

การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชาย  
ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



นายวรรณะ ทรัพย์ประเสริฐ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

AN ANALYSIS OF PATTERNS FOR SCORING ACHIEVEMENT OF MEN'S BASKETBALL  
PLAYERS IN THE OLYMPIC GAMES 2012

Mr. Vantana Subprasert



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

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 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีม  
นักกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก  
2012

โดย

นายวรรณะ ทรัพย์ประเสริฐ

สาขาวิชา

วิทยาศาสตร์การกีฬา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น  
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์ชัย อินทிரากรณ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์ชัย อินทிரากรณ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ดร.บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์)

วรรณนะ ทรัพย์ประเสริฐ : การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012. (AN ANALYSIS OF PATTERNS FOR SCORING ACHIEVEMENT OF MEN'S BASKETBALL PLAYERS IN THE OLYMPIC GAMES 2012) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์, 127 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนและเป็นที่ยอมรับของทีมบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ทีมบาสเกตบอลชาย ที่แข่งขันในรอบมหกรรมกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกม การแข่งขัน โดยทำการเก็บข้อมูลโดยนำไฟล์บันทึกการแข่งขันมาแปลงไฟล์และใช้โปรแกรมวิเคราะห์สมรรถภาพขั้นสูง (Focus X2 version 1.5) นำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละและเปรียบเทียบความแตกต่างด้วยการทดสอบรายคู่ที่เป็นอิสระจากกัน (Independent Samples T-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance, ANOVA) และการเปรียบเทียบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson-Correlation) เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการได้คะแนนและเทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนนที่ส่งผลต่อการได้คะแนนระหว่างทีมชนะและทีมแพ้ ในภาพรวม โดยการวิเคราะห์สถิติดังกล่าวจะทำการวิเคราะห์ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### ผลการวิจัยพบว่า

พบความแตกต่างของรูปแบบการได้คะแนนแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนน ระหว่างทีมชนะและทีมแพ้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบความแตกต่างของเทคนิคการได้คะแนนแบบจัมพ์ชอต ระหว่างทีมชนะและทีมแพ้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งรูปแบบการได้คะแนนที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในทุกการแข่งขัน คือ รูปแบบการได้คะแนนแบบเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน (37.84%) และเทคนิคที่นิยมใช้ในการได้คะแนนมากที่สุด คือ เทคนิคจัมพ์ชอต (39.48%) และยังพบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการได้คะแนนและคะแนนของทีมชนะ ในภาคติดเคี้ยงเข้าไปด้วยตนเองกับเทคนิคจัมพ์ชอตและดังก์ ภาคติดเพื่อนส่งให้ทำคะแนนกับเทคนิคจัมพ์ชอต ดังก์และแพทช์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .548 .622 .618 .661 และ .567 ตามลำดับ และพบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการได้คะแนนและคะแนนของทีมแพ้ ในภาคติดเพื่อนส่งให้ทำคะแนนกับเทคนิคจัมพ์ชอต ดังก์และชุกภาคติดยืนยิงกับเทคนิคคลุกโทช โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .702 .397 .518 และ .407 ตามลำดับ

สรุปได้ว่า ความร่วมมือในการแข่งขันของทีมชนะและทีมแพ้มีความแตกต่างกัน โดยทีมชนะมีความสามารถในการส่งบอลให้เพื่อนในตำแหน่งที่ได้เปรียบมากกว่า จึงเพิ่มโอกาสในการได้คะแนนสูงกว่าทีมแพ้ นอกจากนี้ยังพบว่าทีมชนะเลือกใช้เทคนิคจัมพ์ชอต มากกว่าทีมแพ้ ทั้งนี้เนื่องจากเทคนิคจัมพ์ชอตดังกล่าวทำให้คู่ต่อสู้ป้องกันได้ลำบาก ส่งผลให้เป็นการเพิ่มโอกาสในการได้คะแนนมากยิ่งขึ้น และในทีมที่ชนะจะมีความสัมพันธ์ของภาคติดที่เพื่อนส่งให้ทำคะแนนกับเทคนิคต่างๆสูงมากกว่าในทีมที่แพ้อีกด้วย

สาขาวิชา วิทยาศาสตร์การกีฬา

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก .....

# # 5578328739 : MAJOR SPORTS SCIENCE

KEYWORDS: BASKETBALL / ANALYSIS / PATTERN / SCORING / OLYMPICS

VANTANA SUBPRASERT: AN ANALYSIS OF PATTERNS FOR SCORING ACHIEVEMENT OF MEN'S BASKETBALL PLAYERS IN THE OLYMPIC GAMES 2012. ADVISOR: ASST. PROF.CHALERM CHAIWATCHARAPORN, Ph.D., 127 pp.

The purpose of this study was to analyze and compare the basketball scoring patterns and scoring-related factors in the Olympic Games 2012. The sample groups were 38 games from 12 final teams in Olympics Games 2012, which were USA, Argentina, France, China, Lithuania, Brazil, Spain, Australia, Tunisia, Nigeria, Russia and Great-Britain. The researcher used Sport Analysis software; Focus X2 Version 1.5, to analyze all games. The data were collected by reviewing AVI files of each game. The obtained data were analyzed in terms of frequency, mean, percentage, standard deviation, independent-samples t-test and one-way analysis of variance (ANOVA) and Pearson's Correlation at .05 level of significance.

The results were as follows:

There were significant differences on assisted pattern between winning and losing teams at the .05 level and also on jump-shot technique. The most frequently used offensive scoring pattern by winning and losing teams was assist pattern (37.84%) and also on jump-shot technique (39.48%)

Also found a correlation between pattern of scoring and the score of the winning team. In tactics dribble into the technical jumping shots and dunk. In tactics assisted with a jump-shot tap dunk, with the correlation coefficient equals .548 .622 .618 .661 and .567 The relationship between pattern and the point of losing team. Send to a friend in tactics scoring with technical jump-shot dunk and hook tactic was shot on a penalty technique. The correlation coefficient was 0.702 .397 .518 and .407

In conclusion, winning teams and losing teams have significant difference in collaborative level of playing tactics. The winning teams generally have superior teamwork to pass the ball to an advantageous position to teammates to increase chances to score better than losing teams. Furthermore, winning teams technically excel in utilizing jump-shot technique which is more difficult to defend and better chance to score. And the winning team will be the relationship of assisted tactics to score with different techniques rather than the losing team.

Field of Study: Sports Science

Student's Signature .....

Academic Year: 2013

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เฉลิม ชัยวัชรภรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ไม่เพียงให้คำปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ แต่ยังให้ความห่วงใยและความปรารถนาดีแก่ผู้วิจัยด้วย

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนินทรชัย อินทிரภรณ์ ท่านคณบดีและประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้ข้อคิดในการทำวิจัย รวมถึงการวางแผนในการทำงาน

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์ กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะ ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมถึงยังให้ คำตอบแก่ปัญหาที่ผู้วิจัยไม่เข้าใจด้วยความปรารถนาดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต กรรมการภายในมหาวิทยาลัย ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะ แก้ไขและให้แนวคิดต่างๆที่เป็นประโยชน์

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความช่วยเหลือและแนะนำ การใช้อุปกรณ์ในเก็บข้อมูล จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณ คุณตาสำเนียง - คุณยายเอมอร บุญยพรรค คุณปู่ร่วม - คุณย่าทองขาว ทรัพย์ประเสริฐ และญาติผู้ใหญ่ทุกท่านรวมถึงเพื่อนพี่น้องที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ คุณพ่ออนุศักดิ์ - คุณแม่สุวิชา ทรัพย์ประเสริฐ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือในทุกด้าน เป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยฝ่าฟันอุปสรรค และแก้ไขปัญหา รวมไปถึงให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จการศึกษา และทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเสร็จสมบูรณ์ คุณความรู้อันใดที่เกิดแก่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชา พระคุณบิดา มารดา และขอน้อมบูชาท่านบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรักและเมตตา

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย.....	4
คำสำคัญ.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
สมรรถนะทางการกีฬา (Sport Performance).....	5
กีฬาบาสเกตบอล (Basketball).....	5
การวิเคราะห์ (Analysis).....	5
รูปแบบการได้คะแนน (Scoring Pattern).....	5
จังหวะการเล่นเพื่อได้คะแนน (Rhythm of Score).....	5
นักกีฬาบาสเกตบอลชาย (Men Basketball Player).....	5
การได้คะแนน (Success Scoring).....	6
พื้นที่ในการได้คะแนน (Area).....	6
ตำแหน่งในการได้คะแนน (Shooting Position).....	6
ช่วงเวลาการแข่งขัน (Timing).....	6
ทีมชนะ (Winning Team).....	6
ทีมแพ้ (Losing Team).....	6
กีฬาโอลิมปิก 2012 (Olympic Games).....	6

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Focus X2) .....	6
ปัจจัยในการได้คะแนน (Scoring Factors) .....	7
เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Tactics).....	7
เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Techniques) .....	7
พื้นที่ที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Areas).....	7
เทคนิคพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอล .....	7
การทำคะแนน (Scoring) .....	7
การส่งบอล (Passing).....	7
การแอสซิสต์ (Assist).....	8
การเลี้ยงลูก (Dribbling).....	8
การบล็อก (Block) .....	8
การรีบาวด์ (Rebound) .....	8
การแย่งลูก (Steal).....	9
เทิร์นโอเวอร์ (Turn Over).....	9
ฟาล์ว (Foul).....	9
ประโยชน์ที่ได้รับ .....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	10
1. ประวัติและความเป็นมาของกีฬาบาสเกตบอล .....	10
2. การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและกีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิก .....	12
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบและปัจจัยในการได้คะแนน.....	14
เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Techniques) .....	14
เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Tactics).....	15
ตำแหน่งของผู้เล่นในกีฬาบาสเกตบอล (Positions).....	17
4. ความสำคัญในการวิเคราะห์เกมการแข่งขัน (Game Analysis).....	21
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	22
5.1 งานวิจัยต่างประเทศ .....	22
5.2 งานวิจัยในประเทศ .....	24



กรอบแนวความคิดในการวิจัย .....	29
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย .....	30
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	30
ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
ชั้นที่ 1 ศึกษาเทคนิคและรูปแบบการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอล .....	32
ชั้นที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนน.....	32
ชั้นที่ 3 เปรียบเทียบเพื่อหาสาเหตุในการทำคะแนนนั้นประสบผลสำเร็จ .....	33
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	33
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	34
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยรวมของทุกเกมการแข่งขัน .....	34
1.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน .....	34
1.2 รูปแบบการเข้าทำคะแนน.....	36
1.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ .....	38
1.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง .....	40
1.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน .....	41
1.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน.....	43
1.5 พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน .....	44
1.6 ประสิทธิภาพของการทำคะแนน .....	45
1.7 องค์ประกอบในการทำคะแนน.....	47
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทีมชนะ .....	48
2.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน .....	48
2.2 รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน .....	49
2.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ .....	51
2.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง .....	52
2.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน .....	54
2.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน .....	56

2.5	พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน .....	57
2.6	ประสิทธิภาพของการทำคะแนน .....	58
2.7	องค์ประกอบในการทำคะแนน .....	59
ตอนที่ 3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทีมแพ้ .....	61
3.1	รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน .....	61
3.2	รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน .....	62
3.3	รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ .....	64
3.3.1	ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง .....	65
3.3.2	เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน .....	67
3.4	เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน .....	68
3.5	พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน .....	70
3.6	ประสิทธิภาพของการทำคะแนน .....	71
3.7	องค์ประกอบในการทำคะแนน .....	72
ตอนที่ 4	ผลการเปรียบเทียบระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้ของรูปแบบและประสิทธิภาพการทำคะแนน ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012.....	74
4.1	แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) .....	74
4.1.1	รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน .....	74
4.1.2	รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน .....	76
4.1.3	รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ .....	78
4.1.3.1	ประสิทธิภาพของเทคนิคโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง .....	82
4.1.3.2	เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน .....	84
4.1.4	เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน .....	85
4.1.5	พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน .....	87
4.1.6	ประสิทธิภาพของการทำคะแนน .....	89
4.1.7	องค์ประกอบในการทำคะแนน .....	90
4.2	แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) .....	92
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	101

สรุปผลการวิจัย .....	101
ผลการวิจัย .....	102
อภิปรายผล .....	105
ข้อเสนอแนะ .....	108
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ .....	108
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป .....	108
รายการอ้างอิง .....	109
ภาคผนวก.....	112
ภาคผนวก ก โปรแกรมวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา (Focus X2).....	113
ภาคผนวก ข วิธีบันทึกการทำคะแนน.....	115
ภาคผนวก ค แชมป์กีฬาโอลิมปิก และเจ้าภาพการจัดการแข่งขัน กีฬาบาสเกตบอลชายในโอลิมปิก .....	116
ภาคผนวก ง กฎ กติกา บาสเกตบอล เบื้องต้น .....	118
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	127

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงลำดับความสำคัญในการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา.....	3
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	34
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ลำดับตามจำนวนครั้งของความนิยมจากมากไปหาน้อย .....	36
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	38
ตารางที่ 5 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ..	40
ตารางที่ 6 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน..	41
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ลำดับตามจำนวนครั้งของความนิยมจากมากไปหาน้อย.....	43
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน.....	44
ตารางที่ 9 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน.....	45
ตารางที่ 10 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	47
ตารางที่ 11 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	48
ตารางที่ 12 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนน ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ.....	49
ตารางที่ 13 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ.....	51

## สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้แทคติการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	53
ตารางที่ 15 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	54
ตารางที่ 16 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคที่พยายามใช้ทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	56
ตารางที่ 17 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	57
ตารางที่ 18 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	58
ตารางที่ 19 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะ .....	59
ตารางที่ 20 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำการคะแนนพื้นฐาน (ด้านแทคติค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	61
ตารางที่ 21 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	62
ตารางที่ 22 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	64
ตารางที่ 23 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	66
ตารางที่ 24 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	67
ตารางที่ 25 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	69
ตารางที่ 26 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ .....	70

## สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 27 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้.....	71
ตารางที่ 28 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้.....	72
ตารางที่ 29 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	74
ตารางที่ 30 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	76
ตารางที่ 31 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	79
ตารางที่ 32 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	82
ตารางที่ 33 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้ .....	84
ตารางที่ 34 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้....	85
ตารางที่ 35 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	87
ตารางที่ 36 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	89
ตารางที่ 37 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้.....	90
ตารางที่ 38 แสดงการเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างรูปแบบและเทคนิคในการทำคะแนนของทีมชนะและทีมแพ้ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	93
ตารางที่ 39 แสดงการเปรียบเทียบค่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการทำคะแนนและคะแนนของทีมชนะในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012.....	94

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 40 แสดงการเปรียบเทียบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการทำคะแนนและคะแนนของทีมแพ้ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012..... 96

ตารางที่ 41 แสดงผลการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้. 97

ตารางที่ 42 แสดงผลการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้..... 99



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปภาพ 1 แสดงภาพสนามและตำแหน่ง .....	20
รูปภาพ 2 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงคำร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	35
รูปภาพ 3 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงคำร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	35
รูปภาพ 4 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	37
รูปภาพ 5 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	37
รูปภาพ 6 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่ได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	39
รูปภาพ 7 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่ได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน .....	39
รูปภาพ 8 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ..	40
รูปภาพ 9 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	41
รูปภาพ 10 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน	42
รูปภาพ 11 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคของการพยายามและคะแนนที่ทำได้ โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน .....	42
รูปภาพ 12 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	43
รูปภาพ 13 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	45
รูปภาพ 14 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	46



## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปภาพ 15 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	46
รูปภาพ 16 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 .....	47
รูปภาพ 17 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงคำร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	48
รูปภาพ 18 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงคำร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	49
รูปภาพ 19 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนน ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	50
รูปภาพ 20 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	52
รูปภาพ 21 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	53
รูปภาพ 22 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	54
รูปภาพ 23 แสดงจำนวนครั้งที่พยายามและที่ทำคะแนนได้ของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน .....	55
รูปภาพ 24 แสดงจำนวนครั้งที่พยายามและที่ทำคะแนนได้ของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน .....	55
รูปภาพ 25 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	56
รูปภาพ 26 แสดงจำนวนครั้งของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	58
รูปภาพ 27 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	59
รูปภาพ 28 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ .....	60

## สารบัญรูปร่างภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปร่างภาพ 29 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	61
รูปร่างภาพ 30 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	62
รูปร่างภาพ 31 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	63
รูปร่างภาพ 32 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	65
รูปร่างภาพ 33 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	66
รูปร่างภาพ 34 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	67
รูปร่างภาพ 35 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	68
รูปร่างภาพ 36 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	68
รูปร่างภาพ 37 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	69
รูปร่างภาพ 38 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	71
รูปร่างภาพ 39 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	72
รูปร่างภาพ 40 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้ว	73
รูปร่างภาพ 41 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้ว	75



สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปภาพ 55 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้..... 90

รูปภาพ 56 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้..... 91

รูปภาพ 57 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้..... 91



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาบาสเกตบอลในปัจจุบันมีผู้นิยมเล่นเป็นจำนวนมากและเป็นกีฬาที่มีการแข่งขันระดับภูมิภาคจนถึงระดับประเทศอยู่เสมอ เห็นได้จากความนิยมของลีกระดับอาชีพในสหรัฐอเมริกาหรือที่เรียกกันว่า เอ็นบีเอ (NBA : National Basketball Association) ซึ่งกีฬาบาสเกตบอลยังถูกรับรองรวมเข้าในรายการแข่งขันกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในโลกคือ โอลิมปิกเกมส์ อีกทั้งจะเห็นได้ว่าประเทศที่มีการดำเนินการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลในรูปแบบลีกผู้เล่นอาชีพ (Professional League) จะมีผลงานการแข่งขันในระดับโลกออกมาดีกว่าประเทศที่ไม่มีรูปแบบผู้เล่นลีกอาชีพ อีกทั้งยังช่วยให้ภาคเศรษฐกิจการเงินของเมืองและประเทศมีการพัฒนาเพิ่มขึ้น ตลอดจนช่วยส่งเสริมพัฒนาไปยังนักกีฬาเยาวชน โค้ชผู้ฝึกสอน และบุคลากรทางการกีฬาที่เกี่ยวข้องอีกด้วย (Stewart, 2006) และในแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับปัจจุบันคือ ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2555-2559) ได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาอาชีพเพื่อที่จะพัฒนานักกีฬาสู่ความเป็นเลิศอย่างมีมาตรฐานระดับสากลทำให้ความคาดหวังจากการแข่งขันกีฬามีสูงมากยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา (Sport Performance Analysis) นับว่าเป็นส่วนที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากกับวงการกีฬาในปัจจุบัน เนื่องจากกีฬาในระดับนานาชาตินั้นเป็นกีฬาเพื่อความบันเทิง มีการแข่งขันอย่างสูง ทำให้ผู้ฝึกสอนมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจ รวมถึงทราบข้อมูลรอบด้านที่เกี่ยวข้องกับนักกีฬาหรือทีมกีฬาอย่างละเอียด ข้อมูลด้านเทคนิคและประสิทธิภาพของนักกีฬารายบุคคล ความสามารถในการแสดงความสามารถ ด้านเทคนิค เช่น การเลี้ยง การทำคะแนน การส่ง ด้านแทคติก เช่น รูปแบบการทำคะแนน การวางแผนการเล่น ความแตกต่างขณะซ้อมและขณะแข่งขัน เป็นต้น ซึ่งข้อมูลที่บันทึกมา จะเป็นการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational Analysis) โดยอาจจะเก็บข้อมูลขณะทำการแข่งขัน ขณะทำการฝึกซ้อมอาจรวมไปถึงจากไฟล์บันทึกภาพ เพื่อให้ผู้ฝึกสอนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา เพื่อปรับปรุงแก้ไขสาเหตุที่ก่อให้เกิดความผิดพลาดและเพื่อเพิ่มโอกาสในการทำคะแนนหรือสร้างรายได้เปรียบในขณะแข่งขัน อีกทั้งการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬาจากการแข่งขันที่ผ่านมา ทำให้สามารถนำข้อมูลมาวางแผนการฝึกซ้อมด้านเทคนิคและแทคติก เพื่อเตรียมทีมรับมือกับคู่แข่งในครั้งต่อไป ซึ่งประโยชน์ลักษณะนี้เป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในทีมแข่งขันระดับสากลและจะนำพาให้นักกีฬาหรือทีมกีฬาประสบความสำเร็จตรงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในท้ายที่สุด (Franks and Gary, 1986)

กีฬาบาสเกตบอลมีการเคลื่อนที่การบุกและตั้งรับในรูปแบบประชิดตัวอยู่เสมอซึ่งทำให้ต้องใช้ความสามารถขั้นสูงในการเล่น (Burst Speed) ดังนั้นนักกีฬาจะต้องมีสมรรถภาพทางกายที่ดี เช่น ความแข็งแรงกล้ามเนื้อ พลังกล้ามเนื้อ ความคล่องแคล่วว่องไว ความเร็ว เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สามารถเชื่อมโยงไปถึงการแสดงความสามารถทางการกีฬา (เอกลักษณ์ แสตนลิสซ์, 2550) โดยแบ่งออกเป็นความสามารถทางการกีฬาในด้านเทคนิค และด้านแทคติก

(Lane, 1992) กล่าวว่า ความสามารถทางด้านเทคนิค คือ ความสามารถทางด้านกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกายผู้ที่รับการฝึก สามารถเคลื่อนไหวหรือทำงานด้วยความคล่องแคล่ว สามารถปฏิบัติและได้ผลออกมาตรงตามที่ต้องการ เช่น เทคนิคการส่ง คือความสามารถในการส่งลูกไปตำแหน่งที่ต้องการได้สำเร็จ เทคนิคการเลี้ยง คือความสามารถในการเลี้ยงลูกไปในพื้นที่สนามตามที่ต้องการได้ เทคนิคการยิงบอล คือความสามารถในการยิงลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงตามที่ต้องการได้ เป็นต้น อาจจะมีเทคนิคที่จำเป็นต้องใช้ตามแต่ละสถานการณ์หรือแต่ละตำแหน่ง ที่แตกต่างกันออกไป เช่น เทคนิคการยิงลูก เทคนิคการส่งลูก เทคนิคการรีบาวด์ เทคนิคการบล็อก เทคนิคการแย่งลูก โดยแต่ละเทคนิคนั้นจะเป็นการนำสิ่งที่ฝึกซ้อมมาปฏิบัติจนเกิดผลสำเร็จ ซึ่งเทคนิคจะต้องทำงานควบคู่กันกับด้านแทคติกหรือกลยุทธ์ ซึ่งแทคติก คือยุทธวิธีการเล่นที่จำเป็นในการแข่งขัน ที่ช่วยให้นักกีฬาหรือทีมกีฬาตั้งเอาเทคนิคออกมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หรือเรียกอีกอย่างว่าการวางแผนเกมก่อนการแข่งขัน เพื่อสร้างให้ทีมเกิดความได้เปรียบคู่แข่ง โดยส่วนใหญ่จะเน้นรูปแบบการเล่นที่เป็นจุดแข็งของทีมตนเองและมุ่งจุดอ่อนของคู่แข่ง ซึ่งแทคติกจะเป็นปัจจัยที่บอกถึงความแตกต่างระหว่างทีมที่ดีกับทีมที่ยอดเยี่ยม (Martens, 2004) ซึ่งการพัฒนาให้นักกีฬาให้มีความแข็งแกร่งทางด้านร่างกายพร้อมที่จะรับการฝึกฝนทางด้านเทคนิคนั้น แรกเริ่มต้องคำนึงถึงสมรรถภาพทางกายจะต้องมีความพร้อมเนื่องจากจะทำให้ความสามารถทางการกีฬาที่แสดงออกมานั้นได้ผลดี

ทีมกีฬาระดับสากลหรือทีมกีฬาอาชีพจะมีการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational Analysis) คือ การศึกษารูปแบบด้านเทคนิค แทคติก การเคลื่อนที่ของนักกีฬา กลยุทธ์ที่แต่ละทีมนำมาใช้ เช่น การศึกษารูปแบบที่ประสบความสำเร็จของการเล่นเกมบุกหรือการวางแผนเกมรับที่มีประสิทธิภาพ การศึกษาตำแหน่งที่นิยมใช้ทำคะแนนมากที่สุด รวมไปถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อการแข่งขันกีฬา ซึ่งสามารถระบุเทคนิคและแทคติกพื้นฐานที่นิยมใช้และนำมาวางแผนเตรียมทีมสำหรับการแข่งขันในภายหลังได้ (Hughes and Franks, 1997) โดยเทคนิคและแทคติกพื้นฐานนั้น เกิดจากการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาความสำคัญ เชื่อมโยงเทคนิคและแทคติกเข้าหากัน ซึ่งในอดีตการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์นั้นเป็นไปอย่างยากลำบาก เนื่องจากมีข้อจำกัดเรื่องอุปกรณ์เครื่องมือ เช่น ขาดความแม่นยำ คลาดเคลื่อนและไม่ครอบคลุมการแข่งขัน ทำให้ไม่สามารถระบุเทคนิคและแทคติกของนักกีฬาที่ใช้ได้หรืออาจจะระบุได้แต่ไม่ชัดเจน แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการกีฬา โดยเฉพาะทางด้านการวิเคราะห์สมรรถนะทางกีฬา (Sport Performance Analysis) เรียกว่าเป็นการตรวจสอบข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นขณะทำการแข่งขันและบันทึกเหตุการณ์ทั้งหมดเก็บเอาไว้เป็นข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ภายหลัง

โดยสิ่งที่แตกต่างจากการวิเคราะห์แบบอื่นๆ คือ การวิเคราะห์สมรรถนะทางกีฬาในขณะแข่งขันจะได้ค่าที่ตรงตามสิ่งที่เกิดขึ้นจริงมากกว่าผลที่ได้จากแบบสอบถามของตัวนักกีฬาหรือจากการทดลองในห้องแล็บ Hughes and Bartlett (2002) ได้ระบุถึงจุดประสงค์ในการทำวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational Analysis) มี 4 จุดประสงค์ คือ 1.การประเมินผลทางด้านเทคนิค 2.การประเมินผลทางแทคติก 3.การวิเคราะห์การเคลื่อนที่ 4.การเก็บข้อมูลเพื่อรวบรวมเป็นสถิติพื้นฐาน โดยสาเหตุหลักที่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ คือต้องการพัฒนาประสิทธิภาพของนักกีฬาให้มีความสามารถในการตัดสินใจ เลือกใช้เทคนิคและแทคติกได้อย่างถูกต้อง

รวดเร็ว และเหมาะสม ส่งผลให้ทีมตนเองสร้างความได้เปรียบคู่แข่งในขณะทำการแข่งขัน โดยการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬาจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1.การวิเคราะห์ขณะแข่งขัน (Live Analysis) 2.การวิเคราะห์หลังการแข่งขัน(Post Analysis) โดยการวิเคราะห์ในแต่ละส่วนจะแยกย่อยได้อีกอย่างละ 2 ด้าน คือ การวิเคราะห์ด้านเทคนิคและการวิเคราะห์ด้านแทคติก ซึ่งการวิเคราะห์เกมขณะแข่งขัน หากทีมตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบและมีความต้องการแก้เกม ส่งผลให้ผู้ฝึกสอนต้องการให้นักกีฬาปรับเปลี่ยนเทคนิคการเล่น แต่ด้านเทคนิคนั้นปรับเปลี่ยนในเวลาอันสั้นได้ยากเพราะเทคนิคเป็นการฝึกซ้อมของนักกีฬาจนเกิดความคุ้นชิน ทำให้ยากต่อการเปลี่ยนแปลง เช่น การยิงบอลพลาดในมุมเดิม การส่งบอลพลาดในทิศทางเดิม เป็นต้น ดังนั้นผู้ฝึกสอนจึงนิยมแก้เกมขณะทำการแข่งขันในด้านแทคติกมากกว่าด้านเทคนิคและทำการวิเคราะห์ส่วนสำคัญหลักที่ส่งผลกับเกม ส่วนการวิเคราะห์หลังเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนสามารถปรับปรุง เจาะลึก แก้ไขในรายละเอียดได้มากกว่าการวิเคราะห์ขณะแข่งขัน ซึ่งผู้ฝึกสอนสามารถพัฒนานักกีฬาทั้งด้านเทคนิคและแทคติก โดยศึกษาวิเคราะห์จากวิดีโอเทปบันทึกการแข่งขัน นำมาประกอบการวางแผนด้านเทคนิค แทคติก เพื่อให้เกิดผลย้อนกลับไปยังนักกีฬาในการเตรียมทีมเพื่อที่จะแข่งขันในครั้งถัดไป

ตารางที่ 1แสดงลำดับความสำคัญในการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา

Sport Performance Analysis	
Live-Performance Analysis	Post-Performance Analysis
1.Tactical Analysis	1.Technical Analysis
2.Technical Analysis	2.Tactical Analysis

ซึ่งการสังเกตผ่านการจดบันทึกนั้นสอดคล้องกับ Ian M. Franks (1993) ที่ศึกษาความแตกต่างระหว่างโค้ชยิมนาสติกที่มีประสบการณ์กับโค้ชยิมนาสติกที่ไม่มีประสบการณ์ในการสังเกตประสิทธิภาพของนักกีฬา 2 กลุ่ม ซึ่งโค้ชส่วนใหญ่ที่มีประสบการณ์มักจะมีการจดบันทึกข้อมูลของผู้เล่นทั้งกลุ่มผู้เล่นที่มีความแตกต่างกันและไม่มีความแตกต่าง แต่ไม่พบการจดบันทึกข้อมูลในกลุ่มโค้ชที่ไม่มีประสบการณ์

ด้วยเหตุนี้งานวิจัย “การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีมนักกีฬาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012” ฉบับนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาเทคนิคและแทคติกในกีฬาสเกตบอล เพื่อวิเคราะห์หารูปแบบที่ส่งผลต่อการการได้คะแนนในเกมการแข่งขัน ด้วยเทคโนโลยีการบันทึกไฟล์ภาพและใช้โปรแกรมวิเคราะห์การเคลื่อนไหว(FocusX2) เพื่อศึกษาเทคนิคและแทคติก พื้นที่ ที่นิยมใช้ทำคะแนนและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ฝึกสอนกีฬาสเกตบอลสามารถนำความรู้ที่ได้ ไปปรับใช้ให้เข้ากับทีม พัฒนาด้านเทคนิคและแทคติก ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับพื้นที่ที่ใช้ทำคะแนนของนักกีฬาได้ รวมถึงนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานให้กับผู้ฝึกสอนสเกตบอลต่อไปในอนาคต

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนและเป็นที่ยอมรับของทีมบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

## สมมติฐานของการวิจัย

ทีมบาสเกตบอลชายในรอบมหกรรมกีฬาโอลิมปิก 2012 จะมีรูปแบบของการได้คะแนนที่มีความสัมพันธ์กัน

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ซึ่งมีทีมชาติต่างๆ ได้แก่ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ทีมชาติฝรั่งเศส ทีมชาติอาร์เจนตินา ทีมชาติลิทัวเนีย ทีมชาติไนจีเรีย ทีมชาติตูนิเซีย ทีมชาติรัสเซีย ทีมชาติบราซิล ทีมชาติสเปน ทีมชาติออสเตรเลีย ทีมชาติจีน ทีมชาติสหราชอาณาจักร รวมทุกการแข่งขันตั้งแต่เกมการแข่งขันรอบแรก (Preliminary Round) จนถึงรอบสุดท้าย (Final Round) จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ข้อมูลที่จะทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบประกอบด้วย

1. รูปแบบที่ใช้ในการได้คะแนน 11 รูปแบบ
2. เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน จำนวน 5 เทคนิค
3. แทคติกที่ใช้ในการได้คะแนน จำนวน 3 แทคติก
4. พื้นที่ใช้ในการได้คะแนน จำนวน 9 พื้นที่ใช้

## ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

การศึกษานี้จะวิเคราะห์ข้อมูลจาก ไฟล์วิดีโอบันทึกเกมการแข่งขันบาสเกตบอลชาย ในกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ใช้ในการวิเคราะห์เกมการแข่งขันกีฬา (Focus X2) เพื่อทำการวิเคราะห์และประมวลผล โดยผู้วิจัยจะศึกษารูปแบบและปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการได้คะแนน จากนั้นจัดบันทึกข้อมูลลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียง แจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และเปรียบเทียบ นำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียงรูปแบบการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอล

**คำสำคัญ**      การวิเคราะห์ รูปแบบ การได้คะแนน กีฬาบาสเกตบอล โอลิมปิก



## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**สมรรถนะทางการกีฬา (Sport Performance)** หมายถึง ประสิทธิภาพการแสดงออกในด้านเทคนิคและแทคติคขณะทำการแข่งขันหรือฝึกซ้อม สามารถวัดผลสำเร็จออกมาได้ด้วยการเก็บข้อมูลทางสถิติ ซึ่งค่าสมรรถนะทางการกีฬาสามารถบอกได้ว่านักกีฬามีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จได้มากหรือน้อยเพียงใด

**กีฬาบาสเกตบอล (Basketball)** หมายถึง กีฬาที่แบ่งนักกีฬา จำนวน 10 คนออกเป็น 2 ทีม ซึ่ง ใน 1 ทีมจะประกอบไปด้วยนักกีฬา 5 คน มีเป้าหมายหลักคือ พยายามทำคะแนนโดยการโยนลูกให้ลงห่วงหรือตะกร้า (Basket) ในพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า มีขนาด 28x15 เมตร สนามแบ่งออกเป็น 2 ส่วนเท่าๆกัน ด้วยเส้นแบ่งแดน (Half Court Line) เป้าหมายของการเล่นคือการโยนลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงหรือตะกร้าในฝั่งของคู่ต่อสู้ โดยเกมจะแบ่งการเล่นเป็น 4 ควอเตอร์ (Quarter) แต่ละควอเตอร์ใช้เวลา 10 นาที (International) และใช้เวลา 12 นาที (NBA) พักระหว่างควอเตอร์ใช้เวลา 15 นาที ส่วนพักอื่นๆใช้เวลา 2 นาที และในช่วงต่อเวลา (Overtime) จะใช้เวลาช่วงละ 5 นาที ซึ่งทีมจะต้องมีการสลับฝั่งสนามเมื่อเริ่มครึ่งหลัง และเวลาจะเดินเฉพาะขณะทำการแข่งขัน ซึ่งนาฬิกาจะหยุดเดินเมื่อเกมหยุด เช่น ลูกบาสเกตบอลออกนอกสนาม มีการทำฟาล์ว หรือระหว่างการทำชู้ตลูกโทษ

**การวิเคราะห์ (Analysis)** หมายถึง การพิจารณาสิ่งที่สนใจโดยใช้ความคิดแยกแยะออกเป็น ส่วนต่างๆ เพื่อศึกษาส่วนประกอบที่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อผลการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชาย ในกีฬาโอลิมปิก 2012 เช่น การนำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาคัดกรอง เรียงลำดับสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อเกมการแข่งขัน โดยนำเทคนิคและแทคติคที่ใช้มา เรียงลำดับความนิยม รวมถึงผลสำเร็จของเทคนิคและแทคติคนั้น และนำข้อมูลมาหาความเชื่อมโยงกัน ซึ่งเมื่อทราบข้อมูลนั้น ผู้วิเคราะห์สามารถนำปรับปรุงประสิทธิภาพของผู้เล่นหรือทีม เพื่อให้ทีมทราบจุดอ่อน จุดแข็ง ส่งผลให้เกิดความได้เปรียบคู่แข่งได้

**รูปแบบการได้คะแนน (Scoring Pattern)** หมายถึง การเคลื่อนไหวของผู้เล่นและลูกบาสเกตบอลผ่านการใช้เทคนิคและแทคติคเฉพาะตัว หรือการประสานงานของผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน โดยจะมีลักษณะในการทำคะแนนโดยเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง หรือส่งลูกให้เพื่อนทำคะแนน หรือการยิงลูกโทษผสมผสานกับเทคนิค จัมพ์ชอต เลย์อัพ ดังก์ ฮุก แท็ป และลูกโทษ

**จังหวะการเล่นเพื่อได้คะแนน (Rhythm of Score)** หมายถึง ลักษณะของการใช้แทคติคและเทคนิค เพื่อให้ได้คะแนน ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดให้มีการส่งลูก และยิงลงห่วงรวมกันต้องไม่เกิน 2 จังหวะ เช่น การส่งแล้วยิง หรือ เลี้ยงแล้วยิง เป็นต้น ซึ่งจะต้องไม่เกิดการทำผิดกฎ กติกาการแข่งขัน ก่อนที่ฝ่ายบุกจะทำคะแนนได้ ซึ่งอาจจะได้ 1 ,2 และ 3 คะแนน แล้วแต่กรณี

**นักกีฬาบาสเกตบอลชาย (Men Basketball Player)** หมายถึง นักกีฬาบาสเกตบอลชายที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษซึ่งแต่ละทวีปจะมีการจัดการแข่งขันหาตัวแทนไปแข่งขันในรอบสุดท้าย ซึ่งในรอบคัดเลือกจะมีการคัดเลือกทีมที่เข้าร่วมคัดเลือก 70 ทีม จาก 5 ทวีป คือ ทวีปแอฟริกา ทวีปอเมริกา ทวีปยุโรป ทวีปเอเชีย ทวีปโอเชียเนีย ซึ่งคัดเลือกเพียง 11 ทีม รวมเจ้าภาพคือทีมชาติสหราชอาณาจักรอีก 1 ทีม

รวมเป็น 12 ทีมในรอบสุดท้าย คือ ทีมชาติอเมริกา ทีมชาติฝรั่งเศส ทีมชาติอาร์เจนตินา ทีมชาติลิทัวเนีย ทีมชาติไนจีเรีย ทีมชาติตูนิเซีย ทีมชาติรัสเซีย ทีมชาติบราซิล ทีมชาติสเปน ทีมชาติออสเตรเลีย ทีมชาติจีน และทีมชาติสหราชอาณาจักร

**การได้คะแนน (Success Scoring)** หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายบุกใช้มือข้างเดียวหรือสองข้าง มาสัมผัสบอล โดยใช้เทคนิคและแทคติคต่างๆมาประยุกต์ก่อนปล่อยลูกบอลออกไป ซึ่งทิศทางและน้ำหนักที่ลูกบาสเกตบอลพุ่งออกจากมือผู้ยิงไปนั้น มีเป้าหมายคือห่วงฝั่งของคู่ต่อสู้ และมีวิถีทางพุ่งเข้าหาแป้นแล้วซึ่งลงห่วง หรือพุ่งลงห่วงโดยตรงผ่านตาข่ายลงไปโดยไม่ทำผิดกฎกติกา ทั้งในระยะใกล้ (2P) และในระยะไกล (3P) รวมถึงการยิงยิงลูกโทษ

**พื้นที่ในการได้คะแนน (Area)** หมายถึง ระยะจากจุดที่ปล่อยลูกบอลออกจากมือถึงห่วง แบ่งออกได้เป็น 9 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ใต้แป้น (เขตบริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น), พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (0-45 องศา), พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านขวาของแป้น (135-180 องศา), พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านหน้าแป้นบริเวณ จุดโทษ (45-135 องศา), พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (0 องศา), พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (45 องศา), พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านหน้าของแป้น (90 องศา), พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านขวาของแป้น (135 องศา) และ พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านขวาของแป้น (180 องศา)

**ตำแหน่งในการได้คะแนน (Shooting Position)** หมายถึง ตำแหน่งที่ปล่อยลูกออกไปสู่ห่วง ได้แก่ ตำแหน่งด้านซ้าย คือ การทำคะแนน จากทางซ้ายของแป้น (0-60 องศา) ตำแหน่งด้านหน้า คือ การทำคะแนน จากตรงกลางของแป้น (61-120 องศา) ตำแหน่งด้านขวา คือ การทำคะแนน จากทางซ้ายของแป้น (121-180) และตำแหน่งใต้แป้น คือ การทำคะแนน จากใต้แป้น (บริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น)

**ช่วงเวลาการแข่งขัน (Timing)** หมายถึง เวลาที่ใช้ทำการแข่งขันการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลแบ่งออกเป็น 4 ช่วงเวลา(ควอเตอร์) ช่วงเวลาละ 10 นาที และช่วงต่อเวลา อีกครั้งละ 5 นาที(ถ้าจำเป็น)

**ทีมชนะ (Winning Team)** หมายถึง ทีมบาสเกตบอลที่มีคะแนนในเกมการแข่งขันนั้นๆ มากกว่าอีกทีม และมีผลเฉพาะการแข่งขันนั้นๆจบลง

**ทีมแพ้ (Losing Team)** หมายถึง ทีมบาสเกตบอลที่มีคะแนนในเกมการแข่งขันนั้นๆน้อยกว่าอีกทีม และมีผลเฉพาะการแข่งขันนั้นๆจบลง

**กีฬาโอลิมปิก 2012 (Olympic Games)** หมายถึง การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ครั้งที่ 30 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 27 กรกฎาคม -12 สิงหาคม ปี พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012) ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

**โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Focus X2)** หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์บันทึกสถิติสำเร็จรูป ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานและประมวลผลสำหรับสถิติการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลและสามารถนำข้อมูลที่ได้อิงไปใช้ประโยชน์ต่อ นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และบุคคลผู้สนใจได้

**ปัจจัยในการได้คะแนน (Scoring Factors)** หมายถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการได้คะแนน ซึ่งในงานวิจัยนี้ประกอบไปด้วย ตำแหน่งผู้เล่น เทคนิค เทคนิค พื้นที่

**เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Tactics)** หมายถึง รูปแบบการเคลื่อนไหวของผู้เล่นที่สร้างขึ้นเพื่อให้มีความได้เปรียบคู่ต่อสู้ส่งผลให้สามารถทำคะแนนได้

**เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Techniques)** หมายถึง วิธีการที่นำลูกบาสเกตบอลไปลงห่วงฝั่งของคู่ต่อสู้โดยไม่ผิดกฎกติกา

**พื้นที่ที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Areas)** หมายถึง บริเวณพื้นที่ในสนามที่มีการได้คะแนนซึ่งได้ถูกแบ่งออกเป็น 9 พื้นที่

### เทคนิคพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอล

**การทำคะแนน (Scoring)** คือ เทคนิคการพยายามนำลูกบาสเกตบอลไปยังห่วงคู่ต่อสู้ให้ได้ ซึ่งคะแนนก็จะแตกต่างกันโดยขึ้นกับระยะทางหรือการพาล์ว โดยแบ่งการทำคะแนนเป็น 6 ท่าหลัก ดังนี้

1. จัมพ์ชอต (Jump Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นกระโดดงอเข่าเล็กน้อย ยกแขนเอาลูกบาสเกตบอลไปพักบนมือข้างที่ถนัด มืออีกข้างประคองลูกเพื่อควบคุมทิศทางยิง โดยจะเล็งตำแหน่งไปที่ห่วงฝั่งของทีมคู่ต่อสู้
2. เลย์อัป (Lay-Up Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นพยายามที่จะทำคะแนนโดยการวิ่งเข้าไปหาห่วงเคลื่อนที่ไปกับลูกบาสเกตบอล เมื่อกระโดดตัวลอยขึ้น ให้ยึดแขนที่มีลูกอยู่ให้สุดแล้วก็หงายมือใช้ข้อมือและปลายนิ้วปล่อยเบาๆไปยังห่วงฝั่งคู่ต่อสู้
3. ดังก์ (Dunk Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นกระโดดขาเดียวหรือขาคู่ ลอยตัวขึ้นไป ยึดแขนข้างเดียวหรือสองข้าง ให้มือกับลูกบาสเกตบอลอยู่เหนือห่วงเล็กน้อยแล้วจับลูกบาสเกตบอลกดลงไปในห่วง
4. ฮุคชอต (Hook Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นพยายามที่จะทำคะแนนโดยการปล่อยลูกออกจากมือขณะที่มือของแขนด้านที่อยู่ไกลจากห่วงเหยียดออกสูงสุด
5. แท็ป (Tap) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นทำคะแนนโดยการปัดหรือเตะลูกให้ลงห่วง
6. ยืนยิง (Set Shot) คือ เทคนิคที่เท้าของผู้เล่นอยู่บนบซิดติดกับพื้นสนามขณะปล่อยบอลออกไปสู่แป้น มักจะใช้ในการยิงลูกโทษหรือยิงระยะไกล

**การส่งบอล (Passing)** คือ การเปลี่ยนผู้ครอบครองลูกบาสเกตบอลระหว่างผู้เล่นในทีมเดียวกันแบ่งออกเป็น 3 ท่า ดังนี้

1. การส่งระดับอก (Chest Pass) เป็นการส่งลูกบาสเกตบอลโดยออกจากอกของผู้ส่งลูกตรงไปยังผู้รับลูก ซึ่งเป็นการส่งที่รวดเร็ว และแม่นยำที่สุด

2. การส่งแบบกระดอน (Bounce Pass) เป็นการส่งลูกบาสเกตบอล โดยผู้ส่งจะส่งลูกบาสเกตบอลให้กระดอนกับพื้น ซึ่งลูกจะกระทบพื้นและกระดอนเข้ามือของผู้รับพอดี จะทำให้ได้เปรียบหากมีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยืนบัง ผู้รับซึ่งอาจจะถูกแย่งลูกได้หากส่งลูกแบบตรงธรรมดา

