำเป็นต้องทำให้เกิดการพัฒนาควบคู่กันไปสู่จุดสูงสุดจึงจะทำให้ให้นักกีฬาสามารถนำศักยภาพทางด้านร่างกายที่มีอยู่มาใช้ได้อย่างชาญฉลาดและมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ในฐานะที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาทางด้านการศึกษาโค้ชกีฬา จึงสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยโดยผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ทางแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่สามารถกลายเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนกว่าที่เคยมีมาก่อน และเพื่อที่จะพัฒนาให้ก้าวหน้าประเทศอื่น ๆ ในด้านกีฬาบาสเกตบอล ซึ่งถือเป็นการบุกเบิกองค์ความรู้และศาสตร์ใหม่ ๆ ทางด้านแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอล โดยทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการทำประตูบาสเกตบอล ด้วยเห็นว่าการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งประโยชน์ทางด้านวิชาการ ประโยชน์ต่อสังคมและประโยชน์ต่อประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน
2. เพื่อวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29
3. เพื่อเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตู บาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งมีทีมที่ได้ทำการแข่งขันจากชาติต่าง ๆ จำนวน 8 ชาติดังต่อไปนี้

1. ทีมชาติสหรัฐอเมริกา
2. ทีมชาติจีน
3. ทีมชาติแองโกลา
4. ทีมชาติกรีซ
5. ทีมชาติสเปน
6. ทีมชาติเยอรมนี
7. ทีมชาติออสเตรเลีย
8. ทีมชาติอาร์เจนตินา

โดยมีรายการแข่งขันจำนวน 8 เกมการแข่งขันดังต่อไปนี้

เกมการแข่งขันในรอบแรก (Preliminary Round)

- เกมการแข่งขันที่ 1 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติจีน
- เกมการแข่งขันที่ 2 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติแองโกลา
- เกมการแข่งขันที่ 3 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติกรีซ
- เกมการแข่งขันที่ 4 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน
- เกมการแข่งขันที่ 5 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติเยอรมนี

เกมการแข่งขันในรอบแปดทีมสุดท้าย (Quarterfinal Round)

- เกมการแข่งขันที่ 6 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติออสเตรเลีย

เกมการแข่งขันในรอบสี่ทีมสุดท้าย (Semifinal Round)

- เกมการแข่งขันที่ 7 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติอาร์เจนตินา

เกมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ (Gold Medal Game)

- เกมการแข่งขันที่ 8 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน

2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาอยู่บนพื้นฐานของการทำประตูในเวลาปกติ (Field-Goal)

3. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลจากตำราที่ใช้ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009)

4. ข้อมูลที่ทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบประกอบด้วย

- 4.1 แบบแผนที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอล จำนวน 22 แบบแผน
- 4.2 ตำแหน่งของผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตู จำนวน 5 ตำแหน่ง
- 4.3 แทคติกที่ใช้ในการทำประตู จำนวน 7 แทคติก
- 4.4 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู จำนวน 5 เทคนิค
- 4.5 พื้นที่ใช้ในการทำประตู จำนวน 22 พื้น
- 4.6 เวลาที่ใช้ในการทำประตู จำนวน 10 ช่วงเวลา

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์จาก DVD บันทึกการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 โดยใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 เพื่อทำการวิเคราะห์และประมวลผล โดยสังเกตจากแบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอลอย่างละเอียดด้วยการเปิดดูภาพซ้ำหลาย ๆ ครั้ง แล้วบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องลงในคอมพิวเตอร์ นำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่ แยกประเภท แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ และเปรียบเทียบ แล้วนำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียงแบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอล

ข้อจำกัดของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะแบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอลในช่วงเวลาปกติ (Field-Goal) จากเกมการแข่งขันที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำการแข่งขันกับทีมคู่แข่ง จำนวน 8 เกมการแข่งขัน และการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยฉบับแรกของประเทศในเรื่องแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลในระดับโอลิมปิกเกมส์ จึงจำเป็นต้องมีการแปลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากต่างประเทศ เพราะฉะนั้นจะมีค่าที่ถูกแปลแล้วทำให้เกิดความหมายเหมือนกันในบริบทของการวิจัยในครั้งนี้ก็คือคำว่า “การทำประตู” (Scoring) และ “การยิงประตู” (Shooting)

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษา (Study) หมายถึง การวิเคราะห์และสังเคราะห์ แนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล จากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสาร และงานวิจัย จากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009)

การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การทำการศึกษาถึงแบบแผนและปัจจัยการทำประตู บาสเกตบอลระหว่างทีมบาสเกตบอลทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งในการแข่งขัน บาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอล (Basketball Offensive Scoring Patterns) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู ที่เกิดจากความสามารถเฉพาะตัว หรือด้วยการประสานงานของผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน โดยต้องมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง และมีการใช้จังหวะของการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะ ภายใต้เงื่อนไขว่าต้องไม่มีการทำผิดกติกาการแข่งขันเกิดขึ้น ก่อนที่ทีมจะทำประตู

ทีมชาติสหรัฐอเมริกา (Team USA) หมายถึง ทีมบาสเกตบอลชายที่ชนะเลิศในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

ทีมคู่แข่ง (Opposing Teams) หมายถึง ทีมบาสเกตบอลชายที่ลงทำการแข่งขันกับทีมชาติสหรัฐอเมริกาจากชาติต่าง ๆ จำนวน 7 ชาติ ได้แก่ ทีมชาติจีน ทีมชาติแองโกลา ทีมชาติกรีซ ทีมชาติสเปน ทีมชาติเยอรมนี ทีมชาติออสเตรเลีย ทีมชาติอาร์เจนตินา

กีฬาโอลิมปิกเกมส์ (Olympic Games) หมายถึง การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ฤดูร้อน ครั้งที่ 29 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 8-24 สิงหาคม ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

จังหวะการเล่น (Rhythm of Plays) หมายถึง ลักษณะของการใช้ทักษะการเลี้ยง การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุก การวิ่งตัด และการสกรีน เพื่อช่วยทำให้เกิดการทำประตู

ปัจจัยในการทำประตู (Scoring Factors) หมายถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการทำประตู ในที่นี้ประกอบไปด้วย ตำแหน่งผู้เล่น เทคนิค พื้นที และเวลาที่ใช้ในการทำประตู

ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Positions) หมายถึง ตำแหน่งของผู้เล่นที่ทำประตูในที่นี้หมายถึง ตำแหน่งพอยท์การ์ด (Point Guard) ตำแหน่งชู้ตติงการ์ด (Shooting Guard) ตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward) ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (Power Forward) และตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Tactics) หมายถึง ลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ทำประตู เพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ในเรื่องจังหวะและพื้นที่ก่อนที่จะทำประตู

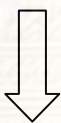
เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Techniques) หมายถึง วิธีการต่าง ๆ ของการทำให้ลูกบอลลงห่วงประตูอย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Areas) หมายถึง บริเวณพื้นที่ในสนามที่มีการทำประตูเกิดขึ้นซึ่งได้ถูกแบ่งออกเป็น 22 พื้นที่

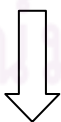
เวลาที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Times) หมายถึง ระยะเวลาที่ใช้ในแบบแผนการทำประตูต่าง ๆ โดยเริ่มนับจากการใช้จังหวะแรกของการเล่น ซึ่งแบบแผนที่เริ่มด้วยการเลี้ยงและการรีบาวด์ จะเริ่มนับเมื่อผู้เล่นที่เริ่มเล่นจังหวะแรกครอบครองบอลอย่างสมบูรณ์แล้ว จนกระทั่งมีการทำประตูเกิดขึ้นโดยเวลาจะสิ้นสุดลงเมื่อลูกบอลถูกปล่อยออกจากมือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลที่ศึกษา
ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29



แบบแผนการทำประตูที่เป็นที่นิยม
แบบแผนการทำประตูที่ได้ประตู
แบบแผนการทำประตูที่ทำคะแนนได้
แบบแผนการทำประตูที่ค้นพบใหม่
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำประตู



ได้แบบแผนและปัจจัยที่มีคุณค่าสำหรับผู้ฝึกสอนหรือโค้ช
สามารถนำแบบแผนและปัจจัยต่าง ๆ ของการทำประตู
บาสเกตบอลมาประยุกต์ใช้ฝึกนักกีฬา เพื่อพัฒนานักกีฬา
ให้ก้าวทันต่อการพัฒนางานบาสเกตบอลโลก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) โดยทำการวิเคราะห์จาก DVD บันทึกการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 จำนวน 8 เกมการแข่งขัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ทีมชาติสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 และทีมคู่แข่งจำนวน 7 ชาติที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อศึกษา วิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่ง

สมมติฐานของการวิจัย

1. ในการศึกษาแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลจากตำราจะพบแบบแผนการทำประตูในรูปแบบใหม่
2. ในการวิเคราะห์เกมการแข่งขันระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่งจะมีแบบแผนการทำประตูหลากหลายรูปแบบและจะพบแบบแผนการทำประตูในรูปแบบใหม่ที่ได้มาจากการศึกษาในตำรา
3. ในการเปรียบเทียบแบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่งจะมีการใช้แบบแผนในการทำประตูแตกต่างกันและจะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอลที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันอย่างเป็นรูปธรรม เป็นแนวทางสำหรับโค้ชและนักกีฬานำไปใช้ในการฝึกซ้อม การโค้ช และการพัฒนาส่งเสริมการเล่นบาสเกตบอลได้อย่างทันต่อการเปลี่ยนแปลงของวงการบาสเกตบอลโลก
2. ได้ค้นพบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลใหม่ ๆ ซึ่งโค้ชและนักกีฬาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับทีมของตนเองได้
3. ได้ทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของแบบแผนการทำประตูซึ่งโค้ชและนักกีฬาสามารถนำไปเป็นข้อมูลประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับทีมของตนเองได้
4. ได้ทราบถึงความแตกต่างของแบบแผนและปัจจัยที่ใช้สำหรับการทำประตูบาสเกตบอลของทีมบาสเกตบอลระดับโลกระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีม

คู่แข่ง ซึ่ง เป็น ประโยชน์ ต่อ โค้ช และ นักกีฬา ในการ วิเคราะห์ เกม การแข่งขัน ไป
ประยุกต์ ใช้ กับ ทีม ของ ตน

5. เป็น ประโยชน์ ใน การ ศึกษา วิจัย ต่อ ไป ใน อนาคต และ เป็น พื้นฐาน การ วิจัย ที่ เกี่ยว กับ
แบบแผน และ ปัจจัย การ ทำ ประสิทธิภาพ ใน กีฬา บาสเกตบอล



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสาร ตำรา ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาประกอบการพิจารณา และเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งเรียบเรียงได้ดังต่อไปนี้ คือ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล

ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์

ตอนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ตอนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล

ความรู้เกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล

บาสเกตบอล (Basketball) เป็นกีฬานานาชาติหนึ่งซึ่งแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 5 คน พยายามทำคะแนนโดยการโยนลูกเข้าห่วงหรือตะกร้า (basket) ภายใต้กติกาการเล่นมาตรฐานที่คิดค้นขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2434 (ค.ศ. 1891) โดยเจมส์ ไนสมิท บาสเกตบอลได้ถูกพัฒนาขึ้นเป็นกีฬาสากล กีฬานี้มีจุดเริ่มต้นจากวายเอ็มซีเอ (YMCA: Young Men's Christian Association) ลีกที่เกิดขึ้นในสมัยแรก ๆ เป็นระดับมหาวิทยาลัย ต่อมากลายเป็นกีฬาอาชีพ มีการจัดตั้งลีกเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) และเริ่มมีการแข่งขันในกีฬาโอลิมปิกเมื่อ พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936) ถึงแม้ว่าในระยะแรกยังเป็นกีฬาที่เล่นเฉพาะในสหรัฐอเมริกา กีฬาชนิดนี้แพร่ขยายไปสู่ระดับสากลอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันมีนักกีฬาและทีมที่มีชื่อเสียงในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก

บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่เล่นในร่มเป็นหลัก สนามที่ใช้เล่นมีขนาดค่อนข้างเล็ก คะแนนจะได้จากการโยนลูกเข้าห่วงจากด้านบน (เรียกว่า ชู้ต, Shoot) ทีมที่มีคะแนนมากกว่าในตอนจบเกมจะเป็นฝ่ายชนะ ผู้เล่นสามารถพาลูกไปโดยการกระดอนลูกกับพื้น (เลี้ยงลูก, Dribble) หรือส่งลูก

กันระหว่างเพื่อนร่วมทีม เกมจะห้ามการกระทบกระทั่งเพื่อทำให้เป็นฝ่ายได้เปรียบ (ฟาวล์, Foul) และมีกฎข้อบังคับเกี่ยวกับการครอบครองบอล

เกมบาสเกตบอลมีการพัฒนาเทคนิคการเล่นต่าง ๆ เช่น การยิงประตู การส่ง และการเลี้ยงลูก รวมไปถึงตำแหน่งผู้เล่น (ซึ่งตามกฎหมายแล้วไม่จำเป็นต้องมี) และตำแหน่งการยืนในเกมรุกและเกมรับ ผู้เล่นที่ตัวสูงถือเป็นข้อได้เปรียบ ถึงแม้ว่าในการแข่งขันจะถูกควบคุมโดยกฎกติกา แต่ก็มีแนวคิดในการเล่นรูปแบบอื่น ๆ สำหรับเล่นเพื่อการผ่อนคลายก็มี นอกจากนี้บาสเกตบอลยังเป็นกีฬาที่คนนิยมดูอีกด้วย

ประวัติ

ยุคแรกของบาสเกตบอล

ความพิเศษอย่างหนึ่งของบาสเกตบอล คือถูกคิดขึ้นโดยคนเพียงคนเดียวต่างจากกีฬาส่วนใหญ่ที่วิวัฒนาการมาจากกีฬาอีกชนิด ในช่วงต้นเดือนธันวาคม พ.ศ. 2434 ดร.เจมส์ ไนสมิท ชาวอเมริกันที่เกิดในแคนาดา และเป็นผู้ดูแลสถานที่ของวิทยาลัยแห่งหนึ่งของสมาคมวายเอ็มซีเอ (ปัจจุบันคือ วิทยาลัยสปริงฟิลด์, Springfield College) ในเมืองสปริงฟิลด์ มลรัฐแมสซาชูเซตส์ มีความตั้งใจที่จะค้นหาเกมใหม่ ๆ เพื่อช่วยให้คนมีกิจกรรมทำระหว่างฤดูหนาวในแถบนิวอิงแลนด์ หลังจากที่เขาได้ไตร่ตรองหากิจกรรมที่ไม่รุนแรงเกินไปและเหมาะสมกับการเล่นในโรงยิม ในที่สุดเขาก็ได้คิดค้นเกมหนึ่งขึ้นมาและเขียนกฎพื้นฐานของเกมนั้น โดยมีอุปกรณ์การเล่น คือ ตะกร้าใส่ลูกพีชที่ถูกตอกตะปูติดเข้ากับผนังโรงยิมและลูกฟุตบอลที่ถูกนำมาใช้ในการเล่น เกมแรกที่เล่นเป็นทางการเกิดขึ้นในโรงยิมวายเอ็มซีเอ ในเดือนถัดมาคือ เมื่อวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2435 (ค.ศ. 1891) ในสมัยนั้น เล่นโดยใช้ผู้เล่นจำนวนเก้าคน สนามที่ใช้ก็มีขนาดประมาณครึ่งหนึ่งของสนามเอ็นบีเอในปัจจุบัน สำหรับชื่อ “บาสเกตบอล” นั้นเป็นชื่อที่ถูกเสนอโดยนักเรียนคนหนึ่ง และเป็นชื่อที่นิยมใช้กันมาตั้งแต่ในช่วงแรก ๆ จนกระทั่งเกมแพร่ขยายไปยัง วายเอ็มซีเอที่อื่น ๆ ทั่วประเทศสหรัฐอเมริกา ไม่นานนักก็มีเล่นกันทั่วประเทศ

แต่ที่น่าสนใจคือ ถึงแม้ว่า วายเอ็มซีเอ จะเป็นผู้ที่พัฒนาและเผยแพร่เกมในตอนแรก ภายในหนึ่งทศวรรษสมาคมก็ไม่สนับสนุนกีฬานี้อีก เนื่องจากการเล่นที่รุนแรงและผู้ชมที่ไม่สุภาพ สมาคมกีฬาสมัครเล่นอื่น ๆ มหาวิทยาลัย และทีมอาชีพก็เข้ามาแทนที่ ก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง สหภาพการกีฬาสมัครเล่น (Amateur Athletic Union) และ สมาคมการแข่งขันกีฬาระหว่างวิทยาลัย (Intercollegiate Athletic Association) (ซึ่งปัจจุบันคือเอ็นซีดีบีบีเอ, NCAA) ได้แข่งขันกันเพื่อจะเป็นผู้กำหนดกติกาของเกม

เดิมนั้นการเล่นบาสเกตบอลจะใช้ลูกฟุตบอล ลูกบอลที่ทำขึ้นสำหรับบาสเกตบอล โดยเฉพาะในตอนแรกมีสีน้ำตาล ช่วงปลายปี 1950 จึงเปลี่ยนมาใช้ลูกสีส้มเพื่อให้ผู้เล่นและผู้ชมมองเห็นลูกได้ง่ายขึ้น และก็ใช้ต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ผู้ที่ริเริ่มใช้ลูกบาสเกตบอลสีส้มคือนาย โทนี ฮิงเคิล (Tony Hinkle) โค้ชมหาวิทยาลัยบัตเลอร์ (Butler University)

ลีกระดับมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา และลีกอื่น ๆ

ในสมัย เป็นตัวตั้งตัวตีในการเริ่มบาสเกตบอลระดับมหาวิทยาลัย โดยเป็นโค้ชให้กับมหาวิทยาลัยแคนซัส (University of Kansas) เป็นเวลา 6 ปี ลีกระดับมหาวิทยาลัยถือกำเนิดในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1920 และเริ่มทัวร์นาเมนต์ที่ชื่อ เอ็นไอที (NIT: National Invitation Tournament) ในนิวยอร์กเมื่อปี พ.ศ. 2481 (ค.ศ. 1938) ช่วง พ.ศ. 2491 ถึง 2494 บาสเกตบอลระดับมหาวิทยาลัยประสบปัญหา นักกีฬาถูกซื้อเพื่อผลทางการพนัน เนื่องจากกลุ่มคนที่โกงนี้เกี่ยวข้องกับ เอ็นไอที ทำให้อีกทัวร์นาเมนต์ซึ่งเป็นของ เอ็นซีเอเอ (NCAA) ขึ้นแข่งเอ็นไอทีในแง่ความสำคัญ ปัจจุบันทัวร์นาเมนต์เอ็นซีดับเบิลเอ หรือที่นิยมเรียกกันว่า “มาร์ชแมดเนส” (March Madness) ซึ่งแข่งในช่วงเดือนมีนาคมของทุกปี ถือเป็นรายการแข่งขันระดับต้น ๆ ในสหรัฐอเมริกา เป็นรองแค่เพียงซูเปอร์โบวล์ของกีฬาอเมริกันฟุตบอล และเวิลด์ซีรีส์ของกีฬาเบสบอลเท่านั้น

ในปี 1920 มีทีมบาสเกตบอลอาชีพเกิดขึ้นเป็นร้อยทีมตามเมืองต่าง ๆ ในสหรัฐอเมริกา ไม่มีการจัดระบบเกมอาชีพ เช่น นักกีฬาย้ายทีมไปมา ทีมแข่งกันในโรงเก็บอาวุธ และโรงเตี๊ยม มีลีกเกิดใหม่และล้มไป บางทีมเล่นถึงสองร้อยเกมในหนึ่งปีก็มี

ส่วนระดับมัธยมปลาย (High School) ของสหรัฐก็เป็นที่นิยมเช่นเดียวกัน ปัจจุบันเกือบทุกโรงเรียนจะมีทีมบาสเกตบอลประจำโรงเรียน ในฤดูกาล ทัวทั้งสหรัฐมีนักเรียนชายหญิงรวมกันถึง 1,002,797 คน เล่นเป็นตัวแทนในการแข่งขันระหว่างโรงเรียน มลรัฐอินเดียนาและเคนทักกีเป็นสองมลรัฐที่คนให้ความสนใจบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายมากเป็นพิเศษ

เอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association)

ในปี พ.ศ. 2489 ลีกเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) ได้ก่อตั้งขึ้นโดยรวบรวมทีมอาชีพชั้นนำ และทำให้กีฬาบาสเกตบอลระดับอาชีพได้รับความนิยมสูงขึ้น ปี พ.ศ. 2510 มีการจัดตั้งลีกเอบีเอ (ABA: American Basketball Association) ขึ้นมาอีกลีกหนึ่งและเป็นคู่แข่งอยู่ช่วงหนึ่งก่อนที่ลีกทั้งสองก็ควบรวมกันในปี พ.ศ. 2519

ใน เอ็นบีเอ มีผู้เล่นที่มีชื่อเสียงหลายคน เช่น จอร์จ มิคาน (George Mikan) ผู้เล่นร่างใหญ่ที่โดดเด่นในยุคแรก บอบ คอซี (Bob Cousy) ผู้มีทักษะการครองบอล บิล รัสเซล (Bill Russell) ผู้ที่เก่งด้านการตั้งรับ วิลท์ แชมเบอร์เลน (Wilt Chamberlain) รวมถึง ออสการ์ โรเบิร์ตสัน (Oscar Robertson) และ เจอร์รี เวสต์ (Jerry West) ผู้ที่เก่งในรอบด้าน คารีม अबดุล-จับบาร์ (Kareem Abdul-Jabbar) และ บิล วอลตัน (Bill Walton) ผู้เล่นร่างยักษ์ในยุคหลัง จอห์น สต็อกตัน (John Stockton) ผู้ที่มีทักษะการคุมเกม ตลอดจนผู้เล่นสามคนที่ทำให้ เอ็นบีเอ ได้รับความนิยมจนถึงขีดสุด คือ แลร์รี เบิร์ด (Larry Bird) แมจิก จอห์นสัน (Magic Johnson) และ ไมเคิล จอร์แดน (Michael Jordan)

ลีกดับเบิลยูเอ็นบีเอ (WNBA: Women's National Basketball Association) สำหรับบาสเกตบอลหญิงเริ่มเล่นในปี พ.ศ. 2540 ถึงแม้ว่าในฤดูกาลแรกจะไม่ค่อยมีคนดู นักกีฬาที่มีชื่อหลายคน เช่น เซอริล สวูปส์ (Sheryl Swoopes) ลิซา เลสลีย์ (Lisa Leslie) และ ซู เบิร์ด (Sue Bird) ช่วยเพิ่มความนิยมและระดับการแข่งขันของลีก ลีกบาสเกตบอลหญิงอื่น ๆ ล้มไปเนื่องจากความสำเร็จของดับเบิลยูเอ็นบีเอ

บาสเกตบอลระดับสากล

สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (International Basketball Federation) ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2475 มีสมาชิกก่อตั้งจำนวน 8 ชาติ ได้แก่ อาร์เจนตินา เซกโกสโลวะเกีย กรีซ อิตาลี ลัตเวีย โปรตุเกส โรมานี และสวีตเซอร์แลนด์ ในสมัยนั้นสหพันธ์ดูแลเฉพาะนักกีฬา "สมัครเล่น" ในปัจจุบันสหพันธ์ได้ใช้ชื่อย่อจากภาษาฝรั่งเศส คือ (Fédération Internationale de Basketball Amateur) หรือ ฟีบา (FIBA) โดยตัวอักษร "A" ย่อมาจากคำว่า "Amateur" ซึ่งแปลว่า "สมัครเล่น"

บาสเกตบอลถูกบรรจุในกีฬาโอลิมปิกเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2479 ถึงแม้ว่าเคยจัดการแข่งขันเป็นกีฬาสาธิตก่อนหน้านั้นนานมากเมื่อ พ.ศ. 2447 สหรัฐอเมริกาถือเป็นประเทศที่เก่งกีฬา นี้ และทีมชาติสหรัฐอเมริกาพลาดเหรียญทองเพียง 3 ครั้งเท่านั้น โดยครั้งแรกที่พลาดแข่งที่มิวนิก ในปี พ.ศ. 2515 โดยแพ้ให้กับทีมสหภาพโซเวียต การแข่งขันเวิลด์แชมเปียนชิปส์ (World Championships) สำหรับบาสเกตบอลชายเริ่มแข่งปี พ.ศ. 2493 ที่ประเทศอาร์เจนตินา ส่วนประเภทหญิงเริ่มแข่งสามปีถัดมาในประเทศชิลี กีฬาบาสเกตบอลหญิงเริ่มแข่งในโอลิมปิกปี พ.ศ. 2519 โดยมีทีมที่โดดเด่น เช่น บราซิล ออสเตรเลีย และสหรัฐอเมริกา

กีฬา ยกเลิกการแข่งขันผู้เล่นเป็นสมัครเล่นและอาชีพเมื่อ พ.ศ. 2532 และปี พ.ศ. 2535 ผู้เล่นอาชีพก็ได้แข่งในกีฬาโอลิมปิกเป็นครั้งแรก ความยิ่งใหญ่ของสหรัฐอเมริกากลับมาอีกครั้งโดยการส่งดรีมทีม ที่ประกอบด้วยผู้เล่นจากเอ็นบีเอ แต่ปัจจุบันประเทศอื่นสามารถพัฒนาตามทันสหรัฐอเมริกา ทีมที่มีผู้เล่นเอ็นบีเอล้วน ๆ ได้ที่หกในการแข่งเวิลด์แชมเปียนชิปส์ในปี พ.ศ. 2545 ที่เมืองอินดีอานาโพลิส ตามหลัง เซอร์เบียและมอนเตเนโกร อาร์เจนตินา เยอรมนี นิวซีแลนด์ และสเปน ในโอลิมปิกปี พ.ศ. 2547 สหรัฐอเมริกาแพ้เป็นครั้งแรกนับจากที่เริ่มใช้ผู้เล่นอาชีพ โดยแพ้ให้กับทีมชาติเปอรโตริโก และสุดท้ายได้เป็นอันดับสาม รองจากอาร์เจนตินา และอิตาลี

ปัจจุบัน มีการแข่งขันทัวร์นาเมนต์บาสเกตบอลทั่วโลกในทุกระดับอายุ ตั้งแต่ 5 ปี จนถึง 60 ปี ระดับมัธยมปลาย (High School) มหาวิทยาลัย (College) ไปจนถึงระดับลีกอาชีพ (Professional) และมีการแข่งขันทั้งประเภทชายและหญิง กีฬาชนิดนี้ได้รับความนิยมจากทั่วโลก สังเกตได้จากสัญชาติของผู้เล่นในลีก เอ็นบีเอ จะสามารถพบนักกีฬาจากทั่วทุกมุมโลก เช่น สตีฟ แนช (Steve Nash) ผู้ที่ได้รับรางวัลผู้เล่นทรงคุณค่าในเอ็นบีเอปี พ.ศ. 2548 เป็นชาวแคนาดาที่เกิดที่ประเทศแอฟริกาใต้ และดาราตั้งของทีมดัลลัส แมฟเวอริกส์ เดิร์ก โนวิตสกี (Dirk Nowitzki) ก็เกิดในประเทศเยอรมนีและเล่นให้กับทีมชาติเยอรมนี

อีกตัวอย่างซึ่งแสดงให้เห็นการพัฒนาถึงระดับโลก คือ ทีมบอลทัวร์นาเมนต์ ซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นยอดเยี่ยมจากการแข่งเวิลด์แชมเปียนชิปส์ปี พ.ศ. 2545 ได้แก่ เดิร์ก โนวิตสกี เปญา สตอยาคอวิช (Peja Stojakovic) จากเซอร์เบียและมอนเตเนโกร มานู จิโนบิลี (Manu Ginobili) จากอาร์เจนตินา เหยา หมิง (Yao Ming) จากจีน และ เปรโร คาเมรอน (Pero Cameron) จากนิวซีแลนด์ ทุกคนยกเว้นคาเมรอนกลายเป็นผู้เล่นในลีกเอ็นบีเอในเวลาต่อมา

กฎและกติกา

กฎเกี่ยวกับขนาดและเวลาที่ใช้แข่ง อาจแตกต่างกันขึ้นกับทัวร์นาเมนต์หรือองค์กรที่จัดการแข่งขัน รายละเอียดในส่วนนี้จะใช้ของสากลและเอ็นบีเอเป็นหลัก

จุดมุ่งหมายของเกมคือ การทำคะแนนให้ได้มากกว่าคู่แข่งโดยการโยนลูกเข้าห่วงของคู่ต่อสู้จากด้านบน ในขณะที่ป้องกันไม่ให้คู่ต่อสู้โยนลูกลงห่วงของฝ่ายตน การโยนลูกในลักษณะนี้ในภาษาอังกฤษเรียกว่า “ชู้ต” (Shoot) หรือ “ช็อต” (Shot) การยิงประตูที่เข้าห่วงจะได้สองคะแนน แต่ถ้าผู้ยิงประตูอยู่เลยเส้นสามคะแนนออกไปในขณะที่ยิงประตูก็จะได้สามคะแนน เส้นสามคะแนนจะอยู่ห่างจากห่วงเป็นระยะ 6.25 เมตร (20 ฟุต 5 นิ้ว) ในกติกาสากล และ 23 ฟุต 9 นิ้ว (7.24

เมตร) ในกติกาเอ็นบีเอ ส่วนการยิงประตูโทษหรือที่เรียกว่า ฟรีโทรว์ (Free Throw) จะมีค่าหนึ่งคะแนน

กติกาการเล่น

เกมจะแบ่งการเล่นเป็น 4 ควอเตอร์ (Quarter) แต่ละควอเตอร์มี 10 นาที (กติกาสากล) หรือ 12 นาที (กติกาของลีกเอ็นบีเอ) ช่วงพักครึ่งนาน 15 นาที ส่วนพักอื่น ๆ ยาว 2 นาที ช่วงต่อเวลา (Overtime) ยาว 5 นาที ทีมจะสลับด้านสนามเมื่อเริ่มครึ่งหลัง เวลาจะเดินเฉพาะระหว่างที่เล่น และนาฬิกาจะหยุดเดินเมื่อเกมหยุด เช่น เมื่อเกิดการฟาวล์ หรือระหว่างการยิงประตูโทษ เป็นต้น ดังนั้นเวลาทั้งหมดที่ใช้แข่งขันมักยาวกว่านี้มาก (ประมาณสองชั่วโมง)

ในขณะใดขณะหนึ่งจะมีผู้เล่นในสนามฝ่ายละห้าคน และจะมีผู้เล่นสำรองสูงสุดทีมละเจ็ดคน สามารถเปลี่ยนตัวได้ไม่จำกัดและเปลี่ยนได้เฉพาะเมื่อเกมหยุด ทีมยังมีโค้ชที่ดูแลทีมและวางกลยุทธ์ในการเล่น รวมถึงผู้ช่วยโค้ช ผู้จัดการทีม นักสถิติ แพทย์ และเทรนเนอร์

เครื่องแบบนักกีฬาสำหรับทีมชายและหญิงตามมาตรฐานได้แก่ กางเกงขาสั้นและเสื้อกล้ามที่มีหมายเลขผู้เล่นชัดเจนพิมพ์ทั้งด้านหน้า และด้านหลัง รองเท้าเป็นรองเท้ากีฬาหุ้มข้อเท้า อาจมีชื่อทีม ชื่อนักกีฬา และสปอนเซอร์ ปรากฏบนชุดด้วยก็ได้

แต่ละทีมจะได้เวลานอกจำนวนหนึ่งสำหรับให้โค้ชและผู้เล่นปรึกษากัน มักยาวไม่เกินหนึ่งนาที ยกเว้นเมื่อต้องการโฆษณาระหว่างการถ่ายทอดสด

เกมควบคุมโดยกรรมการและหัวหน้ากรรมการผู้ตัดสินในสนาม และกรรมการโต๊ะ กรรมการโต๊ะมีหน้าที่บันทึกคะแนน ควบคุมเวลา บันทึกจำนวนฟาวล์ผู้เล่นและฟาวล์ทีม ดูเรื่องการเปลี่ยนตัว ลูกศรชี้ทิศทางครอบครองบอล (Possession Arrow) และเวลาในการครอบครองบอลก่อนทำประตูภายในเวลา 24 วินาที (Shot Clock)

อุปกรณ์การเล่น

อุปกรณ์ที่จำเป็นจริง ๆ ในกีฬาบาสเกตบอลมีเพียงลูกบอลและสนามที่มีห่วงติดอยู่ที่ปลายทั้งสองด้าน การเล่นในระดับแข่งขันต้องใช้อุปกรณ์อื่น เช่น นาฬิกา กระดาษบันทึกคะแนน สกอร์บอร์ด ลูกศรชี้ทิศทางครอบครองบอล (Possession Arrow) ระบบหยุดนาฬิกาด้วยนกหวีด เป็นต้น

ลูกบาสเกตบอลสำหรับชายมีเส้นรอบวงประมาณ 30 นิ้ว (76 เซนติเมตร) และหนักประมาณ 1 ปอนด์ 5 ออนซ์ (600 กรัม) ลูกบาสเกตบอลสำหรับหญิงมีเส้นรอบวงประมาณ 29 นิ้ว (73 ซม.) และหนักประมาณ 1 ปอนด์ 3 ออนซ์ (540 กรัม) สนามบาสเกตบอลมาตรฐานในเกมสากลมีขนาด 28 คูณ 15 เมตร (ประมาณ 92 คูณ 49 ฟุต) ส่วนในเอ็นบีเอมีขนาด 94 คูณ 50 ฟุต (29 คูณ 15 เมตร) พื้นสนามส่วนใหญ่ทำด้วยไม้

ห่วงที่ทำจากเหล็กหล่อพร้อมทั้งตาข่ายและแป้นติดอยู่ที่ปลายทั้งสองด้านของสนาม ในการแข่งขันเกือบทุกระดับ ขอบห่วงด้านบนอยู่สูงจากพื้น 10 ฟุต (3.05 เมตร) พอดีและถัดเข้ามาจากเส้นหลัง 4 ฟุต (1.2 เมตร) ถึงแม้ว่าขนาดของสนามและแป้นอาจแตกต่างกันออกไป แต่ความสูงของห่วงถือว่าสำคัญมาก ถึงตำแหน่งจะคลาดเคลื่อนไปเพียงไม่กี่นิ้วก็มีผลต่อการชู้ตอย่างมาก

ข้อบังคับ

ลูกบาสเกตบอลสามารถเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเข้าหาห่วงโดยการยิงประตู การส่งระหว่างผู้เล่น การขว้าง การเคาะลูก การกลิ้งลูก หรือ การเลี้ยงลูก โดยการให้ลูกกระดอนกับพื้นขณะวิ่ง ภาษาอังกฤษเรียกว่า “ดริบบลิง” (Dribbling)

ลูกบาสเกตบอลจะต้องอยู่ในสนาม ที่มุดท้ายที่สัมผัสลูกก่อนที่ลูกจะออกนอกสนามจะสูญเสียการครอบครองบอล ห้ามผู้เล่นขยับขาทั้งสองพร้อมกันในขณะเลี้ยงลูกเรียกว่า “แทรวลิ่ง” (Travelling) การเลี้ยงบอลพร้อมกันทั้งสองมือ หรือเลี้ยงบอลแล้วจับลูกแล้วเลี้ยงลูกต่อเรียกว่า “ดับเบิล-ดริบบลิง” (Double-Dribbling) เวลาเลี้ยง มือของผู้เล่นต้องอยู่ด้านบนของลูก มิฉะนั้นจะนับว่าถือลูก (Carrying) ถ้าทีมพาลูกไปยังแดนของฝ่ายตรงข้ามของสนาม (Frontcourt) แล้ว ห้ามนำลูกกลับเข้าแดนตนเอง (Backcourt) อีก ห้ามเตะหรือชกลูก ถ้าทำผิดกฎข้อห้ามเหล่านี้จะเสียการครอบครองบอล อีกฝ่ายจะเป็นฝ่ายได้ลูกไปเล่น แต่ถ้าฝ่ายรับทำผิดกฎ ฝ่ายที่ครอบครองจะได้เริ่มเวลาในการครอบครองบอลก่อนทำประตู ภายในเวลา 24 วินาที (Shot Clock) ใหม่

ผู้เล่นจะต้องนำลูกจากแดนตัวเอง ข้ามเข้าแดนตรงข้ามภายในเวลาที่กำหนด (8 วินาทีทั้งในกติกาสากล และเอ็นบีเอ) ต้องทำประตูภายในเวลา 24 วินาที ถือลูกขณะที่ถูกยื่นป้องกันอย่างใกล้ชิดโดยฝ่ายตรงข้ามได้ไม่เกิน 5 วินาที อยู่ในบริเวณใต้แป้นได้ไม่เกิน 3 วินาที กฎเหล่านี้มีไว้เป็นรางวัลแก่การตั้งรับที่ดี

ห้ามผู้เล่นรบกวนห่วง หรือ ลูก ขณะเคลื่อนที่คล้อยลงมายังห่วง หรือ ขณะอยู่บนห่วง (ในเอ็นบีเอ ยังรวมกรณีลูกอยู่เหนือห่วงพอดี) การฝ่าฝืนข้อห้ามนี้เรียก โกลเท็นดิง (Goaltending) ถ้าฝ่ายรับทำผิดจะถือว่าการทำประตูสำเร็จและอีกฝ่ายได้คะแนน แต่ถ้าฝ่ายรุกทำผิดจะไม่คิดคะแนน การทำประตูครั้งนี้และเสียการครองบอล

การฟาวล์

การเล่นที่กระทบกระทั่งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้อีกฝ่ายเสียเปรียบและไม่เป็นธรรม ถือเป็นข้อห้ามที่ถ้าฝ่าฝืนจะนับเป็น ฟาวล์ (Foul) ผู้เล่นตั้งรับมักจะเป็นคนทำฟาวล์แต่ผู้เล่นฝ่ายรุกก็สามารถทำฟาวล์ได้เช่นเดียวกัน คนที่ถูกฟาวล์จะได้ส่งลูกจากข้างสนาม (Inbound) เพื่อเล่นต่อ หรือได้ยิงประตูลูกโทษ หรือ ฟรีโทรว์ (Free Throw) ถ้าการฟาวล์เกิดขึ้นขณะกำลังยิงประตู การยิงประตูโทษลงห่วงครั้งหนึ่งจะได้หนึ่งคะแนน ผู้เล่นจะได้ยิงประตูโทษที่ครั้งขึ้นอยู่กับว่าลูกที่ผู้เล่นยิงประตูตอนถูกฟาวล์นั้นได้แต้มหรือไม่ และอยู่ในบริเวณ 2 คะแนน หรือ 3 คะแนน เวลายิงประตูโทษผู้เล่นต้องยืนหลังเส้นลูกโทษซึ่งห่างจากห่วง 4.5 เมตร (15 ฟุต)

การที่จะนับว่าเป็นการฟาวล์หรือไม่ขึ้นอยู่กับกฎของกรรมการผู้ตัดสิน ว่าผู้เล่นเกิดการได้เปรียบในการเล่นอย่างขาดสติหรือไม่ ทำให้บางครั้งมีความเห็นขัดแย้งกับการเรียกฟาวล์ของกรรมการ การกระทบกระทั่งในกีฬาบาสเกตบอลเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และการเรียกฟาวล์อาจแตกต่างกันในแต่ละเกม ลึก หรือแม้กระทั่งกรรมการตัดสินแต่ละคน

ผู้เล่นหรือโค้ชซึ่งแสดงความไม่มีน้ำใจนักกีฬา เช่น เถียงกับกรรมการ หรือ ชกกับผู้เล่นอื่น อาจถูกเทคนิคฟาวล์ หรือ ฟาวล์เทคนิค (Technical Foul) ซึ่งถูกลงโทษโดยให้อีกทีมได้ยิงประตูโทษ (รายละเอียดขึ้นอยู่กับลีก) ถ้าเกิดเหตุการณ์ซ้ำก็อาจถูกไล่ออกจากสนามได้ ฟาวล์ที่เกิดจากการเล่นที่รุนแรงเกินไป จะเรียกว่าฟาวล์ขาดน้ำใจนักกีฬา หรือ ฟาวล์รุนแรง (Unsportsmanlike Foul) ในสากลหรือ (Flagrant Foul) ในเอ็นบีเอ ก็จะได้รับโทษที่สูงขึ้นกว่าฟาวล์ธรรมดา บางครั้งอาจถูกให้ออกจากสนามด้วย

ถ้าทีมทำฟาวล์เกินกว่าที่กำหนด (ในหนึ่งควอเตอร์ หรือ ในครึ่งเกม) ซึ่งก็คือ 4 ครั้งสำหรับกติกาสากลและเอ็นบีเอ ทีมตรงข้ามสามารถยิงประตูโทษสำหรับการฟาวล์ที่เกิดขึ้นในครั้งต่อ ๆ ไปจากนั้นจนกว่าจะจบช่วง ไม่ว่าจะการฟาวล์จะเกิดขึ้นขณะกำลังยิงประตูหรือไม่ (รายละเอียดขึ้นอยู่กับลีก) ถ้าผู้เล่นฟาวล์รวมห้าครั้งนับเทคนิคฟาวล์ด้วย (บางลีกรวมถึงเอ็นบีเอ ยอมให้ฟาวล์ได้ 6 ครั้ง) ผู้เล่นนั้นไม่สามารถเล่นในเกมได้อีก เรียกว่าฟาวล์เอาท์ (Foul Out)

เทคนิคพื้นฐาน

ตำแหน่งและโครงสร้างของผู้เล่น

ถึงแม้ว่าในกฎจะไม่กำหนดตำแหน่งใด ๆ ของผู้เล่น แต่เรื่องนี้มีวิวัฒนาการจนเป็นส่วนหนึ่งของบาสเกตบอล ในช่วง 50 ปีแรกของเกมจะใช้การ์ดสองคน ฟอ์เวิร์ด 2 คน และเซ็นเตอร์ 1 คน ในการเล่น ตั้งแต่ปี 1980 เป็นต้นมา มีการแบ่งชัดเจนขึ้นเป็น พอยท์การ์ด (หรือการ์ดจ่าย) ชู้ตติ้งการ์ด สมอลฟอ์เวิร์ด เพาเวอร์ฟอ์เวิร์ด และเซ็นเตอร์ ในบางครั้งทีมอาจเลือกใช้ การ์ด 3 คน แทนฟอ์เวิร์ด หรือเซ็นเตอร์คนหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า “Three Guard Offense”

การเล่นตั้งรับ มีหลักการแตกต่างกันสองรูปแบบ คือ ตั้งรับแบบโซน (Zone Defense) และ แบบแมน-ทู-แมน (Man-to-Man Defense) การตั้งรับแบบโซน ผู้เล่นจะยืนคุมผู้เล่นฝ่ายบุกที่อยู่ในโซนที่ตัวเองรับผิดชอบ ส่วนแบบ แมน-ทู-แมน นั้น ผู้เล่นฝ่ายรับแต่ละคนจะยืนคุมและป้องกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตามที่โค้ชวางแผนการเล่นเอาไว้

ส่วนการรุกเพื่อทำคะแนนมีหลากหลายกว่า ซึ่งเกี่ยวข้องกับแผนการส่งลูก และการเคลื่อนไหวของผู้เล่นที่ไม่ถือลูก “การคัท” (Cut) หรือวิ่งตัด คือการที่ผู้เล่นที่ไม่มีลูกวิ่งอย่างรวดเร็วไปยังตำแหน่งที่ได้เปรียบ “การสกรีน” (Screen) หรือ “พิก” (Pick) คือการที่ผู้เล่นฝ่ายบุกยืนขวางทางผู้เล่นฝ่ายรับที่ประกบเพื่อนร่วมทีมในขณะที่เพื่อนร่วมทีมนั้นวิ่งตัดมาด้านข้าง การเล่นสองแบบนี้สามารถรวมเข้าเป็น “พิกแอนด์โรล” (Pick and Roll) โดยที่ผู้เล่นคนแรกทำ “พิก” จากนั้นก็หมุนตัววิ่งเข้าหาห่วง ซึ่งเรียกว่า “โรล” “สกรีน” และ “คัท” เป็นส่วนสำคัญของการเล่น ทำให้ส่งลูกและทำคะแนนได้สำเร็จ ทีมมักมีแผนการเล่นที่หลากหลายเพื่อให้อีกฝ่ายไม่สามารถคาดเดาการเล่นได้ ในสนามผู้เล่นตำแหน่งพอยท์การ์ดมักมีหน้าที่บอกแผนการเล่นที่จะใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีม

โครงสร้างของการตั้งรับ การบุก และตำแหน่งการเล่น ถูกเน้นในการเล่นบาสเกตบอลระดับสูง และเป็นสิ่งที่โค้ชจะขอเวลานอกเพื่อคุยกับลูกทีม

การยิงประตู

การยิงประตูเพื่อทำคะแนนนั้นวิธีการจะแตกต่างกันไป ขึ้นกับผู้เล่นและสถานการณ์ ที่จะอธิบายต่อไปนี้เป็นเทคนิคพื้นฐานที่นิยมใช้มากที่สุด

ผู้เล่นเอาลูกไปพักบนปลายนิ้วมือข้างที่ถนัด ให้อยู่สูงกว่าศีรษะเล็กน้อย ส่วนมืออีกข้างประคองด้านข้างลูก จากนั้นก็ยืดแขนข้างที่พักลูกให้เหยียดตรงให้ลูกลอยออกจากปลายนิ้วใน

ขณะที่ บิดข้อมือลง ปกติมืออีกข้างประคองลูกเพื่อความคุมทิศทางยิงประตูเท่านั้น ไม่มีส่วนในการให้แรงส่ง

ผู้เล่นมักยิงประตูให้ลูกหมุนแบบ แบ็คสปิน (Backspin) กล่าวคือหมุนย้อนไปข้างหลัง ขณะที่ลูกเคลื่อนที่ไปยังห่วง ซึ่งจะช่วยป้องกันไม่ให้ลูกกระดอนออกจากห่วงหลังจากการกระทบ ผู้เล่นส่วนมากยิงประตูไปยังห่วงตรง ๆ แต่ในบางครั้งผู้ยิงประตูอาจต้องขู้ดให้กระดอนกับแป้นแทน

วิธีการยิงประตูที่ใช้บ่อยสุด ได้แก่ เซ็ตช็อต (Set Shot) และ จัมพ์ช็อต (Jump Shot) เซ็ตช็อต คือการยิงประตูขณะที่ทั้งสองเท้ายังอยู่ติดพื้น ใช้ในการยิงประตูโทษ ส่วนจัมพ์ช็อต คือการยิงประตูขณะที่กำลังกระโดดแล้วปล่อยลูกขณะที่ตัวอยู่ตำแหน่งลอยตัวสูงสุด การยิงประตูวิธีนี้ให้กำลังมากกว่าและยิงประตูได้ไกล อีกทั้งสามารถกระโดดลอยตัวเหนือผู้เล่นที่ยืนตั้งรับได้ด้วย

ผู้เล่นที่ยิงประตูเก่งนอกจากจะมีสัมผัส การทรงตัว ความกล้า และการฝึกฝนที่ดีแล้ว ยังต้องรู้จักเลือกโอกาสการยิงประตูอีกด้วย ผู้เล่นระดับแนวหน้ามักยิงประตูไม่พลาดเมื่อไม่มีผู้เล่นอื่นมาประกบ

การส่งบอล

ในการส่งบอล (Pass) ระหว่างผู้เล่น ผู้ส่งมักส่งในจังหวะที่ก้าวไปข้างหน้าเพื่อเพิ่มกำลังส่ง และอาศัยมือประคองในจังหวะที่ปล่อยลูกเพื่อช่วยเรื่องความแม่นยำ

การส่งที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่สุดแบบหนึ่งคือการส่งระดับอก (Chest Pass) โดยการส่งตรงออกจากอกของผู้ส่งบอลไปยังผู้รับบอลเป็นการส่งที่รวดเร็วที่สุด

การส่งอีกแบบคือแบบกระดอนพื้น (Bounce Pass) ผู้ส่งจะส่งจากระดับอกให้ลูกบอลกระดอนกับพื้นทีระยะประมาณสองในสามจากผู้ส่ง ซึ่งลูกจะกระดอนเข้าระดับอกของผู้รับพอดี มีประโยชน์เวลาที่มีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยืนอยู่ในจุดซึ่งอาจแย่งลูกได้

การส่งแบบข้ามหัว (Overhead Pass) สำหรับส่งข้ามผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม โดยจะส่งข้ามศีรษะของผู้ส่ง เล็งไปที่ระดับคางของผู้รับ

การส่งไม่จำเป็นต้องใช้กรณีที่ผู้เล่นอยู่ใกล้กัน แต่อาจจะเป็นการยื่นลูกให้ผู้เล่นคนที่อยู่ข้าง ๆ ซึ่งกำลังเคลื่อนที่เข้าไปยังห่วงเพื่อทำคะแนนเป็นต้น

จุดสำคัญของการส่งลูกก็คือ จะต้องไม่ให้อีกฝ่ายแย่งหรือขโมยลูกไปได้ ด้วยเหตุนี้การส่งข้ามสนามไกล ๆ ที่เรียกว่าการส่งสกีป (Skip Pass) ถึงใช้กับแค่บางสถานการณ์เท่านั้น

การเลี้ยงบอล

การเลี้ยงบอลเป็นการบังคับให้บอลกระดอนกับพื้นตลอดเวลา ผู้เล่นไม่ใช้มือตบบอลแต่จะใช้มือดันบอลไปหาพื้นแทนเนื่องจากควบคุมบอลได้ดีกว่า

เมื่อต้องเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้ ผู้เลี้ยงบอลควรเลี้ยงให้บอลอยู่ห่างจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมากที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจำเป็นต้องเลี้ยงบอลได้ทั้งสองมือ ด้วยการสลับมือเลี้ยงบอลผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามก็เฝ้ามือถึงลูกได้ยากขึ้น และระหว่างที่สลับมือจะต้องเลี้ยงบอลให้ต่ำลงป้องกันการขโมยบอล ผู้เล่นอาจเปลี่ยนมือโดยเลี้ยงบอลลอดระหว่างขาหรือไขว้หลังก็ได้

ผู้เล่นที่ชำนาญสามารถเลี้ยงบอลได้โดยไม่ต้องมองบอล ซึ่งช่วยให้มองหาเพื่อนร่วมทีมหรือโอกาสในการทำแต้ม และป้องกันการขโมยบอลจากผู้เล่นที่ยืนอยู่รอบ ๆ ได้

ความสูงของผู้เล่น

ส่วนสูงของนักกีฬาถือเป็นข้อได้เปรียบในกีฬาบาสเกตบอล ในระดับอาชีพนักกีฬาชายส่วนใหญ่สูงเกิน 1.91 เมตร (6 ฟุต 3 นิ้ว) ส่วนนักกีฬาหญิงมักสูงเกิน 1.67 เมตร (5 ฟุต 6 นิ้ว) ผู้เล่นตำแหน่งการ์ดซึ่งใช้ทักษะการครองบอลเป็นสำคัญ มักจะเป็นผู้เล่นที่ตัวเล็กที่สุด แต่บางครั้งก็อาจสูงมากเช่นกัน ผู้เล่นตำแหน่งฟอร์เวิร์ดในระดับอาชีพของชายมักสูงถึง 2.1 เมตร (6 ฟุต 8 นิ้ว) หรือมากกว่านั้น เช่นเตอร์มักสูงเกิน 2.16 เมตร (7 ฟุต 1 นิ้ว) ผู้เล่นที่สูงที่สุดเท่าที่เคยเล่นในเอ็นบีเอ ได้แก่ มานูต โบล (Manute Bol) และ จอร์จ มูเรซาน (Gheorghe Muresan) ซึ่งสูง 2.31 เมตร (7 ฟุต 7 นิ้ว) ปัจจุบันผู้เล่นที่สูงที่สุดในเอ็นบีเอคือ เหยา หมิง สูง 2.29 เมตร (7 ฟุต 6 นิ้ว)

ผู้เล่นที่ตัวเตี้ยที่สุดที่เคยเล่นในเอ็นบีเอคือ มักซี โบกส์ (Muggsy Bogues) ซึ่งสูง 1.60 เมตร (5 ฟุต 3 นิ้ว) ผู้เล่นตัวไม่สูงบางคนประสบความสำเร็จในการเล่นอาชีพ ตัวอย่างเช่น แอนโทนี เว็บบ์ หรือชื่อเล่น สปีด เว็บบ์ (Anthony "Spud" Webb) ซึ่งสูงเพียง 5 ฟุต 7 นิ้ว (1.7 เมตร) แต่สามารถกระโดดสูงถึง 42 นิ้ว (1.07 เมตร) ทำให้ดูสูงเมื่อกระโดด

การเล่นรูปแบบอื่น ๆ

บาสเกตบอลยังมีการดัดแปลงการเล่นเป็นรูปแบบอื่น ๆ โดยยังคงใช้ทักษะทางบาสเกตบอล ตลอดจนอุปกรณ์การเล่น มักได้แก่ลูกบาสเกตบอลและห่วง การเล่นบางรูปแบบก็เป็นการเพียงเปลี่ยนกฎอย่างผิวเผิน แต่บางอย่างก็ถือเป็นเกมคนละชนิดไปเลย ซึ่งเกมเหล่านี้มักเป็นการเล่นไม่เป็นทางการ โดยไม่มีกรรมการและกฎข้อบังคับที่เข้มงวด

เกมที่น่าจะพบบ่อยที่สุด คือการเล่นแบบ “ฮาล์ฟคอร์ต” (Half Court Game) โดยใช้สนามเพียงครึ่งเดียว เมื่อมีการเปลี่ยนการครองบอล จะต้องเคลียร์บอล คือส่งบอลออกไปยังเส้นครึ่งสนามหรือนอกเส้นสามคะแนนก่อนถึงจะเล่นต่อได้ การเล่นแบบนี้ใช้พลังกำลังและความแกร่งน้อยกว่าเพราะไม่ต้องวิ่งตลอดความยาวสนาม การเล่นแบบนี้ยังเป็นการใช้สนามอย่างคุ้มค่าขึ้นเนื่องจากสนามบาสเกตบอลสนามหนึ่งสามารถเล่นพร้อมกันได้สองเกม เมื่อมีคนมาเล่นในสนามเป็นจำนวนมาก เจ้าของสนามอาจบังคับว่าต้องเล่นในลักษณะฮาล์ฟคอร์ต (วิกิพีเดีย, 2553: 1)

ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์

การแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิก

กีฬาบาสเกตบอลได้มีการแข่งขันกันมาอย่างยาวนานในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936) โดยมีการสาธิตการแข่งขันขึ้นในปี พ.ศ. 2447 (ค.ศ. 1904) และ พ.ศ. 2467 (ค.ศ. 1924) ซึ่งทีมบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้ชนะเลิศการแข่งขันและครองตำแหน่งเป็นเจ้าเหรียญทองมาโดยตลอดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936) จนถึงปี พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968) ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกประเภทชาย

การได้ครองตำแหน่งชนะเลิศในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกถือได้ว่าเป็นเกียรติและศักดิ์ศรีอันสูงสุดของการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลระดับนานาชาติ รองลงมาก็คือการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชิงแชมป์โลกที่จัดขึ้นโดยสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ โดยมีชื่อว่า ฟีบา (FIBA : International Basketball Federation) ทั้งประเภทชายและประเภทหญิง และการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชิงแชมป์ทวีป รองลงมาตามลำดับ

กีฬาบาสเกตบอลได้ถูกคิดค้นขึ้นโดย ดร.เจมส์ ไนสมิท ซึ่งเป็นชาวแคนาดาสัญชาติอเมริกัน ในเมืองสปริงฟิลด์ รัฐแมสซาชูเซตส์ ในปี พ.ศ. 2434 (ค.ศ. 1891) ในระยะเวลาเพียงไม่กี่ทศวรรษกีฬาบาสเกตบอลได้รับความนิยมและรู้จักกันอย่างแพร่หลายทั่วทั้งประเทศสหรัฐอเมริกา ในประเภทของกีฬาในร่ม และโด่งดังไปทั่วโลก

ในเวลาต่อมาสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (FIBA) ได้ถูกก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2475 (ค.ศ. 1932) ณ กรุงเจนีวา ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ และได้ดำเนินการจัดการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกขึ้นในปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936) ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ณ กรุงเบอร์ลิน ซึ่งเป็นการแข่งขันกันกลางแจ้ง โดยมี ดร.เจมส์ ไนสมิท ทำพิธีมอบเหรียญรางวัลให้กับทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันทั้งสามทีมตามลำดับ โดยถือให้เป็นประเพณีของการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั้นเป็นนักกีฬาสัมครเล่น ในเวลาต่อมาสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (FIBA:

International Basketball Federation) ได้เสนอให้จัดการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกให้เป็นประเภทกีฬาในร่มขึ้นในปี พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1948) ซึ่งทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้ชนะเลิศการแข่งขันและครองตำแหน่งเป็นเจ้าเหรียญทองมาโดยตลอดจนกระทั่งในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972) เมื่อทีมของสหภาพโซเวียต ได้ชนะเลิศการแข่งขันซึ่งเป็นที่ถกเถียงกันมากในเวลานั้น และทีมชาติสหรัฐอเมริกาปฏิเสธที่จะรับเหรียญเงินในการแข่งขันครั้งนั้นแต่คณะกรรมการโอลิมปิกสากล (IOC) ก็ยังคงมอบเหรียญให้กับทีมชาติสหรัฐอเมริกา

ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกปี พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976) ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้กลับมาเป็นเจ้าเหรียญทองอีกครั้ง และในปี พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980) ทีมชาติยูโกสลาเวียได้กลายมาเป็นทีมแรกที่ไม่ใช่ทีมชาติสหรัฐอเมริกา หรือทีมชาติของสหภาพโซเวียต ที่ชนะเลิศในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิก และในปี พ.ศ. 2527 (ค.ศ. 1984) ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้กลับมาทวงตำแหน่งเป็นเจ้าของเหรียญทองอีกครั้ง ในปี พ.ศ. 2531 (ค.ศ. 1988) ทีมชาติของสหภาพโซเวียตก็ได้กลับมาเป็นเจ้าของเหรียญทองอีกครั้งเช่นเดียวกันโดยชนะเลิศในรอบชิงชนะเลิศ

ในปี พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989) สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (FIBA: International Basketball Federation) โดยการนำของ โบริสลาฟ แสตนโควิช ได้อนุมัติกฎที่ว่าด้วยนักกีฬาบาสเกตบอลอาชีพนั้นสามารถลงทำการแข่งขันในการแข่งขันระดับนานาชาติรวมทั้งในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกด้วย ซึ่งในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกครั้งต่อมาประเทศสหรัฐอเมริกาได้ทำทีมขึ้นมาใหม่ที่มีชื่อว่า “ดรีมทีม” (Dream Team) และได้ชนะเลิศการแข่งขันโดยไม่ได้ขอเวลานอกเลยแม้แต่ครั้งเดียวและครองตำแหน่งเป็นเจ้าเหรียญทองมาโดยตลอดจนกระทั่งในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้สูญเสียแชมป์ให้กับทีมชาติอาร์เจนตินาและเป็นการได้รับตำแหน่งชนะเลิศในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกครั้งแรกของทีมชาติอาร์เจนตินาดังนี้ อย่างไรก็ตามในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ทีมชาติสหรัฐอเมริกาก็สามารถกลับมาครองตำแหน่งเป็นเจ้าของเหรียญทองในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกอีกครั้งหนึ่งโดยชนะเลิศสเปนในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

สถานที่จัดการแข่งขันต่าง ๆ

สถานที่ต่าง ๆ ที่ทำการจัดการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนที่ผ่านมานั้นทุก ๆ สนามของการแข่งขันจะแข่งขันกันที่สนามกีฬาในร่ม ยกเว้นการจัดการ

แข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936) แข่งขันกันที่สนามเทนนิสในสนามกีฬากลางแจ้ง

ครั้งที่	ปี	เมือง	ประเทศ
ครั้งที่ 1	ปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936)	เบอร์ลิน	เยอรมนี
ครั้งที่ 2	ปี พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1948)	ลอนดอน	อังกฤษ
ครั้งที่ 3	ปี พ.ศ. 2495 (ค.ศ. 1952)	เฮลซิงกิ	ฟินแลนด์
ครั้งที่ 4	ปี พ.ศ. 2499 (ค.ศ. 1956)	เมลเบิร์น	ออสเตรเลีย
ครั้งที่ 5	ปี พ.ศ. 2503 (ค.ศ. 1960)	โรม	อิตาลี
ครั้งที่ 6	ปี พ.ศ. 2507 (ค.ศ. 1964)	โตเกียว	ญี่ปุ่น
ครั้งที่ 7	ปี พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968)	เม็กซิโก ซิตี้	เม็กซิโก
ครั้งที่ 8	ปี พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972)	มิวนิก	เยอรมนี
ครั้งที่ 9	ปี พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976)	มอนทรีออล	แคนาดา
ครั้งที่ 10	ปี พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980)	มอสโก	รัสเซีย
ครั้งที่ 11	ปี พ.ศ. 2527 (ค.ศ. 1984)	ลอสแอนเจลิส	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 12	ปี พ.ศ. 2531 (ค.ศ. 1988)	โซล	เกาหลีใต้
ครั้งที่ 13	ปี พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992)	บาร์เซโลนา	สเปน
ครั้งที่ 14	ปี พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996)	แอตแลนตา	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 15	ปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000)	ซิดนีย์	ออสเตรเลีย
ครั้งที่ 16	ปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004)	เอเธนส์	กรีซ
ครั้งที่ 17	ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)	ปักกิ่ง	สาธารณรัฐประชาชนจีน
ครั้งที่ 18	ปี พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012)	ลอนดอน	อังกฤษ

ครั้งที่	เมือง	สนาม
ครั้งที่ 1	เบอร์ลิน	Reichsportfeld
ครั้งที่ 2	ลอนดอน	Harringay Arena ที่ Harringay
ครั้งที่ 3	เฮลซิงกิ	Tennis Palace และ Messuhalli II
ครั้งที่ 4	เมลเบิร์น	Exhibition Building
ครั้งที่ 5	โรม	Sports Arena และ Sports Palace
ครั้งที่ 6	โตเกียว	Yoyogi National Gymnasium
ครั้งที่ 7	เม็กซิโก ซิตี้	Palacio de los Deportes

ครั้งที่ 8	มิวนิก	Rudi-Sedlmayer-Halleที่Siegenburger Straße
ครั้งที่ 9	มอนทรีออล	Étienne Desmarteau Centre และ the Montreal Forum
ครั้งที่ 10	มอสโก	CSCA Sports Palace และ Olimpiysky Stadium
ครั้งที่ 11	ลอสแอนเจลิส	The Forum
ครั้งที่ 12	โซล	Jamsil Arena
ครั้งที่ 13	บาร์เซโลนา	Pavelló Olímpic de Badalona
ครั้งที่ 14	แอตแลนตา	Forbes Arena และ the Georgia Dome
ครั้งที่ 15	ซิดนีย์	The Dome และ Sydney SuperDome
ครั้งที่ 16	เอเธนส์	Helliniko Indoor Arena และ the Olympic Indoor Hall
ครั้งที่ 17	ปักกิ่ง	Wukesong Indoor Stadium
ครั้งที่ 18	ลอนดอน	Olympic Basketball Arena (หรือ Wembley Arena) และ the O ₂ Arena

สถิติการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิก มีดังนี้

ครั้งที่	ปี	ประเทศที่ชนะเลิศ
ครั้งที่ 1	ปี พ.ศ. 2479 (ค.ศ. 1936)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 2	ปี พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1948)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 3	ปี พ.ศ. 2495 (ค.ศ. 1952)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 4	ปี พ.ศ. 2499 (ค.ศ. 1956)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 5	ปี พ.ศ. 2503 (ค.ศ. 1960)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 6	ปี พ.ศ. 2507 (ค.ศ. 1964)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 7	ปี พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 8	ปี พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972)	สหภาพโซเวียต
ครั้งที่ 9	ปี พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 10	ปี พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980)	ยูโกสลาเวีย
ครั้งที่ 11	ปี พ.ศ. 2527 (ค.ศ. 1984)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 12	ปี พ.ศ. 2531 (ค.ศ. 1988)	สหภาพโซเวียต
ครั้งที่ 13	ปี พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 14	ปี พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996)	สหรัฐอเมริกา

ครั้งที่ 15	ปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000)	สหรัฐอเมริกา
ครั้งที่ 16	ปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004)	อาร์เจนตินา
ครั้งที่ 17	ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)	สหรัฐอเมริกา

ทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขันมีทั้งหมด 12 ทีม ดังต่อไปนี้

กลุ่ม เอ	กลุ่ม บี
ลิทัวเนีย	สหรัฐอเมริกา
อาร์เจนตินา	สเปน
โครเอเชีย	กรีซ
ออสเตรเลีย	จีน
รัสเซีย	เยอรมนี
อิหร่าน	แองโกลา

(Wikipedia: 2010: 1)

ตอนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมการรุกรบาสเกตบอล

แนวคิดและทฤษฎีของเกมการรุกรบาสเกตบอลจากตำราพบว่าเกมการรุกรบาสเกตบอลในปัจจุบันได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ เกมรุกปกติ (Passing Game) และเกมรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break)

1. เกมรุกปกติ (Passing Game)

ในปัจจุบันได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เกมการรุกที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว (Individual Offense) และเกมการรุกที่ใช้การประสานงานของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense) ซึ่งสรุปนิยามความหมายได้ดังต่อไปนี้

1.1 เกมการรุกที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว (Individual Offense)

วิชเชิล (Wissel, 2004: 95-128) กล่าวว่า เกมการรุกที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว คือ การเคลื่อนไหวด้วยการเลี้ยง และการรีบาวด์ของผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน 1 คนที่มีบอลอยู่ในครอบครองเพื่อทำการยิงประตู โดยใช้ลักษณะของการเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้เปรียบผู้เล่นฝ่ายป้องกัน โดยการหลอก การก้าวเท้า การพลิกตัว และการหมุนตัว

ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 114-145, 2008: 197-202) กล่าวว่า เกมการรุกที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว คือ การเคลื่อนที่ของผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน 1 คนที่มีบอลอยู่ในครอบครองเพื่อทำการยิงประตู โดยใช้ลักษณะของการเคลื่อนไหวจากการก้าวเท้า การพลิกตัว การหมุนตัว การเลี้ยง และการรีบาวด์

1.2 เกมการรุกที่ใช้การประสานงานของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense)

ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 212-227) กล่าวว่า เกมการรุกที่ใช้การประสานงานของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense) เป็นการรุกที่ใช้ผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน 5 คน ต่อ 5 คน ทำหน้าที่ในการรุกที่แตกต่างกัน ทั้งผู้เล่นที่มีบอลและผู้เล่นที่ไม่มีบอลโดยทำการเคลื่อนที่ การวิ่งตัด การสกรีน และการยิงประตู

วิชเชิล (Wissel, 2004: 163) กล่าวว่า เกมการรุกที่ใช้การประสานงานของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense) เป็นการรุกที่ใช้ผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน 5 คนทำการเคลื่อนที่ไปกับบอลหรือทำการเคลื่อนที่โดยปราศจากบอลในบริเวณพื้นที่ครึ่งสนามของฝ่ายป้องกันเพื่อทำการยิงประตู

สรุปได้ว่าเกมรุกปกติ (Passing Game) จะมีผู้เล่นที่ทำการรุกและการป้องกันในจำนวน 5 คน ต่อ 5 คนในบริเวณพื้นที่ครึ่งสนามเมื่อลูกบอลผ่านเส้นครึ่งสนามมาแล้ว จนกระทั่งมีการทำประตูเกิดขึ้น

2. เกมรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break)

วิชเชิล (Wissel, 2004: 163) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของวิธีการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) นั้นก็เพื่อที่จะพบบอลขึ้นไปยังแดนหน้าด้วยความแน่นอนสูงในการทำประตู อีกทั้งยังทำให้ทีมป้องกันไม่สามารถตั้งรับได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งแบบแผนในการทำประตูแบบรวดเร็วนั้นจะตั้งอยู่บนพื้นฐานที่สำคัญก็คือ สมรรถภาพทางกาย พื้นฐานทางทักษะ และความฉลาดในการตัดสินใจ

แบบแผนในการทำประตูแบบรวดเร็วนั้นมีความสำคัญมากต่อการใช้กลยุทธ์ที่จะทำให้ทีมฝ่ายรุกสามารถทำประตูได้ง่ายขึ้น ทีมที่พยายามใช้แบบแผนในการทำประตูโดยการรุกแบบปกติบริเวณครึ่งสนามจะพบปัญหาเมื่อต้องทำการแข่งขันกับทีมที่ใช้แบบแผนในการทำประตูแบบรวดเร็ว ซึ่งในการสร้างโอกาสในการทำประตูที่ง่ายขึ้นโดยการได้เปรียบทางจำนวนของผู้เล่นในฝ่ายรุกนั้นถือว่าเป็นเป้าหมายที่มาเป็นอันดับแรกของแบบแผนในการทำประตูแบบรวดเร็ว การรุกแบบ 2 ต่อ 1 หรือ 3 ต่อ 2 เป็นรูปแบบที่ใช้กันมากที่สุด โดยจะจบการทำประตูด้วยการเลย์อัพ

(Layup) การรุกแบบ 4 ต่อ 3 นั้นจะส่วนใหญ่จะจบการทำประตูโดยใช้ตำแหน่งของผู้เล่นในการทำประตูด้านใน ส่วนการรุกแบบ 5 ต่อ 4 นั้นจะจบการทำประตูโดยการให้การส่งบอลไปในพื้นที่รอบเส้นสามคะแนนจากฝั่งของการป้องกันที่ถูกทำการกดดันไปยังอีกฝั่งหนึ่งที่ไม่ใช่ฝ่ายป้องกันทำการป้องกันการยิงประตู

เป้าหมายที่สองของการทำประตูแบบรวดเร็วนั้นก็เพื่อที่จะทำการโจมตีผู้เล่นฝ่ายป้องกันก่อนที่จะทำการตั้งรับหรือรีบาวด์ได้ทันเวลา ซึ่งในการทำการโจมตีด้วยการทำประตูแบบรวดเร็ว นั้นจะได้ผลมากต่อการป้องกันแบบโซน เนื่องจากผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะไม่มีเวลามากพอที่จะไปอยู่ในตำแหน่งของการป้องกันที่เหมาะสมได้ ในเกมการแข่งขันระหว่างทีมที่ใช้แบบแผนการรุกแบบรวดเร็ว นั้นจะได้เปรียบเหนือทีมที่ใช้การรุกแบบปกติบริเวณครึ่งสนาม ในการที่ทีมใดทีมหนึ่งจะใช้แบบแผนการรุกแบบรวดเร็วได้นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เล่นภายในทีมจะต้องมีการเตรียมการฝึกซ้อมที่ดีในการรุกแบบรวดเร็วโดยการเปิดบอลเข้าเล่นในสนามก่อนที่ทีมป้องกันจะตั้งรับแบบกดดันได้ทันเวลา ทีมที่ทำการรุกแบบรวดเร็ว นั้นจำเป็นจะต้องมีความสามารถและประสบการณ์ของการส่งบอลในขณะที่เคลื่อนที่และสามารถที่จะทำแต้มในสถานการณ์ของการกดดันของผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้มากกว่าเพียงแค่พาสบอลผ่านบริเวณครึ่งสนาม การรุกแบบรวดเร็วยังสามารถใช้ได้ผลกับการป้องกันแบบคนต่อคนได้ด้วย

เป้าหมายที่สำคัญของการรุกแบบรวดเร็วประการอื่น ๆ นั้นก็คือการสร้างแรงจูงใจผู้เล่นภายในทีมที่ใช้แบบแผนการรุกแบบรวดเร็วให้ทำการป้องกันและการรีบาวด์ที่มีความหนักแน่น ซึ่งการป้องกันและการรีบาวด์ที่มีประสิทธิภาพนั้นเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะนำไปสู่การรุกแบบรวดเร็ว ทีมที่ทำการรุกแบบรวดเร็ว นั้นยังสามารถทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันรู้สึกท้อใจได้โดยการส่งผู้เล่นที่ทำหน้าที่รีบาวด์บอลจำนวนมากลงไปในเกมการแข่งขันและทำประตูจากพื้นที่ด้านในเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันเกิดความกลัวว่าทีมของตนจะไม่มีผู้เล่นที่คอยทำหน้าที่ระวังการรุกในบริเวณด้านหลังจากการรุกแบบรวดเร็ว รูปแบบของการรุกแบบรวดเร็ว นั้นจะทำให้ผู้เล่นภายในทีมตระหนักกว่าตนมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีส่วนร่วมร่างกายที่ดี และทีมก็จำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ประเมิณผลของการเล่นด้วยเช่นเดียวกันโดยเฉพาะอย่างยิ่ง โค้ชและผู้ฝึกสอน เพื่อที่จะจัดสรรตำแหน่งของผู้เล่นในการทำการรุกแบบรวดเร็วได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

การรุกรวดเร็วแบบสามแถว (Tree-Lane Fast-Break)

แบบแผนในการรุกแบบรวดเร็วโดยทั่ว ๆ ไปนั้นก็คือการรุกรวดเร็วแบบสามแถว (Three-lane Fast-Break) ในการรุกรวดเร็วแบบสามแถวนั้นจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ในการรุกแบบรวดเร็วและการตัดสินใจที่ดีมากกว่าการใช้แต่ความเร็วซึ่งในการปฏิบัติการรุกแบบรวดเร็ว นั้นแบ่ง

ออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกันคือ 1) เริ่มต้นการทำการรุกแบบรวดเร็ว 2) อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม 3) จบการทำประตูด้วยการตัดสินใจที่ถูกต้อง

ในการที่จะเริ่มต้นการรุกแบบรวดเร็ว นั้น ผู้เล่นฝ่ายรุกต้องได้รับการครอบครองบอลก่อนอันดับแรก ซึ่งหมายความว่า จะต้องมีการป้องกันและการรีบาวด์ที่ดี เนื่องจากการทำป้องกันที่ดูดีนั้นจะสร้างโอกาสในการครอบครองบอลหลังจากการยิงประตูที่ไม่ประสบผลสำเร็จหรือถูกสกัดกั้นในการยิงประตู (Block Shot) การขโมย (Steal) การสกัดกั้น (Interception) หรือ การทำผิดกติกา (Violation) โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในการรีบาวด์บอลอย่างรวดเร็วหลังจากที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทำการยิงประตูในเวลาปกติ (Field-Goal) หรือการยิงประตูโทษ (Free Throw) นั้นยังสร้างสรรค์โอกาสในการรุกแบบรวดเร็ว

หลังจากได้ครอบครองบอลแล้วให้ตะโกนคำว่า “บอล” และให้มองไปยังพื้นที่ในแดนหน้าเพื่อที่จะสามารถส่งบอลไปด้านหน้าให้กับเพื่อนร่วมทีมที่ว่างอยู่ทำประตูด้วยการเลย์อัพ

ครอส และคณะ (Krause, 2008: 214-216) ได้กล่าวถึงแบบแผนการทำการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) ไว้ว่า ผู้เล่นในฝ่ายรุกสามารถทำการยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพได้โดยการทำการรุกแบบรวดเร็วเมื่อทีมได้ครอบครองบอลและพบบอลขึ้นไปยังแดนหน้าเพื่อทำประตูก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะไปอยู่ในตำแหน่งการป้องกันที่เหมาะสมได้ ซึ่งการทำการรุกแบบรวดเร็วในลักษณะนี้เรียกว่าการรุกแบบรวดเร็วเบื้องต้น (Primary Fast Break) ในการรุกแบบรวดเร็วส่วนใหญ่จะพัฒนามาหลังจาก การรีบาวด์ (Rebound) การขโมยบอล (Steal) หรือหลังจากการทำประตู ซึ่งเป็นวิธีที่รวดเร็วที่สุดที่จะเปลี่ยนจากผู้เล่นป้องกันไปเป็นผู้เล่นฝ่ายรุกได้ ในทุกครั้งที่ผู้เล่นป้องกันได้ครอบครองบอลเพื่อที่จะทำการรุกแบบรวดเร็วจะต้องใช้การส่งบอลออกไปยังผู้เล่นอีกคนหนึ่งหรือทำการเลี้ยงบอลไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมของการเริ่มต้นการรุกแบบรวดเร็ว การส่งบอลถือว่าเป็นทางเลือกแรก และการเลี้ยงบอลจะเป็นทางเลือกสุดท้ายเมื่อต้องการที่จะพบบอลขึ้นไปยังแดนหน้าและส่วนผู้เล่นฝ่ายรุกคนอื่น ๆ ให้พยามวิ่งขึ้นไปยังแดนหน้า และกระจายตำแหน่งให้อยู่ห่างกัน ซึ่งการวิ่งขึ้นไปนั้นจะต้องวิ่งด้วยความเร็วสูงสุดภายใต้การควบคุมของแบบแผนการทำการรุกแบบรวดเร็ว โดยมีผู้เล่นหนึ่งคนคอยอยู่ในตำแหน่งด้านหลังเพื่อรักษาสมดุลในการเปลี่ยนแปลงการครอบครองบอลมาเป็นฝ่ายป้องกัน

ซึ่งผู้เล่นฝ่ายรุกจำเป็นต้องใช้การโจมตีแบบรวดเร็วโดยการกระจายทางวิ่งออกเป็นสามแถว (Three – lane Fast- Break) โดยมีผู้เล่นที่ครอบครองบอลอยู่ในแถวกลาง เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกมีจำนวนมากกว่าในจำนวน 3 คน ต่อ 2 คน ส่วนในสถานการณ์ของจำนวนผู้เล่นเป็น 3 คน ต่อ 1 คน ผู้เล่นฝ่ายรุกควรที่จะเปลี่ยนแปลงไปเป็นการรุกแบบสองแถว (Two-lane Fast-Break) ใน

สถานการณ์ของจำนวนผู้เล่นเป็น 2 คน ต่อ 1 คน โดยมีผู้เล่นสมทบวิ่งตัดเข้ามาในแถวกลาง (2-on-1 Plus Trailer) ในการทำการโจมตีแบบ 2 แถวผู้เล่นฝ่ายรุกควรที่จะแยกออกจากกันอยู่ในระยะความห่างของเส้นโทษ ซึ่งผู้เล่นที่ควบคุมการเลี้ยงบอลได้ดีนั้นจะต้องจบการทำประตูได้ โดยมุ่งมันไปยังห่วงประตูอย่างเดียว หรือนอกจากจะถูกสถานการณ์บีบบังคับให้ส่งบอล

ในกรณีที่การรุกแบบรวดเร็วเบื้องต้น (Primary Fast Break) ในสถานการณ์ของผู้เล่นของฝ่ายรุกที่มีจำนวนมากกว่าเป็น 3 คน ต่อ 2 คน 3 คน ต่อ 1 และ 2 คน ต่อ 1 คน ไม่ประสบความสำเร็จ ผู้เล่นฝ่ายรุกควรที่จะปรับเปลี่ยนการรุกแบบรวดเร็วขั้นที่สอง (Secondary Fast Break) ซึ่งการเคลื่อนที่ในแบบนี้จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันรู้สึกกดดันโดยการพาดบอลขึ้นไป โดยเริ่มจากบริเวณเส้นข้างสนาม (Sideline) ไปยังบริเวณเส้นท้ายสนาม (Baseline) เพื่อที่จะทำลายรูปแบบการป้องกันของฝ่ายป้องกัน โดยให้ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ทำการรุกด้านใน (Post Player) ไปอยู่ในตำแหน่งของการรุกที่เหมาะสมแล้วเริ่มส่งบอลไปยังอีกฝั่งหนึ่งของสนามก่อนที่จะทำการรุกแบบปกติ (Set Offense)

สรุปได้ว่าเกมการรุกแบบรวดเร็วนั้นจะมีผู้เล่นฝ่ายรุกอยู่ในสัดส่วนที่ไม่ครบจำนวน 5 คน ต่อ 5 คน กับผู้เล่นฝ่ายป้องกันในบริเวณพื้นที่ครึ่งสนามที่ผู้เล่นฝ่ายรุกทำการยิงประตู เช่น 2 คน ต่อ 1 คน 3 คน ต่อ 2 คน 4 คน ต่อ 3 คน โดยจะเริ่มนับว่าเป็นเกมการรุกแบบรวดเร็วนั้นดูจากการเคลื่อนที่ของลูกบอลผ่านเส้นครึ่งสนามแล้วมีจำนวนผู้เล่นฝ่ายรุกและผู้เล่นฝ่ายป้องกันไม่ครบจำนวน 5 คน ต่อ 5 คน จนกระทั่งมีการทำประตูเกิดขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอล

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลในปัจจุบันมีการพัฒนากลยุทธ์ทางการเล่นในลักษณะของการผสมผสานทักษะต่าง ๆ ทางการเล่นจนกระทั่งมีการจบเกมรุกด้วยการทำประตู ซึ่งสามารถเกิดขึ้นในเกมการรุกปกติ (Passing Game) หรือการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) โดยใช้จังหวะการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะและมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง

จังหวะการเล่น (Rhythm of Plays) หมายถึง ลักษณะของการใช้ทักษะต่าง ๆ ทางการเล่นบาสเกตบอลเพื่อช่วยทำให้เกิดการทำประตู คือ

1. **การเลี้ยง (Dribbling)** ลักษณะของการเคลื่อนที่ไปกับลูกบอลของผู้เล่นฝ่ายรุกเพื่อรักษาการครอบครองบอลหรือโจมตีฝ่ายป้องกันด้วยการドライブหรือการเจาะ ออสการ์ โรเบิร์ตสัน ผู้

เล่นแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (Naismith Basketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “ไม่ว่าคุณจะเล่นอยู่ในตำแหน่งใดก็ตาม หรือรูปร่างขนาดใดก็ตาม คุณต้องมีความสามารถในการเลี้ยงบอลได้ถ้าคุณอยากจะเป็นนักบาสเกตบอลที่สมบูรณ์แบบ” (Robertson, อ้างถึงใน Pim, 2005: 125)

1.1 การไถรฟ์ (Driving) หมายถึง การเลี้ยงบอลอย่างรวดเร็วผ่านผู้เล่นที่ทำการป้องกันโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะทำประตูหรือสร้างโอกาสในการส่งให้เพื่อนร่วมทีม

1.2 การเจาะ (Penetration) หมายถึง ลักษณะที่ผู้เล่นฝ่ายรุกพยายามหาทางเข้าทำประตูในระยะใกล้ห่วงประตูโดยอาจอาศัยการสกรีน การตัด หรือการเลี้ยงบอลหลบหลีกคู่ต่อสู้ผ่านเข้าไปยังประตู

2. การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุก (Offensive Rebounding) หมายถึง การแย่งบอลของผู้เล่นฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูที่ไม่ประสบผลสำเร็จโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะครอบครองบอลและทำการรุกอีกครั้งหนึ่ง เบลีย์ ฮาเวลล์ ผู้เล่นแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (Naismith Basketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุกเป็นสิ่งที่ทำให้คู่ต่อสู้เสียขวัญและกำลังใจ และเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่ทีมของคุณจะได้โอกาสยิงประตูเพิ่มขึ้น” (Howell, อ้างถึงใน Pim, 2005: 125)

3. การวิ่งตัด (Cut) หมายถึง ลักษณะของการเล่นที่ผู้เล่นฝ่ายรุกวิ่งผ่านฝ่ายป้องกันเพื่อไปรับลูกบอลจากเพื่อนร่วมทีมเข้ายิงประตูหรือเล่นในจังหวะต่อไป จอห์น วูดเด็น โค้ชแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (Naismith Basketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “ส่วนที่สำคัญที่สุดในเกมการรุกของบาสเกตบอลอาจจะเป็นส่วนที่ผู้เล่นแต่ละคนทำการเคลื่อนที่โดยปราศจากบอล” (Wooden, อ้างถึงใน Pim, 2005: 107)

4. การสกรีน (Screen) หมายถึง ลักษณะของการเล่นที่ผู้เล่นฝ่ายรุกเคลื่อนที่ไปปิดทิศทางเคลื่อนที่ของผู้เล่นฝ่ายป้องกัน เพื่อให้ฝ่ายตนเองสามารถเลี้ยงบอลหรือเคลื่อนที่ได้สะดวก แพรงค์ แมคไกวร์ โค้ชแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (Naismith Basketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “การสกรีนเป็นกระดูกสันหลังของบาสเกตบอลสมัยใหม่” (McGuire, อ้างถึงใน Pim, 2005: 115)

จากการศึกษาดำรงแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลพบว่า ลักษณะการทำประตูบาสเกตบอลนั้นมีความหลากหลายทางเกมการเล่น ซึ่งเกิดจากการผสมผสานทางกลยุทธ์การใช้จังหวะของการเล่นเพื่อช่วยทำให้เกิดการทำประตู ในที่นี้ผู้วิจัยได้จำกัดเงื่อนไขแบบแผนทางการ

เล่นอยู่ในขอบเขตของการใช้จังหวะการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะและมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง
ปรากฏได้ 22 แบบแผนดังนี้

1. **เลี้ยงแล้วยิง (Dribble and Score)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการ
การทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง

พิม (Pim, 2005: 89) ได้กล่าวว่า ผู้เล่นที่มีบอลเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเองเมื่อ
ช่องทางการดริฟเปิดโล่งโดยไม่มีฝ่ายป้องกัน ให้เลี้ยงบอลเจาะเข้าไปที่ห่วงประตูเพื่อทำประตู
โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำการเลี้ยงบอลเจาะเข้าไปที่ห่วงประตูโดยใช้การดริฟโดยตรง (Straight Drive) หรือ
การดริฟแบบเปลี่ยนทิศทาง (Crossover Drive)
2. เลี้ยงบอลโดยให้บอลอยู่ด้านหลังของผู้เล่นฝ่ายป้องกัน
3. ส่งตัวไปด้านหน้าโดยใช้เท้าหลักและใช้มืออีกข้างหนึ่งที่ไม่ได้เลี้ยงบอลยกขึ้นมาป้องกัน
การแย่งบอล
4. ให้เคลื่อนที่ไปบริเวณใต้แขนของผู้เล่นฝ่ายป้องกันแล้วทำการยิงประตู

วิชเชิล (Wissel, 2004: 118-123) ได้กล่าวว่า การดริฟตรง (Straight Drive) และการ
ดริฟแบบเปลี่ยนทิศทาง (Crossover Drive) จะถูกนำมาใช้โจมตีเท้าหน้าของผู้เล่นฝ่ายป้องกัน เมื่อ
ผู้เล่นฝ่ายป้องกันยกมือขึ้นป้องกันข้างเดียวกันหรือเท้าหน้าอยู่ฝั่งเดียวกันกับฝั่งที่เราต้องการที่จะทำ
การดริฟ ให้ทำการเลี้ยงบอลโดยก้าวเท้ายาวพร้อมทั้งป้องกันการแย่งบอลโดยใช้มือฝั่งที่อยู่ใกล้ผู้
เล่นฝ่ายป้องกัน และใช้มืออีกข้างหนึ่งผลักบอลไปข้างหน้าสำหรับการดริฟตรงหรือผลักบอลเพื่อ
เปลี่ยนทิศทางสำหรับการดริฟแบบเปลี่ยนทิศทาง พร้อมทั้งเงยหน้าขึ้นมองห่วงประตูอยู่เสมอ ซึ่ง
ควรปล่อยบอลออกจากมือก่อนที่จะทำการก้าวเท้าหลักออกจากพื้นเพื่อที่จะทำการดริฟเพราะ
มิฉะนั้นอาจจะทำให้ผิดระเบียบของกติกาของการแทรเวลลิง (Traveling Violation) ได้ และขณะ
ทำการดริฟให้ลงน้ำหนักตัวไปที่เท้าหลักเพราะว่าจะสามารถช่วยให้ป้องกันการผิดระเบียบของ
กติกาของการแทรเวลลิง (Traveling Violation) ได้ พร้อมทั้งใช้มือด้านในและลำตัวทำการป้องกันการ
แย่งบอลจากผู้เล่นฝ่ายป้องกัน

ให้ทำการดริฟเป็นเส้นตรงไปจนถึงห่วงประตูและทำให้ตนเองหลุดจากการป้องกันแบบ
การถอยหลังเพื่อสร้างพื้นที่ในการป้องกัน ซึ่งจะเป็นการยากที่จะเลี้ยงบอลผ่านผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่
ทำการป้องกันในลักษณะนั้นไปได้ โดยให้ทำการประชิดผู้เล่นฝ่ายป้องกันเพื่อที่จะปิดพื้นที่นั้น
ก่อนที่จะเลี้ยงบอลผ่านผู้เล่นฝ่ายป้องกัน และหลังจากนั้นให้มองหาห่วงประตูเพื่อที่จะจบการเล่น
โดยการยิงประตู

