

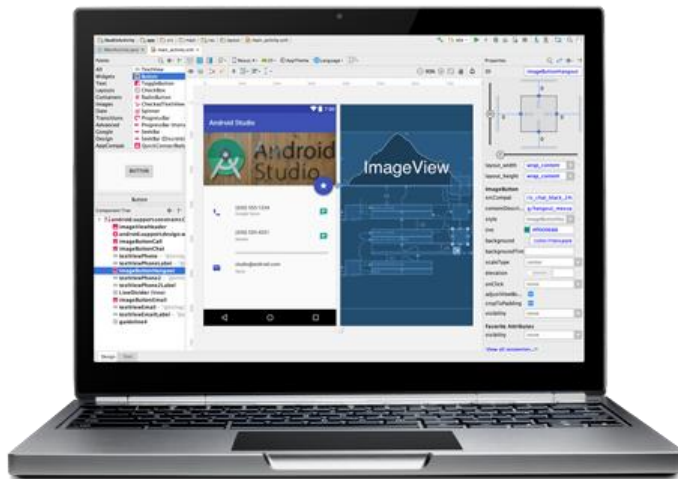
บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ส่วนนี้จะกล่าวถึงกติกายของกีฬาบาสเกตบอลและซอฟต์แวร์ที่ทางคณะผู้จัดทำได้นำมาใช้งานและเกี่ยวข้องกับโครงการที่ได้ทำ ทั้งทางด้านการนำมาใช้และเหตุผลที่ทางคณะผู้จัดทำเลือกนำมาใช้เพื่อจัดทำโครงการ

2.1 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน

2.1.1 โปรแกรม Android Studio



รูปที่ 2.1 Android Studio

Android Studio เป็น IDE Tools ที่ Google เป็นผู้สร้างออกมาเพื่อพัฒนาโปรแกรม Android โดยเฉพาะ มีแนวคิดและหลักการการทำงานคล้ายกับ Eclipse ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมที่นักพัฒนาใช้กันอยู่อย่างมาก แต่ Android Studio จะมีความสามารถที่เหนือกว่าโปรแกรม Eclipse ที่เป็นที่ยอมรับของนักพัฒนาคือมีการออกแบบ GUI ที่ช่วยให้นักพัฒนาสามารถดู Preview หน้าตาของแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาหรือเขียนขึ้นมาแล้วโดยไม่ต้องทำการรัน App บน Emulator จึงเป็นเหตุผลที่ทางคณะผู้จัดทำได้เลือกโปรแกรม Android Studio มาใช้เพื่อพัฒนาโครงการ

จุดเด่นของ Android Studio เวอร์ชัน 2.2.3

- Instant Run พีเจอร์หรือจุดเด่นที่สำคัญคือช่วยเร่งรอบการพัฒนาแอปพลิเคชัน แก้โค้ดแล้วสามารถกดรันได้โดย โปรแกรมจะทำงานที่เหลือ ทั้งคอมไพล์ และเปลี่ยนไฟล์ APK ในอิมูเลเตอร์หรือโปรแกรมจำลองแอนดรอย์ให้อัตโนมัติ ใช้ได้กับแอปที่เรียก API level 14 (ICS) ขึ้นไป
- Android Emulator ตัวใหม่ เร็วขึ้นสูงสุด 3 เท่า, ปรับปรุงการทำงานของ Android Debug Bridge (ADB) ส่งข้อมูลเร็วขึ้นสูงสุด 10 เท่า การรันแอปทดสอบบนอิมูเลเตอร์ จะเร็วกว่าการรันบนเครื่องจริง
- Cloud Test Lab บริการตัวใหม่ของกูเกิล ส่งแอปไปรันทดสอบบนมือถือหลากหลายรุ่นที่รันอยู่บนเซิร์ฟเวอร์ของกูเกิลได้
 - App Indexing รองรับพีเจอร์ App Indexing ที่ช่วยให้ Google Search หาข้อมูลในของแอปพลิเคชันได้ง่ายขึ้น
- GPU Debugger Preview สำหรับคนเขียนเกมด้วย OpenGL ES ตัวนี้มีตัวดีบั๊กการทำงานของจีพียู สถานะเป็นรุ่นพีริว

