

日本体育大学紀要 (Bull. of Nippon Sport Sci. Univ.), 42 (1), 35-43, 2012

【原著論文】

バスケットボール競技におけるハーフコート・オフENSEの研究 —エイトクロス・オフENSE戦術獲得の構造について—

木下佳子

日本体育大学女子短期大学部短大体育科Ⅲ専門2

A study of half court offense in basketball

—Focus on the Eight-cross offense—

Yoshiko KINOSHITA

Abstract: When the basketball team consists mostly of small players match against the team consists of big body players, constructing the effective strategies to overcome physical disadvantage is very crucial. Essential elements for construction these strategies for small body sized team would be 1) to put higher priority of using the outside area, and 2) to use the screens. Strategy which combined both elements is called “Eight Cross” offensive strategy. “Eight Cross” offensive strategy is founded by Ihm, Young Bo. His strategy is based on the standpoint of “how the small Asian complete against physically rich westerners.”

The purpose of this study was to clarify the effectiveness of the “Eight-Cross” offensive strategies used by the small body sized team with weak physique matching against the large body sized team with strong physique.

(Received: May 14, 2012 Accepted: August 3, 2012)

Key words: basketball, tactics, Eight-cross offense

キーワード：バスケットボール, 戦術, エイトクロス・オフENSE

1. 諸 言

バスケットボールはオフENSE, ディフェンスに分かれる2チームが一定時間プレイし, 得点の多寡を競う競技である。

シュートの的となるゴールは3.05 mの空間に設置されており, このゴールの高さは1891年にネイスミスによってバスケットボール競技が発案されて以来変わらない。この「空間に上向きに設置されたゴールにボールを投げ入れる」という行為は, バスケットボール競技の持つ特異性であるといえよう。そしてこのことは, 絶対的な高さの優位性を示している。何故ならば, 防御者よりも身長の高いプレイヤーがゴール下に居座り続けることができるのであれば, 簡単に得点することを可能としてしまうからである。1934年に3秒ルールが規定されるなど, ゴール附近に平等性を保つことを目的としたルールが確立されたが, この高さの優位性は決して緩和されることはない。このことからチーム

の大型化が勝敗に大きな有利を齎すこと, 故に, 全てのチームが大型化をねらう傾向がみられることが理解できる。

しかし, 吉井¹⁾は高さの持つ優位性を述べる一方で, 「相手チームに対して勝敗を決する諸要因のうちひとつでも優れているものを持つならば, その長所を生かし短所を隠すような作戦を立て, それに成功したなら, いかにも他の面で相手より劣っていても理論的にはそのゲームに勝てる」と, 試合を行ううえで戦術が持つ可能性を示唆している。体格差で劣るチームにとって, チーム内の個人技術や身体的能力を考慮し, 最適な戦術を考え, 強化することは, 勝利を掴むための絶対条件であるといえよう。

バスケットボール競技の争点が得点にあることから, オフENSEの目標が, 「良いショットチャンスを数多く作り出し」²⁾, 「確率の高いショットを打つことである」³⁾とされることは自明のことであろう。では, この良いショットチャンスや確率の高いショットとは, いっ

たいどのようなシュートを指しているのだろうか。

内山⁴⁾は得点するための空間的な優先順位として最も高いのがゴール付近であることを指摘している。また、Krauseも「インサイドゲームはゴールから近いので高確率のシュートが可能になる」⁵⁾と述べるなど、インサイドにボールを入れ、プレイすることの有効性を述べている。前述した競技特性からも理解できるように、ボールをゴール近くに運ぶほどに得点する確率が高くなることは明確である。しかし、体格差で大きく劣るチームによるインサイドの攻撃が、試合を通してディフェンスの防御を困難にするとは考え難い。なぜなら、ゴール付近で相手チームに脅威を与えられないチームにとって、ゴール付近のシュートは決して良いシュートチャンスとはならないからである。ディフェンスをインサイドにひきつけることが出来なければ、アウトサイドを効果的に利用することも不可能となる。所謂、大型チームを相手に戦う際、攻撃起点の優先順位をインサイドにおいては、得点をとることが非常に困難となるのである。

1996年のアトランタ・オリンピックにおいて、20年ぶりの出場を果たした全日本女子チームは、参加チームの中で最も平均身長が低いとしながら、7位入賞という成績を残した。優勝チームのアメリカを相手に、唯一90点台の得点を取り互角に戦った日本は、スリーポイント・シュート試投数が大会を通して参加国中1位。アメリカ戦では32本中13本を決め、40.6%の成功率を収めており、個人総合ランキング・スリーポイント部門においても、ベスト10に3名が入った。当時、全日本女子チームヘッド・コーチであった中川氏⁶⁾は、大会前、「3点シュートは身長が低い日本にとっては命」であり、「外角のチャンスをきっちり生かした時こそが勝利につながる」としながら、「3点シュートを40%以上の確率にすることが重要になってくる」と目標を掲げていた。アウトサイドのシュートを高い確率で決めることができれば、ディフェンスを外側へ連れ出すことへとつながる。そこで初めてインサイドへの攻撃チャンスを得ることができるのである。この大会での結果は、本来の優先順位を逆転させ、アウトサイドに攻撃起点をおいた戦術をたて、試合を通してスリーポイントエリアからのシュートをいかに高確率に決めることができるかが、体格差で大きく劣るチームが勝利を掴むための鍵となることを如実に表しているといえるであろう。

