

ハーフコートオフENSEの戦術体系に関する研究

芦川 尚子 川口 鉄二

キーワード：バスケットボール，ハーフコートオフENSE，コーチング，パス

A study on the strategy half court offense system of basketball

Naoko ashikawa Tetuji kawaguchi

Abstract

The core of the motion offense is able to extend over all comprehension of basketball. All it is include motion offense, passing offense, dribble drive offense and formation. Zspecially , passing offense is faster than dribble drive offense. And offense players pass the ball to the variety areas that can throw defense players into confusion. To train the players play motion offense that attaches importance to passing skills and grasp the characteristic of rivals immediately. The abilities of that are the proposal of concrete methodology that becomes and assignments. Spending a lot of time to the dieetion and acquisition of offense system, it will be necessary that experience a lot until demonstrate the offense by practice.

Key Words : basket ball half court offense coaching pass

1. はじめに

バスケットボールは、限られた時間の中で、1点でも多く得点を入れたほうが勝つというとてもシンプルな試合なのだが、そこで用いられるオフェンスの戦術は無限にある。

吉井¹⁾は、「より確率の高いシュートを打つためには、ゴール下付近まで侵入すること、又ゴール下付近まで侵入するためには相手の防御を打ち破ることが大切」であり、その途中でボールを失ってはならないということから、オフェンスにおいてより多くの得点をあげるといふ目的を達成するためのプレイとして「シュートする」「相手の防御を打ち破る」「ボールの所有を失わない」といった、3つの原則をあげている。

また、日本バスケットボール協会³⁾によると、これまでの日本の戦術は「走力・敏捷性・スピードを最大限に活かし、素早くシュートまでいく平面的で、ハイペースなバスケットボール」が主流のスタイルであるといい、その背景には、海外のチームに対し体力や体格で劣勢な部分を平面的な速い展開で対抗していこうという、我が国ならではの戦略的事項の存在を指摘している。

しかし、2001年に行われた国内でのルール変更は、20分ハーフ（前半・後半）から10分クォーター制へのルール変更、30秒ルールから24秒ルール（24秒以内にシュートを行うこと。24秒の合図が鳴る前にボールがシューターの手から離れること。そして、そのボールがバスケットに入るか、リングに触れなければいけない）の導入により、身長の高さに関係なく平面的なバスケットボールのスタイルがどのチームにも浸透するようになってきた。また、日本だけではなく世界やアジアを見渡しても、年々チームは大型化され、スピードやパワーを含めた身体能力の高いプレーヤー、チームが活躍するようになった。したがって、体力や体格に劣るチームが、平面的なバスケットボールのスタイル

だけで対抗していくことは次第に困難になりつつあることが考えられる。

このことはハーフコートオフェンスの重要性がより高まっていることを意味するものであり、それは総オフェンス回数のうち、ハーフコートオフェンスが69.6%を占めていたという報告（1993大高ほか）からも明らかなのである。

2. 研究目的

ハーフコートオフェンスシステムについては図-1のような体系として分類されているが、オフェンスシステム自体の意味内容や各システム間の関連性については曖昧な点が多い。また、パス技能を重要視したパッシングオフェンスが未開発だといわれていることもあり、本研究では、パッシングオフェンスにおける独自の戦術構造に着目し、ハーフコートオフェンスの類型に検討を加えることで、新たな戦術トレーニングの構築を目指すものである。

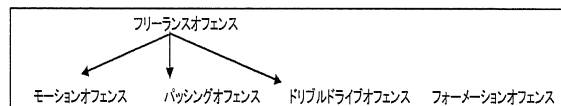


図-1 先行研究によるオフェンスシステムの体系図

3. 研究方法

1) ハーフコートオフェンスシステムの戦術的行動に必要と思われる感覚的な能力、知的な能力、知識能力、個人技能、バスケットの総合理解に対するインタビュー調査とアンケート調査を行った。

1-1 調査時期

調査期間は平成21年5月から6月にかけて行った。

1-2 対象者

S大学バスケットボール部員3名。

3名のバスケットボール競技経験年数は平均12年と豊富で、高校・大学での全国大会に出場者も含まれている。チームでの位置づけは、スタートメンバー2名、常時交替選手で出場して