2.1.2 SQLite Database



รูปที่ 2.2 โลโก้ SQLite Database

ฐานข้อมูล SQLite เป็น Database ขนาดเล็กที่ได้รับความนิยมอย่างมากกับแอปพลิเคชันที่ทำงานบน Smartphone และ Tablet ประเภทต่างๆ รูปแบบการทำงานของ SQLite จะเป็นแบบ Standalone คือจะทำงานอยู่บนแอปพลิเคชันนั้นๆ และ SQLite มีโครงสร้างที่ง่ายต่อการจัดเก็บและนำไปใช้ และไฟล์ที่จัดเก็บนั้นก็มีความเล็กมาก เป็นเหตุผลที่ SQLite จึงเหมาะสมกับแอปพลิเคชันที่ทำงานบน Smartphone และ Tablet ที่มีข้อจำกัดทั้งด้าน Hardware และ Memory รวมไปถึงความสามารถในการ Process ที่น้อยกว่า PC Desktop และเนื่องจากข้อมูลที่

จัดเก็บในโครงการนี้เป็นข้อมูลที่ขนาดไม่ใหญ่มากจึงเป็นเหตุผลที่ทางคณะผู้จัดทำจึงเลือกใช้การ
จัดเก็บข้อมูลลงฐานข้อมูล SQLite

จุดเด่นของ SQLite เวอร์ชัน 3.8.2

- พัฒนาโดย D. Richard Hipp ด้วยภาษา C จำนวนโค้ดรวมๆแล้วประมาณสามหมื่นกว่าบรรทัด
ซึ่งผู้พัฒนาได้รับคำชมว่าเป็นผู้ที่เข้าใจในวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์อย่างลึกซึ้ง
- สำหรับ SQLite น่าจะเป็นฐานข้อมูลที่นิยมใช้กันมากที่สุดในโลก มีคำนิยามว่า “ เล็ก เร็ว
แรง” และที่สำคัญคือ เสถียร และข้อดีอีกอย่างคือ ฟรีและ cross-platform เป็นฐานข้อมูลที่
จัดเก็บในไฟล์เดียว โดยไม่ต้องมีฝั่ง Server ไม่ต้องตั้งค่าใดๆ
- สามารถใช้ภาษาโปรแกรมได้เกือบทุกภาษา โดยเฉพาะ Lazarus จะมี component ที่ติดตั้งมาให้
พร้อมใช้งาน