3. การส่งแบบ ข้ามหัว (Overhead Pass) สำหรับส่งข้ามผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะเริ่มส่งโดยข้ามศีรษะของผู้ส่ง และศีรษะผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไปยังผู้รับ

**การแอสซิสต์ (Assist)** คือ การป้อนยิง หรือป้อนทำคะแนน เป็นการส่งประเภทหนึ่งที่เป็นสถิติที่ โดยจะบันทึกให้กับนักกีฬา ผู้ที่ส่งลูกบาสเกตบอลให้เพื่อนร่วมทีม และเพื่อนร่วมทีมสามารถทำคะแนนได้สำเร็จ ซึ่งการส่งลูกนั้นเป็นส่วนร่วมในการทำคะแนนที่สำคัญมาก อาจส่งไปให้เพื่อนร่วมทีมที่รออยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบในการทำคะแนน ดังนั้นการนับแอสซิสต์อยู่ที่วิจารณ์ญาณของกรรมการให้คะแนน ซึ่งแอสซิสต์นิยมวัดเป็นค่าเฉลี่ยต่อเกม (assist per game, APG) และอีกค่าหนึ่งคือจำนวนแอสซิสต์ต่อเทิร์นโอเวอร์ (assist to turnover ratio) ซึ่งสามารถบอกได้ว่าการส่งลูกมีความผิดพลาดมากน้อยแค่ไหน

**การเลี้ยงลูก (Dribbling)** คือ การเลี้ยงลูกเป็นบังคับให้ลูกกระด้างกับพื้นตลอดเวลา ผู้เล่นไม่ใช้มือตบลูกแต่จะใช้มือดันลูกไปหาพื้นแทนเนื่องจากควบคุมลูกได้ดีกว่า เมื่อต้องเลี้ยงลูกผ่านคู่ต่อสู้ ผู้เลี้ยงลูกควรเลี้ยงให้ลูกอยู่ห่างจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมากที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจำเป็นต้องเลี้ยงลูกได้ทั้งสองมือ ด้วยการสลับมือเลี้ยงลูกผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามก็เฝ้ามือถึงลูกได้ยากขึ้น และระหว่างที่สลับมือจะต้องเลี้ยงลูกให้ต่ำลงป้องกันการขโมยลูก ผู้เล่นอาจเปลี่ยนมือโดยเลี้ยงลูกลอดระหว่างขาหรือไขว้หลังก็ได้ ผู้เล่นที่ชำนาญสามารถเลี้ยงลูกได้โดยไม่ต้องมองลูก ซึ่งช่วยให้มองหาเพื่อนร่วมทีมหรือโอกาสการทำคะแนน และป้องกันการขโมยลูกจากผู้เล่นที่ยืนอยู่รอบ ๆ ได้ หากมีเทคนิคการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลที่ดีจะทำให้โอกาสในการเสียบอลให้กับฝ่ายตรงข้ามนั้นต่ำลง โอกาสที่จะทำคะแนนก็จะมีสูงขึ้น (Turn Over) ออสการ์ โรเบิร์ตสัน (Oscar Robertson) ผู้เล่นแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (Naismith Basketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “ไม่ว่าคุณจะเล่นอยู่ในตำแหน่งใดก็ตาม หรือรูปร่างขนาดใดก็ตาม คุณต้องมีความสามารถในการเลี้ยงบอลได้ถ้าคุณอยากจะเป็นนักบาสเกตบอลที่สมบูรณ์แบบ” (ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์, 2552)

**การบล็อก (Block)** คือ การที่ผู้เล่นทีมรับทำหน้าที่ป้องกันห่วงฝ่ายตนเอง โดย ขณะที่ผู้เล่นทีมรุกพยายามใช้เทคนิค ทำคะแนนโดยการชู้ตลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงคะแนน แต่ผู้เล่นทีมรับสามารถป้องกันลูกบาสเกตบอล โดยการปัดลูก กั้นลูกไม่ให้ลงห่วงคะแนน เป็นผลให้ลูกบาสเกตบอลเปลี่ยนทิศทาง ทำให้ทำคะแนนไม่สำเร็จ และขณะป้องกันทีมรับต้องไม่ถูกมือทีมรุก หากขณะป้องกันผู้เล่นทีมรับไปถูกมือผู้เล่นทีมรุกขณะทำคะแนนจะนับว่าเป็นการฟาล์วและการนับจำนวนที่บล็อกได้มาเป็นสถิตินั้น ทีมรับต้องปัดลูกบาสเกตบอลขณะที่ลูกหลุดออกจากมือทีมรุกและกำลังเคลื่อนที่ขึ้นด้านบน แต่ถ้าปัดลูกขณะที่ลูกผ่านจุดสูงสุดและกำลังตกลงมา หรือปัดลูกหลังจากลูกกระทบแป้นจะถือว่าผิดกติกา เรียกว่า โกลเทนด (goaltend) และจะนับเป็นคะแนนของทีมรุกทันที

**การรีบาวด์ (Rebound)** คือ การที่ผู้เล่นแย่งลูกมาครอบครองได้ หลังจากจากการทำคะแนนทุกชนิดไม่สำเร็จ ซึ่งลูกบอลต้องกระดอนมาจากห่วงหรือแป้นและแย่งได้ในจังหวะแรก รีบาวด์ถือเป็นส่วนสำคัญหนึ่งในเกม เพราะเป็นตัวที่จะเปลี่ยนเกมขณะแข่งขันระหว่างฝ่ายรุกและฝ่ายรับ

เบลีย์ ฮาเวลล์ ผู้เล่นแห่งหอเกียรติยศบาสเกตบอลไนสมิธ (NaismithBasketball Hall of Fame) ได้กล่าวว่า “การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายรุกเป็นสิ่งที่ทำให้คู่ต่อสู้เสียขวัญและกำลังใจ และเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่ทีมของคุณจะได้โอกาสยิงประตูเพิ่มขึ้น” (ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์, 2552)

การรีบาวด์แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

1. ออฟเฟนซีฟรีบาวด์ (offensive rebound) คือ ฝ่ายบุกที่ชูตลูกพลาดสามารถแย่งลูกกลับมาใหม่ได้ จึงสามารถชูตทำคะแนนได้อีก นอกจากนี้ถ้าผู้เล่นสามารถเคาะให้ลูกที่กำลังกระเด็นออกจากแป้นบาสให้เข้าไปในห่วงได้ก็ถือเป็นออฟเฟนซีฟรีบาวด์เช่นกัน
2. ดีเฟนซีฟรีบาวด์ (defensive rebound) คือ การที่ฝ่ายรับสามารถคว้าลูกไว้ได้หลังจากที่อีกฝ่ายหนึ่งชูตพลาด

**การแย่งลูก (Steal)** คือ การที่ผู้เล่นฝ่ายรับ สามารถปัด ก๊วย ล้วง แย่งและรับลูกบาสเกตบอลในขณะที่ผู้เล่นฝ่ายรุกกำลังทำการส่ง เลี้ยง หรือถือลูกบาสเกตบอล ทำให้ลูกบาสเกตบอลเปลี่ยนทิศทางและไปอยู่ในการครอบครองของผู้เล่นฝ่ายรับ แต่การแย่งลูกของทีมรับหากมีการถือมือผู้เล่นทีมรุก จะถือว่าเป็นการฟาล์ว

**เทิร์นโอเวอร์ (Turn Over)** คือ การได้สิทธิ์ครอบครองลูกบาสเกตบอลแล้ว แต่ไม่มีโอกาสได้ทำคะแนนเพราะทำผิดกติกาหรือถูกทีมคู่แข่งแย่งไปได้

**ฟาล์ว (Foul)** คือ การละเมิดกฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล อาจมาจากการถ่มน้ำลายต่อกันของผู้เล่นอย่างผิดกติกาต่ออีกฝ่าย เช่น การชน, การผลัก, การดึง, การตี, การสกัดกั้น ซึ่งจะมีทั้งฟาล์วบุคคล และฟาล์วรุนแรง เป็นต้น

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แม่แบบการวิเคราะห์การได้คะแนนของทีมระดับโลกที่ประสบความสำเร็จและผู้ฝึกสอนสามารถที่จะนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับนักกีฬาหรือทีมกีฬา โดยใช้ข้อมูลที่กลั่นกรองแล้วมาวางแผนการเล่นในอนาคต
2. สามารถนำไปวิเคราะห์การได้คะแนนในเกมการแข่งขันของคู่ต่อสู้ที่ผ่านมา เพื่อทราบแนวทางในการทำคะแนนที่คู่ต่อสู้เลือกใช้ ทำให้สามารถวางแผนรับมือ เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันครั้งถัดไป
3. สามารถนำการวิเคราะห์การได้คะแนนที่ได้มาประยุกต์ เพื่อเสริมสร้างปัจจัยทางด้านอื่น ทั้งนี้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของนักกีฬา ผู้ฝึกสอนและทีมกีฬาต่อไป

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเล่นกีฬาบาสเกตบอลให้ประสบผลสำเร็จนั้น ความสามารถด้านเทคนิคและแทคติกล้วนมีความสำคัญแต่ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของนักกีฬาและสไตล์การเล่นของแต่ละทีม แต่อย่างไรก็ตามทุกทีมต้องรู้และเข้าใจในเทคนิคและแทคติกพื้นฐาน ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลก่อนที่จะฝึกขั้นสูงต่อไป

จากการศึกษาค้นคว้า เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ทั้งของต่างประเทศและภายในประเทศ สรุปได้ดังนี้

1. ประวัติโดยย่อและความเป็นมาของกีฬาบาสเกตบอล
2. การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและกีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิก
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบและปัจจัยในการได้คะแนน
4. ความสำคัญในการวิเคราะห์เกมการแข่งขัน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยต่างประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยในประเทศ

#### 1. ประวัติและความเป็นมาของกีฬาบาสเกตบอล

บาสเกตบอล (Basketball) เป็นกีฬาที่ได้ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อต้องการให้สมาคมวายเอ็มซีเอ (Y.M.C.A.) ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีกีฬาไว้เล่นออกกำลังกายขณะที่ประเทศถูกหิมะปกคลุมในฤดูหนาว จึงทำให้การเล่นกีฬากลางแจ้งเกิดอุปสรรคในการเล่น เช่น เบสบอล เทนนิส อเมริกันฟุตบอล ดังนั้นสมาคมวายเอ็มซีเอจึงได้พยายามคิดค้นหาวิธีให้สมาชิกสมาคมมีกีฬาเล่นในช่วงฤดูหนาว

เดือนธันวาคม ปี ค.ศ.1891 ดร.เจมส์ ไนสมิท นายแพทย์ชาวแคนาดา ขณะทำหน้าที่เป็นครูสอนพลศึกษาที่โรงเรียนวายเอ็มซีเอในเมืองสปริงฟิลด์ รัฐแมสซาชูเซตส์ (ปัจจุบันคือวิทยาลัยสปริงฟิลด์) ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้คิดค้นการเล่นกีฬาในร่มที่เหมาะสมที่จะใช้เล่นในช่วงฤดูหนาว ซึ่งดร.เจมส์ ได้พยายามคิดค้นดัดแปลงการเล่นกีฬาอเมริกันฟุตบอลและเบสบอลเข้าด้วยกัน และมีการแบ่งทีมเล่นเป็นครั้งแรก โดยนำตะกร้าและลูกฟุตบอลมาเป็นอุปกรณ์ให้นักกีฬาเล่น โดยนำตะกร้าที่เคยใช้ใส่ลูกพีชไปแขวนที่ฝาผนังห้องพลศึกษา แล้วให้ผู้เล่นพยายามโยนลูกบอลลงในตะกร้าให้สำเร็จ ซึ่งปรับให้พื้นสนามมีขนาดเล็กลง และแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 7 คน ซึ่งการเล่นครั้งแรกสมาชิกได้รับความสนุกสนาน แต่เกิดความวุ่นวาย เกิดการชนกัน ผลักกัน เตะกัน เป็นการเล่นที่รุนแรง ไม่มีระเบียบ ต่อมาดร.เจมส์จึงปรับวิธีการเล่นโดยห้ามเล่นรุนแรง ห้ามผู้เล่นโดนเนื้อต้องตัวกัน และวางกฎ พื้นฐานของการเล่นบาสเกตบอลไว้ คือ

1. ผู้เล่นที่ครอบครองลูกบาสเกตบอลอยู่นั้น ต้องหยุดอยู่กับที่ ไม่สามารถเคลื่อนที่ไปไหนได้ และห่วงจะอยู่ด้านบน สูงเหนือศีรษะของผู้เล่น และต้องติดตั้งขนานกับพื้นสนาม
2. ผู้เล่นที่ครอบครองลูกบาสเกตบอล สามารถครอบครองลูกนานเท่าใดก็ได้ ซึ่งคู่ต่อสู้สามารถเข้าแย่งหรือปิดได้ แต่การกระทำนั้นๆต้องไม่ถูกต้อง ผู้เล่นที่ครอบครองลูกอยู่
3. ห้ามไม่ให้ผู้เล่นมีการเล่นที่รุนแรงโดยเด็ดขาด และต้องไม่ถูกเนื้อต้องตัว หรือกระทบกระแทกกัน

นับได้ว่าเป็นหลักพื้นฐานเบื้องต้นของการเล่นบาสเกตบอลในยุคเริ่มต้นเลยทีเดียว หลังจากวางกติกาพื้นฐานแล้ว ก็มีการนำไปศึกษา ปรับปรุง ทดลอง แก้ไขกติกาให้ดีขึ้น มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และมีการลดจำนวนผู้เล่นในทีมลงเพื่อลดความเสี่ยงปัญหาที่จะมีการปะทะ หรือถูกเนื้อต้องตัวกัน และสุดท้ายก็แบ่งผู้เล่นในแต่ละทีมออกเป็นจำนวน 5 คน ซึ่งเหมาะสมที่สุดกับพื้นที่สนาม

ดร.เจมส์ได้ทำการเล่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการทดลองและพัฒนาการเล่น เรื่อยมา จนกติกาที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น เขาจึงเขียนกติกาการเล่นไว้เป็นข้อ จำนวน 13 ข้อ ด้วยกัน อีกทั้งกติกาการเล่น 13 ข้อนี้ยังถูกจารึกไว้บนกระดานเกียรติยศในโรงเรียนพลศึกษาที่สปริงฟิลด์อยู่จนกระทั่งทุกวันนี้ โดยถึงแม้ว่ากติกาการเล่นจะถูกคิดค้นขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้เล่นออกกำลังกายเพื่อความสนุกสนานในแก่นันทนาการ แต่กีฬานี้ก็ได้รับความนิยมจากเยาวชนอย่างรวดเร็ว ทั้งๆที่มีผู้คนเป็นจำนวนมากเห็นว่าเป็นกีฬาสำหรับผู้อ่อนแอ และพยายามที่จะพิสูจน์ความเห็นนี้ด้วยการหาเรื่องทะเลาะวิวาทกับผู้เล่นก็ตาม อย่างไรก็ตาม ใ้ไรก็ตามก็มีความรู้สึกเช่นนี้ค่อยๆเริ่มจางหายไปเมื่อความรวดเร็วและความแม่นยำในการยิงบาสเกตบอล ได้สร้างความประทับใจและดึงดูดความสนใจของผู้คนเพิ่มมากขึ้น และได้แพร่กระจายไปทางตะวันออกและเมื่อโรงเรียนต่างๆ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของกีฬานี้ จึงพากันนิยมเล่นไปทั่วประเทศอเมริกา

ก่อน ปี ค.ศ. 1915 กีฬาบาสเกตบอลเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างสูง แต่ก็ยังไม่มืองค์กรมารับผิดชอบจัดการเล่นเป็นกิจจะลักษณะ ทำให้เกมการเล่นในแต่ละแห่งจึงใช้กติกา แตกต่างกันไป ทำให้เกิดปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนากีฬาบาสเกตบอลเป็นอย่างมาก ดังนั้นในปี ค.ศ. 1915 สมาคมวายเอ็มซีเอ สมาพันธ์กีฬาสมัครเล่น และสมาคมกีฬามหาวิทยาลัยแห่งชาติ ร่วมกันประชุมเพื่อร่างกฎ กติกา การเล่นบาสเกตบอล เพื่อสร้างบรรทัดฐาน โดยกติกานี้ได้ใช้เรื่อยมาจนถึงปี ค.ศ. 1938 และได้รับการปรับปรุง พัฒนา แก้ไขให้ดีขึ้น ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งที่ 11 ณ กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี โดยคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติเป็นผู้พิจารณาสหรัฐอเมริกายอมรับการเล่นบาสเกตบอลเป็นกีฬาประจำชาติเมื่อวันที่ 20 มกราคม ค.ศ. 1892 ซึ่งได้มีการเล่นบาสเกตบอลอย่างเป็นทางการขึ้นเป็นครั้งแรก จากนั้นสมาคมวายเอ็มซีเอจึงนำกีฬาบาสเกตบอลไปเผยแพร่ในทุกทวีป โดยใน ปีค.ศ. 1894 ไปยังประเทศจีนและอินเดีย, ค.ศ. 1895 ในฝรั่งเศส, ค.ศ. 1900 ในญี่ปุ่น และอาจกล่าวได้ว่าบาสเกตบอลมีการเล่นในทุกประเทศทั่วโลก ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 และคาดว่าทั่วโลกมีการเล่นกีฬาบาสเกตบอลถึง 20 ล้านคน ซึ่งปัจจุบันมีผู้เล่นบาสเกตบอลกันทั่วโลกไม่ต่ำกว่า 52 ประเทศ และยังมีการเล่น กฎ กติกา มากกว่า 30 ภาษา อีกด้วย

ไม่มีหลักฐานที่จะปรากฏยืนยันแน่ชัดว่ากีฬาบาสเกตบอลแพร่หลายเข้ามาในประเทศไทย เป็นครั้งแรกในสมัยใดปีใด เพียงแต่ในปี พ.ศ.2477 อาจารย์นพคุณ พงษ์สุวรรณ อาจารย์สอน ภาษาจีนที่โรงเรียนมัธยมวัดบพิตรพิมุข ได้ทำการแปล กฎ กติกาการเล่นบาสเกตบอล ต่อมาปี พ.ศ. 2478 มีการจัดอบรมครูจำนวน 100 คน จากจังหวัดต่างๆ จาก พ.ศ.อ. หลวงชาติ ตระการโกศล ผู้ซึ่ง มีความรู้และเชี่ยวชาญทางการเล่นกีฬาบาสเกตบอลคนหนึ่งซึ่งได้เคยเป็นตัวแทนของมหาวิทยาลัยเข้าร่วมการแข่งขัน เมื่อครั้งท่านกำลังศึกษาอยู่ในสหรัฐอเมริกาเป็นผู้บรรยายเกี่ยวกับเทคนิคและวิธี เล่นบาสเกตบอลแก่ครูที่เข้ารับการอบรมต่อมาก็เป็นผลทำให้กีฬาบาสเกตบอลแพร่หลายไปทั่วประเทศไทย

ปี พ.ศ. 2496 สมาคมบาสเกตบอลสมัครเล่นแห่งประเทศไทยได้ถูกจัดตั้งขึ้นตามแบบอัน ถูกต้อง โดยจดทะเบียนที่สภาวัฒนธรรมแห่งชาติและได้กลายมาเป็นสมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทยในปีเดียวกันนั่นเอง และในวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2496 สมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย ก็ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมบาสเกตบอลระหว่างประเทศ (ธงชัย เจริญทรัพย์มณี, 2538)

## 2. การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและกีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิก

กีฬาโอลิมปิก (Olympic Games) สมัยใหม่ เป็นการแข่งขันระหว่างประเทศที่สำคัญ ทั้งใน การแข่งขันกีฬาร้อนและฤดูหนาว ซึ่งมีนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันหลายพันคน และหลายชนิดกีฬา กีฬาโอลิมปิกถูกมองว่าเป็นการแข่งขันกีฬาที่สำคัญที่สุดของโลก โดยมีประเทศเข้าร่วมกว่า 200 ประเทศ ปัจจุบันกีฬาโอลิมปิกจัดขึ้นทุกสองปี ผลัดกันระหว่างโอลิมปิกฤดูร้อนกับโอลิมปิกฤดูหนาว หมายความว่า โอลิมปิกฤดูร้อนและโอลิมปิกฤดูหนาวจะจัดห่างกันสี่ปี โดยกีฬาโอลิมปิกได้รับแรงบันดาลใจจาก กีฬาโอลิมปิกโบราณ ซึ่งจัดขึ้นในโอลิมเปีย กรีซ จากศตวรรษที่ 8 ก่อนคริสตกาล ถึง คริสต์ศตวรรษที่ 4 ในพ.ศ. 2437 บารอน ปีแยร์ เดอ กูแบร์แต็ง ทำการแต่งตั้งคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (ไอโอซี) ซึ่งถือว่าไอโอซีกลายเป็นองค์การดูแลกระบวนการโอลิมปิก (Olympic Movement) โดยมีกฎบัตรโอลิมปิกทำหน้าที่นิยามโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการฯ

ระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 20 และ 21 วิวัฒนาการของกระบวนการโอลิมปิกได้ส่งผลให้เกิด ความเปลี่ยนแปลงต่อกีฬาโอลิมปิกหลายประการรวมไปถึง การเริ่มโอลิมปิกฤดูหนาวเพื่อแข่งขันกีฬาน้ำแข็งและฤดูหนาว กีฬาพาราลิมปิกและกีฬาโอลิมปิกเยาวชน ไอโอซีได้ปรับตัวให้สอดคล้องกับ สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมืองและเทคโนโลยีแห่งศตวรรษที่ 20 ผลคือ กีฬาโอลิมปิกได้ขยับจาก ลักษณะมือสมัครเล่นบริสุทธิ์ (pure amateurism) ตามแนวคิดของกูแบร์แต็ง เพื่อให้ นักกีฬาอาชีพ ร่วมการแข่งขันได้ สงครามโลกนำไปสู่การยกเลิกโอลิมปิกเมื่อ พ.ศ. 2459 2483 และ 2487

การจัดการแข่งขันและการจัดหาเงินทุนเพื่อสมโภช (Celebrate) ซึ่งประกอบด้วยกีฬาที่จะมี การแข่งขันในโอลิมปิก ถูกกำหนดโดยไอโอซีเช่นกัน กระบวนการโอลิมปิกประกอบด้วยสหพันธ์กีฬา ระหว่างประเทศ คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งชาติ และคณะกรรมการจัดการแข่งขันของกีฬาโอลิมปิก แต่ละครั้ง ซึ่งเจ้าภาพจะเป็นผู้รับผิดชอบ การสมโภชกีฬาโอลิมปิกหมายรวมพิธีการและสัญลักษณ์ จำนวนมาก อาทิ ธงและคบเพลิงโอลิมปิก ตลอดจนพิธีเปิดและปิด มีนักกีฬากว่า 13,000 คน



เข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนและฤดูหนาวใน 33 ชนิดกีฬา เกือบ 400 รายการ ผู้ที่ชนะเลิศเป็นอันดับหนึ่ง สองและสามในแต่ละรายการจะได้รับเหรียญโอลิมปิก ทอง เงินและทองแดง ตามลำดับ (Walter, 1983)

กีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิก เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1904 ที่เมืองเซนต์หลุยส์ รัฐมิสซูรี สหรัฐอเมริกา บาสเกตบอลชายได้เป็นกีฬาสาธิต ปี ค.ศ. 1908 มีการเปลี่ยนแปลงกฎจากที่ให้ผู้เล่นที่ทำฟาล์ว 5 ครั้ง ถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้เล่นในเกมนั้น เป็นการให้อีกฝ่ายได้ชู้ตลูกโทษ 1 หรือ 2 ลูก บวกเพิ่มพิเศษอีก 1 ลูก ในปี 1936 กีฬาบาสเกตบอลชายได้รับการบรรจุให้เป็นกีฬาชิงเหรียญในโอลิมปิกเป็นครั้งแรก ที่กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี ซึ่งแข่งขันกลางแจ้งบนคอร์ทดินของสนามเทนนิส ทีมชาติสหรัฐฯ ซึ่งตอนนั้นมีชื่อเรียกว่า แมคเฟอร์สันโกลีบอลเลอร์ส (McPherson Globeoilers) ได้เหรียญทองโอลิมปิกจากการเอาชนะทีมแคนาดาไปด้วยคะแนน 19 : 8 ที่ได้คะแนนกันน้อยนั้นก็เป็ผลมาจากฝนตกสนามแฉะแฉะ ทำให้ยากต่อการเล่น โดยเฉพาะการเลี้ยงบอล ส่วนบาสเกตบอลหญิงโอลิมปิกเกิดขึ้นครั้งแรกในปี 1976 ที่เมืองมอนทรีออล ประเทศแคนาดา

ทีมบาสเกตบอลสหรัฐฯ เป็นทีมที่นำเกรงขามที่สุด และครองความเป็นจ้าวมานานกว่า 50 ปี ได้เหรียญทองบาสเกตบอลโอลิมปิก 7 เหรียญแรก ต่อมาเสียให้กับสหภาพโซเวียต 3 ครั้ง ในปี ค.ศ. 1972 ค.ศ. 1980 และ ค.ศ. 1988 แต่ในปี 1980 นั้น ทีมสหรัฐฯไม่ได้ร่วมแข่ง เนื่องจากบอยคอตต์สหภาพโซเวียต ถัดมาในปี 1992 ครีมทีมของสหรัฐฯก็ได้เหรียญทอง โดยทำคะแนนทิ้งห่างคู่แข่งเฉลี่ยเกมละ 40 คะแนน หลังจากนั้นทีมสหรัฐฯ ก็อยู่อันดับต้นๆ มาตลอด ส่วนทีมรองๆ ลงไปนั้น มีทีมต่างๆในยุโรป เช่น โครเอเชีย ยูโกสลาเวีย และลิทัวเนีย ที่พัฒนาฝีมือขึ้นมาอย่างรวดเร็ว

กีฬาโอลิมปิกล่าสุดที่ London 2012 basketball กีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิกฤดูร้อน 2012 เริ่มแข่งขันตั้งแต่วันที่ 28 กรกฎาคม ถึง 12 สิงหาคม 2555มีการชิงชัย 2 ประเภทเหรียญทอง คือ ทีมชาย ทีมหญิง สนามที่ใช้ในการแข่งขัน คือสนาม Basketball Arena และสำหรับนัดชิงชนะเลิศที่สนาม Greenwich Arenaซึ่งทีมบาสเกตบอลสหรัฐฯก็สามารถคว้าเหรียญทองได้ทั้งทีมชายและทีมหญิง (Hofstetter, 2007)

### 3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบและปัจจัยในการได้คะแนน

กีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่ตัดสินผลแพ้ชนะกันด้วยคะแนน ดังนั้นรูปแบบหรือกระบวนการใดๆก็ตามที่นำมาซึ่งการได้คะแนนย่อมมีความสำคัญต่อผลซึ่งการได้คะแนนนั้น คือ การที่ผู้เล่นนำลูกบาสเกตบอลจากฝั่งตนเองไปยังฝั่งตรงข้ามแล้วนำไปใส่ในตะกร้าของทีมคู่แข่งได้ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นรูปแบบทางด้านเทคนิค และรูปแบบทางด้านเทคนิค

#### เทคนิคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Techniques)

Martens (2004) กล่าวถึงเทคนิคว่าเป็นขั้นตอนของการเคลื่อนไหวเฉพาะด้านและต้องการที่จะแสดงความสามารถออกมาให้สำเร็จ ซึ่งในกีฬาบาสเกตบอลก็คือ วิธีการที่ผู้เล่นเคลื่อนไหวร่างกายผ่านการเลี้ยง ส่ง ชู เพื่อนำลูกบาสเกตบอลไปลงห่วงฝั่งของคู่ต่อสู้โดยไม่ผิดกฎกติกา โดยแบ่งเทคนิคการทำคะแนนเป็น 6 ท่าหลัก ดังนี้

1. จัมพ์ชอต (Jump Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นกระโดด งอเข่าเล็กน้อย ยกแขนเอาลูกบาสเกตบอลไปพักบนมือข้างที่ถนัด ให้อยู่สูงกว่าศีรษะเล็กน้อย ส่วนมืออีกข้างประกอองด้านข้างลูก จากนั้นก็ยืดแขนข้างที่พักลูกให้เหยียดตรงให้ลูกลอยออกจากปลายนิ้วในขณะที่ปิดข้อมือลง ปกติมืออีกข้างประกอองลูกเพื่อควบคุมทิศทางการยิงเท่านั้น ไม่มีส่วนในการออกแรง โดยจะเล็งตำแหน่งไปที่ห่วงฝั่งของทีมคู่ต่อสู้ (เทคนิคพื้นฐานที่ใช้มากที่สุด) (Wissel, 2004)
2. เลย์อัพ (Lay-Up Shot) คือเทคนิคที่ผู้เล่นพยายามที่จะทำคะแนนโดยการวิ่งเข้าไปหาห่วงเคลื่อนที่ไปกับลูกบาสเกตบอล ให้ก้าวเท้าหนึ่งก้าวขึ้นชู้ต โดยที่ ก้าวแรกเป็นการก้าวเพื่อเป็นขาหลักไว้ก่อน และก้าวที่สองจะเป็นขาที่ทำกรกระโดดขึ้นไปเลย์อัพ เมื่อกระโดดตัวลอยขึ้น ให้ยืดแขนที่มีลูกอยู่ให้สุดแล้วก็หงายมือใช้ข้อมือและปลายนิ้วปล่อยเบาๆไปยังห่วงฝั่งทีมคู่ต่อสู้ (Wissel, 2004)
3. ดังก์ (Dunk Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นกระโดดขาเดียวหรือขาคู่ ลอยตัวขึ้นไป ยืดแขนข้างเดียวหรือสองข้าง ให้มือกับลูกบาสเกตบอลอยู่เหนือห่วงเล็กน้อยแล้วจับลูกกดลงไปในห่วงฝั่งคู่ต่อสู้วิธีนี้เป็นการทำคะแนนที่มีความแม่นยำสูงที่สุด แต่สามารถทำได้ยากที่สุดด้วยเช่นเดียวกัน (Pim, 2005)
4. ฮุคชอต (Hook Shot) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นพยายามที่จะทำคะแนนโดยการปล่อยลูกออกจากมือขณะที่มือของแขนด้านที่อยู่ไกลจากห่วงเหยียดออกสูงสุด(Wissel, 2004)
5. แท็ป (Tap) คือ เทคนิคที่ผู้เล่นทำคะแนนโดยการปัดหรือแตะลูกให้ลงห่วง (Krause et al., 2008)
6. ยืนยิง (Set Shot) คือ เทคนิคที่เท้าของผู้เล่นอยู่บนบซิดติดกับพื้นสนาม ไม่มีการกระโดดหรือปลายเท้าลอยเหนือพื้นสนาม ขณะปล่อยบอลออกไปสู่แป้น มักจะใช้ในการยิงลูกโทษหรือยิงระยะไกล (Pim, 2005)

## แทคติคที่ใช้ในการได้คะแนน (Scoring Tactics)

Martens (2004) ได้กล่าวว่าแทคติค ก็คือการตัดสินใจและปฏิกิริยาของผู้เล่นในการแข่งขัน เพื่อสร้างโอกาสให้ทีมมีความได้เปรียบมากกว่าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม กล่าวคือ รูปแบบการเคลื่อนไหวของผู้เล่นที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบ และแบบแผนเพื่อตอบโต้ทีมคู่แข่ง อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้ทีมตนเองมีโอกาสที่จะทำคะแนนได้ ซึ่งในปัจจุบันรูปแบบทางด้านแทคติคในกีฬาบาสเกตบอลถูกแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบการทำคะแนนด้วยตนเอง (Individual Offense) และรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนน (Team Offense) (ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์, 2552) ซึ่งสรุปนิยามความหมายได้ดังต่อไปนี้

### 1. การทำคะแนนด้วยตนเอง (Individual Offense)

Wissel (2004) กล่าวว่า เกมการแข่งขันที่ทำคะแนนโดยใช้ความสามารถเฉพาะตัว คือ การเคลื่อนไหวลูกบาสเกตบอลด้วยการเลี้ยง การรีบาวด์ของผู้เล่นทีมบุกจำนวน 1 คน ที่ครอบครองลูกบาสเกตบอลอยู่ เพื่อทำการทำคะแนน และจะมีการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสร้างความได้เปรียบ ทำให้สามารถเจาะแนวรับของทีมรับ โดยใช้การหลอกกล่อ การโยกตัว การก้าวเท้า การหมุนตัว เป็นต้น

Krause, Meyer, and Meyer (2008) กล่าวว่า เกมการแข่งขันที่มีการใช้ความสามารถเฉพาะตัว คือ การเคลื่อนที่ของผู้เล่นทีมบุกจำนวน 1 คน ซึ่งเป็นคนที่มีลูกบาสเกตบอลอยู่ในการครอบครอง และมีเป้าหมายคือเพื่อทำการทำคะแนน และมีการเคลื่อนไหวแบบคล่องแคล่ว เช่น การก้าวเท้า การพลิกตัว การหมุนตัวกลับ การเลี้ยง และการรีบาวด์

### 2 การทำคะแนนโดยเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน (Team Offense)

Krause et al. (2008) กล่าวว่า เกมการแข่งขันที่มีการร่วมมือกันของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense) เป็นการรุกที่ใช้ผู้เล่นในทีมทุกคน ทำหน้าที่ในการรุกที่แตกต่างกัน ทั้งผู้เล่นที่ครอบครองลูกบาสเกตบอลและผู้เล่นที่ไม่ได้ครอบครองลูกบาสเกตบอล โดยจะทำการเคลื่อนที่หลอกกล่อ วิ่งตัด การสกรีน และหาตำแหน่งที่ได้เปรียบเพื่อสร้างโอกาสในการทำคะแนน

Wissel (2004) กล่าวว่า เกมการแข่งขันที่มีการร่วมมือกันของผู้เล่นภายในทีม (Team Offense) เป็นการบุกที่ใช้ผู้เล่นในทีมทุกคน ทำการเคลื่อนที่ไปพร้อมกับลูกบาสเกตบอลหรือทำการเคลื่อนที่โดยปราศจากลูกบาสเกตบอลในบริเวณพื้นที่สนามของทีมรับเพื่อทำคะแนนสรุปได้ว่าเกมรุกจะมีทีมที่ผู้เล่นทำการรุกและรับโดยทีมบุกจะมีรูปแบบการทำคะแนน 2 รูปแบบ คือ 1.การทำคะแนนด้วยตนเอง 2.การทำคะแนนโดยเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน

รวมไปถึงศึกษารูปแบบการได้คะแนนแบบจากการศึกษาวิจัยหนังสือรูปแบบการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลพบว่า ลักษณะการได้คะแนนนั้นเกิดจากการรวมกันระหว่างเทคนิคและแทคติคทำให้มีความหลากหลายในเกมการเล่นส่งผลให้เกิดการได้คะแนน ซึ่งณรงค์ ศรีสกุลแพทย์ (2552) ได้กล่าวว่าแบบแผนการเล่นเพื่อทำคะแนนจะจำกัดจังหวะของการเล่นไม่เกิน 3 จังหวะ และมีการรับส่งกันไม่เกิน 2 ครั้ง ปรากฏออกมา 22 แบบแผน แต่ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย จำกัดจังหวะการเล่นไม่เกิน 2 จังหวะ และเป็นรูปแบบที่ได้คะแนนเท่านั้น กล่าวคือ ผู้วิจัยสนใจศึกษาในด้านการผสมผสานกันระหว่าง 3 แทคติคกับ 5 เทคนิค ในที่นี้ผู้วิจัยได้จำกัดเงื่อนไขรูปแบบการเล่นให้อยู่ในขอบเขตของการ

ใช้คือ มีการเคลื่อนไหวของผู้เล่นและลูกบาสเกตบอลผ่านการใช้เทคนิคและแทคติกเฉพาะตัว หรือ การประสานงานของผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน จะมีลักษณะในการส่งลูก และยิงลูกบาสเกตบอลลงห่วง รวมกันต้องไม่เกิน 2 จังหวะ เช่น การส่งแล้วยิง เลี้ยงแล้วยิง หรือลูกโทษ เป็นต้น ซึ่งจะต้องไม่เกิดการ ทำผิดกฎ กติกาการแข่งขัน ก่อนที่ฝ่ายบุกจะทำคะแนนได้ พบได้ 3 แทคติก 5 เทคนิค รวมเป็น 11 รูปแบบ ดังนี้

### รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปแล้วทำคะแนนด้วยตนเอง (Dribble and Score)

หมายถึง การเข้าทำคะแนนก่อนจบเกมการรุก โดยการทำคะแนนจากผู้เล่นที่มบุกเล่นฝ่ายรุก ที่มีลูกบาสเกตบอลเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองได้สำเร็จ Pim (2005) กล่าวว่า ผู้เล่นที่มีบอลเลี้ยงบอลเข้าทำคะแนนด้วยตัวเองเมื่อช่องทางการドライブเปิดโล่งโดยไม่มีฝ่ายป้องกัน ให้เลี้ยงบอลเจาะเข้าไปที่ห่วงเพื่อทำทำคะแนน สามารถรวมแทคติกเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองกับเทคนิคได้ 5 รูปแบบ ดังนี้

- 1 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วเลย์อัพ (Dribble to Layup)
- 2 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต (Dribble to Jump Shot)
- 3 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วดังก์ (Dribble to Dunk)
- 4 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วฮุคชอต (Dribble to Hook Shot)
- 5 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วแท็ป (Dribble to Tap)

### รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนน (Assist and Score)

หมายถึง การเข้าทำคะแนนก่อนจบเกมการรุก โดยการทำคะแนนจากผู้เล่นที่มบุกเล่นฝ่ายรุก ที่มีลูกบาสเกตบอลส่งลูกให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบและมีโอกาสที่ดีกว่าในการทำคะแนน Wissel (2004) กล่าวว่า ในการทำคะแนนนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการส่งบอลที่ดีจึงจะสร้างโอกาสให้ผู้เล่นที่กำลังจะทำคะแนนสามารถรับบอลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งตำแหน่ง พื้นที่ และระยะทางการทำคะแนน ซึ่งต้องเป็นตำแหน่งที่ผู้เล่นมีความคุ้นเคยและสามารถทำคะแนนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถรวมแทคติกการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้กับเทคนิคได้ 5 รูปแบบ ดังนี้

- 6 รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัพ (Assist to Layup)
- 7 รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต (Assist to Layup)
- 8 รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้แล้วดังก์ (Assist to Dunk)
- 9 รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้แล้วฮุค (Assist to Hook)
- 10 รูปแบบการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้แล้วแท็ป (Assist to Tap)

## รูปแบบการทำคะแนนจากลูกโทษ (Penalty)

หมายถึง ผู้เล่นทีมรับมีการทำฟาล์วผู้เล่นทีมรุก เป็นการขัดขวางหรือสกัดสกัดผู้เล่นทีมรุกขณะพยายามเข้าทำคะแนน เป็นการผิดกฎกติกา ทำให้กรรมการตัดสินว่าผู้เล่นฝ่ายรุกได้ยิงลูกโทษ หรือมีผู้เล่นไม่ว่าทีมรุกหรือทีมรับทำผิดกฎกติกา โดยกรรมการจะเป็นผู้พิจารณาถึงการให้ยิงลูกโทษ

### 11.รูปแบบการยิงลูกโทษ (Penalty)

#### ตำแหน่งของผู้เล่นในกีฬาบาสเกตบอล (Positions)

บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่เล่นกันเป็นทีม โดยเป้าหมายของเกมกีฬานี้คือการยิงลูกบอลให้ลงห่วงของอีกฝ่าย โดยมีผู้เล่น 10 คนแบ่งออกไป 2 ทีม ทีมละ 5 คน กีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่ต้องใช้เทคนิคและเทคนิคที่หลากหลายด้านมารวมกันในการเล่น เช่น การยิงบอล ส่งบอล เลี้ยงบอล การรีบาวด์ ตำแหน่งการยืน ทั้งนี้คุณสมบัติและหน้าที่ของนักกีฬาบาสเกตบอลในตำแหน่งต่างๆ ภายในทีมมีความสำคัญต่อการพิจารณาคัดเลือกตัวนักกีฬาซึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์กับบุคลิกและการเล่น กล่าวคือ เป็นการกำหนดหน้าที่ของผู้เล่นแต่ละคนตามตำแหน่ง ซึ่งในขณะแข่งขันจะมีผู้เล่นในสนาม 5 คน โดยแบ่งหน้าที่ออกเป็น 3 ตำแหน่ง ตามคุณสมบัติและความสามารถ คือ แบ่งเป็นตำแหน่งฟอร์เวิร์ด(Forward) การ์ด (Guard) และเซ็นเตอร์ (Center)

#### ตำแหน่งการ์ด (Guard : G) สามารถแยกย่อยได้อีก 2 ตำแหน่ง

##### 1. พอยต์การ์ด (Point Guard : PG)

พอยต์การ์ดหรือการ์ดจ่ายมักเป็นผู้เล่นที่มีรูปร่างเล็กที่สุดในทีมและมีหน้าที่เฉพาะ คือวางแผนการบุกของทีมผ่านการเลี้ยงลูกและส่งลูกไปยัง ผู้เล่นที่อยู่ในพื้นที่ที่เหมาะสม และเวลาที่พอเหมาะ พอยต์การ์ดมักเป็นผู้ที่เริ่มเกมบุกทำหน้าที่เลี้ยงลูกไปยังพื้นที่สนามของทีมรับ ต้องเป็นผู้ควบคุมเกม สิ่งสำคัญคือมีความสามารถในการส่งที่แม่นยำ หลอกคู่ต่อสู้ เพื่อทำคะแนนด้วยตัวเองหรือให้เพื่อนทำคะแนน ต้องเป็นผู้เล่นที่มีความเร็วมีความคล่องตัวสูง มีความสามารถในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลได้เป็นอย่างดี ทำคะแนนระยะไกลได้อย่างแม่นยำ สามารถคาดการณ์สิ่งต่างๆ ล่วงหน้าได้อย่างดี ตำแหน่ง Point Guard จะต้องมีความสามารถในการส่งบอลที่แม่นยำ อีกทั้งการควบคุมเกม ตำแหน่ง Point Guard จะเคลื่อนที่ไปทั่วสนาม เพื่อที่จะหลอกคู่ต่อสู้และสร้างโอกาสให้กับทีมได้อยู่เสมอ รวมไปถึงการทำคะแนนด้วยตัวเอง ทั้ง 2 และ 3 คะแนนการประเมินพอยต์การ์ดมักดูจากจำนวนแอสซิสต์มากกว่าคะแนนที่ทำได้ อย่างไรก็ตามพอยต์การ์ดชั้นนำควรชูตลูกจากระยะไกลได้ดี พอยต์การ์ดยังควรมีความเป็นผู้นำเหมือนผู้เล่นตำแหน่งควอเตอร์แบ็คในอเมริกันฟุตบอล เป็นหน้าที่ของพอยต์การ์ดที่ทำให้ทีมทำคะแนนได้ ไม่ว่าจะเป็นการส่งลูก การกำหนดแผนการเล่น การจ่ายลูกไปยังเพื่อนร่วมทีมที่คิดว่าอยู่ในตำแหน่งที่ดีที่สุดในการทำคะแนน และควบคุมจังหวะความเร็วของเกม หลายครั้งนักพากย์กีฬาเรียกพอยต์การ์ดว่าเป็นโค้ชในสนาม หรือแม่ทัพในสนาม (Coach on the floor, Floor general) มีเทคนิคและกลยุทธ์ในการเล่นที่ดี เป็นตัวกำหนดเกมการรุก แผนการเล่น เป็นผู้สั่งการควบคุมเกมในขณะที่เล่น ครอบครองพื้นที่ได้อย่างสมดุลในขณะที่เล่นเกมรุกและป้องกันไม่ให้ทีมคู่แข่งทำคะแนนในระยะไกลได้ดี โดย พอยต์การ์ด เรียกแทนด้วยเลข ' 1 '

## 2. ชู้ตติ้งการ์ด (Shooting Guard : SG)

ชู้ตติ้งการ์ดมักจะมีรูปร่างเล็กกว่า ผอมกว่า และเร็วกว่าฟอร์เวิร์ด และมีหน้าที่ทำคะแนน รวมถึงป้องกันผู้เล่นวงนอกที่เก่งที่สุดของฝ่ายตรงข้าม ชู้ตติ้งการ์ดหลายคนที่มีรูปร่างใหญ่สามารถเล่นตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ดได้ด้วย เป็นอีกตำแหน่งหนึ่งที่ต้องมีความสามารถรอบด้าน โดยเฉพาะจากการทำคะแนนระยะไกล ตำแหน่งนี้เรียกได้ว่าเป็นเอสของทีมนั้นเป็นตำแหน่งที่มีความสามารถในการทำคะแนนระยะกลางซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัว ชู้ตติ้งการ์ดไม่ได้จำกัดการเล่นแค่ภายนอกเส้น 3 คะแนน ถ้ามีโอกาสก็ทะลวงเข้าไปทำคะแนนภายในได้ด้วยโดยสามารถชู้ตได้ไม่ว่าจะอยู่ตำแหน่งไหนก็ตาม โดยการเล่นของตำแหน่งชู้ตติ้งการ์ดนั้นจะเน้นไปทางการทำคะแนนจากระยะ 3 คะแนน เป็นส่วนมาก อีกทั้งมีการวิ่งที่รวดเร็วทำให้ประกบได้ยาก แต่หลักๆแล้วในตำแหน่งนี้จะเล่นอยู่บริเวณเส้น 3 คะแนน คอยวิ่งหาพื้นที่ว่างเพื่อให้เพื่อนร่วมทีมนั้นส่งบอลมาให้ เพื่อที่จะชู้ตทำคะแนน แม้ว่าชู้ตติ้งการ์ดหลายคนเป็นผู้ที่สามารถจัมพ์ชอต (jump-shot, คือการชู้ตลูกกระหว่างการกระโดด) ระยะไกลได้ดีที่สุดในทีม แต่ส่วนใหญ่ก็สามารถทำคะแนนใกล้ห่วงได้ดีอีกด้วย ชู้ตติ้งการ์ดควรมีเทคนิคในการทำคะแนนที่ดีเพราะคือหน้าที่หลักของชู้ตติ้งการ์ด โดยชู้ตติ้งการ์ดเรียกแทนด้วยเลข ' 2 '