いる選手1名であり、ポジションはガード、フォワード、センター1名ずつである。

1-3 調査方法

アンケート調査では、プレイにおける事例をわかりやすく説明した上で、各オフENSEシステムのその必要性について、1（必要でない）2（やや必要）3（絶対に必要）の項目で回答を求めた。

また、記入についてはオフENSEシステムごとに1枚ずつ配布（計5枚）した。

表-1 アンケート調査の質問項目

	必要でない	やや必要	絶対に必要
1 感覚能力 知覚する能力、方向を定位する能力、さまざまな感覚を識別する能力など、個人的素質としてみなされる。	1	2	3
2 知的能力 戦術を考える能力、予測する能力、決断する能力など、個人的素質としてみなされる。	1	2	3
3 知識 戦術原則に関する知識、戦術上の原則に関する知識、状況によるさまざまな制約に関する知識など。	1	2	3
4 個人技能 ボールコントロールや、ディジョン、フェイク、シュートやドライブのボール保持者の個人技能、ボール非保持者のマークマンを振り切る力やキャッチ&ミートの個人技能	1	2	3
5 バasketボールの総合理解 コートの特徴からなるスプレッドの原則や、フロアバランスの原則、動きの原則、コンビネーションを含めたBasketボールの原理原則を理解する力	1	2	3

2-1 インタビュー調査

インタビュー調査方法は、集団で行った。アンケート調査で行った結果を参考により詳細で具体的な内容について聞き出した。例をあげれば、感覚的な能力について説明した後、「モーションオフENSEにおいて、感覚的な能力はどのようなプレイと関係するのか。そのプレイはどのような動き、あるいは、どのような場面で使うのか」という質問に対して選手にフリートークで答えてもらい、回答内容のうち、重要な項目だと判断した記録の中から抜粋し、オフENSEシステムごとに表でまとめた。

4. 結果及び考察

表-2 アンケート調査の集計結果

1=必要でない 2=やや必要 3=絶対に必要

	感覚能力			知的能力			知識能力			個人技能			総合理解		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
モーションオフENSE	0	0	3	0	0	3	0	0	3	0	1	2	0	0	3
フリーランスオフENSE	0	1	2	0	0	3	0	0	3	0	1	2	1	2	0
パッシングオフENSE	0	0	3	0	0	3	0	0	3	2	1	0	0	1	2
ドリブルドライブオフENSE	0	1	2	2	1	0	2	1	0	0	0	3	1	2	0
フォーメーション	0	2	1	3	0	0	2	1	0	0	1	2	3	0	0