2.1.3 JAVA



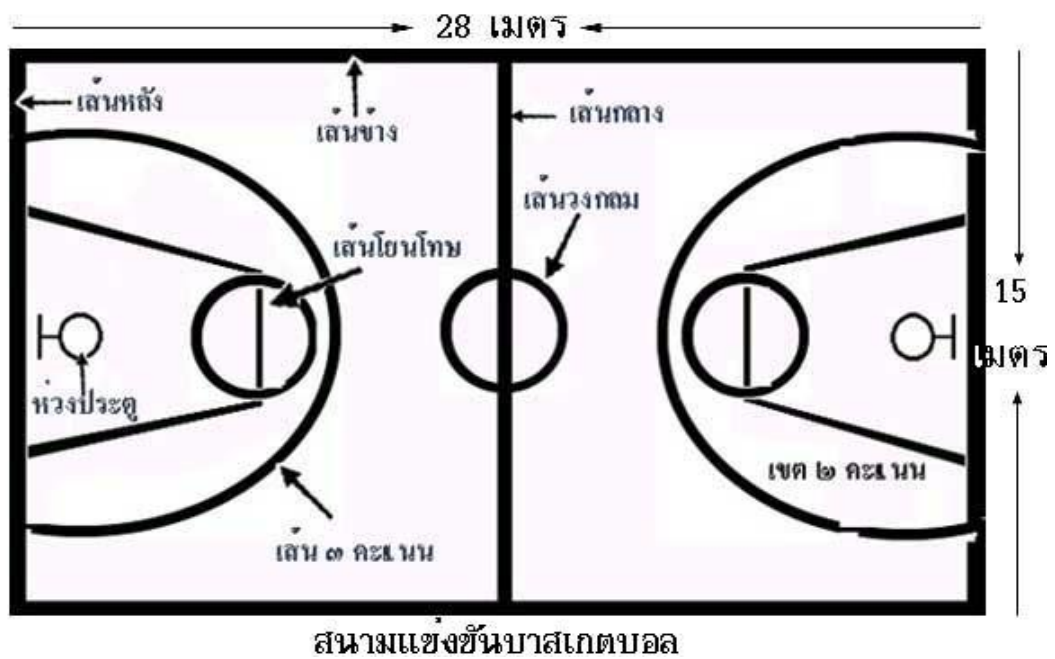
รูปที่ 2.3 โลโก้ Java

Java เป็นภาษาเชิงวัตถุ (Object) ซึ่งโดยทั่วไปแล้วภาษาคอมพิวเตอร์จะแบ่งออกเป็น
ภาษาเชิงโครงสร้าง และ ภาษาเชิงวัตถุ โดยการทำงานของภาษาจะต่างกัน โดยภาษาเชิง
โครงสร้างนั้นจะทำงานเป็นลำดับ ซ้ำไปซ้ำมา บนลงล่าง เช่น ภาษา C, Assembly เป็นต้น แต่
ภาษาเชิงวัตถุ คือจะมีมุมมองการทำงานแยกออกเป็นสัดส่วน และจับการทำงานมารวมกันให้
เป็นโปรแกรมที่สมบูรณ์แบบ ซึ่ง Java ก็เป็นภาษาพื้นฐานที่ใช้พัฒนาแอปพลิเคชันร่วมกับ
โปรแกรม Android Studio อยู่แล้ว จึงเป็นเหตุให้ทางคณะผู้จัดทำต้องศึกษาและใช้ภาษา Java
ในการพัฒนาโครงการ

ข้อดีของ ภาษา JAVA

- ทำงานบนเว็บเบราว์เซอร์ได้ โปรแกรมภาษาจาวาที่มีคุณสมบัติดังกล่าว คือจาวาแอปเพล็ต (Java Applet)
- สนับสนุนงานหลายระดับ ตั้งแต่ระดับเซิร์ฟเวอร์ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ไปจนถึง อุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ
- สามารถทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างระบบได้
- ภาษาจาวาเป็นภาษาเชิงวัตถุ
- ไวยากรณ์ของภาษาถูกออกแบบมาอย่างดี
- ระบบจัดการคืนพื้นที่ในหน่วยความจำอัตโนมัติ
- มีคลาสจำนวนมากให้ใช้

2.2 เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง



รูปที่ 2.4 สนามบาสเกตบอล

2.2.1 กติกาบาสเกตบอล

1) การเล่น ความมุ่งหมาย บาสเกตบอลเป็นการเล่นที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องพยายามนำบอลไปโยนลงในห่วงประตูของคู่ต่อสู้และป้องกันไม่ให้คู่ต่อสู้ครอบครองบอล หรือทำคะแนนได้ ผู้เล่นอาจส่งโยน ตี กลิ้ง หรือเลี้ยงลูกไปทิศทางใดก็ได้ให้ถูกต้องตามกติกาที่กำหนดไว้

2) อุปกรณ์การเล่น สนาม ต้องเป็นพื้นราบเรียบหน้าแข็งรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ มีขนาดกว้าง 14 เมตร ยาว 26 เมตร โดยวัดจากริมขอบด้านในของเส้นเขตสนาม อาจยาวหรือสั้นกว่านี้ได้ไม่เกิน 2 เมตร ส่วนกว้างจะกว้างหรือแคบกว่านี้ได้ไม่เกิน 1 เมตร

3) เส้นเขตสนาม สนามเล่นต้องเขียนเส้นให้ชัดเจนบริเวณโดยรอบและต้องห่างจากสิ่งกีดขวางอย่างน้อย 1 เมตร เส้นด้านยาวเรียกว่าเส้นข้าง เส้นด้านสั้นเรียกว่าเส้นหลังเส้นเขตสนามให้มีระยะห่างจากผู้ดูอย่างน้อย 2 เมตร ถ้าเส้นเขตสนามห่างจากสิ่งกีดขวางน้อยกว่า 1 เมตร ให้เขียนเส้นประเข้าไปในสนามอีก 1 เมตรโดยรอบ เส้นเขตสนามนี้ต้องเขียนให้ชัดเจนมีขนาดกว้าง 5 เซนติเมตร

4) วงกลมกลาง วงกลมกลางต้องมีรัศมียาว 1.80 เมตร และจะต้องเขียนไว้ที่ศูนย์กลางสนามเล่น รัศมีของวงกลมให้วัดถึงขอบนอกและมีเส้นผ่านศูนย์กลางขนานกับเส้นหลัง