สรุป คือ การ์ดเป็นตำแหน่งที่มีความเร็ว ความคล่องแคล่ว และยังมีความสามารถในการทำคะแนนจากบริเวณเส้น 3 คะแนนได้อย่างแม่นยำ ดังนั้นสิ่งที่จำเป็นสำหรับผู้ที่เลือกเล่นตำแหน่งการ์ดควรให้ความสนใจในทางด้านการวิ่ง การเลี้ยงบอล การแย่งบอล การชู้ตลูก 3 คะแนน และการส่งบอล จุดเด่นของการ์ดคือความเร็วในทุก ๆ ด้าน (Koester, 2008) ดังนั้นการเล่นของ Guard จะใช้ความเร็วที่มีในการเคลื่อนที่เพื่อไปยังจุดที่เหมาะสมบริเวณรอบนอกเส้น 3 คะแนน เพื่อทำคะแนน นอกจากนี้ ยังใช้ความสามารถในการส่งบอลที่แม่นยำเป็นตัวทำเกมให้กับเพื่อนร่วมทีม

## ตำแหน่งฟอร์เวิร์ด (Forward : F) สามารถแยกย่อยได้อีก 2 ตำแหน่ง

### 1. สมอลฟอร์เวิร์ด (Small Forward : SF)

สมอลฟอร์เวิร์ดจะมีรูปร่างผอมเร็วกว่า เตี้ยกว่า แต่เร็วกว่า ผู้เล่นตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดและเซ็นเตอร์ แต่หลายครั้งก็อาจสูงเท่ากัน ชื่อสมอลฟอร์เวิร์ดอาจบ่งบอกว่าตัวเล็กแต่นักบาสเกตบอลระดับอาชีพในเอ็นบีเอ (NBA) ไม่เป็นเช่นนั้น สมอลฟอร์เวิร์ดมักมีส่วนสูงระหว่าง 1.96 ถึง 2.13 เมตร หน้าที่หลักของสมอลฟอร์เวิร์ดส่วนใหญ่เป็นตัวทำคะแนนให้ทีม ส่วนรูปแบบการทำคะแนนแตกต่างกันออกไปขึ้นกับนักกีฬา บางคนเป็นคนชู้ตที่แม่นจากระยะไกล แต่บางคนชอบที่จะวิ่งลุยเข้าหาห่วงเพื่อทำคะแนน แต่สิ่งหนึ่งที่เหมือนกันก็คือการที่ได้พาล์วจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เข้ามาป้องกัน การชู้ตลูกโทษที่แม่นยำถือเป็นเทคนิคที่จำเป็นสำหรับสมอลฟอร์เวิร์ด และหลายคนทำคะแนนจากการชู้ตลูกโทษได้เป็นจำนวนมาก ในการตั้งรับมักจะพยายามแย่งลูกหรือรีบาวด์ ส่วนมากหากผู้เล่นเน้นในด้านการรุกทำคะแนน ก็มักจะสงวนพลังงานโดยไม่เน้นในการป้องกันมากนัก อีกทั้งเป็นการป้องกันถูกเรียกพาล์วอีกด้วย การเล่นของตำแหน่งสมอลฟอร์เวิร์ดจะต้องเคลื่อนที่ไปมาเพื่อคอยแย่งบอลจากคู่แข่งจากในบริเวณกลางสนาม และทำหน้าที่เชื่อมระหว่างการ์ดและเซ็นเตอร์ด้วย นอกจากนี้การทำคะแนนของ สมอลฟอร์เวิร์ดจะทำคะแนนจากส่วนกลาง และอาจจะร่วมไปถึงบริเวณ 3 คะแนนด้วย สมอลฟอร์เวิร์ดเรียกแทนด้วยเลข ' 3 '

## 2. เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (Power Forward : PF)

ในแผนการเล่น เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดเล่นคล้ายกับเซ็นเตอร์หน้าที่ในการเล่นตำแหน่งนี้ส่วนใหญ่จะมีบทบาททางด้านป้องกันมากกว่า จะอยู่ห่างแป้นไม่เกินสองเมตร คือจะอยู่ใต้แป้นเป็นส่วนใหญ่ ผู้เล่นตำแหน่งนี้ต้องมีความแข็งแกร่งทางด้านร่างกายพอสมควร จะต้องทำการประกบผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่ให้เข้ามาเล่นในแดนตนเองได้ตามแผนของคู่แข่ง ซึ่งสามารถทำหน้าที่ทดแทนเซ็นเตอร์ได้ การรุกมักจะไม่ค่อยทำคะแนนด้วยตนเองมากนัก แต่จะคอยรีบาวด์ในกรณีที่เพื่อนร่วมทีมยิงพลาดผู้เล่นตำแหน่งนี้ค่อนข้างจะต้องมีความสูงและร่างกายหนา ไม่ต้องการความคล่องตัวมากนักการเล่นของเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดจะเป็นการเล่นอยู่บริเวณใต้แป้นเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นการบล็อก การรีบาวด์, การดังก์ รวมไปถึงการแย่งบอลคู่แข่งจากส่วนบริเวณใต้แป้น เรียกได้ว่าการเล่นของ Power Forward จะทำคะแนนในส่วนใต้แป้นแข่งกับเซ็นเตอร์โดยเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดเรียกแทนด้วยเลข ' 4 '

กล่าวโดยสรุปคือฟอร์เวิร์ดเป็นตำแหน่งที่มีความหลากหลายในการเล่นมากที่สุด ทำได้ตั้งแต่ทำคะแนนอย่างรวดเร็ว จนถึงการรื้อบาวด์จากเพื่อน เรียกได้ว่าทำหน้าที่เชื่อมโยงการดังก์กับเซ็นเตอร์ได้เลยจึงต้องมีความเร็วและคล่องตัวบางทีก็ทำหน้าที่เหมือนเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดบางครั้งอาจคล้ายชุดตั้งการ์ดเรียกว่าหลากหลายมาก ควรใช้คนที่มีความสูงพอสมควรเพราะจะช่วยในการรีบาวด์ด้วย แต่ต้องมีความคล่องแคล่วและความแม่นยำในการทำคะแนนอีกด้วย(Koester, 2008) ผู้เล่นตำแหน่งนี้ จะคอยใช้ความเร็วในการเคลื่อนไหว ทำหน้าที่เคลื่อนไหวไปตามช่องว่าง ที่สามารถสร้างโอกาสในการชู้ตหรือส่งบอลได้ และครอบครองพื้นที่ในจุดที่คาดว่าจะทำการรีบาวด์ไปพร้อมกัน ดังนั้นจึงต้องคอยเคลื่อนที่ไปทั่วสนามอยู่ตลอดเวลา

## 3. ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center : C)

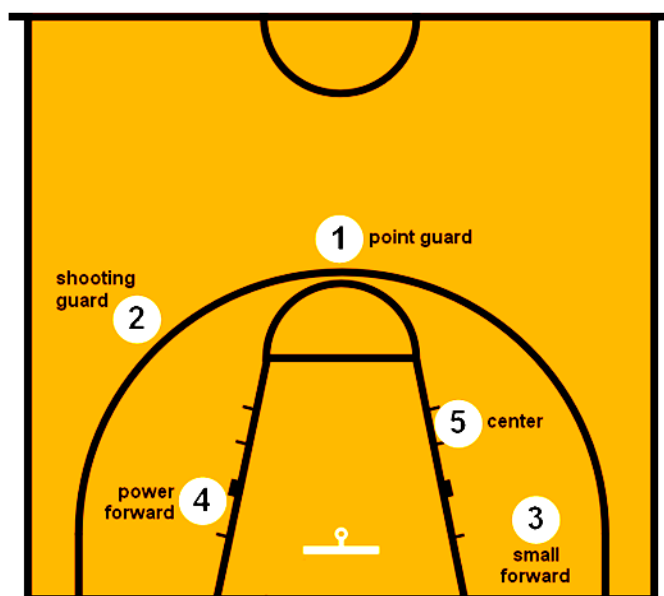
เซ็นเตอร์ส่วนใหญ่จะเป็นผู้เล่นที่สูงสุดในทีม มีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและมีน้ำหนักตัวมาก ในเอ็นบีเอ (NBA) เซ็นเตอร์โดยทั่วไปมีส่วนสูงเฉลี่ย 2.08 เมตร หน้าที่ของเซ็นเตอร์ คือ การใช้ข้อได้เปรียบเรื่องขนาดร่างกายมาทำคะแนน และป้องกันในจุดที่ใกล้ห่วง เซ็นเตอร์ที่มีขนาดใหญ่เคลื่อนไหวได้แป้นได้อย่างชำนาญ มีทั้งความคล่องแคล่ว และความสามารถการชู้ต ถือเป็นสมบัติที่มีค่าของทีม แต่ยังคงเป็นเรื่องที่ถกเถียงกันว่าผู้เล่นแบบไหนถึงเป็นเซ็นเตอร์ที่แท้จริง ตัวอย่างหนึ่งก็คือ เบน วอลเลส (Ben Wallace) ซึ่งเล่นได้ดีที่ตำแหน่งเซ็นเตอร์ แต่หลายคนก็เถียงว่าจริง ๆ แล้วเขาคือเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดที่เล่นผิดตำแหน่ง เนื่องจากส่วนสูงเพียง 2.06 เมตร ทำให้เขาตัวเล็กกว่าเซ็นเตอร์อื่นที่เขาต้องประกบ ผู้เล่นที่สูงที่สุดเท่าที่เคยเล่นในเอ็นบีเอ คือ จอร์จ มูเรซาน (Gheorghe Muresan) สูง 2.31 เมตร

ส่วนผู้เล่นที่สูงที่สุดในประวัติดับเบิลเอ็นบีเอ (WNBA) คือ มาร์โก ไดเด็ค (Margo Dydek) สูง 2.18 เมตร การเล่นในตำแหน่งนี้จะใช้ความหนาของร่างกายในการทำคะแนนและบล็อกการบุกของฝ่ายตรงข้าม เพราะฉะนั้นขนาดของผู้เล่นเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับการเล่นในตำแหน่งนี้ ไม่ได้มีความจำเป็นมากในเรื่องความเร็ว เซ็นเตอร์จะช่วยทำคะแนนในเขตครึ่งวงกลมหรือเขตสองคโดย

อาศัยความแข็งแกร่ง ส่วนทางด้าน การป้องกัน ก็ใช้ความแข็งแกร่งในการบล็อกพื้นที่การเลี้ยงและป้องกันไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทำคะแนนได้ เรื่องที่สำคัญอีกเรื่องก็คือ การรีบาวด์เช่นเดียวกับ

เพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด ซึ่งทีมส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นที่สูงที่สุดในทีมในการเล่นตำแหน่งนี้ มีความเหมาะสมเพื่อใช้ในการกระแทกในการทำคะแนนและรีบาวด์ โดยเซ็นเตอร์เรียกแทนด้วยเลข ' 5 '

นอกจากนี้ ในการเล่นบาสเกตบอล การเรียกชื่อตำแหน่งแต่ละตำแหน่งจะถูกแบ่งโดยพื้นที่ภายในสนาม ซึ่งโดยปกติ ผู้เล่นในตำแหน่งฟอร์เวิร์ดจะยืนอยู่บริเวณด้านซ้ายหรือด้านขวาของห่วงระหว่างบริเวณวงกลมเส้นโยนโทษกับเส้นข้างสนาม ในขณะที่เป็นฝ่ายรุก ผู้เล่นในตำแหน่งฟอร์เวิร์ดจะต้องเป็นผู้เล่นที่ตัวสูงของทีม มีความสามารถในการเคลื่อนไหวที่เร็วในการเข้าทำคะแนนและต้องเตรียมพร้อมเสมอที่จะต้องเข้าไปแย่งลูกบาสเกตบอลหลังจากที่มีการทำคะแนนพลาดผู้เล่นตำแหน่งการ์ดจะยืนอยู่บริเวณระหว่างเส้นกึ่งกลางสนามกับเส้นโยนโทษในขณะที่เป็นฝ่ายรับ และจะต้องเป็นผู้ที่คล่องแคล่วสามารถนำลูกบาสเกตบอลขึ้นมาเพื่อเล่นเกมรุกได้ดี การ์ดจะต้องเป็นผู้ที่สั่งการในขณะที่เล่นเกมรุกและสามารถควบคุมเกมการเล่นของทีม สามารถทำคะแนนในระยะ 5 – 8 เมตรได้ และผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์นี้จะต้องเป็นผู้เล่นที่มีรูปร่างสูงใหญ่ที่สุดในทีม จะเป็นผู้เล่นที่ยืนอยู่บริเวณใกล้ห่วงคะแนนมากที่สุด ผู้เล่นในตำแหน่งนี้จะต้องมีความสามารถในการทำคะแนนบริเวณใกล้ห่วงได้เป็นอย่างดี มีความสามารถในการทำให้ตัวเองพ้นจากการป้องกันเพื่อรับลูกบาสเกตบอลจากเพื่อนร่วมทีมในเกมรุก และในเกมรับต้องสามารถหาพื้นที่ยืนอยู่บริเวณใกล้ๆ ห่วงของตนเองเพื่อที่จะเข้าทำการป้องกันหรือแย่งลูกบาสเกตบอลจากคู่แข่งอีกด้วย (Koester, 2008)

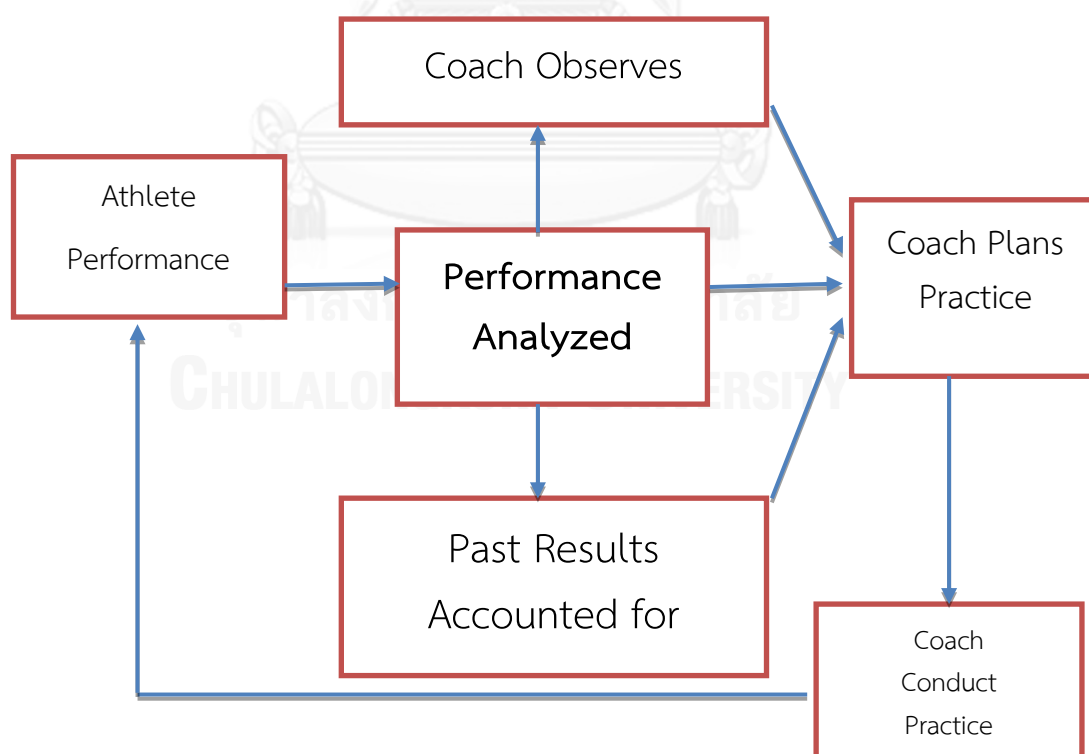


รูปภาพ 1 แสดงภาพสนามและตำแหน่ง



#### 4. ความสำคัญในการวิเคราะห์เกมการแข่งขัน (Game Analysis)

James (2006) กล่าวว่างานหลักของโค้ชคือการวิเคราะห์สมรรถภาพและให้ผลย้อนกลับกับนักกีฬาเพื่อที่จะพัฒนา ฟุตบอล แก่ไข เทคนิคและแทคติกที่จำเป็นในการแข่งขันให้ดีขึ้น การทำงานในขั้นต้นของการวิเคราะห์เกมการแข่งขันนั้นเพื่อที่จะเป็นการดูข้อมูลสมรรถภาพโดยรวมของทีมหรือสำหรับตัวผู้เล่น ข้อมูลด้านสมรรถภาพที่ได้รับมานั้นสามารถนำไปวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational Analysis) ผ่านการบันทึกข้อมูล ซึ่งความสามารถในการวิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของทีมตนเองและทีมคู่แข่งนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถส่งผลให้ได้รับชัยชนะ โดยการที่จะเป็นโค้ชที่ประสบความสำเร็จ จะต้องพร้อมรับมือกับเหตุการณ์ต่างๆที่อาจเกิดขึ้นได้กับผู้เล่นภายในทีม ซึ่งนอกจากผู้ฝึกสอนจะต้องสื่อสารความเข้าใจการวางแผนในทีมตนเอง รวมไปถึงหน้าที่ของแต่ละบุคคลอย่างละเอียดแล้ว ผู้ฝึกสอนยังต้องอธิบายถึงจุดเด่น จุดด้อยของคู่แข่ง Graham Henry (2001) กล่าวว่าการศึกษาสมรรถภาพทางการกีฬา (Sport Performance Analysis) นั้นเป็นสิ่งที่ผู้ฝึกสอนหรือนักวิทยาศาสตร์การกีฬาประจำทีมต้องทำและพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ Nettleton and Sandstrom (1963) ได้กล่าวว่า “โปรแกรมฝึกซ้อมที่ดียิ่งจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ฝึกสอนในการวิเคราะห์นักกีฬาแต่ละคนโดยเฉพาะขณะเกมการแข่งขัน” และผู้ฝึกสอนไม่ว่าจะอยู่ในระดับไหนต้องทำการวิเคราะห์ผู้เล่นขณะแข่งขัน (Live Analysis) ว่าควรปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ สามารถปรับปรุงให้ส่งผลดีกับทีมมากที่สุด ด้วยวิธีไหน แก้ไขอย่างไร และสามารถนำมาเจาะลึกรายละเอียดเพื่อปรับปรุงการฝึกซ้อมทางด้านเทคนิคในช่วงที่แข่งขันจบไปแล้ว (Post Analysis) ดังแผนภูมิรูปแบบการฝึกของ Franks and Gary (1986)



แต่อย่างไรก็ตามการให้นักกีฬาทำการสังเกตตนเองและการจดจำเพื่อนำมาปรับปรุงในภายหลังนั้น มีการพิสูจน์ว่ายังไม่มีความน่าเชื่อถือมากพอในการให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงเทคนิคและแทคติกหรือพฤติกรรม (Franks and Gary, 1986) ดังนั้นการจัดเก็บข้อมูลการวิเคราะห์เกมการแข่งขัน ส่วนใหญ่จะใช้ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเทป หรือไฟล์วิดีโอมาใช้ในการวิเคราะห์ ซึ่งสามารถที่จะสังเกตและบันทึกค่าสมรรถภาพทางการกีฬาที่เกี่ยวข้องและที่สำคัญ สามารถนำค่าที่บันทึกได้ออกมาเป็นข้อมูลเชิงปริมาณซึ่งมีลักษณะที่สอดคล้องกัน (Hughes and Bartlett, 2002) แต่ในปัจจุบันการวิเคราะห์จากไฟล์วิดีโอเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอกับเวลาที่กระชั้นชิดและการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก จึงทำให้มีการพัฒนาโปรแกรมให้มีความสามารถในการวิเคราะห์และจัดการฐานข้อมูลได้เป็นระบบ สามารถตอบสนองได้รวดเร็วทันใจมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์เกมการแข่งขันคือ ข้อมูลทางด้านสถิติของทีมเป็นค่าในด้านต่างๆ ซึ่งสามารถนำวางแผน ปรับปรุงด้านเทคนิค แทคติก เพื่อสร้างยุทธวิธีใหม่ๆ (Hughes, 1986) เน้นความสำคัญของการที่ผู้ฝึกสอนให้ผลย้อนกลับไปให้นักกีฬา ส่งผลให้มีการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น นั่นก็คือความสำคัญของการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational Analysis)

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Remmert (2003) ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขันโดยทำการศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมการบุกโดยใช้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มในการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับที่มีความสามารถสูงอ้างอิงจากพื้นฐานของรูปแบบ (Model) ทางกระบวนการที่สัมพันธ์กัน ซึ่งรูปแบบนี้จะแสดงถึงผลย้อนกลับทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการบุกและการตั้งรับของนักกีฬา โดยเฉพาะการใช้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มในการบุก ในเกมการแข่งขันปกติโดยมีรูปแบบการป้องกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเกมการแข่งขันบาสเกตบอลในระดับนานาชาติที่มีความสามารถสูง จำนวน 60 เกมการแข่งขัน โดยใช้ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์วีดีโอ เอเอส (VDO AS) ทำการวิเคราะห์จากวิดีโอเทปที่บันทึกภาพการแข่งขัน

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการบุกจะใช้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มจำนวน 2 คน 3 คนและ 4 คน จะใช้การสกรีน (Screen) ซึ่งประสบผลสำเร็จสูงสุด ซึ่งผลย้อนกลับทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมาจากการบุกโดยการใช้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มจะถูกใช้ใน เกมการแข่งขันปกติโดยมีรูปแบบการป้องกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งจะมีค่าร้อยละที่แสดงออกทางพฤติกรรมคือ ความตั้งใจและการเตรียมตัวคิดเป็นร้อยละ 67.30 การซ้อนกันของตำแหน่งคิดเห็นร้อยละ 69.20 และการจบการทำคะแนนด้วยความสามารถเฉพาะตัวคิดเป็นร้อยละ 75.80 และเทคนิคการโยกหลอก (Fake) จะทำให้การรุกมีความซับซ้อนมากขึ้น ยากต่อทีมที่ป้องกัน ซึ่งการวิเคราะห์พฤติกรรมการบุกโดยใช้แทคติกการเล่นเป็นกลุ่มอ้างอิงจากพื้นฐานรูปแบบทางกระบวนการที่สัมพันธ์กัน ความพยายามในการบุกจะมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 0.80 คะแนนต่อการบุกในแต่ละครั้ง และเมื่อสิ้นสุดการบุกจะมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 1.04 คะแนนต่อการบุกในแต่ละครั้ง

Garefis et al. (2006) ได้ศึกษาการประเมินสถานการณ์ในการบุกแบบตัวต่อตัวเพื่อศึกษาการเล่นบาสเกตบอลในปัจจุบัน โดยวิเคราะห์จากเกมการแข่งขัน 46 เกม จากการชิงแชมป์บาสเกตบอลชายในทวีปยุโรปประจำปี 2001 ที่ประเทศตุรกีจำนวน 20 เกม และปี 2003 ที่ประเทศสวีเดน จำนวน 26 เกม ซึ่งการบุกทั้งหมดจำนวน 7,302 ครั้ง ได้ถูกวิเคราะห์ดังนี้ วิธีการบุกที่ประสบผลสำเร็จ วิธีการบุกตัวต่อตัวที่ใช้เป็นส่วนมาก และความสัมพันธ์ในแต่ละตำแหน่งของผู้เล่นความถี่การบุกตัวต่อตัวในแต่ละตำแหน่งนั้นมีความเกี่ยวข้องกับทีมชนะหรือแพ้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสถิติอนพารามेटริกซ์ เทสต์ ไคแอสควร์ (chi-square) ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

ผลการวิจัยพบว่า การบุกแบบตัวต่อตัวนั้น การหันหน้าเข้าหาห่วงเป็นวิธีที่ประสบผลสำเร็จ ผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด พอยท์การ์ด ชู้ตติ้งการ์ด และ สมอลฟอร์เวิร์ด จะใช้การบุกแบบตัวต่อตัวโดยการหันหน้าเข้าหาห่วง ขณะที่ผู้เล่นในตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ดและเซ็นเตอร์จะการเอาหลังพิงเข้าชนมากกว่าผู้เล่นตำแหน่งอื่น การบุกแบบตัวต่อตัวเป็นการบุกที่โค้ชมักจะเลือกใช้มากที่สุด

Sampaio et al. (2007) ได้ทำการวิเคราะห์การประเมินผลความแตกต่างทางสถิติระหว่างผู้เล่นในตำแหน่งการ์ด ตำแหน่งฟอร์เวิร์ดและตำแหน่งเซ็นเตอร์ในกีฬบาสเกตบอลจากสามลีกอาชีพ ได้แก่ ลีกเอ็นบีเอ (NBA : National Basketball Association) ลีกบาสเกตบอลสูงสุดในประเทศอเมริกา ลีกเอซีบี (ACB : Asociacion de Clubs Baloncesto) ลีกที่ดีที่สุดในยุโรปที่ประเทศสเปน และลีกแอลซีบี (LCB : Liga de Clubes de Basquetebol) ในประเทศโปรตุเกส ซึ่งอ้างอิงถึงความแตกต่างของแต่ละลีกจะช่วยให้โค้ชสามารถสังเกตและปรับปรุง ระบบแบบแผนการสรรหาผู้เล่นให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับลีกเพิ่มมากขึ้น มีการเก็บรวบรวมข้อมูลในปี 2000-2001 จำนวน 5 เกม ในรอบเพลย์-ออฟ ฟินอล (Play-Off Final) จากลีก NBA จากลีก ACB จำนวน 3 เกม และ ลีก LCB จำนวน 4 เกม ซึ่งนักกีฬาในแต่ละลีก การศึกษาวิเคราะห์ระบุให้เห็นถึงความแตกต่างกันระหว่างลักษณะสถิติกับตำแหน่งของผู้เล่น

ผลการวิจัยพบว่า ในลีก LCB ผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์ และตำแหน่งการ์ด มีความแตกต่างกันในการตั้งรับโดยเน้นความสำคัญที่การบล็อก (Block) และการรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายตั้งรับ (Defensive Rebounds) ไม่เน้นในการชู้ต 3 คะแนน (3-Point Field-Goals) ในลีก ACB ผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์ และตำแหน่งการ์ด มีความแตกต่างกันในการบุก โดยเน้นความสำคัญที่ แอสซิสต์ (Assists) และการชู้ตในระยะ 3 คะแนน (3-Point Field-Goals) ทั้งที่ชู้ตลงและไม่ลง และไม่เน้นในการรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายบุก (Offensive Rebound) ในลีก NBA ผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์ และตำแหน่งการ์ด มีหน้าที่แตกต่างกันในการบุก โดยเน้นความสำคัญที่การรีบาวด์ขณะเป็นฝ่ายบุก (Offensive Rebound) และไม่เน้นการ แอสซิสต์ (Assists) และไม่ประสบความสำเร็จในการชู้ตลูก 3 คะแนน (3-Point Field-Goals)

จากการวิเคราะห์ 3 ลีก ทำให้ทราบถึงเปอร์เซ็นต์ในระดับสูงของสมรรถภาพทั้งหมดจากการแบ่งประเภทของการประสบความสำเร็จในการเล่น ดังต่อไปนี้ลีก LCB คิดเป็นร้อยละ 86 ลีก ACB คิดเป็นร้อยละ 74 และลีก NBA คิดเป็นร้อยละ 85 โดยทั่วไปผู้เล่นมีความสัมพันธ์ทางสถิติที่หลากหลายขึ้นอยู่กับตำแหน่งของผู้เล่น อาจเป็นเพราะว่าความแตกต่างด้านสรีรวิทยาสัดส่วนร่างกายเป็นเงื่อนไขในการเข้าทำคะแนน โค้ชสามารถนำผลการวิเคราะห์ไปเสริมความสำคัญด้านความเชื่อมั่น

เพราะความแตกต่างของผู้เล่นมีผลต่อการแสดงออกทางความสามารถของทีม และประเมินการ แสดงออกทางความสามารถของผู้เล่นตามตำแหน่งของการเล่น ในทางตรงกันข้ามรูปแบบ (model) ความแตกต่างกันนี้สามารถช่วยในการสรรหาตัวผู้เล่น และปรับปรุงโปรแกรมการฝึกซ้อมต่าง ๆ

สรุปได้ว่าเกมการแข่งขันที่ทีมผู้เล่นเป็นฝ่ายรุกนั้นเล่นเป็นทีมเป็นกลุ่ม หรือมีการ ประสานงานร่วมมือกันระหว่างผู้เล่นทีมเดียวกันจะได้รับผลสำเร็จสูงกว่าทีมที่ไม่ได้มีการ อีกทั้งยัง รวมไปถึงการเล่นในรูปแบบแอสซิส และการชู้ต 3 คะแนนซึ่งจะพบได้ในลีกระดับสูง

## 5.2 งานวิจัยในประเทศ

เทพรัตน์ วิโนทัย (2542) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากวิดีโอเทปบันทึกการแข่งขัน โดย ทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงชิงชนะเลิศแห่ง เอเชีย ซึ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้เพื่อทราบรูปแบบการรุกและการป้องกันและผลสำเร็จใน การรุกและการป้องกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขัน ชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย ครั้งที่ 17 ระหว่างวันที่ 27 เมษายนถึงวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2540 ณ อาคารนิมิบุตร ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจำนวน 6 ทีมในประเภตดิวิชั่น 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 คิดเป็น ร้อยละ 12.63 ผลสำเร็จของการรุกมากที่สุด ได้แก่ การรุกแบบรวดเร็วคิดเป็นร้อยละ 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 การป้องกันแบบ บีบบังคับ คิดเป็นร้อยละ 0.86 ผลสำเร็จของการป้องกันมากที่สุด ได้แก่การป้องกันแบบโซน 1-3-1 คิดเป็นร้อยละ 65.62 อันดับที่ 2 ได้แก่ การป้องกันแบบคนต่อคน คิดเป็นร้อยละ 51.96 อันดับที่ 3 ได้แก่ การป้องกันแบบบีบบังคับ คิดเป็นร้อยละ 50.00

วาสนา ศิริบัวพันธ์ (2546) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดย ทำการศึกษาวิเคราะห์วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 ซึ่ง วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อวิเคราะห์วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 ด้วยวิธีการรุก 7 วิธีที่ใช้ ประกอบด้วย

- 1) ผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง
- 2) ผู้เล่นที่มีลูกบอลใช้จังหวะการหมุนตัวเพื่อยิงประตู
- 3) ผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู

- 4) ผู้เล่นที่ไม่มีลูกบอลวิ่งตัดมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งให้ยิงประตู
- 5) ผู้เล่นทำก้าน้ำให้เพื่อนร่วมทีมเข้ายิงประตู
- 6) การแย่งลูกบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จแล้วได้ลูกบอลยิงประตู
- 7) การยิงประตูโทษ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นทีมบาสเกตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 ที่เข้ารอบ 4 ทีมสุดท้าย ได้แก่ ทีมกรุงเทพมหานคร ทีมนครราชสีมา ทีมพัทลุง และทีมตาก ผลการวิจัยพบว่า

1. วิธีการรุกที่ทุกทีมใช้มากที่สุด คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตู โดยใช้การรุก 256 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 33.60 รองลงมาคือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเอง และวิธีการรุกโดยการยิงประตูโทษ โดยใช้การรุกจำนวน 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 รองลงมาคือ วิธีการรุกโดยการแย่งลูกบอลของฝ่ายรุกหลังจากการยิงประตูไม่สำเร็จแล้วได้ลูกบอลยิงประตูและวิธีการรุกโดยผู้เล่นทำก้าน้ำให้เพื่อนร่วมทีมเข้ายิงประตู โดยประสบผลสำเร็จ 26 ครั้ง จากทั้งหมด 49 ครั้ง และ 8 ครั้ง จากทั้งหมด 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.06 และ 40.00 ตามลำดับ

วรเชษฐ์ รัตนราศี (2547) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20 ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากเลือกแบบเจาะจงเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลจำนวน 48 คนจากทีมเข้ารอบ 4 ทีมสุดท้าย ได้แก่ ทีมเชียงใหม่ ทีมขอนแก่น ทีมนครราชสีมา และทีมกรุงเทพมหานคร ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการบันทึกเทปวิดีโอที่ศึกรอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศแล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

#### 1. รูปแบบการรุก

- 1.1 รูปแบบการรุกที่ใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว จำนวน 217 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.66
- 1.2 รูปแบบการรุกที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ รูปแบบการรุกแบบรวดเร็วจำนวน 144 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 52.53
- 1.3 รูปแบบการรุกที่ทีมชนะใช้มากที่สุด คือรูปแบบการรุกแบบรวดเร็ว 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 รูปแบบการป้องกันแบบโชน 1-3-1 จำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.66

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

2.4 ผลสำเร็จในการป้องกันที่ทีมชนะ คิดเป็นร้อยละ 50.38

อดุลย์ หมื่นสมาน (2549) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่น และทีมชาติบราซิล ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่น และทีมชาติบราซิล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ทีมชาติไทยแชมป์ฟุตบอลซีเกมส์ ครั้งที่ 22 ที่ประเทศเวียดนาม จากการแข่งขันจำนวน 5 นัด ทีมชาติญี่ปุ่น แชมป์ฟุตบอลเอเชียนคัพ ครั้งที่ 13 ที่ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จากการแข่งขันจำนวน 6 นัด และทีมชาติบราซิลแชมป์ฟุตบอลโลกครั้งที่ 17 ที่ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ จากการแข่งขันจำนวน 7 นัด ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผ่นวีซีดีบันทึกการแข่งขัน โดยเปิดดูภาพซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากเครื่องเล่นวีซีดี แล้วนำมาเขียนเป็นแผนผังรูปภาพของแบบแผนการทำประตูฟุตบอลและบันทึกข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องลงในแบบบันทึกข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ใช้มากที่สุดในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น เมื่อรวมทั้งสามชาติ คือ แบบแผนการส่งจากด้านข้าง คิดเป็นร้อยละ 42.54 รองลงมาคือ การส่งทะลุแนวป้องกัน คิดเป็นร้อยละ 25.37 และแบบแผนที่ใช้ น้อยที่สุดคือ การส่งลูกหลัง คิดเป็นร้อยละ 2.98 ในขณะที่แบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ใช้มากที่สุดจากการเริ่มต้นเล่นใหม่คือ ลูกเตะโทษจังหวะเดียว คิดเป็นร้อยละ 36.36 รองลงมาคือ ลูกเตะโทษสองจังหวะ คิดเป็นร้อยละ 32.73 และแบบแผนที่ใช้ น้อยที่สุดคือ ลูกเตะโทษ ณ จุดเตะโทษ คิดเป็นร้อยละ 3.64

2. เมื่อเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลแต่ละแบบแผนในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่นพบว่า การส่งจากด้านข้างคิดเป็นร้อยละ 30.00 เป็นแบบแผนการทำประตูฟุตบอลที่ได้ประตูมากที่สุดของทีมชาติบราซิล เช่นเดียวกับทีมชาติญี่ปุ่นที่ได้ประตูมากที่สุดจากการส่งจากด้านข้างคิดเป็นร้อยละ 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 วินาที คือ เวลาที่ใช้ในการครอบครองบอลก่อนจะมีการทำประตูฟุตบอลในขณะที่อยู่ระหว่างการเล่น คิดเป็นร้อยละ 34.32 แต่จากการเริ่มต้นเล่นใหม่ใช้เวลาเพียง 1-2 วินาที คิดเป็นร้อยละ 85.45

จิรวัดน์ สัทธรรม (2555) ทำการศึกษาความแม่นยำในการยิงประตูบาสเกตบอลในระยะทิศทางลักษณะการยิงประตู ตำแหน่งของผู้เล่น ทีมแพ้มิซนะ และช่วงเวลาของการแข่งขัน กลุ่มตัวอย่างคือนักกีฬาบาสเกตบอลชายที่ยิงประตูบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 40 พบว่า มีความแม่นยำมากที่สุดในระยะใกล้คิดเป็นร้อยละ 49.14 แม่นยำระยะกลางรองลงมาคิดเป็นร้อยละ 44.22 และระยะไกลมีความแม่นยำน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.23 หากพิจารณาจากตำแหน่ง ตำแหน่งเซ็นเตอร์มีความแม่นยำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 45.64 ตำแหน่งการ์ด มีความแม่นยำคิดเป็น ร้อยละ 41.27 และตำแหน่งปีก มีการยิงประตูมากที่สุดแต่มีความแม่นยำน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.43 เมื่อพิจารณาจากช่วงเวลา ช่วงที่มีความแม่นยำในการยิงประตูมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 45.22 คือ ควอเตอร์ที่ 4 มีความแม่นยำรองลงมา คิดเป็นร้อยละ 43.47 คือ ควอเตอร์ที่ 3 มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 41.75 คือ ควอเตอร์ที่ 1 และช่วงเวลาที่มีความแม่นยำน้อยที่สุดคือ ควอเตอร์ที่ 2 มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 38.54 เมื่อมองถึงผลแพ้ชนะพบว่า ทีมชนะมีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 44.77 และทีมแพ้มิมีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 39.47

ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์ (2552) ได้ทำการวิจัยเชิงวิเคราะห์จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ครั้งที่ 29 ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาศึกษาวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนและปัจจัยในการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ครั้งที่ 29 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่ง จำนวน 7 ทีมได้แก่ ทีมชาติจีน ทีมชาติแองโกลา ทีมชาติกรีซ ทีมชาติสเปน ทีมชาติเยอรมนี ทีมชาติออสเตรเลีย และทีมชาติอาร์เจนตินา รวม 8 เกมการแข่งขัน ทำการรวบรวมข้อมูลโดยนำแผ่นวีดีทัศน์การแข่งขันมาแปลงเป็นไฟล์วิดีโอและใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.5 ทำการบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องลงในคอมพิวเตอร์ นำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ (LSD) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบแผนการทำคะแนนบาสเกตบอลที่นิยมใช้มากที่สุดในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29 ในภาพรวมของทีมชาติสหรัฐอเมริกาและทีมคู่แข่งชั้นคือ แบบแผนเลี้ยงแล้วยิง (20.87%) ตำแหน่งผู้เล่นที่ใช้ในการทำคะแนนมากที่สุดคือ ชู้ตติงการ์ด(30.51%) แทคติกการทำประตูที่ใช้มากที่สุดคือ ชู้ตไรท์อเวย์ (79.63%) เทคนิคการทำประตูที่ใช้มากที่สุดคือ จัมพ์ชอต (59.60%) พื้นที่ที่ใช้ในการทำประตูมากที่สุดคือ พื้นที่บริเวณ เขต 3 วินาที อยู่ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู (17.52%) และ 2 วินาที เป็นช่วงของระยะเวลาที่ใช้ในแบบแผนการทำประตูมากที่สุด (20.70%) และยังพบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลที่ค้นพบใหม่นอกจากที่เคยใช้คือ แบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนอีกคนยิง มีการใช้ในการแข่งขันสูงถึง 72 ครั้ง (6.04%)

2. เมื่อทำการเปรียบเทียบแบบแผนการทำคะแนนบาสเกตบอลพบว่า แบบแผนที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง (95 คะแนน) รองลงมาคือ ส่งให้เพื่อนยิง (87 คะแนน) และแบบแผนเลี้ยงแล้วยิง (79 คะแนน) ส่วนแบบแผนที่ทีมคู่แข่งชั้นทำคะแนนได้มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เลี้ยงแล้วยิง (112 คะแนน) รองลงมาคือ เลี้ยงแล้วส่งให้เพื่อนยิง (65คะแนน) และแบบแผนเพื่อนสกรีนให้เลี้ยงแล้วยิง (60คะแนน) และแบบแผนเลี้ยงแล้วยิงมีค่าเฉลี่ยผลสำเร็จในการทำประตูมากกว่าทุกแบบแผนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

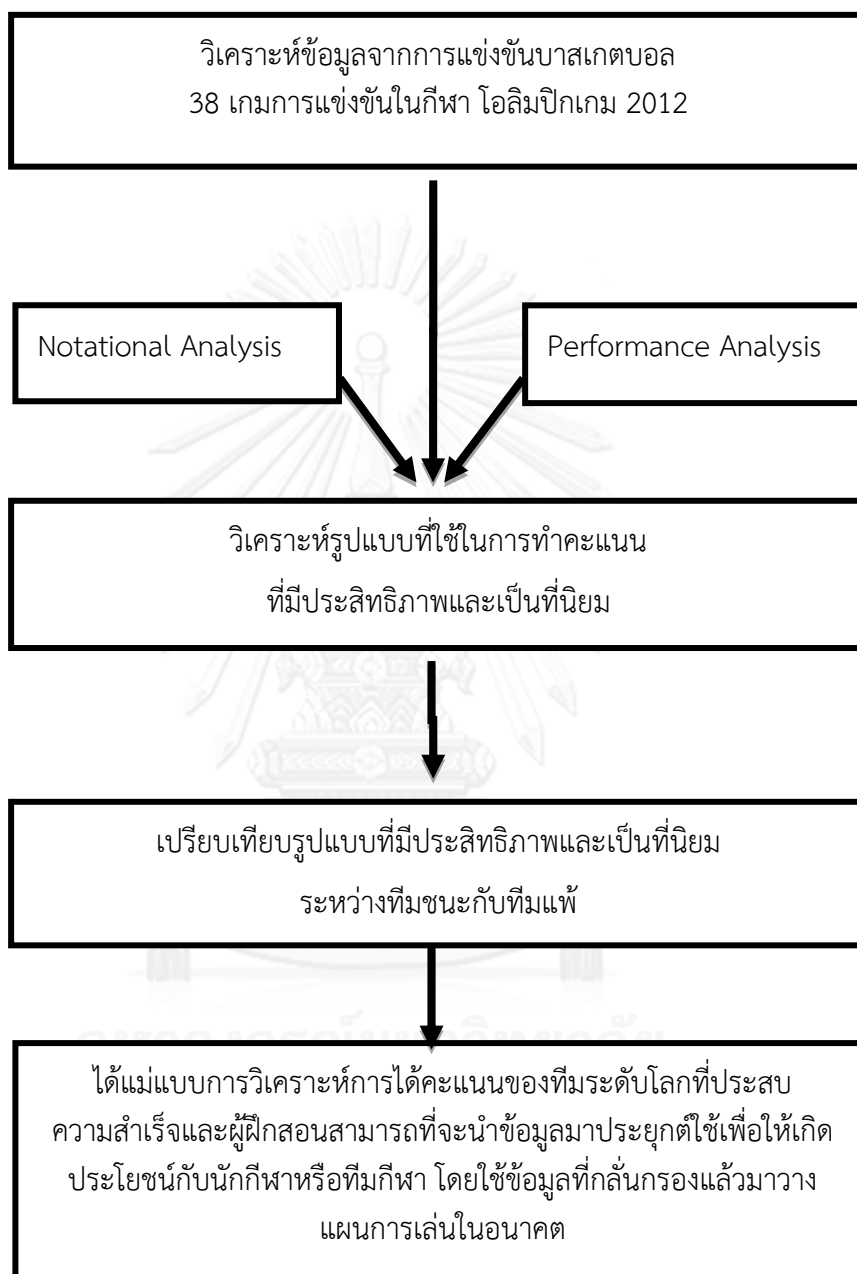
3. เมื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำประตูบาสเกตบอลพบว่า ทีมชาติสหรัฐอเมริกาได้ประตูมากที่สุดมาจากตำแหน่งที่ชู้ตติงการ์ด (105 ประตู) ในขณะที่ทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้มากที่สุดจากตำแหน่งเพาเวอร์ฟอร์เวิร์ด (55 ประตู) โดยแทคติกการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดคือ แทคติกชู้ตไรท์อเวย์ (265 ประตู) เช่นเดียวกันกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (172 ประตู) ซึ่งเทคนิคการทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดคือ เทคนิคจัมพ์ชอต (128 ประตู) เช่นเดียวกันกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (116 ประตู) ส่วนพื้นที่การทำประตูที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาทำประตูได้มากที่สุดมาจากพื้นที่บริเวณเขต 3 วินาที ระหว่างเส้นโทษกับห่วงประตู (66 ประตู) เช่นเดียวกันกับทีมคู่แข่งชั้นทำประตูได้ (52 ประตู) และ 3 วินาที เป็นช่วงของระยะเวลาที่ทีมชาติสหรัฐอเมริกาใช้ในแบบแผนแล้วได้ประตูมากที่สุด (64 ประตู) ซึ่งแตกต่างกับทีมคู่แข่งชั้นคือ 2 วินาที (53 ประตู)