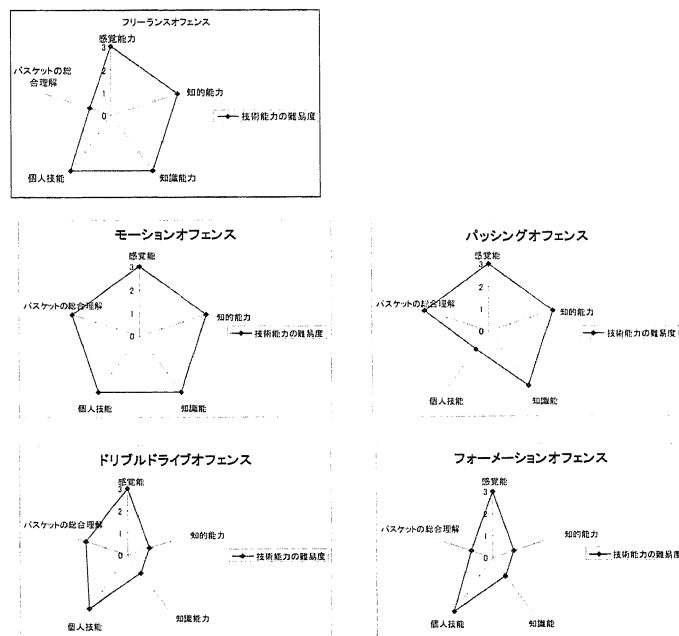


図-2 各オフENSEの能力数値をグラフで表したもの

モーションオフENSE、ドリブルドライブオフENSE、パッシングオフENSEはフリーランスオフENSEから成り立っていると位置づけられているのだが、調査の結果からモーションオフENSEが5つの能力を全て必要としているシステムであると考えられたものに対し、フリーランスオフENSEは、モーションオフENSEより全ての能力を必要とはしていなかった。よって、フリーランスオフENSEの位置づけを再検討する必要があることや、パッシングオフENSEやドリブルドライブオフENSEのシステムはモーションオフENSEを中心に分化していることが考えられた。

インタビューによる調査結果から、特にフリーランスオフENSE、モーションオフENSE、パッシングオフENSEに着目した。フリーランスオフENSEにおいては、「自由に動くイメージ」「1対1の邪魔をしないで、後は個人の判断に委ねられる」等の意見があったために、Basketボールの総

合理解において低い数値がでたと考えられた。

モーションオフenseにおいては「プレイ3手先を読む」や、「動きの方向性を周りのプレーヤーとの連携をはかりながら、プレイしなければいけない。」など、5つの能力を全て必要とする高い数値がでた。

パッシングオフenseにおいては、「個人技能が劣っていても協力してノーマークプレーヤーを作り出すことができる」「パッサーとレシーバーの関係が深い」「スペーシングを作る・突く動きが重要」など、個人技能が劣っていても、他の能力で補うことが可能なオフenseであることが考えられ、個人技能以外の4つの能力に高い数値がでた結果となった。

ドリブルドライブオフenseとフォーメーションオフenseにおいては、個人技能が第一であった。ドリブルドライブオフenseは動きの約束事はいくつか存在するがディフェンスの状況に応じて対応することができる。フォーメーションオフenseにおいては、型にはまったプレイであり、定石通りのプレイを行うために、選手にとって、容易にプレイできるオフenseシステムであると考えられているために、一番低い数値がでたものと思われる。

4-1 パッシングオフenseのビデオ分析

パッシングオフenseは、単にパスを主体とすることでゲームを組み立てるというだけでなく、このオフenseならではの戦術的有効性が確認されるべきであろう。そこでパスを主体とすることでゲームを組み立てる作戦を用いているM高等学校のボールポジションに関して、2008年と2009年全国大会で対戦した計10試合について、他のオフenseとのエリアの使い方についての違いを調査した。

4-2 分析方法

パスを受けた地域は萩田ほか⁶⁾ 7)、大高ほか⁸⁾の方法を参考にし、図-3のように区分した(a, b:ガードポジション、c, d:フォワードポジション、e, f:コーナー、g, h:ハイポスト、i, j:ローポスト)