2. รีบาวด์แล้วยิง (Rebound and Score) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุก ด้วยการทำประตูโดยการแย่งบอลของผู้เล่นฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จแล้วได้บอลในการยิงประตูอีกครั้งหนึ่ง

พิม (Pim, 2005: 125-130) ได้กล่าวว่า ในความสำคัญของการแย่งบอลของฝ่ายรุก หลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จ (Offensive Rebounding) ไม่ควรที่จะละเลยถึงความสำคัญ ถึงแม้ว่าทีมของคุณอาจจะมีการยิงประตูที่มีประสิทธิภาพ แต่มันก็เป็นการยากที่จะชนะการแข่งขัน ถ้าคุณมีโอกาสในการยิงประตูเพียงครั้งเดียว ซึ่งในการโจมตีที่ทีมของผู้เล่นฝ่ายป้องกันโดยการยิงประตูกระทบแป้นนั้นจะเป็นการสร้างโอกาสในการยิงประตูที่มีผลสำเร็จสูงมาก รวมถึงการมีโอกาสได้ยิงประตูโทษ และก่อให้เกิดการได้เปรียบในด้านจิตวิทยาต่อทีมป้องกัน

กุญแจสำคัญในการที่จะทำการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นก็คือการอยู่ในสถานที่และเวลาที่ถูกต้อง ซึ่งระยะเวลาระหว่างการปล่อยบอลและตำแหน่งที่จะสามารถทำการแย่งบอลนั้นสำคัญมาก ในช่วงระหว่างสองสามวินาทีนี้ผู้เล่นฝ่ายรุกต้องตัดสินใจถึงระยะทางและมุมของการแย่งบอลและรักษาตำแหน่งในการแย่งบอลจากพื้นที่ด้านใน

คุณลักษณะที่ดีของผู้ที่ทำการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จ (Qualities of Offensive Rebounders)

1. การคาดการณ์ล่วงหน้า

- 1.1 ให้คาดการณ์ล่วงหน้าว่าการยิงประตูทุกครั้งนั้นจะไม่ประสบผลสำเร็จ
- 1.2 ให้รู้ถึงตำแหน่งของการยิงประตูและระยะทางที่ห่างจากห่วงประตู
- 1.3 จังหวะในการกระโดดนั้นมีความสำคัญมากกว่าความสูงในการกระโดด

2. การตัดสินใจ

2.1 การรีบาวด์นั้น คือ ความต้องการที่จะแย่งบอล 75 เปอร์เซ็นต์ และความสามารถ 25 เปอร์เซ็นต์

2.2 หลบหลีกการกีดขวางการเข้าแย่งบอลจากผู้เล่นฝ่ายป้องกัน

3. ความกระฉับกระเฉง

3.1 เข้าไปอยู่ในตำแหน่งของการแย่งบอล

3.2 ให้ความพยายามในการแย่งบอลไม่ว่าจะเป็นครั้งที่สองหรือครั้งที่สามก็

ตาม

3.3 มีความมุ่งมั่นในการเข้าแย่งบอล

ตำแหน่งของการแย่งบอล (Rebound Location)

ทุกครั้งที่มีการยิงประตู ผู้เล่นฝ่ายรุกใช้ความพยายามอย่างเต็มความสามารถเพื่อที่จะเข้าไปอยู่ในตำแหน่งของการแย่งบอลจากการยิงประตูไม่ประสบผลสำเร็จ ซึ่งตำแหน่งของการแย่งบอลนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญสามประการด้วยกันคือ

1. ระยะของการยิงประตูที่ห่างจากห่วงประตู

1.1 โดยปกติแล้วระยะทางของการยิงประตูยิ่งไกลเท่าไร ระยะทางของการแย่งบอลยิ่งไกลเท่านั้น

1.2 อย่าไปอยู่ในตำแหน่งพื้นที่บริเวณใต้ห่วงประตูเพราะว่าบอลที่จะแย่งได้นั้นจะเป็นบอลที่ยิงลงห่วงประตูไปแล้ว

2. มุมของการยิงประตู

2.1 การยิงประตูที่ไม่ประสบผลสำเร็จจากตำแหน่งปีกนั้นบอลจะถูกแย่งในตำแหน่งของฝั่งที่มีคนช่วยถึง 70 เปอร์เซ็นต์

2.2 การยิงประตูที่ไม่ประสบผลสำเร็จจากพื้นที่ตรงกลางจะสามารถคาดคะเนได้ยากกว่า

3. การสัมผัสบอลของผู้ยิงประตู

3.1 การยิงประตูที่โด่งและมีการหมุนกลับ (Backspin) จะสามารถแย่งบอลได้น้อยกว่า

3.2 การยิงประตูที่เรียดและมีการหมุนของบอลไปด้านข้าง (Sidespin) จะแย่งบอลในระยะที่ไกลจากห่วงประตู

แลร์รี่ เบิร์ด (Larry Bird) ผู้เล่นที่ทรงคุณค่าในตำนานของกีฬาบาสเกตบอลได้กล่าวเปรียบเทียบการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นเหมือนกับการกระโดดเก็บลูกแอปเปิล ห่วงประตูนั้นก็คือ ต้นแอปเปิล ผู้เล่นฝ่ายป้องกันก็เหมือนกับรั้วที่อยู่รอบ ๆ ต้นแอปเปิล ถึงแม้ว่าจะต้องการจะได้ลูกแอปเปิลขนาดไหนก็ตามแต่ก็ต้องรอให้มันตกลงมาอยู่ในฝั่งของเรา หรือทำการกระโดดอย่างระมัดระวังเพื่อเก็บลูกแอปเปิลโดยไม่ได้รับบาดเจ็บจากรั้วที่อยู่ล้อมรอบต้นแอปเปิลนั้น ซึ่งจะมีวิธีเดียวเท่านั้นที่จะสามารถเก็บลูกแอปเปิลนั้นได้ก็คือการหาหรือช่องในรั้วที่ใดที่หนึ่งที่อยู่ตามรั้วและพยายามลอดเข้าไปแต่ก็เป็นการยากที่จะทำ

สิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องทำเป็นอันดับแรกนั้นก็คือการรักษาตำแหน่งพื้นที่ด้านในเพื่อทำการแย่งบอล ถ้าไม่สามารถหาพื้นที่นั้นได้ก็พยายามอยู่ในด้านเดียวกันกับผู้เล่นฝ่ายป้องกันเพื่อที่จะมีโอกาสในการแย่งบอลที่เท่าเทียมกันกับผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ถึงแม้ว่าผู้เล่นฝ่ายรุกจะไม่สามารถแย่ง

บอลมาครอบครองได้แต่ให้พยายามกระโดดแย่งเพื่อไม่ให้บอลตายซึ่งการทำเช่นนี้อาจจะทำให้ผู้เล่นในทีมเดียวกันสามารถแย่งบอลได้

ในทางเลือกอื่นนั้นก็คือการสกัดกั้นผู้เล่นฝ่ายป้องกันไม่ให้ออกมาด้านนอกขณะที่อยู่บริเวณใต้ห่วงประตูซึ่งเป็นตำแหน่งที่ไกลเกินไปในการแย่งบอล ในการทำเช่นนี้จะทำให้ได้เปรียบในการแย่งบอลเพราะว่าบอลจะลอยข้ามหัวไปขณะที่ทำการแย่งบอล

กฎของการแย่งบอลจากการยิงประตูไม่ประสบผลสำเร็จ (Offensive Rebounding Rules)

1. ให้คาดการณ์ล่วงหน้าว่าการยิงประตูทุกครั้งนั้นจะไม่ประสบผลสำเร็จ
2. มีความมุ่งมั่นและความต้องการที่จะได้บอล
3. อย่ามัวแต่มองบอลขณะที่บอลลอยอยู่ในอากาศแต่ให้เตรียมพร้อมเพื่อทำการกระโดดแย่งบอล
4. ให้ทำการคาดการณ์ล่วงหน้าถึงตำแหน่งของการกระโดดแย่งบอล
5. ให้เคลื่อนที่ไปในตำแหน่งด้านใน
6. ให้เตรียมพร้อมโดยการยกมือขึ้นในตำแหน่งที่พร้อมจะทำการแย่งบอล
7. เงยหน้าขึ้นและเตรียมพร้อมในตำแหน่งที่พร้อมจะทำการแย่งบอล
8. อย่าให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันทำการสกัดกั้นการแย่งบอล

การแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นเมื่อแย่งบอลมาได้แล้วควรที่จะทำการยิงประตูอีกครั้ง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เมื่อกระโดดแย่งบอลได้สำเร็จแล้วต้องลงสู่พื้นด้วยการทรงตัวที่ดี
2. ให้ใช้การเคลื่อนที่ในการยิงประตูที่มีพลัง
3. ใช้การหลอกหลอโดยใช้ศีรษะ (Head Fake) หรือการหลอกหลอโดยการยิงประตู (Shot Fake) ถ้าจำเป็น
4. ให้มุ่งความตั้งใจไปที่ห่วงประตู
5. คาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะเกิดการปะทะจากผู้เล่นฝ่ายป้องกัน
6. ให้ป้องกันการแย่งบอลจากผู้เล่นฝ่ายป้องกัน
7. ใช้การยิงประตูแบบกระทบกระดานถ้าเป็นไปได้
8. ให้ทำการยิงประตูด้วยความรวดเร็วแต่ไม่รีบร้อน

หลักการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูที่ประสบผลสำเร็จ

1. ให้คาดการณ์ล่วงหน้าว่าในการยิงประตูแต่ละครั้งนั้นจะพลาดหรือไม่สำเร็จ
2. ให้มีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาและให้จดจ้องลูกบอลที่กำลังลอยอยู่ในอากาศและพร้อมที่จะกระโดดแย่งบอลมาให้ได้
3. ให้คาดการณ์ถึงระยะห่างและมุมของการกระโดดแย่งบอล
4. หาพื้นที่ในการกระโดดแย่งบอลด้านใน
5. ยกมือขึ้นในตำแหน่งที่พร้อมที่จะกระโดดแย่งบอล
6. ให้ใช้ลักษณะของการกระโดดแย่งบอลที่จุดต้นหลังจากการยิงประตูที่พลาดหรือไม่สำเร็จ
7. พยายามขึ้นทำประตูครั้งที่สองและสาม
8. หลังจากกระโดดแย่งบอลมาได้แล้วให้พยายามจบการเล่นนั้นโดยการขึ้นยิงประตู

กุญแจสำคัญของการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นคือการเคลื่อนที่โดยการพัฒนาทัศนคติและวัตถุประสงค์ของการเคลื่อนที่และการกระโดดแย่งบอล หลังจากการยิงประตูทุกครั้งต้องให้เกิดการได้เปรียบผู้เล่นฝ่ายป้องกันซึ่งจะอยู่ในตำแหน่งระหว่างผู้เล่นฝ่ายรุกและห่วงประตูเสมอ เมื่อเกิดการยิงประตูให้เคลื่อนที่ด้วยความรวดเร็วและจุดต้นเพื่อที่จะผ่านผู้เล่นฝ่ายป้องกันแล้วกระโดดแย่งบอลโดยใช้สองมือ ถ้าไม่สามารถแย่งบอลโดยใช้สองมือ ให้ใช้มือเดียวในการที่จะปิดบอลให้เข้าห่วง (Tip) หรือพยายามปิดบอลเพื่อไม่ให้บอลตายจนกว่าเพื่อนร่วมทีมจะได้บอล ในการที่จะหลบหลีกการสกัดกั้นการแย่งบอลนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกต้องทำการเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลา ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกถูกสกัดกั้นการแย่งบอลให้ใช้ความพยายามอย่างเต็มที่ในการที่จะหาพื้นที่ใกล้ ๆ การสกัดกั้น ผู้ทำการกระโดดแย่งบอลที่ต้นนั้นถึงแม้ว่าจะถูกสกัดกั้นจากการแย่งบอลแต่ผู้เล่นเหล่านั้นจะทำการเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้เกิดการได้เปรียบผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ซึ่งการถูกสกัดกั้นนั้นไม่ได้เป็นเรื่องผิดแต่การที่ถูกสกัดกั้นแล้วอยู่เฉย ๆ เป็นเรื่องที่ผิดมาก (Wissel, 2004: 100-106)

ในการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นโค้ชต้องทำการตัดสินใจต่อความเข้าใจในปรัชญาของการแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จโดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่ผู้เล่นฝ่ายรุก โดยทั่ว ๆ ไปแล้วผู้เล่นฝ่ายรุกควรมีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำ ซึ่งโค้ชจะต้องตัดสินใจว่าผู้เล่นคนใดที่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้แย่งบอลหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จ โดยทีมทั่ว ๆ ไปแล้วจะมีผู้เล่นที่ทำหน้าที่ในการแย่งบอลจำนวนสามคนและผู้เล่นที่ทำหน้าที่ลงไป

ป้องกันอีกสองคน ในการที่จะทำให้การแย่งบอลดูดีขึ้นอาจทำการส่งผู้เล่นลงไปในการแข่งขันเพื่อทำหน้าที่แย่งบอลถึงสี่คนและอีกหนึ่งคนคอยทำหน้าที่ป้องกันอยู่ในแดนหลัง

การแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นจะทำให้ยากมากเนื่องจากผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะได้เปรียบในการครอบครองพื้นที่บริเวณด้านใน อย่างไรก็ตามผู้เล่นฝ่ายรุกก็ยังสามารถทำการแย่งบอลได้โดยการเรียนรู้ว่าการยิงประตูจะเกิดขึ้นที่ไหนและเมื่อไร ซึ่งโค้ชควรที่จะเน้นถึงความจำเป็นให้กับผู้เล่นถึงการคาดการณ์ล่วงหน้าจากการยิงประตูของเพื่อนร่วมทีม เช่นเดียวกันกับการยิงประตูของผู้ทำหน้าที่การแย่งบอลเอง มิฉะนั้นจะเป็นการยากที่จะเอาชนะทีมที่มีการแย่งบอลขณะเป็นฝ่ายป้องกันที่มีประสิทธิภาพได้ ในการที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมจากการถูกสกัดกั้นโดยผู้เล่นฝ่ายป้องกันนั้นไม่ได้หมายความว่าแย่งบอลได้ประสบความสำเร็จเสมอไป ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ทำการแย่งบอลไม่ควรที่จะไปอยู่ด้านหลังของผู้เล่นฝ่ายป้องกันเพราะอาจจะทำให้เกิดการฟาวล์ได้

การแย่งบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จนั้นมีความสำคัญมากเพราะจะทำให้ทีมของผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถมีโอกาสอีกครั้งในการยิงประตูซึ่งจะเป็นเหมือนกับชีวิตใหม่ของทีมที่กำลังทำการรุกอยู่และยังทำให้ทีมของผู้เล่นฝ่ายป้องกันหมดกำลังใจในการป้องกันอีกด้วย

เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถแย่งบอลมาได้ ทางเลือกแรกที่จะต้องทำนั้นก็คือการยิงประตู ผู้เล่นนั้นควรจะมองหาช่องทางในการยิงประตูก่อน แต่ถ้าไม่ได้ก็ควรจะส่งให้เพื่อนร่วมทีมโดยการส่งออกนอกพื้นที่สามคะแนนเพื่อทำการยิงประตูก่อนที่จะทำการเลี้ยงบอล โค้ชควรที่จะเน้นให้เห็นถึงความสำคัญว่าโอกาสเหล่านี้จะทำให้เกิดการได้เปรียบทีมที่ทำการป้องกัน เพราะว่าทีมของผู้เล่นที่ทำการป้องกันนั้นไม่สามารถที่จะป้องกันผู้เล่นของทีมรุกที่ได้พื้นที่ในการแย่งบอลที่เหมาะสมกว่าได้ ซึ่งทีมที่ทำการป้องกันนั้นอาจจะมีตำแหน่งในการป้องกันที่ไม่ดีในการทำการป้องกันการยิงประตูของผู้เล่นฝ่ายรุกได้ ผู้เล่นที่ทำการแย่งบอลมาได้นั้นสามารถทำการยิงประตูได้ทั้งการยิงประตูที่ไม่ต้องใช้เลี้ยงบอลหรือการยิงประตูหลังจากการเลี้ยงบอลก็ได้

ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกมีทักษะสูงหรือมีรูปร่างที่ใหญ่มากเพียงพอ เมื่อมีการยิงประตูที่ไม่ประสบความสำเร็จผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีหน้าที่ในการแย่งบอลควรที่จะปิดบอล (Tip) กลับไปยังห่วงประตู การปิดบอลจริง ๆ แล้วอาจจะทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นการยิงประตูกลางอากาศขณะที่บอลยังไม่ตกลงพื้นของผู้เล่นที่ทำการแย่งบอลมาได้ การปิดบอล (Tip) นั้นอาจจะเกี่ยวข้องกับการตบบอลด้วยมือเดียวซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะไม่ค่อยประสบความสำเร็จนัก โดยโค้ชอาจจะสอนให้จับบอลโดยให้ศอกทั้งสองข้างมั่นคงและใช้สองมือในการปิดบอลเพื่อทำประตู

การปิดบอลนั้นเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดที่จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายรุกได้เปรียบผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่อยู่ตำแหน่งไม่เหมาะสมที่จะทำการแย่งบอล โดยการปิดบอลขณะที่อยู่กลางอากาศนั้น

จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสูญเสียการครอบครองบอลรวมทั้งสูญเสียโอกาสในการที่จะทำการสกัดกั้น (Block) จากการปิดบอลให้ลงห่วงประตู (Tip) อีกด้วย (Krause et al., 2008: 197-200)

3. ส่งให้เพื่อนยิง (Pass and Score) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู

วิชเชิล (Wissel, 2004: 80-88) กล่าวว่า การยิงประตูที่เกิดขึ้นในการแข่งขันบาสเกตบอลส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นมาจากการจบวิธีการรุกแบบรวดเร็ว การโดรฟ์แล้วส่ง การส่งบอลออกจากการเล่นป้องกัน การส่งบอลรอบนอกในการเล่นการรุกต่อทีมที่ใช้การป้องกันแบบโซน การสกรีนคนที่ไม่มีบอล การสกรีนคนที่ไม่มีบอลและอื่น ๆ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้จะทำให้เกิดผู้เล่นที่ว่างจากการถูกป้องกัน และมีโอกาสที่ดีกว่าในการยิงประตู ซึ่งในการยิงประตูนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการส่งบอลที่ดีที่ทำให้ผู้เล่นที่กำลังจะทำการยิงประตูสามารถรับบอลได้อย่างถูกต้องตามจังหวะ ตำแหน่งและระยะของการยิงประตูที่เหมาะสม ซึ่งตำแหน่งที่ทำการยิงประตูนั้นต้องเป็นตำแหน่งที่ผู้เล่นมีความคุ้นเคยและสามารถทำการยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในสถานการณ์ที่เกิดโอกาสในการยิงประตูนั้นจำเป็นอย่างมากที่จะต้องให้ผู้ที่ทำการยิงประตูพยายามอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ส่งสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน และขณะที่ลูกบอลได้ถูกส่งออกไปนั้น ผู้ที่ทำการยิงประตูต้องกระโดดไปอยู่ด้านหลังของบอลโดยหันหน้าไปด้านหลังห่วงประตูและให้บอลลอยเข้ามาหามือเองโดยไม่ต้องใช้การเอื้อมไปรับลูกเพื่อทำการยิงประตู

การยิงประตูโดยการปล่อยบอลอย่างรวดเร็วนั้นผู้ที่ทำการยิงประตูต้องมีความพร้อมทั้งมือและเท้า และทำให้ผู้ส่งสามารถมองเห็นเป้าหมายในการส่งอย่างชัดเจนโดยทำการยกมือขึ้นมาในระดับเหนือหัวไหล่ในท่าทางของการยิงประตูพร้อมกับการย่อเข่าเพียงเล็กน้อยซึ่งการส่งบอลที่ดีนั้นจะส่งผลต่อการยิงประตูที่ดีด้วยเช่นกัน

4. วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง (Cut and Score) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอลวิ่งตัดมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีบอลแล้วทำการยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 107-113) ได้กล่าวว่า การวิ่งตัดเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งที่สำคัญมากต่อเกมการรุกซึ่งการครอบครองในกีฬาบาสเกตบอลสามารถทำได้ครั้งเดียวต่อผู้เล่นเพียงหนึ่งคนเท่านั้น ในทางทฤษฎีแล้วผู้ที่ทำการรุกจะใช้การเล่นโดยไม่มีบอลถึง 80 เปอร์เซ็นต์ในแต่ละเกมการแข่งขันซึ่งสถิติเหล่านี้จะทำให้เราเห็นภาพถึงความสำคัญของการเล่นโดยปราศจากบอลซึ่งโดยการเคลื่อนที่โดยปราศจากบอลนั้นจำเป็นที่จะต้องมีความชำนาญในด้านการออกตัว การหยุด การ

หลอกหลอและการเปลี่ยนทิศทาง ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อผู้เล่นที่ทำการบุกจะต้องมีความชำนาญต่อเส้นทางของการวิ่งในสนามและมีวิสัยทัศน์ทางการรักษาพื้นที่ที่เหมาะสมให้กับเพื่อนร่วมทีมซึ่งประเภทของการวิ่งตัด (Types of Cuts) มีดังต่อไปนี้

1. การวิ่งตัดเป็นรูปตัววี (“V” Cut)
2. การวิ่งตัดเป็นรูปตัวแอล (“L” Cut)
3. การวิ่งตัดด้านหลัง (Back Cut)
4. การวิ่งตัดด้านใน (Inside Cut)
5. การวิ่งตัดมุมแคบ (Shallow Cut)
6. การวิ่งตัดลงตามเส้นโค้งสามคะแนน (Clock-Down Cut)

เทคนิคของการวิ่งตัด

1. รักษาพื้นที่ระหว่างผู้ทำการวิ่งตัดและเพื่อนร่วมทีมประมาณ 15-18 ฟุต
2. ต้องเคลื่อนไหวอย่างมีเป้าหมายเสมอ
3. ให้อ่านการป้องกันของผู้เล่นที่กำลังทำการป้องกันก่อนทำการวิ่งตัด
4. ให้อ่านผู้เล่นที่ทำการป้องกันไปห่างจากพื้นที่ที่ต้องการจะวิ่งตัดไป
5. รักษาจังหวะและเวลาในการวิ่งตัด
6. ให้ทำการวิ่งตัดเป็นเส้นตรง
7. ยกมือขึ้นพร้อมที่จะรับบอลอยู่ตลอดเวลา

5. **ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง (Pass and Cut or Give and Go)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้ววิ่งตัดไปรับลูกบอลจากเพื่อนร่วมทีมที่ได้ส่งบอลไปนั้นแล้วทำการยิงประตู

การรุกแบบให้แล้วไป (Give and Go) เป็นแบบแผนทางการรุกที่ใช้ลักษณะของการเล่นเป็นทีม โดยใช้ผู้เล่นฝ่ายรุกสองคน ซึ่งสามารถเรียกได้อีกอย่างว่าการส่งแล้ววิ่งตัด (Pass and Cut) การเล่นเกมรุกในลักษณะนี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการทำประตูในลักษณะของผู้เล่นฝ่ายรุกคนหนึ่งที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้ววิ่งตัดเข้าหาห่วงเพื่อทำการยิงประตูจากการส่งบอลกลับมาของเพื่อนร่วมทีมในสถานการณ์และโอกาสที่สามารถเป็นไปได้ (Krause et al., 2008: 218-221)

6. เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง (Dribble and Pass) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้แล้วส่งให้ผู้เล่นที่ไม่มีบอลทำการยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 89) กล่าวว่า ผู้ที่ทำการเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้ที่ตีนั้นจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในการมองที่ดีโดยทำการเลี้ยงบอลแล้วสามารถมองหาเพื่อนร่วมทีมที่มีโอกาสในการทำประตูมากกว่าแล้วส่งได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์รวมทั้งยังสามารถอ่านสถานการณ์ในการป้องกันของผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้ดีเช่นเดียวกัน

วิชเชิล (Wissel, 2004: 192-195) กล่าวว่า เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกทำการเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้แล้วผู้เล่นฝ่ายป้องกันของเพื่อนร่วมทีมที่ผู้เล่นที่ตนกำลังทำการป้องกันอยู่แล้วเคลื่อนตัวมาช่วยทำการป้องกันผู้เล่นฝ่ายรุกที่ทำการเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้ในตอนแรก ซึ่งในจังหวะนั้นจะทำให้เกิดช่องว่างที่จะสามารถทำการส่งให้กับเพื่อนร่วมทีมที่มีโอกาสในการทำประตูมากกว่า โดยแบบแผนของการเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้แล้วส่ง (Penetrate and Pass) นั้นสามารถเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าการดึงผู้เล่นฝ่ายป้องกันมาแล้วเตะบอลออก (Draw and Kick) ซึ่งผู้เล่นฝ่ายรุกที่ทำการรุกในลักษณะนี้จะต้องมีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาในการหาโอกาสที่จะทำการโฉบหรือส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อทำการยิงประตู

การที่จะทำการรุกโดยใช้แบบแผนนี้ได้ต้องมีประสิทธิภาพนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่ทำการรุกทั้งสองคนโดยผู้เล่นคนหนึ่งสามารถหาจังหวะในการเลี้ยงบอลผ่านผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้และผู้เล่นอีกคนหนึ่งสามารถที่จะหาพื้นที่ว่างที่เหมาะสมในการยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากการเล่นในเกมรุกปกตินั้นจะขึ้นอยู่กับการเล่นเป็นหลัก

7. เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง (Screen and Dribble) หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอลทำการสกรีนให้กับผู้เล่นที่มีบอลเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้แล้วทำการยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 115) กล่าวว่า การสกรีนเป็นกลยุทธ์ทางการรุกโดยการวางตำแหน่งผู้เล่นฝ่ายรุกเพื่อขวางเส้นทางเคลื่อนไหวของผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะช่วยให้เพื่อนร่วมทีมหลุดจากการป้องกัน การสกรีนนั้นสามารถนำไปใช้ได้ทั้งผู้เล่นที่ไม่มีบอล และผู้เล่นที่มีบอลเพื่อทำการเลี้ยงแล้วทำประตู

8. สกรีนให้เพื่อนเลี้ยงแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง (Screen and Cut or Pick and Roll)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอลทำการ สกรีนให้กับผู้เล่นที่มีบอลแล้ววิ่งตัดหาพื้นที่ว่างรับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีบอลเพื่อทำการยิงประตู

การทำก้างแล้วหาพื้นที่ว่าง (Pick and Roll) เป็นพื้นฐานการรุกที่ใช้ผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน สองคน ซึ่งแบบแผนนี้ได้ถูกนำมาใช้ในทุกระดับของการแข่งขัน และเป็นแบบแผนที่ดีที่สุดแบบหนึ่ง ที่มีการผสมผสานกันระหว่างการรุกจากด้านในและการรุกจากด้านนอก

แบบแผนการสกรีนแล้วหาพื้นที่ว่าง (Pick and Roll) นี้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการสกรีนให้กับผู้เล่นฝ่ายรุกที่ทำการครอบครองบอลอยู่ และเมื่อทำการสกรีนประสบผลสำเร็จแต่ผู้เล่นที่ทำการ ป้องกันไม่ยอมสละตัวของผู้เล่นที่ทำการป้องกันแล้วนั้นก็ทำให้เกิดช่องว่างในการทำประตู (Krause et al., 2008: 30-31)

การทำสกรีนแล้วหาพื้นที่ว่าง (Pick and Roll) เป็นพื้นฐานการรุกที่ได้มีมาตั้งแต่การเริ่ม เล่นบาสเกตบอลซึ่งชื่อของแบบแผนนี้ได้ถูกตั้งตามลักษณะของการเคลื่อนไหวโดยการทำ การสกรีน (Pick) ให้กับผู้เล่นที่ทำการเลี้ยงบอลเพื่อที่จะยิงประตูหรือดริฟท์ และถ้าผู้ทำการป้องกันทำ การสละตัวของผู้เล่นเพื่อทำการป้องกันผู้เล่นฝ่ายรุกอีกคนหนึ่งซึ่งในจังหวะนั้นจะทำให้เกิดเวลาในการ หาพื้นที่ว่าง (Roll) เพื่อทำการยิงประตู (Wissel, 2004: 143-148)

การสกรีนแล้วหาพื้นที่ว่าง (Pick and Roll) เป็นคำที่ถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายการทำ การก้างให้กับผู้ทำการป้องกันผู้เล่นของฝ่ายรุกที่กำลังครอบครองบอลอยู่ ซึ่งแบบแผนการสกรีน แล้วหาพื้นที่ว่าง (Pick and Roll) นี้ได้ถูกนำมาใช้มากที่สุดในเกมการแข่งขันเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) หรือเกมการแข่งขันในระดับนานาชาติ ซึ่งในการทำแบบแผน ทางการรูกนั้นจะทำให้เกิดยากลำบากมากที่จะทำการป้องกันและทำให้เกิดโอกาสที่ได้เปรียบต่อ การรุกโดยใช้ผู้เล่นที่มีความสูงและความเร็วมมากกว่าทีมป้องกันในจังหวะของการเปลี่ยนตัวผู้ ป้องกันเมื่อมีการทำก้างซึ่งในการรุกที่ใช้แบบแผนนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้จังหวะของการ ก้าวเท้า การสื่อสารโดยไม่ใช่คำพูดและประสบการณ์ในการทำการรุกอย่างมีประสิทธิภาพ (Pim, 2005: 120-123)

9. สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง (Cut off a Screen)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบ เกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอลทำการก้างให้กับผู้เล่นที่ไม่มีบอลอีกคนหนึ่ง เพื่อหวังตัดออกมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีบอลแล้วทำการยิงประตู

การยิงประตูในลักษณะนี้จะเกิดขึ้นจากแบบแผนทางการรุกที่ใช้ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอล จำนวนสองคนทำการก้างกันแล้ววิ่งตัดออกไปรับบอลจากผู้ส่งอีกคนหนึ่ง ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ที่ทำ

การกำบังที่จะต้องทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่กำลังทำการป้องกันเพื่อนร่วมทีมที่ไม่มีบอลอีกคนหนึ่งให้หลุดออกจากการป้องกันโดยการใช้การกำบังได้อย่างถูกต้องตามเวลาและพื้นที่ โดยผู้เล่นฝ่ายรุกจำเป็นที่จะต้องจดจำตำแหน่งพื้นที่ของผู้เล่นฝ่ายป้องกันเพื่อที่จะทำการวิ่งตัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Krause, et al., 2008: 31-33; Pim, 2005: 119-120; Wissel, 2004: 136-143)

10. เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง (Screen-Dribble and Pass)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอลทำการสกรีนให้กับผู้เล่นที่มีบอลเลี้ยงบอลผ่านคู่ต่อสู้แล้วส่งให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งที่ไม่มีบอลทำการยิงประตู แบบแผนการทำประตูแบบเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิงเป็นแบบแผนที่ค้นพบใหม่จากการศึกษาทางเอกสารการวิจัยในครั้งนี้ อันเกิดจากการผสมผสานกันทางทักษะทางการเล่นอยู่หลายทักษะ ที่ใช้ความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้เล่นภายในทีมถึง 3 คน โดยประกอบด้วย ผู้เล่นที่ทำการสกรีน ผู้เล่นที่ทำการเลี้ยงและส่ง และผู้เล่นที่ทำรับบอลเพื่อทำประตู ซึ่งแบบแผนนี้เป็นแบบแผนทางการทำประตูที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก

เนื่องจากแบบแผนนี้มีการพัฒนามาจากแบบแผนการทำประตูที่ใช้ความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหว คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง (Screen and Dribble) และสกรีนให้เพื่อนเลี้ยงแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง (Screen and Cut or Pick and Roll) การผสมผสานของแบบแผนนี้ทำให้เกิดความหลากหลายทางตัวเลือกว่าจะเลี้ยงบอลแล้วทำประตูด้วยตัวเองหรือส่งบอลกลับให้ผู้เล่นที่ทำการสกรีนให้ ซึ่งแบบแผนเหล่านี้เป็นที่รู้จักกันอยู่แล้ว จึงเกิดการพัฒนาวิธีการป้องกันแบบแผนอย่างนี้ขึ้นกันอย่างรวดเร็วหลายทำให้การทำประตูมีความยากลำบากมากขึ้น เพราะฉะนั้นการส่งให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งที่ไม่มีบอลจึงเป็นทางเลือกใหม่ที่จะทำให้เกิดการทำประตูได้ (Krause, et al., 2008: 30-31; Pim, 2005a: 115, 2005b: 120-123; Wissel, 2004: 143-148)

11. ฟาสต์เบรกแบบเลี้ยงแล้วยิง (Dribble and Score Fast Break) หมายถึง

ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Atkins, 2004:139; Wissel, 2004: 166; Prudden, 2006: 89)

12. ฟาสต์เบรกแบบส่งให้เพื่อนยิง (One Pass Fast Break) หมายถึง ลักษณะของ

การเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู (Rose, 2004: 224-225)

13. **พาสท์เบรกแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง (Double Pass Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้วผู้เล่นคนนั้นทำการส่งบอลต่อให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู (Rose, 2004: 131; Wissel, 2004: 166; Prudden, 2006: 91)

14. **พาสท์เบรกแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง (Pass and Dribble Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้วผู้เล่นคนนั้นทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Wissel, 2004: 172)

15. **พาสท์เบรกแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง (Dribble and Pass Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู (Wissel, 2004: 170; Prudden, 2006: 89)

16. **พาสท์เบรกแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง (Double Dribble Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลต่อให้เพื่อนร่วมทีมอีกคนหนึ่งทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Wissel, 2004: 173)

17. **พาสท์เบรกแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง (Double Dribble and Pass Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลต่อให้เพื่อนร่วมทีมอีกคนหนึ่งเพื่อทำการเลี้ยงแล้วส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมอีกคนหนึ่งในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู (Wissel, 2004: 173)

18. **พาสท์เบรกแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง (Dribble-Pass-Dribble Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมอีกคนหนึ่งแล้วผู้เล่นคนนั้นทำการส่งบอลต่อให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพื่อทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Wissel, 2004: 165)

19. **พาสท์เบรกแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง (Pass and Double Dribble Fast Break)** หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มี

บอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลต่อไปให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพื่อทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Wissel, 2004: 174; Krause et al., 2008: 216)

20. ฟาสต์เบรกแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง (Double Pass and Dribble Fast Break)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้วผู้เล่นคนนั้นทำการส่งบอลต่อไปให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพื่อทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Wissel, 2004: 168; Prudden, 2006: 95; Krause et al., 2008: 215)

21. ฟาสต์เบรกแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง (Pass-Dribble-Pass Fast Break)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลต่อไปให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพื่อทำการเลี้ยงบอลเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง (Rose, 2004: 134; Wissel, 2004: 172; Prudden, 2006: 93)

22. ฟาสต์เบรกแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง (Dribble and Double Pass Fast Break)

หมายถึง ลักษณะของการเล่นอย่างรวดเร็วก่อนจบเกมรุกด้วยการทำประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลแล้วส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมแล้วผู้เล่นคนนั้นทำการส่งบอลต่อไปให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู (Rose, 2004: 134; Wissel, 2004: 165)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจัยในการทำประตู (Scoring Factors)

ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Positions) หมายถึง ตำแหน่งของผู้เล่นที่ทำประตู ในที่นี้หมายถึง ตำแหน่งพอยท์การ์ด ตำแหน่งการ์ด ตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด และตำแหน่งเซ็นเตอร์ ตามที่โรส (Rose, 2004: 14-17) ได้แบ่งไว้ตามองค์ประกอบและบทบาทหน้าที่ของผู้เล่น 5 ตำแหน่งดังต่อไปนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เล่นในตำแหน่งต่าง ๆ

1. ตำแหน่งพอยท์การ์ด (Point Guard)

ทำหน้าที่เป็นเหมือนกับโค้ชเมื่ออยู่ในการแข่งขัน มีการตัดสินใจในการเล่นที่ดี คิดหาทางส่งบอลมาเป็นอันดับหนึ่ง มากกว่าการคิดหาทางในการยิงประตูเอง โดยต้องเป็นผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในทักษะการเลี้ยงและการส่งบอล เป็นผู้เล่นที่มีความเร็วและความว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย หาพื้นที่ในการเลี้ยงบอลได้ดี ควบคุมรูปแบบทางการรุกและการป้องกันได้อย่างเหมาะสม สามารถเลี้ยงบอลไปแดนหน้าเมื่อมีการทำฟาสท์เบรค (Fast Break) และสามารถสั่งการให้เพื่อนร่วมทีมเปลี่ยนรูปแบบการเล่นได้เมื่อการทำฟาสท์เบรค (Fast Break) ไม่สำเร็จ รักษาการสื่อสารระหว่างโค้ชและเป็นผู้นำของทีม เป็นผู้เล่นที่คอยทำหน้าที่พูดคุยกับผู้ตัดสินถึงกฎระเบียบต่าง ๆ ทางการเล่น และคอยบอกกลยุทธ์ทางการเล่นให้กับเพื่อนร่วมทีมในสถานการณ์ขณะที่บอลตาย (Dead-ball) เช่นการยิงประตูโทษ และการทำลูกออกนอกสนาม คอยดูเวลาจากนาฬิกา คะแนนจากสกอร์บอร์ด จำนวนครั้งที่ได้ขอเวลานอกและการทำฟาวล์ เป็นผู้เล่นที่มีรูปร่างสูงได้ก็จะเป็นผลบวกต่อทีม แต่สำคัญที่สุดต้องเป็นผู้เล่นที่มีความรู้และความสามารถทางทักษะที่ดี

2. ตำแหน่งชู้ตติ้งการ์ด (Shooting Guard) หรือ ทูการ์ด (Two Guard)

ผู้เล่นในตำแหน่งนี้หน้าที่หลักคือการยิงประตู จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความสามารถสูงในการยิงประตูในระยะไกล โดยจะต้องทำหน้าที่เน้นในเกมการรุกมากกว่าการป้องกันซึ่งรูปร่างส่วนสูงของตัวผู้เล่นนั้นอาจมีความสูงจาก 6 ฟุต 3 นิ้ว จนถึง 6 ฟุต 7 นิ้ว แต่ก็ไม่แน่นอนเสมอไป ควรเป็นผู้เล่นที่มีทักษะความสามารถสูงในการควบคุมบอลและการเลี้ยงบอลเข้าทำประตู มีทักษะสูงในการรับบอลแล้วสามารถยิงประตูได้ทันที ยังมีความสามารถในการเลี้ยงบอลดีมากเท่าไรยิ่งทำให้ฝ่ายป้องกันทำการป้องกันได้ยากขึ้นเท่านั้น ต้องเป็นผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในการยิงประตูโทษ เพราะว่าเป็นสถานการณ์ที่หาย ๆ เกม ผู้เล่นในตำแหน่งนี้จะทำ

หน้าที่ควบคุมบอลและยิงประตูในวินาทีสุดท้าย สำคัญที่สุดจะต้องมีความสามารถในการรุกแบบตัวต่อตัวและยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง

3. ตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward)

เป็นผู้เล่นที่มีทักษะความสามารถสูงคล้ายคลึงกันกับผู้เล่นในตำแหน่งชู้ตติงการ์ด (Shooting Guard) หรือ ทูการ์ด (Two Guard) แต่มีรูปร่างที่ใหญ่กว่า แข็งแรงกว่าสามารถเล่นด้านในบริเวณตำแหน่งโลว์โพสต์ (Low Post) และด้านนอกบริเวณตำแหน่งรอบนอกเส้นสามคะแนนได้ มีความสามารถในการรีบาวด์ (Rebound) และการทำฟาสท์เบรค (Fast Break) เป็นผู้เล่นที่มีความสามารถในการเล่นในพื้นที่ว่างได้อย่างดีโดยมีทักษะความสามารถในการเลี้ยงบอล ส่งบอล และการตัดสินใจ ไม่มีมาตรฐานของรูปร่างและส่วนสูงอย่างแน่ชัดแต่จะอยู่ระหว่าง 6 ฟุต 5 นิ้ว จนถึง 7 ฟุต ยิ่งผู้เล่นในตำแหน่งนี้มีทักษะความสามารถสูงเท่าไรก็ยิ่งทำให้ผู้เล่นในฝ่ายป้องกันทำการป้องกันได้ยากขึ้นเท่านั้น ซึ่งทีมที่ประสบความสำเร็จนั้นจำเป็นต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนในการทำแต้มตั้งแต่ 10 แต้มจนถึง 20 แต้มขึ้นไป และตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward) ควรที่จะเป็นหนึ่งในนั้น

4. ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (Power Forward)

เป็นตำแหน่งผู้เล่นที่มีขนาดของรูปร่างที่ใหญ่และทรงพลัง จะเน้นในเรื่องของความแข็งแรงมากกว่าทักษะความสามารถ จำเป็นที่จะต้องมีความแข็งแรงทางด้านร่างกาย สามารถทำการรีบาวด์ (Rebound) ได้อย่างดุเดือด ทำการป้องกันห่วงประตูโดยการบล็อกช็อต (Block Shot) และเป็นผู้เล่นที่ทำการป้องกันในการแข่งขัน มีความสามารถในการยิงประตูระยะกลางจนถึงระยะ 17 ฟุต และสามารถเล่นบริเวณตำแหน่งโลว์โพสต์ (Low Post) ได้ ไม่จำเป็นต้องทำคะแนนสูงแต่ควรมีการทำแต้มอย่างคงเส้นคงวาอยู่ในระหว่างประมาณ 8-10 แต้ม โดยมีเปอร์เซ็นต์ในการยิงประตู (Field-Goal) ควรเป็นผู้เล่นที่เน้นในเกมการป้องกันและการรีบาวด์ (Rebound) มากกว่าการยิงประตู ผู้เล่นในตำแหน่งนี้นั้นอาจเปลี่ยนการเล่นมาจากตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) ในช่วงที่พัฒนาการเล่นมาจากระดับมัธยมปลาย (High School) ไปสู่การเล่นในระดับมหาวิทยาลัย (College) และจากระดับมหาวิทยาลัยไปสู่การเล่นในระดับอาชีพ (Professional)

5 ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center)

เป็นตำแหน่งผู้เล่นที่มีขนาดของรูปร่างที่ใหญ่ แข็งแรง มีการเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว มีทักษะการเลี้ยงบอลที่ดี มีความสามารถในการยิงประตูในระยะรอบห่วงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) ที่ดีนั้นจำเป็นต้องมีทักษะความสามารถในการส่งบอล การรีบาวด์ (Rebound) การบล็อกช็อต (Block Shot) โดยใช้ความสามารถในการกระโดดอย่างรวดเร็ว ในขณะที่เล่นบริเวณตำแหน่งโลว์โพสต์ (Low Post) นั้นจำเป็นต้องมีการยิง

ประตูที่ดี มีจังหวะการก้าวเท้า (Footwork) ที่ดี และการทรงตัว (Body Balance) ที่ดี ผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) ที่ดีนั้นจะต้องมีความแม่นยำในการยิงประตูโทษ และความสามารถในการยิงประตูที่ยากต่อการป้องกัน เช่น การยิงประตูแบบสกายฮุก (Skyhook) การก้าวถอยหลังแล้วกระโดดยิงประตู (Step-Back Jumper) การเคลื่อนที่ด้วยพลังระเบิด (Explosive Power Move) หรือการหลอกแล้วกระโดดขึ้นยิงประตู (Face-Up Jump Shot) โดยทางสถิติแล้วทีมที่มีผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) ที่ทำแต้มสูงสุดในทีมจะเป็นแชมป์ในการแข่งขัน เอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Tactics) หมายถึง ลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ทำประตู เพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ในเรื่องจังหวะและพื้นที่ก่อนที่จะทำประตู ประกอบด้วยเทคนิค 7 ประการดังต่อไปนี้

1. **เฟค (Fake)** หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลใช้การหลอกในลักษณะของการขึ้นยิงประตูเพื่อหาจังหวะและโอกาสในการยิงประตูจริง