ハーフコートで展開されるオフENSEは、「パターン・オフENSEとフリー・オフENSE」に大別されている⁷⁾。「チームとして一定の形を決めて攻撃するパターン・オフENSEがプレッシャー・マンツーマン・ディフェンスの普及によって行き詰まり、その解決の

ために、防御に応じた状況判断によってボールと人が移動しながら、連続して攻撃を仕掛けるフリーランス・オフENSE、つまりモーションオフENSEが考案された」⁸⁾とされている。吉井が「小型チームにとっての良いシュートチャンスとは、シュートチャンスから展開するフリー・オフENSEの中にある」⁹⁾と述べているように、モーションオフENSEは、ディフェンスの動きに対応した動きの流れの中で連続して行うことで、「防御側も常にポジションを変える必要に迫られ、組織的にディフェンスを行うことが困難になる」⁸⁾という長所を持つ。「速く、緻密なパスで攻撃を展開し、『高さがあり、能力のある』相手を翻弄させる」¹⁰⁾ことを目標とする体格的に劣るチームにとって、モーションオフENSEは有効なオフENSEであるといえよう。

さらに、このフリーランスのモーションオフENSEは「スクリーニングゲーム」と「パッシングゲーム」に分けることができる⁸⁾。吉井は、「攻撃者の動きの鋭さで、それに対応せんとする防御者をふり放そうとしても、大型選手に対してはその効果は少ない（間合いが広い）と同時に、ただ防御者から距離的に離れただけでは、必ずしもいいチャンスにはならない（長いリーチの脅威を感じずるために）」⁹⁾と、カットだけで大型選手とのズレを作り出すことの難しさを指摘している。また日本バスケットボール協会が、世界を相手に戦うには「各プレイヤーが、単純に『パスして走る』ということの繰り返しや合わせだけでは、競り合いの主導権を奪うことが難しい」¹⁰⁾と述べていることから、体格的に不利なチームには、「パッシング」や「カット」、そして「ドライブ」といった、1対1の状態から作り出す攻撃だけで、試合を通して得点を取ることは困難であると考えられる。

一方、「スクリーン・プレイ」はスクリーン・ユーザーとスクリーナーの2人でユーザーのディフェンス1人を同時に攻めることによって、空間を作り、またその空間を生かしながら、「数的有利を作ろうとするスキル」¹⁰⁾として行われているオフENSEのグループ戦術である。萩田ら¹¹⁾は、このスクリーン・プレイを試行することにより、「カット」「パス」「ドライブ」などの行動を容易にするとし、それが「きっかけ」となり、直接シュートに繋がるものだけでなく、それに関与していないプレイヤーがシュートすることに繋がるといった、スクリーン・プレイの幅広い有効性を述べている。体格的に劣ることで、1対1の状態からディフェンスを振り切り、シュートチャンスをつくることを困難とするチームにおいては、スクリーン・プレイを利用し、そこから生まれる空間や数的優位、また相手とのズレをきっかけに、シュートやドライブを展開する「スクリーニングゲーム」が有効であると考えられることができる。

2. 目 的

ここまで「アウトサイドに攻撃の起点を置く」こと及び、「スクリーニングゲーム」について言及してきた。2008年北京オリンピック世界最終予選後、オリンピック出場を逃した女子日本代表ヘッドコーチ（当時）である内海氏¹²⁾は、「今後はより一層、緻密なバスケットボールを追及していかなければならない」と述べている。このことから今後、日本が世界を相手に戦うには「日本の基盤であるスピーディーな展開からのアウトサイド・シュート」¹⁰⁾を生かすことを可能とするような「スクリーニングゲーム」を基盤とした、オフENSEスのチーム戦術研究が非常に重要となるといえよう。

女子バスケットボールにおいて、長年アジアの中で最も世界と伍して戦ってきた国として韓国が挙げられる。韓国は1970年以降、アジア選手権優勝12回（日本1回、中国11回）、世界選手権大会（開催11回）には全て出場し、準優勝2回を含むベスト4以上5回（日本1回、中国2回）という成績を挙げている。体格的に日本人と似ているとされる韓国が世界を相手にこのような成果を挙げた要因として、ジュニア期からナショナルチームまで一貫した指導体制が整っていたことが考えられる。1983年、1997年と韓国女子ナショナルチームの指揮をとった林永甫氏は「韓国代表チームを指導していた当時は、わずか数週間の合宿の中で、指導する側は苦勞を伴わず方向性を示すだけで、ハイレベルなチーム作りを進めることができた」¹³⁾と述べており、その理由として「メンテーマとなるスクリーンプレイの合わせを行う際に、スクリーンのファンダメンタルが備わっていた」¹³⁾ことを指摘している。このことから、韓国がスクリーンプレイを中心として、一貫した競技力向上を行ってきたことが理解できる。

日本のトップリーグであるWJBL（日本女子バスケットボールリーグ機構）では、1990年代後半から近年まで、韓国で名を挙げた指導者を招き入れ、監督や技術指導者という形で指導をうけ、チームの底上げを図る動きがみられた。一時期にそれは一部リーグ所属の8チームのうち、7チームが行っていたほどで、様々な技術をはじめとして、前述したスクリーンを利用したオフENSEス戦術やディフェンス戦術など指導内容は多岐に亘った。彼らの持つ知識や理論は日本女子トップクラスの競技力向上に大きな影響を与えてきたと考えられる。そして、そのオフENSEス戦術の代表として挙げられるのが「エイトクロス・オフENSEス」である。