5) เส้นกึ่งกลางสนามเขียนเส้นกึ่งกลางสนามขนานกับเส้นหลัง จากจุดกลางของเส้นข้างต่อเส้นกึ่งกลางไปนอกสนามยาวด้านละ 15 เซนติเมตร

6) เส้นโยนโทษ เส้นโยนโทษ ต้องขนานกับเส้นหลัง ห่างจากริมในเส้นหลัง 5.80 เมตร ยาว 3.60 เมตร จุดกึ่งกลางของเส้นโยนโทษต้องอยู่ในแนวเส้นจุดกึ่งกลางเส้นหลังทั้ง 2 ข้าง

7) เขตกำหนด 3 วินาที และเขตโยนโทษ เขตกำหนด 3 วินาที คือ เนื้อที่ที่กำหนดไว้ในสนามระหว่างเส้นหลังที่ลากจากริมนอกเส้นหลัง ซึ่งมีระยะห่างจากจุดกึ่งกลางของเส้นหลังออกไปข้างละ 3 เมตร ไปบรรจบกับปลายเส้นโยนโทษทั้งสองข้าง เขตโยนโทษ คือ เนื้อที่ที่กำหนดไว้ในสนามเล่นโดยเขตครึ่งวงกลมและอีกครึ่งหนึ่งอยู่ในเขตกำหนด 3 วินาทีเขียนเป็นเส้นประเส้นข้างของเขตโยนโทษเป็นที่ให้ผู้เล่นยืนระหว่างการโยนโทษโดยช่องแรกห่างจากเส้นหลัง 90 เซนติเมตร ช่องที่ 2 กว้าง 85 เซนติเมตรเส้นของเขตโยนโทษเขียนออกมานอกเขตโยนโทษยาว 10 เซนติเมตร

8) กระดานหลังกระดานหลังทั้งสองข้างทำด้วยไม้เนื้อแข็งหนา 3 เซนติเมตร หรือถ้าเป็นวัสดุใสอย่างอื่นที่เหมาะสม ยาว 1.80 เมตร กว้าง 1.20 เมตร มีผิวหน้าเรียบ ถ้าไม่ใช่วัสดุสีที่ทาด้วยสีขาวโดยรอบเขียนเส้นกว้าง 5 เซนติเมตร โดยใช้สีติดกับพื้นขาวของกระดานหลัง เขียนรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากด้วยเส้นกว้าง 5 เซนติเมตร ตรงหลังห่วงประตู วัดริมนอกด้านยาว 59

เซนติเมตร และด้านตั้งยาว 45 เซนติเมตร ริมบนสุดของเส้นด้านฐานอยู่ในระดับเดียวกับห่วงประตู กระดานหลังต้องติดตั้งอย่างแข็งแรง ตั้งฉากกับพื้นและขนานกับเส้นหลังขอบล่างสูงจากพื้น 2.75 เมตร จุดกึ่งกลางกระดานตั้งอยู่บนเส้นสมมุติตั้งฉากกับพื้น และห่างจากเส้นหลังเข้ามาในสนาม 1.20 เมตร ฐานที่ตั้งกระดานหลังห่างจากขอบนอกของเส้นหลังอย่างน้อย 40 เซนติเมตร

9) ห่วงประตู ห่วงประตู ประกอบด้วยห่วงเหล็กและตาข่ายเชือก ห่วงเหล็กต้องเป็นเหล็กแข็งทาสีส้มมีเส้นผ่านศูนย์กลางวัดขอบใน 45 เซนติเมตร ห่วงเหล็กต้องทำด้วยเหล็ก ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 20 มิลลิเมตร ห่วงเหล็กต้องยึดแน่นกับกระดานหลังให้ได้ระดับ ตามขวาง สูงจากพื้น 3.05 เมตร ขอบในของห่วงที่อยู่ใกล้กับกระดานหลังต้องห่างจากหน้ากระดานหลัง 15 เซนติเมตร