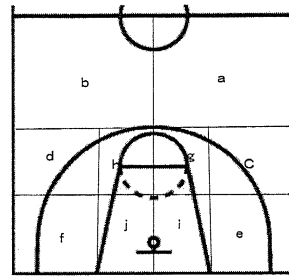


図-3 パスを受けた地域の区分

図-3 パスを受けた地域の区分

また、エリアごとの1試合総合計のパス回数とクォーターごとのパス回数表であらわした。また、クォーターごとはエリアをa~jに分けてパス回数を表した。

4-3 分析結果

ここでは特に特徴のあらわれた試合2試合について説明する。

i. パッシングオフense主体のM高等学校が勝利を得た試合

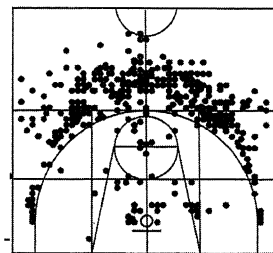


図-4 パス主体M高校

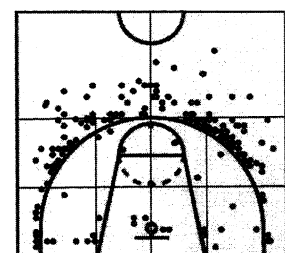


図-5 フォーメーション主体

表-3 エリア別におけるパス回数と総合計パス回数

総合計	M高等学校		D高等学校	
	274	165	108	57
a	6	6	0	0
b	7	7	0	0
c	7	7	0	0
d	7	5	2	0
e	2	2	0	0
f	1	1	0	0
g	3	1	2	0
h	5	0	5	0
i	4	0	4	0
j	3	0	3	0
2Q	47	29	18	19
a	7	6	1	0
b	7	6	1	0
c	7	6	1	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	4	5	0	0
g	5	1	4	0
h	4	1	3	0
i	2	1	1	0
j	1	0	1	0
2Q	10	7	3	3
a	7	6	1	0
b	8	6	2	0
c	8	6	2	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	5	4	1	0
g	4	1	3	0
h	4	1	3	0
i	3	2	1	0
j	1	0	1	0
2Q	10	7	3	3
a	7	6	1	0
b	8	6	2	0
c	8	6	2	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	5	4	1	0
g	4	1	3	0
h	4	1	3	0
i	3	2	1	0
j	1	0	1	0
2Q	10	7	3	3
a	7	6	1	0
b	8	6	2	0
c	8	6	2	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	5	4	1	0
g	4	1	3	0
h	4	1	3	0
i	3	2	1	0
j	1	0	1	0

	M	D
10	8	2
6↑	7	13
5↓	25	24
0	1	6

パッシングオフENSE主体のM高等学校はパス回数の多さだけではなく様々なエリアにパス移動をさせ、比較的バランスよくエリアにボールポジションをおいていることがわかる。そしてこのようなパッシングオフENSEの特徴を十分に活かすことのできた試合では勝利を得る確率が高いことがわかる。

また、エリアでのパス回数の差を比較してみたところ、特に5回未満、6回以上には双方とも差はなかったが、10回以上、0回のパス回数に差がみられ、M高等学校はD高等学校よりも各エリアにパス移動のないポジションが少ない結果となった。

ii. パッシングオフENSE主体のM高等学校が敗戦した試合

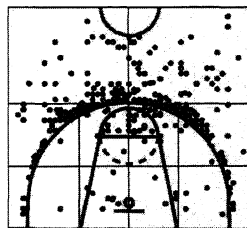


図-6 パス主体M高校

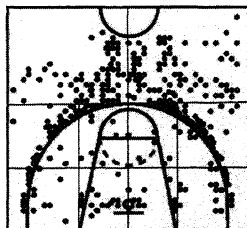


図-7 フォーメーション主体

表-4 エリア別におけるパス回数と総合計パス回数

総合計	M高等学校		J高等学校	
	274	247	108	139
a	6	6	0	0
b	7	7	0	0
c	7	7	0	0
d	7	7	0	0
e	2	2	0	0
f	1	1	0	0
g	3	1	2	0
h	5	0	5	0
i	4	0	4	0
j	3	0	3	0
2Q	47	29	18	19
a	7	6	1	0
b	7	6	1	0
c	7	6	1	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	4	5	0	0
g	5	1	4	0
h	4	1	3	0
i	2	1	1	0
j	1	0	1	0
2Q	10	7	3	3
a	7	6	1	0
b	8	6	2	0
c	8	6	2	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	5	4	1	0
g	4	1	3	0
h	4	1	3	0
i	3	2	1	0
j	1	0	1	0
2Q	10	7	3	3
a	7	6	1	0
b	8	6	2	0
c	8	6	2	0
d	9	6	3	0
e	2	2	0	0
f	5	4	1	0
g	4	1	3	0
h	4	1	3	0
i	3	2	1	0
j	1	0	1	0

	M	J
10	10	7
6↑	9	11
5↓	17	20
0	4	2

パッシングオフENSE中心にオフENSEを組み立てていながらもボールポジションのバランスもE高等学校に比べ悪く、ボールポジションに偏りがでている傾向が認められる。これはパッシングオフENSEの特徴を活かしきれいなかった試合の事例である。