「エイトクロス・オフENSEス」は文字通り8の字に動きながら攻撃を行うモーションオフENSEスであり、スクリーンプレイを多く用いるスクリーニングゲームである。このオフENSEス戦術は数人の韓国人指導者に

よって様々な工夫がなされ日本国内でも幅広く指導が行われていたが、中でも代表とされるのが林永甫(Ihm, Young Bo)¹¹⁾氏が提唱するそれであろう。

韓国女子ナショナルチーム監督の経験を持つ林氏によって指導されるエイトクロス・オフENSEスは「体格的に大きく劣る東洋人が、世界と戦うにはどう戦うべきか」¹⁴⁾という観点で創られたものであり、「アウトサイドに攻撃の起点を置く」ことをはじめとする、ここまで述べてきた身長差や体格差を補うための要素を兼ね備えている戦術である。1998年から10年間に亘り、日本においてWJBL所属チームの監督、技術顧問として指導を行ってきた林氏であるが、韓国ナショナルチームでもエイトクロス・オフENSEスを用いて1983年世界選手権4位、1997年アジア大会優勝という実績を挙げている。

このように体格的差を補う要素を含み、また多くの成果を挙げてきたチーム戦術でありながら、これまでその構造や指導方法を記したものは非常に少ない。この戦術を採り上げその構造を明らかにすることが、体格差の克服という課題を持つ様々なレベルの現場指導の一助となるのではないかと考えられる。そこで、本研究では林氏の考案する「エイトクロス・オフENSEス」に着目することとする。

では、このエイトクロス・オフENSEスの戦術構造をどのように分析し、且つ、説明することが幅広いレベルにおける現場指導に役立つことを可能とするのだろうか。

内山¹⁵⁾によれば、スポーツ戦術は個別の競技スポーツにおける競技の指揮に関するものには「特殊戦術」という名辞が与えられ、それは「個人戦術」と「集団戦術」に分類され、そこでの「集団戦術」は「グループ戦術」と「チーム戦術」から成り立っているとしている。また、シュティラー¹⁶⁾がボールゲームにおける戦術指導について「技術的、戦術的訓練と結びつけて、体系的な知識を教え、意識的に習得させなければいけない」としていること、さらには、バスケットボールの戦術体系を「チーム戦術」「グループ戦術」「個人戦術」それぞれの関連を示し、それを「戦術の訓練を効果的に行うための出発点になるであろう」としていることから、戦術をより分かり易く効果的に説明をするためには「チーム戦術」「グループ戦術」「個人戦術」の戦術の3層構造に分類し、段階を踏んで理解を導くことが非常に効果的であると考えられる。

そこで本研究では、①エイトクロス・オフENSEスの基本的理論をまとめる。②このオフENSEスを「チーム戦術」「グループ戦術」「個人戦術」に分類し、基本的構造を明確にすることを目的とする。

3. 方 法

林氏の長い指導経験によって築き上げられ、考案された様々な戦術や知識はこれまで日本女子バスケットボール界の発展に大きな貢献をしていると考えられるが、林氏がそれらを記した書物は非常に少ない。本研究を進める方法として、林氏自身によって作成された資料、指導DVD、雑誌記事、そして実際に指導を受けた内容からエイトクロス・オフENSEの戦術構造を明らかにすることとする。

4. エイトクロス・オフENSE理論的基盤の検討

1) エイトクロス・オフENSEの概要

「エイトクロス・オフENSE」は文字通り、フォワードが『8の字』に動きながら両サイドでスクリーンプレイを行ってチャンスをつくるモーションオフENSEである¹³⁾ (図1)。

このオフENSEは、オールアウトのアライメントを基本とするオフENSEであるが、ポジションの役割が明確にされていることから、実際には3アウト2インでのスタイルに近い形で動く。これには、インサイドのスペースを広く保つことを重要視する考えが窺うことができる。これまで同様に、「長身でスピードのある強力なチームに対しての戦略・戦術」として、スクリーンとカットを組み合わせながら、連続した攻撃を展開するチーム戦術が有効であるとして、シャッフルオフENSEやコンティニューティオフENSEなどが挙げられている¹⁷⁾が、それらのオフENSEでは、行われるスクリーンの多くがペイントエリアのライン付近でセットされているものである。しかし、エイトクロス・オフENSEでは、センターが常に、ペイントエリアから離れたペリメーターでフォワードにスクリーンをかけている。この部分がこのオフENSEの大きな特徴である。これにより、インサイドの1対1では得点をとることが困難であるセンターが、アウトサイドで発生するアウトナンバーを利用し、高さやパワーという弱点を数的有利と空間で緩和させて攻撃することを可能にするとしている。林氏は「2対1, 3対2の状況からであれば、体格で劣る東洋人のセンターでもテクニックを生かして欧米人と勝負できる」¹⁴⁾とし、スクリーンプレイを正確に行い、広い空間を利用してユーザーとスクリーナーの2人でアウトナンバーのディフェンス1人を攻撃するプレイを、このチーム戦術の基盤であるとしている。