10) ลูกบอลวัตถุ ขนาดและน้ำหนัก ลูกบอลต้องเป็นทรงกลมวัดโดยรอบไม่สั้นกว่า 75 เซนติเมตร และไม่ยาวกว่า 78 เซนติเมตร น้ำหนักไม่น้อยกว่า 600 กรัมและไม่เกิน 650 กรัม บอลประกอบด้วยยางในหุ้มด้วยหนังหรือวัสดุผสม หรือยางอย่างอื่น ๆ ต้องสุบลม เมื่อปล่อยลงพื้นไม่แข็งจากความสูง 1.80 เมตรแล้วกระดอนขึ้นไม่น้อยกว่า 1.20 เมตร และไม่สูงเกินกว่า 1.40 เมตร

11) อุปกรณ์เทคนิค อุปกรณ์เทคนิคต้องมีนาฬิกาจับเวลาอย่างน้อย 2 เรือนสำหรับจับเวลาแข่งขัน 1 เรือน และสำหรับจับเวลานอก 1 เรือน นอกจากนี้ต้องมีเครื่องบอกเวลา 30 วินาที ใบบันทึกตามกำหนดของสหพันธ์บาสเกตบอลสมัครเล่นระหว่างประเทศนอกจากนี้ให้มีเครื่องอุปกรณ์ที่เหมาะสมตามที่กำหนดไว้ในกติกา รวมทั้งป้ายบอกคะแนน ป้ายแจ้งจำนวนฟาวล์ ป้ายฟาวล์ครั้งที่ 1-4 เป็นสีเขียว – ดำ ครั้งที่ 5 เป็นสีแดง

12) ชุดผู้เล่น ผู้เล่นชุดหนึ่งมี 10 คน ในชุดหนึ่ง ๆ จะต้องมีหัวหน้าชุดผู้ฝึก และผู้ช่วยผู้ฝึก แต่ในการแข่งขันติดต่อกันมากกว่า 5 เกมส์ อาจจะมีผู้เล่นได้ถึง 12 คน ผู้เล่นทุกคนต้องติดหมายเลขที่เสื้อทั้งด้านหน้าและด้านหลังโดยด้านหน้าต้องสูง 10 เซนติเมตร ด้านหลังสูง 20 เซนติเมตร แต่ละชุดมีหมายเลข

13) ผู้เล่นออกนอกเขตสนาม ผู้เล่นจะออกนอกเขตสนามโดยมาได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินไม่ได้ ในระหว่างการแข่งขันประจำตัว 4-15 ผู้เล่นชุดเดียวกันจะใช้หมายเลขซ้ำกันไม่ได้

14) หัวหน้าชุด หน้าที่และอำนาจ หัวหน้าชุด มีหน้าที่ควบคุมผู้เล่นในชุด และหัวหน้าชุดอาจจะถามเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการตีความหมาย แต่ต้องกระทำโดยสุภาพ ผู้เล่นอื่นจะติดต่อสอบถามเจ้าหน้าที่ไม่ได้ก่อนหัวหน้าชุดจะออกจากสนามต้องแจ้งผู้ตัดสินว่าจะให้ใครทำหน้าที่หัวหน้าชุดแทน

15) ผู้ฝึก ผู้ฝึกต้องส่งรายชื่อและหมายเลขประจำตัวของผู้เล่น ชื่อและหมายเลขของหัวหน้าชุด ผู้ฝึกเป็นผู้ขอเวลานอก และเมื่อต้องการจะเปลี่ยนตัวผู้เล่นผู้ฝึกจะต้องบอกให้ผู้เล่นไปรายงานตัวต่อผู้บันทึก และพร้อมที่จะลงเล่นได้ทันที หัวหน้าชุดอาจจะทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกได้

2.2.2 สถิติในบาสเกตบอล

1) Position Played (POS) คือ ตำแหน่งของผู้เล่นโดยบาสเกตบอลจะมี 5 ตำแหน่ง ตามหลักสากลได้แก่ Point Gard (PG), Shooting Gard (SG), Small Forward (SF), Power Forward (PF) และ Center (C) แต่ในประเทศไทยจะนับ แค่ 3 ตำแหน่ง คือ การ์ด ปีก เซนเตอร์ โดยการ์ดจ่าย 1 ตำแหน่ง ปีกและเซนเตอร์ อย่างละ 2 ตำแหน่ง

2) Minutes Played (MIN) คือ เวลาในการลงแข่งในสนามของผู้เล่น

3) Field Goals (FG) คือ ความพยายามทำคะแนนของผู้เล่น จะนับเมื่อผู้เล่นปล่อยบอลเข้าหาห่วงแล้ว ตัวอย่างเช่น FG = 11-33 คือ การปล่อยบอลเข้าห่วง 33 ครั้ง ลงไป 11 ครั้ง