3. วิธีการรุกที่ไม่ประสบความสำเร็จมากที่สุด คือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่ไม่มีลูกบอลวิ่งตัดมารับลูกบอลจากผู้เล่นที่มีลูกบอลส่งให้ยิงประตูโดยไม่ประสบความสำเร็จ 17 ครั้ง จากทั้งหมด 24 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 70.83 รองลงมาคือ วิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลเลี้ยงเข้ายิงประตูด้วยตัวเองและวิธีการรุกโดยผู้เล่นที่มีลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่าทำการยิงประตูโดยไม่ประสบความสำเร็จ 161 ครั้ง จากทั้งหมด 234 ครั้ง และ 157 ครั้ง จากทั้งหมด 256 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.80 และ 61.33 ตามลำดับ

สรุปได้ว่ากรบุกเพื่อทำคะแนนนั้นมีหลายรูปแบบเพียงแต่ทีมหรือผู้ฝึกสอนจะเลือก รูปแบบใดมาปรับใช้ให้เข้ากับทีมเพื่อสร้างความได้เปรียบให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ซึ่ง มีทั้งแบบแผนการเล่น รวมไปถึงแบบแผนในการเล่นแบบต่างๆ



## กรอบแนวความคิดในการวิจัย



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการทำคะแนนที่ได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ” เป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) ซึ่งผู้วิจัยมีการกำหนดข้อมูลที่ใช้ในการทำการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายที่ได้รับการคัดเลือกเข้าแข่งขัน ในกีฬาโอลิมปิกเกม 2012 ระหว่างวันที่ 29 กรกฎาคม 2012 – 12 สิงหาคม 2012 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ จำนวน 12 ทีม ได้แก่ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ทีมชาติฝรั่งเศส ทีมชาติอาร์เจนตินา ทีมชาติลิทัวเนีย ทีมชาติไนจีเรีย ทีมชาติตูนิเซีย ทีมชาติรัสเซีย ทีมชาติบราซิล ทีมชาติสเปน ทีมชาติออสเตรเลีย ทีมชาติจีน และทีมชาติสหราชอาณาจักร โดยวิเคราะห์การแข่งขันจากไฟล์วิดีโอบันทึกการแข่งขันทั้งหมด 38 เกมการแข่งขัน ดังนี้

เกมการแข่งขันในรอบแบ่งกลุ่ม

กลุ่ม A (จำนวน 15 เกมการแข่งขัน)

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติฝรั่งเศส      |
| 2. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติอาร์เจนตินา   |
| 3. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติลิทัวเนีย     |
| 4. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติไนจีเรีย      |
| 5. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติตูนิเซีย      |
| 6. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติฝรั่งเศส กับอาร์เจนตินา         |
| 7. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติฝรั่งเศส กับทีมชาติลิทัวเนีย    |
| 8. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติฝรั่งเศส กับทีมชาติไนจีเรีย     |
| 9. เกมการแข่งขัน  | ระหว่างทีมชาติฝรั่งเศส กับทีมชาติตูนิเซีย     |
| 10. เกมการแข่งขัน | ระหว่างทีมชาติอาร์เจนตินา กับทีมชาติลิทัวเนีย |

11. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติอาร์เจนตินา กับทีมชาติไนจีเรีย
12. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติอาร์เจนตินา กับทีมชาติตูนิเซีย
13. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติลิทัวเนีย กับทีมชาติไนจีเรีย
14. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติลิทัวเนีย กับทีมชาติตูนิเซีย
15. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติไนจีเรีย กับทีมชาติตูนิเซีย

กลุ่ม B (จำนวน 15 เกมการแข่งขัน)

16. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติบราซิล
17. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติสเปน
18. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติออสเตรเลีย
19. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติสหราชอาณาจักร
20. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติจีน
21. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติบราซิล กับทีมชาติสเปน
22. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติบราซิล กับทีมชาติออสเตรเลีย
23. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติบราซิล กับทีมชาติสหราชอาณาจักร
24. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติบราซิล กับทีมชาติจีน
25. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติสเปน กับทีมชาติออสเตรเลีย
26. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติสเปน กับทีมชาติสหราชอาณาจักร
27. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติสเปน กับทีมชาติจีน
28. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติออสเตรเลียกับทีมชาติสหราชอาณาจักร
29. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติออสเตรเลียกับทีมชาติจีน
30. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติสหราชอาณาจักรกับทีมชาติจีน

เกมการแข่งขันในรอบแปดทีม (จำนวน 4 เกมการแข่งขัน)

31. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซีย กับทีมชาติลิทัวเนีย
32. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติฝรั่งเศส กับทีมชาติสเปน
33. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติบราซิล กับทีมชาติอาร์เจนตินา
34. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติอเมริกา กับทีมชาติออสเตรเลีย

เกมการแข่งขันในรอบรองชนะเลิศ (จำนวน 2 เกมการแข่งขัน)

35. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติอาร์เจนตินา กับทีมชาติอเมริกา

36. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติสเปน กับทีมชาติรัสเซีย

เกมการแข่งขันในรอบชิงอันดับ 3 (จำนวน 1 เกมการแข่งขัน)

37. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติรัสเซียกับทีมชาติอาร์เจนตินา

เกมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ (จำนวน 1 เกมการแข่งขัน)

38. เกมการแข่งขัน ระหว่างทีมชาติอเมริกากับทีมชาติสเปน

### ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการขั้นตอนในการทำวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

#### ขั้นที่ 1 ศึกษาเทคนิคและรูปแบบการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เอกสารแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Notational analysis) และแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา (Sport Performance analysis) ศึกษาวิเคราะห์เทคนิคการทำได้คะแนนแบบต่างๆ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการยิงบอลในกีฬาบาสเกตบอล จากหนังสือ วารสาร เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่างๆ รวมถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาบาสเกตบอล ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ได้แก่ ศาสตร์ด้านการเป็นโค้ชบาสเกตบอล (Basketball Coaching) ด้านเทคนิคและแทคติกในกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Technical & Tactical skill) ศาสตร์ทางการวิเคราะห์เกมการแข่งขันในกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Match Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลที่พบจากหนังสือ วารสาร เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยจากศาสตร์สาขาต่างๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

#### ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนน

การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) เริ่มจากจัดหาเทปบันทึกการแข่งขันทีมบาสเกตบอลชายรอบมหกรรม โอลิมปิกเกมส์ 2012 ปี พ.ศ. 2555 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ จำนวน 38 เกมการแข่งขัน กำหนดชุดหมวดหมู่ในการบันทึกข้อมูลและสร้างรูปแบบชุดข้อมูล (Category Set) เพื่อใช้ในการบันทึกผลการวิเคราะห์ข้อมูลลงในโปรแกรม Focus X2 เพื่อใช้บันทึกข้อมูลการวิเคราะห์ผ่านคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Focus X2 วิเคราะห์ข้อมูลจากภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน พร้อมบันทึกข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องผ่านโปรแกรม Focus X2 โดยการทำคะแนน 1 ครั้ง ผู้วิจัยทำการพิจารณาภาพโดยวิเคราะห์รูปแบบในการได้คะแนนที่นักกีฬาแสดงออกในแต่ละครั้ง ตามรูปแบบชุดข้อมูล (Category Set) จนครบทุกเงื่อนไขดังนี้

ข้อมูลที่จะทำการวิเคราะห์ประกอบด้วย 1. รูปแบบการทำคะแนน 11 รูปแบบ 2. เทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน 6 เทคนิค 3. แทคติกในการเข้าทำคะแนน 3 แทคติก 4. พื้นที่ในการทำคะแนน 9 พื้นที่ เมื่อวิเคราะห์และบันทึกข้อมูลครบตามรูปแบบชุดข้อมูล (Category Set) แล้วจึงเริ่มการวิเคราะห์และบันทึกข้อมูลการทำคะแนนครั้งต่อไปจนครบทุกครั้ง ทั้งหมด 38 เกมการแข่งขันนำข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์มาทำการจัดหมวดหมู่ แยกประเภท แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียงของรูปแบบในการได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอล

### ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบเพื่อหาสาเหตุในการทำคะแนนนั้นประสบผลสำเร็จ

เมื่อได้ข้อมูลจากโปรแกรมการวิเคราะห์ขั้นสูง (Focus X2) แล้ว ข้อมูลที่ได้จะแสดงค่าร้อยละของเทคนิคและแทคติก รวมไปถึงรูปแบบที่ทีมระดับโลกใช้ในการทำคะแนนและประสบผลสำเร็จ ซึ่งการวิเคราะห์หาสาเหตุในการได้คะแนนในแต่ละทีมจะประกอบด้วย 1. ด้านเทคนิค ได้แก่ การชู้ตเข้าทำคะแนนในแบบต่างๆ 2. ด้านแทคติก ได้แก่ การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง หรือเพื่อนส่งให้ทำคะแนนซึ่งในแต่ละเกมการแข่งขันต้องใช้ความสามารถทั้งสองด้านมารวมกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการวิเคราะห์สาเหตุในการทำคะแนนที่ประสบผลสำเร็จโดยพิจารณาในด้าน 1. เทคนิคที่ทีมระดับโลกเลือกใช้และได้คะแนน 2. รูปแบบแทคติกที่ทีมระดับโลกเลือกใช้ในการเล่นและได้คะแนน และจากการพิจารณาใน 2 ด้านนี้จะทำให้ผู้วิจัยสามารถแสดงรูปแบบที่ช่วยในการได้คะแนนที่ประสบผลสำเร็จในทีมบาสเกตบอลระดับโลกได้

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ส่วนแรกใช้สถิติสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอเป็นตารางความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard-Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลความสัมพันธ์ผลในการใช้รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance) โดยถ้าพบความแตกต่างจึงเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการแอล เอส ดี (LSD) และทดสอบรายคู่ที่เป็นอิสระจากกัน (Independent-Samples t-test) ซึ่งทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหาความสัมพันธ์โดยใช้ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) โดยใช้ข้อมูลจากการบันทึกไฟล์ภาพวิดีโอ จากนั้นทำการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมวิเคราะห์สมรรถภาพทางการกีฬา Focus x2 และโปรแกรมทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS statistic version 17) ในการประมวลผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. ไฟล์วิดีโอบันทึกการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน
3. โปรแกรม Focus X2 (โปรแกรมคอมพิวเตอร์ใช้ในการวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา)
4. โปรแกรมทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS statistic version 17)

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนและเป็นที่ยอมรับของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลและนำผลการวิเคราะห์รูปแบบการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายทั้ง 3 รูปแบบ 6 เทคนิค ได้แก่ รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วทำคะแนน รูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนน รูปแบบยิงลูกโทษ และเทคนิคทั้ง 6 เทคนิค ได้แก่ จัมพ์ชอต, เลย์อัพ, ดังก์, ชุก แท็ปและยิงลูกโทษ โดยนำเทปบันทึกภาพการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชาย โอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน นำมาวิเคราะห์ผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS statistic version 17) หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยแบ่ง เป็น 4 ตอน ดังนี้

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยรวมของทุกเกมการแข่งขัน

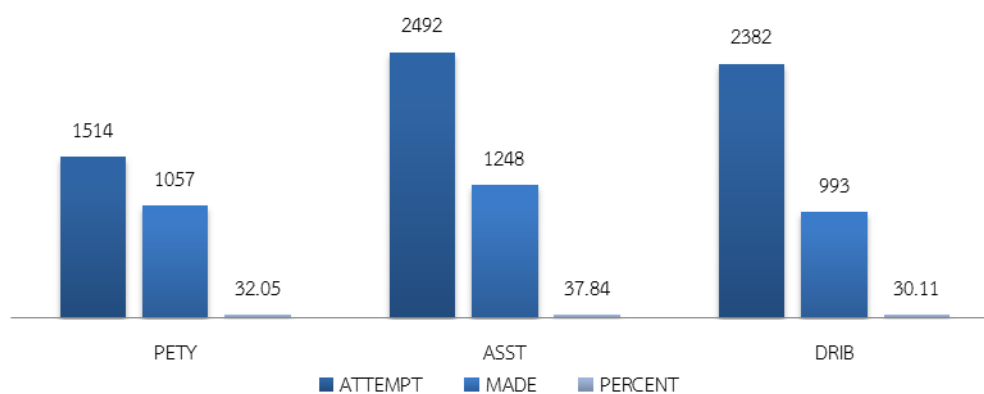
##### 1.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานที่พบและเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การยิงลูกโทษ จำนวน 1,514 ครั้ง ได้คะแนน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.05 รองลงมาเป็นรูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน จำนวน 2,492 ครั้ง ได้คะแนน 1,248 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.84 และสุดท้ายรูปแบบการเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง จำนวน 2,382 ครั้ง ได้คะแนน 993 ครั้ง คิดเป็น 30.11 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน	จำนวน	ได้คะแนน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	1514	1057	32.05
2. รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน	2492	1248	37.84
3. รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน	2382	993	30.11
รวม	6388	3298	100.00

กราฟแสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานของทุกทีม(ด้านเทคนิค)

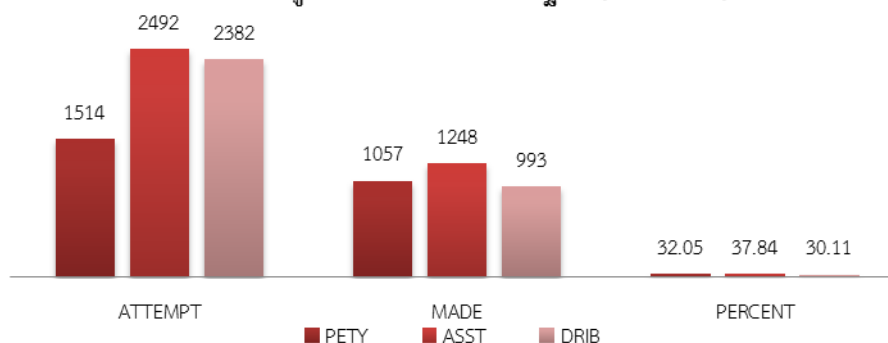


รูปภาพ 2 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

PETY	รูปแบบการยิงลูกโทษ
ASST	รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน
DRIB	รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

รูปภาพ 3 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

กราฟแสดงการเปรียบเทียบจำนวนการเข้าทำคะแนน ได้คะแนนและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค)



PETY	รูปแบบการยิงลูกโทษ
ASST	รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน
DRIB	รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

## 1.2 รูปแบบการเข้าทำคะแนน

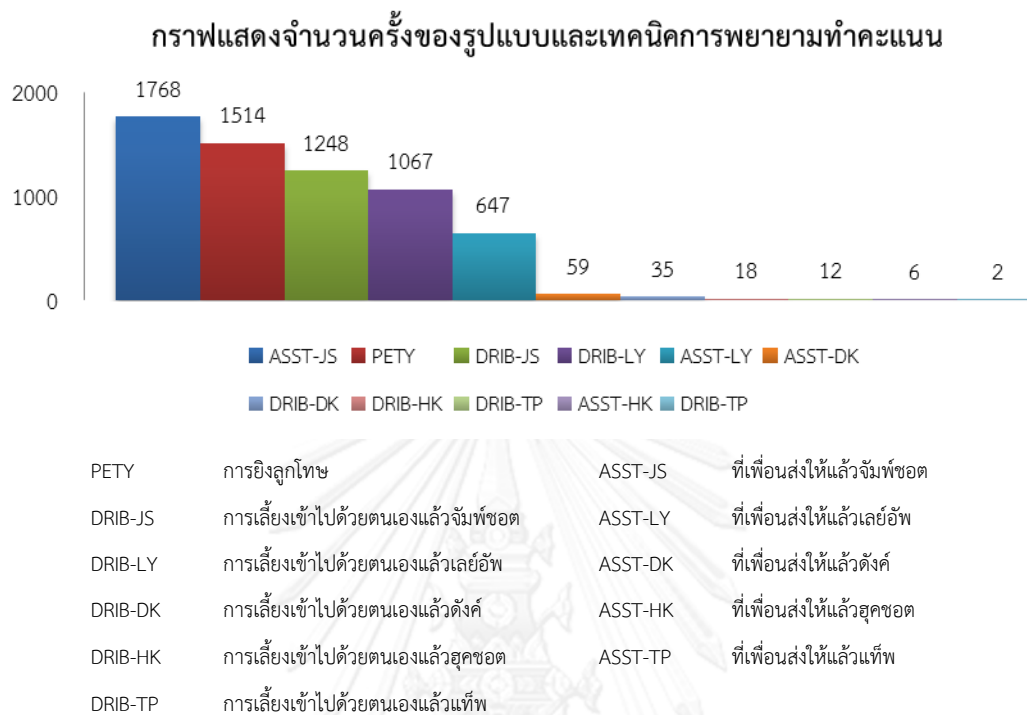
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การพยายามเข้าทำคะแนนจำนวน 6,376 ครั้ง รูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 1,768 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.73 รองลงมา คือ รูปแบบการยิงลูกโทษ จำนวน 1,514 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 23.75 และรูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต จำนวน 1,248 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.57 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ลำดับตามจำนวนครั้งของความนิยมจากมากไปหาน้อย

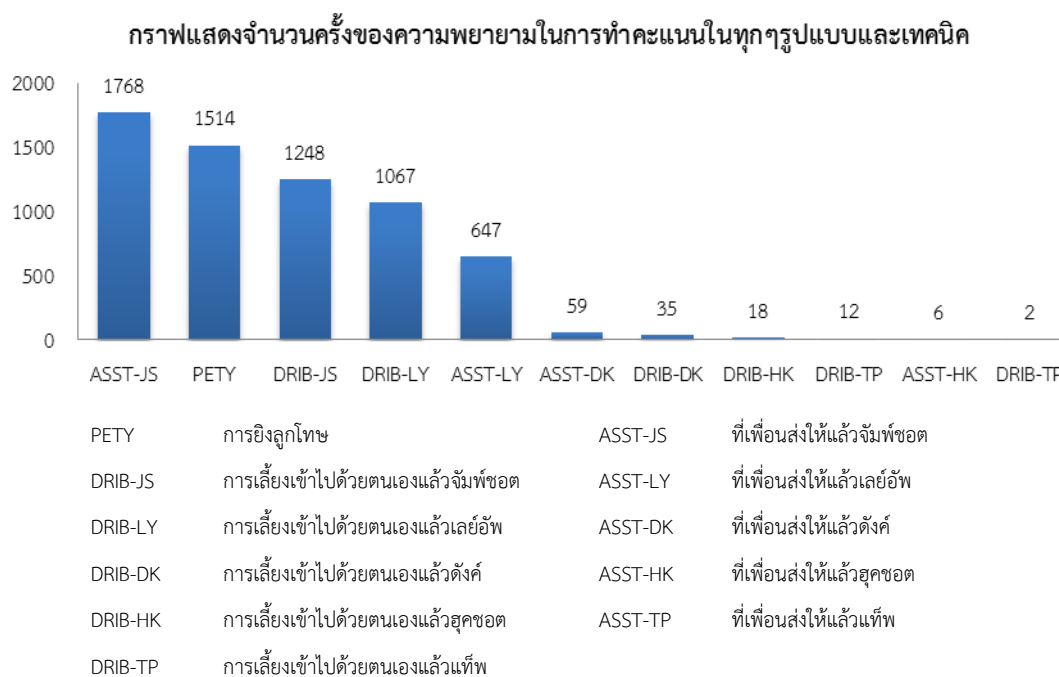
รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	1768	27.73
2. รูปแบบการยิงลูกโทษ	1514	23.75
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	1248	19.57
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	1067	16.73
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ	647	10.15
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	59	0.92
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	35	0.55
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุกชอต	18	0.28
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ	12	0.19
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุกชอต	6	0.09
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ	2	0.03
รวม	6376	100.00



รูปภาพ 4 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน



รูปภาพ 5 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน



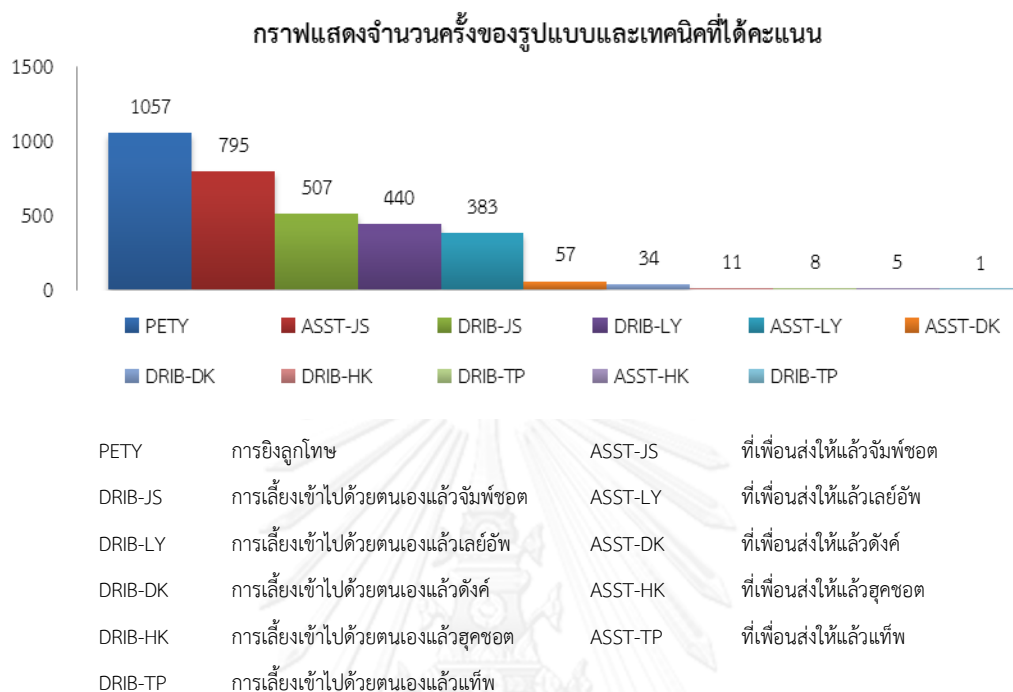
### 1.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการได้คะแนนทั้งหมดจำนวน 3,298 ครั้ง รูปแบบที่นิยมใช้และมีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ รูปแบบการยิงลูกโทษ จำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.05 รองลงมา คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต จำนวน 795 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.11 และ รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 507 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.37 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 4

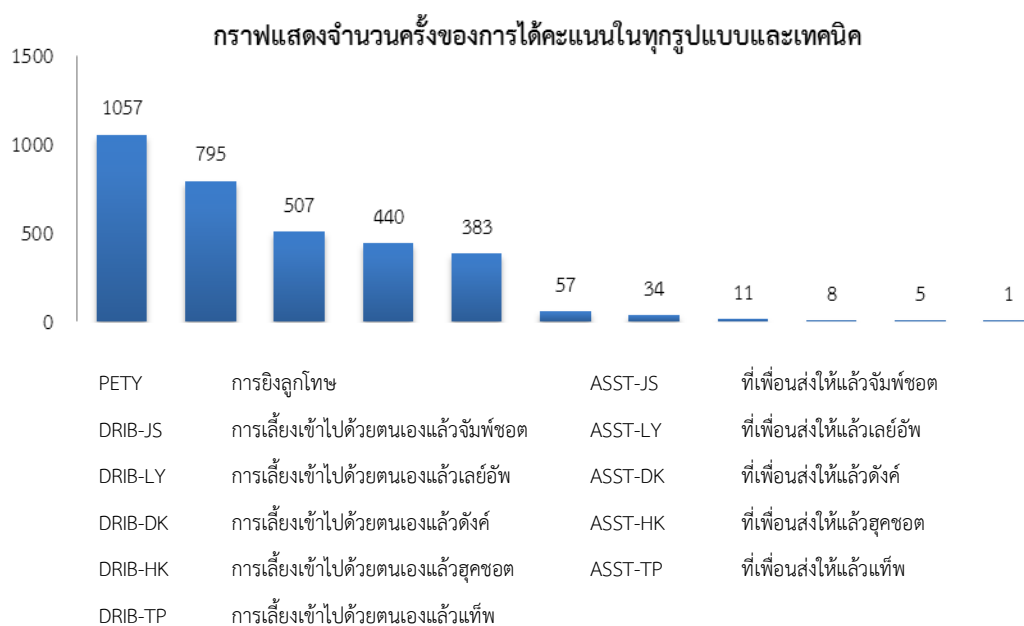
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	1057	32.05
2. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	795	24.11
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	507	15.37
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	440	13.34
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ	383	11.61
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	57	1.73
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	34	1.03
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	11	0.33
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป	8	0.24
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต	5	0.15
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป	1	0.03
รวม	3298	100.00

รูปภาพ 6 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่ได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน



รูปภาพ 7 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่ได้คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน



### 1.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง

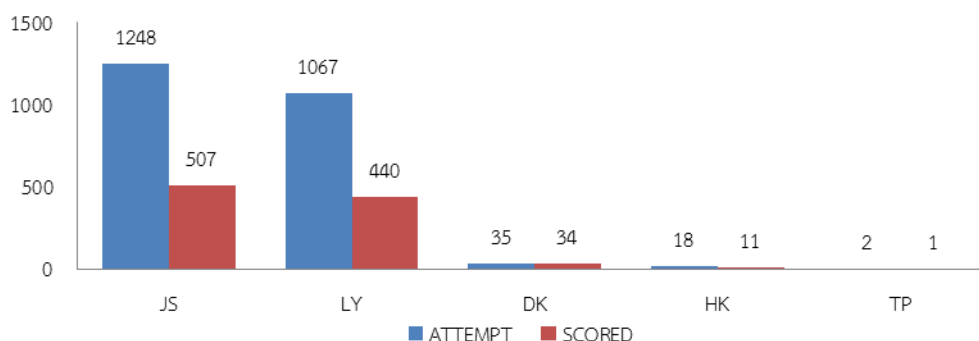
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองทั้งหมด 2,370 ครั้ง ได้คะแนน 993 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.90 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดังก์ จำนวน 35 ครั้ง ได้คะแนน 34 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 97.14 รองลงมาคือ ฮุก จำนวน 18 ครั้ง ได้คะแนน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 61.11 และแท็ปจำนวน 2 ครั้ง ได้คะแนน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	1248	507	51.06
2. เลย์อัป	1067	440	44.31
3. ดังก์	35	34	3.42
4. ฮุก	18	11	1.11
5. แท็ป	2	1	0.10
รวม	2370	993	100.00

รูปภาพ 8 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

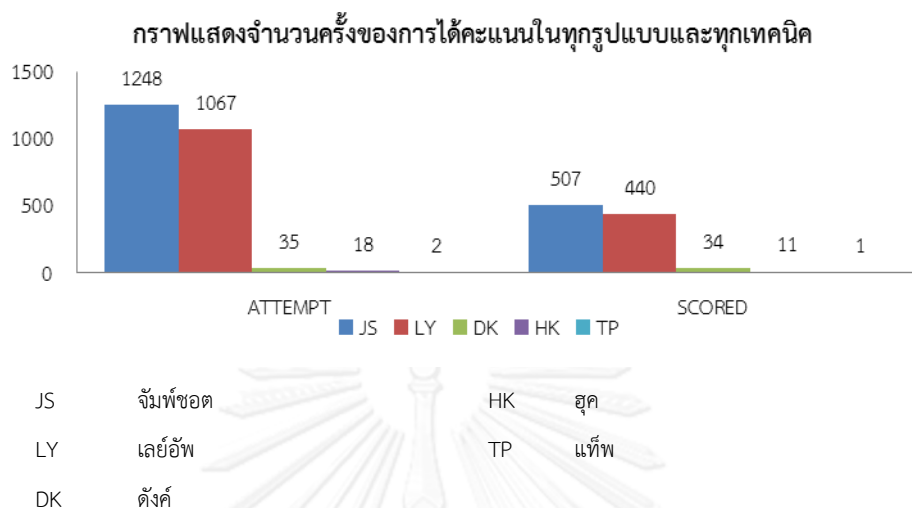
กราฟแสดงจำนวนครั้งที่ใช้ทำคะแนน  
โดยเทคนิคเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง



JS จัมพ์ชอต  
LY เลย์อัป  
DK ดังก์

HK ฮุก  
TP แท็ป

รูปภาพ 9 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



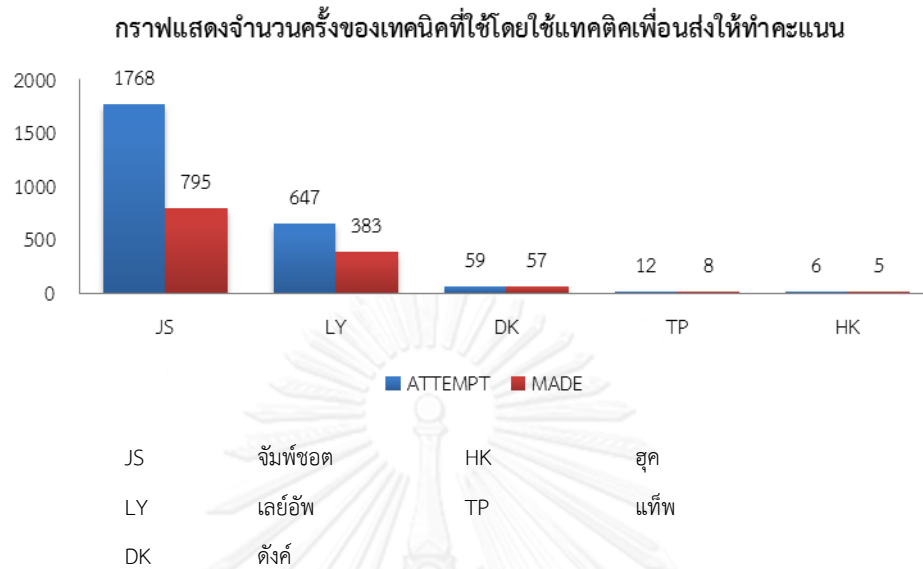
### 1.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนทั้งหมด 2,492 ครั้ง ได้คะแนน 1,248 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.08 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดังก์ จำนวน 59 ครั้ง ได้คะแนน 57 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 96.61 รองลงมาคือ ฮุก จำนวน 6 ครั้ง ได้คะแนน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 83.33 และ แท็พ จำนวน 12 ครั้ง ได้คะแนน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.67 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 6

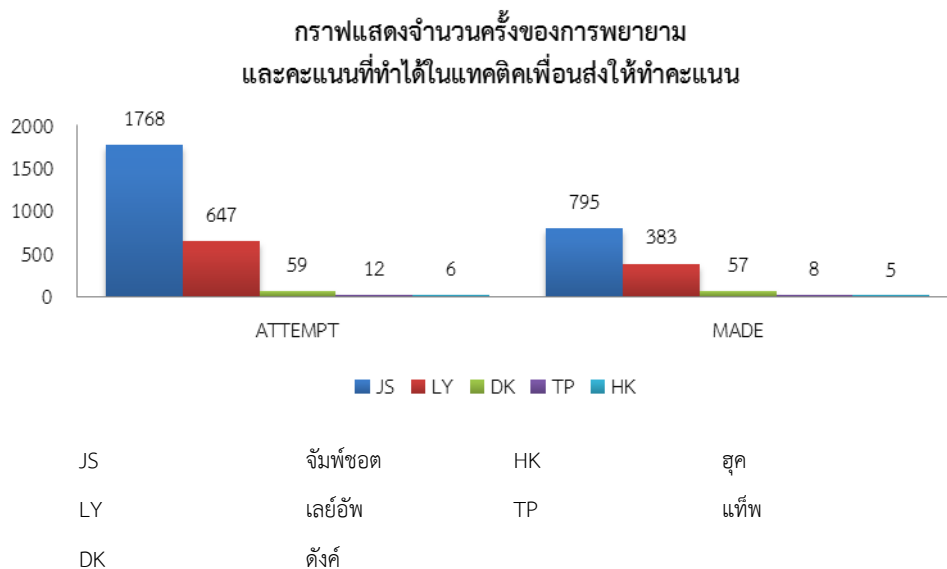
ตารางที่ 6 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	1768	795	63.70
2. เลย์ อัฟ	647	383	30.69
3. ดังก์	59	57	4.57
4. แท็พ	12	8	0.64
5. ฮุก	6	5	0.40
รวม	2492	1248	100.00

รูปภาพ 10 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน



รูปภาพ 11 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคของการพยายามและคะแนนที่ทำได้ โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน



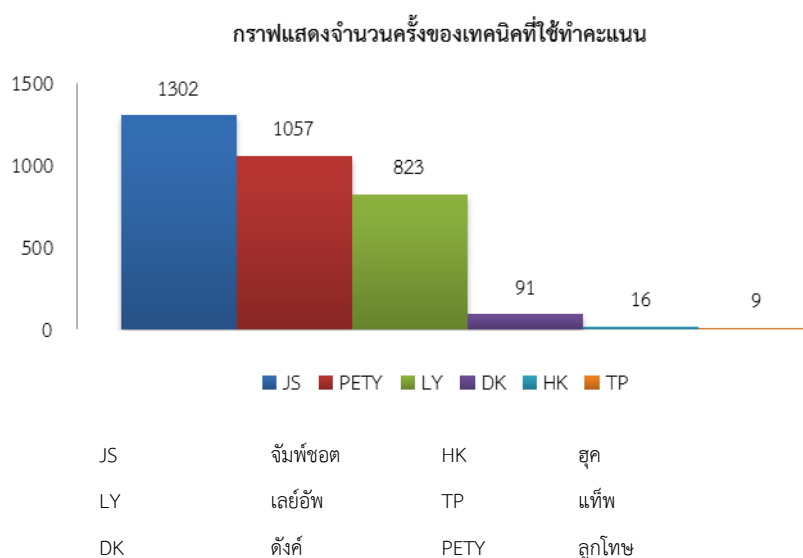
#### 1.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,298 ครั้ง เทคนิคที่นิยมใช้มากที่สุด คือจัมพ์ชอต จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 39.48 รองลงมาคือยิงลูกโทษ จำนวน 1,057 คิดเป็นร้อยละ 32.05 และเลย์อัฟ จำนวน 823 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 24.95 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน ลำดับตามจำนวนครั้งของความนิยมจากมากไปหาน้อย

เทคนิค	จำนวน	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	1302	39.48
2. ลูกโทษ	1057	32.05
3. เลย์อัฟ	823	24.95
4. ดังก์	91	2.76
5. ชูค	16	0.49
6. แต้พ	9	0.27
รวม	3298	100.00

รูปภาพ 12 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



### 1.5 พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,285 ครั้ง แบ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 2 คะแนน จำนวน 1,627 ครั้ง พื้นที่ที่ใช้ทำคะแนน 3 คะแนน 601 ครั้ง และพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 1 คะแนน(จุดโทษ) 1,057 ครั้ง โดยพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนนสูงที่สุดคือ เขต 2 คะแนน ใต้แป้น จำนวน 1,165 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.46 รองลงมา คือ เขต 2 คะแนน จุดโทษ จำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.18 และพื้นที่ 2 คะแนน ฝั่งขวา จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 39.48 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 8

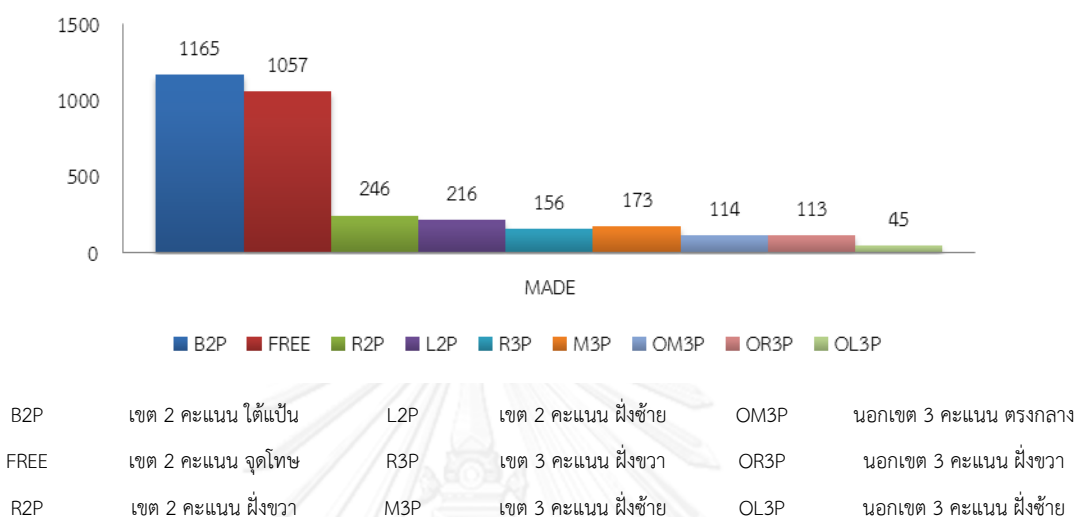
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

พื้นที่	จำนวน	ร้อยละ
1. เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	1165	35.46
2. เขต 2 คะแนน จุดโทษ	1057	32.18
3. เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	246	7.49
4. เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	216	6.58
5. เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	156	4.75
6. เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	173	5.27
7. นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง	114	3.47
8. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	113	3.44
9. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	45	1.37
รวม	3285	100.00



รูปภาพ 13 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

กราฟแสดงจำนวนครั้งในพื้นที่ที่ใช้ทำคะแนน



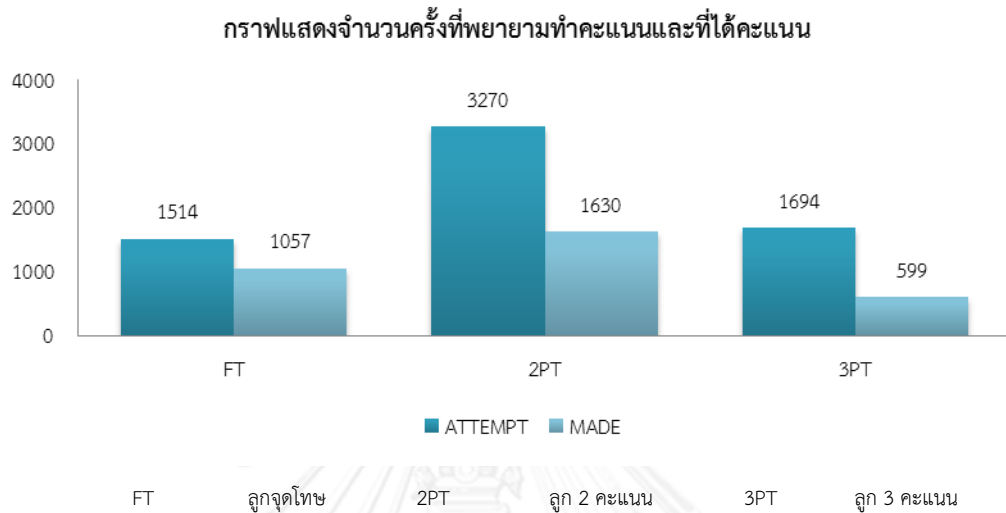
## 1.6 ประสิทธิภาพของการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 6,376 ครั้ง โดยประสิทธิภาพการทำคะแนนสูงสุด คือ การยิงลูกโทษ จำนวน 1,514 ครั้ง ได้คะแนน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 69.82 รองลงมาคือ การลูก 2 คะแนน จำนวน 3,270 ได้คะแนน 1630 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.85 และการลูก 3 คะแนน จำนวน 1,694 ครั้ง ได้คะแนน 599 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 35.36 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 9

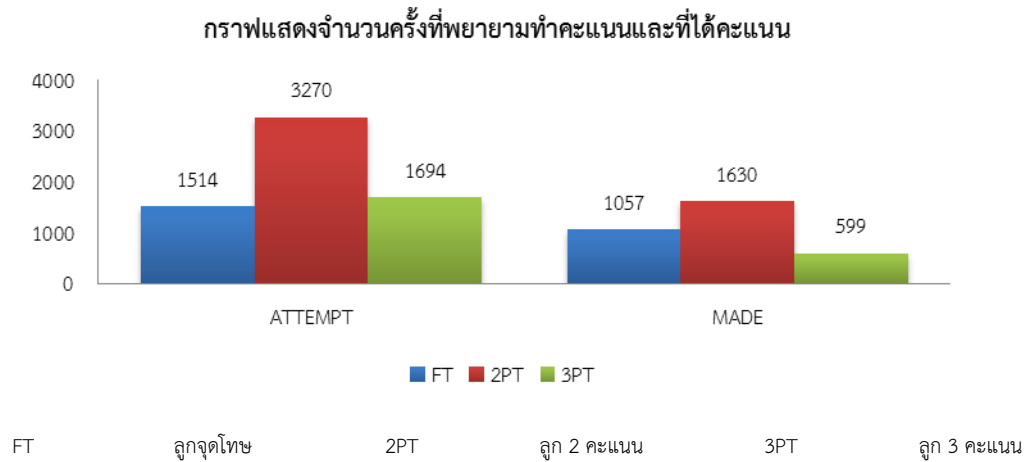
ตารางที่ 9 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

การทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. ลูกโทษ	1514	1057	32.17
2. ลูก 2 คะแนน	3270	1630	49.60
3. ลูก 3 คะแนน	1694	599	18.23
รวม	6478	3286	100.00

รูปภาพ 14 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



รูปภาพ 15 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



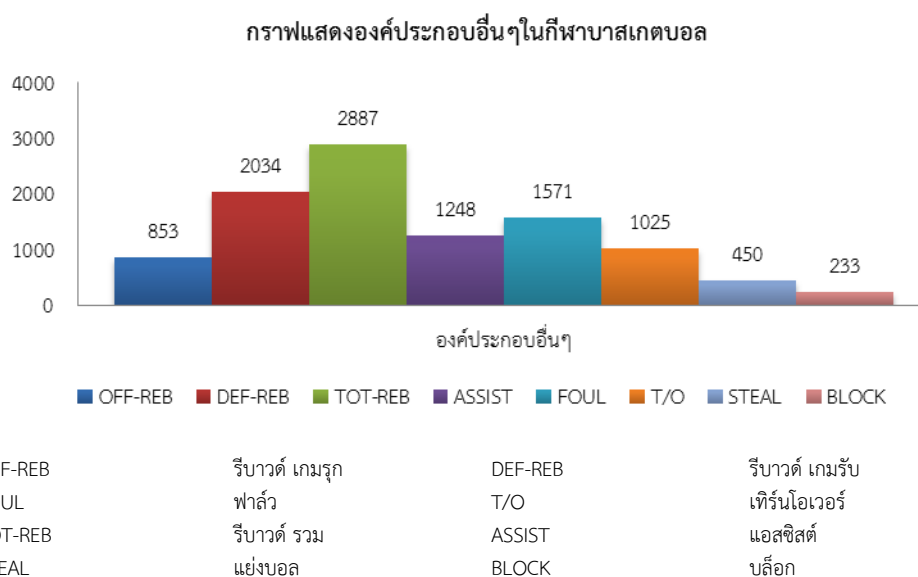
## 1.7 องค์ประกอบในการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการทำคะแนนด้วยเทคนิคและรูปแบบทั้งหมด ล้วนมีความต้องการและเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบดังนี้ การรีบาวด์ แอสซิสต์ ฟาล์ว เทิร์นโอเวอร์ แย่งบอล บล็อก เป็นต้น ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 จำนวน 38 เกมการแข่งขัน

องค์ประกอบในการทำคะแนน	จำนวน
1. รีบาวด์ เกมรุก	853
2. รีบาวด์ เกมรับ	2034
3. รีบาวด์ รวม	2887
4. แอสซิสต์	1248
5. ฟาล์ว	1571
6. เทิร์นโอเวอร์	1025
7. แย่งบอล	450
8. บล็อก	233

รูปภาพ 16 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012



## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทีมชนะเลิศ

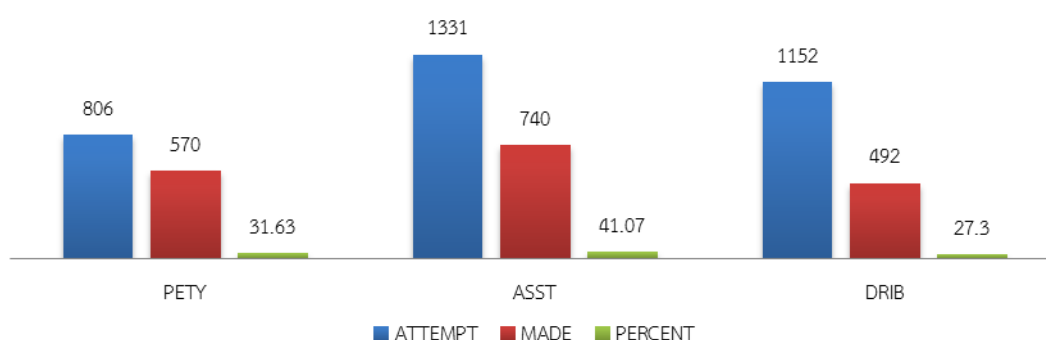
### 2.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ารูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานที่พบและเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การยิงลูกโทษ มีการพยายามทำคะแนนด้วยรูปแบบนี้ จำนวน 806 ครั้ง ได้คะแนน 570 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.63 รองลงมาเป็นรูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้เพื่อทำคะแนน จำนวน 1,331 ครั้ง ได้คะแนน 740 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 41.07 และสุดท้ายรูปแบบการเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง จำนวน 1,164 ครั้ง ได้คะแนน 492 ครั้ง คิดเป็น 27.30 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 11 ตารางที่ 11 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

รูปแบบ	จำนวน	ได้คะแนน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	806	570	31.63
2. รูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน	1331	740	41.07
3. รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน	1152	492	27.30
รวม	3289	1802	100.00