พิม (Pim, 2005: 92-93) ได้กล่าวว่า การหลอกเป็นเทคนิคที่นำมาใช้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสูญเสียการทรงตัวหรือตำแหน่งการป้องกันที่เหมาะสม ในการที่จะหลอกผู้เล่นฝ่ายป้องกันอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้เล่นฝ่ายรุกต้องทำให้เหมือนจริงมากที่สุด การหลอกโดยผู้เล่นที่มีบอลนั้นได้ถูกออกแบบขึ้นเพื่อที่จะเปิดช่องในการส่งบอล สร้างโอกาสในการยิงประตู หรือเปิดทางในการไดรฟ์ (Drive) เพื่อเข้าทำประตูด้วยตนเอง

ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลสามารถหลอกโดยใช้บอล (Ball Fake) หลอกโดยการยิงประตู (Shot Fake) หลอกโดยใช้การก้าวเท้า (Foot Fake) หรือหลอกโดยใช้สายตา (Eye Fake) ซึ่งหลายครั้งที่ผู้เล่นฝ่ายรุกต้องใช้การหลอกที่ผสมผสานกันเพื่อที่จะได้เปรียบในการรุก โดยทั่วไปแล้วผู้เล่นฝ่ายรุกจะใช้การหลอกไปในทิศทางใดทางหนึ่งแล้วเคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ตรงกันข้ามโดยมีประเด็นที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ความเร็วของลูกบอลเป็นสิ่งที่ขาดเสียไม่ได้ในการหลอกโดยการส่ง (Pass Fake) และการหลอกโดยการยิงประตู (Shot Fake)

2. ให้ใช้การมองไปในทิศทางเดียวในการหลอก

3. เมื่อใช้การหลอกโดยการก้าวเท้า (Foot Fake) ให้หลอกผู้เล่นฝ่ายป้องกันให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

4. เมื่อใช้การหลอกโดยการยิงประตู (Shot Fake) อย่าเหยียดขาหรือยืดตัวขึ้นเมื่อยกบอลขึ้นหลอก แต่ให้ย่อตัวให้ต่ำลงโดยการย่อเข้า

เช่นเดียวกัน ครออส และคณะ (Krause et al., 2008: 122) ได้กล่าวว่า ในการที่จะทำการหลอกหลอ ผู้เล่นฝ่ายรุกควรที่จะทำการหยุดการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วแล้วตามด้วยการหลอกหลอโดยการยิงประตู (Shot Fake) ที่เหมือนจริงมากที่สุด โดยการหลอกหลอโดยการใช้นัยตา (Eye Fake) ขณะที่รักษาท่าทางของการยืนอย่างมั่นคงบนส้นเท้าทั้งสองข้างแล้วหลังจากนั้นจึงทำการยิงประตูอย่างรวดเร็ว

2. แจบสเต็ป (Jab Step) หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลใช้การหลอกหลอในลักษณะของการใช้เท้าที่ไม่ใช่เท้าหลักก้าวออกไปเพื่อหลอกให้คู่ต่อสู้คิดว่ากำลังจะเลี้ยงบอล แล้วชักเท้ากลับเพื่อหาจังหวะและโอกาสในการยิงประตูจริง

พิม (Pim, 2005: 93-94) ได้กล่าวว่า เป็นการก้าวเท้าระยะสั้นและรวดเร็วไปที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันโดยการใช้เท้าข้างที่ไม่ใช่เท้าหลัก และถ้าเมื่อใดที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันเกิดการระมัดระวังหรือลังเลใจโดยการก้าวถอยไปด้านหลังและไม่ยกมือขึ้นป้องกันการยิงประตู ให้รีบชักเท้ากลับแล้วกระโดดขึ้นยิงประตูโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ก้าวเท้าข้างที่ไม่ใช่เท้าหลักไปที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน
2. เมื่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันก้าวถอยไปด้านหลังและไม่ยกมือขึ้นป้องกันการยิงประตู ให้รีบชักเท้ากลับมาอยู่ในตำแหน่งการยิงประตูที่มีความสมดุล
3. กระโดดขึ้นยิงประตู

3. สเต็ปแบ็ค (Step – Back) หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลใช้การก้าวถอยหลังหลังจากการเลี้ยงบอลหรือรับบอลเพื่อสร้างพื้นที่ในการยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 95-96) ได้กล่าวว่า การก้าวถอยหลังโดยการเลี้ยงบอลเพียงหนึ่งครั้งได้ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างพื้นที่ในการยิงประตูจากผู้เล่นฝ่ายป้องกันโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การก้าวเท้าระยะสั้นและรวดเร็วไปที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันโดยการใช้เท้าข้างที่ไม่ใช่เท้าหลัก
2. และถ้าเมื่อใดที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันเกิดการระมัดระวังหรือลังเลใจโดยการก้าวถอยไปด้านหลัง ให้รีบชักเท้ากลับมาอยู่ในตำแหน่งบริเวณพื้นที่ด้านหลัง
3. ให้เลี้ยงบอลถอยหลังกลับมาอยู่ในตำแหน่งการยิงประตูที่มีความสมดุล
4. จับบอลมาไว้บริเวณด้านหน้าของหัวเข่าข้างที่ทำการยิงประตู
5. ยกบอลขึ้นมาแล้วทำการยิงประตู

เช่นเดียวกันกับ วิสเซิล (Wissel, 2004: 123-124) ได้กล่าวว่า ถ้าเมื่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันก้าวถอยไปด้านหลังเพื่อรักษาตำแหน่งการป้องกัน ให้ใช้การก้าวเท้าไปด้านหลังอย่างรวดเร็วเพื่อหนีห่างผู้เล่นฝ่ายป้องกันแล้วใช้เท้าข้างเดียวกันในการไครฟ์ (Drive) เพื่อเข้ายิงประตูแล้วเลี้ยง

บอลถอยกลับและกระโดดพร้อมทั้งจับบอลมาไว้บริเวณด้านหน้าของหัวเข่าเพื่อทำการยิงประตู รักษาความสมดุลในการจับบอล ปล่อบอลโดยการเหยียดแขน หัวไหล่ และศีรษะไปในทิศทางของห่วงประตู (Follow Through)

4. เทิร์นอราวด์ (Turnaround) หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลใช้จังหวะของการพลิกตัวในการยิงประตู

ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 143-144) ได้กล่าวว่า การหมุนตัวเป็นการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ถูกลำเอียงมาใช้เมื่อมีผู้เล่นฝ่ายป้องกันทำการป้องกันอยู่ด้านหลังของผู้เล่นฝ่ายรุก โดยการใช้เท้าหลักในการหมุนตัวไม่ว่าจะเป็นการหมุนตัวด้านหน้าหรือการหมุนตัวกลับหลัง เพื่อที่จะสามารถมองเห็นคู่ต่อสู้และห่วงประตูได้ ซึ่งในการทำการหมุนตัวในลักษณะนี้จะทำให้เกิดพื้นที่ในการยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 103) กล่าวว่า การพลิกตัวยิงประตูสามารถนำมาใช้เมื่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันนั้นทำการป้องกันบริเวณด้านหลัง ผู้เล่นฝ่ายรุกจำเป็นต้องสร้างพื้นที่เพื่อทำการยิงประตู โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้จับบอลขึ้นมาไว้บริเวณคางและดูตำแหน่งที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันนั้นทำการป้องกันอยู่
2. ให้ใช้เท้าหลักที่อยู่ห่างจากผู้เล่นฝ่ายป้องกันมากที่สุดโดยใช้การพลิกตัวมาด้านหน้า
3. ให้เก็บบอลขึ้นมาไว้บริเวณคางขณะที่ใช้เท้าหลักในการพลิกตัว
4. พลิกตัวสร้างพื้นที่เพื่อทำการยิงประตู แล้วกระโดดขึ้นยิงประตู

อีกทั้ง วิชเชิล (Wissel, 2004: 112-113) ได้กล่าวเสริมว่า ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกไม่สามารถมองเห็นผู้เล่นฝ่ายป้องกันหลังจากจับบอลมาจากเพื่อนร่วมทีม ให้ทำการหมุนตัวมาด้านหน้าเพื่อที่จะสามารถมองเห็นผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้ว่ากำลังทำการป้องกันอยู่ในตำแหน่งใด ซึ่งในการหมุนตัวนั้นต้องทำอย่างดูดี และให้มองไปที่ห่วงประตูและผู้เล่นฝ่ายป้องกันด้วยเช่นเดียวกัน พร้อมทั้งรักษาตำแหน่งและการทรงตัวเพื่อทำการยิงประตู

6. สปินมูฟ (Spin Move) หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลใช้จังหวะของการหมุนตัวจากการก้าวเท้าจำนวน 2 ก้าวในการยิงประตู

ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 123) ได้กล่าวว่า การหมุนตัวในการยิงประตูคือการเคลื่อนที่โดยใช้เท้าหลักทั้งสองข้างทำการหมุนตัวด้านหลังโดยก้าวออกทีละก้าวพร้อมทั้งหันหลังหมุนตัวแล้วทำการยิงประตู ซึ่งการหมุนตัวเพื่อทำการยิงประตูของผู้เล่นฝ่ายรุกนั้นเป็นการยิงประตูที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดในลักษณะของบอลที่ไม่สามารถเลี้ยงต่อไปได้อีก (Dead Ball) โดย

การถูกทำให้หยุดอย่างรวดเร็วในบริเวณของเส้นท้ายสนาม (Baseline) โดยการป้องกันของผู้เล่นฝ่ายป้องกันแล้วทำการหมุนตัวโดยใช้เท้าหลักที่อยู่ใกล้ห่วงประตูมากที่สุดแล้วทำการยิงประตู

7. พูลแบ็ค (Pull – Back) หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอลทำการเลี้ยงบอลไปข้างหน้าแล้วใช้การดึงจังหวะของการเลี้ยงบอลโดยใช้การหยุดหรือการเลี้ยงบอลถอยหลังเพื่อยิงประตู

พิม (Pim, 2005: 83) กล่าวว่า การเลี้ยงบอลแล้วดึงบอลถอยหลังนั้นจะทำให้ผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถรักษาการเลี้ยงบอลในขณะที่ถูกผู้เล่นฝ่ายป้องกันทำการป้องกันแบบกดดัน ซึ่งจะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างพื้นที่ในการยิงประตูซึ่งอาจจะผสมผสานกับการเลี้ยงแบบเปลี่ยนทิศทางและการเปลี่ยนมือในการเลี้ยงบอล (Crossover) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้เงยหน้าขึ้นเสมอเพื่อที่จะสามารถเห็นพื้นสนาม
2. ให้ความสำคัญการเลี้ยงบอลอยู่ในระดับหัวเข่าและใช้มืออีกข้างหนึ่งที่ไม่ได้เลี้ยงบอลยกขึ้นมาป้องกันการแย่งบอล
3. ให้ความสำคัญสมดุลพร้อมทั้งมองหาและส่งบอลให้ผู้เล่นฝ่ายเดียวกันที่ไม่มีคนป้องกันหรือเปลี่ยนทิศทางในการเลี้ยงบอล
4. สร้างพื้นที่ในการยิงประตูจากการป้องกันโดยการใช้การดึงจังหวะการเลี้ยงระยะสั้นและรวดเร็วขณะที่กำลังเลี้ยงบอลถอยหลังแล้วทำการยิงประตู

อีกทั้ง วิซเซล (Wissel, 2004: 47-48) ได้กล่าวเสริมว่า การเลี้ยงบอลดึงจังหวะ (Pull – Back Dribble) หรือ (Retreat Dribble) เป็นเทคนิคการเลี้ยงบอลที่ถูกนำมาใช้ในการแก้ปัญหาจากการป้องกันแบบกดดันของคู่ต่อสู้ ซึ่งการเลี้ยงบอลดึงจังหวะนั้นจะถูกนำมาผสมผสานกับการเลี้ยงบอลแบบเปลี่ยนทิศทางและการเลี้ยงบอลแบบรวดเร็วโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะหลบหลีกการป้องกันโดยการใช้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสองคน ซึ่งการเลี้ยงบอลดึงจังหวะในลักษณะนี้จะสามารถทำให้มีพื้นที่ในการเปลี่ยนทิศทางโดยการใช้การดึงจังหวะการก้าวอย่างรวดเร็วขณะที่กำลังทำการเลี้ยงถอยหลัง และในขณะเดียวกันต้องรักษาการครองบอลและการทรงตัวให้อยู่ในท่าทางที่เหมาะสม เพื่อที่จะสามารถทำการยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ชู๊ดไรท์อเวย์ (Shoot Right Away) เป็นเทคนิคทางการยิงประตูอย่างทันทีทันใด ซึ่งนักกีฬาทุกคนควรที่จะได้รับการฝึกสอนให้ทำการขึ้นยิงประตูทันทีด้วยความรวดเร็วก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะเข้ามาทำการป้องกันได้ทันเวลาโดยเทคนิคทางการยิงประตูแบบนี้นิยมใช้ทั่วไปกับเทคนิคการทำประตูหลากหลายรูปแบบ เช่น จัมพ์ชู้ต และสคูชู้ต (Wooden และ Nater, 2005: 167)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Techniques) หมายถึง วิธีการต่าง ๆ ของการทำให้ลูกบอลลงห่วงประตูอย่างมีประสิทธิภาพด้วย 5 เทคนิคดังต่อไปนี้

1. **จัมพ์ ช็อต (Jump Shot)** หมายถึง เทคนิคการทำประตูโดยการกระโดดผลักบอลไปในทิศทางของห่วงประตูด้วยฝ่ามือ (Wissel, 2004: 67)

2. **เลย์อัฟ ช็อต (Layup Shot)** หมายถึง เทคนิคการทำประตูบริเวณใกล้ห่วงประตูโดยการหยายฝ่ามือแล้วโยนบอลเข้าห่วงประตูหรือการตั้งบอลบนฝ่ามืออยู่เหนือศีรษะแล้วผลักบอลไปในทิศของทางห่วงประตู (Wissel, 2004: 75)

3. **ฮุก ช็อต (Hook Shot)** หมายถึง เทคนิคการทำประตูโดยการปล่อยบอลออกจากฝ่ามือของแขนที่ยื่นออกสูงสุดจากด้านข้างของลำตัวที่อยู่ฝั่งตรงข้ามผู้เล่นฝ่ายป้องกัน (Wissel, 2004: 72)

4. **ดังก์ (Dunk)** หมายถึง เทคนิคการทำประตูโดยการจับลูกบอลไปยัดใส่บริเวณปากห่วงประตู (Pim, 2005: 59)

5. **แท็ป (Tap)** หมายถึง เทคนิคการทำประตูโดยการปัดหรือการแตะให้ลูกเข้าห่วงประตู (Krause et al., 2008: 199-200)

พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Areas) หมายถึง บริเวณพื้นที่ในสนามที่มีการทำประตูเกิดขึ้น ซึ่งได้ถูกแบ่งออกเป็น 22 พื้นที่ตามแบบแผนการฝึกการทำประตูในรูปแบบต่าง ๆ

เวลาที่ใช้ในการทำประตู (Scoring Times) หมายถึง ระยะเวลาที่ใช้ในแบบแผนการทำประตูต่าง ๆ โดยเริ่มนับจากการใช้จังหวะแรกของการเล่น ซึ่งแบบแผนที่เริ่มด้วยการเลี้ยงและการรีบาวด์จะเริ่มนับเมื่อผู้เล่นที่เริ่มเล่นจังหวะแรกครอบครองบอลอย่างสมบูรณ์แล้ว จนกระทั่งมีการทำประตูเกิดขึ้นโดยเวลาจะสิ้นสุดลงเมื่อลูกบอลถูกปล่อยออกจากมือ ซึ่งได้กำหนดระยะเวลาออกเป็น 10 ช่วง ตั้งแต่ 1 วินาทีจนถึง 10 วินาทีขึ้นไป

ความสำคัญของการทำประตู

โรส (Rose, 2004: 60) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูนั้นเป็นสิ่งที่ทุกคนให้การยกย่องและมุ่งความสนใจไปสู่สิ่งนี้มากในเกมการแข่งขัน ซึ่งในการรุกที่มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องประกอบด้วยพื้นฐานทางทักษะที่ดีและหนึ่งในทักษะที่สำคัญมากนั้นก็คือ การยิงประตู”

โรส (Rose, 2004: 95) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูนั้นควรที่จะมีอยู่ในแบบฝึกของการรุกทุก ๆ รูปแบบ”

วิชเชิล (Wissel, 2004: 55) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในกีฬาบาสเกตบอล”

พิม (Pim, 2005: 35) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “การยิงประตูเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในเกมการแข่งขันบาสเกตบอล ซึ่งการมีความสามารถดีในพื้นฐานด้านอื่น ๆ อาจจะไม่ค่อยมีความหมายสักเท่าไรถ้าทีมไม่สามารถทำประตูได้ และทีมนั้นก็เลยจะไม่ประสบความสำเร็จในเกมการแข่งขัน ซึ่งการส่งบอล การเลี้ยงบอล และการรีบาวด์ อาจจะช่วยทำให้ทีมมีโอกาสในการยิงประตู แต่ที่สำคัญกว่านั้น ผู้เล่นเองจำเป็นต้องมีความสามารถในการยิงประตูได้ด้วยและการยิงประตูนั่นเองจะเป็นสิ่งที่สร้างความตื่นเต้นเร้าใจในเกมการแข่งขัน”

วูดเต็น (Wooden, อ้างถึงใน Pim, 2005: 35) ได้กล่าวไว้ว่า “ถ้าคุณไม่สามารถเอาลูกบาสเกตบอลไปใส่ในห่วงประตูได้ คุณก็จะไม่สามารถชนะทีมใด ๆ ในเกมการแข่งขันได้เลย”

พรูซาค (Prusak, 2005: 61) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการยิงประตูในกีฬาบาสเกตบอลไว้ว่า “การยิงประตู คือการทำให้ลูกบาสเกตบอลลงไปในห่วงประตูบาสเกตบอลซึ่งเป็นเพียงวิธีเดียวที่สามารถวัดผลทางความสำเร็จได้”

คาร์ริล (Carril, อ้างถึงใน Krause, Meyer และ Meyer, 2008: 71) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า “สิ่งที่เป็นหลักสำคัญในการรุกก็คือ การที่เราได้ยิงประตูได้อย่างสมบูรณ์แบบในทุกครั้งที่ได้ลงสนาม”

สูตรแห่งความสำเร็จในการยิงประตู (The Formula for Shooting Success)

พาร์ฟิตต์ (Parfitt, อ้างถึงใน Pim, 2005: 36-37) ได้สร้างสูตรแห่งความสำเร็จในการยิงประตูและกล่าวไว้ว่า ผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในการยิงประตูจะแสดงออกถึงความสามารถของทักษะทางการตอบสนองอย่างอัตโนมัติที่พัฒนาโดยผ่านทางกรทู่เทในการฝึกซ้อม ซึ่งสูตรแห่งความสำเร็จในการยิงประตูมีดังนี้คือ $C + C = B$

Concentration (สมาธิ) + Confidence (ความมั่นใจ) = Basket (ห่วงประตู)

สมาธิ

1. **มอง** = ให้เล็งไปที่เป้าหมายในทุกครั้งที่ยิงประตูและมองลูกบาสเกตบอลที่กำลังลงไปในห่วงประตู

2. **รู้สึก** = ให้มุ่งเน้นความสนใจไปที่รายละเอียดของการยิงประตูที่ถูกต้องและรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของร่างกายที่จำเป็นต่อความสำเร็จในการยิงประตู

3. **ไว้ใจ** = ให้แสดงความสามารถในการยิงประตูที่เป็นปัจจุบันและลืมการยิงประตูที่ผิดพลาดในครั้งที่ผ่านมา

ความมั่นใจ

1. มีความเชื่อมั่นในตนเองว่ามีความสามารถในการยิงประตู
2. ให้จำการยิงประตูที่ยิงลง ไม่ใช่การยิงประตูที่ยิงพลาด และให้วิเคราะห์การยิงประตูที่ได้ยิงพลาดไปนั้นแล้วก็ให้ลืมมันไป
3. ให้จินตนาการถึงตนเองว่าเป็นผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในการยิงประตูพัฒนาความมั่นใจด้วยการฝึกซ้อมอย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้าวารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การวิเคราะห์ทางกีฬาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) สรุปได้ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

กรกต คงทน (2542) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษารูปแบบการยิงประตูฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 1998 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในรอบสุดท้ายที่ประเทศฝรั่งเศสทั้งหมด 32 ทีม โดยใช้วิดีโอเทปบันทึกการแข่งขันและวิดีโอเทปบันทึกการยิงประตูเฉพาะการยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผล

ผลการวิจัยพบว่า

1. การส่งทะลุไปข้างหน้าคือรูปแบบการยิงประตูฟุตบอลที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุดรองลงมาคือการส่งจากด้านข้าง ส่วนรูปแบบการยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุดคือการส่งแบบดับเบิ้ลพาสและการทุ่ม
2. การเตะด้วยหลังเท้า คือวิธีการยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือการโหม่ง ส่วนวิธีที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุดคือ การยิงประตูวิธีอื่น ๆ
3. เขตโทษ คือพื้นที่การยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือเขตประตู ส่วนพื้นที่การยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุดคือ นอกเขตโทษ

กรุงธน ชูไทย (2542) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษารูปแบบการเล่นแฮนด์บอลในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 โดยทำการศึกษาวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการเล่นแฮนด์บอลในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันแฮนด์บอลในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 โดยคัดเลือกจาก 4 ทีมสุดท้าย ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีทางสถิติ โดยหาความถี่และร้อยละของข้อมูลในแต่ละรูปแบบ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประเทศอิหร่านใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-5 มากที่สุด 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.08 และการป้องกันแบบ 5-1 มากที่สุด 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.41 ผลสัมฤทธิ์จากการรุกลูกบอลเข้าประตูมากที่สุด จำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.89 และลูกบอลไม่เข้าประตู จำนวน 24 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.77 ส่วนการป้องกันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด จำนวน 29 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.10 และการป้องกันที่ไม่ประสบความสำเร็จ จำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.41

2. ประเทศคูเวตใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-5 มากที่สุด 43 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.18 และการป้องกันแบบ 5-1 มากที่สุด 72 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.17 ผลสัมฤทธิ์จากการรุกลูกบอลเข้าประตูมากที่สุด จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.56 และลูกบอลไม่เข้าประตู จำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.52 ส่วนการป้องกันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด จำนวน 49 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.96 และการป้องกันที่ไม่ประสบความสำเร็จ จำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.81

3. ประเทศญี่ปุ่นใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-5 มากที่สุด 29 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.37 และการป้องกันแบบ 6-0 มากที่สุด 57 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.40 ผลสัมฤทธิ์จากการรุกลูกบอลเข้าประตูมากที่สุด จำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.07 และลูกบอลไม่เข้าประตู จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.58 ส่วนการป้องกันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด จำนวน 47 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.91 และการป้องกันที่ไม่ประสบความสำเร็จ คือ การป้องกันแบบอื่น ๆ จำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.58

4. ประเทศเกาหลีใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-5 มากที่สุด 40 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.70 และการป้องกันแบบ 3-2-1 มากที่สุด 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.70 ผลสัมฤทธิ์จากการรุกลูกบอลเข้าประตูมากที่สุด จำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.94 และลูกบอลไม่เข้าประตู จำนวน 17 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.78 ส่วนการป้องกันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด จำนวน 68 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 54.84 และการป้องกันที่ไม่ประสบความสำเร็จ จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.36

5. การรุกรูปแบบต่าง ๆ ของ 4 ประเทศรวมกัน รูปแบบการรุกที่นำมาใช้มากที่สุด คือ การรุกแบบ 1-5 จำนวน 149 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.46 ผลสัมฤทธิ์จากการรุกลูกบอลเข้าประตูมาก

ที่สุด จำนวน 65 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.46 ส่วนลูกบอลที่ยิงไม่เข้าประตู จำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 33.60 รองลงมา คือ การรุกแบบ 2-4 จำนวน 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.00

6. รูปแบบการป้องกันแบบต่าง ๆ ของ 4 ประเทศรวมกัน รูปแบบการป้องกันที่ได้นำมาใช้มากที่สุด คือ การป้องกันแบบ 5-1 จำนวน 190 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.87 ผลสัมฤทธิ์จากการศึกษารูปแบบการป้องกันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดมาจากการป้องกันแบบ 5-1 จำนวน 132 คิดเป็นร้อยละ 28.44 ส่วนการป้องกันที่ไม่ประสบความสำเร็จมากที่สุด คือ การป้องกันแบบ 5-1 จำนวน 58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.89

สถาพร เกตุแก้ว (2542) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษารูปแบบการเล่นเซปักตะกร้อในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการเล่นและทักษะการเล่นเซปัก-ตะกร้อในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักกีฬาเซปักตะกร้อ ประเภททีมชุดชายที่ลงทำการแข่งขันในรอบรองชนะเลิศ ระหว่างวันที่ 6-20 ธันวาคม 2541 ณ กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการเสิร์ฟข้างเท้าด้านในเป็นรูปแบบที่ใช้ในการเสิร์ฟมากที่สุด และรองลงมาเป็นการเสิร์ฟด้วยหลังเท้า
2. รูปแบบการรับลูกเสิร์ฟด้วยข้างเท้าด้านในเป็นรูปแบบที่ใช้ในการรับลูกเสิร์ฟมากที่สุด และรองลงมาเป็นการรับลูกเสิร์ฟด้วยศีรษะ
3. รูปแบบการรุกด้วยตำแหน่งหน้าขวา บริเวณพื้นที่หน้าซ้ายของสนามเป็นรูปแบบที่ใช้ในการรุกมากที่สุดและรองลงมาเป็นการรุกด้วยตำแหน่งหน้าขวา บริเวณพื้นที่กลางสนาม
4. รูปแบบการสกัดกั้นด้วยขาเป็นรูปแบบที่ใช้มากที่สุดในการสกัดกั้น และรองลงมาเป็นการสกัดกั้นด้วยขาและลำตัว
5. รูปแบบการรุกแบบเตะลังกาหลังเป็นรูปแบบที่ใช้มากที่สุดในการเตะตะกร้อ และรองลงมาเป็นรูปแบบเตะสลับหลัง
6. การตั้งด้วยข้างเท้าด้านในเป็นรูปแบบที่ใช้มากที่สุดในการตั้ง และรองลงมาเป็นการตั้งด้วยศีรษะ
7. การเสิร์ฟตะกร้อไปยังตำแหน่งหลังเป็นทิศทางที่ใช้มากที่สุด และรองลงมาเป็นการเสิร์ฟไปยังตำแหน่งหน้าซ้าย

8. การตั้งเสิร์ฟแบบบีเป็นรูปแบบที่ใช้ในการตั้งรับลูกเสิร์ฟมากที่สุด และรองลงมาเป็นการตั้งเสิร์ฟแบบเอ

เทเวศร์ จันทรหอม (2546) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษาวิเคราะห์ยุทธวิธีการรุกและการป้องกันของฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ปี 2002 ที่ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาคั้งนี้เป็นทีมฟุตบอลที่ผ่านเข้ารอบ 8 ทีมสุดท้ายของการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ปี 2002 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้วีดีโอเทปบันทึกภาพการแข่งขันเฉพาะ 8 ทีมสุดท้าย แล้วบันทึกความถี่ของยุทธวิธีการรุกและการป้องกันของฟุตบอลที่แต่ละทีมใช้

ผลการวิจัยพบว่า

1. ยุทธวิธีการรุกที่ใช้ในการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ปี 2002 การส่งจากด้านข้างคือยุทธวิธีการรุกที่ใช้มากที่สุด รองลงมาคือยุทธวิธีการรุกแบบการส่งทะลุแนวป้องกัน การเลี้ยงหลบเข้าทำประตู การรุกอย่างรวดเร็ว การส่งวอลพาส การส่งย้อนกลับ 90 องศา และการส่งดับเบิลพาส ตามลำดับ

2. ยุทธวิธีการป้องกันที่ใช้ในการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ปี 2002 ใช้ยุทธวิธีการป้องกันแบบผสมมากที่สุด รองลงมาคือ การป้องกันแบบคุมพื้นที่ ส่วนการป้องกันแบบคนต่อคนไม่มีทีมใดใช้เลย

วาสนา ศิริบัวพันธ์ (2546) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อวิเคราะห์วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 ด้วยวิธีการรุก 7 วิธีที่ใช้ ประกอบด้วย 1) ผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง 2) ผู้เล่นที่มีลูกบอลใช้จังหวะการหมุนตัวเพื่อยิงประตู 3) ผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู 4) ผู้เล่นที่ไม่มีลูกบอลวิ่งตัดมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งให้ยิงประตู 5) ผู้เล่นทำก้างให้เพื่อนร่วมทีมเข้ายิงประตู 6) การแย่งลูกบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จแล้วได้ลูกบอลยิงประตู 7) การยิงประตูโทษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นทีมบาสเกตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 33 ที่เข้ารอบ 4 ทีมสุดท้าย ได้แก่ ทีมกรุงเทพมหานคร ทีมนครราชสีมา ทีมพัทลุง และทีมตาก

ผลการวิจัยพบว่า

1. วิธีการรุกที่ทุกทีมใช้มากที่สุด คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู โดยใช้การรุก 256 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 33.60 รองลงมา คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเองและวิธีการรุกโดยการยิงประตูโทษ โดยใช้การรูกจำนวน 234 ครั้ง และ 121 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.71 และ 15.88 ตามลำดับ

2. วิธีการรุกที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ วิธีการรุกโดยการยิงประตูโทษ โดยประสบผลสำเร็จ 76 ครั้ง จากทั้งหมด 121 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 62.81 รองลงมา คือ วิธีการรุกโดยการแย่งลูกบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จแล้วได้ลูกบอลยิงประตูและวิธีการรุกโดยผู้เล่นทำก้าน้ำให้เพื่อนร่วมทีมเข้ายิงประตู โดยประสบผลสำเร็จ 26 ครั้ง จากทั้งหมด 49 ครั้ง และ 8 ครั้ง จากทั้งหมด 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.06 และ 40.00 ตามลำดับ

3. วิธีการรุกที่ไม่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่ไม่มีลูกบอลวิ่งตัดมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งให้ยิงประตูโดยไม่ประสบผลสำเร็จ 17 ครั้ง จากทั้งหมด 24 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 70.83 รองลงมา คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเองและวิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตูโดยไม่ประสบผลสำเร็จ 161 ครั้ง จากทั้งหมด 234 ครั้ง และ 157 ครั้ง จากทั้งหมด 256 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.80 และ 61.33 ตามลำดับ

นิพล โนนจ้อย (2547) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการยิงประตูฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 2002 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นทีมฟุตบอลที่ผ่านเข้ารอบ 32 ทีมสุดท้าย ที่ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ เครื่องเล่นวีซีดีและวีดีโอ แผ่นวีซีดีและแผ่นวีดีโอที่บันทึกภาพการแข่งขัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. การยิงประตูจากการส่งจากข้างสนามเป็นการยิงประตูฟุตบอลที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือการส่งทะลุทะลวง และการยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุดคือการส่งแบบวอลพาส

2. ลักษณะการยิงประตูโดยการใช้เท้าเป็นการยิงประตูฟุตบอลที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือการยิงประตูโดยใช้ศีรษะ และการยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุดคือ ลักษณะการยิงประตูโดยใช้อวัยวะอื่น ๆ

3. พื้นที่เขตประตูเป็นการยิงประตูฟุตบอลที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือพื้นที่เขตโทษ และพื้นที่การยิงประตูที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุดคือ พื้นที่นอกเขตโทษ

4. ตำแหน่งกองหน้าเป็นตำแหน่งการยิงประตูฟุตบอลที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด รองลงมาคือ ตำแหน่งกองกลาง ตำแหน่งกองหลัง และตำแหน่งผู้รักษาประตูเป็นตำแหน่งที่สัมฤทธิ์ผลน้อยที่สุด

วรเชษฐ รัตนราศี (2547) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดย ทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20 ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขัน กีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากเลือกแบบเจาะจงเป็น นักกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 48 คนจากทีมที่เข้ารอบ 4 ทีมสุดท้าย ได้แก่ ทีมเชียงใหม่ ทีมขอนแก่น ทีมนครราชสีมา และทีมกรุงเทพมหานคร ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการบันทึกเทป วีดีทัศน์รอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศแล้วนำข้อมูลที่ได้มาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการรุก

1.1 รูปแบบการรุกที่ใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว จำนวน 217 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.66

1.2 รูปแบบการรุกที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ รูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว จำนวน 114 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 52.53

1.3 รูปแบบการรุกที่ทีมชนะใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว จำนวน 108 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.44 และประสบผลสำเร็จ จำนวน 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 51.85

1.4 ผลสำเร็จในการรุกของทีมชนะ คิดเป็นร้อยละ 48.55

2. รูปแบบการป้องกัน

2.1 รูปแบบการป้องกันที่ใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการป้องกันแบบคนต่อคน จำนวน 181 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.62

2.2 รูปแบบการป้องกันที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ รูปแบบการป้องกันแบบ โชน 1-3-1 จำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.66

2.3 รูปแบบการป้องกันที่ทีมชนะใช้มากที่สุด รูปแบบการป้องกันแบบคนต่อคน จำนวน 124 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.32 และประสบผลสำเร็จ จำนวน 59 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.58

2.4 ผลสำเร็จในการป้องกันของทีมชนะ คิดเป็นร้อยละ 50.38

เทพรัตน์ วิโนทัย (2542) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากวีดีโอเทปบันทึกการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย ซึ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เพื่อทราบรูปแบบการรุกและการป้องกันและผลสำเร็จในการรุกและการป้องกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย ครั้งที่ 17 ระหว่างวันที่ 27 เมษายน ถึงวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2540 ณ อาคารนิมิบุตร ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจำนวน 6 ทีมในประเภทดิวิชั่น 1

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบ 1-2-2 เป็นรูปแบบที่ใช้ในการรุกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.63 อันดับที่ 2 ได้แก่ การรุกแบบรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 34.33 อันดับที่ 3 ได้แก่ การรุกแบบ 2-1-2 หรือ 2-2-1 คิดเป็นร้อยละ 12.63 ผลสำเร็จของการรุกมากที่สุด ได้แก่ การรุกแบบรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 51.63 อันดับที่ 2 ได้แก่ การรุกแบบ 1-2-2 คิดเป็นร้อยละ 45.78 อันดับที่ 3 ได้แก่ การรุกแบบ 2-1-2 หรือ 2-2-1 คิดเป็นร้อยละ 43.79

2. การป้องกันแบบคนต่อคน เป็นรูปแบบที่ใช้ในการป้องกันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.54 อันดับที่ 2 ได้แก่ การป้องกันแบบโซน 1-3-1 คิดเป็นร้อยละ 1.57 อันดับที่ 3 ได้แก่ การป้องกันแบบปีบบังคับ คิดเป็นร้อยละ 0.86 ผลสำเร็จของการป้องกันมากที่สุด ได้แก่ การป้องกันแบบโซน 1-3-1 คิดเป็นร้อยละ 65.62 อันดับที่ 2 ได้แก่ การป้องกันแบบคนต่อคน คิดเป็นร้อยละ 51.96 อันดับที่ 3 ได้แก่ การป้องกันแบบปีบบังคับ คิดเป็นร้อยละ 50.00

จันทร์เพ็ญ บัวแก้ว (2544) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 17 ซึ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อศึกษารูปแบบการเล่นบาสเกตบอลหญิงในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 17 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงที่เข้าร่วมรอบ 4 ทีมสุดท้ายในการแข่งขัน ได้แก่ ทีมนครศรีธรรมราช ทีมอ่างทอง ทีมกรุงเทพมหานคร และทีม นครสวรรค์

ผลการวิจัยพบว่า

รูปแบบการรุกรวมทั้ง 4 ทีม

1. ใช้รูปแบบการรุกแบบ 2-1-2 หรือ 2-2-1 จำนวน 30 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 54.60 ประสบผลสำเร็จ 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.66 โดยใช้การยิงประตูแบบ เลย์อัป ช็อต จำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.42 และใช้การยิงประตูแบบ จัมพ์ ช็อต จำนวน 83 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 78.57

2. ใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-2-2 จำนวน 296 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.91 ประสบผลสำเร็จ 115 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.20 โดยใช้การยิงประตูแบบ เลย์ออฟ ช็อต จำนวน 32 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.82 และใช้การยิงประตูแบบ จัมพ์ ช็อต จำนวน 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 72.17

3. ใช้รูปแบบการรุกแบบ 1-3-1 จำนวน 106 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.30 ประสบผลสำเร็จ 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.84 โดยใช้การยิงประตูแบบ เลย์ออฟ ช็อต จำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.31 และใช้การยิงประตูแบบ จัมพ์ ช็อต จำนวน 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 73.68

4. ใช้รูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว จำนวน 117 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.31 ประสบผลสำเร็จ 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.84 โดยใช้การยิงประตูแบบ เลย์ออฟ ช็อต จำนวน 32 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.79 และใช้การยิงประตูแบบ จัมพ์ ช็อต จำนวน 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.20

รูปแบบการป้องกันรวมทั้ง 4 ทีม

1. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบคนต่อคน จำนวน 345 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.20 ประสบผลสำเร็จ 206 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.71

2. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบโซน 2-3 จำนวน 135 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.60 ประสบผลสำเร็จ 86 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 63.70

3. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบโซน 1-2-2 จำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.20 ประสบผลสำเร็จ 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00

4. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบโซน 1-3-1 จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.56 ประสบผลสำเร็จ 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00

5. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบปีบบังคับโซน 1-2-2 ครึ่งสนาม จำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.24 ประสบผลสำเร็จ 30 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 76.92

6. ใช้รูปแบบการป้องกันแบบโซน 2-2-1 เต็มสนาม จำนวน 70 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.20 ประสบผลสำเร็จ 41 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 58.57

อดุลย์ หมื่นสมาน (2549) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่น และทีมชาติบราซิล ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่น และทีมชาติบราซิล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ทีมชาติไทยแชมป์ฟุตบอลซีเกมส์ ครั้งที่ 22 ที่ประเทศเวียดนาม จากการแข่งขันจำนวน 5 นัด ทีมชาติญี่ปุ่นแชมป์ฟุตบอลเอเชียนคัพ ครั้งที่ 13 ที่ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จากการแข่งขันจำนวน 6 นัด และทีมชาติบราซิลแชมป์ฟุตบอลโลก ครั้งที่ 17 ที่ประเทศญี่ปุ่นและ

เกาหลีใต้ จากการแข่งขันจำนวน 7 นัด ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผ่นวีซีดีบันทึกการแข่งขัน โดยเปิดดูภาพซ้ำหลาย ๆ ครั้งจากเครื่องเล่นวีซีดี แล้วนำมาเขียนเป็นแผนผังรูปภาพของแบบแผนการทำประตูฟุตบอลและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องลงในแบบบันทึกข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ใช้มากที่สุดในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น เมื่อรวมทั้งสามชาติ คือ แบบแผนการส่งจากด้านข้าง คิดเป็นร้อยละ 42.54 รองลงมาคือ การส่งทะลุแนวป้องกัน คิดเป็นร้อยละ 25.37 และแบบแผนที่ใช้น้อยที่สุดคือ การส่งลูกกลับหลัง คิดเป็นร้อยละ 2.98 ในขณะที่แบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ใช้มากที่สุดจากการเริ่มต้นเล่นใหม่คือ ลูกเตะโทษจังหวัดเดียว คิดเป็นร้อยละ 36.36 รองลงมาคือ ลูกเตะโทษสองจังหวัด คิดเป็นร้อยละ 32.73 และแบบแผนที่ใช้น้อยที่สุดคือ ลูกเตะโทษ ณ จุดเตะโทษ คิดเป็นร้อยละ 3.64

2. เมื่อเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลแต่ละแบบแผนในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น พบว่า การส่งจากด้านข้าง คิดเป็นร้อยละ 30.00 เป็นแบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ได้ประตูมากที่สุดของทีมชาติบราซิล เช่นเดียวกับทีมชาติญี่ปุ่นที่ได้ประตูมากที่สุดจากการส่งจากด้านข้าง คิดเป็นร้อยละ 27.27 ขณะที่ทีมชาติไทยได้ประตูมากที่สุดจากการส่งลูกกลับหลัง คิดเป็นร้อยละ 66.67 ในขณะเดียวกันพบว่า ลูกเตะโทษ ณ จุดเตะโทษ คิดเป็นร้อยละ 100.00 เป็นแบบแผนการทำประตูฟุตบอลจากการเริ่มต้นเล่นใหม่ที่ได้ประตูมากที่สุดของทีมชาติบราซิล ขณะที่ทีมชาติญี่ปุ่นและทีมชาติไทยได้ประตูมากที่สุดจากลูกเตะมุมเหมือนกัน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และ 33.33 ตามลำดับ

3. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำประตูฟุตบอล เมื่อรวมทั้งสามชาติ พบว่า บริเวณที่ใช้ในการทำประตูฟุตบอลส่วนใหญ่มาจากบริเวณเขตโทษ คิดเป็นร้อยละ 69.31 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูฟุตบอลส่วนใหญ่จะใช้เทคนิคหลังเท้า คิดเป็นร้อยละ 42.33 และการสัมผัสบอลของผู้ที่ทำประตูจะอยู่ที่ 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.25 ในส่วนของจำนวนครั้งของการส่งบอลก่อนจะมีการทำประตูฟุตบอลในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่นส่วนใหญ่จะอยู่ที่ 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.00 แต่จากการเริ่มต้นเล่นใหม่ใช้การส่งบอล 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 84.85 และเวลา 6-10 วินาทีคือ เวลาที่ใช้ในการครอบครองบอลก่อนจะมีการทำประตูฟุตบอลในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น คิดเป็นร้อยละ 34.32 แต่จากการเริ่มต้นเล่นใหม่ใช้เวลาเพียง 1-2 วินาที คิดเป็นร้อยละ 85.45

งานวิจัยในต่างประเทศ

แกรนท์ และคณะ (Grant et al., 1999) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์ จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์การทำประตูในการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 1998 ที่ประเทศฝรั่งเศส ตัวแปรสำหรับวิเคราะห์ประกอบด้วย เวลาของการทำประตู การสร้างโอกาสในการทำประตู เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู จำนวนการสัมผัสบอลของผู้ทำประตู พื้นที่ที่สามารถแย่งบอลมาครอบครองแล้วทำให้เกิดการได้ประตู จำนวนการส่งบอลก่อนการได้ประตู เวลาของการครอบครองบอลก่อนการได้ประตู และการทำประตูจากการเริ่มต้นเล่นใหม่ วิเคราะห์จาก 171 ประตูใน 64 เกมการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 1998 เฉลี่ย 2.67 ประตูต่อเกม

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประตูที่ได้ในช่วง 15 นาทีสุดท้ายของการแข่งขันจะมากกว่าช่วงเวลา 15 นาทีช่วงอื่น ๆ และจากการเปรียบเทียบ ประตูจำนวนมากเกิดขึ้นในช่วงทดเวลาบาดเจ็บของครึ่งแรกและช่วง 3 นาทีแรกของครึ่งเวลาหลัง
2. ประตูที่เกิดขึ้นในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น คิดเป็นร้อยละ 63.20 และประตูที่เกิดขึ้นจากการเริ่มต้นเล่นใหม่ คิดเป็นร้อยละ 24.60
3. เทคนิคส่วนใหญ่ที่ทำให้ได้ประตูจะใช้ข้างเท้าด้านในและหลังเท้า
4. จำนวนการสัมผัสบอลของผู้ทำประตู มากกว่าร้อยละ 50.00 ของประตูในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่นและการเริ่มต้นเล่นใหม่เกี่ยวข้องกับการสัมผัสบอลจังหวะเดียว อย่างไรก็ตามร้อยละ 16.70 ของประตูที่ได้ในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่นมาจากการสัมผัสบอล 4 จังหวะหรือมากกว่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของผู้เล่นที่มีความสามารถในการเลี้ยงลูกหรือไปกับบอลเพื่อสร้างสรรค์โอกาสในการทำประตูและเช่นเดียวกันความสามารถเฉพาะตัวจะเป็นส่วนสำคัญในการได้ประตูที่เกิดขึ้นในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น
5. ประตูที่เกิดขึ้นจากการแย่งบอลมาครอบครองจะเกิดขึ้นในแดนป้องกันมากกว่าแดนรุก
6. จำนวนการส่งบอลก่อนการได้ประตูที่เกิดขึ้นในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่นอยู่ที่ 3 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 21.30
7. เวลาของการครอบครองบอลก่อนการได้ประตู อยู่ในช่วง 6-10 วินาทีคิดเป็นร้อยละ 25.9
8. 42 ประตูที่เกิดขึ้นจากการเริ่มต้นเล่นใหม่ มาจากการเตะโทษจังหวะเดียวและสองจังหวะ (Free Kick) คิดเป็นร้อยละ 50 มาจากการเตะมุม (Corner Kick) คิดเป็นร้อยละ 47.60 และ มาจากการทุ่มลูกเข้าเล่น (Throw In) คิดเป็นร้อยละ 2.40