M高等学校のコーチであるS氏は敗北した試合の課題を「もっと様々なエリアにボール移動させる必要がある。よって、空白のところを埋めていく必要がある。特にg・hエリアでの部分があいてしまっているので、g・hエリアからのシュートプレイを作れることが今後の課題である。」と述べていた。

ディフェンスの力がM高等学校よりも上回っていた場合やオフENSEが未熟だった時にパッシングオフENSEが機能せず、ボールポジションの偏りがでた試合となった。

一方ボールポジションのバランスがいい試合では勝率は高くなっている。それは、パスをすることでディフェンスを攪乱し、ノーマークプレイヤーを作り出し、いいシュートセレクションを生み出すことが実現できるためである。様々なエリアにボールを落とすことでどこからでも攻めることが可能になり、攻撃の起点を多彩にした攻めが実行できるのであろう。

4-4 指導者側の理解

前記を参考に各カテゴリーのトップレベルの指導者にオフENSEの戦術に対する概念や傾向、練

習における工夫などを調査した。

質問項目は指定したのだが、フリートキーティングで面接（インタビュー）を行った。これは、ハーフコートオフENSEスの戦術に関する多角的な意見を収集するためである。回答はボイスレコーダーに記録され、そのうち極めて重要だと思われる内容を描出し、一覧表にまとめた。

質問項目	
1	フォーメーションの定義をどのように考えているか
2	フリーランスオフENSEスの定義をどのように考えているか
3	モーションオフENSEスの定義をどのように考えているか
4	オフENSEシステムでの学習概要をどのように考えているか
5	プレイの起点はどのポジションか エース？シューター？
6	プレイするにあたって選手に求めること
7	パスプレイを中心にしたオフENSEスの必要性
8	モーションオフENSEスを習得するために工夫している練習ドリル

図-8 ハーフコートオフENSEスに関する質問項目

調査結果によると、モーションオフENSEスは約束事を持たずに状況に応じて理に適った動きが求められるオフENSEスとされ、パッシングオフENSEスとドリブルドライブオフENSEスにおいてはエントリーの形から、約束事のある中でディフェンスの状況に応じて変化できるオフENSEスという特徴が指摘された。特にパッシングオフENSEスにおいては、多様なパス技能の必要性をどの指導者も指摘しており、練習の展開で必ずパス練習を入れることはもちろん、様々な状況を踏まえた課題設定のもとで、考えながらプレイしなければならないドリル練習を行っていることがわかった。フォーメーションオフENSEスにおいては、約束事が多く、選手に余計なことをさせずに、フィニッシュプレイまで持ち込んでいくという指導者の狙いがあると考えられた。

一方、フリーランスオフENSEスの定義に対する質問への回答では、「瞬間瞬間に1対1・2対2・3対3を行うこと」や「その場その場に対応するオフENSEシステム」「現場の状況に応じて個人の特性を瞬時に活かす攻撃法。ボールを持ったプレイヤーに対して1対1をさせやすくするために行ない、基本的にボールマンの1対1の邪魔をしては

いけないということが原則」という内容であった。これまでフリーランスオフENSEスは難解なオフENSEスであるという解釈が一般的であったのだが、実はフリーランスオフENSEスとは、システムやコンビネーションを行っても攻撃のきっかけをつかめなかったときに、個人技能を重視して1対1を行うものなのである。つまり、ディフェンスの対応力がオフENSEスよりも勝っていた場合に最終的に行われるプレイであると考えられる。また佐藤によればフリーランスオフENSEスについて「システムができないので個人技で解決しようとする、個人技能だけを重視してチームプレイの連携を伴わないプレイはバスケットボールではあり得なく、チームのシステムではない。」と述べていることから、フリーランスオフENSEスはバスケットボールの総合理解が必要であるという要素とかけ離れていると考えられるものであり、1対1で最終的に解決出来るので動きは容易にできるが、チームとしての動きの中でノーマークプレイヤーを作り出して得点をとることは極めて難しいオフENSEスであることが考えられる。