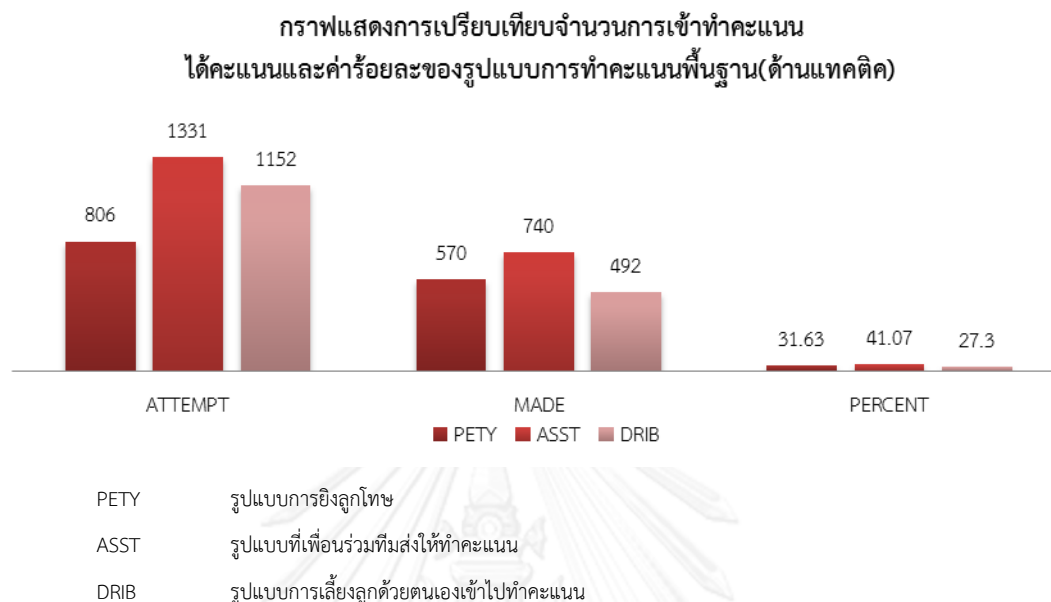
รูปภาพ 17 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

กราฟแสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานของทีมชนะเลิศ(ด้านเทคนิค)



PETY      รูปแบบการยิงลูกโทษ  
 ASST      รูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน  
 DRIB      รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

รูปภาพ 18 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



## 2.2 รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การพยายามเข้าทำคะแนนจำนวน 3,289 ครั้ง รูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 925 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.12 รองลงมา คือ รูปแบบการยิงลูกโทษ มีการใช้จำนวน 806 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.51 และรูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 608 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.49 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 12

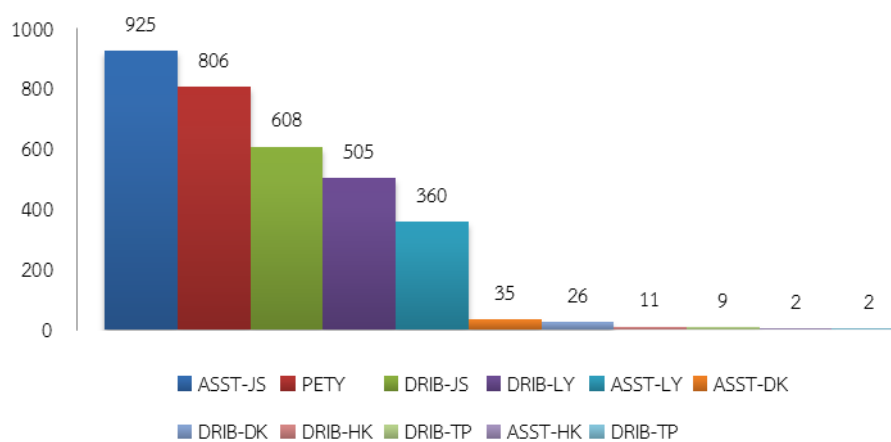
ตารางที่ 12 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคการพยายามทำคะแนน ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	925	28.12
2. รูปแบบการยิงลูกโทษ	806	24.51
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	608	18.49
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	505	15.35

5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์ออฟ	360	10.95
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	35	1.06
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	26	0.79
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุกชอต	11	0.33
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ	9	0.27
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุกชอต	2	0.06
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ	2	0.06
รวม	3289	100.00

รูปภาพ 19 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนน ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล โอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

กราฟแสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนของทีมชนะเลิศ



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์ออฟ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์ออฟ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุกชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุกชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ		

## 2.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ

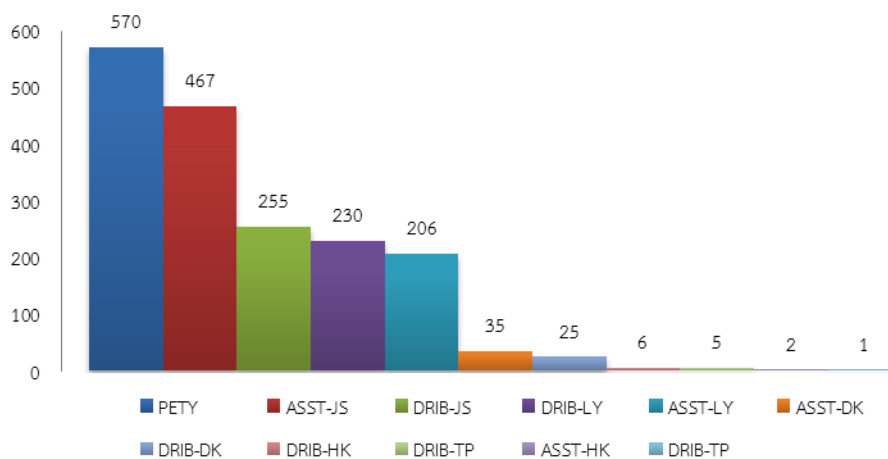
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการได้คะแนนทั้งหมดจำนวน 1,802 ครั้ง รูปแบบที่ทีมชนะเลิศนิยมใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการยิงลูกโทษ มีการใช้จำนวน 570 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.63 รองลงมา คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 467 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.92 และ รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต จำนวน 255 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.15 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 13

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการแข่งขัน กีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	570	31.63
2. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	467	25.92
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	255	14.15
4. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์ อัฟ	230	12.76
5. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	206	11.43
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	35	1.94
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	25	1.39
8. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป	6	0.33
9. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุก ชอต	5	0.28
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุกชอต	2	0.11
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป	1	0.06
รวม	1802	100.00

รูปภาพ 20 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

กราฟแสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนของทีมชนะเลิศ



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัพ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัพ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป		

### 2.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองทั้งหมด 1,152 ครั้ง ได้คะแนน 492 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.71 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดังก์ จำนวน 26 ครั้ง ได้คะแนน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 96.15 รองลงมาคือ แท็ป จำนวน 2 ครั้ง ได้คะแนน 1 ครั้ง และฮุค จำนวน 11 ครั้ง ได้คะแนน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 13

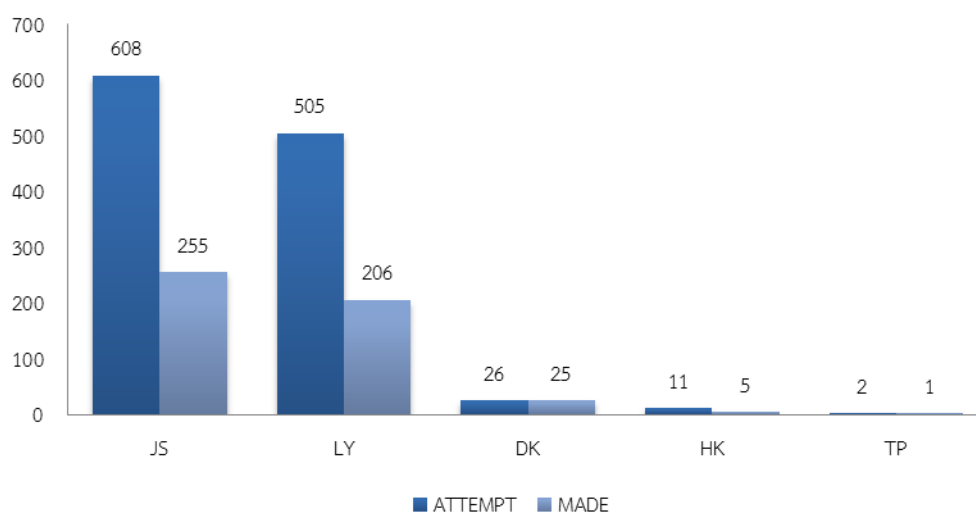


ตารางที่ 14 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	608	255	51.82
2. เลย์อัป	505	206	41.87
3. ดังก์	26	25	5.08
4. ฮุค	11	5	1.02
5. แท็ป	2	1	0.20
รวม	1152	492	100.00

รูปภาพ 21 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

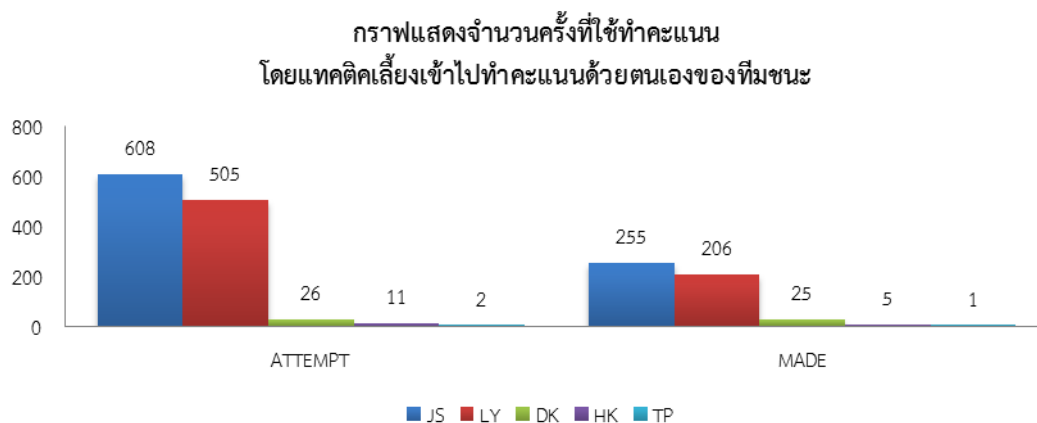
กราฟแสดงจำนวนครั้งที่ใช้ทำคะแนนโดยใช้เทคนิคเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองของทีมชนะเลิศ



JS จัมพ์ชอต  
LY เลย์อัป  
DK ดังก์

HK ฮุค  
TP แท็ป

รูปภาพ 22 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



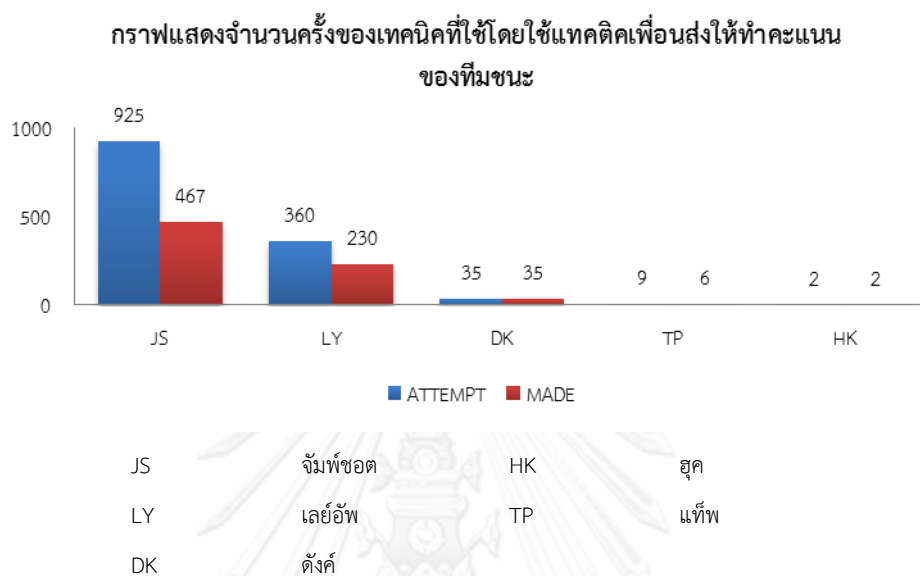
### 2.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนทั้งหมด 1,331 ครั้ง ได้คะแนน 740 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.60 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดังก์ จำนวน 35 ครั้ง ได้คะแนน 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 100 และชุก จำนวน 2 ครั้ง ได้คะแนน 2 ครั้ง รongลงมาคือ แท้พ จำนวน 9 ครั้ง ได้คะแนน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 67 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 15

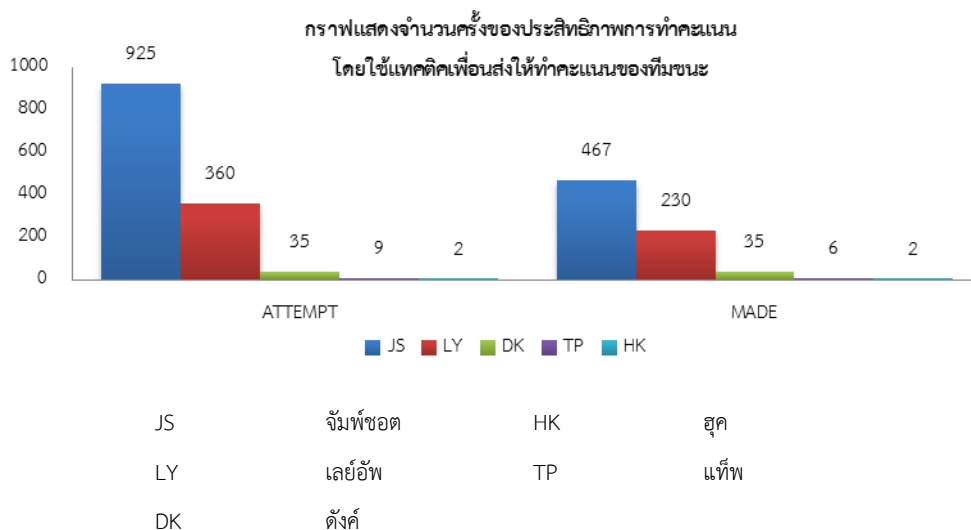
ตารางที่ 15 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	925	467	63.11
2. เลย์อัป	360	230	31.08
3. ดังก์	35	35	4.73
4. แท้พ	9	6	0.81
5. ชุก	2	2	0.27
รวม	1331	740	100.00

รูปภาพ 23 แสดงจำนวนครั้งที่พยายามและที่ทำคะแนนได้ของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



รูปภาพ 24 แสดงจำนวนครั้งที่พยายามและที่ทำคะแนนได้ของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



## 2.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน

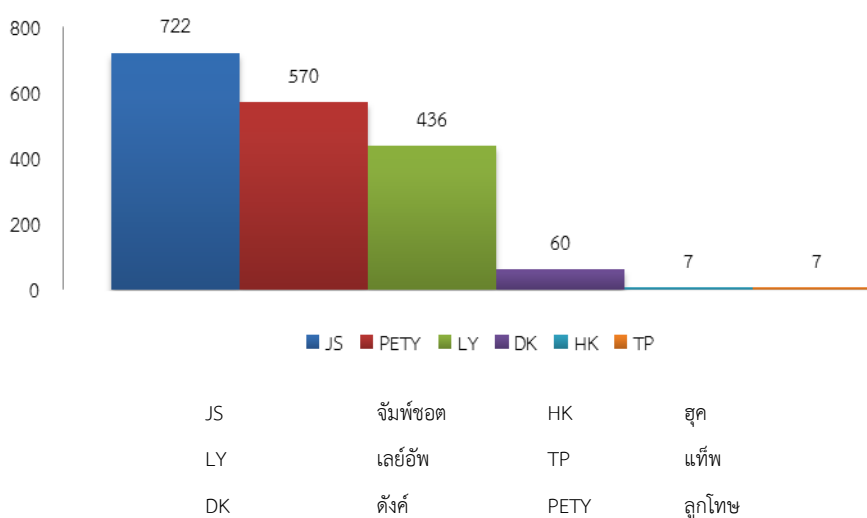
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,298 ครั้ง เทคนิคที่นิยมใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ชอต จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 40.07 รองลงมาคือยิงลูกโทษ จำนวน 1,057 คิดเป็นร้อยละ 31.63 และเลย์อัฟ จำนวน 823 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.20 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคที่พยายามใช้ทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

เทคนิค	จำนวน	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	722	40.07
2. ลูกโทษ	570	31.63
3. เลย์อัฟ	436	24.20
4. ดังก์	60	3.33
5. ชูค	7	0.39
6. แต้ฟ	7	0.39
รวม	1802	100.00

รูปภาพ 25 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

กราฟแสดงจำนวนเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนของทีมชนะเลิศ



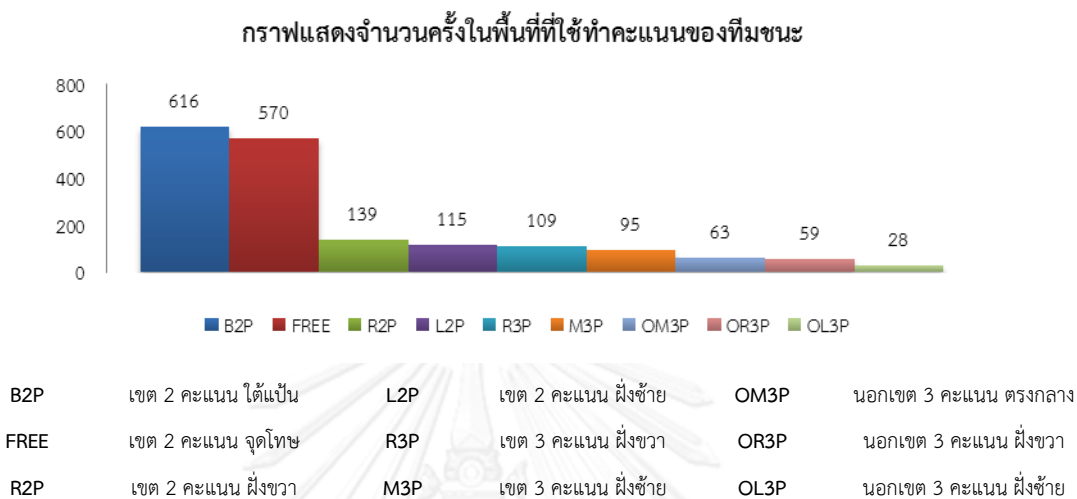
## 2.5 พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,285 ครั้ง แบ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 2 คะแนน จำนวน 1,627 ครั้ง พื้นที่ที่ใช้ทำคะแนน 3 คะแนน 601 ครั้ง และพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 1 คะแนน (จุดโทษ) 1057 ครั้ง โดยพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนนสูงที่สุดคือ เขต 2 คะแนน ใต้แป้น จำนวน 1,165 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.46 รองลงมา คือ เขต 2 คะแนน จุดโทษ จำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.18 และพื้นที่ 2 คะแนน ฝั่งขวา จัมพ์ ซอต จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 39.48 รองลงมาคือยิงลูกโทษ จำนวน 1,057 คิดเป็นร้อยละ 32.05 และเลย์อัพ จำนวน 823 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.95 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 17

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในการแข่งขันกีฬา บาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

พื้นที่	จำนวน	ร้อยละ
1. เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	616	34.34
2. เขต 2 คะแนน จุดโทษ	570	31.77
3. เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	139	7.75
4. เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	115	6.41
5. เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	109	6.08
6. เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	95	5.30
7. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	63	3.51
8. นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง	59	3.29
9. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	28	1.56
รวม	1794	100

รูปภาพ 26 แสดงจำนวนครั้งของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



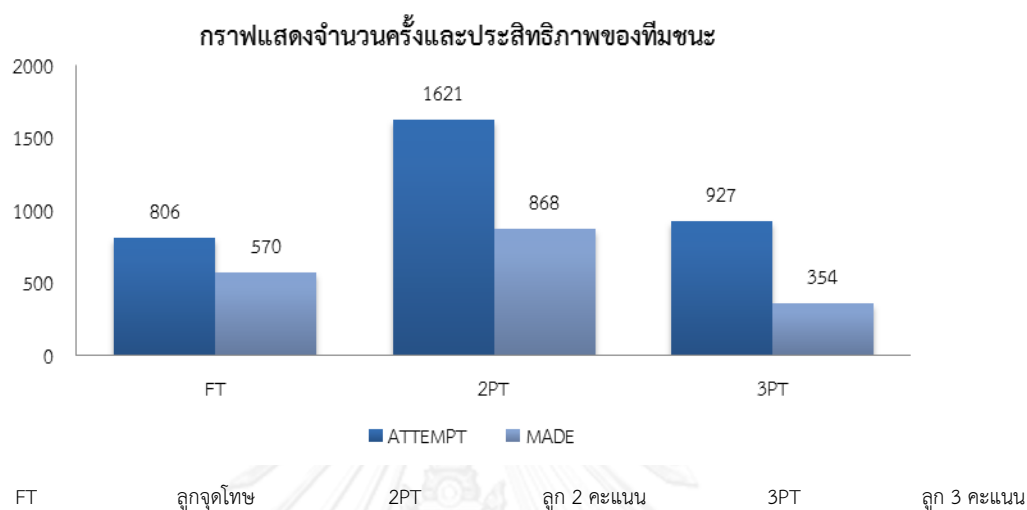
## 2.6 ประสิทธิภาพของการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,354 ครั้ง โดยประสิทธิภาพการทำคะแนนสูงสุด คือ การยิงลูกโทษ จำนวน 806 ครั้ง ได้คะแนน 570 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมาคือ ลูก 2 คะแนน จำนวน 1,621 ได้คะแนน 868 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48.44 และลูก 3 คะแนน จำนวน 927 ครั้ง ได้คะแนน 354 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 19.76 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

การทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. ลูกโทษ	806	570	31.80
2. ลูก 2 คะแนน	1621	868	48.44
3. ลูก 3 คะแนน	927	354	19.76
รวม	3354	1792	100.00

รูปภาพ 27 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ



## 2.7 องค์ประกอบในการทำคะแนน

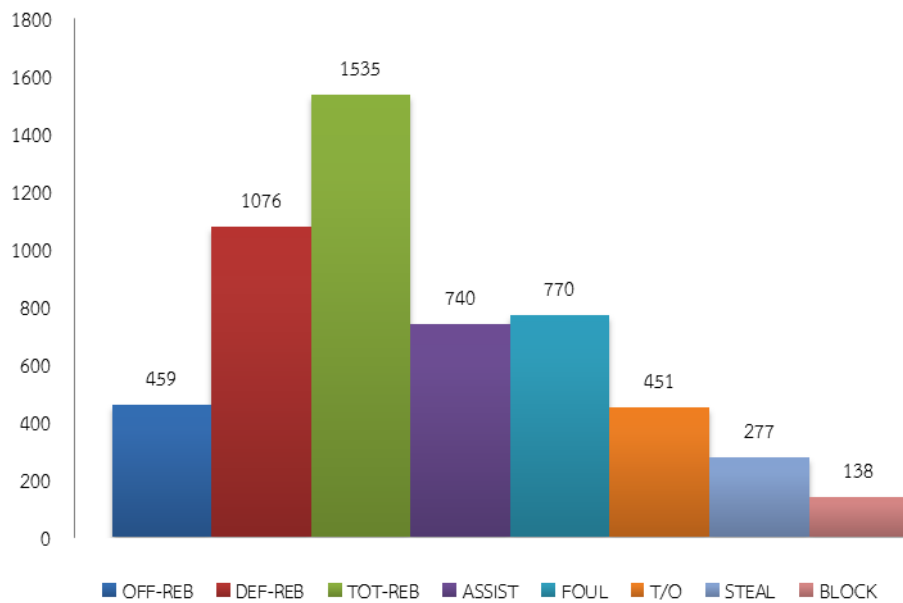
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการทำคะแนนด้วยเทคนิคและรูปแบบทั้งหมด ล้วนมีความต้องการและเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบดังนี้ การรีบาวด์ แอสซิสต์ พาล์ว เทิร์นโอเวอร์ แย่งบอล บล็อก เป็นต้น ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 19

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

องค์ประกอบ	จำนวน
1. รีบาวด์ เกมรุก	459
2. รีบาวด์ เกมรับ	1076
3. รีบาวด์ รวม	1535
4. แอสซิสต์	740
5. พาล์ว	770
6. เทิร์นโอเวอร์	451
7. แย่งบอล	277
8. บล็อก	138

รูปภาพ 28 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลโอลิมปิก 2012 ของทีมชนะเลิศ

กราฟแสดงองค์ประกอบอื่นๆในกีฬาบาสเกตบอลของทีมชนะเลิศ



OFF-REB  
FOUL  
TOT-REB  
STEAL

รีบาวด์ เกมรุก  
ฟาล์ว  
รีบาวด์ รวม  
แย่งบอล

DEF-REB  
T/O  
ASSIST  
BLOCK

รีบาวด์ เกมรับ  
เทิร์นโอเวอร์  
แอสซิสต์  
บล็อก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



### ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทีมแพ้

#### 3.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน

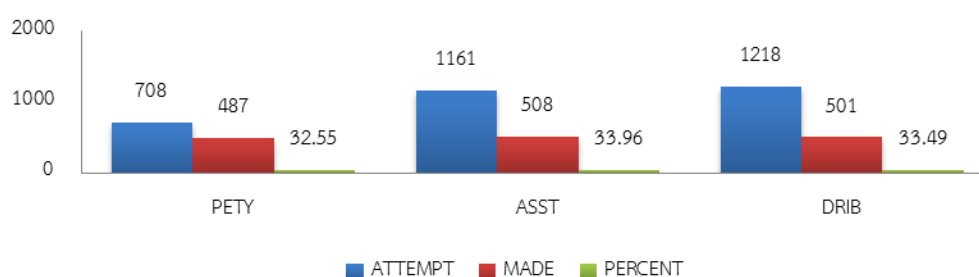
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ารูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานที่พบและเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การยิงลูกโทษ มีการพยายามทำคะแนนด้วยรูปแบบนี้ เป็นจำนวน 1,514 ครั้ง และประสบความสำเร็จจำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 69.82 รองลงมาเป็นรูปแบบที่มีเพื่อนส่งให้ทำคะแนนจำนวน 2,492 ครั้ง และประสบความสำเร็จจำนวน 1,248 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.08 และสุดท้ายรูปแบบการเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง จำนวน 2,382 ครั้ง และประสบความสำเร็จ 993 ครั้ง คิดเป็น 41.69 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 20

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน	จำนวน	ได้คะแนน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	708	487	32.55
2. รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน	1161	508	33.96
3. รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน	1218	501	33.49
รวม	3087	1496	100.00

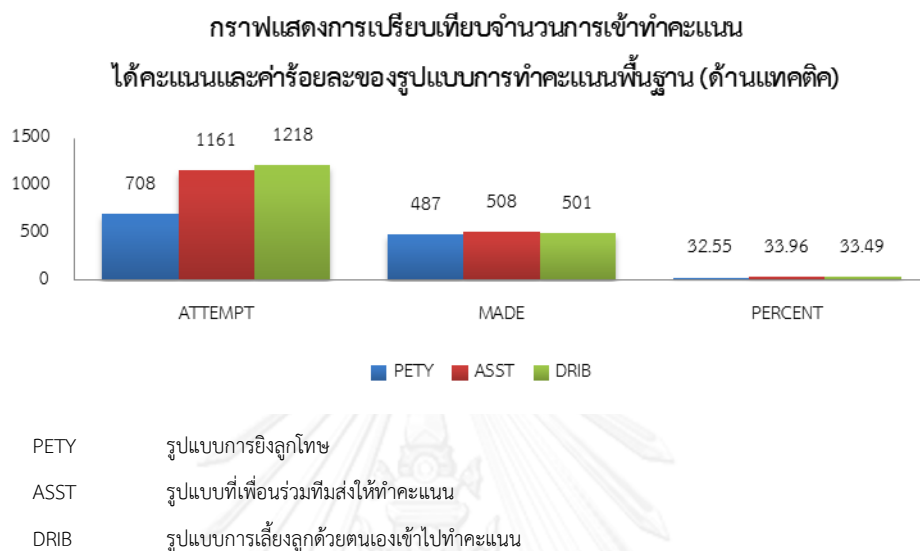
รูปภาพ 29 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

กราฟแสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน  
ของทีมแพ้(ด้านเทคนิค)



PETY      รูปแบบการยิงลูกโทษ  
ASST      รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน  
DRIB      รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

รูปภาพ 30 แสดงจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน (ด้านเทคนิค) ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



### 3.2 รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การพยายามเข้าทำคะแนนจำนวน 3,087 ครั้ง รูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 843 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.31 รองลงมา คือ รูปแบบการยิงลูกโทษ มีการใช้จำนวน 708 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.93 และ รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 640 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.73 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 21

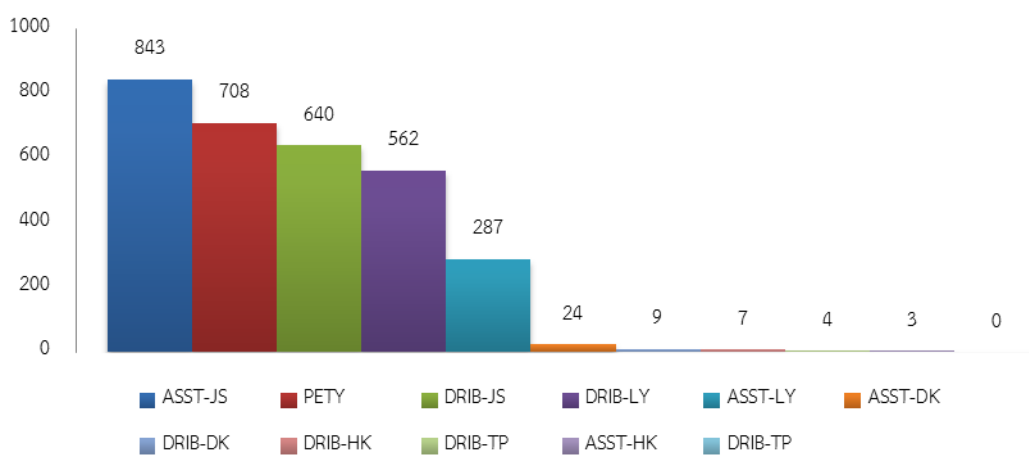
ตารางที่ 21 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	843	27.31
2. รูปแบบการยิงลูกโทษ	708	22.93
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	640	20.73

4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	562	18.21
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ	287	9.30
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	24	0.78
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	9	0.29
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	7	0.23
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต	4	0.13
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ	3	0.10
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ	0	0
รวม	3087	100

รูปภาพ 31 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

กราฟแสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนของทีมแพ้



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ		

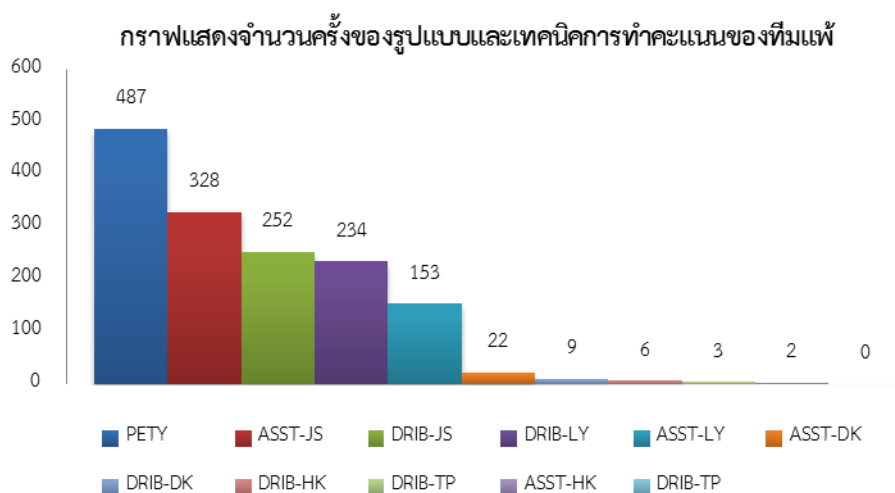
### 3.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการได้คะแนนทั้งหมดจำนวน 3,298 ครั้ง รูปแบบที่ทีมแพ้นิยมใช้มากที่สุด คือ รูปแบบการยิงจุดโทษ มีการใช้จำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.05 รองลงมา คือ รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้แล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 795 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.11 และ รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต มีการใช้จำนวน 507 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.37 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 22

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

รูปแบบการทำคะแนน	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	487	32.55
2. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	328	21.93
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	252	16.84
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	234	15.64
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ	153	10.23
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	22	1.47
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	9	0.60
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	6	0.40
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต	3	0.20
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป	2	0.13
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป	0	0
รวม	1496	100

รูปภาพ 32 แสดงจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัป
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัป	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุกชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุกชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป		

### 3.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง

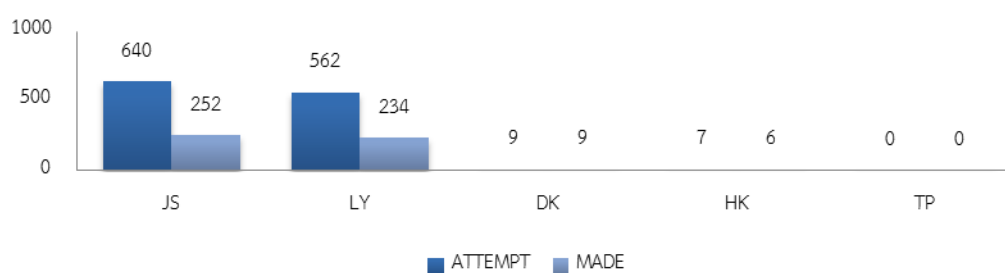
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองทั้งหมด 1,152 ครั้ง ได้คะแนน 492 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.71 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดังก์ จำนวน 26 ครั้ง ได้คะแนน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 96.15 รองลงมาคือ แท็ป จำนวน 2 ครั้ง ได้คะแนน 1 ครั้ง และฮุก จำนวน 11 ครั้ง ได้คะแนน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.00 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 23

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	640	252	50.30
2. เลย์อัฟ	562	234	46.71
3. ดังก์	9	9	1.80
4. ฮุก	7	6	1.20
5. แท็ป	0	0	0
รวม	1218	501	100.00

รูปภาพ 33 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

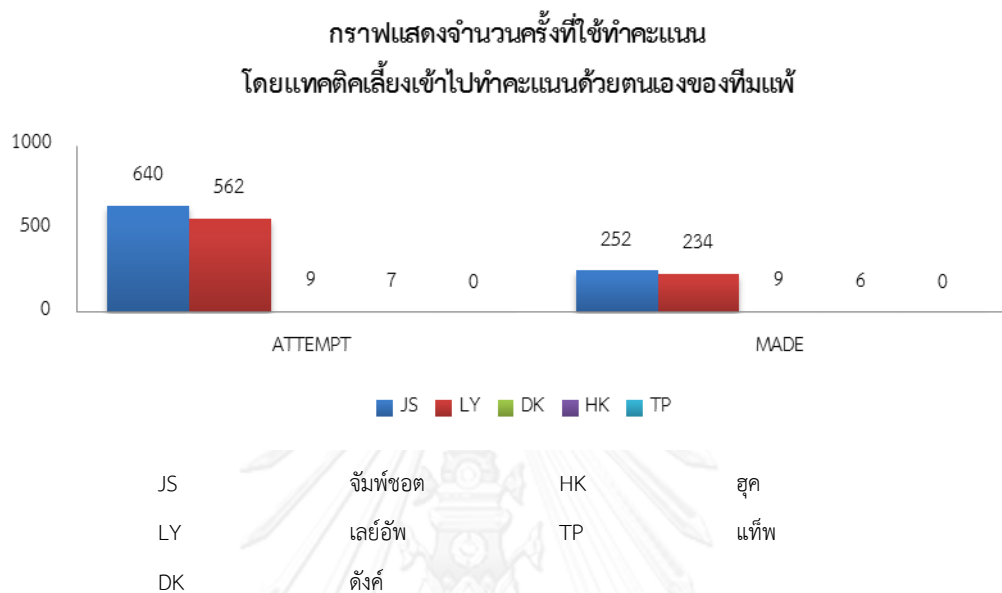
กราฟแสดงจำนวนครั้งที่ใช้ทำคะแนน  
โดยเทคนิคเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองของทีมแพ้



JS      จัมพ์ชอต  
LY      เลย์อัฟ  
DK      ดังก์

HK      ฮุก  
TP      แท็ป

รูปภาพ 34 แสดงจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



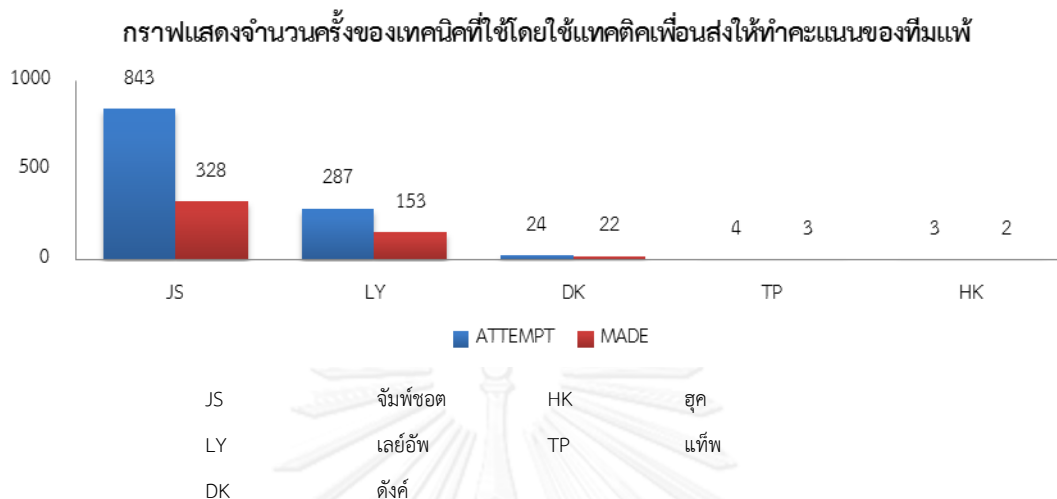
### 3.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนทั้งหมด 1331 ครั้ง ได้คะแนน 740 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.60 ซึ่งเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ดั้งค์ จำนวน 35 ครั้ง ได้คะแนน 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 100 และชุก จำนวน 2 ครั้ง ได้คะแนน 2 ครั้ง รองลงมาคือ แท้พ จำนวน 9 ครั้ง ได้คะแนน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 67 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 24

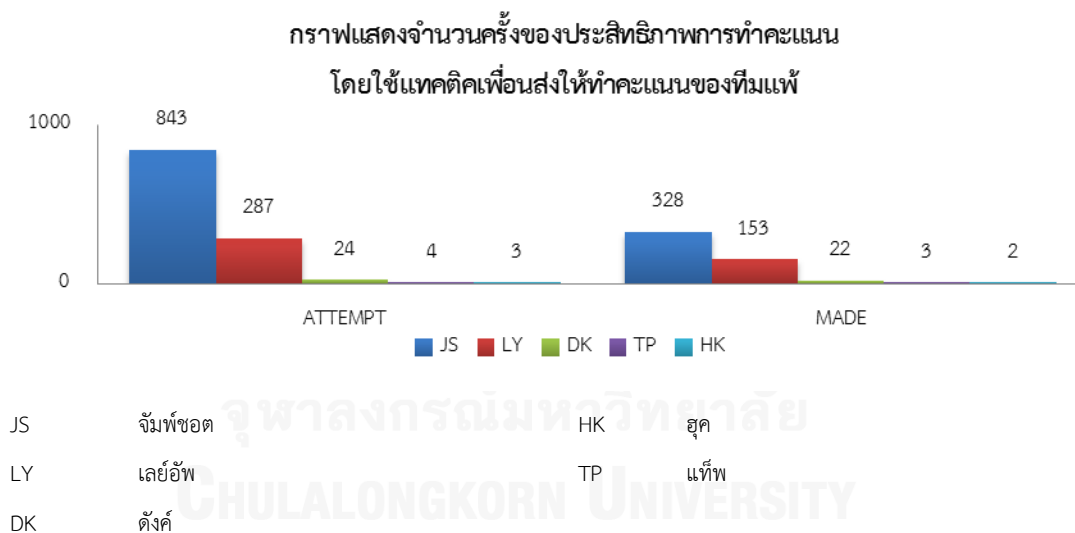
ตารางที่ 24 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	843	328	64.57
2. เลย์อัฟ	287	153	30.12
3. ดั้งค์	24	22	4.33
4. ชุก	4	3	0.59
5. แท้พ	3	2	0.39
รวม	1161	508	100.00

รูปภาพ 35 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



รูปภาพ 36 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



### 3.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 1496 ครั้ง เทคนิคที่นิยมใช้มากที่สุด คือ จัมพ์ชอต จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 39.48 รองลงมาคือยิงลูกโทษ จำนวน 1,057 คิดเป็นร้อยละ 32.05 และเลย์อัฟ จำนวน 823 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.95 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 25

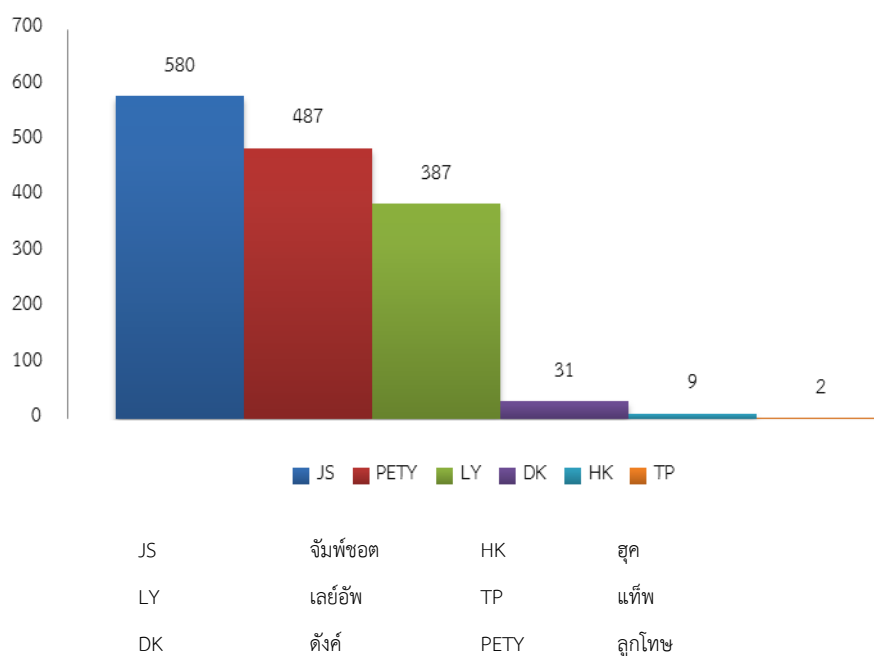


ตารางที่ 25 แสดงจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

เทคนิค	จำนวน	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	580	38.77
2. ลูกโทษ	487	32.55
3. เลย์อัป	387	25.87
4. ดังก์	31	2.07
5. ชูค	9	0.60
6. แต้พ	2	0.13
รวม	1496	100.00

รูปภาพ 37 แสดงจำนวนครั้ง ของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

กราฟแสดงจำนวนเทคนิคที่ใช้ทำคะแนนของทีมแพ้



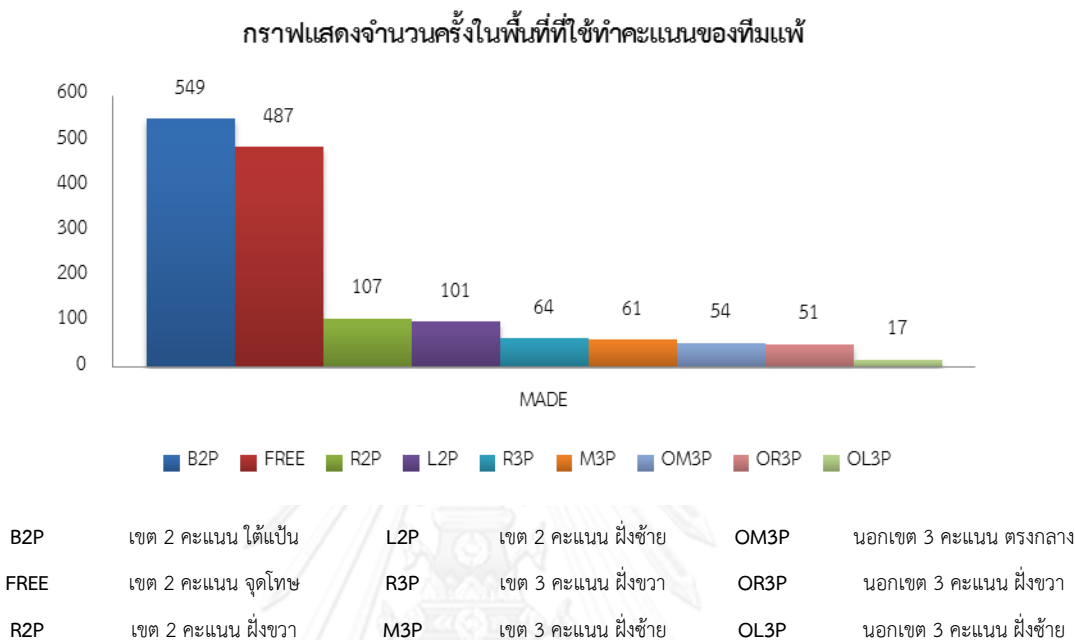
### 3.5 พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,285 ครั้ง แบ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 2 คะแนน จำนวน 1,627 ครั้ง พื้นที่ที่ใช้ทำคะแนน 3 คะแนน 601 ครั้ง และพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนน 1 คะแนน (จุดโทษ) จำนวน 1,057 ครั้ง โดยพื้นที่ที่มีการใช้ทำคะแนนสูงที่สุดคือ เขต 2 คะแนน ใต้แป้น จำนวน 1165 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.46 รองลงมา คือ เขต 2 คะแนน จุดโทษ จำนวน 1,057 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.18 และพื้นที่ 2 คะแนน ฝั่งขวา จัมพ์ชอต จำนวน 1,302 คิดเป็นร้อยละ 39.48 รองลงมาคือยิงลูกโทษ จำนวน 1057 คิดเป็นร้อยละ 32.05 และเลย์ อัพ จำนวน 823 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.95 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 26