แกรนท์ และคณะ (Grant et al., 1999) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษาวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างทีมที่ประสบความสำเร็จและทีมที่ล้มเหลว จากการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 1998 ที่ประเทศฝรั่งเศส โดยทีมที่ประสบความสำเร็จ คือ ทีมที่เข้าสู่รอบรองชนะเลิศ ขณะที่ทีมที่ล้มเหลว คือ ทีมที่ไม่สามารถเข้าสู่รอบสองได้ โดยทำการวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขันจำนวน 30 เกมการแข่งขัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทีมที่ประสบความสำเร็จมีค่าเฉลี่ยความพยายามในการทำประตู การส่งบอลและการโยนบอลต่อเกมมากกว่าทีมที่ล้มเหลว
2. ทีมที่ประสบความสำเร็จมีผลที่ดีของการส่งบอลต่อเกมในพื้นที่แดนรุก ทั้งในกรอบเขตโทษและนอกเขตโทษเมื่อเปรียบเทียบกับทีมที่ล้มเหลว
3. ทีมที่ประสบความสำเร็จมีความสามารถในการเจาะทะลุแนวรับของฝ่ายป้องกัน โดยการส่งบอล การวิ่งหรือการเลี้ยงบอลไปข้างหน้าดีกว่าทีมที่ล้มเหลว
4. ทีมที่ประสบความสำเร็จมีความพยายามสูงในการสร้างสรรคโอกาสในการทำประตู ขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น ในเรื่องการส่งบอลจะอยู่ที่ 4 ครั้ง และใช้เวลา 15 วินาทีในการสร้างสรรคโอกาสทำประตูเมื่อเป็นฝ่ายครอบครองบอล

แกร์ฟิส และคณะ (Garefis et al., 2006) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบสำคัญของสถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวในการแข่งขันบาสเกตบอลสมัยใหม่ โดยทำการวิเคราะห์จากวิดีโอเทปบันทึกการแข่งขันจำนวน 46 เกมการแข่งขัน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบสำคัญของสถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวและประเมินถึงบทบาทของเกมการแข่งขันบาสเกตบอลสมัยใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากเกมการแข่งขันบาสเกตบอลชายชิงแชมป์ทวีปยุโรปจำนวน 46 เกมการแข่งขัน ซึ่งได้มาจากเกมการแข่งขันบาสเกตบอลชายชิงแชมป์ทวีปยุโรปปี 2001 จำนวน 20 เกมการแข่งขันที่ประเทศตุรกีและการแข่งขันบาสเกตบอลชายชิงแชมป์ทวีปยุโรปปี 2003 จำนวน 26 เกมการแข่งขันที่ประเทศสวีเดนโดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากเกมการรุกทั้งหมด 7302 ครั้ง ซึ่ง องค์ประกอบสำคัญที่ทำการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย 1) วิธีการรุกที่ประสบผลสำเร็จ 2) ลักษณะของสถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวที่ใช้โดยทั่วไปและความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันกับตำแหน่งของผู้เล่น 3) ความถี่ของสถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวที่ใช้ในแต่ละตำแหน่งของผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันกับทีมที่ชนะและทีมที่แพ้

ผลการวิจัยพบว่า

1. สถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวนั้น การหันหน้าเข้าหาห่วงประตูบาสเกตบอลเป็นวิธีที่ใช้ในการเข้าโจมตีมากที่สุด

2. ผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด ผู้ตติงการ์ด และสมอลฟอร์เวิร์ด จะใช้วิธีการหันหน้าเข้าหาห่วงประตูบาสเกตบอลในการเข้าโจมตีในสถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัว ขณะเดียวกันถึงแม้ว่าผู้เล่นในตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด และตำแหน่งเซ็นเตอร์ จะใช้วิธีการหันหน้าเข้าหาห่วงประตูบาสเกตบอลในการเข้าโจมตีอยู่บ่อยครั้ง แต่ก็มักจะใช้วิธีการหันหลังให้ห่วงประตูบาสเกตบอลในการเข้าโจมตีมากกว่าผู้เล่นในตำแหน่งอื่น ๆ

3. สถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวนั้นเป็นแนวคิดที่โค้ชเลือกใช้ในเกมการรุกมากที่สุด

แซมปาโอ และคณะ (Sampaio et al., 2006) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงความแตกต่างในเชิงสถิติทางความสัมพันธ์กันในเกมการแข่งขัน ระหว่างผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด ตำแหน่งฟอร์เวิร์ด และตำแหน่งเซ็นเตอร์ในลีกการแข่งขันระดับอาชีพ จำนวน 3 ลีกการแข่งขัน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อที่จะพิจารณาถึงความแตกต่างทางสถิติในเกมการแข่งขัน ระหว่างผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด ตำแหน่งฟอร์เวิร์ด และตำแหน่งเซ็นเตอร์ในลีกการแข่งขันระดับอาชีพ จำนวน 3 ลีกการแข่งขัน ได้แก่ ลีกเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) ลีกการแข่งขันในระดับสูงสุดของประเทศสหรัฐอเมริกา ลีกเอซีบี (ACB: Association de Club Baloncesto) ลีกการแข่งขันในระดับสูงสุดของทวีปยุโรป ซึ่งอยู่ในประเทศสเปน และ ลีกแอลซีบี (LCB: Liga de Club de Basquetebol) ลีกการแข่งขันในระดับต่ำกว่าลีกการแข่งขันอื่น ๆ ในประเทศโปรตุเกส ซึ่งเราได้ให้เหตุผลว่าความรู้ทางความแตกต่างสามารถช่วยให้โค้ชสร้าง และสังเกตแบบแผนทางการเล่นได้ดีขึ้น และเพิ่มผลสำเร็จทางกระบวนการของการคัดเลือกตัวนักกีฬา ซึ่งได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการแข่งขัน NBA จำนวน 5 เกม ในรอบ “เพล ออฟ ฟินอล” (Play Off Final) ในปี 2000-2001 ACB จำนวน 3 เกม และ LCB จำนวน 4 เกม ซึ่งนักกีฬาในแต่ละลีกการแข่งขันนั้น การศึกษาวิเคราะห์ถึงความแตกต่างกันจะสามารถบ่งบอกถึงลักษณะสถิติทางความสัมพันธ์กันในเกมการแข่งขันที่ได้ขยายความแตกต่างกันระหว่างตำแหน่งของการเล่น

ผลการวิจัยพบว่า

1. ในลีกการแข่งขัน LCB ผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์ และผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด จะมีความแตกต่างกันของหน้าที่ในการป้องกัน โดยผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์จะให้ความสำคัญไปที่การบล็อกลูก (Block) และการรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายป้องกัน (Defensive Rebounds) และไม่ให้

ความสำคัญไปที่ การไม่ประสบความสำเร็จในการยิงประตูในระยะ 3 คะแนน (3-Point Field-Goals)

2. ในลีกการแข่งขัน ACB ผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์ และผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด จะมีความแตกต่างกันของหน้าที่ในการรุก โดยผู้เล่นในตำแหน่งการ์ดจะให้ความสำคัญไปที่ แอสซิสต์ (Assists) และการยิงประตูในระยะ 3 คะแนน (3-Point Field-Goals) ทั้งที่ประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จในการยิงประตู และไม่ให้ความสำคัญไปที่ การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุก (Offensive Rebound)

3. ในลีกการแข่งขัน NBA ผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์ และผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด จะมีความแตกต่างกันของหน้าที่ในการรุก โดยผู้เล่นในตำแหน่งเซ็นเตอร์จะให้ความสำคัญไปที่การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุก (Offensive Rebound) และไม่ให้ความสำคัญไปที่ แอสซิสต์ (Assists) และการไม่ประสบความสำเร็จในการยิงประตู

4. การวิเคราะห์ ทั้ง 3 ลีกการแข่งขันนี้จะทำให้ทราบถึงเปอร์เซ็นต์ในระดับสูงของจำนวนทั้งหมดในการแบ่งประเภทของการประสบความสำเร็จในการเล่น ดังต่อไปนี้

ลีกการแข่งขัน LCB คิดเป็นร้อยละ 86 ลีกการแข่งขัน ACB คิดเป็นร้อยละ 74 และลีกการแข่งขัน NBA คิดเป็นร้อยละ 85 โดยทั่วไปแล้วความแตกต่างทางสถิติในเกมการแข่งขันของผู้เล่นเนื่องจากตำแหน่งของการเล่น ซึ่งอาจเป็นเพราะว่า ความรู้อันลึกซึ้งถึงความแตกต่างทางลักษณะขนาดของร่างกายที่ได้ถูกวางเงื่อนไขในระยะทางของการเล่นจากห่วงประตูบาสเกตบอล ซึ่งโค้ชนั้นสามารถนำผลทางการวิเคราะห์นี้ไปใช้เสริมความสำคัญทางความเชื่อมั่นในการสนับสนุนถึงความแตกต่างของผู้เล่นที่มีต่อการแสดงออกทางความสามารถของทีม และประเมินการแสดงออกทางความสามารถของผู้เล่นตามตำแหน่งของการเล่น ในทางกลับกันโมเดลทางความแตกต่างเหล่านี้จะสามารถช่วยในการคัดเลือกตัวผู้เล่น และพัฒนาโปรแกรมการฝึกต่าง ๆ

ลอนเดล และแทม (Lonsdale and Tam, 2008) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากสถาบันที่กีฬาการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงความมั่นคงทางระยะเวลาและพฤติกรรมของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำในช่วงก่อนการแสดงออกทางความสามารถ: กรณีศึกษาการวิเคราะห์ภายในตัวบุคคลทางความแม่นยำในการยิงประตูโทษของนักกีฬาที่มีความสามารถสูง ซึ่งผลสำเร็จของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำในช่วงก่อนการแสดงออกทางความสามารถที่ตั้งอยู่บนการแสดงออกทางความสามารถของทักษะในการใช้ขั้นตอนในการยิงประตูโทษส่วนตัวนั้นยังไม่ได้รับการพิสูจน์และยืนยัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้นั้นจะพิจารณาถึงความสำคัญของความมั่นคงทางระยะเวลาและพฤติกรรมของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำ ซึ่งระยะเวลา และแบบแผนที่เฉพาะของการแสดงออกทาง

พฤติกรรมก่อนการยิงประตูโทษในแต่ละครั้ง จำนวน 284 ครั้ง ได้ถูกวิเคราะห์ในเกมการแข่งขัน (NBA: National Basketball Association) จำนวน 14 เกมในรอบ “เพลย์ ออฟ” (Play Off) ซึ่งคะแนนที่ได้ถูกทำให้เป็นมาตรฐานจากการวิเคราะห์ภายในตัวบุคคลได้ถูกคำนวณสำหรับระยะเวลาของการยิงประตูโทษในแต่ละครั้ง ซึ่งแบบแผนทางพฤติกรรมที่ใช้เป็นประจำนั้นได้ถูกจำแนกให้เห็นถึงลักษณะเด่น และการยิงประตูโทษในแต่ละครั้งได้ถูกแยกประเภทออกเป็น 2 ลักษณะคือ “ทำตามแบบแผนที่ใช้เป็นประจำ” หรือ “ไม่ได้ทำตามแบบแผนที่ใช้เป็นประจำ” และระยะเวลาของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำของการยิงประตูโทษในแต่ละครั้งได้ถูกแยกประเภทออกเป็น 3 ลักษณะคือ การใช้ระยะเวลาสั้น การใช้ระยะเวลาปกติ และการใช้เวลานาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เล่นจะประสบความสำเร็จมากกว่าเมื่อพวกเขาทำตามพฤติกรรมหลักของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำอย่างต่อเนื่อง คิดเป็นร้อยละ 83.77 จากการยิงประตูโทษทั้งหมด 228 ครั้ง ซึ่งจะมากกว่าการที่พวกเขาเห็นพฤติกรรมของแบบแผนในการยิงประตูโทษในแบบแผนอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 71.43 จากการยิงประตูโทษทั้งหมด 56 ครั้ง

2. ผลสำเร็จในการยิงประตูโทษที่เกี่ยวข้องกับระยะเวลาของแบบแผนที่ใช้เป็นประจำ ซึ่งผลสำเร็จของการใช้ระยะเวลาด้านคิดเป็นร้อยละ 81.59 จากการยิงประตูโทษทั้งหมด 38 ครั้ง ผลสำเร็จของการใช้ระยะเวลาปกติคิดเป็นร้อยละ 81.81 จากการยิงประตูโทษทั้งหมด 209 ครั้ง และผลสำเร็จของการใช้ระยะเวลานานคิดเป็นร้อยละ 78.38 จากการยิงประตูโทษทั้งหมด 37 ครั้ง

เร็มเมิร์ต (Remmert, 2003) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมทางการรุกโดยการชี้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มในการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับที่มีความสามารถสูงที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของโมเดลทางกระบวนการที่สอดคล้องกัน ซึ่งโมเดลนี้จะสื่อถึงผลของปฏิกิริยาทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมาจากการรุกและการรับของนักกีฬาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการชี้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มในการรุกในเกมการแข่งขันปกติโดยมีรูปแบบการป้องกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเกมการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับนานาชาติที่มีความสามารถสูง จำนวน 60 เกมการแข่งขัน โดยใช้ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์วีดีโอ เอเอส (VDO AS) ทำการวิเคราะห์จากวีดีโอเทปที่บันทึกภาพการแข่งขัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมทางการรุกโดยการให้แทคติการเล่นเป็นกลุ่มตั้งแต่ 2 คน 3 คนและ 4 คน ในการแข่งขันบาสเกตบอล คือ การใช้การสกรีน (Screen) ซึ่งประสบผลสำเร็จสูงสุดในเกมการแข่งขัน
2. ปฏิกริยาทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมาจากการรุกโดยการให้แทคติการเล่นเป็นกลุ่มจะถูกใช้ในเกมการแข่งขันปกติโดยมีรูปแบบการป้องกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งจะมีค่าร้อยละที่แสดงออกทางพฤติกรรมคือ ความตั้งใจและการเตรียมตัวคิดเป็นร้อยละ 67.30 การซ้อนกันของตำแหน่งคิดเป็นร้อยละ 69.20 และการจบการทำประตูด้วยความสามารถเฉพาะตัวคิดเป็นร้อยละ 75.80
3. การใช้การโยกหลอก (Fake) จะทำให้การรุกมีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้นต่อทีมที่ป้องกัน
4. ในการวิเคราะห์พฤติกรรมทางการรุกโดยการให้แทคติการเล่นเป็นกลุ่มที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของโมเดลทางกระบวนการที่สอดคล้องกันนั้น ความพยายามในการรุกจะมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 0.80 แต่้มต่อการรุกในแต่ละครั้ง และการจบการรุกจะมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 1.04 แต่้มต่อการรุกในแต่ละครั้ง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29” เป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
6. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ทีมบาสเกตบอลที่ชนะเลิศในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 คือ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งชั้นจากชาติต่าง ๆ จำนวน 7 ชาติ รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 8 ชาติดังต่อไปนี้

1. ทีมชาติสหรัฐอเมริกา
2. ทีมชาติจีน
3. ทีมชาติแองโกลา
4. ทีมชาติกรีซ
5. ทีมชาติสเปน
6. ทีมชาติเยอรมนี
7. ทีมชาติออสเตรเลีย
8. ทีมชาติอาร์เจนตินา

เกมการแข่งขันในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ มี

ทั้งหมดจำนวน 8 เกมการแข่งขันที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีรายการดังต่อไปนี้

เกมการแข่งขันในรอบแรก (Preliminary Round)

เกมการแข่งขันที่ 1 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติจีน

เกมการแข่งขันที่ 2 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติแองโกลา

เกมการแข่งขันที่ 3 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติกรีซ

เกมการแข่งขันที่ 4 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน

เกมการแข่งขันที่ 5 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติเยอรมนี

เกมการแข่งขันในรอบแปดทีมสุดท้าย (Quarterfinal Round)

เกมการแข่งขันที่ 6 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติออสเตรเลีย

เกมการแข่งขันในรอบสี่ทีมสุดท้าย (Semifinal Round)

เกมการแข่งขันที่ 7 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติอาร์เจนตินา

เกมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ (Gold Medal Game)

เกมการแข่งขันที่ 8 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน

ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการวิจัย

ในขั้นตอนของการเปรียบเทียบความแตกต่างโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัยจำนวน 6 ข้อ สามารถจำแนกตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยได้ดังนี้

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทีมที่ใช้แบบแผนในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ แบบแผนที่ใช้ในการทำประตู

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทีมที่ใช้ตำแหน่งในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู่

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู่

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู่

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู่

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 ทีมที่ใช้พื้นที่ในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ พื้นที่ที่ใช้การทำประตู่

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู่

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 6 ทีมที่ใช้เวลาในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ เวลาที่ใช้ในการทำประตู่

ตัวแปรตาม คือ ผลสำเร็จในการทำประตู่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 (โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงที่ใช้ในการวิเคราะห์การแข่งขันกีฬา)
3. เทปบันทึกการแข่งขันจำนวน 8 เกมการแข่งขัน
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS for Window Version 17

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการดูเทปบันทึกการแข่งขันซ้ำหลาย ๆ ครั้ง โดยทำการวิเคราะห์และบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องแบบแผนและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำประตู่บาสเกตบอล ด้วยโปรแกรม Focus X2 Version 1.5 แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบแผนการทำประตู่บาสเกตบอล

ส่วนที่ 2 ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการทำประตู่บาสเกตบอล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ 2 ส่วนดังนี้

ส่วนแรกใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอเป็นตารางความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายข้อมูลความสัมพันธ์ผลในการใช้แบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง

ส่วนที่สองใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ซึ่งได้แก่ สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) และเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD: Least Significant Difference) ด้วยค่าสถิติระดับนัยสำคัญ .05 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS for Window Version 17 ในการประมวลผลข้อมูล

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการขั้นตอนในการทำวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล

1.1 วิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล

1.1.1 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล จากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) ได้แก่ ศาสตร์ทางด้านการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Coaching) ศาสตร์ทางด้านทักษะกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Skill) ศาสตร์ทางด้านเทคนิคในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Technique) ศาสตร์ทางด้านเทคนิคในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Tactic) ศาสตร์ทางด้านกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Strategy) ศาสตร์ทางด้านแบบฝึกกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Drill) ศาสตร์ทางด้านรูปแบบทางการรุกและการป้องกันในกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Offense and Defense) ศาสตร์ทางด้านการวิเคราะห์เกมการแข่งขันในกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะรวบรวมเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่พบในตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

1.2 กำหนดแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล

1.2.1 ทำการจำแนกประเภท (Classification) แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่พบในตำรา และเอกสารต่าง ๆ ที่ได้มาจากการวิเคราะห์ทางเอกสาร (Documentary Analysis) โดยมีกระบวนการขั้นตอนในการจำแนกดังต่อไปนี้

1.2.1.1 วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

1.2.1.2 เปรียบเทียบเนื้อหา (Content Comparison)

1.2.1.3 ตีความหมายเนื้อหา (Content Interpretation)

จากแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่พบในตำราเอกสารต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะกำหนดประเด็น การเชื่อมโยงประเด็นและการสร้างแนวคิดและทฤษฎีที่อธิบายถึงแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่จะทำการศึกษาวิจัย

1.2.2 ทำการรวบรวมแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่ได้มาจากการวิเคราะห์ทางเอกสาร (Documentary Analysis) และการจำแนกประเภท (Classification) มาทำการแก้ไขและจัดหมวดหมู่ใหม่ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของนักกีฬาในการแข่งขันระดับโอลิมปิกเกมส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะนำไปใช้วิเคราะห์เกมการแข่งขันที่จะทำการศึกษาวิเคราะห์ในลำดับต่อไป โดยใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงที่ใช้ในการวิเคราะห์การแข่งขันกีฬาโดยตรง โดยจะนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาทำการจัดหมวดหมู่ให้ถูกต้องเหมาะสมต่อการกำหนดแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่ต้องการจะทำการศึกษาวิจัยในลำดับต่อไป

1.2.3 วางกรอบความคิดรวบยอด (Concepts) ผลของการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล โดยศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอล จากตำรา และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ จนได้สาระสำคัญที่เป็นกรอบของผลการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่สำคัญดังต่อไปนี้

1.2.3.1 แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลที่เป็นที่นิยม

1.2.3.2 แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลที่ได้ประตูป

1.2.3.3 แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้

1.2.3.4 แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

1.2.3.5 ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้

1.2.3.5.1 ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูป

1.2.3.5.2 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู

1.2.3.5.3 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู

1.2.3.5.4 พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู

1.2.3.5.5 เวลาที่ใช้ในการทำประตู

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) แบบแผนและปัจจัยในการทำประตู บาสเกตบอล

2.1 จัดหาเทปบันทึกการแข่งขันระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมคู่แข่ง ในการแข่งขัน บาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จำนวน 8 เกมการแข่งขันโดยมีรายการดังต่อไปนี้

เกมการแข่งขันในรอบแรก (Preliminary Round)

เกมการแข่งขันที่ 1 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติจีน

เกมการแข่งขันที่ 2 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติแองโกลา

เกมการแข่งขันที่ 3 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติกรีซ

เกมการแข่งขันที่ 4 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน

เกมการแข่งขันที่ 5 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติเยอรมนี

เกมการแข่งขันในรอบ 8 ทีมสุดท้าย (Quarterfinal Round)

เกมการแข่งขันที่ 6 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติออสเตรเลีย

เกมการแข่งขันในรอบ 4 ทีมสุดท้าย (Semifinal Round)

เกมการแข่งขันที่ 7 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติอาร์เจนตินา

เกมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ (Gold Medal Game)

เกมการแข่งขันที่ 8 ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมชาติสเปน

2.2 นำเทปบันทึกการแข่งขันที่จัดหามานำมาแปลงข้อมูลให้เป็นไฟล์ เอวีไอ (AVI) เพื่อที่จะนำมาใช้เปิดดูภาพผ่านคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 เพื่อทำการวิเคราะห์พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องผ่านทางโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ โดยมีวิธีการปฏิบัติดังนี้ คือ เปิดดูเทปบันทึกการแข่งขันแล้วหยุดให้ภาพนิ่ง สลับกับเปิดให้ภาพเล่นปกติเพื่อความชัดเจนในการวิเคราะห์แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอล ตั้งแต่เริ่มมีการเปลี่ยนการครอบครองบอล จนกระทั่งมีการทำประตูเกิดขึ้น

2.3 นำข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์มาทำการจัดหมวดหมู่ แยกประเภท แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียงของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลประกอบด้วย

2.3.1 วิเคราะห์แบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลที่เป็นที่นิยม

2.3.2 วิเคราะห์แบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้ประตู

2.3.3 วิเคราะห์แบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้

2.3.4 วิเคราะห์แบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

2.3.5 วิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้

2.3.5.1 ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตู

2.3.5.2 แทคติกที่ใช้ในการทำประตู

2.3.5.3 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู

2.3.5.4 พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู

2.3.5.5 เวลาที่ใช้ในการทำประตู

ขั้นตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูล (Result Comparison) แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอล

3.1 เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) นำเสนอเป็นตารางความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายข้อมูลความสัมพันธ์ผลในการใช้แบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

3.1.1 เปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

3.1.2 เปรียบเทียบปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

3.2 เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ซึ่งได้แก่ สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) และเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD: Least Significant Difference) ด้วยค่าสถิติระดับนัยสำคัญ .05

3.2.1 เปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอล

3.2.2 เปรียบเทียบปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการทำประตูปาสเกตบอล

3.2.2.1 ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตู

3.2.2.2 แทคติกที่ใช้ในการทำประตู

3.2.2.3 เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู

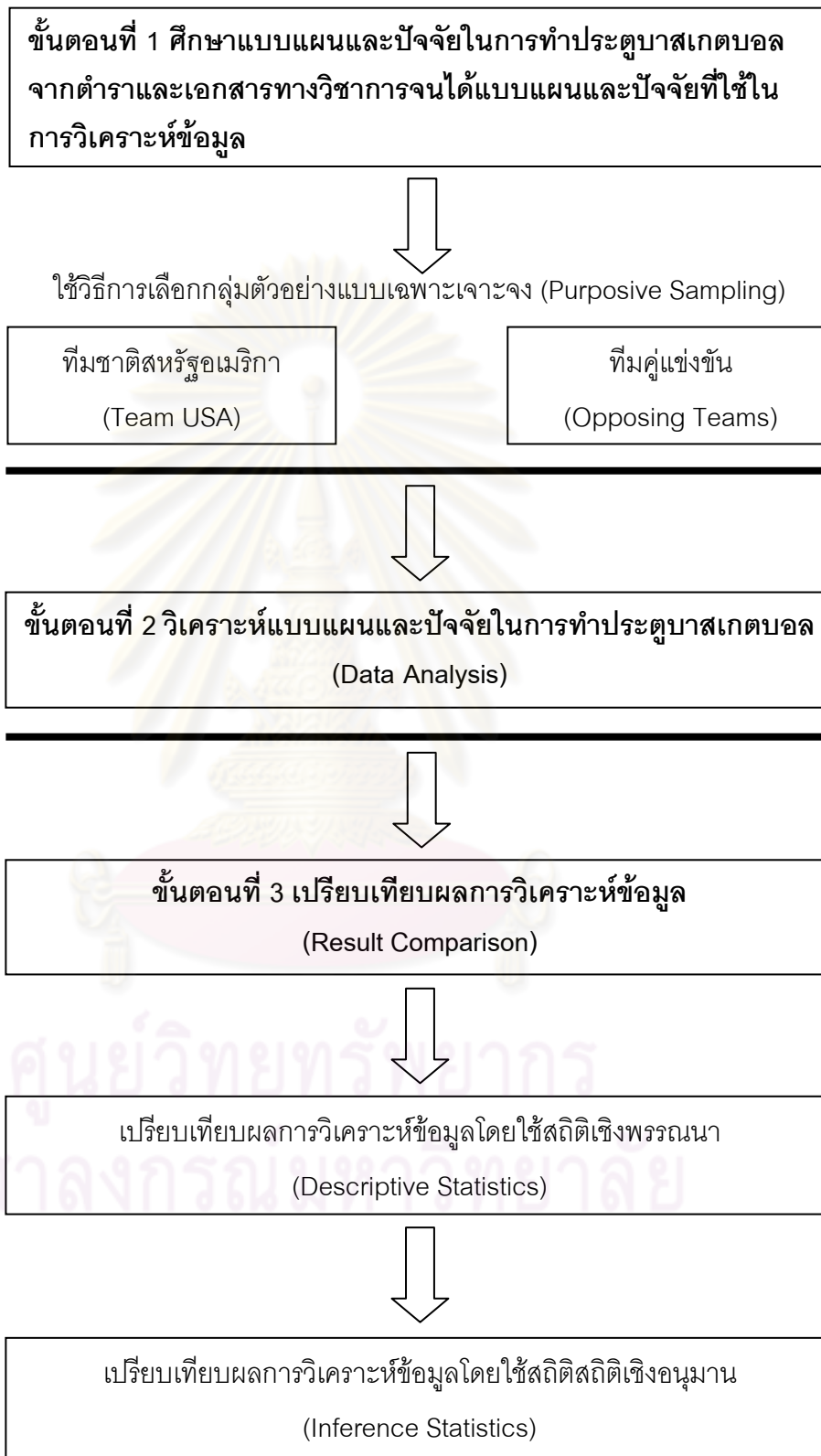
3.2.2.4 พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู

3.2.2.5 เวลาที่ใช้ในการทำประตู



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนผังแสดงขั้นตอนการทำวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล จากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) จนกระทั่งได้แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่จะนำมาใช้ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยการจัดหมวดหมู่ แยกประเภทของแบบแผน แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ และเปรียบเทียบ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียงของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แสดงผลการศึกษาแบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล

ตอนที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล

ตอนที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล

3.1 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

3.2 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics)

ตอนที่ 1 แสดงผลการศึกษาแบบแผนและปัจจัยการทำประตูปาสเกตบอล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอล จากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) โดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนครั้ง และค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบจากการศึกษาในตำราแบบแผนที่ 1-22 จากแหล่งอ้างอิง จำนวน 11 แหล่ง

แบบแผน \ แหล่งอ้างอิง	แดทกินส์	ครอส	แมจรีรี่	พิม	พริตเต็น	พุงเทค	โรส
1. เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. รีบาวด์แล้วยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	✓		✓		✓		✓
11. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓		✓	✓	
12. ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	✓		✓	✓	✓	✓	✓
13. ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	✓		✓		✓	✓	✓
14. ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓		✓	✓	
15. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓		✓	✓	✓
16. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง			✓				
17. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง			✓				
18. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง		✓	✓			✓	
19. ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง			✓				
20. ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	✓		✓		✓	✓	✓
21. ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓		✓	✓	✓
22. ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง			✓			✓	✓

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แบบแผน	แหล่งอ้างอิง	เวอร์ชัน	วิศเขต	ฉบับแก้ไข ปี ที่	จุดเด่น	รวม	ร้อยละ
1.	เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
2.	รีบาวด์แล้วยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
3.	ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
4.	วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
5.	ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
6.	เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
7.	เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
8.	สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	✓	✓	✓	✓	11	100.00
9.	สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง		✓	✓	✓	10	90.91
10.	เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*		✓		✓	6	54.55
11.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง		✓	✓		7	63.64
12.	ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓			8	72.73
13.	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓		8	72.73
14.	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	✓	✓	✓		8	72.73
15.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง		✓	✓		8	72.73
16.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง		✓			2	18.18
17.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง		✓			2	18.18
18.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง		✓			4	36.36
19.	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง		✓			2	18.18
20.	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง		✓	✓		7	63.64
21.	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	✓	✓	✓		9	81.82
22.	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง		✓			4	36.36

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากผลการศึกษาในตารางที่ 1 พบว่ามีแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่มีลักษณะทางการเล่นอยู่ในขอบข่ายของการใช้จังหวะการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะและมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง จำนวน 22 แบบแผนด้วยกัน โดยมีแบบแผนที่พบมากที่สุดในแหล่งอ้างอิงอยู่จำนวน 8 แบบแผน คือ เลี้ยงแล้วยิง รีบาวด์แล้วยิง ส่งให้เพื่อนยิง วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง และสกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง ถูกค้นพบใน แหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 11 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมา คือ สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิงถูกค้นพบในแหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 10 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 90.91 ตามลำดับ และยังพบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่ คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิงถูกค้นพบในแหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 6 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 54.55

จากการที่ได้ศึกษาปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลจากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสารและงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) พบว่ามีปัจจัยดังต่อไปนี้

ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 5 ตำแหน่ง

1. ตำแหน่งพอยท์การ์ด (Point Guard)
2. ตำแหน่งชู้ตติงการ์ด (Shooting Guard)
3. ตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward)
4. ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (Power Forward)
5. ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 7 เทคนิค

1. เฟค (Fake)
2. แจบสเต็ป (Jab Step)
3. สเต็ปแบ็ค (Step-Back)
4. เทิร์นอรวาด์ (Turnaround)

5. สปินมูฟ (Spin Move)
6. พูลแบ็ค (Pull-Back)
7. ชู้ตไรท์อเวย์ (Shoot Right Away)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลจำนวน 5 เทคนิค

1. จัมพ์ ชู้ต (Jump Shot)
2. เลย์อัป ชู้ต (Layup Shot)
3. ฮุค ชู้ต (Hook Shot)
4. ดังก์ (Dunk)
5. แท็ป (Tap)

พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลจำนวน 22 พื้นที่

1. พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ชาย
2. พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา
3. พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา
4. พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา
5. พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา ชาย
6. พื้นที่เขต 2 คะแนน 180 องศา ชาย
7. พื้นที่เขต 2 คะแนน 45 องศา ชาย
8. พื้นที่เขต 2 คะแนน 90 องศา
9. พื้นที่เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา
10. พื้นที่เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา
11. พื้นที่เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา

12. พื้นที่เขต 3 คະแนน 45 องศา ขวา
13. พื้นที่เขต 3 คະแนน 90 องศา
14. พื้นที่เขต 3 คະแนน 45 องศา ซ้าย
15. พื้นที่เขต 3 คະแนน 180 องศา ซ้าย
16. พื้นที่เขต 3 คະแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย
17. พื้นที่เขต 3 คະแนน (7.24 ม.) 90 องศา
18. พื้นที่เขต 3 คະแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา
19. พื้นที่เขตแดนหลัง ขวาบน
20. พื้นที่เขตแดนหลัง ซ้ายบน
21. พื้นที่เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง
22. พื้นที่เขตแดนหลัง ขวาล่าง

เวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 10 ช่วงเวลา

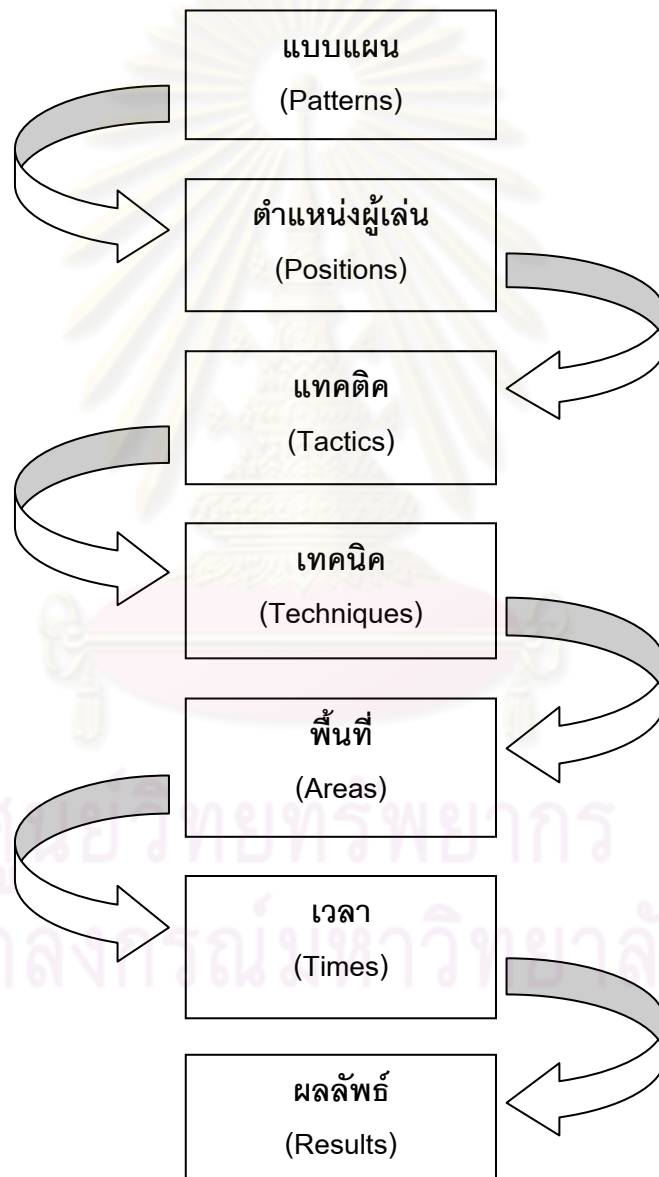
1. 1 วินาที
2. 2 วินาที
3. 3 วินาที
4. 4 วินาที
5. 5 วินาที
6. 6 วินาที
7. 7 วินาที
8. 8 วินาที
9. 9 วินาที

10. 10 วินาทีขึ้นไป

จากการศึกษาแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลจากตำราและเอกสารทางวิชาการสามารถสรุปเป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์การทำประตูแต่ละครั้งได้ดังโมเดลต่อไปนี้

โมเดลแสดงขั้นตอนของการทำประตูบาสเกตบอล

(Basketball Offensive Scoring Process Model)



ตอนที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอล

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	249	20.87	93	37.35	156	62.65
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	147	12.32	62	42.18	85	57.82
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	126	10.56	54	42.86	72	57.14
รีบาวด์แล้วยิง	103	8.63	51	49.51	52	50.49
ส่งให้เพื่อนยิง	102	8.55	47	46.08	55	53.92
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	72	6.04	23	31.94	49	68.06
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	65	5.45	25	38.46	40	61.54
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	50	4.19	24	48.00	26	52.00
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	48	4.02	19	39.58	29	60.42
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	42	3.52	21	50.00	21	50.00
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	36	3.02	18	50.00	18	50.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	31	2.60	16	51.61	15	48.39
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	28	2.35	12	42.86	16	57.14
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	26	2.18	20	76.92	6	23.08
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	18	1.51	14	77.78	4	22.22
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	12	1.01	8	66.67	4	33.33
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	10	0.84	8	80.00	2	20.00
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	10	0.84	4	40.00	6	60.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	7	0.59	6	85.71	1	14.29
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	5	0.42	3	60.00	2	40.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	4	0.34	1	25.00	3	75.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	0.17	1	50.00	1	50.00
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

* แบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 2 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าแบบแผนที่นิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 249 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.87 ประสิทธิภาพสำเร็จทำประตูได้ 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.35 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 147 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.32 ประสิทธิภาพสำเร็จทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.18 และเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 126 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.56 ประสิทธิภาพสำเร็จทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.86

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้ประตูในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง เรียงลำดับการได้ประตูจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	จำนวนที่ทำประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	93	17.55	88	94.62	5	5.38
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	62	11.70	26	41.94	36	58.06
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	54	10.19	37	68.52	17	31.48
รีบาวด์แล้วยิง	51	9.62	51	100.00	0	0.00
ส่งให้เพื่อนยิง	47	8.87	15	31.91	32	68.09
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	25	4.72	12	48.00	13	52.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	24	4.53	24	100.00	0	0.00
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	23	4.34	9	39.13	14	60.87
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	21	3.96	16	76.19	5	23.81
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	20	3.77	19	95.00	1	5.00
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	19	3.58	15	78.95	4	21.05
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	18	3.40	15	83.33	3	16.67

ตารางที่ 3 (ต่อ)

แบบแผน	จำนวนที่ทำประตู ได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	16	3.02	12	75.00	4	25.00
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	14	2.64	13	92.86	1	7.14
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	12	2.26	12	100.00	0	0.00
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	8	1.51	7	87.50	1	12.50
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	8	1.51	6	75.00	2	25.00
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	6	1.13	5	83.33	1	16.67
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	4	0.75	2	50.00	2	50.00
ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	3	0.57	3	100.00	0	0.00
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	1	0.19	1	100.00	0	0.00
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	1	0.19	1	100.00	0	0.00
รวม	530	100.00	389	73.40	141	26.60

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 3 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้ประตูในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าแบบแผนที่สามารถทำประตูได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.55 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 88 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 94.62 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.38 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.70 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.94 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 36 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 58.06 และเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.19 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.52 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 17 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.48

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูได้จากมากไปหาน้อย

แบบแผน	คะแนนรวมที่ทำประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
เลี้ยงแล้วยิง	191	93	176	88	15	5
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	160	62	52	26	108	36
ส่งให้เพื่อนยิง	126	47	30	15	96	32
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	125	54	74	37	51	17
รีบาวด์แล้วยิง	102	51	102	51	0	0
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	63	25	24	12	39	13
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	60	23	18	9	42	14
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	48	24	48	24	0	0
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	47	21	32	16	15	5
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	42	19	30	15	12	4
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	41	20	38	19	3	1
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	39	18	30	15	9	3
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	36	16	24	12	12	4
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	29	14	26	13	3	1
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	24	12	24	12	0	0
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	18	8	12	6	6	2
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	17	8	14	7	3	1
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	13	6	10	5	3	1
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	10	4	4	2	6	2
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	6	3	6	3	0	0
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	1	2	1	0	0
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	1	2	1	0	0
รวม	1201	530	778	389	423	141

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 4 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าแบบแผนที่สามารถทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 191 คะแนน รองลงมาคือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 160 คะแนน และส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 126 คะแนน

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งเรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย

ตำแหน่ง	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชู้ตติงการ์ด	364	30.51	158	43.41	206	56.59
สมอลฟอร์เวิร์ด	252	21.12	117	46.43	135	53.57
เซ็นเตอร์	241	20.20	120	49.79	121	50.21
พอยท์การ์ด	213	17.85	80	37.56	133	62.44
เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด	123	10.31	55	44.72	68	55.28
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

จากตารางที่ 5 แสดงว่า ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้มากที่สุด คือ ชู้ตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 364 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.51 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 158 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.41 รองลงมา คือ สมอลฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 252 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 117 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.43 และเซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 241 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.20 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 120 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.79

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชูตไรท์อเวย์	950	79.63	437	46.00	513	54.00
เทิร์นอรวาด์	96	8.05	39	40.63	57	59.38
สเต็ปแบ็ค	43	3.60	15	34.88	28	65.12
เฟค	42	3.52	17	40.48	25	59.52
สปินมูฟ	31	2.60	9	29.03	22	70.97
แจบสเต็ป	20	1.68	10	50.00	10	50.00
พูลแบ็ค	11	0.92	3	27.27	8	72.73
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

จากตารางที่ 6 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าเทคนิคที่ใช้มากที่สุด คือ ชูตไรท์อเวย์ มีการใช้จำนวน 950 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 79.63 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 437 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมา คือ เทิร์นอรวาด์ มีการใช้จำนวน 96 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.05 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.63 และสเต็ปแบ็ค มีการใช้จำนวน 43 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.60 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.88

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จัมพ์ ช็อต	711	59.60	244	34.32	467	65.68
เลย์อัป ช็อต	261	21.88	140	53.64	121	46.36
ดังก์	124	10.39	105	84.68	19	15.32
ชูค ช็อต	53	4.44	21	39.62	32	60.38
แท็ป	44	3.69	20	45.45	24	54.55
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

จากตารางที่ 7 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น พบว่าเทคนิคที่ใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต มีการใช้จำนวน 711 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.60 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 244 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.32 รองลงมา คือ เลย์อัป ช็อต มีการใช้จำนวน 261 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.88 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 140 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.64 และดังก์ มีการใช้จำนวน 124 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.39 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 84.68

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นเรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย

พื้นที่	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เขต 3 วินาที 90 องศา	209	17.52	118	56.46	91	43.54
เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย	143	11.99	84	58.74	59	41.26
เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา	103	8.63	50	48.54	53	51.46
เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา	95	7.96	53	55.79	42	44.21
เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย	89	7.46	39	43.82	50	56.18
เขต 3 คะแนน 45 องศา ซ้าย	89	7.46	25	28.09	64	71.91
เขต 3 คะแนน 180 องศา ซ้าย	81	6.79	30	37.04	51	62.96
เขต 3 คะแนน 90 องศา	73	6.12	30	41.10	43	58.90
เขต 3 คะแนน 45 องศา ขวา	73	6.12	22	30.14	51	69.86
เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา	68	5.70	25	36.76	43	63.24
เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา	36	3.02	12	33.33	24	66.67
เขต 2 คะแนน 180 องศา ซ้าย	35	2.93	15	42.86	20	57.14
เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา	27	2.26	5	18.52	22	81.48
เขต 2 คะแนน 90 องศา	23	1.93	8	34.78	15	65.22
เขต 2 คะแนน 45 องศา ซ้าย	18	1.51	5	27.78	13	72.22
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 90 องศา	10	0.84	2	20.00	8	80.00
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย	9	0.75	2	22.22	7	77.78
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา	7	0.59	5	71.43	2	28.57
เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง	2	0.17	0	0.00	2	100.00
เขตแดนหลัง ขวาบน	1	0.08	0	0.00	1	100.00
เขตแดนหลัง ซ้ายบน	1	0.08	0	0.00	1	100.00
เขตแดนหลัง ขวาล่าง	1	0.08	0	0.00	1	100.00
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

จากตารางที่ 8 แสดงว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่า พื้นที่ที่ใช้มากที่สุด คือ พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 209 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.52 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 118 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.46 รองลงมา คือ พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา มีการใช้จำนวน 143 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.99 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 58.74 และ พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา มีการใช้จำนวน 103 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.63 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.54