図1において、8の字にコートを動くフォワード(図中F1とF2)と、ペイントエリアから離れて立つセンター(図中C1とC2)の目的は、スクリーンをきっかけに、2対2から2対1のアウトナンバーをつくるこ

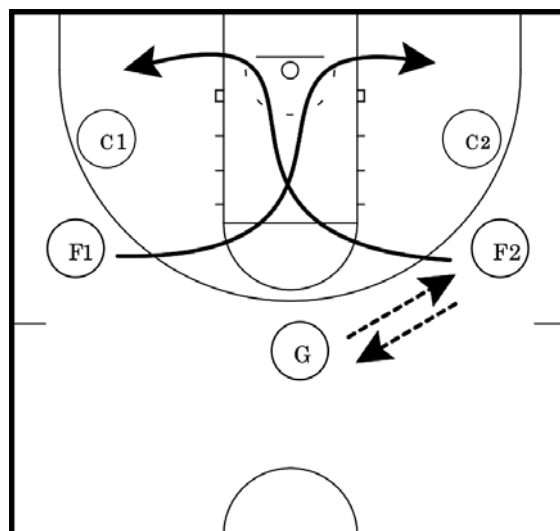


図1 エイトクロス・オフENSE原形

ととなる。この8の字に移動することは、動きの流れの中でコート内における5人のフロアバランスを保ちながら、常に両サイドで攻撃チャンスをつくることを可能とする。さらに、その攻撃がディフェンスの反応によって対応を行うコンビネーションプレイであり、展開が自在なため、ディフェンスはポジションが非常に困難となる。

2) 約束事

エイトクロス・オフENSEはパターンプレイのように、プレイヤーたちが決められたコースを動くのではなく、ディフェンスの状況を見ながらプレイヤー自身がプレイを選択していくモーションオフENSEである。しかし、そのプレイを選択する前提としていくつかの約束事がつくられている。まずその約束事を以下に説明することとする。

1) パスを受けたら2カウントの間ゴールに正対しシュートを狙う。

これはディフェンスに隙があればシュートを打つことを優先すると同時に、スクリーンやカットによってできるチャンスを十分に見て活かすことを可能にすると考えている。もしオープンでショットできるプレイヤーを見つけたら当然それよりも前にパスをする。

2) ワンパス・アウェイはミートアウト、オフボールサイドはアウェイ

オフENSEが展開される上で最も重要なことは、ボールがスムーズに運ばれているということである。プレイヤーはボールが「攻撃」の状態にあるか、または「繋ぐ」ことを必要としているかを見極め、ミートアウトをタイミングよく行われなければならない。しかし、ボール保持者がゴールを見て、1対1を狙うこ

とを妨げてはならない。アウェイは数歩、マッチアップされているディフェンスの視野から隠れ、そのディフェンスの反応によって攻撃を行うといった準備動作である。ボール保持者が1対1を狙う2カウントの間を利用して、アウェイを行い、ボールサイドカットやブラインドカット、またフラッシュやミートなどの判断を行い、ボール保持者とのタイミングを合わせることで、スムーズな攻撃を行うことを可能とすると考えられている。

3) インサイドエリアの使用

ペリメターで展開されるスクリーンプレイで作られたアウトナンバーの攻撃や、アウェイからのカットプレイなどで使用されるインサイドの空間は、できるだけ広げておく。このスペースは、動きの中で全てのプレイヤーによって利用される空間である。また、ハイポストも同様に、2対2や3対3への合わせ、またプレイ展開の中継、オフボールのスクリーンプレイへのパスを運ぶ際など、主にセンターがタイミングを合わせてフラッシュを行い利用する。このため、同じプレイヤーが居続けることのないようにする。

4) プレイ選択における優先順位

動きの中で最も優先順位が高いのはボール保持者の1対1である。そして次に優先されるのは、そのボール保持者がどのプレイヤーとのプレイを選択しているかという点である。また、ボールの動きと連動してプレイが展開されるように、パスを受けたプレイヤーはパスを出したプレイヤーの動きを見ることを優先しなければならない。しかし、2回連続して同じサイドで、同じプレイヤー同士の組み合わせでの3対3, 2対2の攻撃を行なってはいけない。

5) ドリブルの使用

ドリブルは、「攻撃」を目的としたドライブインの際に使用し、コントロールや移動を目的としたドリブルは使用しないことが望ましい。

6) スクリーンプレイの3つの基本要素

スクリーンプレイを展開する際には、ディフェンスがスクリーンに対して、

- (a) かかる、またはトレイル
- (b) スライドスルー
- (c) スイッチ

という3つの要素のうち、どのようにディフェンスが対応しているかを判断し、攻撃を行うことを基本としている。

3) チーム戦術の基本構造

表1は、エイトクロス・オフENSESを展開する際に使用されるカットプレイとスクリーンプレイを大別したものである。スクリーンプレイは、オフボールスク

リーンであるダウンスクリーン、バックスクリーン及びフレアスクリーン、また、オンボールスクリーンであるインサイドスクリーン及びドリブルスクリーン、アウトサイドスクリーンで構成されている。基本としている動きでは、8の字の動きの基となるカットプレイ(A)、両ウィングで展開されるダウンスクリーン(B)、そして、センターがボール保持者と2対2を行う際に利用するインサイドスクリーン(C)の3つである。(D)および(E)は応用として利用されているが、このオフENSESに非常に多くのバリエーションを齎す、必要不可欠なグループ戦術とされている。