4) 2 Points Made & 3 Points Made (2P & 3P) คือ การทำคะแนน 2 คะแนน และ 3 คะแนน

5) Free Throws (FT) คือ การโยนจุดโทษโดยการโยนจุดโทษจะนับคะแนน 1 คะแนน

6) Rebounds (REB) คือ การที่ผู้เล่นกระโดดแย่งบอลเมื่อบอลไม่ลงห่วง ถ้าเป็นฝ่ายบุกแล้วกระโดดเข้าไปแย่งบอลเมื่อบอลไม่ลงจะเรียกว่า Offensive Rebounds ถ้าเป็นฝ่ายรับและกระโดดเข้าไปแย่งบอลก็จะเรียกว่า Deffensive Rebounds

7) Assists (AS) คือการส่งบอลเพื่อให้เพื่อนทำคะแนน

8) Steals (ST) คือการแย่งบอลฝั่งตรงข้ามแล้วนำไปทำคะแนน

9) Blocks คือ การป้องกันผู้เล่นขณะพยายามทำคะแนน หรือ จะอธิบายให้เห็นภาพคือคู่ต่อสู้กำลังพยายามโยนบอลเข้าห่วงเพื่อทำคะแนนแล้วเราปิดบอลไม่ให้ลงห่วงได้ (แต่ห้ามปิดเมื่อลูกสัมผัสห่วงแล้วฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนนทันที)

10) Fouls คือ การที่ผู้เล่นป้องกันคู่ต่อสู้ผิดกติกา เช่นการผลัก การดัน การกระแทก รุนแรง ฯลฯ

2.2.3 ตำแหน่งในการเล่นบาสเกตบอล

1) ตำแหน่ง Point Guard (PG) จะแตกต่างออกไปจาก Guard ตรงที่จะไม่อยู่แต่บริเวณภายนอกเท่านั้นแต่จะเคลื่อนที่ไปทั่วสนาม เพื่อที่จะหลอกล่อคู่ต่อสู้และสร้างโอกาสให้กับทีมได้อยู่เสมอ รวมไปถึงการทำแต้มด้วยตัวเอง ทั้ง 2 แต้ม และ 3 แต้ม

ตำแหน่ง PG มักใช้ผู้เล่นที่มีความสามารถสูงในการครองบอลและควบคุมบอล มีความเร็วและคล่องตัวมากที่สุดในบรรดาตำแหน่งทั้งหลาย ไม่ต้องใช้ความสูง เพราะอาจทำให้ไม่คล่องตัว

ตำแหน่ง Point Guard จะมีความโดดเด่นในทางด้าน การส่งบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมทำคะแนนและยังมีความสามารถในทางด้านการชู้ตใน ระยะ 3 แต้ม รวมไปถึงการแย่งบอลที่ยอดเยี่ยมอีกด้วย ซึ่งทำให้ตำแหน่ง Point Guard นี้ เป็นหนึ่งตำแหน่งที่มีความหลากหลายในการเล่นในจังหวะต่างๆ ทำให้ตำแหน่งนี้เป็นตำแหน่งที่ทุกคนต้องระวังเป็นอย่างยิ่ง

2) ตำแหน่ง Shooting Guard (SG) ใช้ผู้เล่นที่มีความชำนาญในการทำแต้มจากระยะไกล มีความเร็วและคล่องตัว ทักษะการรับส่งบอลพอสมควร อาจไม่ต้องใช้ความสูงมาก

คนส่วนใหญ่คิดว่า เล่นตำแหน่งนี้เพราะว่าชู้ต 3 คะแนนแม่นยำ แต่ตำแหน่งนี้จะเป็นตำแหน่งที่เหนื่อยเหมือนกัน เนื่องจากชู้ตดีถึงการ์ดต้องคอยวิ่งไปในที่ว่าง วิ่งผ่านคนสกรีน เมื่อท่านไม่มีลูกก็ต้องวิ่ง ตลอดเวลา เพื่อหาช่องว่างในการทำแต้ม