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย

เวลา (วินาที)	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2 วินาที	247	20.70	113	45.75	134	54.25
3 วินาที	244	20.45	109	44.67	135	55.33
4 วินาที	221	18.52	91	41.18	130	58.82
5 วินาที	181	15.17	77	42.54	104	57.46
1 วินาที	158	13.24	69	43.67	89	56.33
6 วินาที	79	6.62	37	46.84	42	53.16
7 วินาที	44	3.69	24	54.55	20	45.45
8 วินาที	11	0.92	7	63.64	4	36.36
10 วินาทีขึ้นไป	7	0.59	3	42.86	4	57.14
9 วินาที	1	0.08	0	0.00	1	100.00
รวม	1193	100.00	530	44.43	663	55.57

จากตารางที่ 9 แสดงว่า ช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่า ช่วงของเวลาใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที มีการใช้จำนวน 247 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.70 ประสบ

ผลสำเร็จทำประตูได้ 113 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 45.75 รองลงมา คือ 3 วินาที มีการใช้จำนวน 244 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.45 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 109 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.67 และ 4 วินาที มีการใช้จำนวน 221 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.52 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 91 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.18

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	99	15.99	39	39.39	60	60.61
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	83	13.41	37	44.58	46	55.42
ส่งให้เพื่อนยิง	64	10.34	33	51.56	31	48.44
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	57	9.21	28	49.12	29	50.88
รีบาวด์แล้วยิง	53	8.56	29	54.72	24	45.28
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	41	6.62	12	29.27	29	70.73
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	35	5.65	18	51.43	17	48.57
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	32	5.17	19	59.38	13	40.63
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	20	3.23	15	75.00	5	25.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	20	3.23	12	60.00	8	40.00
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	20	3.23	10	50.00	10	50.00
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	19	3.07	8	42.11	11	57.89
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	17	2.75	8	47.06	9	52.94
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	14	2.26	13	92.86	1	7.14
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	12	1.94	6	50.00	6	50.00

ตารางที่ 10 (ต่อ)

แบบแผน	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	8	1.29	6	75.00	2	25.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	7	1.13	5	71.43	2	28.57
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	6	0.97	5	83.33	1	16.67
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	5	0.81	1	20.00	4	80.00
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	3	0.48	3	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	0.32	1	50.00	1	50.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	0.32	0	0.00	2	100.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 10 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกานิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 99 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.99 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.39 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 83 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.41 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.58 และส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.34 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 51.56

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ได้ประตูในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับการได้ประตูจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	จำนวนที่ทำประตู ได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	39	12.66	38	97.44	1	2.56
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	37	12.01	16	43.24	21	56.76
ส่งให้เพื่อนยิง	33	10.71	12	36.36	21	63.64
รีบาวด์แล้วยิง	29	9.42	29	100.00	0	0.00
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	28	9.09	19	67.86	9	32.14
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	19	6.17	19	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	18	5.84	15	83.33	3	16.67
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	15	4.87	14	93.33	1	6.67
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	13	4.22	12	92.31	1	7.69
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	12	3.90	2	16.67	10	83.33
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	12	3.90	9	75.00	3	25.00
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	10	3.25	6	60.00	4	40.00
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	8	2.60	6	75.00	2	25.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	8	2.60	8	100.00	0	0.00
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	6	1.95	6	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	6	1.95	6	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	5	1.62	4	80.00	1	20.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	5	1.62	4	80.00	1	20.00
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	3	0.97	3	100.00	0	0.00
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	1	0.32	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	1	0.32	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	308	100.00	230	74.68	78	25.32

* แบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 11 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาที่ได้ประตูมากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.66 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 97.44 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.56 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.01 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.24 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.76 และส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.71 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.36 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 63.64

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกาเรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูได้จากมากไปหาน้อย

แบบแผน	คะแนนรวมที่ทำประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	95	37	32	16	63	21
ส่งให้เพื่อนยิง	87	33	24	12	63	21
เลี้ยงแล้วยิง	79	39	76	38	3	1
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	65	28	38	19	27	9
รีบาวด์แล้วยิง	58	29	58	29	0	0
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	39	18	30	15	9	3
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	38	19	38	19	0	0
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	34	12	4	2	30	10
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	31	15	28	14	3	1
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	27	13	24	12	3	1
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	27	12	18	9	9	3
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	24	10	12	6	12	4
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	18	8	12	6	6	2
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	16	8	16	8	0	0

ตารางที่ 12 (ต่อ)

แบบแผน	คะแนนรวมที่ทำ ประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
สกρινให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	12	6	12	6	0	0
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	12	6	12	6	0	0
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	11	5	8	4	3	1
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	11	5	8	4	3	1
ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	6	3	6	3	0	0
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	2	1	2	1	0	0
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	1	2	1	0	0
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	0	0	0	0	0	0
รวม	694	308	460	230	234	78

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 12 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาที่ทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 95 คะแนน รองลงมา คือ ส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 87 คะแนน และ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 79 คะแนน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย

ตำแหน่ง	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชูตติงการ์ด	221	35.70	105	47.51	116	52.49
สมอลฟอร์เวิร์ด	184	29.73	89	48.37	95	51.63
เซ็นเตอร์	113	18.26	67	59.29	46	40.71
พอยท์การ์ด	101	16.32	47	46.53	54	53.47
เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

จากตารางที่ 13 แสดงว่า ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ ชูตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 221 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.70 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.51 รองลงมา คือ สมอลฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 184 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 29.73 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 89 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.37 และ เซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 113 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.26 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 67 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.29

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชูตไรท์อเวย์	513	82.88	265	51.66	248	48.34
เทิร์นอรวาด์	44	7.11	19	43.18	25	56.82
สตีปแบ็ค	16	2.58	5	31.25	11	68.75
เฟค	15	2.42	7	46.67	8	53.33
แจบสตีป	13	2.10	8	61.54	5	38.46
สปินมูฟ	13	2.10	3	23.08	10	76.92
พุลแบ็ค	5	0.81	1	20.00	4	80.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

จากตารางที่ 14 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ใช้มากที่สุด คือ ชูตไรท์อเวย์ มีการใช้จำนวน 513 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 82.88 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 265 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 51.66 รองลงมา คือ เทิร์นอรวาด์ มีการใช้จำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.11 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.18 และสตีปแบ็ค มีการใช้จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.58 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.25

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จัมพ์ ช็อต	346	55.90	128	36.99	218	63.01
เลย์อัพ ช็อต	135	21.81	77	57.04	58	42.96
ดังก์	101	16.32	84	83.17	17	16.83
เทียพ	23	3.72	12	52.17	11	47.83
ฮุค ช็อต	14	2.26	7	50.00	7	50.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

จากตารางที่ 15 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต มีการใช้จำนวน 346 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.90 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 128 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.99 รองลงมา คือ เลย์อัพ ช็อต มีการใช้จำนวน 135 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.81 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 77 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 57.04 และดังก์ มีการใช้จำนวน 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.32 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 83.17

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย

พื้นที่	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เขต 3 วินาที 90 องศา	105	16.96	66	62.86	39	37.14
เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย	93	15.02	56	60.22	37	39.78
เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา	64	10.34	34	53.13	30	46.88
เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา	58	9.37	32	55.17	26	44.83
เขต 3 คะแนน 180 องศา ซ้าย	42	6.79	18	42.86	24	57.14
เขต 3 คะแนน 45 องศา ซ้าย	42	6.79	15	35.71	27	64.29
เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย	41	6.62	20	48.78	21	51.22
เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา	41	6.62	16	39.02	25	60.98
เขต 3 คะแนน 90 องศา	35	5.65	15	42.86	20	57.14
เขต 3 คะแนน 45 องศา ขวา	33	5.33	10	30.30	23	69.70
เขต 2 คะแนน 180 องศา ซ้าย	14	2.26	7	50.00	7	50.00
เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา	14	2.26	7	50.00	7	50.00
เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา	11	1.78	3	27.27	8	72.73
เขต 2 คะแนน 45 องศา ซ้าย	7	1.13	3	42.86	4	57.14
เขต 2 คะแนน 90 องศา	6	0.97	2	33.33	4	66.67
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย	5	0.81	1	20.00	4	80.00
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา	4	0.65	2	50.00	2	50.00
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 90 องศา	2	0.32	1	50.00	1	50.00
เขตแดนหลัง ขวาบน	1	0.16	0	0.00	1	100.00
เขตแดนหลัง ซ้ายบน	1	0.16	0	0.00	1	100.00
เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ขวาล่าง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

จากตารางที่ 16 แสดงว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.96 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 66 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 62.86 รองลงมา คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 180 องศา มีการใช้จำนวน 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.02 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.22 และ พื้นที่ เขต 3 วินาที 45 องศา ขวามีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.34 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 34 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.13

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย

เวลา (วินาที)	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2 วินาที	125	20.19	60	48.00	65	52.00
3 วินาที	122	19.71	64	52.46	58	47.54
4 วินาที	117	18.90	58	49.57	59	50.43
5 วินาที	104	16.80	47	45.19	57	54.81
1 วินาที	78	12.60	40	51.28	38	48.72
6 วินาที	43	6.95	21	48.84	22	51.16
7 วินาที	22	3.55	13	59.09	9	40.91
8 วินาที	5	0.81	3	60.00	2	40.00
10 วินาทีขึ้นไป	2	0.32	2	100.00	0	0.00
9 วินาที	1	0.16	0	0.00	1	100.00
รวม	619	100.00	308	49.76	311	50.24

จากตารางที่ 17 แสดงว่า ช่วงของเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที มีการใช้จำนวน 125 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.19 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมา คือ 3 วินาที มีการใช้จำนวน 122 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.71 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 52.46 และ 4 วินาที

มีการใช้จำนวน 117 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.90 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.57

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับตามความนิยมจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	150	26.13	54	36.00	96	64.00
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	69	12.02	26	37.68	43	62.32
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	64	11.15	25	39.06	39	60.94
รีบาวด์แล้วยิง	50	8.71	22	44.00	28	56.00
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	45	7.84	15	33.33	30	66.67
ส่งให้เพื่อนยิง	38	6.62	14	36.84	24	63.16
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	31	5.40	11	35.48	20	64.52
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	29	5.05	11	37.93	18	62.07
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	24	4.18	12	50.00	12	50.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	18	3.14	5	27.78	13	72.22
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	11	1.92	4	36.36	7	63.64

ตารางที่ 18 (ต่อ)

แบบแผน	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	11	1.92	4	36.36	7	63.64
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	7	1.22	3	42.86	4	57.14
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	6	1.05	5	83.33	1	16.67
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	5	0.87	3	60.00	2	40.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	5	0.87	3	60.00	2	40.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	4	0.70	1	25.00	3	75.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	0.35	2	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	0.35	1	50.00	1	50.00
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	2	0.35	0	0.00	2	100.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	1	0.17	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 18 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นนิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 150 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.13 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.00 รองลงมา คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 69 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.02 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.68 และเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.15 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.06

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ได้ประตูในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับการได้ประตูจากมากไปหาน้อย

แบบแผน	จำนวนที่ทำประตู ได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลี้ยงแล้วยิง	54	24.32	50	92.59	4	7.41
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	26	11.71	18	69.23	8	30.77
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	25	11.26	10	40.00	15	60.00
รีบาวด์แล้วยิง	22	9.91	22	100.00	0	0.00
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	15	6.76	6	40.00	9	60.00
ส่งให้เพื่อนยิง	14	6.31	3	21.43	11	78.57
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	12	5.41	9	75.00	3	25.00
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	11	4.95	7	63.64	4	36.36
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	11	4.95	9	81.82	2	18.18
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	5	2.25	5	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	5	2.25	5	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	4	1.80	4	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	4	1.80	3	75.00	1	25.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	3	1.35	1	33.33	2	66.67
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	3	1.35	1	33.33	2	66.67
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	3	1.35	2	66.67	1	33.33
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	2	0.90	1	50.00	1	50.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	1	0.45	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	1	0.45	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	1	0.45	1	100.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	222	100.00	159	71.62	63	28.38

* แบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 19 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้ประตูของทีมคู่แข่งชั้นแบบแผนที่สามารถทำประตูได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.32 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 92.59 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.41 รองลงมา คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.71 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 69.23 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.77 และเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.26 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.00 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.00

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนครั้งและผลคะแนนรวมของแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูได้จากมากไปหาน้อย

แบบแผน	คะแนนรวมที่ทำประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
เลี้ยงแล้วยิง	112	54	100	50	12	4
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	65	25	20	10	45	15
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	60	26	36	18	24	8
รีบาวด์แล้วยิง	44	22	44	22	0	0
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	39	15	12	6	27	9
ส่งให้เพื่อนยิง	39	14	6	3	33	11
สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	27	12	18	9	9	3
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง*	26	11	14	7	12	4
วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	24	11	18	9	6	2
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	10	5	10	5	0	0
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	10	5	10	5	0	0

ตารางที่ 20 (ต่อ)

แบบแผน	คะแนนรวมที่ทำ ประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
ฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	9	4	6	3	3	1
ฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	8	4	8	4	0	0
ฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	8	3	2	1	6	2
ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	8	3	2	1	6	2
ฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	7	3	4	2	3	1
ฟาสต์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	5	2	2	1	3	1
ฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	1	2	1	0	0
ฟาสต์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	1	2	1	0	0
ฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	2	1	2	1	0	0
ฟาสต์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	0	0	0	0	0	0
ฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	0	0	0	0	0	0
รวม	507	222	318	159	189	63

* แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

จากตารางที่ 20 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 112 คะแนน รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 65 คะแนน และ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 60 คะแนน

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้จากมากไปหาน้อย

ตำแหน่ง	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชูตติงการ์ด	143	24.91	53	37.06	90	62.94
เซ็นเตอร์	128	22.30	53	41.41	75	58.59
เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด	123	21.43	55	44.72	68	55.28
พอยท์การ์ด	112	19.51	33	29.46	79	70.54
สมอลฟอร์เวิร์ด	68	11.85	28	41.18	40	58.82
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

จากตารางที่ 21 แสดงว่า ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ ชูตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 143 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.91 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.06 รองลงมา คือ เซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 128 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.30 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.41 และเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 123 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.43 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 55 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.72

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชูตไรท์อเวย์	437	76.13	172	39.36	265	60.64
เทิร์นอรวาด์	52	9.06	20	38.46	32	61.54
เฟค	27	4.70	10	37.04	17	62.96
สตีปแบ็ค	27	4.70	10	37.04	17	62.96
สปีนมูฟ	18	3.14	6	33.33	12	66.67
แจบสตีป	7	1.22	2	28.57	5	71.43
พูลแบ็ค	6	1.05	2	33.33	4	66.67
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

จากตารางที่ 22 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ ชูตไรท์อเวย์ มีการใช้จำนวน 437 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 76.13 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 172 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.36 รองลงมา คือ เทิร์นอรวาด์ มีการใช้จำนวน 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.06 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.46 และเฟคกับสตีปแบ็ค มีการใช้เท่ากันจำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.70 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.04

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับเทคนิคที่ใช้จากมากไปหาน้อย

เทคนิค	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จัมพ์ ชีต	365	63.59	116	31.78	249	68.22
เลย์อัฟ ชีต	126	21.95	63	50.00	63	50.00
ชุก ชีต	39	6.79	14	35.90	25	64.10
ดังก์	23	4.01	21	91.30	2	8.70
แท็พ	21	3.66	8	38.10	13	61.90
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

จากตารางที่ 23 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ชีต มีการใช้จำนวน 365 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 63.59 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 116 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.78 รองลงมา คือ เลย์อัฟ ชีต มีการใช้จำนวน 126 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.95 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 และชุก ชีต มีการใช้จำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.79 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.90

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับพื้นที่ที่ใช้จากมากไปหาน้อย

พื้นที่	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เขต 3 วินาที 90 องศา	104	18.12	52	50.00	52	50.00
เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย	50	8.71	28	56.00	22	44.00
เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย	48	8.36	19	39.58	29	60.42
เขต 3 คะแนน 45 องศา ซ้าย	47	8.19	10	21.28	37	78.72
เขต 3 คะแนน 45 องศา ขวา	40	6.97	12	30.00	28	70.00
เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา	39	6.79	16	41.03	23	58.97
เขต 3 คะแนน 180 องศา ซ้าย	39	6.79	12	30.77	27	69.23
เขต 3 คะแนน 90 องศา	38	6.62	15	39.47	23	60.53
เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา	37	6.45	21	56.76	16	43.24
เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา	27	4.70	9	33.33	18	66.67
เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา	22	3.83	5	22.73	17	77.27
เขต 2 คะแนน 180 องศา ซ้าย	21	3.66	8	38.10	13	61.90
เขต 2 คะแนน 90 องศา	17	2.96	6	35.29	11	64.71
เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา	16	2.79	2	12.50	14	87.50
เขต 2 คะแนน 45 องศา ซ้าย	11	1.92	2	18.18	9	81.82
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 90 องศา	8	1.39	1	12.50	7	87.50
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย	4	0.70	1	25.00	3	75.00
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา	3	0.52	3	100.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง	2	0.35	0	0.00	2	100.00
เขตแดนหลัง ขวาล่าง	1	0.17	0	0.00	1	100.00
เขตแดนหลัง ขวาบน	0	0.00	0	0.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ซ้ายบน	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

จากตารางที่ 24 แสดงว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลของทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุดคือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 104 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 รองลงมา คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.71 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.00 และ พื้นที่ เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.36 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.58

ตารางที่ 25 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น เรียงลำดับจำนวนที่ใช้ของแต่ละช่วงเวลาจากมากไปหาน้อย

เวลา (วินาที)	รวม		ประสบผลสำเร็จ		ไม่ประสบผลสำเร็จ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2 วินาที	122	21.25	53	43.44	69	56.56
3 วินาที	122	21.25	45	36.89	77	63.11
4 วินาที	104	18.12	33	31.73	71	68.27
1 วินาที	80	13.94	29	36.25	51	63.75
5 วินาที	77	13.41	30	38.96	47	61.04
6 วินาที	36	6.27	16	44.44	20	55.56
7 วินาที	22	3.83	11	50.00	11	50.00
8 วินาที	6	1.05	4	66.67	2	33.33
10 วินาทีขึ้นไป	5	0.87	1	20.00	4	80.00
9 วินาที	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	574	100.00	222	38.68	352	61.32

จากตารางที่ 25 แสดงว่า ช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลของทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุดคือ 2 วินาที และ 3 วินาที มีการใช้ จำนวน 122 ครั้ง เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 21.25 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง และ 45 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.44 และ 36.89 รองลงมา คือ 4 วินาที มีการใช้จำนวน 104 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

ละ 31.73 และ 1 วินาที มีการใช้จำนวน 80 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.94 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 29 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.25

ตอนที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอล

3.1 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ตารางที่ 26 แสดงผลคะแนนและจำนวนครั้งของการเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง เรียงลำดับผลคะแนนรวมที่ทำประตูได้จากมากไปหาน้อย

แบบแผน		คะแนนรวมที่ทำประตูได้		ได้ประตูแบบ 2 คะแนน		ได้ประตูแบบ 3 คะแนน	
		คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน	คะแนน	จำนวน
อเมริกา	เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	95	37	32	16	63	21
	ส่งให้เพื่อนยิง	87	33	24	12	63	21
	เลี้ยงแล้วยิง	79	39	76	38	3	1
	รวม	261	109	132	66	129	43
คู่แข่ง	เลี้ยงแล้วยิง	112	54	100	50	12	4
	เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	65	25	20	10	45	15
	เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	60	26	36	18	24	8
	รวม	237	105	156	78	81	27

จากตารางที่ 26 แสดงว่า แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 95 คะแนน ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจากแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 112 คะแนน แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 2 คือ ส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 87 คะแนน ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งที่ทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 2 จากแบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 65 คะแนน และแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 3 คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 79 คะแนน ซึ่ง

แตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 3 จากแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้ว ยิ่ง ทำคะแนนได้ 60 คะแนน

ตารางที่ 27 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

ตำแหน่ง	อเมริกา		คู่แข่งชั้น	
	ทำประตูได้		ทำประตูได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พอยท์การ์ด	14	12.84	17	16.19
ชูตติงการ์ด	34	31.19	28	26.67
สมอลฟอร์เวิร์ด	32	29.36	12	11.43
เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด	0	0.00	25	23.81
เซ็นเตอร์	29	26.61	23	21.90
รวม	109	100.00	105	100.00

จากตารางที่ 27 แสดงว่า ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ ชูตติงการ์ด ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 34 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.19 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้ตำแหน่งชูตติงการ์ดในการทำประตูบาสเกตบอล ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.67

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 28 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

เทคนิค	อเมริกา		คู่แข่งชั้น	
	ทำประตูได้		ทำประตูได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เฟค	3	2.75	4	3.81
แจบสเด็ป	5	4.59	0	0.00
สตีปแบ็ค	0	0.00	7	6.67
เทิร์นอวอร์ด	14	12.84	11	10.48
สปินนุฟ	1	0.92	6	5.71
พุลแบ็ค	0	0.00	2	1.90
ชูทไรท์อเวย์	86	78.90	75	71.43
รวม	109	100.00	105	100.00

จากตารางที่ 28 แสดงว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ ชูทไรท์อเวย์ ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 86 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 78.90 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งที่ใช้เทคนิค ชูทไรท์อเวย์ ในการทำประตูบาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 75 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 71.43

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 29 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

เทคนิค	อเมริกา		คู่แข่งชั้น	
	ทำประตูได้		ทำประตูได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จัมพ์ ช็อต	62	56.88	55	52.38
เลย์อัพ ช็อต	20	18.35	32	30.48
ฮุค ช็อต	6	5.50	11	10.48
ดังก์	21	19.27	7	6.67
แท็ป	0	0.00	0	0.00
รวม	109	100.00	105	100.00

จากตารางที่ 29 แสดงว่า เทคนิคการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.88 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้เทคนิค จัมพ์ ช็อต ในการทำประตูบาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 55 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 52.38

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู บาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติ สหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง

พื้นที่	อเมริกา		คู่แข่ง	
	ทำประตูได้		ทำประตูได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย	21	19.27	13	12.38
เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา	12	11.01	13	12.38
เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา	7	6.42	8	7.62
เขต 3 วินาที 90 องศา	15	13.76	23	21.90
เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย	5	4.59	9	8.57
เขต 2 คะแนน 180 องศา ซ้าย	1	0.92	4	3.81
เขต 2 คะแนน 45 องศา ซ้าย	1	0.92	1	0.95
เขต 2 คะแนน 90 องศา	0	0.00	3	2.86
เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา	1	0.92	1	0.95
เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา	3	2.75	3	2.86
เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา	11	10.09	4	3.81
เขต 3 คะแนน 45 องศา ขวา	7	6.42	5	4.76
เขต 3 คะแนน 90 องศา	7	6.42	6	5.71
เขต 3 คะแนน 45 องศา ซ้าย	7	6.42	5	4.76
เขต 3 คะแนน 180 องศา ซ้าย	7	6.42	2	1.90
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย	1	0.92	1	0.95
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 90 องศา	1	0.92	1	0.95
เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา	2	1.83	3	2.86
เขตแดนหลัง ขวาบน	0	0.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ซ้ายบน	0	0.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง	0	0.00	0	0.00
เขตแดนหลัง ขวาล่าง	0	0.00	0	0.00
รวม	109	100.00	105	100.00

จากตารางที่ 30 แสดงว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูปะตูได้มากที่สุด คือ เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย ประสพผลสำเร็จทำประตูปะตูได้ 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.27 ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา ในการทำประตูปาสเกตบอลประสพผลสำเร็จทำประตูปะตูได้ 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.90

ตารางที่ 31 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

เวลา (วินาที)	อเมริกา		คู่แข่งชั้น	
	ทำประตูปะตูได้		ทำประตูปะตูได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1 วินาที	13	11.93	3	2.86
2 วินาที	42	38.53	31	29.52
3 วินาที	23	21.10	25	23.81
4 วินาที	16	14.68	18	17.14
5 วินาที	6	5.50	14	13.33
6 วินาที	2	1.83	8	7.62
7 วินาที	4	3.67	6	5.71
8 วินาที	1	0.92	0	0.00
9 วินาที	0	0.00	0	0.00
10 วินาทีขึ้นไป	2	1.83	0	0.00
รวม	109	100.00	105	100.00

จากตารางที่ 31 แสดงว่า ช่วงของระยะเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูปะตูได้มากที่สุด คือ 2 วินาที ประสพผลสำเร็จทำประตูปะตูได้ 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.53 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้ช่วงระยะเวลา 2 วินาที ในการทำประตูปาสเกตบอลประสพผลสำเร็จทำประตูปะตูได้ 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 29.52

3.2 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics)

ในการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมานผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานเพื่อนำมาใช้ในการเปรียบเทียบถึงความแตกต่างของแบบแผนและปัจจัยต่าง ๆ ในการทำประตูปาสเกตบอลดังปรากฏต่อไปนี้

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทีมที่ใช้แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทีมที่ใช้ตำแหน่งในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทีมที่ใช้พื้นที่ในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 ทีมที่ใช้เวลาในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 6 ทีมที่ใช้เวลาในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

ในการทดสอบสมมติฐานผู้วิจัยได้ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) และเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD: Least Significant Difference) ด้วยค่าสถิติระดับนัยสำคัญ .05

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทีมที่ใช้แบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอลต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประตูปาสเกตบอล หมายถึง ความถี่ของจำนวนครั้งในการทำประตูปาสเกตบอลที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 32 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จ
ในการทำประจำแนกตามแบบแผนการทำประตุ

แบบแผน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	p-value
เลี้ยงแล้วยิง	46.50	10.61	7.30	0.00*
รีบาวด์แล้วยิง	25.50	4.95		
ส่งให้เพื่อนยิง	23.50	13.44		
ยิงตัวรับลูกแล้วยิง	9.50	2.12		
ส่งแล้วยิงตัวรับลูกยิง	2.00	1.41		
เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	31.00	8.49		
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	27.00	1.41		
สกรีนให้เพื่อนแล้วยิงตัวรับลูกยิง	9.00	4.24		
สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	12.50	3.54		
เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง	11.50	0.71		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	12.00	9.90		
พาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	1.50	2.12		
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	0.50	0.71		
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	6.00	2.83		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	8.00	5.66		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	10.00	7.07		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	7.00	8.49		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	0.50	0.71		
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	4.00	1.41		
พาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	4.00	2.83		
พาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	10.50	10.61		
พาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	3.00	2.83		

* p < .05

จากผลการวิจัยในตารางที่ 32 พบว่า $F = 7.30$ และค่า $p\text{-Value} = 0.00$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ $.05$ ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และยอมรับสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่มีแบบแผนการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีแบบแผนการทำประตูที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีแบบแผนการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6 = \dots = \mu_{22}$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_1 แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของแบบแผนในการทำประตูของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งอื่น

ทีมที่มีแบบแผนการทำประตู i , $i = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21$ และ 22

เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแบบแผนการทำประตู โดยต้องการทดสอบว่ามีแบบแผนคู่ใดที่ทำให้ผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันบ้าง จึงต้องทำการทดสอบต่อด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีการทดสอบของ LSD Test โดยนำเสนอการเปรียบเทียบเฉพาะคู่ของแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง ดังตารางที่ 33

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 33 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุ โดยการเปรียบเทียบระหว่างแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงกับแบบแผนการทำประตุที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD)

แบบแผน (I)	แบบแผนเปรียบเทียบ (J)	ผลต่างค่าเฉลี่ย (I-J)	F	p-value
เลี้ยงแล้วยิง	รีบาวด์แล้วยิง	21.00*	7.30	0.00
	ส่งให้เพื่อนยิง	23.00*		
	วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง	37.00*		
	ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	44.50*		
	เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง	15.50*		
	เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง	19.50*		
	สกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง	37.50*		
	สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง	34.00*		
	เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง	35.00*		
	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง	34.50*		
	ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง	45.00*		
	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	46.00*		
	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	40.50*		
	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	38.50*		
	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	36.50*		
	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	39.50*		
	ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	46.00*		
	ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง	42.50*		
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง	42.50*			
ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง	36.00*			
ฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง	43.50*			

หมายเหตุ * หมายถึงคู่ที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 33 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแบบแผนการทำประตุของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มี

ค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบแผนที่เหลืออีก 21 แบบแผน

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทีมที่ใช้ตำแหน่งในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประตู หมายถึง ความสำเร็จของจำนวนครั้งในการทำประตูที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 34 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูจำแนกตามตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู

ตำแหน่ง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	p-value
พอยท์การ์ด	40.00	9.90	0.80	0.57
ชูตติงการ์ด	79.00	36.77		
สมอลฟอร์เวิร์ด	58.50	43.13		
เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด	27.50	38.89		
เซ็นเตอร์	60.00	9.90		

จากผลการวิจัยในตารางที่ 34 พบว่า $F = 0.80$ และค่า $p\text{-Value} = 0.57$ ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้นจึงยอมรับ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และปฏิเสธสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่มีตำแหน่งการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีตำแหน่งการทำประตูที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีตำแหน่งการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_i แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของตำแหน่งในการทำประตูของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่ง

ทีมที่มีตำแหน่งการทำประตู $i, i = 1, 2, 3, 4$ และ 5

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประตู หมายถึง ความสำเร็จของจำนวนครั้งในการทำประตูที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 35 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูจำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตู

เทคนิค	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	p-value
เฟค	8.50	2.12	20.46	0.00*
แจบสเด็ป	5.00	4.24		
สเด็ปแบ็ค	7.50	3.54		
เทิร์นอวอร์ด	19.50	0.71		
สปินมูฟ	4.50	2.12		
พูลแบ็ค	1.50	0.71		
ชูตไรท์อเวย์	218.50	65.76		

* $p < .05$

จากผลการวิจัยในตารางที่ 35 พบว่า $F = 20.46$ และค่า $p\text{-Value} = 0.00$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ $.05$ ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และยอมรับสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่มีเทคนิคการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีเทคนิคการทำประตูที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีเทคนิคการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6 = \mu_7$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_1 แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของเทคนิคในการทำประตูของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งอื่น

ทีมที่มีเทคนิคการทำประตู $i, i = 1, 2, 3, 4, 5, 6$ และ 7

เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเทคนิคการทำประตู โดยต้องการทดสอบว่า มีเทคนิคคู่ใดที่ทำให้ผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันบ้าง จึงต้องทำการทดสอบต่อด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีการทดสอบของ LSD Test โดยนำเสนอการเปรียบเทียบเฉพาะคู่ของเทคนิคชู้ตไรท์อเวย์ ดังตารางที่ 36

ตารางที่ 36 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู โดยการเปรียบเทียบระหว่างเทคนิคชู้ตไรท์อเวย์กับเทคนิคการทำประตูที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD)

เทคนิค (I)	เทคนิคเปรียบเทียบ (J)	ผลต่างค่าเฉลี่ย (I-J)	F	p-value
ชู้ตไรท์อเวย์	เฟด	210.00*	20.46	0.00
	แจบสเด็ป	213.50*		
	สเด็ปแบ็ค	211.00*		
	เทิร์นอรวาด์	199.00*		
	สปินมูฟ	214.00*		
	พุลแบ็ค	217.00*		

หมายเหตุ * หมายถึงคู่ที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 36 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มี

ค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคชุดไรท์อเวจ มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคที่เหลืออีก 6 เทคนิค

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตูดแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูดแตกต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประตูด หมายถึง ความสำเร็จของจำนวนครั้งในการทำประตูดที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 37 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูดจำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูด

เทคนิค	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	p-value
จัมพ์ ซี๊ด	122.00	8.49	9.95	0.01*
เลย์อ์พ ซี๊ด	70.00	9.90		
ฮุค ซี๊ด	10.50	4.95		
ดังก์	52.50	44.55		
แท็พ	10.00	2.83		

*p < .05

จากผลการวิจัยในตารางที่ 37 พบว่า F = 9.95 และค่า p-Value = 0.01 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และยอมรับสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่เทคนิคการทำประตูดแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูดแตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีเทคนิคการทำประตูดที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูดไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีเทคนิคการทำประตูดแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูดแตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_i แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของเทคนิคในการทำประดู่ของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

ทีมที่มีเทคนิคการทำประดู่ $i, i = 1, 2, 3, 4$ และ 5

เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประดู่ของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเทคนิคการทำประดู่ โดยต้องการทดสอบว่า มีเทคนิคคู่ใดที่ทำให้ผลสำเร็จในการทำประดู่แตกต่างกันบ้าง จึงต้องทำการทดสอบต่อด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีการทดสอบของ LSD Test โดยนำเสนอการเปรียบเทียบเฉพาะคู่ของเทคนิคจัมพ์ ซ็อด ดังตารางที่ 38

ตารางที่ 38 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประดู่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างเทคนิคจัมพ์ ซ็อดกับเทคนิคการทำประดู่ที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD)

เทคนิค (I)	เทคนิคเปรียบเทียบ (J)	ผลต่างค่าเฉลี่ย (I-J)	F	p-value
จัมพ์ ซ็อด	เลย์ฮัพ ซ็อด	52.00	9.95	0.01
	ฮุค ซ็อด	111.50*		
	ดังก์	69.50*		
	แท็พ	112.00*		

หมายเหตุ * หมายถึงคู่ที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 38 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประดู่ของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประดู่ของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประดู่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคจัมพ์ ซ็อดมีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประดู่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิค ฮุค ซ็อด ดังก์ และแท็พ

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 ทีมที่ใช้พื้นที่ในการทำประดู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประดู่แตกต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประดู่ หมายถึง ความถี่ของจำนวนครั้งในการทำประดู่ที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 39 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความถี่ของผลสำเร็จในการทำประตู่จำแนกตามพื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู่

พื้นที่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	p-value
พื้นที่ที่ 1	42.00	19.80	12.79	0.00*
พื้นที่ที่ 2	26.50	7.78		
พื้นที่ที่ 3	25.00	12.73		
พื้นที่ที่ 4	59.00	9.90		
พื้นที่ที่ 5	19.50	0.71		
พื้นที่ที่ 6	7.50	0.71		
พื้นที่ที่ 7	2.50	0.71		
พื้นที่ที่ 8	4.00	2.83		
พื้นที่ที่ 9	2.50	0.71		
พื้นที่ที่ 10	6.00	1.41		
พื้นที่ที่ 11	12.50	4.95		
พื้นที่ที่ 12	11.00	1.41		
พื้นที่ที่ 13	15.00	0.00		
พื้นที่ที่ 14	12.50	3.54		
พื้นที่ที่ 15	15.00	4.24		
พื้นที่ที่ 16	1.00	0.00		
พื้นที่ที่ 17	1.00	0.00		
พื้นที่ที่ 18	2.50	0.71		
พื้นที่ที่ 19	0.00	0.00		
พื้นที่ที่ 20	0.00	0.00		
พื้นที่ที่ 21	0.00	0.00		
พื้นที่ที่ 22	0.00	0.00		

*p < .05

จากผลการวิจัยในตารางที่ 39 พบว่า $F = 12.79$ และค่า p-Value = 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และยอมรับสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่มีพื้นที่การทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีพื้นที่การทำประตู่ที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีพื้นที่การทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6 = \dots = \mu_{22}$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_1 แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของพื้นที่ในการทำประตู่ของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งอื่น

ทีมที่มีแบบแผนการทำประตู่ i , $i = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21$ และ 22

เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตู่ของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามพื้นที่การทำประตู่ โดยต้องการทดสอบว่า มีพื้นที่คูใดที่ทำให้ผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกันบ้าง จึงต้องทำการทดสอบต่อด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีการทดสอบของ LSD Test โดยนำเสนอการเปรียบเทียบเฉพาะคู่ของพื้นที่ที่ 4 ดังตารางที่

40

ตารางที่ 40 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุ โดยการเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ที่ 4 กับพื้นที่การทำประตุที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD)

พื้นที่ (I)	พื้นที่เปรียบเทียบ (J)	ผลต่างค่าเฉลี่ย (I-J)	F	p-value
พื้นที่ที่ 4	พื้นที่ที่ 1	17.00*	12.79	0.00
	พื้นที่ที่ 2	32.50*		
	พื้นที่ที่ 3	34.00*		
	พื้นที่ที่ 5	39.50*		
	พื้นที่ที่ 6	51.50*		
	พื้นที่ที่ 7	56.50*		
	พื้นที่ที่ 8	55.00*		
	พื้นที่ที่ 9	56.50*		
	พื้นที่ที่ 10	53.00*		
	พื้นที่ที่ 11	46.50*		
	พื้นที่ที่ 12	48.00*		
	พื้นที่ที่ 13	44.00*		
	พื้นที่ที่ 14	46.50*		
	พื้นที่ที่ 15	44.00*		
	พื้นที่ที่ 16	58.00*		
	พื้นที่ที่ 17	58.00*		
	พื้นที่ที่ 18	56.50*		
	พื้นที่ที่ 19	59.00*		
	พื้นที่ที่ 20	59.00*		
	พื้นที่ที่ 21	59.00*		
	พื้นที่ที่ 22	59.00*		

หมายเหตุ * หมายถึงคู่ที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 40 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามพื้นที่การทำประตุของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้พื้นที่ที่ 4 (พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา) มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้พื้นที่ที่เหลืออีก 21 พื้นที่

สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 6 ทีมที่ใช้เวลาในการทำประตุแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตุแตกต่างกัน

หมายเหตุ: ผลสำเร็จในการทำประตุ หมายถึง ความสำเร็จของจำนวนครั้งในการทำประตุที่ประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 41 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุจำแนกตามเวลาที่ใช้ในการทำประตุ

เวลา	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	p-value
1 วินาที	34.50	7.78	13.20	0.00*
2 วินาที	56.50	4.95		
3 วินาที	54.50	13.44		
4 วินาที	45.50	17.68		
5 วินาที	38.50	12.02		
6 วินาที	18.50	3.54		
7 วินาที	12.00	1.41		
8 วินาที	3.50	0.71		
9 วินาที	0.00	0.00		
10 วินาทีขึ้นไป	1.50	0.71		

*p < .05

จากผลการวิจัยในตารางที่ 41 พบว่า $F = 13.20$ และค่า $p\text{-Value} = 0.00$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ซึ่งเป็นสมมติฐานทางสถิติ และยอมรับสมมติฐานวิจัย นั่นคือ ทีมที่มีเวลาการทำประตุแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตุแตกต่างกัน

H_0 : ทีมที่มีเวลาการทำประตูที่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

H_1 : ทีมที่มีเวลาการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

โดยมีสมมติฐานทางสถิติดังนี้

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6 = \dots = \mu_{10}$$

H_1 : มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกัน

โดยที่ μ_1 แทนค่าเฉลี่ยผลสำเร็จของเวลาในการทำประตูของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งอื่น

ทีมที่มีเวลาการทำประตู i , $i = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9$ และ 10

เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเวลาการทำประตู โดยต้องการทดสอบว่า มีเวลาคู่ใดที่ทำให้ผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันบ้าง จึงต้องทำการทดสอบต่อด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีการทดสอบของ LSD Test โดยนำเสนอการเปรียบเทียบเฉพาะคู่ของเวลา 2 วินาที ดังตารางที่ 42

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 42 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุ โดยการเปรียบเทียบระหว่างเวลาการทำประตุ 2 วินาที กับเวลาการทำประตุที่เหลือทั้งหมดเป็นรายคู่ โดยวิธีผลต่างนัยสำคัญ (LSD)

เวลา (I)	เวลาเปรียบเทียบ (J)	ผลต่างค่าเฉลี่ย (I-J)	F	p-value
2 วินาที	1 วินาที	22.00*	13.20	0.00
	3 วินาที	2.00		
	4 วินาที	11.00		
	5 วินาที	18.00		
	6 วินาที	38.00*		
	7 วินาที	44.50*		
	8 วินาที	53.00*		
	9 วินาที	56.50*		
	10 วินาทีขึ้นไป	55.00*		

หมายเหตุ * หมายถึงคู่ที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 42 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตุของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเวลาการทำประตุของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลา 2 วินาที มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตุมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลา 1 วินาที 6 วินาที 7 วินาที 8 วินาที 9 วินาที และ 10 วินาที

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29” มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน
2. เพื่อวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29
3. เพื่อเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) โดยทำการวิเคราะห์จาก DVD บันทึกการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 จำนวน 8 เกมการแข่งขัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 และทีมคู่แข่งชั้นจำนวน 7 ชาติที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังต่อไปนี้ 1) ทีมชาติจีน 2) ทีมชาติแองโกลา 3) ทีมชาติกรีซ 4) ทีมชาติสเปน 5) ทีมชาติเยอรมนี 6) ทีมชาติออสเตรเลีย และ 7) ทีมชาติอาร์เจนตินา ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยศึกษาวิเคราะห์แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ได้มาจากการศึกษาจากตำราอย่างละเอียดด้วยการเปิดดูภาพซ้ำหลาย ๆ ครั้งแล้วบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องลงในคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 เพื่อทำการวิเคราะห์และประมวลผล แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่ แยกประเภท แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละและเปรียบเทียบแล้วเสนอเป็นตารางประกอบความเรียง

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ 2 ส่วนดังนี้

ส่วนแรกใช้ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอเป็นตารางความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายข้อมูลความสัมฤทธิ์ผลในการใช้แบบแผนและปัจจัยการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

ส่วนที่สองสถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ซึ่งได้แก่ สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) และเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) โดยใช้

วิธีทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD: Least Significant Difference) ด้วยค่าสถิติระดับนัยสำคัญ .05

การวิเคราะห์ครั้งนี้ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS for Window Version 17 ในการประมวลผลข้อมูล ซึ่งสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า

ตอนที่ 1 ศึกษาแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

จากการศึกษาแบบแผนในการทำประตูปาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันพบว่า มีแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่มีลักษณะทางการเล่นอยู่ในขอบข่ายของการใช้จังหวะการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะและมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง จำนวน 22 แบบแผนด้วยกัน โดยมีแบบแผนที่พบมากที่สุดในแหล่งอ้างอิงอยู่จำนวน 8 แบบแผน คือ เลี้ยงแล้วยิง รีบาวด์แล้วยิง ส่งให้เพื่อนยิง วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง และสกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง ถูกค้นพบใน แหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 11 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมา คือ สกรีนให้เพื่อนรับลูกยิงถูกค้นพบในแหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 10 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 90.91 ตามลำดับ และยังพบแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิงถูกค้นพบในแหล่งอ้างอิงทั้งหมด จำนวน 6 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 54.55 ส่วนผลการศึกษาของแบบแผนที่เหลืออีก 12 แบบแผนพบว่าเป็นแบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลแบบฟาสท์เบรค ซึ่งฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิงถูกค้นพบในแหล่งอ้างอิงมากที่สุดถึง 9 แหล่ง จากแหล่งอ้างอิงทั้งหมด 11 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 81.82 รองลงมา คือ ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง และฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง ทั้ง 4 แบบแผนนี้ถูกพบในแหล่งอ้างอิงทั้งหมดจำนวน 8 แหล่งเท่ากันจากแหล่งอ้างอิงทั้งหมด 11 แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 72.73

จากการศึกษาวิจัยในการทำประตูปาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันพบว่ามียุคยั้งดังต่อไปนี้

ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 5 ตำแหน่ง คือ

1. ตำแหน่งพอยท์การ์ด (Point Guard)
2. ตำแหน่งชู้ตติงการ์ด (Shooting Guard)
3. ตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward)
4. ตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (Power Forward)
5. ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 7 เทคนิค คือ

1. เฟค (Fake)
2. แจบสเต็ป (Jab Step)
3. สเต็ปแบ็ค (Step – Back)
4. เทิร์นอรวาด์ (Turnaround)
5. สปินมูฟ (Spin Move)
6. พูลแบ็ค (Pull – Back)
7. ชู้ตไรท์อเวย์ (Shoot Right Away)

เทคนิคที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 5 เทคนิค คือ

1. จัมพ์ ชี้อต (Jump Shot)
2. เลย์อัป ชี้อต (Layup Shot)
3. ฮุค ชี้อต (Hook Shot)
4. ดังก์ (Dunk)
5. แท็ป (Tap)