ตารางที่ 26 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ่

พื้นที่	จำนวน	ร้อยละ
1. เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	549	36.82
2. เขต 2 คะแนน จุดโทษ	487	32.66
3. เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	107	7.18
4. เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	101	6.77
5. เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	64	4.92
6. เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	61	4.09
7. นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง	54	3.62
8. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	51	3.42
9. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	17	1.14
รวม	1491	100

รูปภาพ 38 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



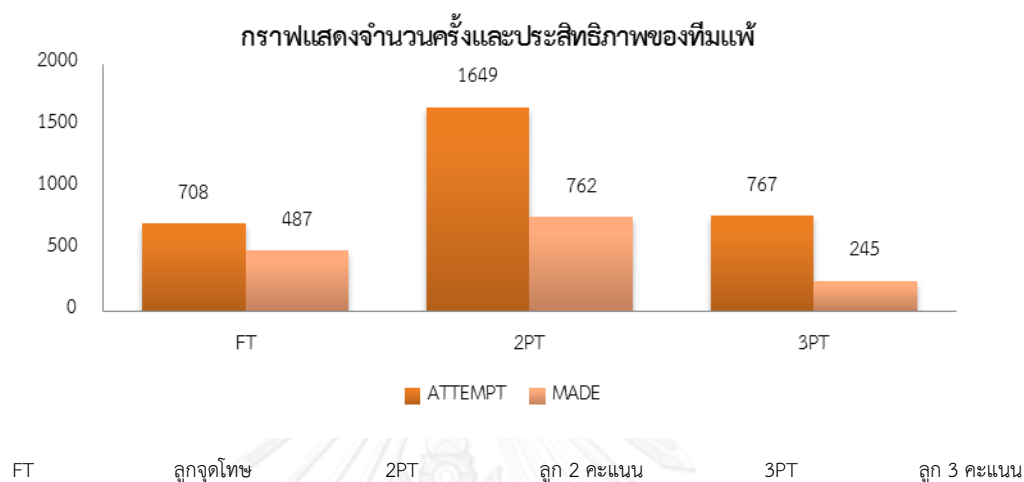
### 3.6 ประสิทธิภาพของการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีการทำคะแนนทั้งหมดจำนวน 3,124 ครั้ง โดยประสิทธิภาพการทำคะแนนสูงสุด คือ การยิงลูกโทษ จำนวน 708 ครั้ง ได้คะแนน 487 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.79 รองลงมาคือ ลูก 2 คะแนน จำนวน 1649 ได้คะแนน 762 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.21 และลูก 3 คะแนน จำนวน 767 ครั้ง ได้คะแนน 245 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 31.94 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 27

ตารางที่ 27 แสดงจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

การทำคะแนน	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. ลูกโทษ	708	487	32.60
2. 2 คะแนน	1649	762	51.01
3. 3 คะแนน	767	245	16.40
รวม	3124	1494	100.00

รูปภาพ 39 แสดงจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้



### 3.7 องค์ประกอบในการทำคะแนน

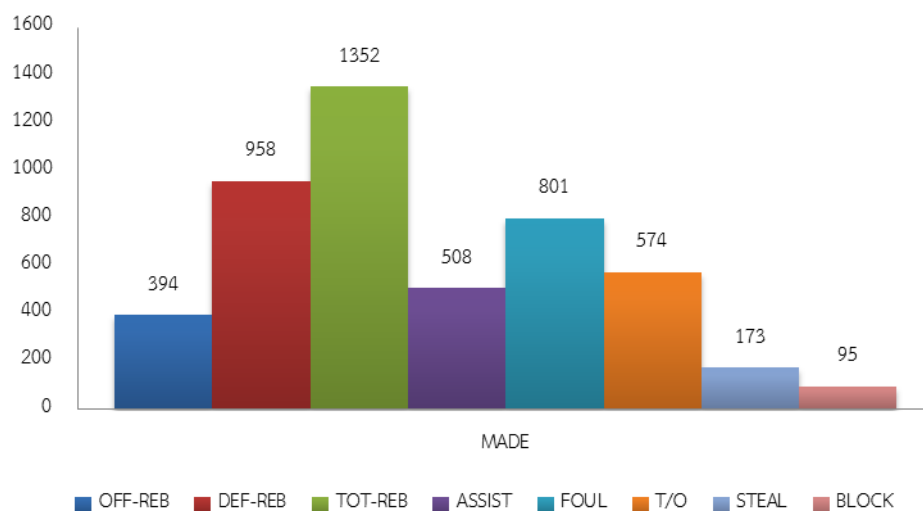
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการทำคะแนนด้วยเทคนิคและรูปแบบทั้งหมด ล้วนมีความต้องการและเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบดังนี้ การรีบาวด์ แอสซิสต์ พาล์ว เทิร์นโอเวอร์ แย่งบอล บล็อก เป็นต้น ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 28

ตารางที่ 28 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

องค์ประกอบ	จำนวน
1. รีบาวด์ เกมรุก	394
2. รีบาวด์ เกมรับ	958
3. รีบาวด์ รวม	1352
4. แอสซิสต์	508
5. พาล์ว	801
6. เทิร์นโอเวอร์	574
7. แย่งบอล	173
8. บล็อก	95

รูปภาพ 40 แสดงจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ของทีมแพ้

กราฟแสดงองค์ประกอบอื่นๆในกีฬาบาสเกตบอลของทีมแพ้



OFF-REB  
FOUL  
TOT-REB  
STEAL

รีบาวด์ เกมรุก  
ฟาล์ว  
รีบาวด์ รวม  
แย่งบอล

DEF-REB  
T/O  
ASSIST  
BLOCK

รีบาวด์ เกมรับ  
เทิร์นโอเวอร์  
แอสซิสต์  
บล็อก

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้ของรูปแบบและประสิทธิภาพการ  
คะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

4.1 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

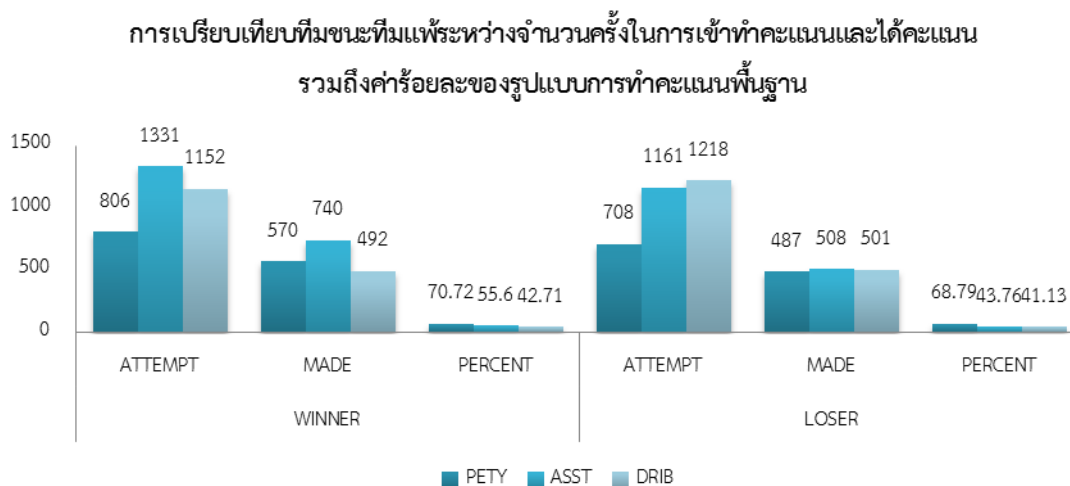
4.1.1 รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ารูปแบบการทำคะแนนหลักที่พบและเกิดประสิทธิภาพมากที่สุดของทีมชนะเลิศคือ การยิงลูกโทษ จำนวน 806 ครั้ง ได้คะแนน 570 คิดเป็นร้อยละ 70.72 ซึ่งเหมือนกับทีมแพ้ คือ การยิงลูกโทษ จำนวน 708 ครั้ง ได้คะแนน 487 คิดเป็นร้อยละ 68.79 รูปแบบที่ทีมชนะเลิศใช้รองลงมาคือรูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้เพื่อทำคะแนน จำนวน 1,331 ครั้ง ได้คะแนน 740 คิดเป็นร้อยละ 55.60 ซึ่งเหมือนกับทีมแพ้ คือ รูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้เพื่อทำคะแนน จำนวน 1,161 ครั้ง ได้คะแนน 508 คิดเป็นร้อยละ 43.76 และสุดท้ายทีมชนะเลิศใช้รูปแบบการเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง จำนวน 1,152 ครั้ง ได้คะแนน 492 คิดเป็น 42.71 ซึ่งเหมือนกันกับทีมแพ้ คือใช้รูปแบบการเลี้ยงลูกเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง จำนวน 1,218 ครั้ง ได้คะแนน 501 คิดเป็นร้อยละ 41.13 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 29

ตารางที่ 29 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

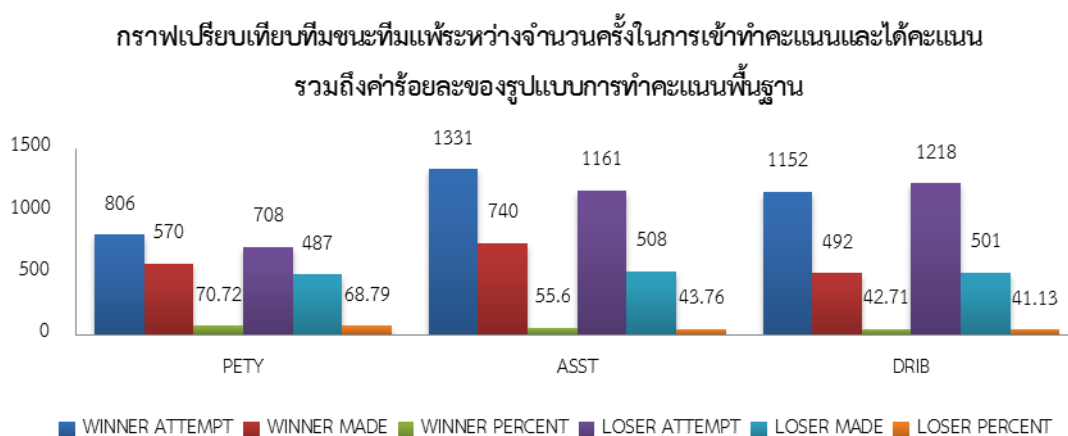
รูปแบบการทำคะแนนพื้นฐาน	ทีมชนะเลิศ			ทีมแพ้		
	จำนวน	คะแนน	ร้อยละ	จำนวน	คะแนน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	806	570	70.72	708	487	68.79
2. รูปแบบที่มีเพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน	1331	740	55.60	1161	508	43.76
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง	1152	492	42.71	1218	501	41.13

รูปภาพ 41 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



PETY      รูปแบบการยิงลูกโทษ  
 ASST      รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน  
 DRIB      รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

รูปภาพ 42 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งในการเข้าทำคะแนนและได้คะแนน รวมถึงค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



PETY      รูปแบบการยิงลูกโทษ  
 ASST      รูปแบบที่เพื่อนร่วมทีมส่งให้ทำคะแนน  
 DRIB      รูปแบบการเลี้ยงลูกด้วยตนเองเข้าไปทำคะแนน

#### 4.1.2 รูปแบบการพยายามเข้าทำคะแนน

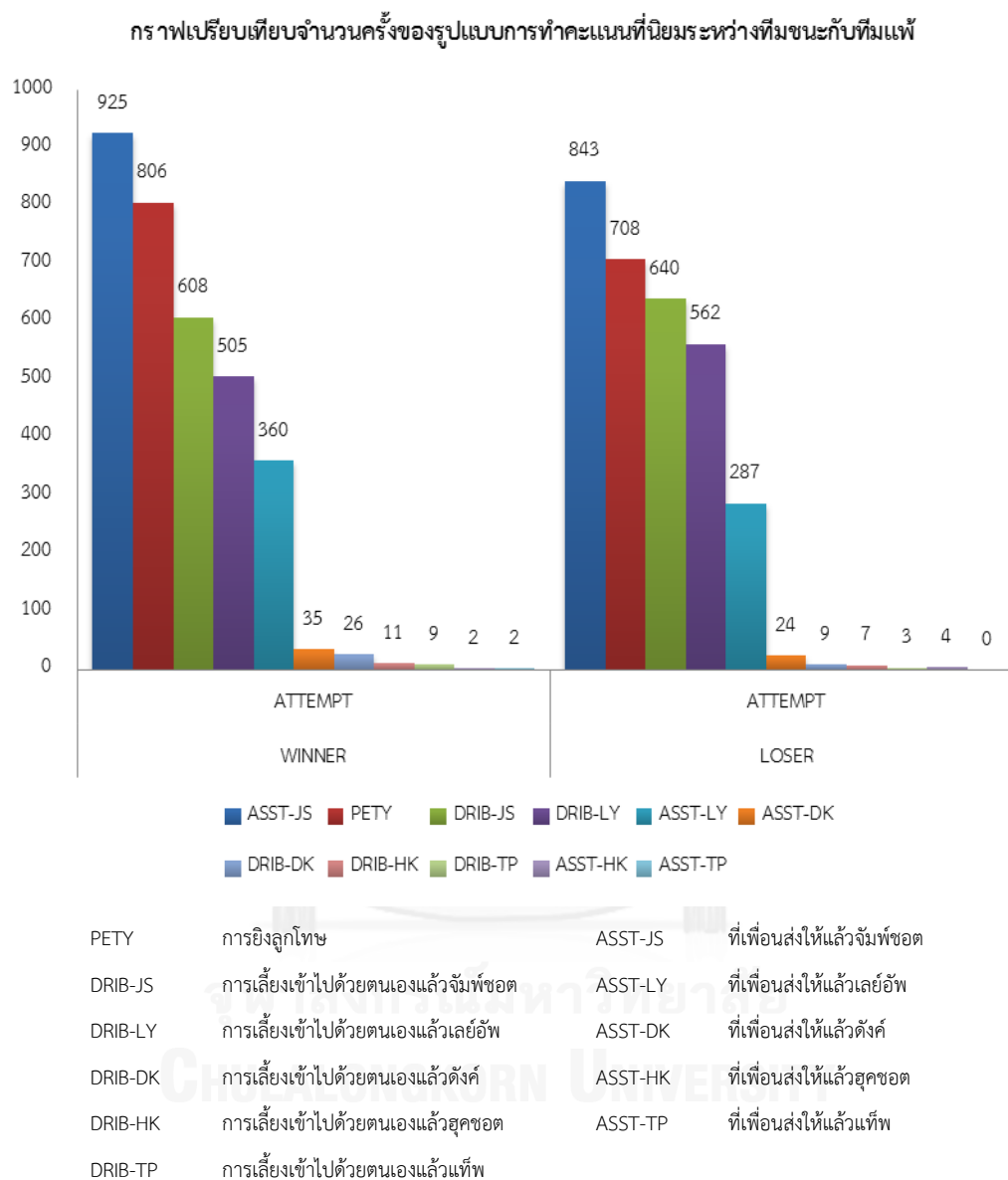
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีรูปแบบการทำคะแนน 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ ทีมชนะเลิศมีรูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต คิดเป็นร้อยละ 28.12 เช่นเดียวกันกับทีมแพ้ที่ใช้รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต คิดเป็นร้อยละ 27.31 รองลงมาในรูปแบบการยิงลูกโทษ โดยทีมชนะเลิศคิดเป็นร้อยละ 24.51 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 22.93 และรูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต ทีมชนะเลิศคิดเป็นร้อยละ 18.49 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 20.73 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 30

ตารางที่ 30 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

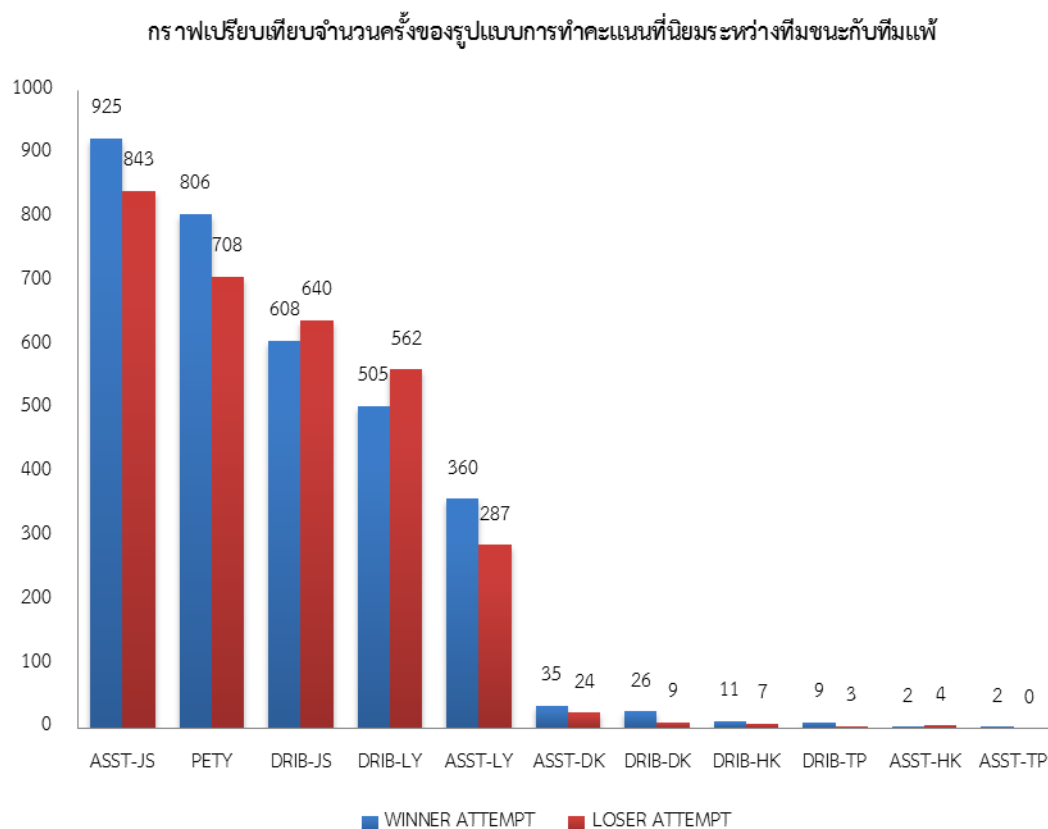
รูปแบบการทำคะแนน	ทีมชนะเลิศ		ทีมแพ้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	925	28.12	843	27.31
2. รูปแบบการยิงลูกโทษ	806	24.51	708	22.93
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	608	18.49	640	20.73
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	505	15.35	562	18.21
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ	360	10.95	287	9.30
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	35	1.06	24	0.78
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	26	0.79	9	0.29
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	11	0.33	7	0.23
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป	9	0.27	3	0.10
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต	2	0.06	4	0.13
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป	2	0.06	0	0
รวม	3289	100.00	3087	100.00



รูปภาพ 43 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



รูปภาพ 44 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของรูปแบบการทำคะแนนที่นิยมในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วทัฟ
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วทัฟ		

#### 4.1.3 รูปแบบการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพ

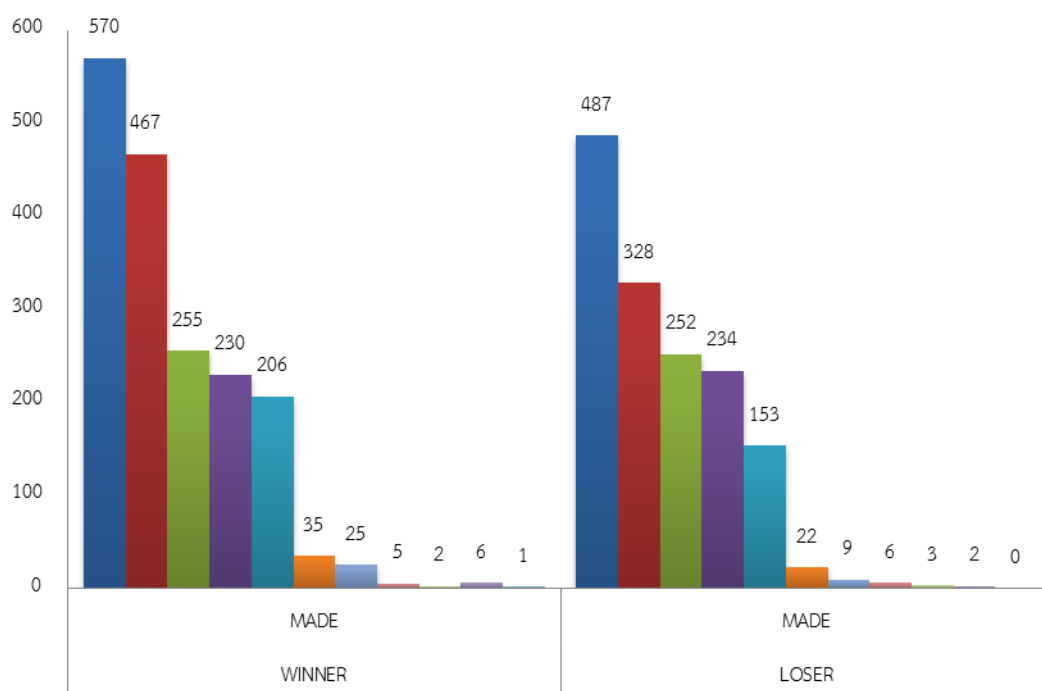
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีรูปแบบการทำคะแนน 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ ทีมชนะเลิศมีรูปแบบการยิงลูกโทษ คิดเป็นร้อยละ 31.63 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 32.55 รองลงมาในรูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต โดยทีมชนะเลิศคิดเป็นร้อยละ 25.92 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 21.93 และอันดับที่ 3 รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต ทีมชนะเลิศคิดเป็นร้อยละ 14.15 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 16.84 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 31

ตารางที่ 31 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพ ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

รูปแบบการทำคะแนน	ทีมชนะเลิศ		ทีมแพ้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบการยิงลูกโทษ	570	31.63	487	32.55
2. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต	467	25.92	328	21.93
3. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	255	14.15	252	16.84
4. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัป	230	12.76	234	15.64
5. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัป	206	11.43	153	10.23
6. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์	35	1.94	22	1.47
7. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	25	1.39	9	0.60
8. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	5	0.28	6	0.40
9. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต	2	0.11	3	0.20
10. รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ	6	0.33	2	0.13
11. รูปแบบการเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ	1	0.06	0	0
รวม	1802	100.00	1496	100

รูปภาพ 45 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

กราฟเปรียบเทียบจำนวนครั้งและคำร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

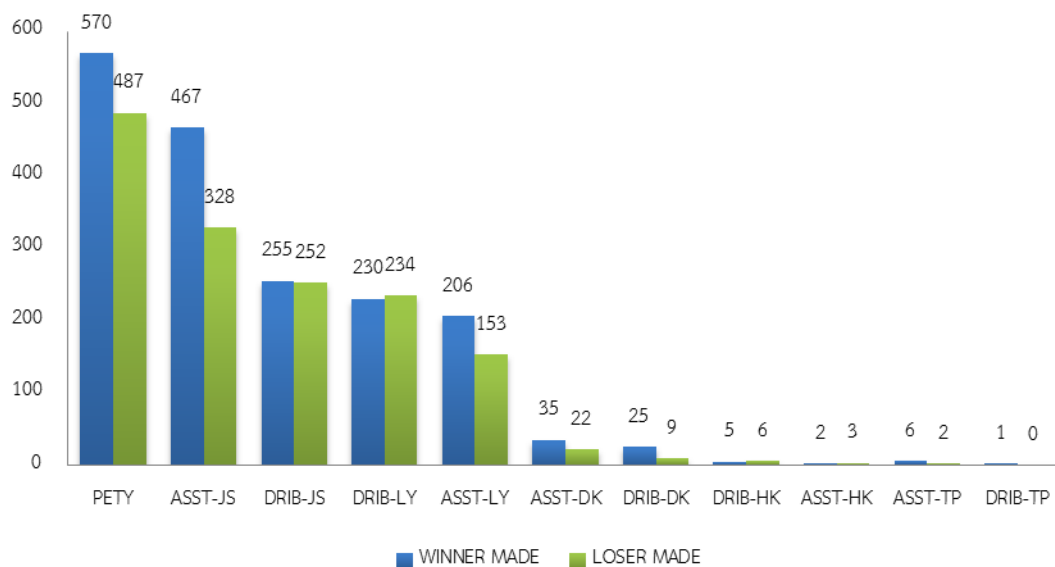


■ PETY    ■ ASST-JS    ■ DRIB-JS    ■ DRIB-LY    ■ ASST-LY    ■ ASST-DK  
■ DRIB-DK    ■ DRIB-HK    ■ ASST-HK    ■ ASST-TP    ■ DRIB-TP

PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัพ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัพ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วฮุคชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วฮุคชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็ป
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็ป		

รูปภาพ 46 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

กราฟเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของรูปแบบและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพระหว่างทีมที่ชนะเลิศกับทีมที่แพ้



PETY	การยิงลูกโทษ	ASST-JS	ที่เพื่อนส่งให้แล้วจัมพ์ชอต
DRIB-JS	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วจัมพ์ชอต	ASST-LY	ที่เพื่อนส่งให้แล้วเลย์อัฟ
DRIB-LY	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วเลย์อัฟ	ASST-DK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วดังก์
DRIB-DK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วดังก์	ASST-HK	ที่เพื่อนส่งให้แล้วชุกชอต
DRIB-HK	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วชุกชอต	ASST-TP	ที่เพื่อนส่งให้แล้วแท็พ
DRIB-TP	การเลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแล้วแท็พ		

#### 4.1.3.1 ประสิทธิภาพของเทคนิคโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ จัมพ์ชอต คิดเป็นร้อยละ 41.94 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 39.38 รองลงมาเป็นเลย์อัฟ คิดเป็นร้อยละ 40.79 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 41.64 และอันดับที่ 3 คือ ดังก์ คิดเป็นร้อยละ 96.15 และทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 100 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 32

ตารางที่ 32 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนและมีประสิทธิภาพโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

รูปแบบการเลี้ยงเข้าไป ทำคะแนนด้วยตนเอง	ทีมชนะเลิศ			ทีมแพ้		
	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	608	255	41.94	640	252	39.38
2. เลย์อัฟ	505	206	40.79	562	234	41.64
3. ดังก์	26	25	96.15	9	9	100
4. ชุก	11	5	45.45	7	6	85.71
5. แท้พ	2	1	50.00	0	0	0
รวม	1152	492	42.71	1218	501	41.13

รูปภาพ 47 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

กราฟเปรียบเทียบจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

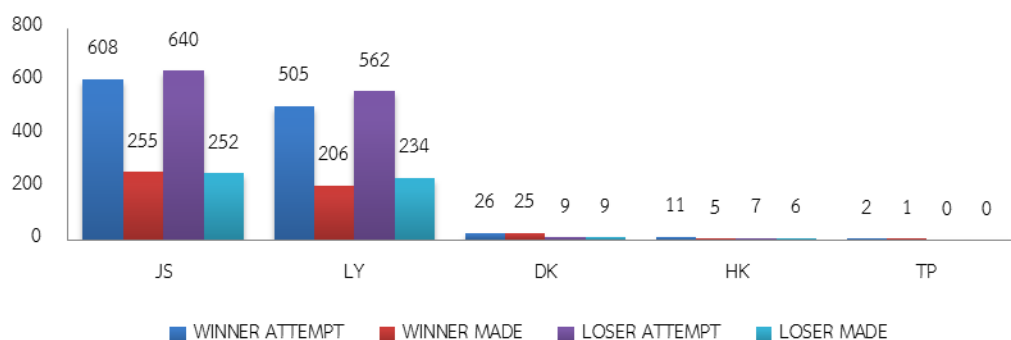


JS จัมพ์ชอต  
LY เลย์อัฟ  
DK ดังค์

HK ฮุก  
TP แท็พ

รูปภาพ 48 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

กราฟเปรียบเทียบจำนวนครั้งของเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองในกีฬาบาสเกตบอลชาย ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



JS จัมพ์ชอต  
LY เลย์อัฟ  
DK ดังค์

HK ฮุก  
TP แท็พ

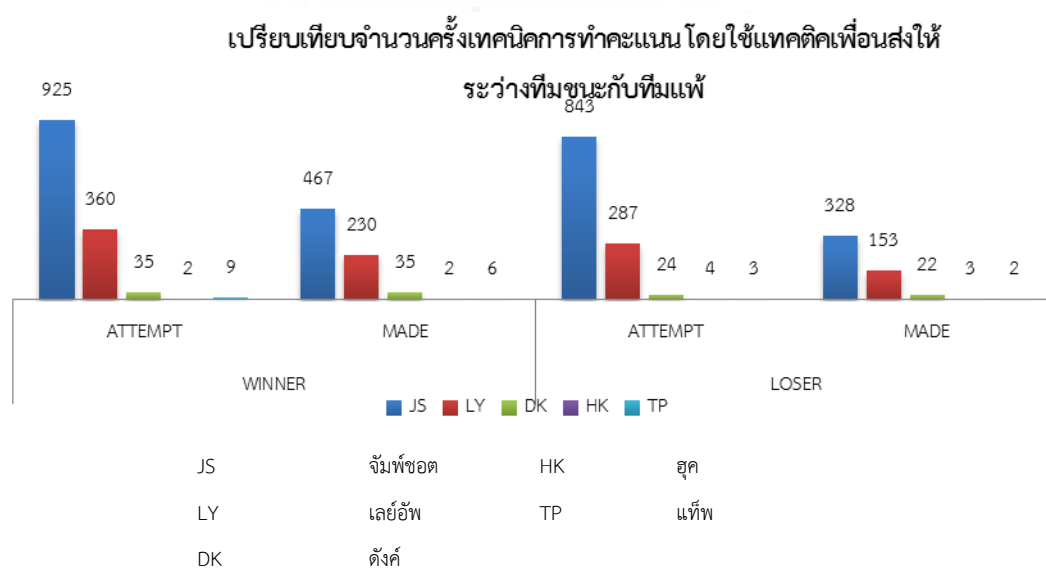
#### 4.1.3.2 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนนโดยเพื่อนส่งให้ทำคะแนนด้วยตนเอง 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ จัมพ์ชอต คิดเป็นร้อยละ 50.49 ทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 38.91 รองลงมาเป็นเลย์ อัพ คิดเป็นร้อยละ 63.89 ทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 53.31 และอันดับที่ 3 คือ ดังก์ คิดเป็นร้อยละ 100 และทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 91.67 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 33

ตารางที่ 33 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพของเทคนิคการทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

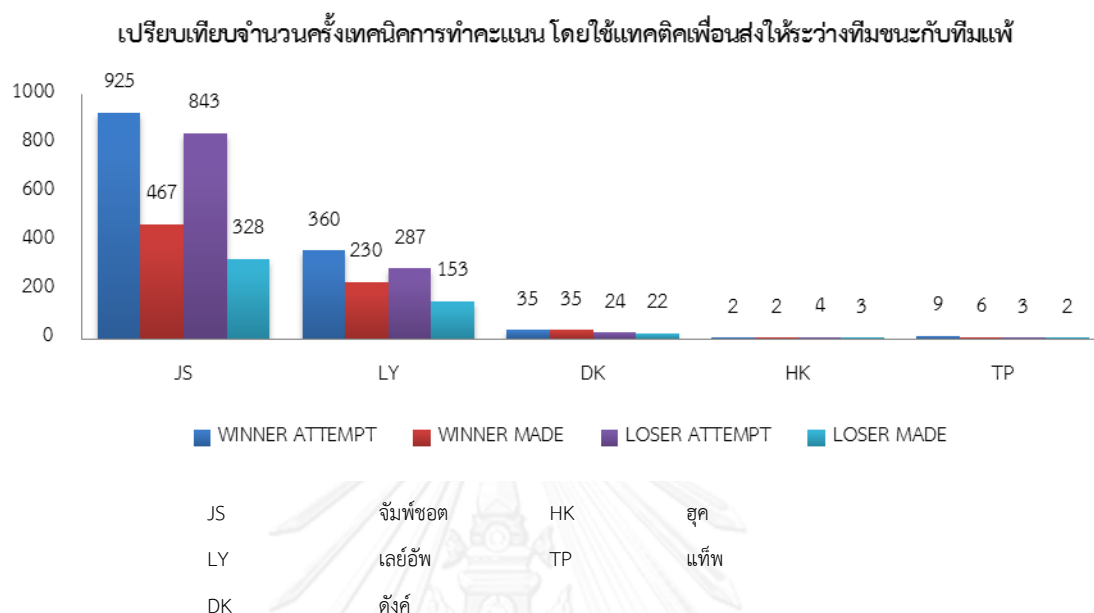
รูปแบบที่เพื่อนส่งให้แล้วทำคะแนน	ทีมชนะเลิศ			ทีมแพ้		
	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	925	467	50.49	843	328	38.91
2. เลย์ อัพ	360	230	63.89	287	153	53.31
3. ดังก์	35	35	100.00	24	22	91.67
4. ฮุค	2	2	100.00	4	3	75
5. แท็พ	9	6	67.00	3	2	67
รวม	1331	740	55.60	1161	508	43.76

รูปภาพ 49 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งเทคนิคการทำคะแนน โดยใช้แทคติกเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้





รูปภาพ 50 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งเทคนิคการทำคะแนน โดยใช้เทคนิคเพื่อนส่งให้ทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้

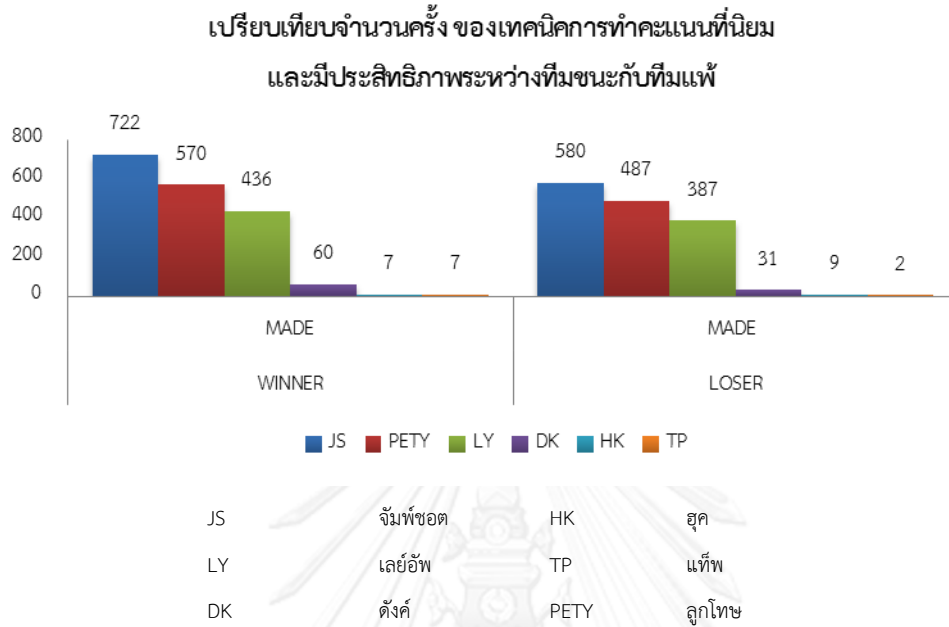


#### 4.1.4 เทคนิคที่ใช้ทำคะแนน

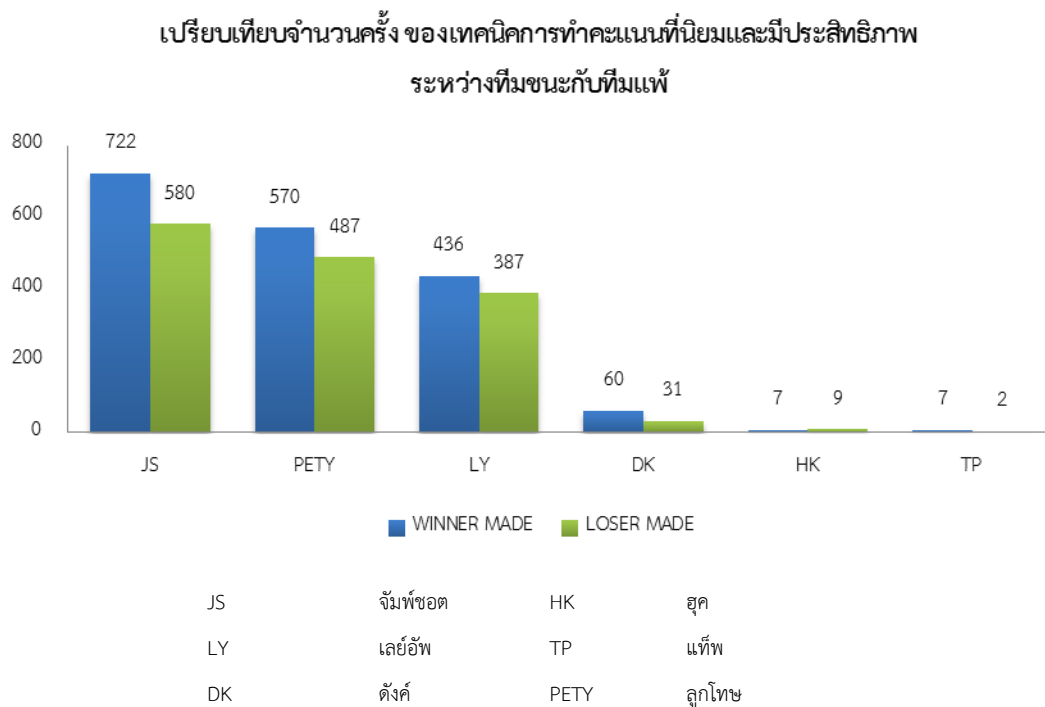
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะมีเพื่อนิยมใช้มากที่สุด 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ จัมพ์ชอต คิดเป็นร้อยละ 40.07 ทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 38.77 รองลงมาเป็นลูกโทษ คิดเป็นร้อยละ 31.63 ทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 32.55 และอันดับที่ 3 คือ เลย์อัฟ คิดเป็นร้อยละ 24.20 และทีมแพ้มักคิดเป็นร้อยละ 25.87 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 34 ตารางที่ 34 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้ง ค่าร้อยละของเทคนิคการทำคะแนนที่นิยมและมีประสิทธิภาพกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้

เทคนิค	ทีมชนะ		ทีมแพ้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. จัมพ์ชอต	722	40.07	580	38.77
2. ลูกโทษ	570	31.63	487	32.55
3. เลย์ อัฟ	436	24.20	387	25.87
4. ดั่งค์	60	3.33	31	2.07
5. ฮุก	7	0.39	9	0.60
6. แท็พ	7	0.39	2	0.13
รวม	1802	100	1496	100

รูปภาพ 51 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้ง ของเทคนิคการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพในกีฬา บาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



รูปภาพ 52 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้ง ของเทคนิคการทำคะแนนที่มีประสิทธิภาพในกีฬา บาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



#### 4.1.5 พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน

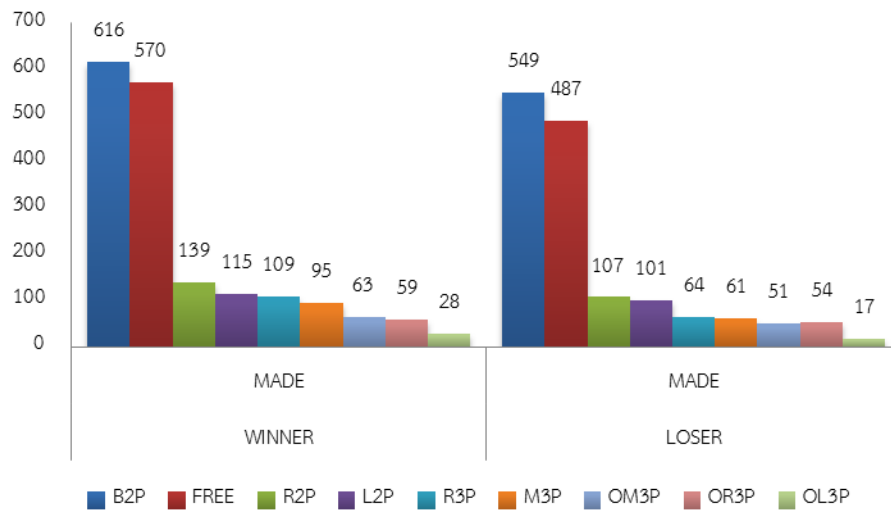
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน 3 อันดับแรกเหมือนกันกับทีมแพ้ คือ เขต 2 คะแนน ใต้แป้น คิดเป็นร้อยละ 34.34 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 36.82 รองลงมา คือ เขต 2 คะแนน บริเวณจุดโทษ คิดเป็นร้อยละ 31.77 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 32.66 และพื้นที่ 2 คะแนน ฝั่งขวา คิดเป็นร้อยละ 7.75 ทีมแพ้คิดเป็นร้อยละ 7.18 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 35

ตารางที่ 35 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

พื้นที่	ทีมชนะเลิศ		ทีมแพ้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	616	34.34	549	36.82
2. เขต 2 คะแนน จุดโทษ	570	31.77	487	32.66
3. เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	139	7.75	107	7.18
4. เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	115	6.41	101	6.77
5. เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	109	6.08	64	4.92
6. เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	95	5.30	61	4.09
7. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	63	3.51	51	3.42
8. นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง	59	3.29	54	3.62
9. นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	28	1.56	17	1.14
รวม	1794	100	1491	100

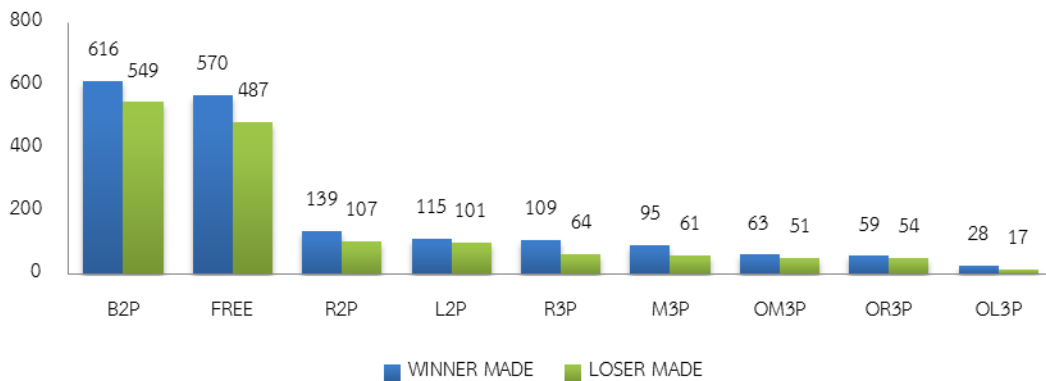
รูปภาพ 53 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

การเปรียบเทียบจำนวนครั้งของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนน  
ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



B2P	เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	L2P	เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	OM3P	นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง
FREE	เขต 2 คะแนน จุดโทษ	R3P	เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	OR3P	นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา
R2P	เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	M3P	เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	OL3P	นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย

การเปรียบเทียบจำนวนครั้งของพื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



B2P	เขต 2 คะแนน ใต้แป้น	L2P	เขต 2 คะแนน ฝั่งซ้าย	OM3P	นอกเขต 3 คะแนน ตรงกลาง
FREE	เขต 2 คะแนน จุดโทษ	R3P	เขต 3 คะแนน ฝั่งขวา	OR3P	นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งขวา
R2P	เขต 2 คะแนน ฝั่งขวา	M3P	เขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย	OL3P	นอกเขต 3 คะแนน ฝั่งซ้าย