5. 考察

1) ヤーン・ケルン²⁾は、「予測能力を向上させる条件には、視野の広さ、特別な知識・経験知（戦術に対する知識、経験）、心構えや動機付けが必要である」と述べているが、特にモーションオフENSEスにおいては、フォーメーションオフENSEス以上にこれら全ての能力が十分に備わっていなければいけないものと考えられる。もし、いくつかの戦術を必要な場面で切り替えたりする必要性に迫られたなら、選手自身が、動感の切り替え（今何が必要なのか、どのプレイを必要とするものなのか）をし、戦術課題をスムーズに素早く行えるようにしなければいけない。そのために、感覚能力・知的能力・知識能力・個人技能・バスケットボールの総合理解の5つの能力の意味合いをよく理解し、オフENSEシステムを構築する必要があることがわかる。また、そのオフENSEシステムを使うためにも、これらの必要な能力の育成を図っていくことが重要であるということが考え

られた。

2) パッシングオフENSESの重要性は「パス回数の多さが勝敗を決める重要な要素ではなく、パスを有効に使うことで各エリアにバランスよくボールを移動させ、ディフェンスを錯乱させることができる効果を持っている」ことを強調しなければならない。

3) 戦術に対するインタビュー調査結果にもとづき、オフENSESシステムは次のようにまとめることができる。

① モーションオフENSES

「約束事を持たずにディフェンスの状況下に合わせ、パッシングオフENSES、ドリブルドライブオフENSES、フォーメーションを必要な局面に応じて使いこなすオフENSES方法のこと」

② パッシングオフENSES

「スペーシングやタイミング、動きの方向性等の約束事をもってプレイするオフENSESシステム。パスサーとレシーバーの関係が深く、動きも重要であるがパスをすることを前提として行うオフENSES方法のこと」

③ ドリブルドライブオフENSES

「広くスペーシングをとるという単純な約束事の中から、ドリブルチェンジを表すチェンジオブディレクション、ドリブルのペースを変えるチェンジオブペース、多彩なドリブルワークで攻めるオフENSES方法のこと」

④ フォーメーションオフENSES

「チームのエースやシューターを活かすために予め決めたオフENSESの動きをその通りに動くオフENSES方法のこと」

本研究では最終的にフリーランスオフENSESをシステムの中から除外した。なぜならば、フリーランスオフENSESは、「現場の状況に応じて個人の特性を瞬時に活かす攻撃法。ボールを持ったプレイヤーに対して1対1をさせやすくするために行ない、基本的にボールマンの1対1の邪魔をしてはいけないということが原則である」という意味合い

が強く、システムやコンビネーションを行っても攻撃のきっかけをつかめなかったときに、個人技能を重視して1対1を行うオフENSESであることが考えられたからである。よってフリーランスオフENSESはオフENSESシステムに含まれないものとした。

6. まとめ

オフENSESシステムを、モーションオフENSES、パッシングオフENSES、ドリブルドライブオフENSES、フォーメーションの4つに類型に分類した。オフENSESシステムの中心は、モーションオフENSESであり、そこにはパッシングオフENSES、ドリブルドライブオフENSES、フォーメーション全ての要素が含まれ、バスケットボールの総理解を深めることのできるオフENSESである。特にパッシングオフENSESにおいてはドリブルよりも速いという点や、様々なエリアにパス移動することで、ディフェンスを攪乱できる効果があるために、パス技能を重要視したモーションオフENSESを今後構築することや、相手の動きを即興的かつ的確に判断できる能力育成の具体論的方法論の提案が課題となる。オフENSESシステムの指導と習得には多くの時間を費やし、実践において効力を発揮するまでには豊富な経験が必要となるであろう。

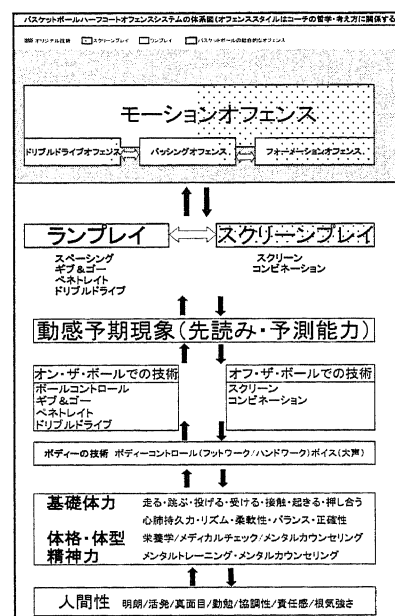


図-9 ハーフコートオフENSES戦術の新たな体系図

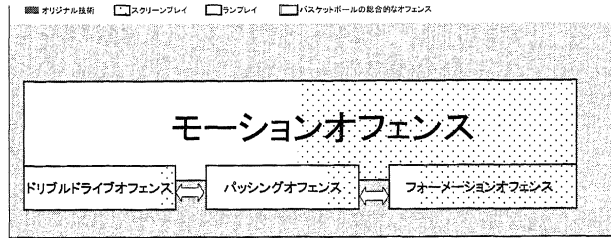


図-10 ハーフコートオフenseシステムの新たな体系図

注1) フロントコートにオフenseとディフェンスが5人ずつ入り、ディフェンスがそれぞれのマークマンについた状態のこと

引用・参考文献 参考資料

- 1) 吉井四郎 (1986) バスケットボール指導全書ーコーチングの理論と実際, 1 13-14 頁, 大修館書店
- 2) ヤーン・ケルン, 朝岡正雄ほか訳 (1998) スポーツ戦術入門, 大修館書店
- 3) 日本バスケットボール協会編 (2004) 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
- 4) 加藤敏弘・勝本真・入江史郎 (1993), バスケットボールのオフenseシブ・ムーブメントに関するー考察ーパスプレイ開始時の位置関係に着目して, 茨城大学教育学部紀要 42, 87-99 頁
- 5) 大高敏弘, 内山治樹, 武井光彦, 吉田健司 (2006), バスケットボールのハーフコートオフenseについてのー考察: パス区域とパスを受けるためのプレイに着目して, 大学体育研究 28 : 1-13 頁
- 6) 萩田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出雲 (1996), バスケットボール競技におけるスクリーンプレイの研究 大阪市立大学保健体育紀要 32, 11-18 頁
- 7) 萩田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出雲 (1995), バスケットボール競技における攻撃行動の地域特性, 大阪市立大学保健体育紀要 31, 15-20 頁
- 8) 大高敏弘・吉田健司・内山治樹 (2008), 攻撃所要時間に着目したバスケットボールのハーフコート・オフenseの検討, 大学体育研究 30 : 9-22 頁
- 9) 中大路哲・野老稔・島田三郎・笈田欣治・木村準・鳥井一寿・山中博史・藤木大三(1989), バスケットボールのセットオフenseにおけるフリーオフenseの研究
- 10) 野老稔 (1989), バスケットボールのフリーランスオフenseの研究, 武庫川女子大学紀要, 第 37 巻
- 11) 長門智史・内山治樹 (2005), バスケットボール競技におけるチームオフenseの構築ーパッシングゲームに着目してー, スポーツコーチング研究, 4-1 : 17-45 頁
- 12) グリフィン・ミッシェル・オスリン, 高橋健夫・岡出美則監訳 (1999), ボール運動の指導プログラム, p p 54-56 頁, 大修館書店
- 13) 勝田隆 (2003), 知的コーチングのすすめ, 大修館書店
- 14) 佐藤久夫 (2008), 籠球バスケットボール論, 月間バスケットボールスキルブック, 第 36 巻 1~9 号
- 15) 日本バスケットボール協会, J A B B A オリジナルバスケットボール概要と育成ドリル資料
- 18) 佐藤久夫 (2009), バスケットボール最強の戦術, メイツ出版
- 19) 内海知秀 (1993), オフenseシブ・バスケットボール
- 20) 吉田健司 (2010), バスケットボールマガジン 2 月号, ベースボールマガジン社, p50 ~p55

謝辞

本研究を行うにあたり、ご指導してくださいました先生方やご協力いただきました指導者の皆様、選手の皆様に深く感謝いたします。