พื้นที่ที่ใช้ในการทำประติมาศเกตบอลจำนวน 22 พื้นที่ คือ

1. พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย
2. พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ขวา
3. พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา
4. พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา
5. พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย
6. พื้นที่เขต 2 คะแนน 180 องศา ซ้าย
7. พื้นที่เขต 2 คะแนน 45 องศา ซ้าย
8. พื้นที่เขต 2 คะแนน 90 องศา
9. พื้นที่เขต 2 คะแนน 45 องศา ขวา
10. พื้นที่เขต 2 คะแนน 180 องศา ขวา
11. พื้นที่เขต 3 คะแนน 180 องศา ขวา
12. พื้นที่เขต 3 คะแนน 45 องศา ขวา
13. พื้นที่เขต 3 คะแนน 90 องศา
14. พื้นที่เขต 3 คะแนน 45 องศา ซ้าย
15. พื้นที่เขต 3 คะแนน 180 องศา ซ้าย
16. พื้นที่เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ซ้าย
17. พื้นที่เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 90 องศา
18. พื้นที่เขต 3 คะแนน (7.24 ม.) 45 องศา ขวา
19. พื้นที่เขตแดนหลัง ขวาบน
20. พื้นที่เขตแดนหลัง ซ้ายบน
21. พื้นที่เขตแดนหลัง ซ้ายล่าง

22. พื้นที่เขตแดนหลัง ขวาล่าง

เวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลจำนวน 10 ช่วงเวลา คือ

1. 1 วินาที
2. 2 วินาที
3. 3 วินาที
4. 4 วินาที
5. 5 วินาที
6. 6 วินาที
7. 7 วินาที
8. 8 วินาที
9. 9 วินาที
10. 10 วินาทีขึ้นไป

ตอนที่ 2 วิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง

จากการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่า

1. แบบแผนที่นิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 249 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.87 ประสพผลสำเร็จทำประตูได้ 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.35 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 147 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.32 ประสพผลสำเร็จทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.18 และเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 126 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.56 ประสพผลสำเร็จทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.86

2. แบบแผนที่สามารถทำประตูได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.55 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 88 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 94.62 ได้ประตูแบบ 3

คะแนน จำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.38 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.70 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.94 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 36 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 58.06 และเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.19 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.52 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 17 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.48

3. แบบแผนที่สามารถทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 191 คะแนน รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 160 คะแนน และส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 126 คะแนน

4. ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้มากที่สุด คือ ชู้ตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 364 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.51 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 158 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.41 รองลงมา คือ สมอลฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 252 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 117 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.43 และเซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 241 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.20 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 120 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.79

5. แทคติกที่ใช้มากที่สุด คือ ชู้ตไรท์เวย์ มีการใช้จำนวน 950 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 79.63 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 437 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมา คือ เทิร์นอรวาด มีการใช้จำนวน 96 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.05 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.63 และสตีปแบ็ค มีการใช้จำนวน 43 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.60 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.88

6. เทคนิคที่ใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต มีการใช้จำนวน 711 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.60 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 244 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.32 รองลงมา คือ เลย์อัฟ ช็อต มีการใช้จำนวน 261 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.88 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 140 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.64 และดังก์ มีการใช้จำนวน 124 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.39 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 84.68

7. พื้นที่ที่ใช้มากที่สุด คือ พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 209 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.52 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 118 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.46 รองลงมา คือ พื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 143 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.99 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 58.74 และ พื้นที่เขต 3 วินาที 45 องศา ขวา มีการใช้จำนวน 103 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.63 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.54

8. ช่วงของเวลาใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที มีการใช้จำนวน 247 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.70 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 113 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 45.75 รองลงมา คือ 3 วินาที มีการใช้จำนวน 244 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.45 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 109 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.67 และ 4 วินาที มีการใช้จำนวน 221 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.52 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 91 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.18

จากการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมชาติสหรัฐอเมริกา พบว่า

1. แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกานิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 99 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.99 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.39 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 83 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.41 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.58 และส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.34 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 51.56

2. แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาที่ได้ประตูมากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.66 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 97.44 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.56 รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.01 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.24 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.76 และส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.71 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.36 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 63.64

3. แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาที่ทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 95 คะแนน รองลงมา คือ ส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 87 คะแนน และ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 79 คะแนน

4. ตำแหน่งการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ ชู้ตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 221 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.70 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.51 รองลงมา คือ สมอลฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 184 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 29.73 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 89 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.37 และเซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 113 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.26 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 67 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 59.29

5. แทคติกการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ ชู้ตไรท์อเวย์ มีการใช้จำนวน 513 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 82.88 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 265 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

51.66 รองลงมา คือ เทิร์นอราวด์ มีการใช้จำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.11 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.18 และสเต็ปแบ็ค มีการใช้จำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.58 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.25

6. เทคนิคการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต มีการใช้จำนวน 346 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.90 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 128 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.99 รองลงมา คือ เลย์อัป ช็อต มีการใช้จำนวน 135 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.81 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 77 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 57.04 และดังก์ มีการใช้จำนวน 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.32 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 83.17

7. พื้นที่การทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 105 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.96 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 66 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 62.86 รองลงมา คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.02 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.22 และ พื้นที่ เขต 3 วินาที 45 องศา ขวามีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.34 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 34 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.13

8. ช่วงของเวลาการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที มีการใช้จำนวน 125 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.19 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมา คือ 3 วินาที มีการใช้จำนวน 122 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.71 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 52.46 และ 4 วินาที มีการใช้จำนวน 117 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.90 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.57

จากการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ของทีมคู่แข่งชั้น พบว่า

1. แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นนิยมใช้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 150 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.13 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.00 รองลงมา คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง มีการใช้จำนวน 69 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.02 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.68 และเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง มีการใช้จำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.15 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.06

2. แบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลที่ได้ประตูของทีมคู่แข่งชั้น แบบแผนที่สามารถทำประตูได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.32 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 92.59 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.41 รองลงมา คือ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำประตูได้ 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.71 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 69.23 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.77 และเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำประตูได้ 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.26 ได้ประตูแบบ 2 คะแนน จำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.00 ได้ประตูแบบ 3 คะแนน จำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.00

3. แบบแผนการทำประตูปาสเกตบอลของทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 112 คะแนน รองลงมา คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 65 คะแนน และ เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 60 คะแนน

4. ตำแหน่งการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ ชู้ตติงการ์ด มีการใช้จำนวน 143 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.91 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.06 รองลงมา คือ เซ็นเตอร์ มีการใช้จำนวน 128 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.30 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.41 และเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด มีการใช้จำนวน 123 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.43 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 55 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.72

5. แทคติกการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ ชู้ตไรท์อเวย์ มีการใช้จำนวน 437 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 76.13 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 172 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.36 รองลงมา คือ เทิร์นอรวาด มีการใช้จำนวน 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.06 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.46 และเพคกับสตีปแบ็ค มีการใช้เท่ากันจำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.70 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.04

6. เทคนิคการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ ช็อต มีการใช้จำนวน 365 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 63.59 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 116 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.78 รองลงมา คือ เลย์อัป ช็อต มีการใช้จำนวน 126 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.95 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 และสลุค ช็อต มีการใช้จำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.79 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.90

7. พื้นที่การทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้น ใช้มากที่สุด คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา มีการใช้จำนวน 104 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 รองลงมา คือ พื้นที่ เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 50 ครั้ง คิดเป็น

ร้อยละ 8.71 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.00 และ พื้นที่ เขต 3 วินาที 45 องศา ซ้าย มีการใช้จำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.36 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.58

8. ช่วงเวลาของการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมคู่แข่งชั้นใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที และ 3 วินาที มีการใช้ จำนวน 122 ครั้ง เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 21.25 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 53 ครั้ง และ 45 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.44 และ 36.89 รองลงมา คือ 4 วินาที มีการใช้จำนวน 104 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.12 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.73 และ 1 วินาที มีการใช้จำนวน 80 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.94 ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 29 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.25

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น

จากการเปรียบเทียบแบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา และทีมคู่แข่งชั้นโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) พบว่า

แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด คือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 95 คะแนน ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจากแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 112 คะแนน แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 2 คือ ส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 87 คะแนน ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 2 จากแบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ทำคะแนนได้ 65 คะแนน และแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 3 คือ เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 79 คะแนน ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด อันดับที่ 3 จากแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ทำคะแนนได้ 60 คะแนน

จากการเปรียบเทียบปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในภาพรวมของแบบแผนที่ทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับ ระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้น พบว่า

1. ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ ชู้ตติงการ์ด ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 34 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.19 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้ตำแหน่งชู้ตติงการ์ดในการทำประตูบาสเกตบอล ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.67

2. แทคติกที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ ชู้ตไรท์อเวย์ ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 86 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 78.90 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้แทคติก ชู้ตไรท์อเวย์ ในการทำประตูปาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 75 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 71.43

3. เทคนิคการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ จัมพ์ช็อต ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 56.88 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้เทคนิค จัมพ์ช็อต ในการทำประตูปาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 55 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 52.38

4. พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.27 ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้พื้นที่ เขต 3 วินาที 90 องศา ในการทำประตูปาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.90

5. ช่วงของระยะเวลาที่ใช้ในการทำประตูปาสเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ 2 วินาที ประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.53 ซึ่งเหมือนกับทีมคู่แข่งชั้นที่ใช้ช่วงระยะเวลา 2 วินาที ในการทำประตูปาสเกตบอลประสบผลสำเร็จทำประตูได้ 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 29.52

จากผลการเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูปาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ในการทดสอบสมมติฐานปรากฏดังนี้

1. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทีมที่ใช้แบบแผนในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างพบว่า แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูมากกว่าแบบแผนที่เหลืออีก 21 แบบแผน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทีมที่ใช้ตำแหน่งในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพบว่า ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน

3. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างพบว่า เทคนิคชุดไรท์อเวย์ มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตู่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคที่เหลืออีก 6 เทคนิค อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทีมที่ใช้เทคนิคในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างพบว่า เทคนิคจัมพ์ ซ็อดมีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตู่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคฮุค ซ็อด ดังก์ และแท็พ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

5. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 ทีมที่ใช้พื้นที่ในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างพบว่า พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตู่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้พื้นที่ที่เหลืออีก 21 พื้นที่ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

6. สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 6 ทีมที่ใช้เวลาในการทำประตู่แตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตู่แตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างพบว่า เวลา 2 วินาที มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตู่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลา 1 วินาที 6 วินาที 7 วินาที 8 วินาที 9 วินาที และ 10 วินาที อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29” ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลเพิ่มเติมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีของแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลจากตำรา เอกสารทางวิชาการ วารสาร และงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศย้อนหลัง 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) จนถึงปี พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) พบว่า มีทักษะที่เข้ามาเป็นองค์ประกอบของแบบแผนการทำประตูในปัจจุบัน จำนวน 6 ทักษะ คือ 1) ทักษะการเลี้ยง 2) ทักษะการรีบาวด์ 3) ทักษะการส่ง 4) ทักษะการวิ่งตัด 5) ทักษะการสกรีน และ 6) ทักษะการยิงประตู ซึ่งความหลากหลายทางองค์ประกอบเหล่านี้เองส่งผลทำให้เกิดความหลากหลายทางแบบแผนที่ใช้ในเกมการรุก ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดของโรส (Rose, 2004: 60) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เกมการรุกที่มีประสิทธิภาพจะเริ่มต้นจากทักษะพื้นฐานหลาย ๆ อย่างทางการรุกที่ผสมผสานกันจนกลายเป็นกลุ่มของทักษะความสามารถเฉพาะตัว จากการศึกษาดำรงจำนวน 11 เล่มพบว่า มีแบบแผนการทำประตู จำนวน 22 แบบแผนที่อยู่ในขอบเขตของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกันกับแนวคิดของครอส และคณะ (Krause et al., 2008) ที่ว่าแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลในปัจจุบันมีความหลากหลายทางเกมการรุก โดยผู้เล่นสามารถใช้เกมการรุกปกติ (Passing Game) ที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัวในการเลี้ยงหรือการรีบาวด์เพื่อทำให้เกิดการโจมตีฝ่ายป้องกันโดยการเข้าทำประตูด้วยตัวเอง (Individual Offense) หรือทีมรุกที่ใช้การประสานงานของผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน (Team Offense) โดยใช้ทักษะการส่งและการสกรีนเข้ามาช่วยทำให้เกิดการทำประตู ในขณะเดียวกันก็สามารถทำการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) ได้

จากผลการศึกษาแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันเราพบว่า ตำราบาสเกตบอลในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับแบบแผนการทำประตูที่ใช้เกมการรุกปกติ (Passing Game) มากกว่าการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) อย่างเห็นได้ชัด โดยมีถึง 8 แบบแผนที่ปรากฏอยู่ในตำราทุกเล่ม คิดเป็นร้อยละ 100.00 คือ แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง รีบาวด์แล้วยิง ส่งให้เพื่อนยิง วิ่งตัดรับลูกแล้วยิง ส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง เพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง และสกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง ส่วนแบบแผนสกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง ถูกค้นพบในตำรา

ทั้งหมดจำนวน 10 เล่ม จากตำราทั้งหมด 11 เล่ม คิดเป็นร้อยละ 90.91 และแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง เป็นแบบแผนที่ถูกค้นพบใหม่ซึ่งปรากฏอยู่ในตำราจำนวน 6 เล่ม จากตำราทั้งหมด 11 เล่ม คิดเป็นร้อยละ 54.55 ซึ่งจะแตกต่างจากแบบแผนที่ใช้เกมการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) คือไม่มีแบบแผนใดเลยที่ปรากฏอยู่ในตำราครบ 11 เล่ม

อย่างไรก็ตามแบบแผนที่ใช้เกมการรุกแบบรวดเร็ว (Fast Break) ก็ยังมีความสำคัญอยู่ไม่น้อย ซึ่งผลการศึกษาของแบบแผนที่ใช้เกมการรุกแบบรวดเร็วพบว่า แบบแผนการทำประตูฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิงถูกค้นพบในตำราทั้งหมดถึง 9 เล่ม จากตำราทั้งหมด 11 เล่ม คิดเป็นร้อยละ 81.82 นับว่าเป็นแบบแผนการรุกแบบรวดเร็วที่ถูกพบมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีแบบแผนการรุกแบบรวดเร็วอื่น ๆ อีกจำนวน 4 แบบแผนที่พบในตำราจำนวนเล่มลดหลั่นกันมา คือ ฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง ฟาสท์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง ฟาสท์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง และฟาสท์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง ถูกพบในตำราทั้งหมดจำนวน 8 เล่ม จากตำราทั้งหมด 11 เล่ม คิดเป็นร้อยละ 72.73 จากผลการศึกษาพบว่า แบบแผนที่ใช้เกมการรุกแบบรวดเร็วทุกแบบแผนจะประกอบไปด้วยทักษะสำคัญอยู่ 2 ทักษะ คือ ทักษะการเลี้ยงบอลและการส่งบอล ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวความคิดของครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 214) ที่ว่าเมื่อเปลี่ยนจากการเป็นผู้เล่นฝ่ายป้องกันมาเป็นผู้เล่นฝ่ายรุกโดยการครอบครองบอลให้เริ่มการโจมตีอย่างรวดเร็วด้วยวิธีการส่งหรือการเลี้ยง แต่การส่งบอลควรจะเป็นทางเลือกแรกเพราะว่าการส่งบอลจะทำให้ลูกบอลเดินทางไปยังแดนหน้า (Front Court) ได้เร็วกว่าการเลี้ยงบอล

ส่วนผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำประตูพบว่า มีปัจจัยอยู่ 5 ประการด้วยกันที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำประตู คือ ตำแหน่งที่ใช้ในการทำประตู เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู เทคนิคที่ใช้ในการทำประตู พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตู และเวลาที่ใช้ในการทำประตู ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับแบบแผนการทำประตูโดยตรงว่า ใครเป็นผู้ทำประตู ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไรเพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ก่อนทำประตู ใช้วิธีการยิงประตูลักษณะใด ใช้บริเวณพื้นที่ใดในการทำประตู และใช้ระยะเวลาเท่าใดในการจบแบบแผนด้วยการทำประตู ส่วนจะใช้ได้อย่างประสบความสำเร็จเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่แต่ละทีมเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมกับเกมการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ วูดเด็น และเนเตอร์ (Wooden และ Nater, 2005: 163) ที่ว่าการที่ทีมจะประสบความสำเร็จในการแข่งขันนั้นจะต้องมีโครงสร้างทางการรุกที่เหมาะสมและได้เปรียบ โดยมีการเลือกใช้ตำแหน่งทางการเล่น เทคนิค เทคนิค พื้นที่ และเวลาที่มีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29

จากการวิเคราะห์แบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่าแบบแผนการทำประตูแบบเลี้ยงแล้วยิงเป็นแบบแผนการทำประตูที่นิยมใช้มากที่สุด โดยใช้มากถึง 249 ครั้ง จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง ซึ่งมากกว่า 1 ใน 5 (ร้อยละ 20.87) ของจำนวนการทำประตูทั้งหมด แบบแผนที่นิยมใช้รองลงมาอันดับที่ 2 คือ แบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ใช้ในการทำประตูไปทั้งหมด 147 ครั้ง (ร้อยละ 12.32) และแบบแผนที่นิยมใช้มากเป็นอันดับที่ 3 คือแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง ใช้ในการทำประตูไปทั้งหมด 126 ครั้ง (ร้อยละ 10.56) จากผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าแบบแผนการทำประตูที่นิยมใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 นี้จะมีทักษะของการเลี้ยงบอลเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักที่เห็นได้อย่างชัดเจนซึ่งสอดคล้องกับพิม (Pim, 2005: 79) ที่ว่าการเลี้ยงบอลเป็นวิธีการสร้างสรรค์โอกาสการทำประตูที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่าในการแข่งขันบาสเกตบอลระดับโอลิมปิกเกมส์นั้นถือว่าเป็นระดับการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก และนักกีฬาที่ทำการแข่งขันก็ล้วนแต่เป็นนักกีฬาที่อยู่ในระดับอาชีพ โดยเฉพาะผู้เล่นของทีมสหรัฐอเมริกาเอง ผู้เล่นทุกคนเล่นอยู่ในลีกเอ็นบีเอ (NBA: National Basketball Association) ซึ่งเป็นลีกบาสเกตบอลอาชีพที่ใหญ่ที่สุดในโลก ดังนั้นความสามารถเฉพาะตัวของนักกีฬาแต่ละคนจึงอยู่ในระดับสูงมากพอที่จะทำการเลี้ยงหลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อทำการยิงประตูด้วยตัวเองได้ เมื่อนำผลการวิเคราะห์ของแบบแผนที่นิยมใช้มากที่สุด 3 อันดับมารวมกัน จะพบว่าอัตราส่วนของการใช้แบบแผนที่มีความทักษะของการเลี้ยงเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในการทำประตูสูงถึง 522 ครั้ง หรือเกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 43.75) ของการทำประตูทั้งหมดในการแข่งขัน เนื่องจากความสามารถเฉพาะตัวของนักกีฬานี้เองจึงทำให้ผู้เล่นฝ่ายป้องกันทำการป้องกันได้ยากมากขึ้น ดังนั้นผู้เล่นฝ่ายป้องกันอีกคนหนึ่งจึงจำเป็นต้องเคลื่อนตัวเข้ามาช่วยเพื่อนร่วมทีมที่สูญเสียตำแหน่งการป้องกันจากการเลี้ยงของผู้เล่นฝ่ายรุก โดยเหตุนี้เองจึงทำให้ผู้เล่นฝ่ายรุกอีกคนหนึ่งจะว่างจากการป้องกัน และในขณะเดียวกันผู้เล่นที่เลี้ยงบอลอยู่จะถูกทำการป้องกันจนไม่สามารถทำประตูได้จึงจำเป็นต้องส่งบอลให้กับผู้เล่นที่ว่างอยู่นั้นเพื่อทำประตูในจังหวะต่อไป ดังที่ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 50) ได้กล่าวว่าแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงและแบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิงมีความสัมพันธ์กันอย่างชัดเจน คือ เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกเลี้ยงเข้าทำประตูไม่สำเร็จก็จะส่งให้กับผู้เล่นอีกคนหนึ่งที่ยังว่างอยู่ หรืออยู่ในตำแหน่งการทำประตูที่เหมาะสมกว่าทำประตูแทน ส่วนแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิงนั้นเป็นแบบแผนที่นิยมใช้มากเป็นอันดับที่ 3 อันเกิดมาจากเหตุผลที่ว่า ยิ่งมีการพัฒนาการป้องกันอย่างต่อเนื่องมากขึ้นเท่าไร ก็จะทำให้การรุกทำได้

ยากขึ้นเท่านั้น ทักษะการสกรีนจึงถูกนำมาใช้ในแบบแผนการรุกเพื่อช่วยให้ผู้ที่ทำการเลี้ยงบอลสามารถเลี้ยงบอลเข้าทำประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 28-30) ที่ว่าการสกรีนเป็นการเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมทีมสามารถเลี้ยงบอลเข้าทำประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการวิเคราะห์ปัจจัยที่ใช้ในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งพบว่า ตำแหน่งที่นิยมใช้ในการทำประตูมากที่สุด คือ ตำแหน่งผู้ตุงการ์ดเมื่อดูสถิติจากการวิเคราะห์การยิงประตูของตำแหน่งนี้พบว่า ตำแหน่งนี้ทำการยิงประตูมากถึง 364 ครั้ง (ร้อยละ 30.51) จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง นับว่าเป็นตำแหน่งที่ทำประตูมากเกือบ 1 ใน 3 ของการทำประตูทั้งหมด ดังที่โรส (Rose, 2004: 15) ได้กล่าวไว้ว่าตำแหน่งผู้ตุงการ์ดเป็นตำแหน่งที่มีความสามารถและหน้าที่ทางการทำประตูเป็นหลัก สามารถทำการเลี้ยงบอลเข้าทำประตูด้วยตัวเองหรือรับบอลแล้วทำการยิงประตูได้ทันทีอย่างมีประสิทธิภาพ

เทคนิคที่นิยมใช้มากที่สุด คือ เทคนิคผู้ตุงไรท์โอเวย์ โดยใช้มากถึง 950 ครั้ง (ร้อยละ 79.63) จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง ถือว่าเป็นเทคนิคที่ใช้มากที่สุดอย่างเห็นได้ชัดเจนเนื่องจากผู้เล่นที่เล่นอยู่ในระดับโอลิมปิกเกมส์นั้นจะเป็นผู้เล่นที่มีศักยภาพสูงทั้งทางด้านการรุกและการป้องกัน ดังนั้นเมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีโอกาสในการทำประตูก็จะสามารถทำการยิงประตูได้ทันทีทั้งในระยะใกล้ห่วงประตูหรือไกลห่วงประตู ทั้งนี้เป็นเพราะว่าผู้เล่นเหล่านั้นมีรูปร่างที่สูงใหญ่กว่าผู้เล่นในระดับทั่วไปและมีความแม่นยำสูงในการยิงประตู ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นที่ทำการป้องกันก็มีความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายและการกระโดดเพื่อป้องกันการยิงประตูได้ดีมากเช่นเดียวกัน จึงเป็นเหตุทำให้ผู้เล่นที่ทำประตูมีเวลาในการเลี้ยงห่วงประตูน้อย จากเหตุผลเหล่านี้เองเมื่อผู้เล่นมีจังหวะและโอกาสในการทำประตูที่เหมาะสม ทางเลือกที่ดีที่สุดคือการขึ้นทำประตูทันทีโดยไม่รอให้ฝ่ายป้องกันทำการป้องกันได้ทันเวลา ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวความคิดของวูดเด็น และเนเตอร์ (Wooden และ Nater, 2005: 167) ที่ว่าการยิงประตูอย่างทันทีทันใดนั้นนักกีฬาทุกคนควรที่จะได้รับการฝึกสอนให้ทำการขึ้นยิงประตูทันทีด้วยความรวดเร็วก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะเข้ามาทำการป้องกันได้ทันเวลา

เทคนิคที่นิยมใช้มากที่สุด คือ เทคนิคจัมพ์ ช็อต โดยใช้ในการทำประตูจำนวน 711 ครั้ง (ร้อยละ 59.60) จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับ พิม (Pim, 2005: 35) ที่ว่าเทคนิคการทำประตูแบบจัมพ์ ช็อต เป็นเทคนิคที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดในเกมการแข่งขัน เพราะว่า เป็นเทคนิคที่สามารถใช้ในการยิงประตูได้ทั้งบริเวณใกล้ห่วงประตูและบริเวณไกลห่วงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นที่ในการทำประตูที่นิยมใช้มากที่สุด คือ พื้นที่เขต 3 วินาที 90 องศา โดยใช้ในการทำประตู จำนวน 209 ครั้ง (ร้อยละ 17.52) จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง จะเห็นได้ว่าพื้นที่บริเวณดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่อยู่ระหว่างเส้นโทษ (Free-Throw Line) กับห่วงประตู ซึ่งจะสอดคล้องกับ ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 134) ที่ได้กล่าวถึงบริเวณการทำประตูที่ผู้เล่นทุกตำแหน่งสามารถทำประตูได้ในตำแหน่งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตำแหน่งเซ็นเตอร์และตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ทำประตูในพื้นที่นี้โดยตรง

เวลาในการทำประตูที่นิยมใช้มากที่สุด คือ 2 วินาที โดยใช้ในการทำประตู จำนวน 247 ครั้ง (ร้อยละ 20.70) จากการทำประตูทั้งหมด 1,193 ครั้ง จะเห็นได้ว่า ช่วงเวลานี้ถูกใช้ไปมากกว่า 1 ใน 5 ของการทำประตูทั้งหมด ซึ่งเกิดขึ้นจากการใช้แบบแผนในการทำประตูที่สั้น ๆ เช่นแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง แบบแผนส่งให้เพื่อนยิง ซึ่งแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงก็นั้นก็คือ แบบแผนที่ถูกใช้มากที่สุดในการแข่งขันครั้งนี้ นี่จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตูส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลา 2 วินาที

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29

ผลการเปรียบเทียบแบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) พบว่า

1. จากการเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูระหว่างทีมชาติสหรัฐอเมริกากับทีมคู่แข่ง พบว่า ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้คะแนนสูงสุดมาจากแบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งได้คะแนนสูงสุดมาจากแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่าทีมชาติสหรัฐอเมริกามีผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในการเลี้ยงบอลหลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อเข้าทำประตู ในขณะที่เดียวกันก็มีความสามารถสูงในการยิงประตูในระยะไกลด้วยเช่นเดียวกัน โดยประสบผลสำเร็จทำประตูได้จากระยะ 3 คะแนน สูงถึง 21 ครั้ง ในแบบแผนเดียว ด้วยความสามารถเฉพาะตัวของผู้เล่นของทีมชาติสหรัฐอเมริกานี้เองจึงทำให้ผู้เล่นฝ่ายคู่แข่งทำการป้องกันได้ยากมากขึ้น ดังที่ วิซเซิล (Wissel, 2004: 192-195) กล่าวว่า การที่จะทำการรุกโดยใช้แบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิงได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่ทำการรุกทั้งสองคน โดยผู้เล่นคนหนึ่งสามารถหาจังหวะในการเลี้ยงบอลผ่านผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้ และผู้เล่นอีกคนหนึ่งสามารถที่จะหาพื้นที่ว่างที่เหมาะสมในการยิงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของทีมคู่แข่งนั้นได้คะแนนสูงสุดมาจากแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง จะเห็นได้ว่าทีมคู่แข่งใช้ทักษะของการเลี้ยงบอลในการทำประตูเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับพิม (Pim, 2005: 79) ที่ว่าการเลี้ยงบอลเป็นวิธีการ

สร้างสรรคโอกาสในการทำประตู และนักกีฬาของทีมคู่แข่งส่วนใหญ่ก็ล้วนแต่เป็นนักกีฬาที่เล่นอยู่ในระดับอาชีพ ซึ่งการแข่งขันบาสเกตบอลระดับโอลิมปิกเกมส์นั้นถือว่าเป็นระดับการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก ดังนั้นความสามารถเฉพาะตัวของผู้เล่นในทีมคู่แข่งแต่ละคนจึงอยู่ในระดับสูงมากพอที่จะทำการเลี้ยงหลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อหาโอกาสในการทำประตูด้วยตัวเองได้

2. จากผลการเปรียบเทียบปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่ง พบว่า ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้ประตูมากที่สุดมาจาก ตำแหน่งชู้ตติงการ์ด เช่นเดียวกับทีมคู่แข่งดังที่ โรส (Rose, 2004: 15) ได้กล่าวไว้ว่าตำแหน่งชู้ตติงการ์ดเป็นตำแหน่งที่มีความสามารถและหน้าที่ทางการทำประตูเป็นหลัก สามารถทำการเลี้ยงบอลเข้าทำประตูด้วยตัวเองหรือรับบอลแล้วทำการยิงประตูได้ทันทีอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันแทคติคการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดมาจาก แทคติคชู้ตไรท์อเวย์ เช่นเดียวกันกับทีมคู่แข่ง ถือว่าเป็นแทคติคที่ได้ประตูมากที่สุดอย่างเห็นได้ชัดเจน เนื่องจากผู้เล่นที่เล่นอยู่ในระดับโอลิมปิกเกมส์นั้นจะเป็นผู้เล่นที่มีศักยภาพสูงทั้งทางด้านการรุกและการป้องกัน ดังนั้นเมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีโอกาสในการทำประตู ก็จะสามารถทำการยิงประตูได้ทันทีทั้งในระยะใกล้ห่วงประตูหรือไกลห่วงประตู ทั้งนี้เป็นเพราะว่าผู้เล่นเหล่านั้นมีรูปร่างที่สูงใหญ่กว่าผู้เล่นในระดับทั่วไปและมีความแม่นยำในการยิงประตูสูง ในขณะเดียวกันผู้เล่นที่ทำการป้องกันก็มีความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายและการกระโดดเพื่อป้องกันการทำประตูได้ดีมาก เช่นเดียวกัน จึงเป็นเหตุทำให้ผู้เล่นที่ทำประตูมีเวลาในการเลี้ยงห่วงประตูน้อย จากเหตุผลเหล่านี้เองเมื่อผู้เล่นมีจังหวะและโอกาสในการทำประตูที่เหมาะสม ทางเลือกที่ดีที่สุดคือการขึ้นทำประตูทันทีโดยไม่รอให้ฝ่ายป้องกันทำการป้องกันได้ทันเวลา ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวความคิดของวูดเต็น และเนเตอร์ (Wooden และ Nater, 2005: 167) ที่ว่าการยิงประตูอย่างทันทีทันใดนั้นนักกีฬาทุกคนควรที่จะได้รับการฝึกสอนให้ทำการขึ้นยิงประตูทันทีด้วยความรวดเร็วก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะเข้ามาทำการป้องกันได้ทันเวลา ส่วนเทคนิคการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุด คือ เทคนิคจัมพ์ ช็อต เช่นเดียวกับทีมคู่แข่ง ซึ่งสอดคล้องกับ พิม (Pim, 2005: 35) ที่ว่าเทคนิคการทำประตูแบบจัมพ์ ช็อต เป็นเทคนิคที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดในเกมการแข่งขัน เพราะว่าเป็นเทคนิคที่สามารถใช้ในการยิงประตูได้ทั้งบริเวณใกล้ห่วงประตูและบริเวณไกลห่วงประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนพื้นที่การทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดมาจากพื้นที่เขต 3 วินาที 180 องศา ซ้าย ส่วนทีมคู่แข่งได้มากที่สุดมาจากพื้นที่บริเวณเขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู ซึ่งเป็นบริเวณพื้นที่ที่อยู่ในเขต 3 วินาทีเหมือนกัน จะสอดคล้องกับ ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 134) ที่ได้กล่าวถึงบริเวณพื้นที่บริเวณเขต 3 วินาที ไว้ว่าเป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นทุกตำแหน่งสามารถทำประตูได้ และเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสในการทำประตูสูงและมีประสิทธิภาพ ส่วนช่วงของระยะเวลาที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้ในแบบแผนแล้วได้

ประตุมากที่สุดคือ 2 วินาที เช่นเดียวกับทีมคู่แข่งกัน คือ 2 วินาที สาเหตุเกิดขึ้นจากการที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งนิยมใช้แบบแผนในการทำประตูที่สั้น ๆ เช่นแบบแผนเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง และแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง จึงทำให้ช่วงของระยะเวลาที่ใช้ในแบบแผนส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 2 วินาที

ผลการเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งกันโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) พบว่า

1. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแบบแผนการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบแผนที่เหลืออีก 21 แบบแผน หมายความว่าแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงมีประสิทธิภาพในการทำประตูมากกว่าแบบแผนที่เหลือทั้งหมด ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ แกร์ฟิส และคณะ (Garefis et al., 2006: 462) ที่ว่าการใช้สถานการณ์การรุกแบบตัวต่อตัวเข้าทำประตูด้วยตัวเองนั้นเป็นวิธีการที่ใช้ในการเข้าโจมตีมากที่สุดในการแข่งขันบาสเกตบอลสมัยใหม่

2. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ทีมที่มีตำแหน่งการทำประตูแตกต่างกัน จะมีผลสำเร็จในการทำประตูไม่แตกต่างกัน ซึ่งหมายความว่าตำแหน่งผู้เล่นทุกตำแหน่งมีประสิทธิภาพในการทำประตูอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งสอดคล้องกับ พิม (Pim, 2005: 14-17) ที่ว่าผู้เล่นแต่ละตำแหน่งนั้นมีหน้าที่ทางการรุกต่างกัน แต่จะต้องมีความสามารถในการทำประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนกัน

3. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแทคติคที่ใช้ในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แทคติคชู้ตไรท์อเวย์ มีค่าเฉลี่ยความสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้แทคติคที่เหลืออีก 6 แทคติค หมายความว่าใช้แทคติคชู้ตไรท์อเวย์ มีประสิทธิภาพในการทำประตูมากกว่าแทคติคที่เหลือทั้งหมด ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวความคิดของ วูดเด็น และเนเตอร์ (Wooden และ Nater, 2005: 163) ที่ว่าการยิงประตูด้วยความรวดเร็วและถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์นั้นเป็นพื้นฐานที่จำเป็นอย่างมากที่จะทำให้การยิงประตูในแต่ละครั้งประสบผลสำเร็จสูงสุด

4. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเทคนิคที่ใช้ในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิคจัมพ์ ช็อดมีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคนิค ฮุก ช็อด ดังก์ และแท็พ หมายความว่าเทคนิคจัมพ์ ช็อด มีประสิทธิภาพในการทำประตูอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกันกับ เทคนิคเลย์อัฟ ช็อด และมีประสิทธิภาพในการทำประตูมากกว่าเทคนิค ฮุก ช็อด ดังก์ และแท็พ ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวความคิดของ โรส (Rose, 2004: 97) ที่ว่า เทคนิคการทำประตูแบบ จัมพ์ ช็อด และเลย์อัฟ ช็อด เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามพื้นที่การทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้พื้นที่เขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้พื้นที่ที่เหลืออีก 21 พื้นที่ หมายความว่าพื้นที่เขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตูมีประสิทธิภาพในการทำประตูมากกว่าพื้นที่ที่เหลือทั้งหมด เมื่อดูผลจากการเปรียบเทียบผลสำเร็จในการทำประตูของผู้เล่นแต่ละตำแหน่งนั้นพบว่าผู้เล่นทุกตำแหน่งมีความสามารถในการทำประตูได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนกันตามหน้าที่ทางการรุก และจะส่งผลต่อพื้นที่ที่ผู้เล่นแต่ละตำแหน่งใช้ในการทำประตู ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ แซมปาโอ และคณะ (Sampaio et al., 2006: 173) เพราะฉะนั้นพื้นที่ที่ผู้เล่นทุก ๆ ตำแหน่งสามารถทำประตูตามหน้าที่ทางการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดก็คือ พื้นที่เขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู ตามแนวความคิดของ ครอส และคณะ (Krause et al., 2008: 134)

6. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเวลาการทำประตูของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายคู่แล้ว พบคู่ที่มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ช่วงเวลา 2 วินาที มีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ช่วงเวลา 1 วินาที 6 วินาที 7 วินาที 8 วินาที 9 วินาที และ 10 วินาทีขึ้นไป หมายความว่าช่วงเวลา 2 วินาที มีประสิทธิภาพในการทำประตูอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกันกับ ช่วงเวลา 3 วินาที 4 วินาที และ 5 วินาทีและมีประสิทธิภาพในการทำประตูมากกว่าเวลา 1 วินาที 6 วินาที 7 วินาที 8 วินาที 9 วินาที และ 10 วินาทีขึ้นไป ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ เร็มเมิร์ต (Remmert, 2003: 6) ที่ว่า ปฏิกริยาทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากเกมการรุกจะจบลงด้วยการเข้าทำประตูด้วยตัวเองมากที่สุด

โดยมีตัวบ่งชี้เป็นค่าร้อยละสูงถึงร้อยละ 75.80 ซึ่งจะส่งผลต่อเนื่องถึงช่วงเวลาที่ใช้ในการทำประตู จะเป็นช่วงสั้น ๆ นั่นก็คือช่วงเวลา 2-5 วินาที

จากการศึกษา การวิเคราะห์ และการเปรียบเทียบ สามารถชี้ให้เห็นถึงแบบแผนการทำประตูบาสดเกตบอลที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับ ทีมคู่แข่งชั้นนำไปใช้และทำประตูได้ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จในการทำประตู ซึ่งผู้ฝึกสอนและผู้เล่นสามารถใช้เป็นแนวทางในการฝึกซ้อมและใช้สำหรับการแข่งขัน โดยพิจารณาใช้ตามความเหมาะสมในสถานการณ์นั้น ๆ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. ผู้ฝึกสอนหรือโค้ชสามารถนำแบบแผนต่าง ๆ ของการทำประตูบาสดเกตบอลมาประยุกต์ใช้ฝึกนักกีฬา เพื่อพัฒนานักกีฬาให้ก้าวทันต่อการพัฒนางานบาสดเกตบอลโลกที่มีแบบแผนใหม่ ๆ เกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นกลยุทธ์ในการแข่งขันกับทีมคู่แข่งตามความเหมาะสมของนักกีฬาในภายในทีม
2. แบบแผนการทำประตูบาสดเกตบอลในครั้งนี้มีความหลากหลายทางกลยุทธ์ที่ใช้ในเกมการรุกสามารถนำไปออกแบบให้มีความสลับซับซ้อนมากขึ้นโดยนำแต่ละแบบแผนมาผสมผสานกันจนเกิดแบบแผนการทำประตูแบบใหม่ที่สามารถใช้ได้จริงในการแข่งขันได้
3. ปัจจัยในการทำประตูบาสดเกตบอลในครั้งนี้มีความสัมพันธ์ต่อการทำประตูที่ประสบผลสำเร็จ ผู้ฝึกสอนหรือโค้ชสามารถนำปัจจัยต่าง ๆ ไปออกแบบการฝึกซ้อมให้เหมาะสมของนักกีฬาในทีมแต่ละคนได้
4. โค้ชระดับสโมสรและระดับชาติสามารถนำข้อมูลจากการวิจัยนี้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาทีม เพื่อพัฒนามาตรฐานทีมบาสดเกตบอลที่ดูแลอยู่ให้มีมาตรฐานใกล้เคียงกับระดับโลกได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยแบบแผนการป้องกันการทำประตูบาสดเกตบอล
2. ควรทำการวิจัยถึงเทคนิคที่ผู้เล่นเลือกใช้ในการทำประตูบาสดเกตบอล
3. ควรมีการทำการศึกษาวิจัยถึงตำแหน่งของผู้เล่นเฉพาะแต่ละตำแหน่งในการทำประตูบาสดเกตบอล
4. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องแบบแผนการทำประตูบาสดเกตบอลสามารถส่งเสริมความฉลาดทางสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ และความฉลาดทางการเคลื่อนไหวในการเล่นบาสดเกตบอลในปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรกต คงทน. การวิเคราะห์รูปแบบการยิงประตูฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 1998.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2542.

กรุณ ชูไทย. รูปแบบการเล่นกีฬาแฮนด์บอลในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2542.

จันทร์เพ็ญ บัวแก้ว. รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 17.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2544.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา. สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา. แผนยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาอาชีพ. กรุงเทพมหานคร: สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

เทพรัตน์ วิโนทัย. รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2542.

เทเวศร์ จันทร์หอม. การวิเคราะห์ยุทธวิธีการรุกและการป้องกันของฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ปี 2545. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2546.

ธงชัย เจริญทรัพย์มณี. หลักวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2547.

นิพล โนนจ้อย. การวิเคราะห์รูปแบบการยิงประตูฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 2002.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2542.

วรเชษฐ์ รัตนวาศี. รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2547.

วาสนา ศิริบัวพันธ์. วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2546.

- วิกิพีเดีย. บาสเกตบอล [ออนไลน์]. 2010. แหล่งที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/บาสเกตบอล> [8 มีนาคม 2553]
- สถาพร เกตุแก้ว. รูปแบบการเล่นเซปักตะกร้อในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2542.
- อดุลย์ หมีนสมาน. การวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่นและทีมชาติบราซิล. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

ภาษาอังกฤษ

- Atkins, K. Basketball offenses & plays. Champaign, IL: Human Kinetics, 2004.
- Cassidy, T., Jones, R., and Potrac, P. Understanding sports coaching. London & New York: Routledge, 2004.
- Cross, N., and Lyle, J. The coaching process. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2000.
- Fullerton, S. Sports marketing. New York: McGraw-Hill/Irwin, 2007.
- Garefis, A., Xiromeritis, C., Tsitskaris, G., and Mexas, K. The one on one situation as an important factor in modern basketball. Inquiries in sport & physical education. 4(3) (December 2006): 462-466
- Grant, A. G., Williams, A. M., and Reilly, T. Analysis of goals scored in the 1998 World Cup. Journal of sport science. 1999.
- Grant, A. G., Williams, A. M., and Reilly, T. An analysis of the successful and unsuccessful team in the 1998 World Cup. Journal of sport science. 1999.
- Hughes, M., and Franks, I.M. Notational analysis of sport: System for better coaching and performance in Sport. 2 nd ed. London & New York: Routledge, 2004.
- Krause, J.V., Meyer, D., and Meyer, J. Basketball skills & drills. 3 rd ed. Champaign, IL: Human Kinetics, 2008.

- Lonsdale, C., and Tam, J.T.M. On the temporal and behavioral consistency of pre-performance routines: An intra-individual analysis of elite basketball players' free throw shooting accuracy. Journal of sport science. 26(3) (February 2008): 259-266
- Lyle, J. Sports coaching concepts. London & New York: Routledge, 2002.
- Murrey, B., ed. USA coaches clinics: Instant review basketball notebook. vol. 11. Monterey, CA: Coaches Choice, 2002.
- Pim, P. L. Winning basketball: Techniques and drills for playing better offensive basketball. 2 nd ed. New York: McGraw-Hill, 2005.
- Prudden, J. Coaching girls' basketball successfully. Champaign, IL: Human Kinetics, 2006.
- Prusak, K. A. Basketball fun & games: 50 skill-building activities for children. Champaign, IL: Human Kinetics, 2005.
- Remmert, H. Analysis of group-tactical offensive behavior in elite basketball on the basis of a process oriented model. European journal of sport science. 3(3) 2003.
- Rose, L. H. The basketball handbook. Champaign, IL: Human Kinetics, 2004.
- Sampaio, J., Janeira, M., Ibanez, S., and Lorenzo, A. Discriminant analysis of game-related statistics between basketball guards, forwards and centres in three professional leagues. European journal of sport science. 6(3) (September 2006): 173-178
- Steward, B. Sport funding and finance. Oxford: Elsevier, 2007.
- Wakefield, K. L. Team sports marketing. Oxford: Elsevier, 2007.
- Weatherspoon, T., Sullivan, T., and Whiteside, K. Teresa Weatherspoon's basketball for girls. New York: John Wiley & Sons, 1999.
- Wikipedia. Basketball at the Summer Olympics [Online]. 2010. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Basketball_at_the_Summer_Olympics [2010, March 8]
- Wissel, H. Basketball: Steps to success. 2 nd ed. Champaign, IL: Human Kinetics, 2004.