ตำแหน่งนี้เรียกได้ว่าเป็นเอสของทีมเป็นตำแหน่งที่มีความสามารถรอบด้าน สามารถในการทำแต้มระยะกลางจะเพิ่มขึ้นซึ่งเป็นลักษณะ เฉพาะตัว Shooting Guard (SG) ไม่ได้จำกัดการเล่นแค่ภายนอกเส้น 3 แต้ม ถ้ามีโอกาสก็ทะลวงเข้าไปทำแต้มภายในได้ด้วยโดยสามารถชู้ตได้ไม่ว่าจะอยู่ ตำแหน่งไหนก็ตาม Shooting Guard (SG) ควรฝึกสกิลชู้ต 3 แต้ม Running และ Steal เป็นหลัก

3) ตำแหน่ง Small Forward (SF) เป็นตำแหน่งที่มีความหลากหลายทางการเล่นมากที่สุด ทำได้ตั้งแต่การทำคะแนนอย่างรวดเร็วจนถึงการรอ Rebound จากเพื่อนร่วมทีม เรียกได้ว่าทำหน้าที่เชื่อมโยง Guard กับ Center ได้เลย SF ต้องเป็นตำแหน่งที่มีความเร็วและคล่องตัวกว่า PF และ C ในขณะที่ความสูงนั้นพอๆกับ SF บางที SF ก็ทำหน้าที่เหมือน PF บางครั้งอาจคล้าย SG เรียกว่าหลากหลายมาก

ควรใช้คนที่มีความสูงพอสมควรเพราะจะช่วยในการ Rebound ด้วย แต่ต้องมีคามคล่องแคล่วในระดับหนึ่ง และความแม่นยำในการทำคะแนนอีกด้วย

Small Forward ผู้เล่นตำแหน่งนี้ จะคอยใช้ความรวดเร็วในการเคลื่อนไหว ทำหน้าที่เคลื่อนไหวไปตามช่องว่างที่สามารถเปิดโอกาสในการชู้ตหรือส่งบอลได้ และยึดครองพื้นที่ในจุดที่คาดว่าจะทำ Rebound ไปพร้อมกัน ดังนั้นจึงต้องคอยเคลื่อนที่ไปทั่วสนามอยู่ตลอดเวลา

การเล่นของตำแหน่ง Small Forward จะต่างกับของ Power Forward อยู่พอสมควร เพราะจะต้องเคลื่อนที่ไปมาเพื่อคอยแย่งบอลจากคู่แข่งจากในบริเวณกลางสนาม และทำหน้าที่เชื่อมระหว่าง Guard และ Center ด้วย นอกจากนี้การทำแต้มของ Small Forward จะทำแต้มจากส่วนกลาง และอาจจะร่วมไปถึงบริเวณ 3 แต้ม ด้วยเลยก็ได้

4) ตำแหน่ง Power Forward (PF) หน้าที่ในการเล่นตำแหน่งนี้มีไม่มาก ส่วนใหญ่จะมีบทบาททางด้านป้องกันมากกว่า PF จะอยู่ห่างแป้นไม่เกินสองเมตร คืออยู่ใต้แป้นตลอดเวลา ผู้เล่นตำแหน่งนี้ต้องมีความแข็งแกร่งพอสมควร การประกบผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้เข้ามาเล่นภายในแดนตนเองอย่างลำบากเป็น หน้าที่ของเขา เรียกว่าถ้า Center ไม่อยู่ เขาจะเป็น Center คนต่อไป การรุกจะไม่ค่อยทำแต้มด้วยตนเองมากนัก จะคอย Rebound ที่เรียกว่า เก็บตก ในกรณีที่เพื่อนยิงพลาดเสียมากกว่า

Power Forward เป็นตำแหน่งที่มีค่า Jump สูงที่สุด ผู้เล่นตำแหน่งนี้ค่อนข้างจะต้องมีความสูงและหนาพอสมควร ไม่ต้องการความคล่องตัวมากนัก มีความสามารถในการ Rebound สูง ความสามารถส่วนใหญ่จะเน้นไปทางทำแต้มจากใต้แป้น, การ Rebound และการ Dunk ที่สวยงาม จึงเป็นตำแหน่งที่ใกล้เคียงกับ Center

5) ตำแหน่ง Center (C) การเล่นในตำแหน่งนี้จะใช้ความหนาของตนในการทำแต้มและบล็อกการบุกของฝ่ายตรงข้าม เพราะฉะนั้น ขนาดของผู้เล่นเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับการเล่นในตำแหน่งนี้ ในเรื่องของความเร็ว ถ้ามีก็ไม่เสียหายแต่ไม่ได้จำเป็นมาก Center จะช่วยทำแต้มในเขตสองแต้มโดยอาศัยความแข็งแกร่ง Center จะเป็นตำแหน่งที่คอยสนับสนุนเพื่อนร่วมทีมในการเล่นบริเวณใต้แป้น ในการป้องกัน ก็ใช้ความแข็งแกร่งในการบล็อก และรักษาพื้นที่ไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทำแต้มได้ เรื่องที่สำคัญอีกเรื่องก็คือ การ Rebound

ส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นที่สูงที่สุดในทีมในการเล่นตำแหน่งนี้ มีความหนาพอสมควรเพื่อใช้ในการกระแทกในการทำแต้ม และ Rebound ตำแหน่ง Center จะเป็นตำแหน่งที่มีส่วนสูงมากที่สุดในเกม ซึ่งทำให้ได้เปรียบตำแหน่งอื่นๆในเวลาเล่นลูกกลางอากาศ อีกทั้งยังมีความสามารถในการรีบาวด์ที่ยอดเยี่ยม ทำให้เวลาต่อสู้กันกลางอากาศทำให้ตำแหน่ง Center นั้นได้เปรียบต่อตำแหน่งอื่นๆมาก

2.2.4 แผนการเล่นบาสเกตบอล

1) การตั้งรับแบบ 2-1-2

นิยมเล่นกันมาก เพราะสามารถเปลี่ยนสภาพของรูปแบบได้ง่ายโดยการเคลื่อนที่ของคนกลางชั้นหรือลงเพียงคนเดียวเท่านั้นก็จะทำให้รูปแบบเปลี่ยนไป

การตั้งรับแบบนี้มักใช้กับทีมตรงข้ามที่เก่งในการส่งลูกบอลลวงนอกซึ่งสามารถป้องกันพื้นที่เขตโทษได้ดี และป้องกัน การยิงประตู ในระยะไกลการตั้งรับแบบนี้จะมีผู้เล่นอยู่หน้า 2 คน อยู่กลาง 1 คน อยู่หลัง 2 คนโดยแต่ละคนจะต้องคอยดูแลรับผิดชอบในพื้นที่ของตน

2) การตั้งรับแบบ 1-2-2

เป็นการป้องกันการยิงประตูในระยะไกลบริเวณหัวกะโหลกของเขตโทษได้ดีแต่ด้อยในการป้องกันฝ่ายตรงข้ามที่รุกได้แม่นยำและการตั้งรับแบบนี้จะมีผู้เล่นอยู่หน้า 1 คน อยู่กลาง 2 คน อยู่หลัง 2 คนคอยดูแลรับผิดชอบในพื้นที่ของตน

3) การป้องกันแบบ 3-2

ใช้เมื่อผู้เล่นศูนย์หน้าและผู้เล่นหลังหรือการ์ด 2 คนยิงประตูวงนอกได้แม่นยำ แต่ขาดประสิทธิภาพในการรุกได้แม่นยำโดยการตั้งรับแบบนี้จะมีผู้เล่นอยู่หน้า 3 คน และอยู่หลัง 2 คนคอยดูแลรับผิดชอบในพื้นที่ของตน

4) การป้องกันแบบ 2-3

มักใช้กับทีมตรงข้ามที่มีความสามารถรุกได้แม่นยำดีโดยการตั้งรับแบบนี้จะมีผู้เล่น 2 คน อยู่หน้าและอยู่หลัง 3 คนคอยดูแลรับผิดชอบในพื้นที่ของตน

5) การป้องกันแบบ ตัวต่อตัว

วิธีปฏิบัติ

- ยืนเตรียมพร้อม และเคลื่อนที่ไปตามทิศทางของฝ่ายรุก และต้องติดตามไปเป็นเงาตามตัวพยายามขวางทิศทางการเล่นที่ของคู่แข่งชั้น

- สายตาจะต้องจับจ้องอยู่ที่ลูกบอล และคู่แข่งชั้นของตนตลอดเวลา

- ยกมือกันคู่ต่อสู้ไม่ให้ส่งลูกบอลได้สะดวกพร้อมทั้งพยายามดึง หรือแย่งลูกบอล ไป

ครอบครอง