#### 4.1.6 ประสิทธิภาพของการทำคะแนน

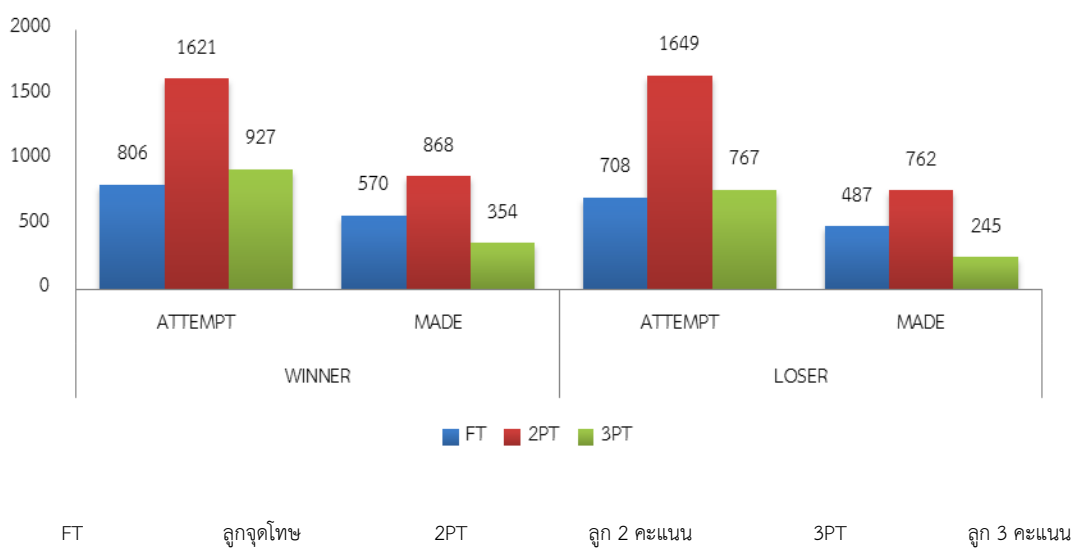
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าร้อยละ ทีมชนะเลิศมีประสิทธิภาพการทำคะแนนสูงสุด คือ การยิงลูกโทษ คิดเป็นร้อยละ 70.72 ทีมแพ้คิดเป็น 68.79 รองลงมาคือ ลูก 2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 53.55 ทีมแพ้คิดเป็น 46.21 และลูก 3 คะแนน จำนวน 927 ครั้ง ได้คะแนน 354 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 38.19 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 36

ตารางที่ 36 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งและค่าร้อยละของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

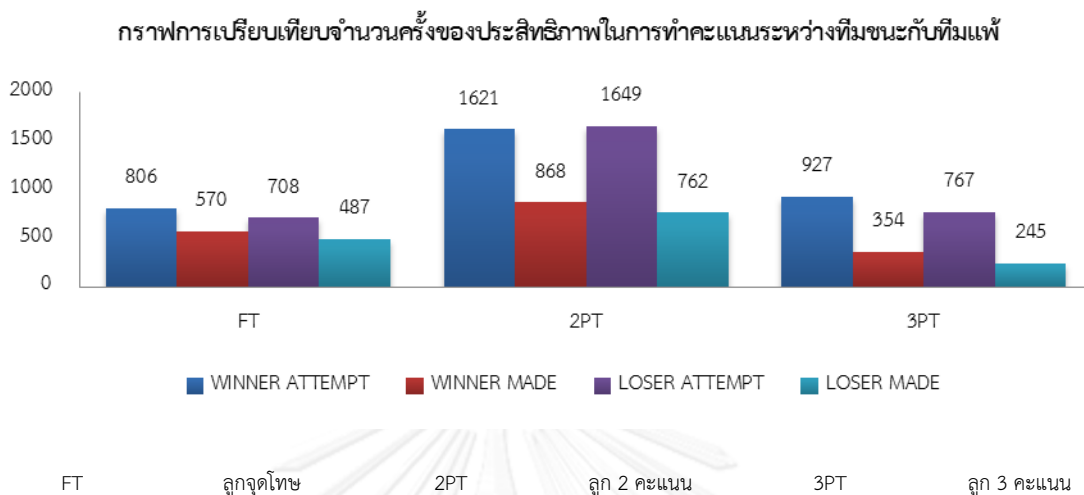
การทำคะแนน	ทีมชนะเลิศ			ทีมแพ้		
	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ	จำนวน	สำเร็จ	ร้อยละ
1. ลูกโทษ	806	570	70.72	708	487	68.79
2. 2 คะแนน	1621	868	53.55	1649	762	46.21
3. 3 คะแนน	927	354	38.19	767	245	31.94
รวม	3354	1792	53.43	3124	1792	57.36

รูปภาพ 54 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

กราฟการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของประสิทธิภาพ  
ในการทำคะแนนระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



รูปภาพ 55 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของประสิทธิภาพในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



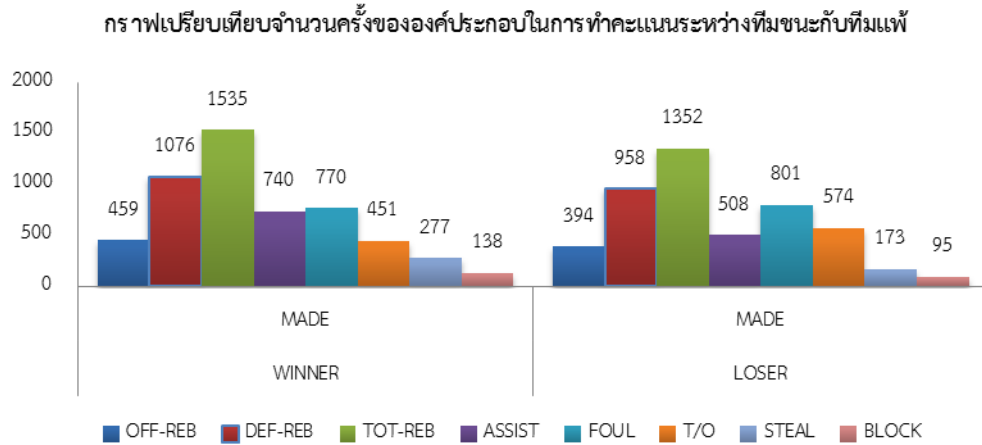
#### 4.1.7 องค์ประกอบในการทำคะแนน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า จากการทำคะแนนด้วยเทคนิคและรูปแบบทั้งหมด ล้วนมีความต้องการและเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบดังนี้ การรีบาวด์ แอสซิสต์ ฟาล์ว เทิร์นโอเวอร์ แย่งบอล บล็อก เป็นต้น ซึ่งจะเห็นว่าองค์ประกอบรีบาวด์ แอสซิสต์ แย่งบอล และบล็อก ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่แสดงรายละเอียดตามตารางที่ 37

ตารางที่ 37 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้

องค์ประกอบ	ทีมชนะเลิศ	ทีมแพ้
	จำนวน	จำนวน
1. รีบาวด์ เกมรุก	459	394
2. รีบาวด์ เกมรับ	1076	958
3. รีบาวด์ รวม	1535	1352
4. แอสซิสต์	740	508
5. ฟาล์ว	770	801
6. เทิร์นโอเวอร์	451	574
7. แย่งบอล	277	173
8. บล็อก	138	95

รูปภาพ 56 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



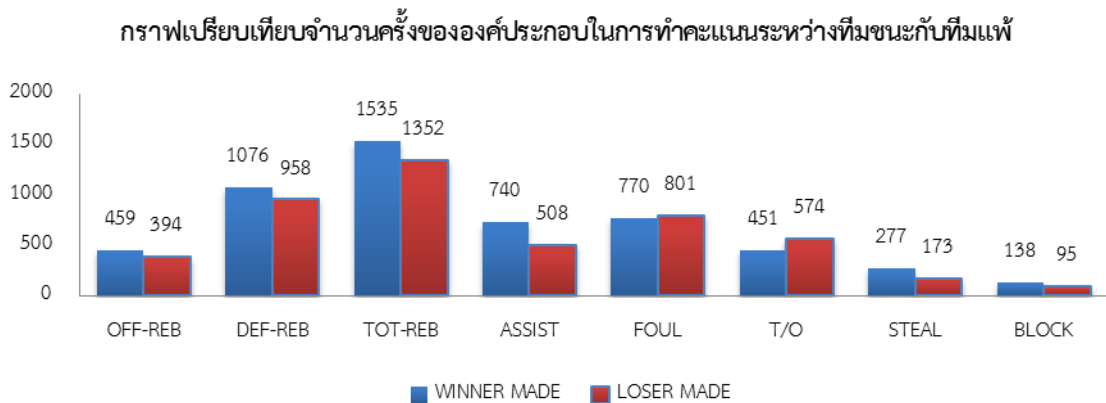
OFF-REB  
FOUL  
TOT-REB  
STEAL

รีบาวด์ เกมรุก  
ฟาล์ว  
รีบาวด์ รวม  
แย่งบอล

DEF-REB  
T/O  
ASSIST  
BLOCK

รีบาวด์ เกมรับ  
เทิร์นโอเวอร์  
แอสซิสต์  
บล็อก

รูปภาพ 57 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนครั้งขององค์ประกอบในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้



OFF-REB  
FOUL  
TOT-REB  
STEAL

รีบาวด์ เกมรุก  
ฟาล์ว  
รีบาวด์ รวม  
แย่งบอล

DEF-REB  
T/O  
ASSIST  
BLOCK

รีบาวด์ เกมรับ  
เทิร์นโอเวอร์  
แอสซิสต์  
บล็อก

## 4.2 แสดงผลการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

ในการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติเชิงอนุมานผู้วิจัยได้กำหนดสมมุติฐานเพื่อนำมาใช้ในการเปรียบเทียบถึงความแตกต่างของรูปแบบการทำคะแนนเพื่อตอบสนองสมมุติฐานการวิจัย คือ ทีมบาสเกตบอลชายในรอบมหกรรมกีฬาโอลิมปิก 2012 จะมีรูปแบบของการได้คะแนนที่มีความสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยได้ใช้สถิติการเปรียบเทียบความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance) โดยถ้าพบความแตกต่างจึงเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการแอล เอส ดี (LSD) และทดสอบรายคู่ที่เป็นอิสระจากกัน (Independent-samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้ในภาพรวมของทุกเทคนิค และเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยค่าสถิติระดับนัยสำคัญ .05 และหาความสัมพันธ์โดยใช้ค่าสหสัมพันธ์ (Pearson's Correlation)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าเมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนระหว่างทีมชนะเลิศกับทีมแพ้ พบค่าเฉลี่ยของรูปแบบการทำคะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้ รูปแบบการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้จัมพ์ชอต และรูปแบบการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้เลย์อัพ ซึ่งเป็นรูปแบบทีมชนะเลิศมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทีมแพ้ ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 38



ตารางที่ 38 แสดงการเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างรูปแบบและเทคนิคในการทำคะแนนของ ทีมชนะและทีมแพ้ในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

รูปแบบการทำ คะแนน	เทคนิค	ทีม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	F	p- value	
เลี้ยงเข้าไป ด้วยตนเอง	จัมพ์ชอต	ชนะ	6.71	3.336	0.14	.907	
		แพ้	6.63	2.454			
	เลย์อัฟ	ชนะ	5.42	2.522	2.073	.154	
		แพ้	6.16	1.896			
	ดังก์	ชนะ	.66	1.214	3.930	.051	
		แพ้	.24	.490			
	ฮุค	ชนะ	.13	.343	.063	.802	
		แพ้	.16	.547			
	แท็พ	ชนะ	.03	.162	1.000	.321	
		แพ้	.00	.000			
	เพื่อนส่งให้ทำ คะแนน	จัมพ์ชอต	ชนะ	12.29	4.242	18.725*	.000
			แพ้	8.63	3.026		
เลย์อัฟ		ชนะ	6.05	3.820	8.554*	.005	
		แพ้	4.03	1.910			
ดังก์		ชนะ	.92	1.865	.946	.334	
		แพ้	.58	1.106			
ฮุค		ชนะ	.05	.226	.209	.649	
		แพ้	.08	.273			
แท็พ		ชนะ	.16	.594	1.042	.311	
		แพ้	.05	.226			
ยิงลูกโทษ		ยี่นยี่ง	ชนะ	15.00	5.040	3.207	.077
			แพ้	12.82	5.579		

\*p < .05

ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของทีมชนะกับรูปแบบและเทคนิคในการทำคะแนนในกีฬาบาสเกตบอลชาย โอลิมปิก 2012 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของทีมชนะกับรูปแบบและเทคนิคในการทำคะแนนมีค่าดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 39 แสดงการเปรียบเทียบค่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการทำคะแนนและคะแนนของทีมชนะในกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

รูปแบบการได้คะแนน ของทีมชนะ	คะแนน		
	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson-Correlation)	p-value	
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง	จัมพ์ชอต	.548*	.000
	เลย์ อัป	.141	.398
	ดังก์	.622*	.000
	ชุก	-.066	.693
	แท็ป	.082	.624
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน	จัมพ์ชอต	.618*	.000
	เลย์ อัป	.019	.908
	ดังก์	.661*	.000
	ชุก	-.061	.716
	แท็ป	.567*	.000
อื่น	ยิงลูกโทษ	.017	.920

\*p < .05

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์(r) มีค่าตั้งแต่ -1 ถึง 1

ค่าลบแสดงความสัมพันธ์ทางลบหรือตรงกันข้าม ค่าบวกแสดงความสัมพันธ์ทางบวกหรือทางเดียวกัน

r = .50 ถึง 1.00 หรือ r = -.50 ถึง -1.00

ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับสูง

r = .30 ถึง .49 หรือ r = -.30 ถึง -.49

ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง

r = .10 ถึง .29 หรือ r = -.10 ถึง -.29

ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

r = .00

ถือว่าข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กัน

จากตารางที่ 39 พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของทีมชนะเลิศกับรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชาย โอลิมปิก 2012 พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมชนะเลิศกับรูปแบบที่เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแบบจัมพ์ชอต มีค่าความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.548) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมชนะเลิศกับรูปแบบที่เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเองแบบดังก์ มีค่าความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.622) ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมชนะเลิศกับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบจัมพ์ชอต มีค่าความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.618) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมชนะเลิศกับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบดังก์ มีค่าความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.661) และ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมชนะเลิศกับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบแท็ป มีค่าความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.567)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 40 แสดงการเปรียบเทียบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการทำคะแนนและคะแนนของทีมแพ้ในกีฬาวอลเลย์บอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012

รูปแบบการได้คะแนน ของทีมแพ้	คะแนน		
	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson-Correlation)	p-value	
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง	จัมพ์ชอต	.251	.129
	เลย์ อัพ	-.029	.864
	ดังก์	.256	.121
	ฮุค	.165	.323
	แท็ป	-	-
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน	จัมพ์ชอต	.702*	.000
	เลย์ อัพ	.305	.063
	ดังก์	.397*	.014
	ฮุค	.518*	.001
	แท็ป	.310	.058
อื่น	ยิงลูกโทษ	.407*	.011

\*p < .05

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์(r) มีค่าตั้งแต่ -1 ถึง 1

ค่าลบแสดงความสัมพันธ์ทางลบหรือทางตรงกันข้าม ค่าบวกแสดงความสัมพันธ์ทางบวกหรือทางเดียวกัน

r = .50 ถึง 1.00 หรือ r = -.50 ถึง -1.00 ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับสูง

r = .30 ถึง .49 หรือ r = -.30 ถึง -.49 ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง

r = .10 ถึง .29 หรือ r = -.10 ถึง -.29 ถือว่าข้อมูลมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

r = .00 ถือว่าข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กัน

จากตารางที่ 40 พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของทีมแพ้กับรูปแบบและเทคนิคการทำคะแนนที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชาย โอลิมปิก 2012 พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมแพ้กับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบจัมพ์ชอต มีความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.702) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมแพ้กับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบดังก์ มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง (0.397) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมแพ้กับรูปแบบเพื่อนส่งให้ทำคะแนนแบบฮุค มีความสัมพันธ์ในระดับสูง (0.518) และ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของทีมแพ้กับรูปแบบยิงลูกโทษ มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง (0.407)

ตารางที่ 41 แสดงผลการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้

รูปแบบการได้คะแนน	ทีม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	p-value
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (จัมพ์ชอต)	ชนะ	6.71	3.336	.118	.132
	แพ้	6.63	2.454		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (เลย์อัป)	ชนะ	5.42	2.522	-1.440	.155
	แพ้	6.16	1.896		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (ดังก์)	ชนะ	.66	1.214	1.987*	.000
	แพ้	.24	.490		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (ฮุค)	ชนะ	.13	.343	-.251	.467
	แพ้	.16	.547		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (เทีฟ)	ชนะ	.03	.162	1.000*	.043
	แพ้	.00	.000		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (จัมพ์ชอต)	ชนะ	12.29	4.242	4.327	.226
	แพ้	8.63	3.026		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (เลย์อัป)	ชนะ	6.05	3.820	2.925*	.003
	แพ้	4.03	1.910		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (ดังก์)	ชนะ	.92	1.865	.972*	.049
	แพ้	.58	1.106		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (ฮุค)	ชนะ	.05	.226	-.457	.361
	แพ้	.08	.273		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (เทีฟ)	ชนะ	.16	.594	1.021*	.037
	แพ้	.05	.226		
อื่น (ยิงลูกโทษ)	ชนะ	15.00	5.040	1.791	.584
	แพ้	12.82	5.579		

\*p &lt; .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าเมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้ พบค่าเฉลี่ยของรูปแบบการทำคะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 5 รูปแบบ ดังต่อไปนี้ รูปแบบเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วดังก์ รูปแบบเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองแล้วแท็ป รูปแบบการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้เลย์อัฟ รูปแบบการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้ดังก์ และรูปแบบการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้แท็ป ซึ่งเป็นรูปแบบที่ทีมชนะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทีมแพ้ ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 41



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 42 แสดงผลการเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้

รูปแบบการได้คะแนน	ทีม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	p-value
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (จัมพ์ชอต)	ชนะ	16.66	5.399	-.163	.121
	แพ้	16.84	4.378		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (เลย์อัพ)	ชนะ	13.29	4.655	-1.499	.569
	แพ้	14.79	4.048		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (ดังก์)	ชนะ	.68	1.254	2.048*	.000
	แพ้	.24	.490		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (ฮุค)	ชนะ	.29	.768	.682	.246
	แพ้	.18	.563		
เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง (เทีพ)	ชนะ	.05	.226	1.434*	.003
	แพ้	.00	.000		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (จัมพ์ชอต)	ชนะ	24.34	7.061	1.468	.312
	แพ้	22.18	5.680		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (เลย์อัพ)	ชนะ	9.47	5.871	1.529	.687
	แพ้	7.55	5.055		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (ดังก์)	ชนะ	.92	1.865	.797	.108
	แพ้	.63	1.239		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (ฮุค)	ชนะ	.05	.226	-.844	.090
	แพ้	.11	.311		
เพื่อนส่งให้ทำคะแนน (เทีพ)	ชนะ	.24	.675	1.336*	.006
	แพ้	.08	.273		
อื่น (ยิงลูกโทษ)	ชนะ	21.21	7.698	1.525	.690
	แพ้	18.63	7.034		

\*p &lt; .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนระหว่างทีมชนะกับทีมแพ้ โดยจำแนกตามรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนเป็นรายคู่แล้ว พบค่าเฉลี่ยของรูปแบบการทำคะแนนที่ได้คะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 5 รูปแบบ ได้แก่ เลี้ยงเข้าไปด้วยตนเอง(ดังก์และแท็พ) และ เพื่อนส่งให้ทำคะแนน(เลย์ฮัพ ดังก์ และแท็พ) รูปแบบการทำคะแนนทีมแพ้มີค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทีมชนะ ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 42



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนนและเป็นที่ยอมรับของทีมบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Analytical Research) โดยทำการวิเคราะห์จาก DVD บันทึกการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิก 2102 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ ทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายที่ได้รับการคัดเลือกเข้าแข่งขัน ในกีฬาโอลิมปิกเกมส์ 2012 ระหว่างวันที่ 29 กรกฎาคม 2012 – 12 สิงหาคม 2012 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ จำนวน 12 ทีม ได้แก่ ทีมชาติสหรัฐอเมริกา ทีมชาติฝรั่งเศส ทีมชาติอาร์เจนตินา ทีมชาติลิทัวเนีย ทีมชาติไนจีเรีย ทีมชาติตูนิเซีย ทีมชาติรัสเซีย ทีมชาติบราซิล ทีมชาติสเปน ทีมชาติออสเตรเลีย ทีมชาติจีน และทีมชาติสหราชอาณาจักร เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยวิเคราะห์การแข่งขันจากไฟล์วิดีโอบันทึกการแข่งขันทั้งหมด 38 เกมการแข่งขัน ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยศึกษาวิเคราะห์เทคนิคและรูปแบบในการทำคะแนนที่ได้มาจากการศึกษาแล้วบันทึกข้อมูลที่ต้องการวิเคราะห์ลงในคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่จะทำการวิเคราะห์ประกอบด้วย รูปแบบทางด้านเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน ซึ่งประกอบด้วย เทคนิคจัมพ์ชอต, เลย์อัพ, ดังก์, แท็ป, ฮุค, ลูกโทษ รูปแบบการทำคะแนน ซึ่งประกอบด้วย เพื่อนส่งให้ทำคะแนน, เลี้ยงเข้าทำคะแนนด้วยตนเอง, ลูกโทษ พื้นที่ในการทำคะแนน ซึ่งประกอบด้วย ตำแหน่ง 2 คะแนนใต้แป้น, ตำแหน่ง 2 คะแนนด้านซ้ายจากแป้น, ตำแหน่ง 2 คะแนน ด้านขวาจากแป้น, ตำแหน่งจุดโทษ, ตำแหน่ง 3 คะแนนด้านซ้าย, ตำแหน่ง 3 คะแนน ด้านขวา, ตำแหน่ง 3 คะแนนตรงกลาง, ตำแหน่ง 3 คะแนน ด้านซ้ายขีดเส้นครึ่งสนาม, ตำแหน่ง 3 คะแนนด้านขวาขีดเส้นครึ่งสนาม, ตำแหน่ง 3 คะแนน ตรงกลางขีดเส้นครึ่งสนาม และทิศทางที่ใช้ในการทำคะแนนจำนวน 3 ทิศทาง ซึ่งประกอบด้วย ด้านซ้ายจากแป้น ตรงกลางจากแป้น ด้านขวาจากแป้น โดยใช้โปรแกรม Focus X2 Version 1.7 เพื่อทำการวิเคราะห์และประมวลผล หาค่าเฉลี่ยตัวแปรในรูปแบบทางด้านเทคนิค แทคติก ตำแหน่ง ทั้งหมดของนักกีฬาบาสเกตบอลชายในทีมชนะเลิศและทีมแพ้ เพื่อทำการเปรียบเทียบความแตกต่าง ของรูปแบบทางด้านเทคนิค แทคติก ตำแหน่ง และวิเคราะห์ความแปรปรวนทาง เพื่อหาความแตกต่างระหว่างทีมชนะเลิศและทีมแพ้ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกประเภท แจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และเปรียบเทียบแล้วเสนอเป็นตารางประกอบความเรียง

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ 2 ส่วนดังนี้

ส่วนแรกใช้ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอเป็นตารางความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard-Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลความสัมพันธ์ผลในการใช้รูปแบบที่ส่งผลต่อการได้คะแนน

ส่วนที่สองสถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) ซึ่ง ได้แก่ สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance) โดยถ้าพบความแตกต่างจึงเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการแอล เอส ดี (LSD) ทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) ระหว่างคะแนนกับแทคติค และจำนวนครั้งที่จัมพ์ชอต แลย์อัฟ ดังก์ ฮุค แทพ และลูกโทษของทีมชนะกับทีมแพ้ นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์ตำแหน่งพื้นที่ในการทำคะแนน ซึ่งการวิเคราะห์ครั้งนี้ได้ใช้ข้อมูลจากการบันทึกไฟล์ภาพวิดีโอ จากนั้นทำการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา Focus X2 และโปรแกรมทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS statistic version 17) ในการประมวลผลข้อมูล ซึ่งสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

## ผลการวิจัย

พบว่าการแข่งขันของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีการพยายามทำคะแนนทั้งหมด 6478 ครั้ง ได้คะแนน 3286 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 50.73

โดยทีมชนะมีการพยายามทำคะแนน 3354 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 88.26 ครั้ง ได้คะแนน 1792 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 47.16 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 54.53 และทีมแพ้มมีการพยายามทำคะแนน 3124 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 82.21 ครั้ง ได้คะแนน 1494 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 47.16 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 47.82

การแข่งขันของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีประสิทธิภาพในระยการทำคะแนนโดย

2.1 ระยะใกล้ (2 คะแนน) มีการพยายามทำคะแนนทั้งหมด 3270 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 86.05 ครั้ง ได้คะแนน 1630 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 42.89 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 49.85

ทีมชนะมีการพยายามทำคะแนน 1621 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 42.66 ครั้ง ได้คะแนน 868 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 22.84 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 53.55

ทีมแพ้มมีการพยายามทำคะแนน 1649 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 43.39 ครั้ง ได้คะแนน 762 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 20.05 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 46.21

2.2 ระยะไกล (3 คะแนน) มีการพยายามทำคะแนนทั้งหมด 1694 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 44.58 ครั้ง ได้คะแนน 599 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 15.76 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 35.36

2.2.1 ทีมชนะมีการพยายามทำคะแนน 927 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 24.39 ครั้ง ได้คะแนน 354 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 9.32 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 38.19

2.2.2 ทีมแพ้มี่มีการพยายามทำคะแนน 767 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 20.18 ครั้ง ได้คะแนน 245 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 6.45 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 31.94

2.3 ลูกโทษ (1 คะแนน) มีการพยายามทำคะแนนทั้งหมด 1514 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 39.84 ครั้ง ได้คะแนน 1057 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 27.82 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 69.82

2.3.1 ทีมชนะมีการพยายามทำคะแนน 806 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 21.21 ครั้ง ได้คะแนน 570 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 15.00 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 70.72

2.3.2 ทีมแพ้มี่มีการพยายามทำคะแนน 708 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 18.63 ครั้ง ได้คะแนน 487 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 12.82 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 68.79

การแข่งขันของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีรูปแบบการได้คะแนนด้านเทคนิคโดย

3.1 รูปแบบเลี้ยงเข้าทำคะแนนด้วยตนเองทั้งหมด 2370 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 62.37 ครั้ง ได้คะแนน 993 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 26.13 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 41.90

3.1.1 ทีมชนะมีรูปแบบเลี้ยงเข้าทำคะแนนด้วยตนเอง 1152 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 30.32 ครั้ง ได้คะแนน 492 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 12.95 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 42.70

3.1.2 ทีมแพ้มี่มีรูปแบบเลี้ยงเข้าทำคะแนนด้วยตนเอง 1218 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 32.05 ครั้ง ได้คะแนน 501 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 13.18 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 41.13

3.2 รูปแบบเพื่อนส่งให้เข้าทำคะแนนทั้งหมด 2492 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 65.58 ครั้ง ได้คะแนน 1248 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 32.84 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 50.08

3.2.1 ทีมชนะมีรูปแบบเพื่อนส่งให้เข้าทำคะแนน 1331 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 35.03 ครั้ง ได้คะแนน 740 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 19.47 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 55.60

3.2.2 ทีมแพ้มี่มีรูปแบบเพื่อนส่งให้เข้าทำคะแนน 1161 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 30.55 ครั้ง ได้คะแนน 508 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 13.37 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 43.76

3.3 รูปแบบยืนทำคะแนน(ทำคะแนน ณ จุดโทษ) ทั้งหมด 1514 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 39.84 ครั้ง ได้คะแนน 1057 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 27.82 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 69.82

3.3.1 ทีมชนะมีรูปแบบยืนทำคะแนน(ทำคะแนน ณ จุดโทษ) 806 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 21.21 ครั้ง ได้คะแนน 570 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 15.00 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 70.72

3.3.2 ทีมแพ้มี่มีรูปแบบยืนทำคะแนน(ทำคะแนน ณ จุดโทษ) 708 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 18.63 ครั้ง ได้คะแนน 487 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 12.82 ครั้ง มีความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 68.79

การแข่งขันของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีรูปแบบการ  
ได้คะแนนด้านเทคนิคโดย

4.1 รูปแบบด้านเทคนิค(เทคนิคการทำคะแนน) ทั้งหมด 3298 ครั้ง เทคนิคจัมพ์ชอต 1302  
ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 34.26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.48 เทคนิคเลย์ อัฟ 823 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม  
21.66 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.95 ครั้ง เทคนิคดังก์ 91 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 2.4 ครั้ง คิดเป็น  
ร้อยละ 2.76 เทคนิคชุก 16 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.49 เทคนิคแท็ป 9  
ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.24 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.27 เทคนิคชุตลูกโทษ 1057 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม  
27.82 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.05

4.1.1 ทีมชนะเลิศมีรูปแบบด้านเทคนิค(เทคนิคการทำคะแนน) 1802 ครั้ง เทคนิคจัมพ์  
ชอต 722 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 19.00 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40.07 เทคนิคเลย์ อัฟ 436  
ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 11.47 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.20 ครั้ง เทคนิคดังก์ 60 ครั้ง เฉลี่ย  
ต่อเกม 1.58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.33 เทคนิคชุก 7 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.18 ครั้ง คิด  
เป็นร้อยละ 0.39 เทคนิคแท็ป 7 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39  
เทคนิคชุตลูกโทษ 570 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 15.00 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.63

4.1.2 ทีมแพ้มีรูปแบบด้านเทคนิค(เทคนิคการทำคะแนน) 1496 ครั้ง เทคนิคจัมพ์  
ชอต 580 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 15.26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.77 เทคนิคเลย์ อัฟ 387  
ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 10.18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.87 ครั้ง เทคนิคดังก์ 31 ครั้ง เฉลี่ย  
ต่อเกม 0.82 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.07 เทคนิคชุก 9 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.24 ครั้ง คิด  
เป็นร้อยละ 0.60 เทคนิคแท็ป 2 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 0.05 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13  
เทคนิคชุตลูกโทษ 487 ครั้ง เฉลี่ยต่อเกม 12.82 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.55

การแข่งขันของทีมนักกีฬาบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีความแม่นยำ  
ในทิศทางที่ใช้ทำคะแนน

5.1 ในทุกพื้นที่ที่มีการทำคะแนนทั้งหมด 3298 ครั้ง ในเขต 2 คะแนน มีการทำ  
คะแนนจากทิศทางด้านขวาของแป้น มีการทำคะแนน 259 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
7.85 มาจากทิศทางด้านซ้ายของแป้น มีการทำคะแนน 216 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
6.55 มาจากทิศทางด้านหน้าของแป้น (รวมการทำคะแนนจากลูกโทษ) 1057 ครั้ง  
คิดเป็นร้อยละ 32.05 มาจากทิศทางใต้แป้น (บริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น) 1165  
ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.32 ในเขต 3 คะแนน มีการทำคะแนนจากทิศทางด้านขวา  
269 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.16 จากทิศทางด้านซ้าย 218 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.61  
จากด้านหน้าของห่วง 114 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.46

5.1.1 ทีมชนะเลิศ ในทุกพื้นที่ที่มีการทำคะแนนทั้งหมด 1802 ครั้ง

ในเขต 2 คะแนน มีการทำคะแนนจากทิศทางด้านขวาของแป้น มีการทำ  
คะแนน 147 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.16 มาจากทิศทางด้านซ้ายของแป้น มี  
การทำคะแนน 115 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.38 มาจากทิศทางด้านหน้า

ของแป้น (รวมการทำคะแนนจากลูกโทษ) 570 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.63 มาจากทิศทางใต้แป้น (บริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น) 616 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.18

ในเขต 3 คะแนน มีการทำคะแนนจากทิศทางด้านขวา 154 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.55 จากทิศทางด้านซ้าย 137 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.60 จากด้านหน้าของห่วง 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.50

5.1.2 ทีมแพ้ ในทุกพื้นที่ที่มีการทำคะแนนทั้งหมด 1496 ครั้ง

ในเขต 2 คะแนน มีการทำคะแนนจากทิศทางด้านขวาของแป้น มีการทำคะแนน 112 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.49 มาจากทิศทางด้านซ้ายของแป้น มีการทำคะแนน 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.75 มาจากทิศทางด้านหน้าของแป้น (รวมการทำคะแนนจากลูกโทษ) 487 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.55 มาจากทิศทางใต้แป้น (บริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น) 549 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.70

ในเขต 3 คะแนน มีการทำคะแนนจากทิศทางด้านขวา 115 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.69 จากทิศทางด้านซ้าย 81 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.41 จากด้านหน้าของห่วง 51 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.41

## อภิปรายผล

1. จากการศึกษาพบว่า การพยายามทำคะแนนทั้งหมดของการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 มีค่าเท่ากับ 6478 ครั้ง ได้คะแนนทั้งหมด 3286 ครั้ง โดยพบว่า ทีมชนะมีความสามารถในการพยายามทำคะแนนมากกว่าทีมแพ้ โดยคิดเป็น การพยายามทำคะแนน ที่ได้คะแนนเท่ากับร้อยละ 54.53 ต่อ 47.82 ทั้งนี้เนื่องจาก ในทีมชนะ มีความแม่นยำในการทำคะแนนมากกว่าในทีมแพ้ สอดคล้องกับ ปรีดา รอดโพธิ์ทอง (2516) ที่กล่าวว่าระยะในแต่ละระยะมีความแม่นยำที่แตกต่างกัน ระยะใกล้ หวังผลได้ร้อยละ 80 ระยะกลางหวังผลได้ร้อยละ 60 ระยะใกล้หวังผลได้ร้อยละ 30

2. ระยะในการทำคะแนน จากการศึกษาพบว่า ทีมชนะมีค่าเฉลี่ยในการพยายามทำคะแนน ใน ระยะใกล้น้อยกว่าทีมแพ้ (อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) ทั้งนี้เนื่องจาก ทีมแพ้มีโอกาสในการทำคะแนนในระยะใกล้ได้น้อย เพราะถูกการสกัดกั้นและป้องกันโอกาสในการทำคะแนนจากทีมชนะ จึงส่งผลให้ทีมแพ้ต้องทำการเลี้ยงบอลและเข้าไปทำคะแนนในระยะใกล้มากกว่า นอกจากนี้ยังพบว่า ทีมชนะมีค่าเฉลี่ยในการพยายามทำ คะแนนในระยะใกล้มากกว่าทีมแพ้ ทั้งนี้เนื่องจาก ประสิทธิภาพในการเล่นของผู้เล่นใน ทีมชนะมีสูงกว่าทีมแพ้ จึงทำให้สามารถทำคะแนนในระยะใกล้ได้แม่นยำกว่า อีกทั้งการ ทำคะแนนในระยะใกล้มีโอกาสถูกทีมคู่แข่งสกัดกั้นได้ยากอีกด้วย

หากกล่าวถึงการทำคะแนนโดยการยิงลูกโทษแล้ว ทีมชนะเลิศมีความพยายามทำคะแนนจาก ลูกโทษมากกว่าทีมแพ้ สอดคล้องกับ Pasty (1966) ที่กล่าวว่าการได้คะแนนจากลูกโทษมีโอกาสำเร็จร้อยละ 65 เนื่องจากไม่มีการป้องกัน ทั้งนี้เนื่องจากเทคนิคและแทคติคในการเล่นของทีมชนะเลิศที่มีประสิทธิภาพมากกว่า จึงเป็นสาเหตุให้สามารถหลอกหลอและสร้างกลยุทธ์ให้ทีมตัวเองได้ เปรียบในการทำคะแนน และสร้างฟาล์วได้ จึงเป็นสาเหตุให้ทีมชนะเลิศสามารถทำคะแนนจากลูกโทษได้มากกว่า และอาจหมายถึงรวมถึงระยะในการทำคะแนนโดยการยิงลูกโทษนั้นมีโอกาสทำคะแนนมากกว่าเพราะไม่มีผู้เล่นมาสกัดกันทำให้ผู้ทำคะแนนมีความมั่นใจในการทำคะแนนสอดคล้องกับ (จิรวัดน์ สัทธรรม, 2555) เมื่อนักกีฬาไม่มีความกดดันมากนัก และทำให้เกิดความมั่นใจในการทำคะแนน จึงทำให้ทำคะแนนได้ดีและมีความแม่นยำสูงมากขึ้น

3. ในการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลชาย การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2012 พบว่าทีมแพ้มีรูปแบบ การทำคะแนนแบบเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองมากกว่าทีมชนะ ทั้งนี้เนื่องจาก ทีมแพ้ขาดประสิทธิภาพในการทำคะแนนระยะไกล และเกิดจากการถูกปิดกั้นจากทีมชนะ จึงส่งผลให้ต้องทำคะแนนโดยการเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับเทพรัดน์ วิโนทัย (2542) ที่ศึกษารูปแบบที่ใช้ในการป้องกันที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุดคือ แบบโซๆ 1-3-1 ซึ่งรูปแบบนี้เป็นการป้องกันแบบกดดันในเขตเส้น 3 คะแนนมากที่สุดทำให้ผู้เล่นฝ่ายรุก ไม่มีโอกาสยิงในระยะไกล จึงต้องเปลี่ยนไปใช้รูปแบบเลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น ทำให้มีความเหนื่อยล้า รวมถึงต้องเจอกับผู้เล่นทีมรับมากขึ้น โอกาสที่จะทำคะแนนได้จึงลดลง

ส่วนในทีมชนะเลิศพบว่ามีการทำคะแนนแบบเพื่อนส่งให้เข้าทำคะแนนและรูปแบบยืนทำคะแนนมากกว่าทีมแพ้ ทั้งนี้เนื่องจาก เทคนิคและแทคติคของทีมชนะเลิศที่มีประสิทธิภาพ มากกว่า จึงทำให้เกิดความแม่นยำในการทำคะแนนที่สูงกว่าทีมแพ้ ดังนั้นประสิทธิภาพ ในการทำคะแนนของทีมชนะเลิศจึงสูงกว่า

4. เทคนิคในการทำคะแนนที่พบมากที่สุด ได้แก่ เทคนิคจัมพ์ชอต เนื่องจากเป็นเทคนิคที่ป้องกันได้ยาก มีโอกาสทำคะแนนสูง จึงทำให้สามารถทำคะแนนได้มากกว่าเทคนิคอื่นๆ ส่วนเทคนิคเลย์อัฟ เป็นเทคนิคที่ประสบความสำเร็จในการทำคะแนนเป็นอันดับสอง เนื่องจากมีการเข้าไปทำคะแนนในระยะใกล้แป้น โอกาสสำเร็จรองลงมา และเทคนิคที่ประสบความสำเร็จในการทำคะแนนเป็นอันดับสาม ได้แก่ เทคนิคจูดโทษ เนื่องจากไม่มีการป้องกันจากคู่แข่ง มีเพียงผู้เล่นกับแป้นเพียงเท่านั้น ซึ่ง Bonsor and Kevin (2006) ได้กล่าวว่าเทคนิคจัมพ์ชอตเป็นเทคนิคที่นิยมใช้สูงสุด มีประสิทธิภาพมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นทีมใดก็ต้องใช้เทคนิคจัมพ์ชอตและเลย์อัฟ เพราะเป็นเทคนิคมาตรฐานของกีฬาบาสเกตบอล เพียงแต่ใครและผู้เล่นจะมีวิธีที่จะช่วยหรืออำนวยความสะดวกให้สามารถใช้เทคนิคนั้นได้ดีกว่ากัน กล่าวคือผู้ที่หาจังหวะในการใช้เทคนิคได้ดี ได้เหมาะสม ก็จะสามารถทำคะแนนได้ซึ่ง สิ่งนั้นเรียกว่าความร่วมมือ (Team Work)

5. พื้นที่ที่มีการทำคะแนน จากการศึกษาพบว่าทีมชนะเลิศมีการใช้พื้นที่ทำคะแนนจากในเขต 3 คะแนนมากกว่าทีมแพ้ โดยแบ่งเป็นด้านขวาแป้น, หน้าห่วง และด้านซ้ายแป้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับสมปอง บุญหล้า (2542) ที่กล่าวว่าการทำคะแนนจะมาจากทิศทาง 0-45 องศา ด้านขวาของห่วงมีความแม่นยำมากที่สุด และยังแสดงให้เห็นว่าทีมชนะเลิศมักใช้เทคนิคและแทคติค

ในการแข่งขันที่มีความแม่นยำและประสิทธิภาพสูงกว่าจึงทำให้มีโอกาสในการทำคะแนนในเขต 3 คะแนนได้สูงกว่า และโอกาส ดังกล่าวได้ส่งผลให้ความพยายามในการทำคะแนนประสบความสำเร็จอีกด้วย ในทางกลับกัน ทีมแพ้ถูกการกดดันจากทัศนคติของคู่ต่อสู้ จึงทำให้ไม่สามารถสร้างโอกาส และแสดงประสิทธิภาพในการทำคะแนนได้เท่าที่ควร จึงต้องอาศัยความมั่นใจในการทำคะแนนในเขต 2 คะแนนซึ่งมีระยะใกล้ห่วงมากกว่า เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงในการเสียคะแนน (วาสนา ศิริบัวพันธ์, 2546)

6. จากการศึกษารูปแบบทางด้านเทคนิคและรูปแบบแทคติค พบว่าการทำคะแนนของนักกีฬาบาสเกตบอลชาย โอลิมปิก 2012 หากนักกีฬาหรือทีมกีฬาต้องการประสบความสำเร็จในการแข่งขัน เป็นทีมชนะนั้น ควรเลือกรูปแบบการเล่นที่เป็นการส่งบอลให้เพื่อนทำคะแนน ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบดังกล่าวสามารถกระจายตัวผู้เล่นได้ทั่วสนาม จึงทำให้เป็นการเพิ่ม โอกาสในการทำคะแนนได้มากกว่า นอกจากนี้เมื่อเจอคู่ต่อสู้ที่มีการป้องกันตลอดการแข่งขัน ควรเน้นการทำคะแนนจากระยะไกล หรือส่งให้เพื่อนใช้เทคนิคเลย์อัพ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำคะแนนที่มากขึ้น ซึ่งตรงกับ (Teck, Koh, Wang, and Mallett (2012)) ที่กล่าวว่าผู้เล่นชั้นยอดจะใช้ลูกบาสเกตบอลเป็นตัวเดินทางผ่านการส่งบอลมากกว่าที่จะเคลื่อนที่ตัวเองไปพร้อมกับลูกบาสเกตบอล(เลี้ยงบอล) ทำให้ผู้เล่นมีเวลามากขึ้นในการมองหาตำแหน่งที่มีโอกาสทำคะแนนได้ง่ายกว่า เพราะสายตาของคู่แข่งจะให้ความสำคัญกับตำแหน่งของลูกบาสเกตบอลมากกว่าตำแหน่งของผู้เล่นดังนั้นหากมีการส่งที่แม่นยำแล้ว การเลี้ยงลูกบาสเกตบอลจึงสำคัญรองลงมา อีกทั้งยังช่วยลดอาการเหนื่อยล้าจากการวิ่งที่ฟุ่มเฟือย ซึ่งหากมีอาการเหนื่อยล้ามากจะส่งผลต่อการทำคะแนนอีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ฝึกสอนสามารถนำรูปแบบการวิเคราะห์การทำคะแนนดังกล่าว ไปใช้วิเคราะห์ได้ในการแข่งขันจริง ซึ่งจะทำให้ผู้ฝึกสอนทราบถึงจุดอ่อนและจุดแข็งของทีมตนเอง และยังสามารถเป็นเสมือนกระจกสะท้อนรูปแบบการเล่นของทีมได้อีกด้วย ดังนั้นจึงเป็นเครื่องมือ ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการแก้เกมการแข่งขันและฝึกซ้อมให้กับนักกีฬาของตนได้

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. หากต้องการนำผลการวิจัยที่ได้ ไปพัฒนาศักยภาพนักกีฬาบาสเกตบอลชายทีมชายไทย ผู้วิจัยควรศึกษาและวิเคราะห์ทีมบาสเกตบอลโซนเอเชียด้วย ทั้งนี้เพื่อความใกล้เคียง ในเกมการแข่งขันที่เสมือนจริง
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับสรีรวิทยาของนักกีฬาควบคู่ด้วย เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนสูง นักกีฬากับการทำคะแนนหรือเทคนิคในการทำคะแนน เป็นต้น
3. สามารถนำไปประยุกต์กับการคาดการณ์ผลการแข่งขันล่วงหน้าได้ (Prediction Model) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้ทีมได้เปรียบมากยิ่งขึ้น หรือแก้ไขที่สร้างปัญหาให้กับทีมลดน้อยลงได้



## รายการอ้างอิง

- Bonsor, & Kevin. (2006). *How Basketball Works: Who's Who*.
- Graham Henry. (2001). *British and Irish Lions*.
- Hofstetter, A. B. (2007). *Olympic Basketball*. USA: Rosen Central
- Hughes, M. (1986). The development of a computerised notation system in hockey to compare differences in patterns of play on grass and artificial pitches. *Communication to Sport Science Conference (Birmingham)*.
- Ian M. Franks. (1993). The effects of experience on the detection and location of performance differences in a gymnastic technique. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 64, 227-231.
- James, N. (2006). Notational analysis in soccer: past, present and future. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 6(2), 67-81.
- Koester, K. (2008). *Basketball Officiating Mechanics 2 and 3 Person High School Crews: Right Spot at the Right Time*. USA: Referee Enterprises, Inc., and the National Association of Sports Officials.
- Krause, J., Meyer, D., & Meyer, J. (2008). *Basketball Skills & Drills - 3rd Edition*. USA: Human Kinetics.
- Lane, C. (1992). Retraining 50 Million Americans: The Electronically Mediated Solution. *The Official Publication of United States Distance Learning Association*, 6(1), 4-9.
- Martens, R. (2004). *Successful Coaching*: Human Kinetics Publishers.
- Pasty, N. (1966). *Basketball Techniques for Women*. New York: Renald Press.
- Pim, R. (2005). *Winning Basketball: Techniques and Drills for Playing Better Basketball*. USA: Contemporary Books Inc.
- Remmert, H. (2003). Analysis of group-tactical offensive behavior in elite basketball on the basis of a process orientated model. *European Journal of Sport Science*, 3(3), 1-12.
- Stewart, B. (2006). *Sport Funding and Finance*. New York: Routledge.
- Teck, K., Koh, Wang, & Mallett. (2012). Discriminating Factors between Successful and Unsuccessful Elite Youth Olympic Female Basketball Teams. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 12(1), 119-131.
- Walter, B. (1983). *Pelops at Olympia*. Homo Necans: University of California Press.
- Wissel, H. (2004). *Basketball : Steps to Success*. USA: Human Kinetics.