図2は概要説明の際に記した約束事を踏まえ、この(A)から(E)が基本とする動きの中でどのように組み合わせられているのか、その流れを図で示したものである。

4) グループ戦術の基本構造

前述したように、エイトクロス・オフENSESは、オンボールスクリーンによる2対2、また、オフボールスクリーンの2対2とパッサーによって行われる3対3のグループ戦術が基盤となる。林氏は、この2対2, 3対3の習熟が重要な位置を占めること、さらに、ポジションやタイミングが異なるスクリーンを仕掛ける中で、1つのシンプルなスクリーンプレイから、いくつものバリエーションを持つことを可能とすると述べている¹³⁾。基本とする動きを簡潔にすることは、ディフェンスの反応によってプレイを展開するという攻撃の柔軟性を持つフリーランスの長所が同時に抱える「なかなか安定しないのが難しい点」¹⁷⁾や、味方同士がお互いのプレイを妨害することがある⁷⁾というフリーランスの持つ短所を補うことへと繋がるのではないだろうか。

さらに、その時々々の自チームや相手チームの特徴に合わせて2対2, 3対3の組み合わせや優先順位を変化させながら、柔軟にチーム戦術を構築することも可能になると考えられる。

表1 「エイトクロス・オフENSES」で使用されるカット及びスクリーンプレイ

A	オフボールサイドからのゴールカット
B	ダウンスクリーン
C	インサイドスクリーン ドリブルスクリーン
D	バックスクリーン フレアスクリーン
E	アウトサイドスクリーン

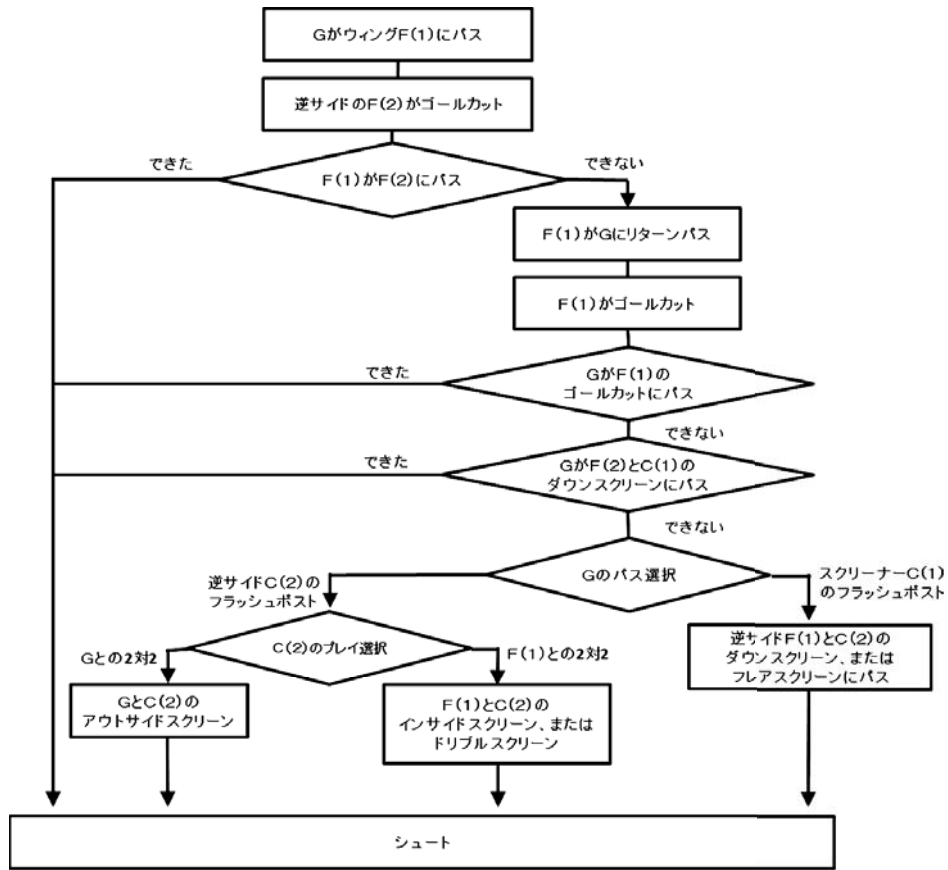


図2 エイトクロス・オフENSE基本となる動き（流れ図）

(1) 「2対2」グループ戦術

エイトクロス・オフENSEで行われる2対2は、「ボール保持者と直接関係するスクリーン」¹⁸⁾であるオンボールスクリーンを利用して行われる。オンボールスクリーンにはインサイドスクリーン、ドリブルスクリーン、アウトサイドスクリーンの3つが挙げられる¹⁸⁾。

図3は、エイトクロス・オフENSEの基本となる動きの中で行われているオンボールスクリーンを行う際の組み合わせを示したものである。センターがボールを保持する場合にはインサイドスクリーン、ドリブルスクリーンを利用した2対2（チーム戦術（C））、また、ガードとフォワードがボールを保持している場合には、センターとアウトサイドスクリーン（チーム戦術（E））を行うことができる。（C）は、ハイポストでパスを受けたセンターがシングルサイドのプレイを選択した場合に展開される2対2であり、チーム戦術の基本に用いられている。（E）は応用になるが、様々な場面で用いられている。

(2) 「3対3」グループ戦術

図4は、エイトクロス・オフENSEの基本の動きの中で行われる3対3の組み合わせを示したものである。

ボール保持者であるガード（図中G）、フォワード（図中F）、センター（図中C）と、オフボールサイドのフォワードとセンターの3人から展開される3対3である。トップのガードがボールを保持している場合、また、ハイポストでボールを保持するセンターがダブ

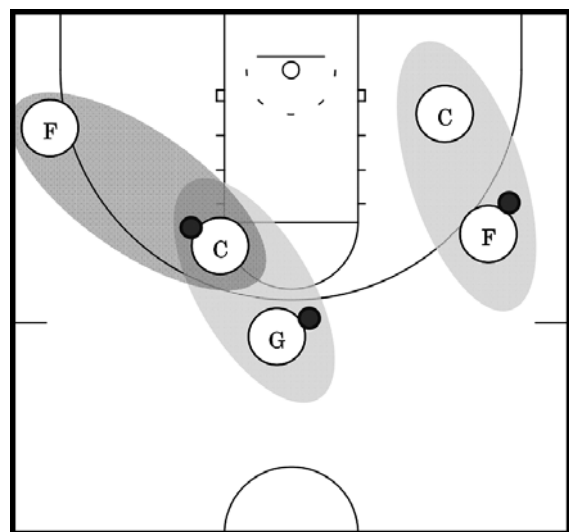


図3 オンボールスクリーンが行われる際の2対2組み合わせ

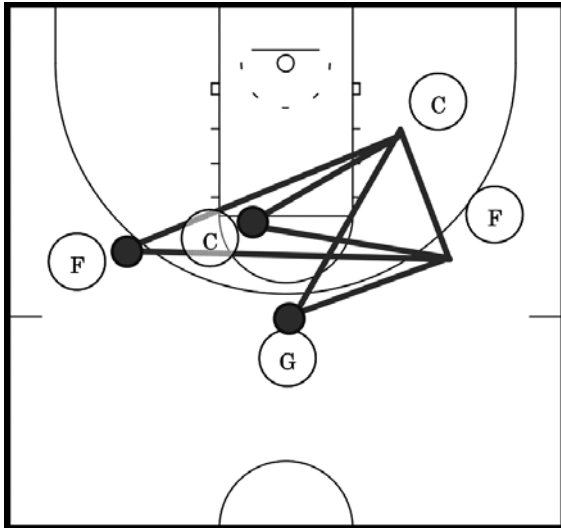


図4 オフボールスクリーンを行う際の3対3組み合わせ

ルサイドでのプレイを選択した場合には、片側サイドのフォワードとセンターの2人でダウンスクリーン（チーム戦術（B））やバックスクリーン、フレアスクリーン（チーム戦術（D））を行うことができる。フォワードがボールを保持している際に行うことができる3対3が、チーム戦術で最初に行われるオフボールサイドからのカットプレイ（チーム戦術（A））となる。

5) 個人戦術の基本構造

次にエイトクロス・オフenseを行う際に必要とされる個人戦術を各ポジションの役割に分類し、考察する。

(1) ガードプレイヤー

エイトクロス・オフenseを行う上でガードの第一の役割は、得点を取るのではなく、センターとフォワードが作ったチャンスに「タイミングよくパスを運ぶ」ことである。トップのポジションにおいて、いつでもボールを繋ぐことができ、味方のチャンスを見逃すことなく、正確なリードパスを出すことが求められる。

- ・トップのポジションを長い時間離れることは望ましくない。ドライブインでゴール下まで入っていくプレイは大切ではあるがそれが第一ではないとしている。また、カットプレイを行った際にも、役割が終われば早くトップに戻る必要がある。
- ・ガードの得点のその内容をスリーポイントまたは、ハイポストエリアからのジャンプシュートが主であるとしている。ガードのディフェンスがヘルプに寄れば、タイミングよくボールを受けてスリーポイントを打つ、ディフェンスがプレッシャーをかけてくるのであれば抜いてハイポストエリアでジャンプ

シュートを打つ。そこへさらにヘルプがくればパスをさばくといったことが求められている。

- ・ガードは移動によるポジションの入れ替わりや、スクリーンプレイなどによる他のプレイヤーとの交わりが少ない。その中で、ボールの中継や的確なパスを行うためにはアウェイを正確に行い、ディフェンスとタイミングをずらす中でパスを受けることが重要になる。アウェイの際、ディフェンスがボールラインに下がればミート、ディフェンスが反応しない場合はバックカットを行う。また、フォワードのドライブインに対してディフェンスの影に隠れないようにいつでも見える位置に合わせて動く。

(2) フォワードプレイヤー

フォワードの役割は、シュートチャンスを見逃さずにシュートを打つことである。フォワードがわずかなチャンスを見逃さずにアウトサイドからシュートを打つこと、そしてその成功率を高めることが、エイトクロス・オフenseの特徴としている「ゴールから離れた場所でのスクリーンによる仕掛け」が意味を持つこととなる。