Women's Basketball Coaches Association. WBCA's offensive basketball drills.

Champaign, IL: Human Kinetics, 2000.

Wooden, J., and Nater, S. John Wooden's UCLA offense. Champaign, IL: Human

Kinetics, 2006.



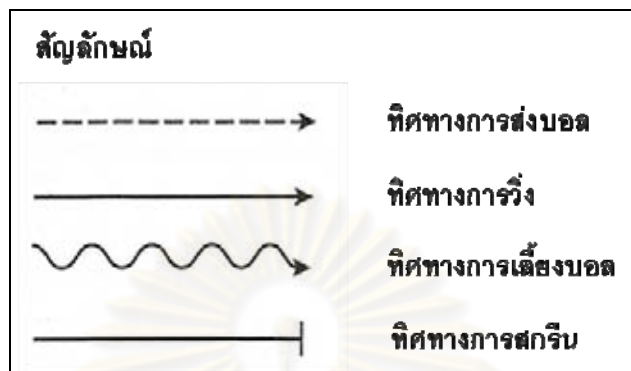
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบแผนในการทำประตูบาสเกตบอล

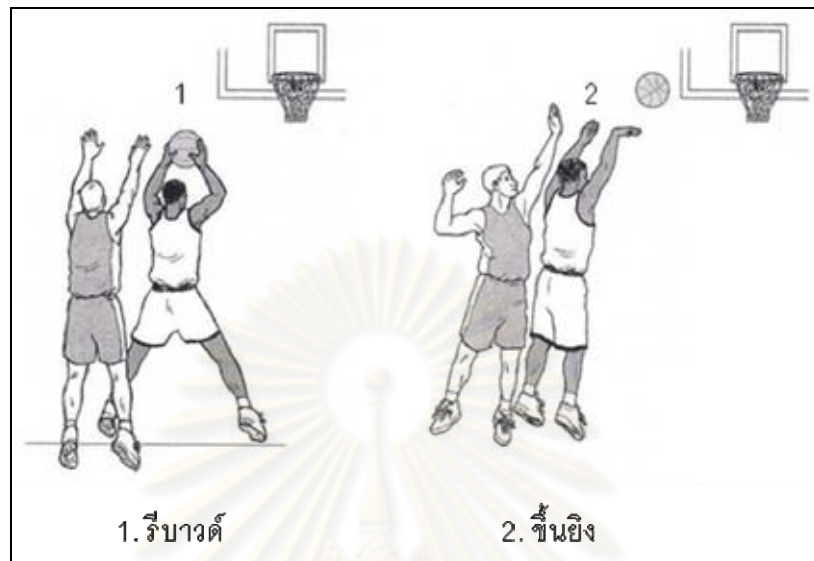


รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูเลี้ยงแล้วยิง



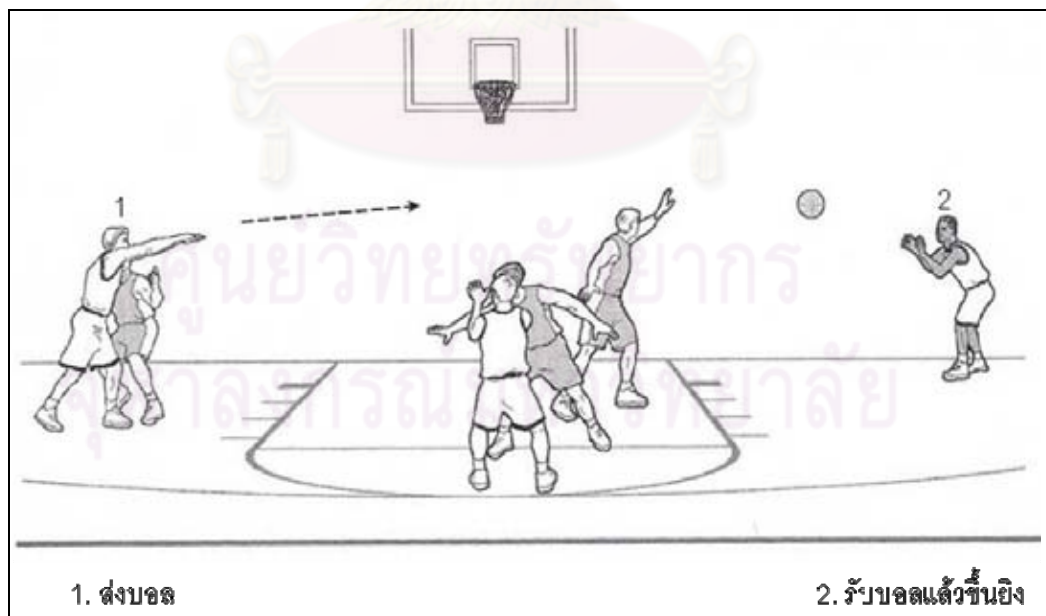
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 118-123; Pim, 2005: 89)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูรีบาวด์แล้วยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 100-106; Pim, 2005: 125-130; Krause et al., 2008: 197-200)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 80-88)

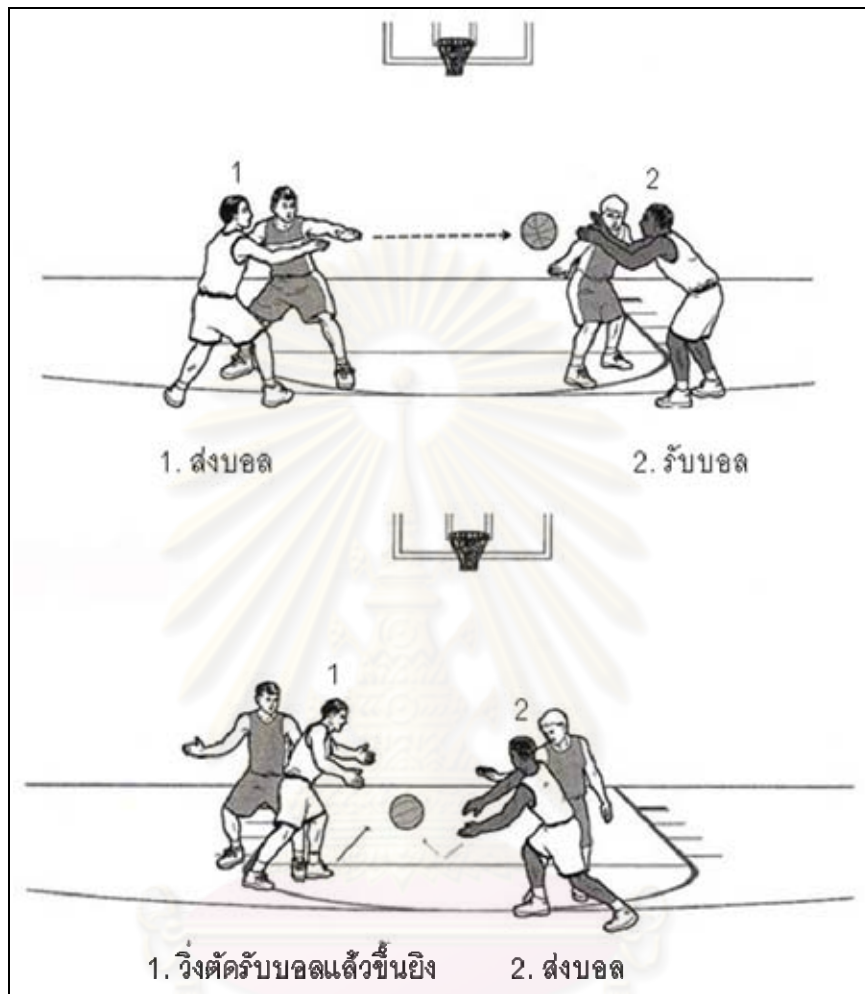
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตู่ิงด้รับลูกแล้วึง



แหล่งที่มา: (Pim, 2005: 107-113)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

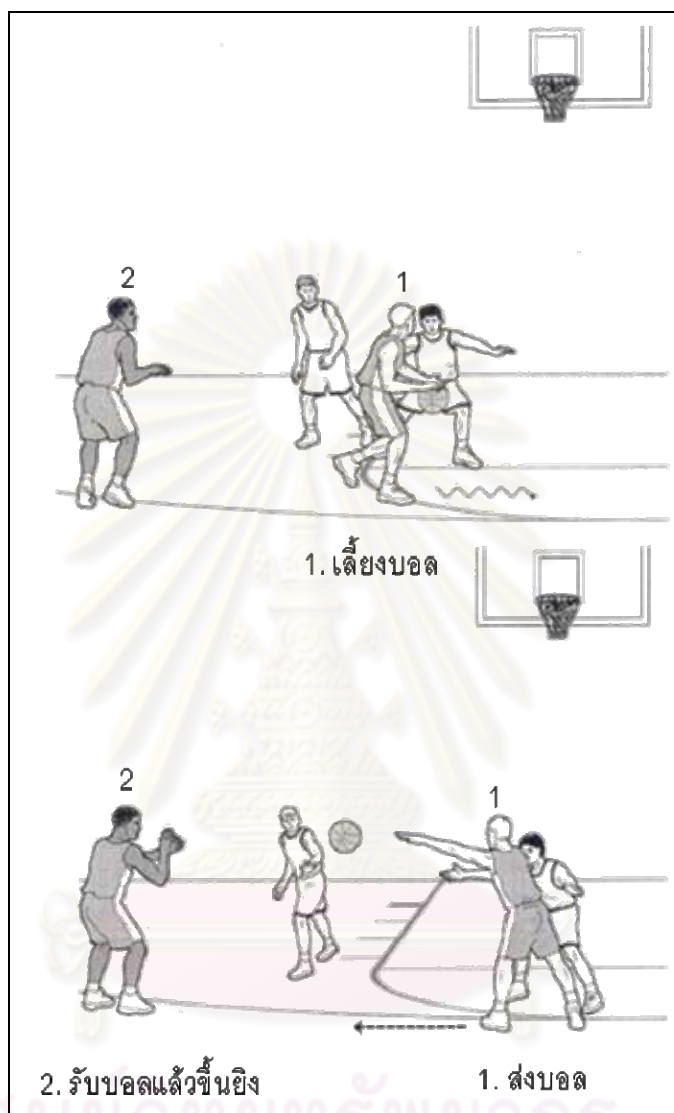
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูส่งแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง



แหล่งที่มา: (Krause et al., 2008: 218-221)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

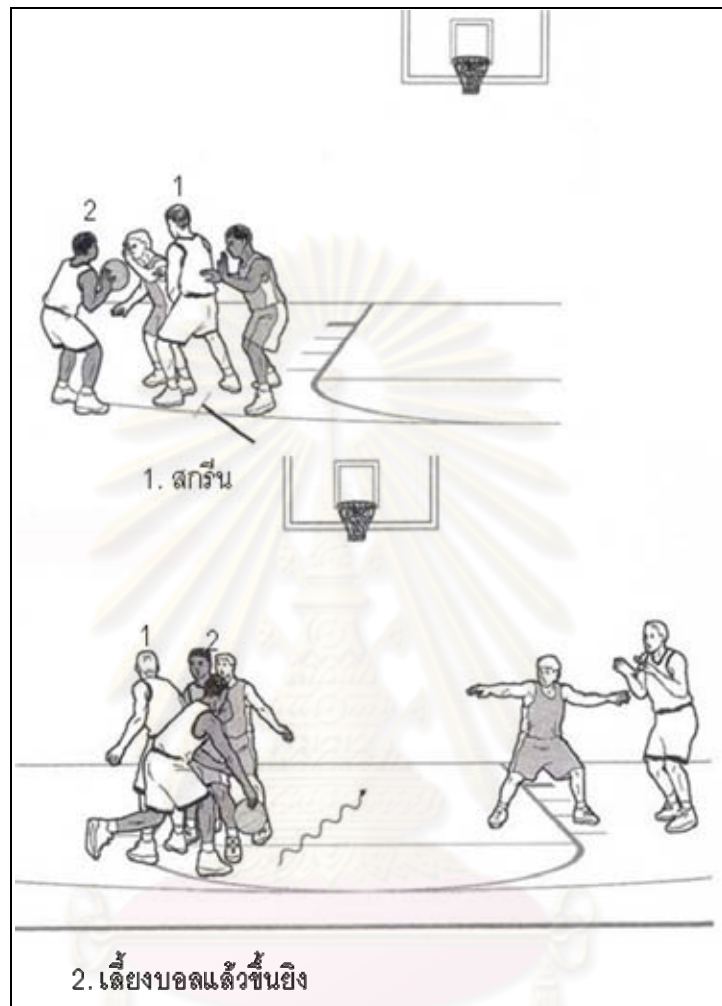
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูเลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 192-195; Pim, 2005: 89)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

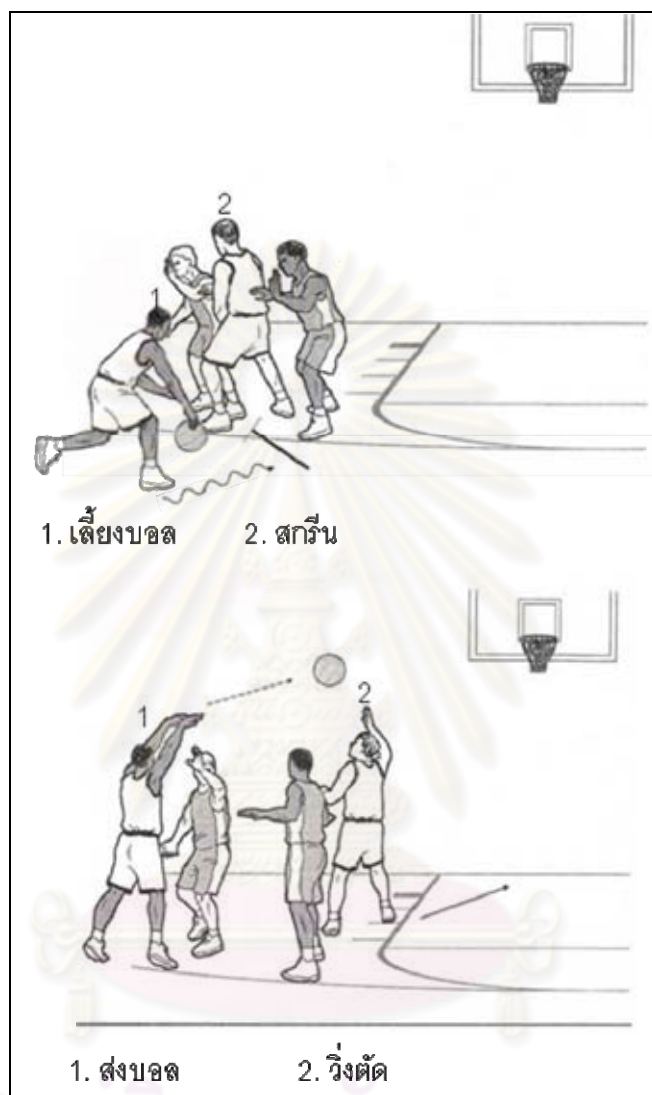
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง



แหล่งที่มา: (Pim, 2005: 115)

ศูนย์วิทยุวิทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

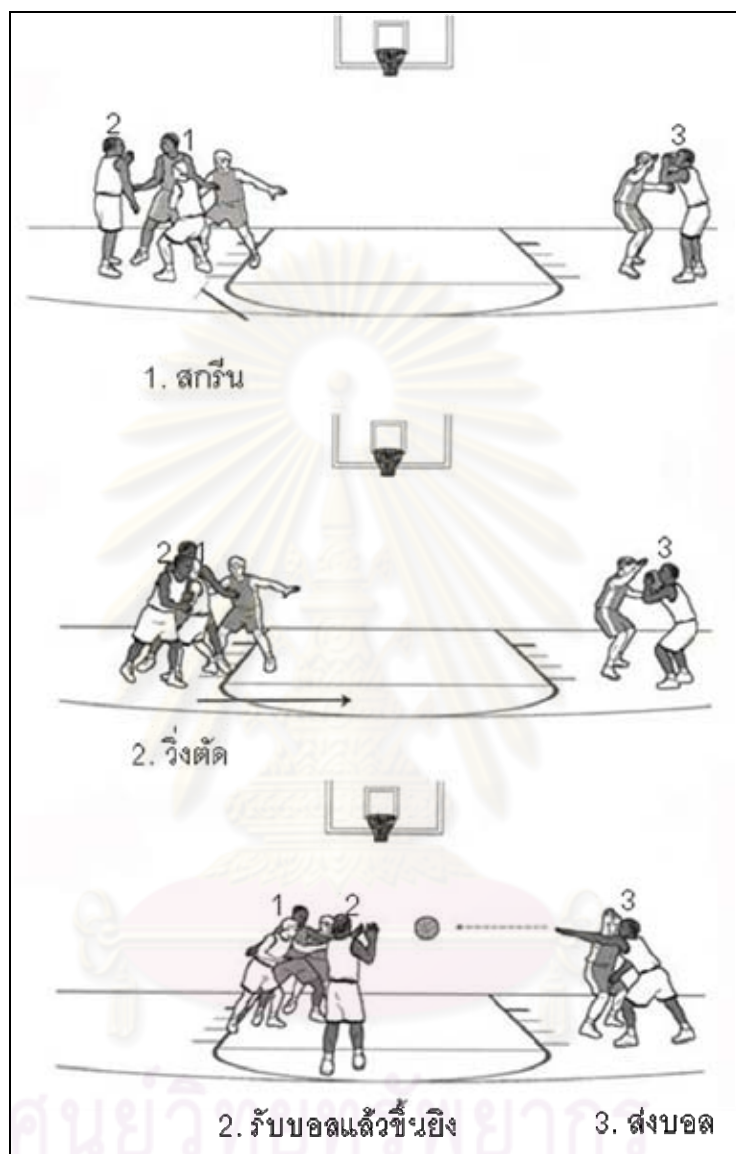
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูสกรีนให้เพื่อนแล้ววิ่งตัดรับลูกยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 143-148; Pim, 2005: 120-123; Krause et al., 2008: 30-31)

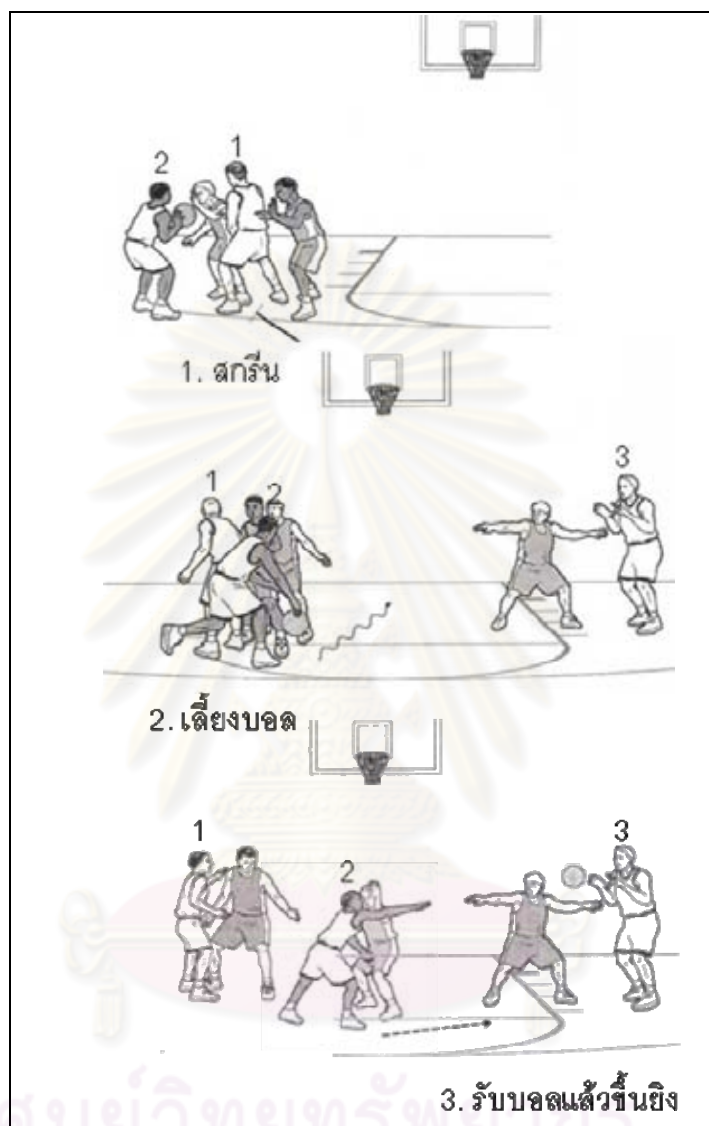
ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูสกรีนให้เพื่อนรับลูกยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 136-143; Krause, et al., 2008: 31-33; Pim, 2005: 119-120)

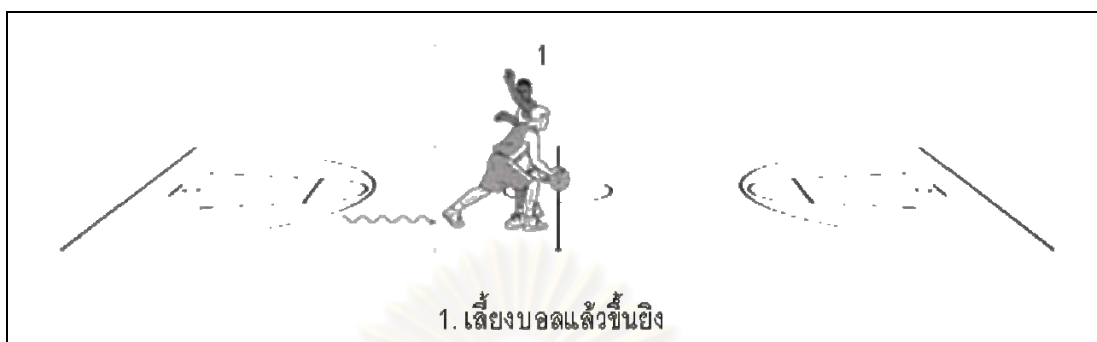
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง



แบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่

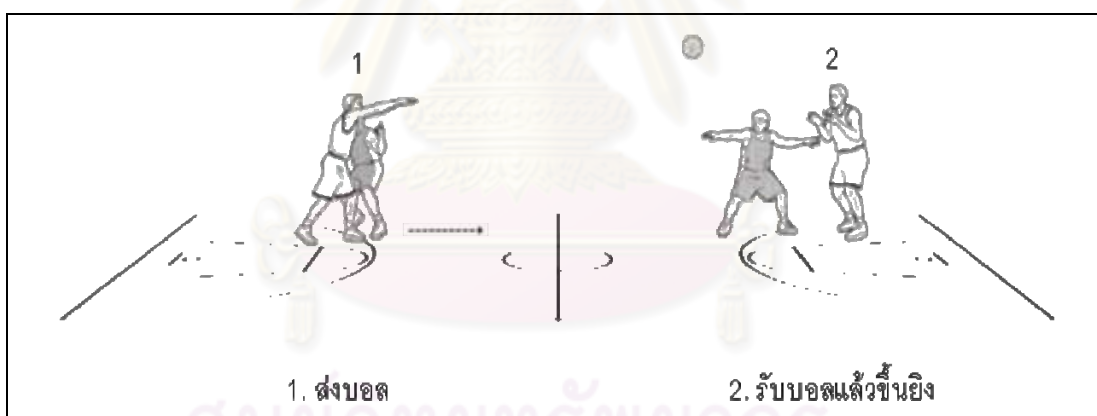
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 143-148; Krause, et al., 2008: 30-31; Pim, 2005: 123)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสท์เบรคแบบเลี้ยงแล้วยิง



แหล่งที่มา: (Atkins, 2004:139; Wissel, 2004: 166; Prudden, 2006: 89)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสท์เบรคแบบส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Rose, 2004: 224-225)

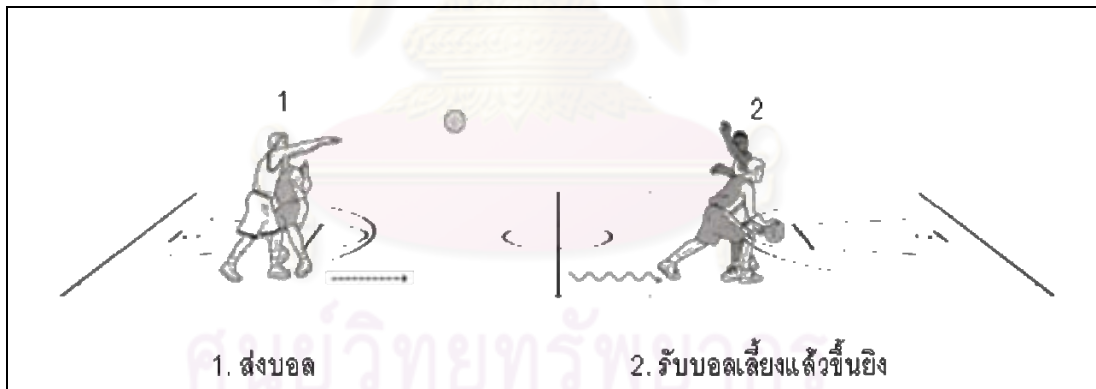
ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Rose, 2004: 131; Wissel, 2004: 166; Prudden, 2006: 91)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยงแล้วยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 172)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 170; Prudden, 2006: 89)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง



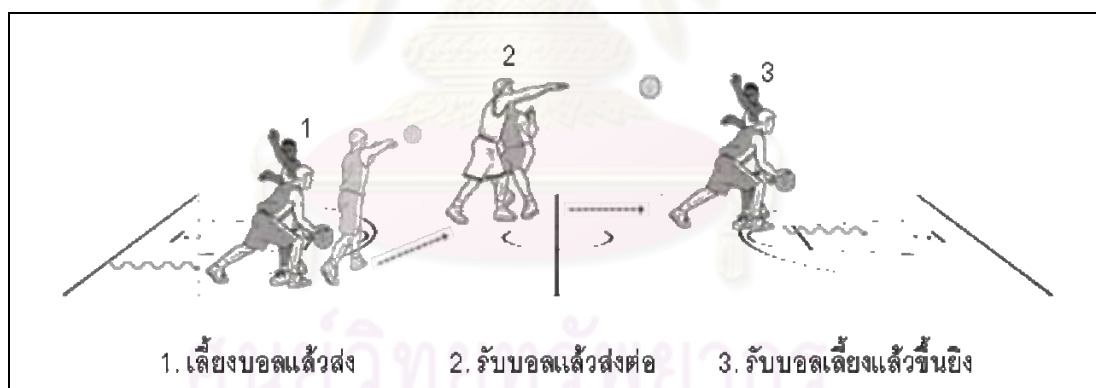
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 173)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง



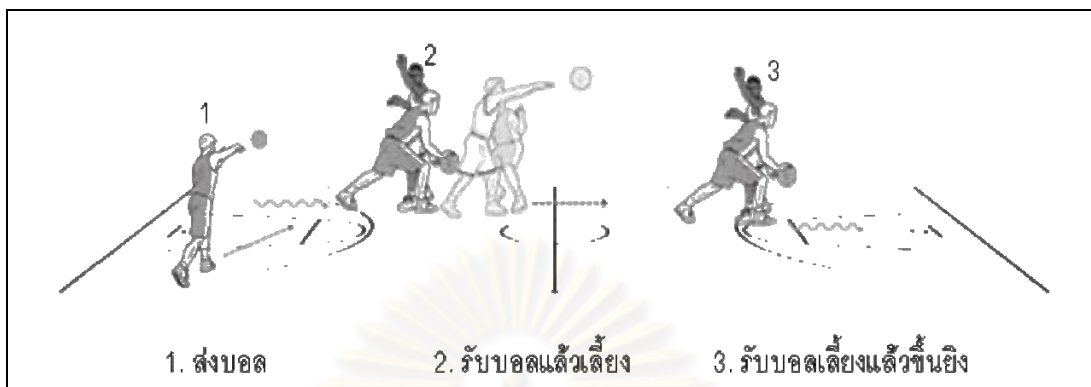
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 173)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง



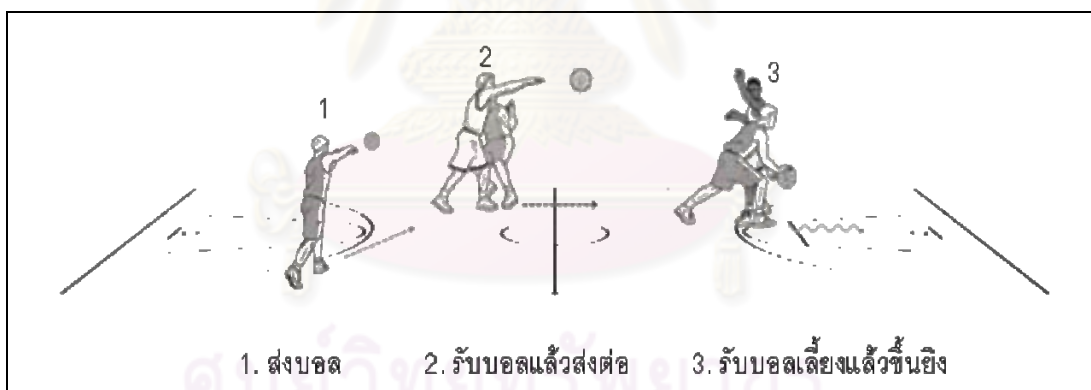
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 165)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-เลี้ยงแล้วยิง



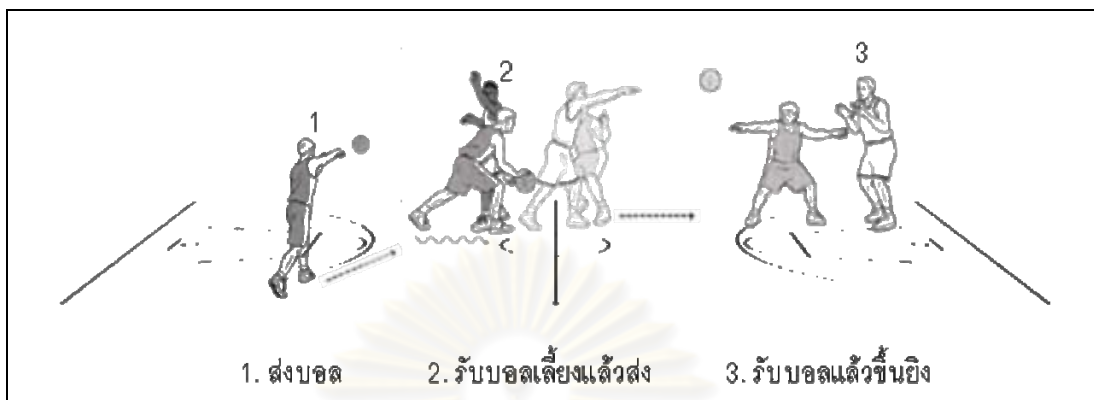
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 174; Krause et al., 2008: 216)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบส่ง-ส่ง-เลี้ยงแล้วยิง



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 168; Prudden, 2006: 95; Krause et al., 2008: 215)

รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบส่ง-เลี้ยง-ส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Rose, 2004: 134; Wissel, 2004: 172; Prudden, 2006: 93)

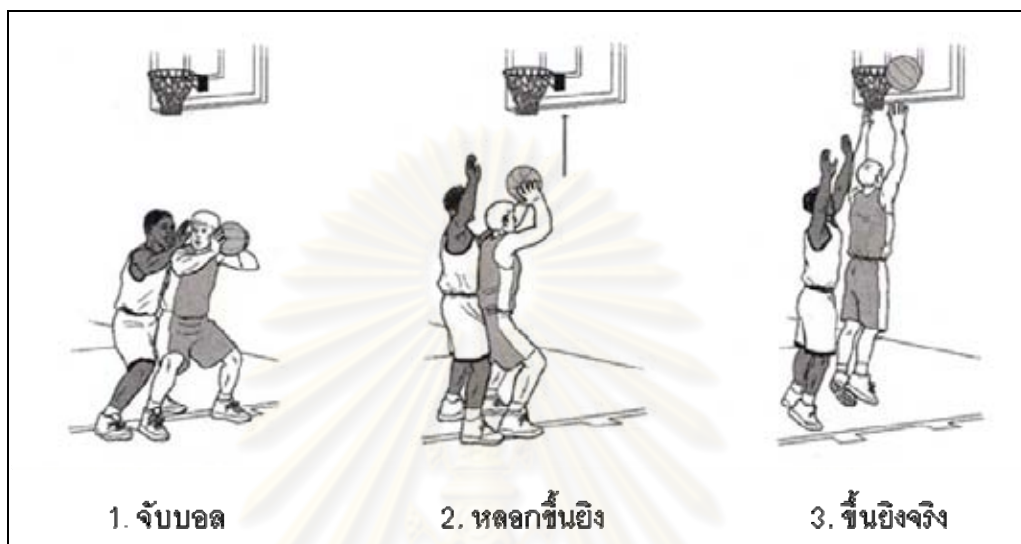
รูปภาพ แสดงแบบแผนการทำประตูฟาสต์เบรคแบบเลี้ยง-ส่ง-ส่งให้เพื่อนยิง



แหล่งที่มา: (Rose, 2004: 134; Wissel, 2004: 165)

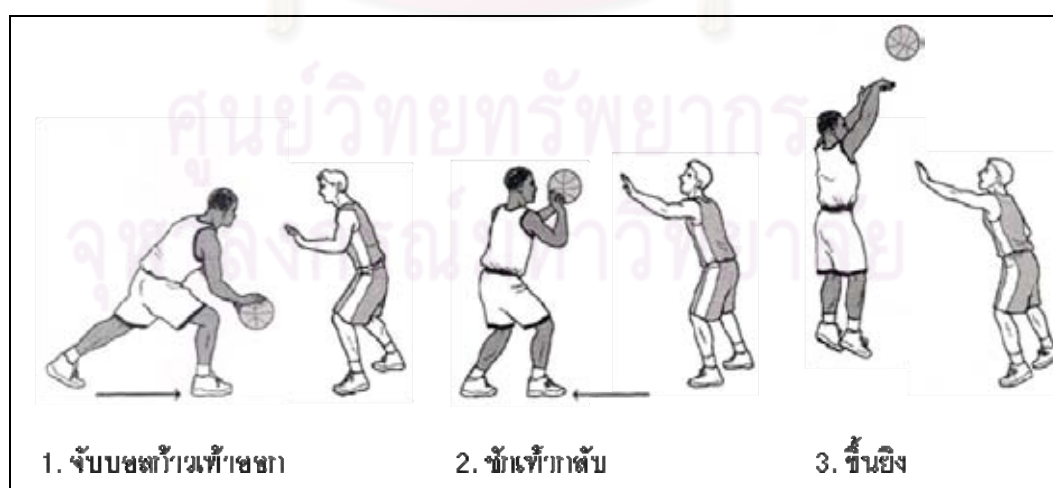
เทคนิคในการทำประตูบาสเกตบอล

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูเฟค



แหล่งที่มา: (Pim, 2005: 92-93; Krause et al., 2008: 122)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูแจบสตีป



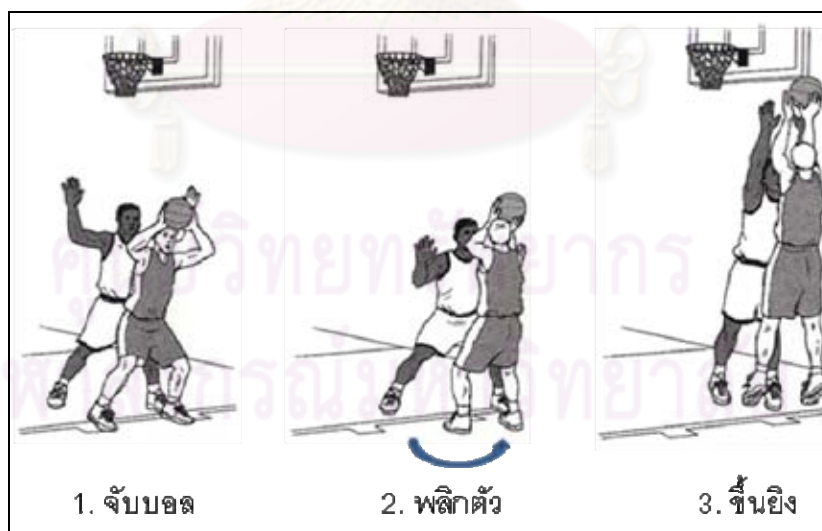
แหล่งที่มา: (Pim, 2005: 93-94)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูสตีปแบ็ค



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 123-124; Pim, 2005: 95-96)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูเทิร์นอรวาด์



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 112-113; Pim, 2005: 103; Krause et al., 2008: 143-144)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูสปีนมูฟ



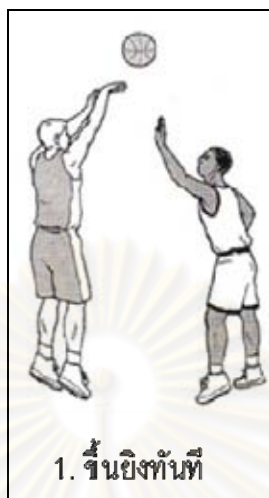
แหล่งที่มา: (Krause et al., 2008: 123)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูฟูลแบ็ค



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 47-48; Pim, 2005: 83)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูชู้ตไรท์อเวย์



แหล่งที่มา: (Wooden และ Nater, 2005: 167)

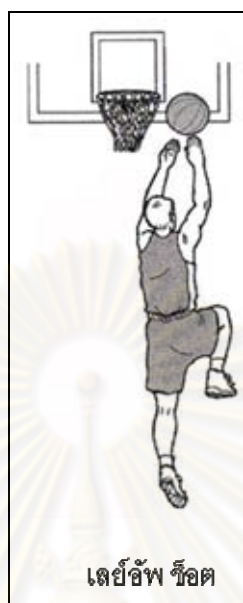
เทคนิคในการทำประตูบาสเกตบอล

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูจัมพ์ ชู้ต



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 67)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูเลย์อัฟ ชีต



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 75)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูฮุค ชีต



แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 72)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูดังก์



แหล่งที่มา: (Pim, 2005: 59)

รูปภาพ แสดงเทคนิคการทำประตูเท็พ



แหล่งที่มา: (Krause et al., 2008: 199-200)

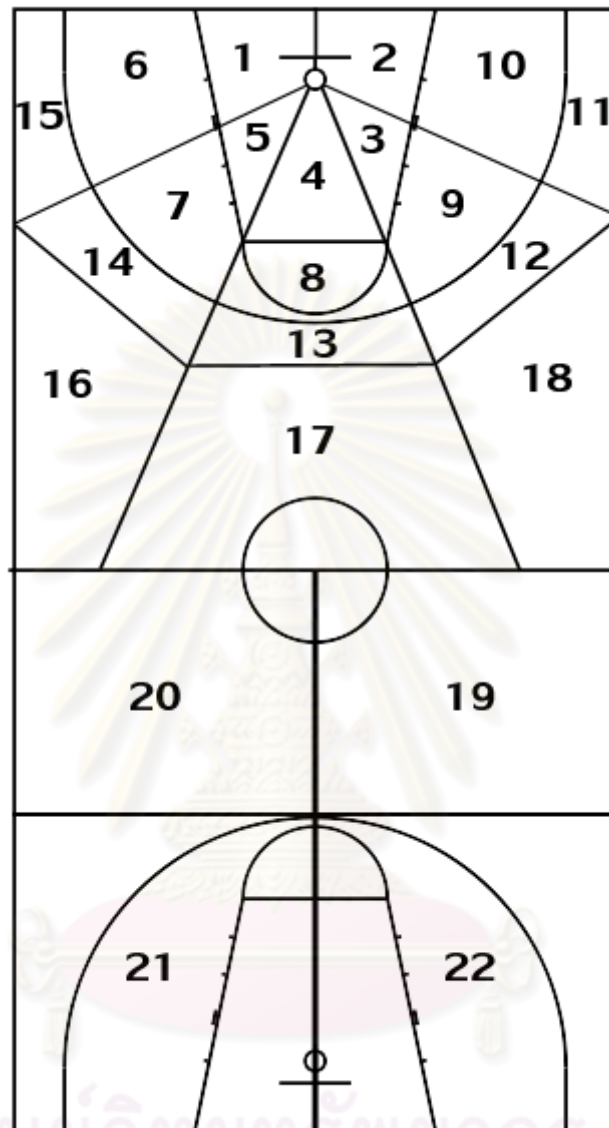
พื้นที่ในการทำประตูปาสเกตบอล

รูปภาพ แสดงภาพพื้นที่ในสนามที่ใช้ทำคะแนน



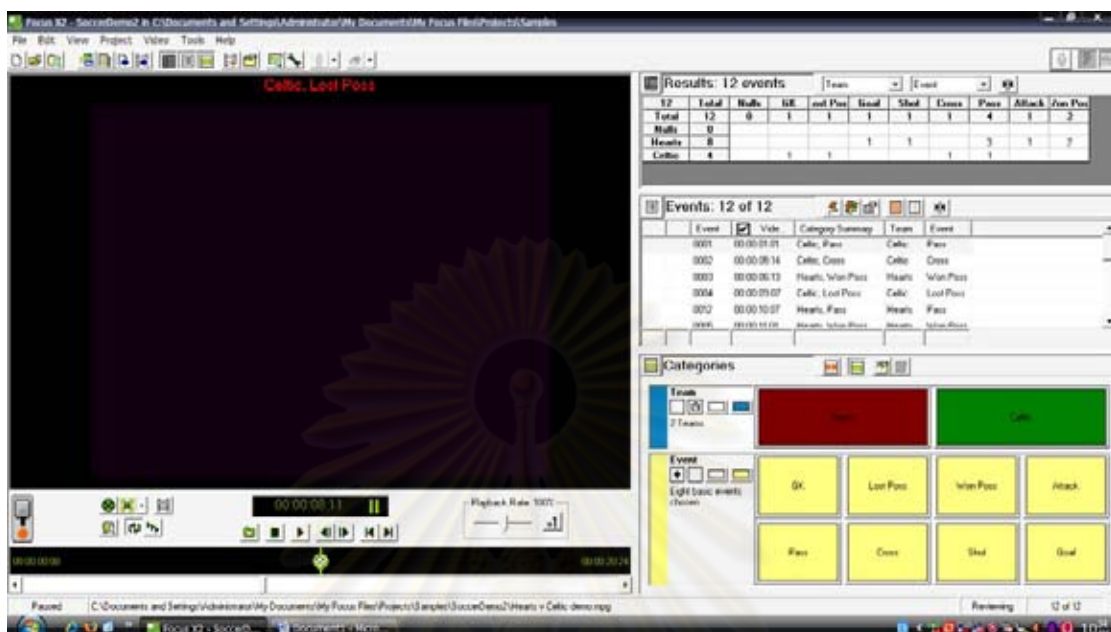
แหล่งที่มา: (Wissel, 2004: 9)

รูปภาพ แสดงภาพพื้นที่ในสนามที่ใช้ในการวิเคราะห์การทำประตู



แหล่งที่มา: (Krause et al., 2008: 78)
พื้นที่ 5 ทิศทางในการทำประตู

รูปภาพ แสดงภาพโปรแกรม Focus X2 Version 1.5 ที่ใช้ในการวิเคราะห์แบบแผนการทำประตู



โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 เป็นโปรแกรมขั้นสูงที่ใช้ในการวิเคราะห์การแข่งขันกีฬา โดยตรงซึ่งคุณสมบัติของโปรแกรมมีดังต่อไปนี้

1. สามารถอำนวยความสะดวกในการวิเคราะห์เกมการแข่งขันจากเทปบันทึกภาพได้
2. สามารถย้อนดูภาพเหตุการณ์ในการแข่งขันที่ต้องการจะวิเคราะห์ได้อย่างรวดเร็ว
3. สามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการที่จะวิเคราะห์ได้
4. สามารถประมวลผลในการวิเคราะห์ได้อย่างรวดเร็ว
5. เมื่อทำการวิเคราะห์เสร็จแล้วโปรแกรมจะทำการบันทึกอัตโนมัติและสามารถโอนถ่ายข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ทางสถิติในลำดับต่อไปได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	นายณรงค์ ศรีสกุลแพทย์
วันเดือนปีเกิด	25 มกราคม พ.ศ. 2528
วุฒิการศึกษา	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนทรงวิทยา พ.ศ. 2540 ระดับมัธยมศึกษา LASALLE COLLEGE BANGKOK พ.ศ. 2546 ระดับปริญญาตรี พลศึกษา (วท.บ.) เกียรตินิยมอันดับ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2550

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย