

バスケットボール競技のトランジションにおけるチーム戦術

— オフェンス・システムの構築について —

川島 淳一

The team tactics in transition of the basketball competition

— About the construction of offence system —

Junichi Kawashima

1. はじめに

近年のバスケットボールゲームは、4年毎のルール改正(30秒—24秒攻撃時間等)に伴いスピーディーな展開のトランジションゲームが主流で、同様にディフェンス方法も常にミスを誘い込む攻撃的な、チェンジング・チェンジ・ディフェンス等変化に富んだディフェンス方法が多く採用されて、勝敗に大きく影響している。そこで、チームとして、ディフェンスからオフェンスの切替えの速いトランジションゲームに素早く対応できることが必要である。そのために、全てのディフェンス・システムに対応できるオフェンス・システムの導入方法と徹底が必要である。

2. ディフェンス・システム

ディフェンス・システムは大きく分けてマンツーマン・ディフェンスとゾーン・ディフェンスである。近年は切替えの速いトランジションゲームで幾つかのディフェンス方法を組み込み、相手に考える余裕を与えないチェンジング・ディフェンスを多くのチームが採用している。その対応としては、相手のディフェンス・

システムを掌握して素早くオフェンス・システムを導入することが必要となる。

ノースカロライナ大学のDean Smith考案のディフェンス・システムは現在でも多くの指導者が採用している代表的ディフェンス・システムである(図1)。

オールコートをも4区分にしてのシステム・ディフェンスで、仕掛けをナンバープレーで分けて、ゲーム状況によって採用している。A区域はオールコート・プレスを目的に攻撃的に相手のミスを誘発させて意識的に攻撃回数を多くさせる戦術である。

B地域より始まるスリークォーター・ディフェンスでボールマンにプレッシャーをかけて、ローテーション・ディフェンスで相手のミスを誘う作戦とフロントコートの入り方のリズムを狂わせる戦法である。C区域はハーフラインとコーナーでのダブルチーム・ディフェンスを行う攻撃的エリアである。D地域はノーマルなチーム・ディフェンスを目的にしたハーフコート・ディフェンスである。

3. オフェンス・システムの組み立て

基本的なゲームのオフェンス・システムの組

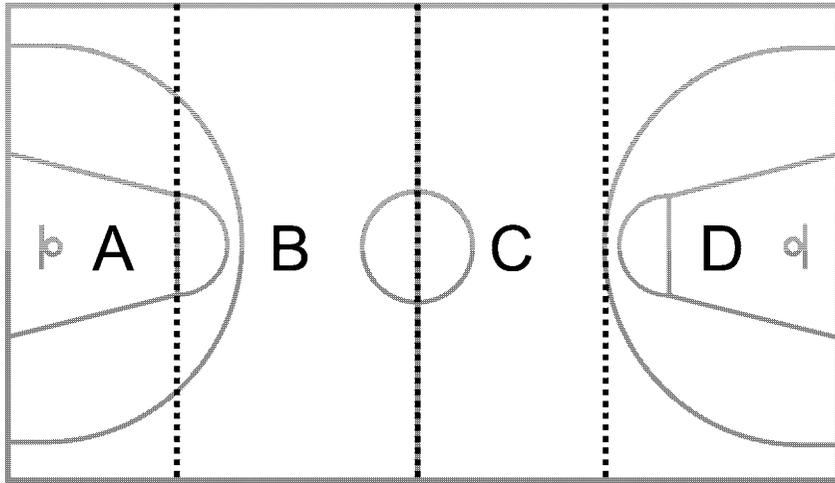


図1 ディフェンスの地域区分

み立て方法として、第一攻撃としてファーストブレイク、第二攻撃としてはセカンダリーブレイク、第三攻撃としてアーリー・オフenseとディレド・オフense（セット）にスムーズに移行する組み立てが必要である（図2）。近年は攻撃時間の短縮により、いかに速く攻撃システムが作れるかが、取得得点率の分かれ目となり、勝敗にも影響がでてくる。特に日本人のように低身長者チームの大きな課題としては、いかに速くボールを攻撃エリア（フロントコート）に運びスムーズにチームとしての攻撃システムを成功することができるかがポイントとなる。ハーフコート・オフenseをスムーズに行うためには、常にフローア・バランスを保つことが条件で、システム・オフenseの入りやコンビネーション・プレーを作ることができるかがポイントである。

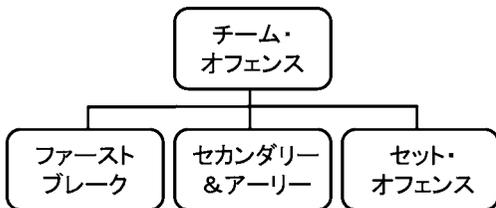


図2 オフense・システムの組み立て

マンツーマンのオフenseを組み立てるにはハーフコートでのフローア・バランスが重要である。基本的には、チーム構成がアウトサイドを攻撃基点にした場合は、ワンセンター・フォーアウトにインサイドを攻撃基点にもった構成であればツーセンター・スリーアウトのフローア・バランスからの攻撃を組み立て、チームでのオプションプレーに移行していくことが重要である。

4. オフense・フローア・バランス

(1) スリーアウト・ツーセンター

長身センターを有した、インサイドプレーヤーが攻撃基点の構成の場合には、ツーセンターからの絡んだ攻撃システムが多く導入されている（図3）。

(2) フォーアウト・ワンセンター

アウトサイドの攻撃基点が中心のゴール付近で大きくスペーシングを使った方法で、アウトサイドのプレーヤーが個人攻撃を仕掛けやすいバランスが特徴である（図4）。

(3) ファイブ・アウト

アウトサイドの攻撃を主に、全てのプレーヤーがアウトサイドに広がりゴールエリアを空

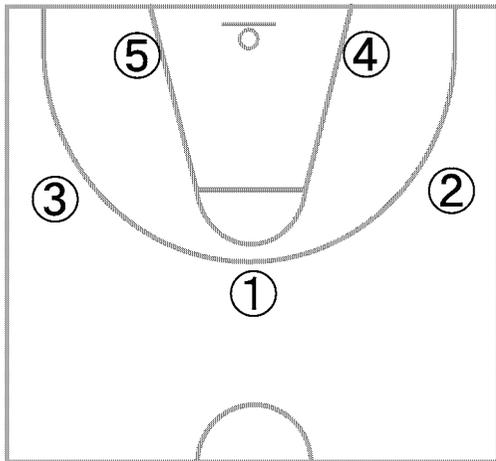


図3 スリーアウト・ツーセンター

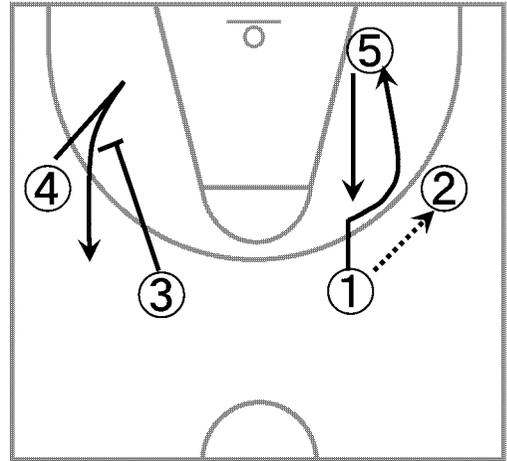


図5 UCLA オフェンス

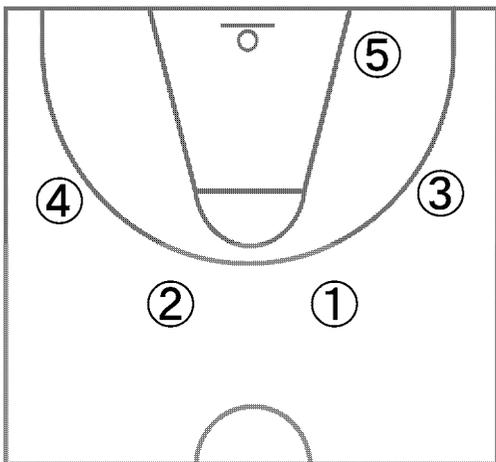


図4 フォーアウト・ワンセンター

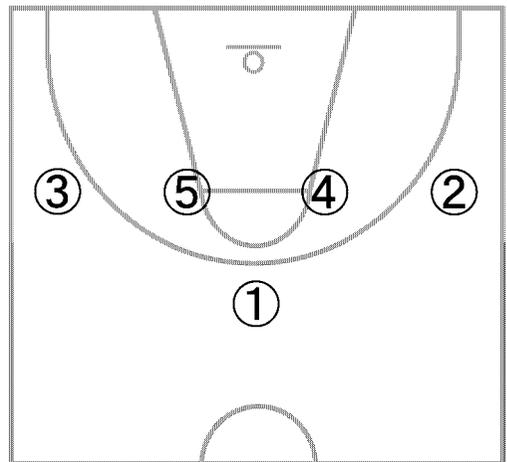


図6 1-4 オフェンス

けて攻撃するシステムである。基本的には、チーム・メンバー構成によりフローバランスを作りチームの特徴からオプションプレーを組み立てることが多い。

5. 代表的システム・オフェンス

(1) UCLA の基本

最も多くのチームが採用しているシステム・オフェンスの代表的カットプレーである (図5)。

(2) 1-4 のフローバランス

1961年にノースカロライナ大学が採用した遅攻方法の基本である。この、フォーメーションの利点は早打ちができ、無駄なパスがなく、良いリバウンドポジションが確立されたシュートができることである。現在でも多くのチームが使用している。また、プレッシャー・ディフェンスに対応する手段としても、非常に効果的といわれている (図6)。

(3) シザーズ&カットプレー

マンツーマン・オフェンスでのオプションプレーとして多く採用されている。センタープレーヤーとウイングマンのクロススクリーン攻撃方法である (図7)。

(4) スクリーン・ザ・スクリーン

近年のアメリカやヨーロッパの多くのチームで採用され、アーリー・オフェンスからモーション・オフェンスへの移行プレーとして多くのチームが行っている (図8)。

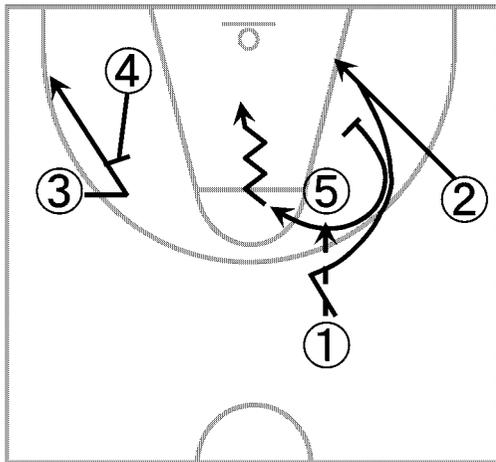


図7 シザーズ

(5) スタック (図9)

(6) フレックス・オフェンス

このオフェンス・システムはオフェンス・タイムが長かった時代に多くの指導者が採用していた攻撃システムである。シャッフル・オフェンス同様に左右の攻撃を繰り返して行うオフェンス・システムである (図10)。

(7) シャッフル・オフェンスの基本

シャッフル・オフェンスは、1950年から1955年ごろにオクラホマ大学のブルース・ドレイク

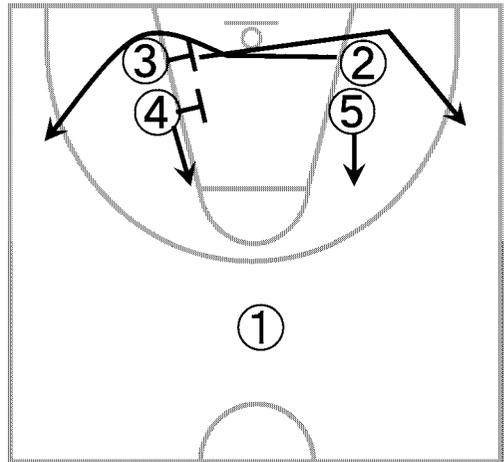


図9 ハーフコート・オフェンス・システムスタック

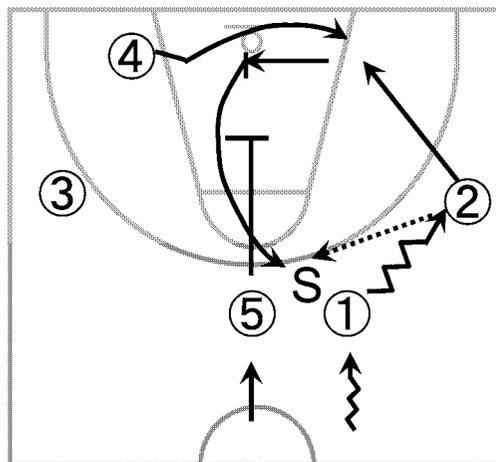


図8 スクリーン・ザ・スクリーン

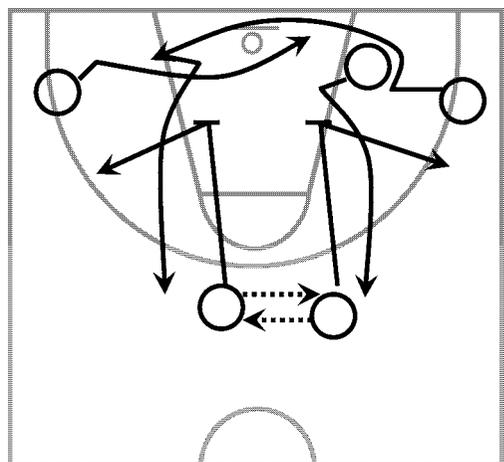


図10 フレックス・オフェンス

コーチにより、連続性とプレーヤーの一定した動きを基にしたオフェンス・システムとして採用され、成功していた。現在でもファースト・カッターの動きが、フリーランス・オフェンス

で多くのチーム指導者が使用されている（図 11-1, 2）。

(8) ピック&ロール

現在多くのチーム（NBA—欧州）が採用しているピック&ロールの攻撃法である。2006年埼玉世界選手権大会においても、ギリシャがUSAチームの対戦で採用した主たる攻撃システムである。USAチーム(NBAチーム)が、ディフェンスの対応をできずに敗戦した攻撃システムで、多くのチームが採用している。この攻撃方法は mismatch（低身長者が高身長者を防御す

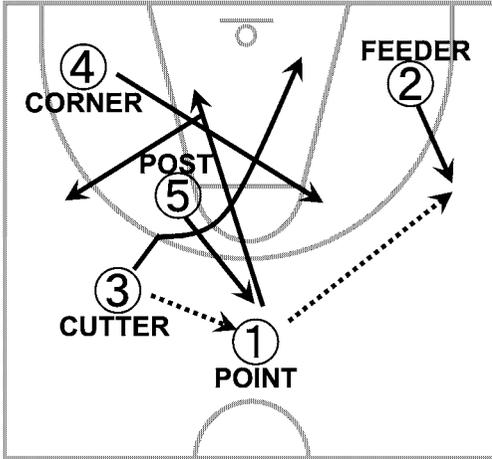
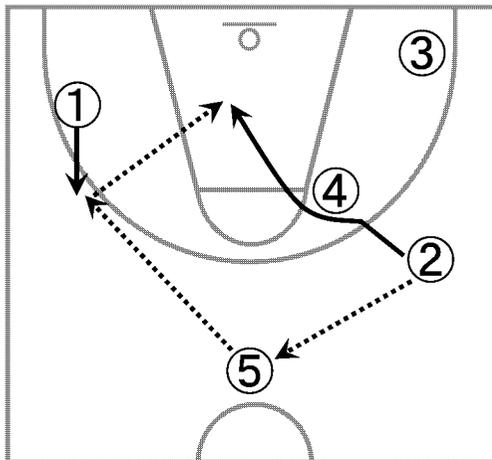


図 11-1 シャッフル・オフェンス・フロアバランス



- ①POINT→FEEDER
- ②FEEDER→CUTTER
- ③CUTTER→CORNER
- ④CORNER→POST
- ⑤POST→POINT

図 11-2 シャッフル

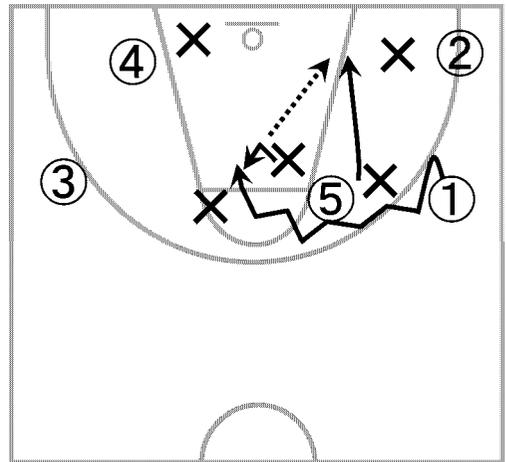


図 12-1 ピック&ロール (サイドピック)

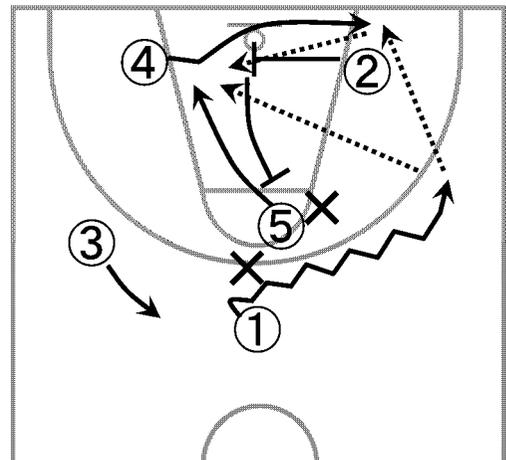


図 12-2 ピック&ロール (ハイピック)

る)に誘い込む攻撃方法で、現在での世界の主流として採用されている攻撃法である(図12-1, 2)。

6. モーション・オフENSEの基本原則

マンツーマン・オフENSEの基本的な動きは、フリーランス・パッシングモーションの基本的なモーションを理解して、システム・オフENSEから個人の能力を生かしたオプションプレーへの移行が重要なポイントになってきている。

モーション・オフENSEの基本原則は以下の点である。

- ① フロアーバランス
- ② スペースング
- ③ パッシングゲーム

フリーランス・パッシングモーションは常にフロアーバランスを保ち、スペースングをつくり、個人技術を活用したコンビネーションのオフENSE・システムである。

7. ハーフ・コートゾーン・オフENSEのフロアーバランス

(1) 3-2ゾーンに対する攻撃バランス

現在ではマンツーマン・ディフェンスとゾー

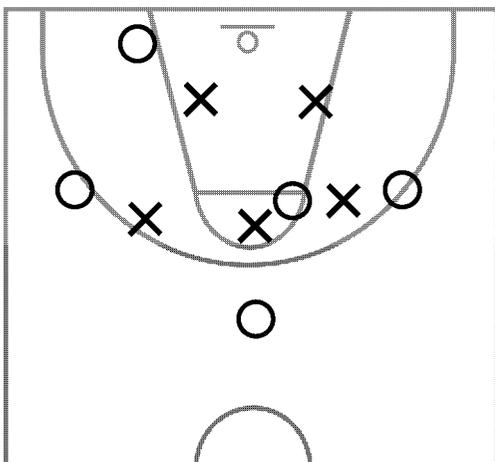


図13 3-2ゾーンのフロアーバランス

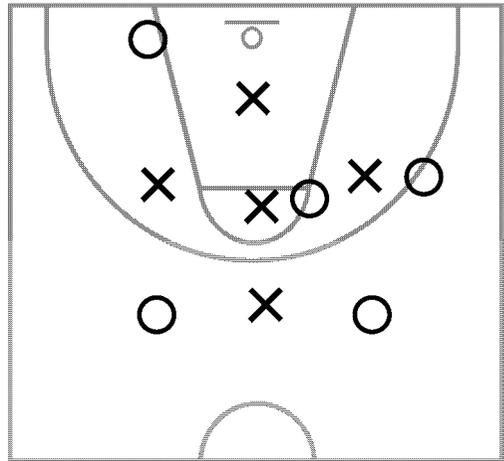


図14 1-3-1

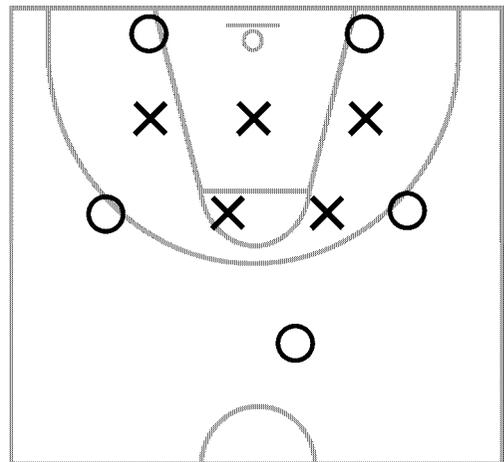


図15 2-3のフロアーバランス

ン・ディフェンスをあわせた、マッチアップ・ディフェンスが、多くのチームで採用されている代表的ディフェンス・システムである(図13)。

- (2) 1-3-1ゾーン・ディフェンスに対する基本攻撃バランス(図14)
- (3) 2-3ゾーン・オフENSE(図15)

8. オールコート・プレスダウン

ビハインドゲーム、奇襲作戦等に採用される

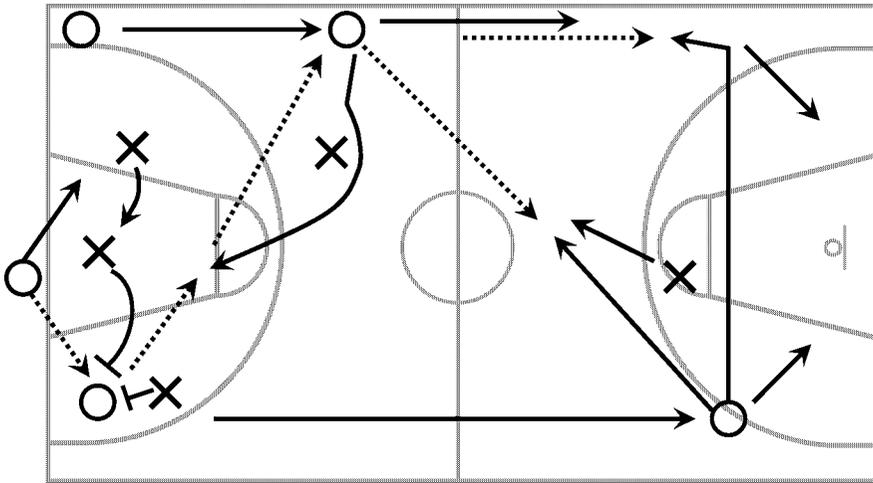


図 16 オールコートプレスダウン (マンツーマン)

ディフェンス・システムである。このディフェンスの基本的攻略方法としては、PGのドリブルだけに頼らずに5人で確実にフロントコートにボールを運ぶ基本的な攻撃方法の準備が必要である (図 16)。

9. ディフェンスのトラップ・エリア

オールコートプレス・ディフェンスの奇襲作

戦として広く採用されている。ディフェンス側作戦としては、コーナー・トラップエリア、サイドライン (ディフェンス・ライン) 側に追い込む方法が原則で、オフェンス側としては図 17 の斜線部のトラップ・エリアに安易にドリブルをせず、またストップをさせないことが重要なポイントである。

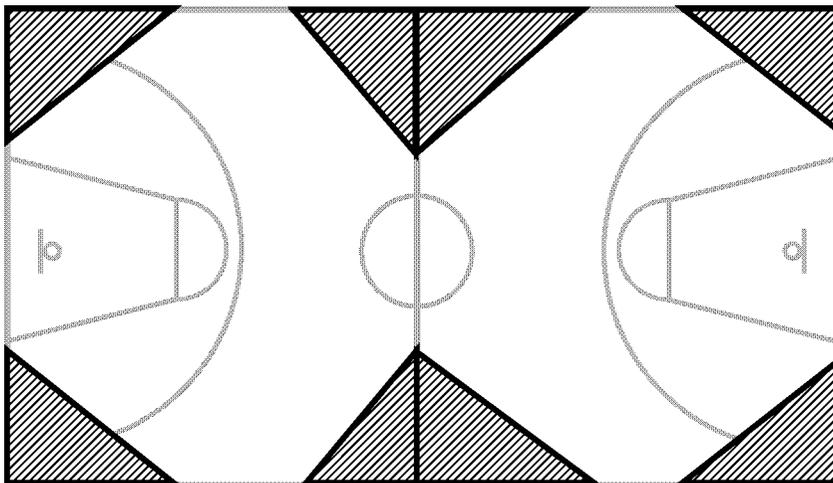


図 17 ディフェンスのトラップエリア

(1) 2-2-1ゾーン・プレスに対する基本的攻撃

近年多くの指導者から攻撃的ディフェンス・システムとして採用され、多くの成果をあげている代表的ゾーン・プレス・ディフェンスである。このディフェンスは通常は、相手のフィールドゴール・フリースロー後に仕掛け、相手の攻撃リズムを崩して、トラブルを誘発させる攻撃的奇襲作戦として採用されている。オフENS・サイドは2-2-1に対応したシステムを

使い、確実にフロントコートにボールを運ぶことが重要である(図18)。

(2) 1-2-1-1プレス・ダウン

オールコートでのマンツーマンに見せかけたゾーン・プレス・ディフェンスの代表的ディフェンスである。通常は最初からのトラップから仕掛けていく攻撃的ディフェンスである。基本的攻撃方法としてはディフェンス数よりも多いアウトナンバーでの構成バランスを作る攻撃が基本である(図19)。

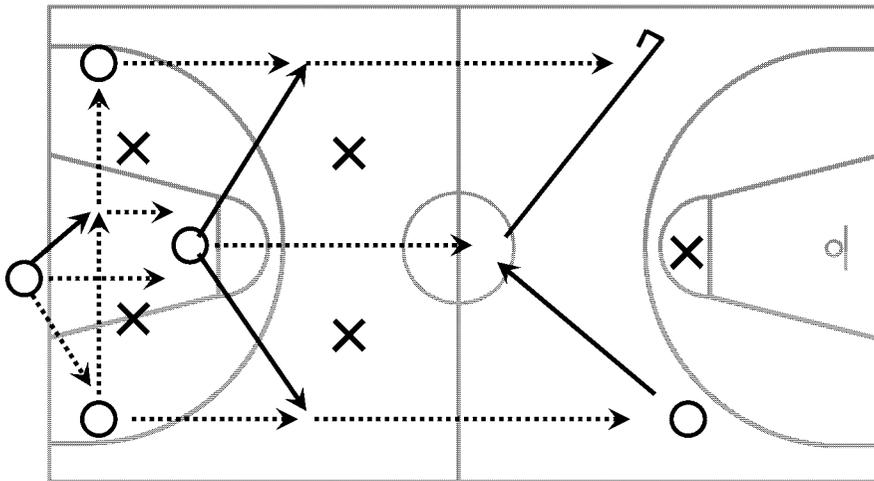


図18 オールコート・ゾーンプレス2-2-1

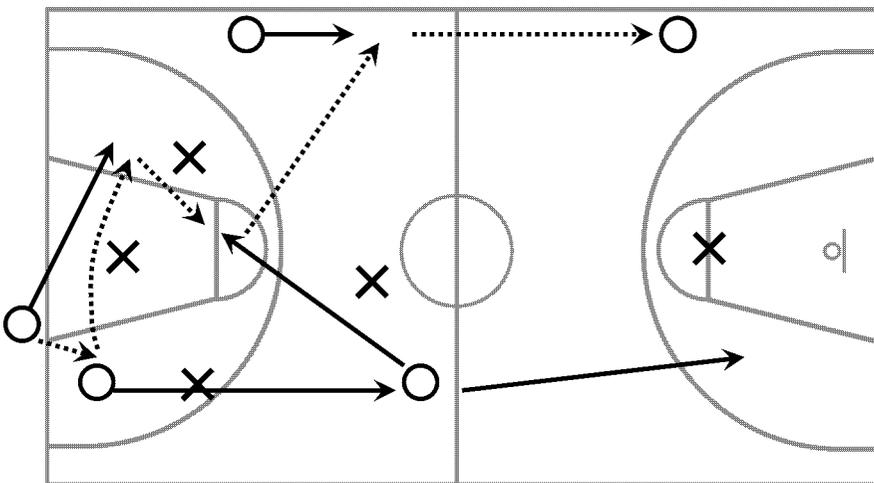


図19 オールコート1-2-1-1ゾーンプレス

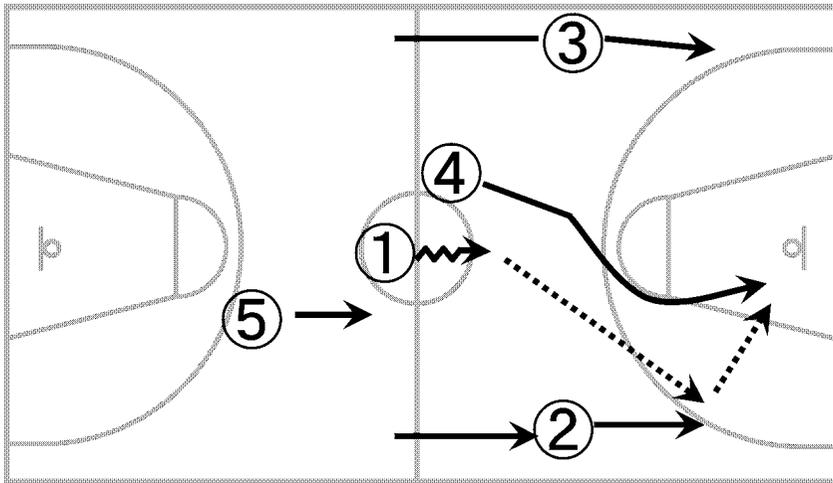


図 21 セカンダリーブレイク (アーリーオフENSEの入り方)

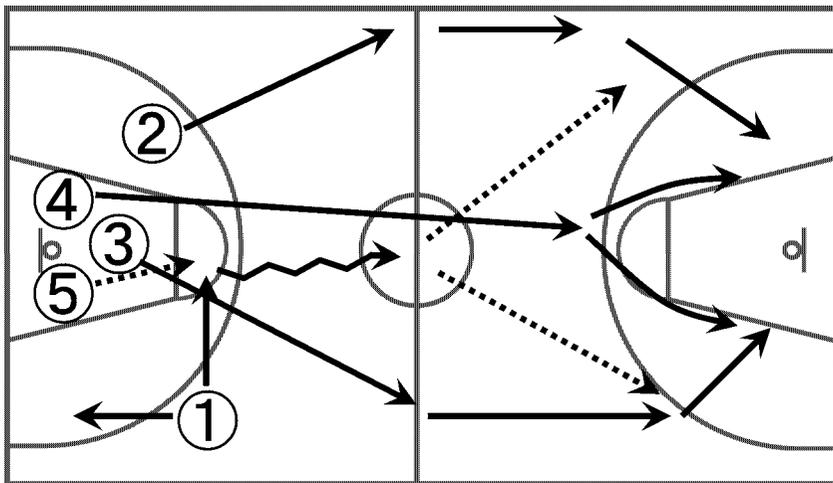


図 22 トランジションの役割と入り方

11. フリースローからの攻撃システムバランスの入り方

フリースローで得点されることは、フィールドゴールをされた時と全く同じ条件であり、エンドラインよりボールを入れるプレイヤーは、ディフェンスがピックアップする前に素早く攻撃を切り替え、アウトナンバープレーの攻撃とアーリー・オフENSEからの攻撃方法を行う。アーリー・オフENSEからスムーズにシステ

ム・オフENSEに入るフローバランスが作られることが重要である。相手のディフェンス・システムを活用させない有利な攻撃方法である(図 23)。

12. おわりに

近代バスケットボールは、トランジションの速い展開が多く、相手に余裕を与えずに、攻防の切替えが速くできることが、有利にゲームを運ぶ条件である。したがって、相手がチーム・