- ・アウェイを行う際、1対1でディフェンスとのズレを生み出すと共に、マークされているディフェンスをスクリーナーの近くに連れて行くことを意識する。
- ・常にチェンジオブペースを意識する。特にスクリーンがかかる瞬間は特にスピードを出す。また、スクリーンを利用する瞬間にはスクリーナーとのブラッシングを確実にを行い、スクリーナーがユーザーを何処へ誘導させようとスクリーンをかけているかを判断する。スクリーナーの背中の方に動き、それに対するディフェンスの反応をよく観ることが大切である。肩越しでディフェンスを観ながら走り、スクリーンを利用する瞬間に肩と肩が触れ合うようにブラッシングを行う。
- ・スクリーンを利用してアウトナンバーを作る際に、空間を広く作ることを意識するのが重要である。これは、スクリーナーとの間隔を狭くしてしまうと、スクリーナーのディフェンス1人で2人が守れてしまう可能性が高くなるためである。
- ・スクリーンユーザーは、①走り出すタイミング、②走り込むタイミング、③走り出すコース、④スクリーンを使う角度、⑤スクリーンを通過した後の動き方、この5つを意識して正確に行うことが必要である¹⁶⁾。

(3) センタープレイヤー

センターの役割はスクリーンプレイを仕掛け、アウトサイドプレイヤーの動きを助けると同時に、自らの攻撃チャンスを作り出すことである。また、ハイポストでボールを中継してチャンスにパスを出すこと、ガードやフォワードを動かしながらプレイを展開する

など、まさにペリメーターでガードの役割をこなすことが求められる。

- ・逆サイドでプレイが行われている間も、同じサイドにいるフォワードのディフェンス付近にポジションをとり、いつでもスクリーンプレイを作れるように準備をしておくと同時に、フラッシュポストや逆サイドでのプレイに合わせられるよう、必ずボールを見るようにする。
- ・スクリーンをセットする際、フォワードを何処へ誘導するのかをディフェンスの動きによって判断し、背中方向に示す。スクリーンを仕掛ける角度は、①ディフェンスをインラインにスライドスルーさせるように身体の角度をとる。②ユーザーに攻撃をさせたい空間に背中を向けるように立つ。また、スクリーンの角度を作った後は自分のディフェンスの位置を見ながらプレイを行う。
スクリーンに対してユーザーのディフェンスがスクリーナーのインラインに入った際には（スライドスルー）、パッサーとユーザーがチャンスを見やすくなるように、ディフェンスとの間合いを縮めてユーザーとの距離を作る。また、ディフェンスがスクリーンをかわす時に外側の足を引きながら幅を作って遠回りをさせる。
- ・スクリーナーはスクリーンを仕掛ける際、スクリーンに①立つ位置、②立つタイミング、③立つ姿勢、④立つ向きや角度、⑤立った後の動き方、を意識して行うことが必要である¹⁶⁾。

5. 考 察

林氏がこのエイトクロス・オフENSEを実践するきっかけとなった背景には、1975年、韓国ナショナルチームのコーチに抜擢された林氏が、チームと共にアメリカやヨーロッパへの遠征を行い、そこで欧米人とアジア人の体格差を痛感したこと、また、当時監督を務めていた国民銀行チームをはじめ、就任する殆どのチームにおいて、センターの身長が他のチームと比較して低かったことで、常に体格差を補う戦い方を求められる環境にいたということが挙げられている¹³⁾。故に、この戦術を取り上げ、構造を明確にすることは、体格差を機動力や緻密さで補うことを望むチームにとっては非常に意義のあることであるといえるであろう。

ここで、いくつかの長所と短所（問題点）を掲げるとすれば、以下のようにまとめることができるだろう。

1) 長所

- ・8の字に人が動くことで、フロアバランスを保ちながら動きの中で連続した攻撃チャンスをつくる事ができる。
- ・フロアバランスが常に保たれているため、攻撃の移

動をスムーズに行うことが出来る。

- ・スクリーンを制限区域から離れた場所に仕掛けることで、アウトナンバーの攻撃を広いスペースを利用して行うことが可能である。
- ・動きの中で両サイドが同時に攻撃チャンスを作ることができるため、ディフェンスがポジションを取ることが難しい。
- ・ディフェンスの対応や変化によって柔軟にプレイを展開することができる。

2) 短所（問題点）

- ・チーム全体で習熟するには多くの時間を要する。
- ・アウトサイドからのシュートの確率に大きく左右される。
- ・平面的な移動が多いため、体力面の消耗が激しい。

このチーム戦術習得には、センタープレイヤーの個人技術の優劣が大きく影響する。制限区域の外からのシュートのみならず、ドライブなどの1対1、また、スクリーンプレイでアウトサイドプレイヤーを誘導しながら攻撃チャンスをつくる一方で、ガードの代わりにスクリーンプレイへのパスを出すなどと多岐に渡る。180 cm 台のプレイヤーが、各々の所属チームでは高身長選手として、インサイドを中心にプレイを行っていても、代表チームのメンバーとして欧米の選手を相手に戦う際には、質の高いアウトサイドでのプレイが求められる。現在、女子U-17日本代表アシスタントコーチである萩原氏が、世界では現在、「2メートル級が走って、外角を入れてくる時代、それに対抗するには……180 cm 前半の選手がオールラウンドに動き、外角シュート率を高めることが必須」¹⁹⁾であると述べていることから、高身長選手のオールラウンド化は、選手育成の各段階を通じて、一貫して行われなければならない大きな課題となっている。エイトクロス・オフENSEの要素は、アウトサイドで仕掛けるスクリーンプレイを主体とした2対2、3対3のコンビネーションプレイが大部分を占める。体格差を補うべく戦術に精通するこれら要素の技術、戦術の習得を通じて、国内では大型選手と言われる選手たちが、世界を相手に戦う際に必要とされる技術を日々向上させることができれば、前述した日本の持つ高身長選手のオールラウンド化という課題解決の一助となると考えられる。このこと自体がまさに林氏の実践する「エイトクロス・オフENSE」の持つ大きな長所であるといえるであろう。

6. 注

- 注1) 林永甫 (Ihm, Young Bo) 氏 (1933～)
1961年、当時韓国女子バスケットボールリーグ（現WKBL）所属、東信科学バスケットボールチーム監督就任（1961～1962）。以降、第一銀行（1963～

1963), 湖南肥料 (1964 ~ 1965), KOLON (1970 ~ 1971), 国民銀行 (1971 ~ 1986), SKC (1986 ~ 1989), 太平洋科学 (1989 ~ 1996), 現代産業 (1996 ~ 1998) など, 数々のチームを強豪に育て上げている。1971年に監督就任した国民銀行では20回以上もの優勝をはじめ, 太平洋科学, 現代産業開発などのチームにおいても数多くの優勝を取っている。また, 1975年に韓国代表チームのコーチに抜擢。1983年, 1997年の2度に亘り同国代表チーム監督を兼務。1983年の世界選手権では4位, 1997年のアジア選手権において優勝し, 最優秀コーチ賞を受賞する。

1998年3月来日, WJBL (バスケットボール女子日本リーグ機構) 所属, 日本航空バスケットボールチーム (当時) ヘッドコーチに就任。就任当時, 関東実業団リーグに降格していたチームを就任7年目の2004年, 日本総合選手権大会 (天皇杯) 初優勝へと導いた。その後も2009年度シーズンまで同チームの指導にあたり, 多くの成績や全日本選手を輩出している。

7. 引用・参考文献

- 1) 吉井四郎, 私の信じたバスケットボール, 大修館書店, 東京, p. 71, 1994.
- 2) スミス, クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル, ノースカロライナ大のオフense, 大修館書店, 東京, p. 290, 1997.
- 3) メイヤー, クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル, デポール大のオフense, 大修館書店, 東京, p. 297, 1997.
- 4) 内山治樹, バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析, スポ - ツ方法学研究, 第17巻, (1), p. 25-39, 2004.
- 5) Krause, J・Mayer, D・Meyer, J, Basketball skill & drill. Human Kinetics, New York, 1999.
- 6) 中川文一, 月間バスケットボール7月号, 中川ヘッドコーチインタビュー, 日本文化出版, 東京, p. 54-55, 1996.
- 7) 吉井四郎, バスケットボール指導全書2, 大修館書店, 東京, p. 144, 1987.
- 8) 内山治樹, バスケットボール・マガジン3月号, モーション・オフenseで戦う, ベースボール・マガジン社, 東京, p. 20, 2006.
- 9) 吉井四郎, バスケットボール指導全書1, 大修館書店, 東京, p. 156-159, 1986.
- 10) 日本バスケットボール協会, エンデバーのためのバスケットボールドリル, ベースボール・マガジン社, 東京, p. 59, 2004.
- 11) 萩田 亮・渡辺一志・嶋田出雲, バスケットボール競技におけるスクリーンプレーとショットの繋がりに, 大阪市立大学保健体育学研究紀要, (34), p. 33-37, 1997.
- 12) 内海和秀, オフenseシブ・バスケットボール—アリゾナ・パッシング・ゲーム・オフense・プログラム—, 札幌大学総合論叢, (7), p. 137, 1999.
- 13) 林 永甫, 実践 Zone Defense and Zone Offense, RJB-10, —MAN to MAN offense 8クロス戦法の全て—, 株式会社ヘルツ, 大阪, 2008.
- 14) 林 永甫, バスケットボール・マガジン2月号, スクリーン・プレーを有効に活用する, バスケットボール・マガジン社, 東京, p. 12-15, 2005.
- 15) 内山治樹, スポーツにおける戦術と戦術訓練の原理原則, 埼玉大学紀要教育学部, 第44巻, (2), p. 3, 1995.
- 16) シュティーター・コンツァック・デブラー (唐木国彦監訳), ボールゲーム指導辞典, 大修館書店, 東京, p. 52-180, 1993.
- 17) 北原憲彦, バスケットボール・マガジン3月号, モーション・オフenseで戦う, ベースボール・マガジン社, 東京, p. 17, 2006.
- 18) 日本バスケットボール協会編, バスケットボール指導教本, 大修館書店, 東京, p. 167, 2002.
- 19) 萩原美紀子, 月間バスケットボール7月号, 世界を体感した Players VOICE, 日本文化出版, 東京, p. 13, 2008.

<連絡先>

著者名: 木下佳子

住 所: 東京都世田谷区深沢7-1-1

所 属: 日本体育大学女子短期大学部短大体育科Ⅲ専門2

E-mail アドレス: kinoshita445@nittai.ac.jp