- จีรวัดน์ สัทธรรม. (2555). ความแม่นยำในการยิงประตูบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลชาย ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 40. (การศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณรงค์ ศรีสกุลแพทย์. (2552). การศึกษาเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูบาสเกตบอลของทีมชาติสหรัฐอเมริกา กับทีมคู่แข่งชั้นในการแข่งขันบาสเกตบอลโอลิมปิกเกมส์ ครั้งที่ 29. (มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพรัตน์ วิโนทัย. (2542). รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, บัณฑิตวิทยาลัย.
- ธงชัย เจริญทรัพย์มณี. (2538). บาสเกตบอล. กรุงเทพฯ: พิมพ์อักษร.
- ปรีดา รอดโพธิ์ทอง. (2516). ตำราบาสเกตบอล. พระนคร: โอเดียนสโตร์.
- วรเชษฐ์ รัตนราศี. (2547). รูปแบบการเล่นบาสเกตบอลชายในการแข่งขันกีฬายาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 20. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร บัณฑิตวิทยาลัย
- วาสนา ศิริบัวพันธ์. (2546). วิเคราะห์วิธีการรุกของทีมบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมปอง บุญหล้า. (2542). ผลการยิงประตูบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลหญิงชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อดุลย์ หมั่นสมาน. (2549). การวิเคราะห์และเปรียบเทียบแบบแผนการทำประตูฟุตบอลของทีมชาติไทย ทีมชาติญี่ปุ่นและทีมชาติบราซิล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต)

), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บัณฑิตวิทยาลัย.

เอกลักษณ์ แสนสุข. (2550). การเปรียบเทียบผลของการฝึกเด็พธ์จัมพ์ และการฝึกสควอทจัมพ์ด้วย  
น้ำหนัก ที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพของกล้ามเนื้อในนักกีฬาบาสเกตบอลชายของจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. (วิทยาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก

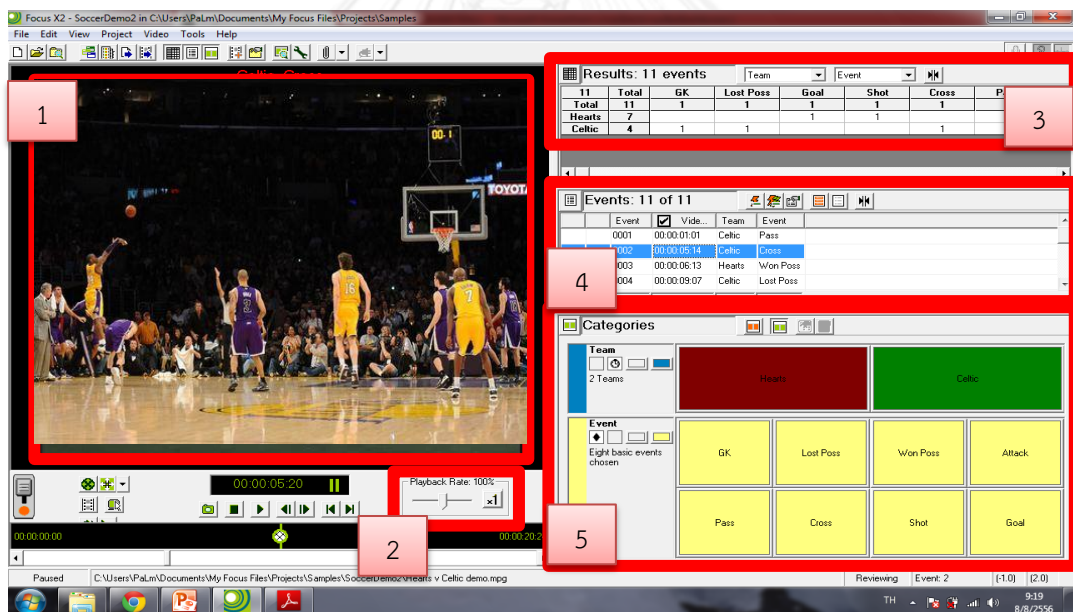
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ภาคผนวก ก

### โปรแกรมวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา (Focus X2)

#### โปรแกรมวิเคราะห์สมรรถนะทางการกีฬา (Focus X2 V.1.5)

โปรแกรมบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นขณะทำการแข่งขันเป็นเครื่องมือบันทึกสถิติสำเร็จรูป ซึ่งมีลักษณะสามารถนำมาวิเคราะห์รายละเอียดในแต่ละเกมการแข่งขัน ผลลัพธ์ขึ้นโดยบริษัทออลิธ สปอร์ต ออานาไลซิส (Elite Sport Analysis) ซึ่งผู้ฝึกสอนหรือผู้ใช้โปรแกรมสามารถบันทึกข้อมูลต่างๆที่ต้องการลงในโปรแกรมขณะทำการแข่งขันหรือสามารถนำไฟล์วิดีโอมาวิเคราะห์ภายหลังจบการแข่งขันแล้วก็ได้ ซึ่งโปรแกรมจะทำการวิเคราะห์ตัวแปรที่เราต้องการออกมาอย่างละเอียด มีรูปแบบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทีมกีฬาได้อย่างทันท่วงที เมื่อเข้าสู่โปรแกรม หน้าต่างจะแสดงผลออกมาดังนี้



#### การใช้โปรแกรม

##### 1. หน้าต่างแสดงผล (Match Display Screen)

สามารถปรับย่อ-ขยายได้ เพื่อสังเกตจุดที่สนใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

##### 2. ปุ่มปรับความเร็ว-ช้าในการแสดงภาพ (Speed Panel)

สามารถเลือกความเร็วในการแสดงผลเพื่อดูรายละเอียดของภาพทีละเฟรม หรือทีละการเคลื่อนไหว ที่สำคัญ และยังสามารถเลือกเล่นย้อนกลับซ้ำๆ เพื่อสังเกตรายละเอียดได้

### 3. หน้าต่างแสดงปฏิบัติการเคลื่อนไหว (Results Grid)

สามารถบอกได้ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหนึ่งครั้ง ใคร กำลังทำอะไร ที่ไหน ผลเป็นอย่างไร

### 4. หน้าต่างใช้จำแนกเหตุการณ์ต่างๆ (Events Grid)

เมื่อบันทึกการเคลื่อนไหวครบถ้วนทุกการเคลื่อนไหว ก็จะรวมกันเป็น 1 เหตุการณ์ ซึ่งจะบันทึก ผนวกเข้ากับเวลาที่เกิดการเคลื่อนไหวนั้นๆ ทำให้เราสามารถเลือกสังเกต เฉพาะรายละเอียดที่เราสนใจ มาเลือกดูย้อนหลังได้

### 5. ชุดหมวดหมู่ที่ใช้บันทึกเหตุการณ์ (Category Set)

เป็นหมวดหมู่ปฏิบัติการของนักกีฬาที่เราสนใจ ซึ่งสามารถเลือกปรับแต่ง เสริมเพิ่มเติมได้ ตามข้อมูลที่เราสนใจ โดยแต่ละหมวดหมู่หลัก สามารถย่อยหมวดหมู่ลงไปได้อีก เพื่อดูเฉพาะเจาะลึก รายละเอียดที่เราสนใจ

**ภาคผนวก ข**  
**วิธีบันทึกการทำคะแนน**

1. รูปแบบการทำคะแนน

1.1 รูปแบบด้านเทคนิคที่ใช้ในการทำคะแนน

- 1.1.1 เทคนิค เลย์อัฟ (Lay Up)
- 1.1.2 เทคนิค จัมพ์ชอต (Jump Shot)
- 1.1.3 เทคนิค ดังก์ (Dunk)
- 1.1.4 เทคนิค ฮุค ชอต (Hook Shot)
- 1.1.5 เทคนิค แท็ป (Tap)
- 1.1.6 เทคนิค ยืนยิง (Set Shot)

1.2 รูปแบบด้านเทคนิคในการเข้าทำคะแนน

- 1.2.1 แทะคิค เลี้ยงเข้าไปทำคะแนนด้วยตนเอง (Dribble)
- 1.2.2 แทะคิค เพื่อนส่งให้ก่อนขึ้นทำคะแนน (Assist)
- 1.2.3 แทะคิค การยิงลูกโทษ (Penalty)

2. ตำแหน่งการทำคะแนนแบ่งเป็นดังนี้

- 2.1 ตำแหน่งด้านซ้าย คือ การทำคะแนน จากทางซ้ายของแป้น (0-60 องศา)
- 2.2 ตำแหน่งด้านหน้า คือ การทำคะแนน จากตรงกลางของแป้น (61-120 องศา)
- 2.3 ตำแหน่งด้านขวา คือ การทำคะแนน จากทางขวาของแป้น (121-180 องศา)
- 2.4 ตำแหน่งใต้แป้น คือ การทำคะแนน จากใต้แป้น (บริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น)

3. พื้นที่ที่ใช้ในการทำคะแนนแบ่งเป็น 9 พื้นที่

- 3.1 พื้นที่ใต้แป้น (เขตบริเวณเส้นครึ่งวงกลมใต้แป้น)
- 3.2 พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (0-45 องศา)
- 3.3 พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านขวาของแป้น (135-180 องศา)
- 3.4 พื้นที่เขต 2 คะแนน ด้านหน้าแป้นบริเวณ จุดโทษ (45-135 องศา)
- 3.5 พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (0 องศา)
- 3.6 พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านซ้ายของแป้น (45 องศา)
- 3.7 พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านหน้าของแป้น (90 องศา)
- 3.8 พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านขวาของแป้น (135 องศา)
- 3.9 พื้นที่เขต 3 คะแนน ด้านขวาของแป้น (180 องศา)

ภาคผนวก ค

แชมป์กีฬาโอลิมปิก และเจ้าภาพการจัดการแข่งขัน กีฬาบาสเกตบอลชายในโอลิมปิก

ปี ค.ศ.	เจ้าภาพ	เหรียญทอง	คะแนน	เหรียญเงิน	เหรียญทองแดง	คะแนน	ลำดับที่ 4
1936	Berlin / Germany	USA	19 – 8	Canada	Mexico	26 – 12	Poland
1948	London / UK	USA	65 – 21	France	Brazil	52 – 47	Mexico
1952	Helsinki / Finland	USA	36 – 25	Soviet Union	Uruguay	68 – 59	Argentina
1956	Melbourne / AUS	USA	89 – 55	Soviet Union	Uruguay	71 – 62	France
1960	Rome / Italy	USA	No Playoffs	Soviet Union	Brazil	No Playoffs	Italy
1964	Tokyo / Japan	USA	73 – 59	Soviet Union	Brazil	76 – 60	Puerto Rico
1968	Mexico	USA	65 – 50	Yugoslavia	Soviet Union	70 – 53	Brazil
1972	Munich / Germany	Soviet Union	51 – 50	USA	Cuba	66 – 65	Italy
1976	Montreal / Canada	USA	95 – 74	Yugoslavia	Soviet Union	100 – 72	Canada
1984	L.A. / USA	USA	96 – 65	Spain	Yugoslavia	88 – 82	Canada
1988	Seoul / S.Korea	Soviet Union	76 – 63	Yugoslavia	USA	78 – 49	AUS
1992	Barcelona / Spain	USA	117 – 85	Croatia	Lithuania	80 – 78	Unified Team



แชมป์กีฬาโอลิมปิก และเจ้าภาพการจัดการแข่งขัน กีฬาบาสเกตบอลในโอลิมปิก ทีมชาย (ต่อ)

ปี ค.ศ.	เจ้าภาพ	เหรียญทอง	คะแนน	เหรียญเงิน	เหรียญทองแดง	คะแนน	ลำดับที่ 4
1996	Atlanta / USA	USA	95 – 69	Yugoslavia	Lithuania	80 – 74	AUS
2000	Sydney / AUS	USA	85 – 75	France	Lithuania	89 - 71	AUS
2004	Athens / Greece	Argentina	84 – 69	Italy	USA	104 – 96	Lithuania
2008	Beijing / China	USA	118 – 107	Spain	Argentina	87 – 75	Lithuania
2012	London / UK	USA	107 – 100	Spain	Russia	81 – 77	Argentina

## ภาคผนวก ง

### กฎ กติกา บาสเกตบอล เบื้องต้น

#### 1 คำจำกัดความ (Definitions) และลักษณะการเล่นบาสเกตบอล

เกมการแข่งขันบาสเกตบอล (Basketball game) บาสเกตบอลเป็นการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน จุดมุ่งหมายของแต่ละทีมคือ ทำคะแนนโดยการโยนลูกบอลให้ลงห่วงของฝ่ายตรงข้าม และป้องกันอีกฝ่ายหนึ่งไม่ให้ครอบครองบอลหรือทำคะแนน

##### 1.2 ห่วงฝ่ายตนเอง/ฝ่ายตรงข้าม (Basket : own/opponents')

ฝ่ายรุกทำคะแนนโดยนำลูกบอลโยนให้ลงห่วงของฝ่ายตรงข้ามและป้องกันห่วงของฝ่ายตนเอง

##### 1.3 การเคลื่อนที่ของลูกบอล (Ball movement)

ลูกบอลอาจจะถูกส่ง โยน ปัด กลิ้ง หรือเลี้ยงในทิศทางใด ๆ ก็ได้ ภายใต้ข้อกำหนดที่กำหนดไว้ในกติกา

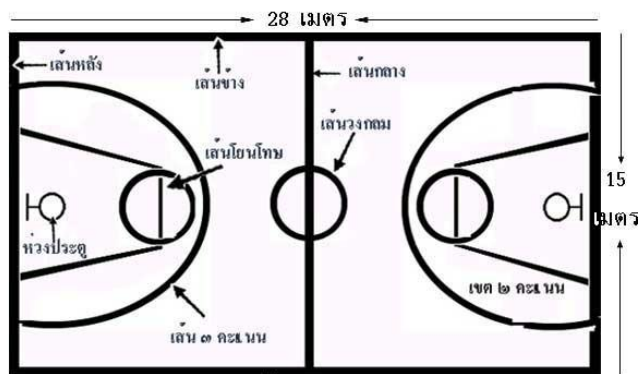
##### 1.4 ผู้ชนะของเกมการแข่งขัน (Winner of a game)

เมื่อสิ้นสุดเวลาการแข่งขันของช่วงการเล่นที่ 4 หรือถ้าจำเป็นต้องต่อเวลาพิเศษ ทีมที่มีคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะในเกมการแข่งขัน

#### ข้อ 2 ขนาดสนามและขนาดของเส้น (Court and line dimensions)

##### 2.1 สนามแข่งขัน (Playing Court)

สนามต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า พื้นผิวเรียบ แข็งปราศจากสิ่งกีดขวางที่ทำให้เกิดความล่าช้าสำหรับการแข่งขันซึ่งจัดโดยสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ ขนาดสนามที่จะสร้างขึ้นใหม่ต้องยาว 28 เมตรและกว้าง 15 เมตร โดยวัดจากขอบใน ของเส้นเขตสนาม สำหรับการแข่งขันอื่นทั้งหมดที่สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติรับรอง เช่น สหพันธ์ระดับโซน หรือสมาคม แห่งชาติ เป็นต้น ซึ่งเป็นผู้มีอำนาจเห็นชอบให้ใช้สนามขนาดเล็กสุดในการแข่งขันได้ คือ ยาว 26 เมตรและกว้าง 14 เมตร



สนามแข่งขันบาสเกตบอล

##### 2.2 เพดาน (Ceiling) ความสูงของเพดานหรือสิ่งกีดขวางต้องไม่ต่ำกว่า 7 เมตร

2.3 แสงสว่าง (Lighting) พื้นผิวของสนามควรจะเหมือนกันและมีแสงสว่างเพียงพอ แสงสว่างต้องอยู่ในตำแหน่งที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการมองเห็นของผู้เล่นและของผู้ตัดสิน

2.4 เส้น (Lines) เส้นทุกเส้นต้องเป็นสีเดียวกัน (ควรเป็นสีขาว) กว้าง 5 เซนติเมตร และมองเห็นได้อย่างชัดเจน

2.4.1 เส้นหลังและเส้นข้าง (End lines and side-lines) สนามจะต้องถูกจำกัดโดยเส้นหลัง 2 เส้น (ด้านกว้างของสนาม) และเส้นข้าง 2 เส้น (ด้านยาวของสนาม) เส้นไม่เป็นส่วนหนึ่งของสนาม สนามต้องอยู่ห่างจากสิ่งกีดขวาง รวมถึงที่นั่งของทีมอย่างน้อย 2 เมตร

2.4.2 เส้นกลาง (Center line) เส้นกลาง ต้องเขียนเส้นให้ขนานกับเส้นหลังที่จุดกึ่งกลางของเส้นข้างต้องมีส่วนยื่นออกไป 15 เซนติเมตร จากเส้นข้างแต่ละด้าน

2.4.3 เส้นโยนโทษ (Free-throw lines) พื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที (Restricted areas) และเขตโยนโทษ (Free-throw lanes) เส้นโยนโทษ ต้องเขียนเส้นให้ขนานกับเส้นหลังแต่ละด้าน ห่างจากขอบในของเส้นหลัง 5.80 เมตร และมีความยาว 3.60 เมตร จุดกึ่งกลางของเส้นโยนโทษที่สมมุติขึ้นเป็นแนวเดียวกับจุดกึ่งกลางของเส้นหลังทั้ง 2 เส้น พื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที ต้องเป็นพื้นที่ในสนามที่กำหนดโดยเส้นหลัง เส้นโยนโทษ และเส้นซึ่งเริ่มต้นจากเส้นหลังห่าง 3 เมตร จากจุดกึ่งกลางของเส้นหลังและขอบนอก ของเส้นโยนโทษ เส้นจะแยกออกจากเส้นหลัง เส้นเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที ภายในของพื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที อาจจะทำสีก็ได้แต่ต้องเป็นสีเดียวกับสีที่ทาวงกลมกลางสนาม เขตโยนโทษเป็นพื้นที่ที่ต่อออกจากพื้นที่เขตกำหนด 3 นาที เข้าไปในสนามโดยขีดเส้นเป็นครึ่งวงกลมรัศมี 1.80 เมตร ใช้จุด กึ่งกลางของเส้นโยนโทษเป็นจุดศูนย์กลาง เขตช่องยืนตามแนว เขตโยนโทษ เป็นช่องที่ให้ผู้เล่นยืนระหว่างการโยนโทษ จะต้องเขียนเส้นลักษณะ

2.4.4 วงกลมกลาง (Center circle) วงกลมกลางต้องเขียนไว้กลางสนามรัศมี 1.80 เมตร โดยวัดจากขอบนอกของเส้นรอบวง ถ้าทาสีภายในพื้นที่วงกลมต้องเป็นสีเดียวกับสีที่ทาพื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที

2.4.5 พื้นที่ 3 คะแนน (Three-point field goal area) พื้นที่ 3 คะแนนของทีมจะเป็นพื้นที่ทั้งหมดของสนามยกเว้นพื้นที่ที่ใกล้ห่วงฝ่ายตรงข้ามซึ่งถูกจำกัดโดยสิ่งต่อไปนี้

- เส้นขนาน 2 เส้น จากเส้นหลังไปถึงปลายเส้นโค้งครึ่งวงกลมรัศมี 6.25 เมตร จากจุดนี้ตั้งฉากกับจุดศูนย์กลางของห่วงของฝ่ายตรงข้าม ระยะห่างถึงขอบในของจุดกึ่งกลางเส้นหลัง 1.575 เมตร

- รูปครึ่งวงกลมมีรัศมี 6.25 เมตร จากจุดศูนย์กลางถึงขอบนอก (ซึ่งเป็นจุดเดียวกัน) ลากไปต่อกับเส้นขนาน

#### 2.4.6 พื้นที่เขตที่นั่งของทีม (Team bench areas)

พื้นที่เขตที่นั่งของทีมต้องอยู่นอกสนามด้านเดียวกับโต๊ะบันทึกคะแนน ที่นั่งของทีมเป็นดังต่อไปนี้

-แต่ละพื้นที่เขตที่นั่งของทีมจะถูกกำหนดโดยเส้นที่ต่อออกจากเส้นหลัง ยาวอย่างน้อย 2 เมตร และอีกเส้นหนึ่งยาวไม่น้อยกว่า 2 เมตร ห่างจากเส้นสนาม 5 เมตร

#### 2.5 ตำแหน่งของโต๊ะเจ้าหน้าที่และที่นั่ง/เก้าอี้เปลี่ยนตัวผู้เล่น

การจัดที่นั่งของทีม และที่นั่ง/เก้าอี้เปลี่ยนตัวผู้เล่น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการแข่งขันทุกครั้ง จัดโดยสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ และได้แนะนำให้กระทำสำหรับการแข่งขันอื่น ๆ ด้วย

### ข้อ 3 อุปกรณ์ (Equipment)

สำหรับรายละเอียดที่อธิบายถึงอุปกรณ์บาสเกตบอล ให้ดูในภาคผนวกเกี่ยวกับอุปกรณ์บาสเกตบอล

#### 3.1 กระดานหลัง และสิ่งยึดกระดานหลัง (Backboards and backboard supports)

3.1.1 กระดานหลังที่สร้างขึ้นต้องทำด้วยวัสดุโปร่งใส (เลือกใช้กระจกนิรภัย) แผ่นเดียวกันตลอด ถ้าทำด้วยวัสดุอื่นที่ไม่ โปร่งใสจะต้องทาสีสีขาว

3.1.2 ขนาดความกว้าง ยาว และหนาของกระดานหลังตามแนวนอนจะเป็น 1.80 เมตร และตามแนวตั้ง 1.50 เมตร

3.1.3 เส้นทุกเส้นบนกระดานหลังจะต้องเขียนดังต่อไปนี้

- เป็นสีขาว ถ้ากระดานเป็นวัตถุโปร่งใส
- เป็นสีดำ ถ้ากระดานหลังเป็นวัสดุอื่น
- เส้นมีขนาดกว้าง 5 เซนติเมตร

เพิ่มเติม หน้ากระดานเหนือห่วงให้เขียนดังนี้

- เขียนรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากด้วยเส้นกว้าง 5 ซม. ตรงหลังห่วง วัดริมนอกด้านขวางยาว 59 ซม. และด้านตั้งยาว 45 ซม. ริมบนสุดของเส้นด้านฐานอยู่ในระดับเดียวกับขอบห่วง 3.1.4 พื้นผิวหน้าของกระดานหลังจะต้องเรียบ

3.1.5 กระดานหลังต้องติดยึดอย่างมั่นคง

- ที่เส้นหลังแต่ละด้านของสนามแข่งขัน ติดตั้งยึดกระดานให้ตั้งฉากกับพื้น ขนานกับเส้นหลัง
- จุดกึ่งกลางของพื้นผิวด้านหน้าของกระดานหลัง ทั้งตั้งลงมายังพื้นสนามแข่งขัน จะสัมผัสจุดบนพื้น ซึ่งมีระยะห่าง 1.20 เมตร จากจุดกึ่งกลางของขอบในของเส้นหลังแต่ละเส้น

3.1.6 เบาะหุ้มกระดานหลัง

### 3.1.7 สิ่งยึดกระดานหลัง

- ด้านหน้าของสิ่งยึดกระดานหลังที่สร้างขึ้น (หุ้มเบาะตลอด) ต้องอยู่ห่างจากขอบของเส้นหลังอย่างน้อย 2 เมตร มีสีสดใสแตกต่างจากพื้นหลัง เพื่อให้ผู้เล่นมองเห็นได้อย่างชัดเจน
- สิ่งยึดกระดานหลังต้องมั่นคงบนพื้นเพื่อป้องกันไม่ให้เคลื่อนที่เมื่อมีแรงกระทบ
- สิ่งยึดกระดานหลังที่อยู่ด้านหลังต้องหุ้มเบาะต่ำกว่าพื้นผิวของสิ่งยึดมีระยะห่างจากหน้าของกระดานหลัง 1.20 เมตร ความหนาของเบาะหุ้ม 5 เซนติเมตร และต้องมีคุณสมบัติเหมือนกับเบาะหุ้มกระดานหลัง
- สิ่งยึดกระดานหลังทั้งหมดต้องหุ้มเบาะเต็มพื้นที่ฐานของสิ่งยึดกระดานหลังสูงจากพื้นอย่างน้อย 2.15 เมตร บนสิ่งยึดด้านข้างสนาม มีความหนาเบาะหุ้ม 10 เซนติเมตร

### 3.1.8 เบาะหุ้มกระดานหลังที่สร้างขึ้นจะป้องกันแขนมือจากการปิด

## 3.2 ห่วง (Baskets) ต้องประกอบด้วย ห่วงและตาข่าย

### 3.2.1 ห่วง (The Rings) ต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

- วัสดุต้องเป็นเหล็กกล้าแข็ง เส้นผ่าศูนย์กลางไม่น้อยกว่า 45 เซนติเมตร ทาด้วยสีส้ม
- โลหะที่ใช้ทำห่วงจะต้องมีเส้นผ่าศูนย์กลางวัดจากขอบในอย่างน้อย 16 เซนติเมตร และไม่เกิน 2.0 เซนติเมตรพร้อมด้วยที่ยึดตาข่ายด้านล่างสำหรับเกี่ยวตาข่ายในลักษณะป้องกันนิ้วมือไปเกี่ยวจากการปิดซึ่งเป็นการป้องกันการทำคะแนน
- ตาข่ายจะผูกติดกับห่วงแต่ละด้านในตำแหน่งที่ต่างกัน 12 จุด มีระยะห่างเท่ากันรอบห่วง การผูกติดกันของตาข่ายจะต้องไม่คมหรือมีช่องว่างที่นิ้วมือสามารถเข้าไปเกี่ยวได้
- ห่วงจะต้องยึดติดกับโครงสร้างที่ยึดกระดานหลังโดยไม่ทำให้เกิดแรงส่งตรงไปยังห่วงซึ่งไม่สามารถทำให้กระดานหลังสั่นด้วยตัวของมันเองดังนั้น จะไม่เป็นการปะทะโดยตรงของห่วงระหว่างสิ่งค้ำที่เป็นโลหะกับกระดานหลัง (กระจกหรือวัสดุโปร่งใสอื่น)อย่างไรก็ตาม ช่องว่างจะต้องแคบพอเพื่อป้องกันนิ้วมือเข้าไปเกี่ยว
- ขอบบนสุดของห่วงแต่ละข้างจะต้องอยู่ในตำแหน่งตามแนวนอน สูง 3.05 เมตร จากพื้นสนามซึ่งกระดานหลังมีความสูงเท่ากันทั้ง 2 ด้าน
- จุดที่ใกล้ที่สุดของขอบในของห่วงจะต้องห่าง 15 เซนติเมตร จากด้านหน้าของกระดานหลัง

### 3.2.2 ห่วงที่มีแรงอัด อาจจะใช้ในการแข่งขันได้

### 3.2.3 ตาข่าย (The nets) ต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เป็นด้ายสีขาว ขาวนติดกับห่วงและมีความยืดหยุ่นเพื่อให้ลูกบอลผ่านห่วงข้างลง ตาข่ายต้องมีความยาวไม่น้อยกว่า 40 เซนติเมตร และไม่เกิน 45 เซนติเมตร
- ตาข่ายแต่ละข้างต้องมีห่วง 12 จุด สำหรับเกี่ยวติดกับห่วง
- ส่วนบนของตาข่ายต้องยึดหยุ่นได้เพื่อป้องกันสิ่งต่อไปนี้

- ตาข่ายเกี่ยวติดห่วง สะบัดขึ้นไปบนห่วงทำให้เกิดปัญหาตาข่ายเกี่ยวติดห่วง
- ลูกบอลค้างในตาข่ายหรือกระดอนออกจากตาข่าย

### 3.3 ลูกบาสเกตบอล (Basketballs)

3.3.1 ลูกบอล ต้องเป็นรูปทรงกลมและมีสีส้ม ซึ่งได้รับการรับรอง มี 8 ช่องกลีบตามแบบเดิม กรูและเย็บเชื่อมต่อกัน

3.3.2 ผิวนอกทำด้วยหนัง หนังที่เป็นสารสังเคราะห์ ยาง หรือวัสดุสารสังเคราะห์

3.3.3 ลูกบอลจะขยายตัวเมื่อสูบลมเข้าไป ถ้าปล่อยลงสู่พื้นสนามจากความสูงโดยประมาณ 1.80 เมตร วัดจากส่วนล่างของลูกบอล ลูกบอลจะกระดอนขึ้นสูงวัดจากส่วนบนสุดจากของลูกบอลระหว่าง 1.20 เมตร ถึง 1.40 เมตร

3.3.4 ความกว้างของช่องที่เชื่อมต่อกันของลูกบอลต้องไม่มากกว่า 0.635 ซม.

3.3.5 ลูกบอลต้องมีเส้นรอบวงไม่น้อยกว่า 74.9 เซนติเมตร และไม่มากกว่า 78 ซม. (ลูกบอลเบอร์ 7) จะต้องมีน้ำหนัก ไม่น้อยกว่า 567 กรัม และไม่มากกว่า 650 กรัม

3.3.6 ทีมเหย้า (The home team) ต้องเตรียมลูกบอลที่ใช้แล้วโดยได้รับการยินยอมจากผู้ตัดสินอย่างน้อย 2 ลูก ผู้ตัดสินต้อง พิจารณาเลือกลูกบอลที่ถูกต้องเพียงลูกเดียว ถ้าลูกบอลทั้ง 2 ลูก (ing team) หรือเลือกลูกบอลที่ใช้ในการอบอุ่นร่างกายมา ใช้แข่งขันก็ได้

3.4 อุปกรณ์เทคนิค (Technical equipment) อุปกรณ์เทคนิคต่อไปนี้อาจเตรียม โดยทีมเหย้าและต้องดำเนินการ โดยผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่โต๊ะ

3.4.1 นาฬิกาแข่งขันและนาฬิกาจับเวลา (Game clock and stopwatch)

3.4.1.1 นาฬิกาแข่งขันจะต้องใช้สำหรับช่วงการเล่นและช่วงพักการแข่งขัน และจะต้องติดตั้งให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขันมองเห็นได้อย่างชัดเจน รวมถึงผู้ชมด้วย

3.4.1.2 นาฬิกาจับเวลา (ไม่ใช่นาฬิกาแข่งขัน) จะต้องใช้สำหรับการจับเวลานอก

3.4.1.3 ถ้านาฬิกาแข่งขันติดตั้งไว้ที่กึ่งกลางเหนือสนามแข่งขัน ต้องมีนาฬิกาแบบเดียวกันเพิ่มขึ้นมาแต่ละด้านของสนามด้านหลัง สูงพอประมาณ สามารถที่จะให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขันมองเห็นได้อย่างชัดเจน รวมถึงผู้ชมด้วย นาฬิกาแข่งขันที่เพิ่มขึ้นนี้ จะต้องแสดงเวลาการแข่งขันที่เหลือ

### 3.4.2 เครื่องจับเวลา 24 วินาที (24 second device)

3.4.2.1 เครื่องจับเวลา 24 วินาที ต้องมีควบคุมเครื่องและแสดงสิ่งต่าง ๆ ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ตัวเลขระบบดิจิตอลแบบนับถอยหลังแสดงเวลาเป็นวินาที
- ไม่แสดงตัวเลขบนเครื่องจับเวลา 24 วินาที เมื่อไม่มีทีมใดครอบครองบอล
- ความสามารถในการหยุดและเดินนับถอยหลังอย่างต่อเนื่องเมื่อเครื่องจับเวลา 24 วินาที เดินเวลาต่อจากที่ได้หยุดเวลาไว้

3.4.2.2 เครื่องจับเวลา 24 วินาที ต้องติดตั้งดังต่อไปนี้

- มีเครื่องจับเวลา 24 วินาที 2 เครื่องตั้งอยู่ข้างบนเหนือกระดานหลังแต่ละข้าง มีระยะห่างระหว่าง 30 เซนติเมตร ถึง 50 เซนติเมตร
- มีเครื่องจับเวลา 24 วินาที 4 เครื่องให้ติดตั้งไว้ทั้ง 4 มุมของสนาม อยู่ห่างเส้นหลังแต่ละด้าน 2 เมตร
- มีเครื่องจับเวลา 24 วินาที 2 เครื่องให้ติดตั้งโดยการวางไว้ในแนวทแยงมุมตรงข้าม เครื่องหนึ่งวางทางด้านซ้ายของโต๊ะบันทึกคะแนน ซึ่งจะวางใกล้มุม เครื่องจับเวลา 24 วินาที ทั้ง 2 เครื่อง จะวางห่างจากเส้นแต่ละด้าน 2 เมตร และจากเส้นข้าง 2 เมตร

3.4.2.3 เครื่องจับเวลา 24 วินาที ทุกเครื่องจะต้องให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขันมองเห็นได้อย่างชัดเจนรวมถึงผู้ชมด้วย

3.4.3 สัญญาณเสียง (Signals) ต้องกำหนดสัญญาณเสียงอย่างน้อย 2 ชุด ซึ่งมีเสียงแตกต่างกันอย่างชัดเจน และมีเสียงดังมากพอ

สัญญาณเสียงของผู้จับเวลาแข่งขันต้องเป็นเสียงที่ดังอัตโนมัติเพื่อแจ้งการสิ้นสุดเวลาการแข่งขันต้องเป็นเสียงที่ดังอัตโนมัติ

เพื่อแจ้งการสิ้นสุดเวลาการแข่งขันสำหรับช่วงการเล่นหรือช่วงต่อเวลาพิเศษ สัญญาณเสียงของผู้บันทึกคะแนนและผู้จับเวลาแข่งขันต้องควบคุมด้วยมือ เพื่อดำเนินการแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบว่าการขอเวลานอก เปลี่ยนตัวและมีการต้องขออื่น ๆ เช่นหลังเวลาผ่านไป 50 วินาทีของการขอเวลานอก หรือสถานการณ์ข้อผิดพลาดที่แก้ไขได้- อีกสัญญาณเสียงหนึ่งสำหรับผู้จับเวลา 24 วินาที ซึ่งสัญญาณเสียงดังอัตโนมัติเพื่อแสดงการสิ้นสุดช่วงเวลาการเล่น 24 วินาทีสัญญาณเสียงทั้ง 2 ชุด ต้องมีเสียงดังมากพอที่จะได้ยินภายใต้เสียงรบกวนหรือปรับเสียงให้ดังมากพอกับสภาพสิ่งแวดล้อม

3.4.4 ป้ายคะแนน (Scoreboard) ต้องเป็นป้ายคะแนนที่ติดตั้งให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขันสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนรวมถึงผู้ชมด้วยป้ายคะแนนต้องแสดงรายละเอียดอย่างน้อยดังต่อไปนี้

- เวลาการแข่งขัน
- คะแนน
- จำนวนของช่วงการเล่นปัจจุบัน
- จำนวนของเวลาดอก

3.4.5 ใบบันทึกคะแนน (Scoresheet) ใบบันทึกคะแนนจะต้องได้รับการรับรองโดยคณะกรรมการเทคนิคโลกของสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติซึ่งจะใช้สำหรับการแข่งขันระดับสำคัญของสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ

3.4.6 ป้ายแสดงการฟาล์วของผู้เล่น (Player foul markers) ต้องจัดเตรียมป้ายแสดงการฟาล์วของผู้เล่นสำหรับผู้บันทึกคะแนน ป้ายต้องเป็นสีขาวพร้อมตัวเลขขนาดความยาว 20 เซนติเมตร และกว้าง 10 เซนติเมตร และมีตัวเลขตั้งแต่ 1 ถึง 5 (ตัวเลข 1 ถึง 4 เป็นสีดำ ตัวเลข 5 เป็นสีแดง)

3.4.7 อุปกรณ์แสดงการฟาล์วทีม (Team foul markers) อุปกรณ์แสดงการฟาล์วทีมต้องเตรียมสำหรับผู้บันทึกคะแนน อุปกรณ์แสดงการฟาล์วต้องเป็นสีแดง กว้าง 20 เซนติเมตรสูง 35 เซนติเมตร เป็นอย่างน้อย และติดตั้งบนโต๊ะผู้บันทึก ให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขันมองเห็นได้อย่างชัดเจน รวมถึงผู้ชมด้วย อุปกรณ์ไฟฟ้าหรือเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ อาจจะใช้ได้โดยมีข้อแม้ว่าต้องมีสีที่เหมือนกัน และมีขนาดความกว้าง ยาวและหนาตามที่ ระบุไว้ข้างต้น

3.4.8 ป้ายแสดงจำนวนการฟาล์วทีม (Team foul indicator) จะต้องมีป้ายที่เหมาะสมเพื่อแสดงตัวเลขจำนวนฟาล์วทีมถึงเลข 5 แสดงให้ทราบว่าทีมนั้นได้กระทำฟาล์วครบจำนวนที่จะต้องถูกลงโทษ (กติกาข้อ 55 บทลงโทษของฟาล์วทีม)

3.4.9 เครื่องชี้ทิศทางการครอบครองบอลที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ หรือใช้งานด้วยมือ ซึ่งมองเห็นได้ชัดเจน

3.5 เครื่องอำนวยความสะดวก และอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันระดับสำคัญของสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ เครื่องอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ที่กล่าวถึงจะต้องเตรียมสำหรับการแข่งขันระดับสำคัญของสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ชิงแชมป์โลก ชาย หญิง เยาวชนชาย เยาวชนหญิง ยูวชนชายและยูวชนหญิง ชิงแชมป์ทวีป ชายหญิง เยาวชนชายและเยาวชนหญิง เครื่องอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์สามารถใช้กับการแข่งขันระดับอื่นทั้งหมดได้



3.5.1 ผู้ชมทุกคนจะต้องนั่งห่างอย่างน้อย 5 เมตร จากขอบด้านนอกของเส้นเขตสนามแข่งขัน

3.5.2 พื้นสนามต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้- ทำด้วยไม้

- เส้นเขตสนาม กว้าง 5 เซนติเมตร

- เส้นเขตสนามรอบนอก กว้างอย่างน้อย 2 เมตรทำด้วยสีแตกต่างกันอย่างชัดเจน สีของเขตสนามรอบนอกควรจะเป็นสีเดียวกับ

วงกลมกลางและพื้นที่เขตกำหนด 3 วินาที

3.5.3 ต้องมีคนดูพื้นสนาม 4 คน โดย 2 คนทำหน้าที่แต่ละครึ่งของสนาม

3.5.4 กระดานหลังต้องทำด้วยกระจกนิรภัย

3.5.5 ผิวของลูกบอลต้องทำด้วยหนัง ฝ่ายจัดการแข่งขันต้องเตรียมลูกบอลอย่างน้อย 12 ลูก มีลักษณะและรายละเอียด

เหมือนกันสำหรับการฝึกซ้อมระหว่างการอบอุ่นร่างกาย

3.5.6 แสงสว่างเหนือสนามแข่งขันต้องมีความสว่างไม่น้อยกว่า 1,500 ลักซ์ ความสว่างนี้จะวัดเหนือพื้นสนามขึ้นไป 1.5 เมตร แสงสว่างต้องตรงหลักเกณฑ์ในการถ่ายทอดโทรทัศน์

3.5.7 สนามแข่งขันต้องติดตั้งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่จำเป็นต้องมองเห็นได้อย่างชัดเจนจากโต๊ะบันทึกคะแนน สนามแข่งขัน ที่นั่งของทีม และทุกคนเกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขัน รวมทั้งผู้ชมด้วย

3.5.7.1 ป้ายคะแนนขนาดใหญ่ 2 ชุด ติดตั้งที่ด้านหลังแต่ละด้านของสนาม

- ป้ายคะแนน ติดตั้งที่กึ่งกลางเหนือสนามขึ้นไป ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ป้ายคะแนน 2 ชุด

- แผงควบคุมสำหรับนาฬิกาแข่งขันต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไข แยกแผงควบคุมสำหรับผู้จับเวลาแข่งขันและผู้ช่วยผู้บันทึกคะแนนออกจากกัน

- ป้ายคะแนนต้องประกอบด้วยตัวเลขระบบดิจิทัลแบบนับถอยหลังของนาฬิกาพร้อมสัญญาณเสียงดังมากพอซึ่งจะดังอัตโนมัติ

เมื่อสิ้นสุดเวลาการแข่งขันสำหรับช่วงการเล่นหรือช่วงต่อเวลาพิเศษ

- นาฬิกาแข่งขันและคะแนนที่แสดงในป้ายคะแนน มีความสูงอย่างน้อย 30 เซนติเมตร

- นาฬิกาทั้งหมดต้องเดินเป็นจังหวะเดียวกันและแสดงจำนวนของเวลาที่เหลือตลอดเกมการแข่งขัน

- ระหว่าง 60 วินาทีสุดท้ายของแต่ละช่วงการเล่น หรือช่วงต่อเวลาพิเศษ จำนวนของเวลาที่เหลือต้องแสดงเป็นวินาที และเป็น

1 ส่วน 10 ของวินาที

- เลือกนาฬิกาอีก 1 เรือน โดยผู้ตัดสินสำหรับเป็นนาฬิกาแข่งขัน

- ป้ายคะแนน ต้องแสดงสิ่งต่อไปนี้

- หมายเลขของผู้เล่นแต่ละคนและชื่อ-สกุลของผู้เล่น ถ้าสามารถแสดงได้

- คะแนนที่แต่ละทีมทำได้ และคะแนนของผู้เล่นแต่ละคนที่ทำให้ ถ้าสามารถแสดงได้

- จำนวนครั้งของการฟาล์วทีมจาก 1 ถึง 5 (สามารถหยุดที่ตัวเลข 5)

- ตัวเลขของช่วงการเล่น จาก 1 ถึง 4 และ E สำหรับช่วงต่อเวลาพิเศษ

- ตัวเลขของเวลานอกจาก 0 ถึง 3

3.5.7.2 เครื่องจับเวลา 24 วินาที พร้อมนาฬิกาแข่งขันที่ทำใหม่ตามแบบของเดิม และแสงสีแดงสดใสจะติดตั้งเหนือขึ้นไป

และอยู่ด้านหลังกระดานหลังทั้ง 2 ข้างมีระยะห่างระหว่าง 30 เซนติเมตร

- เครื่องจับเวลา 2 วินาที ต้องเป็นแบบอัตโนมัติ ตัวเลขระบบดิจิตอลแบบนับถอยหลังแสดงเวลาเป็นวินาที และพร้อมด้วยสัญญาณเสียงดังมากพอโดยดิ่งอัตโนมัติเมื่อสิ้นสุดเวลาการเล่น 24 วินาที

- เครื่องจับเวลา 24 วินาที จะต้องเชื่อมต่อเชื่อมกับนาฬิกาการแข่งขันเรือนหลัก

- เมื่อนาฬิกาแข่งขันเรือนหลักหยุดเดิน เครื่องนี้จะหยุดเดินด้วย

- เมื่อนาฬิกาแข่งขันเรือนหลักเดินต่อ เครื่องนี้จะเริ่มเดินจากการควบคุมด้วยมือของผู้ควบคุม

- สีของตัวเลขของเครื่องจับเวลา 24 วินาที และนาฬิกาแข่งขันที่ทำขึ้นใหม่ตามแบบของเดิมจะต้องแตกต่างกัน

- หลอดไฟที่อยู่ข้างบนด้านหลังกระดานหลังแต่ละข้างต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

- แสงสีแดงสดใสเกิดขึ้นพร้อมกันกับนาฬิกาแข่งขันเรือนหลัก เมื่อสัญญาณเสียงดังขึ้นสำหรับสิ้นสุดเวลาการแข่งขันของช่วงการเล่น หรือช่วงต่อเวลาพิเศษ

- แสงสีแดงสดใสเกิดขึ้นพร้อมกันกับเครื่องจับเวลา 24 วินาที เมื่อสัญญาณเสียงดังขึ้นสำหรับการสิ้นสุดเวลาการเล่น 24 วินาที

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ – สกุล : นายวรรณะ ทรัพย์ประเสริฐ  
 ที่อยู่ : 502/433 ม.3 แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร 10210  
 โทรศัพท์ : 02-9292114 , 086-0261040  
 Email : sfida007@gmail.com

#### การศึกษา

พ.ศ. 2555 ปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 พ.ศ. 2554 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ณ ภาควิชาออร์โธปิดิกส์  
 คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล  
 พ.ศ. 2551 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย(วิทย์-คณิต)จากโรงเรียนมัธยมสาธิต  
 วัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร บางเขน  
 พ.ศ. 2548 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนมัธยมสาธิต  
 วัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร บางเขน  
 พ.ศ. 2545 ระดับประถมศึกษาจากโรงเรียนมารีสวรรค์

#### ด้านกีฬา

พ.ศ. 2550 รองชนะเลิศลำดับสองกีฬาบาสเกตบอล กีฬากรมพลศึกษา  
 พ.ศ. 2550 รองชนะเลิศกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬาสาธิตสัมพันธ์  
 พ.ศ. 2549 รองชนะเลิศกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬาสาธิตสัมพันธ์