

バスケットボールにおけるチームの特徴を踏まえた【モーションオフENSE】の提案 －インカレで優勝した大学女子チームの構築事例－

前村かおり¹⁾, 内山治樹²⁾, 三浦 健³⁾

A suggestion of “Motion Offense” based on the characteristics of the team in basketball: Construction example of a university women's team that won the victory in the intercollegiate championship

Kaori MAEMURA¹⁾, Haruki UCHIYAMA²⁾, Ken MIURA³⁾

Abstract

This study aims to incorporate a screen into the passing game. This tactic was adopted by the women's basketball club of A University. In the first year, in 2008, the team focused on improving their passing game, allowing the team a foundation to build on. In the following year, in 2009, the coach examined the players' characteristics and decided to add a screen to their style of play.

This combined created a “Motion Offense”. This style of play is free-flowing and relatively unrestricted, allowing different types of continuous attacks and ball retention to open more opportunities for the post player to shoot and screen. Further, this allows the passing players to cut and drive if there is space available. By building a strong foundation and using “Motion Offense”, the women's basketball club of A University won the all Japan Intercollegiate Basketball Championship.

Keywords: Half coat offense, Passing game, Screen, Team strategy

I. 緒言

バスケットボール競技において、オフENSEとディフェンスの争点が「得点」であることから、オフENSEは多くの得点を挙げるべくプレーすることが求められる。オフENSEの攻撃方法の一つであるハーフコートオフENSEは、あらかじめ決められたルートに沿って各プレーヤーが動き得点しようとするパターンオフENSE（日本バスケットボール協会, 2016, p.179）と、防御に応じた状況判断によって攻撃をしかけるモーションオフENSE（内山, 2006）に大別することができる。このモーションオフENSEは、パス、カット、ド

ライブによってディフェンスを打ち破り、あわせを行うことによって成功率の高いシュートを打とうとするパッシングゲーム（幸嶋, 2008）と、スクリーンを強調して行うスクリーニングゲーム（中川, 2006）とに二分することができる。

パッシングゲームの大きな特徴は、スクリーンを使用しないことである。その理由はパッシングゲームの目的である「流れ」を遮る可能性が高くなると考えられたためである（幸嶋, 2008）。しかし、各プレーヤーが単純にパスして走るといったことの繰り返しやあわせだけでは、競り合いの主導権を奪うことが難しいことから、パッシング

¹⁾ 鹿屋体育大学学術共同研究員

宮崎県立高城高等学校 Miyazaki Prefectural Takajo High School, Miyakonojo City, Japan

²⁾ 筑波大学 University of Tsukuba, Ibaraki, Japan

³⁾ 鹿屋体育大学スポーツ・武道実践科学系 National Institute of Fitness and Sports in Kanoya, Kagoshima, Japan

ゲームに様々な有効性を持ったスクリーンを取り入れた新たな【モーションオフense】を構築することは、日本のバスケットボール界の更なる発展を図るために不可欠であると考えられる。モーションオフenseや戦術に関する研究を検討したところ、モーションオフenseとパッシングゲームの相異について比較を行った研究（野老ほか, 1989）や、1999年アジア女子選手権大会ベスト4チームによって展開されたトランジションに焦点をあて、それぞれの国の特徴や共通点などを明らかにした研究（内山ほか, 2001）などが見受けられる。しかし、それらの研究は既にある戦術を示したものであり、戦術を構築する過程について窺い知ることはできない。中川（2006）は、100人の監督・指導者がいれば、100種類のモーションオフenseがあつて良いと述べている。

そこで本研究は、A大学女子バスケットボール部（A大学女子チーム）が、前年度に採用した戦術であったパッシングゲーム、および翌年度においてメンバーの特徴を踏まえながら、パッシングゲームにスクリーンを取り入れて新たに構築し、最終的に全日本大学バスケットボール選手権大会（インカレ）で優勝した際の戦術として活かされた【モーションオフense】についての原則をそれぞれ提示することにより、指導現場や戦術考案の一助となることを目的とした。

II. 方法

1. 対象チームについて

対象とするA大学女子チームは、本研究において構築された【モーションオフense】への取り組み前の2008年におけるハーフコートオフense戦術として、パッシングゲームを採用していた。このパッシングゲームの大きな特徴は、スクリーンを使用しないことである。しかし、A大学女子チームの特徴であったパッシングゲームは、相手チームに対応されつつあった。

そこで、パッシングゲームに様々な有効性を持ったスクリーンを取り入れた【モーションオフense】

を構築することは、チームの現状を打破するために不可欠であった。

A大学女子チームは、取り組み前の2008年と、【モーションオフense】を取り組んだ2009年とでエントリーされているメンバーは、15名中5名入れ替わっていた。平均身長は2008年が171.1cm、2009年が171.2cmと大きな違いはなかった。入れ替わっていないエントリーメンバーにおいては、B地区大学女子バスケットボール1部リーグに所属する8チームの中でも2番目に大きなインサイドマン（184cm）を擁していた。B地区大学1部リーグ戦（インカレ予選）の結果は、2008年、2009年ともに9勝3敗で違いはなかったが、インカレでは2008年が5位、2009年が優勝であった。

2. 【モーションオフense】提示の際の留意点

先に述べたように、【モーションオフense】を構築するにあたり、その具体的な構築法は明らかにされていない。そこで本研究は、「優先順位」と「流れ」というチーム戦術の原理原則（内山, 2004）を踏まえ、A大学女子チームの特徴を踏まえながら【モーションオフense】の原則を決定する。この狙いとしては、人とボールの連続的な移動によって流れを作り出し、ゴール近辺を攻撃することでより確率の高いシュートチャンスを作り出すことであった。以上に基づき、A大学女子チームにおけるパッシングゲームにスクリーンを取り入れた【モーションオフense】についての原則について提示する。

III. 本研究の【モーションオフense】の構築過程

1. パッシングゲームの原則

A大学女子チームが前年度に行っていた、パッシングゲームの原則6項目について提示する。

1) 原則1：ハーフコートでの基本的なアライメントは「4アウト1イン」とする

オフenseを行う上で、フロアバランスを適切に保つことはとても重要なことである。A大学の

【モーションオフense】は「カット」や「ドライブ」でアウトサイドからゴール近辺への侵入を狙いとしているため、インサイドに広いスペースを保つ必要があり、この4アウト1イン（図1）をアライメントとすることとした。インサイドにはインサイド・プレーヤーが基本的にポジションを取るのだが、インサイド・プレーヤーがコート上に2人居る場合は、どちらかがインサイドでポジションを取っていれば、もう一人はアウトサイドというように役割分担するようにし、4人がアウトサイド、1人がインサイドというポジションをとる。カットやドライブでアウトサイドにいるプレーヤーがインサイドへ侵入し、シュートにつながらなかったら、空いているアウトサイドのポジションへ速やかに出る。こうして「4アウト1イン」のアライメントを保ちながらオフenseを展開していく。

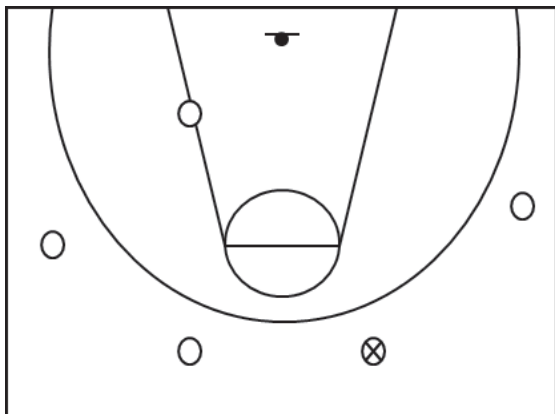


図1 4アウト1イン

2) 原則2: パスをしたらゴールに向かって勢いよく「カット」する（基本的にボールサイドカット）

基本プレーの一つである「カット」は、パスしたプレーヤーが原則的に行うこととした（図2）。なぜなら、ボールマン以外の4人がそれぞれのタイミングで「カット」すると、インサイドで互いにおつかったり、広く開けているインサイドのスペースをつぶしたりと、オフenseに混乱が生じるからである。ここで重要なのは、ゴールに向かってカットすることである。「カット」を行う

ことでディフェンスに脅威を与えなければ意味がない。「カット」がゴールに向かっていなければディフェンスに与える脅威は激減し、ディフェンスは次のヘルプディフェンスを行うための準備をすることができるため、「カット」の利点がなくなってしまう。したがって、「カット」はゴールに向かって勢いよく行い、パスが入らなくてもディフェンスの意識を向けさせるようにしなければならない。

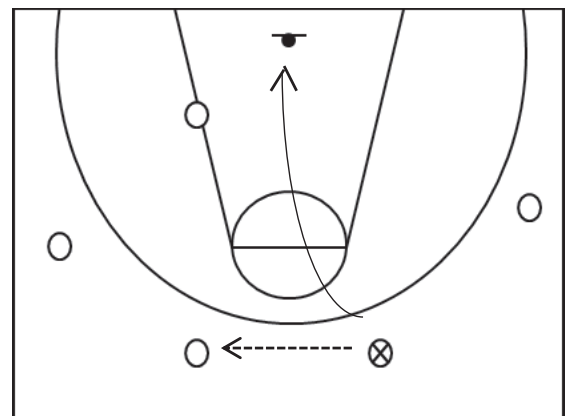


図2 パスをしたらゴールへカット

3) 原則3: レシーバー（パスを受けたプレーヤー）はカッターへのパスを狙う

パスが起こった時、原則2にしたがってパサーはゴールへ「カット」するが、レシーバーはボールをキャッチしながら、カッターに対してパスができるかどうか判断しなければならない。カッターがディフェンスに対して有利な状況であれば、ディフェンスの状況に応じて適切なパスを選択し、正確なパスを出す（図3）。

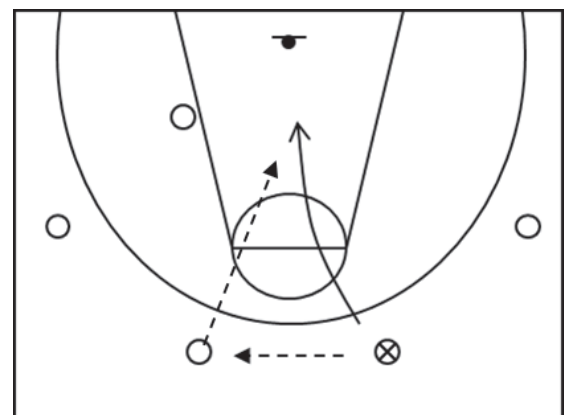


図3 レシーバーがカッターへパス

4) 原則4 : パスができなかった場合は1対1を狙う(基本的にミドルドライブ)

原則3に従いレシーバーがカッターへのパスを狙ってパスができなかった場合, 次のプレーとしてボールマンは1対1(ドライブ)を狙う(図4-1)。ここで重要なのは1対1を狙うタイミングである。レシーバーはカッターにディフェンスの注意が向けられた瞬間に空いたスペースへドライブを狙わなければならない。ただし, レシーバーがディフェンスに対して優位な状況でパスを受けた場合は, レシーバーの1対1を優先するという例外もあるため, カッターは「カット」を中断することも頭に入れておく必要がある(図4-2)。

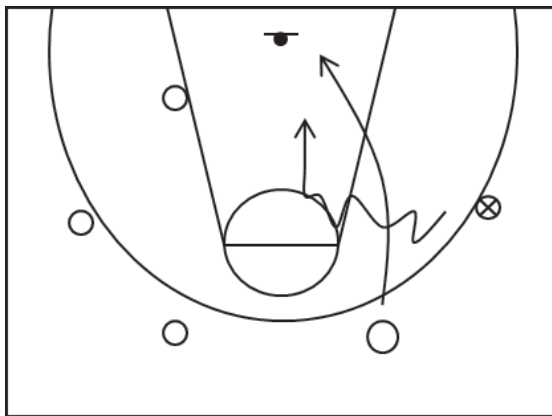


図4-1 ボールマンの1対1

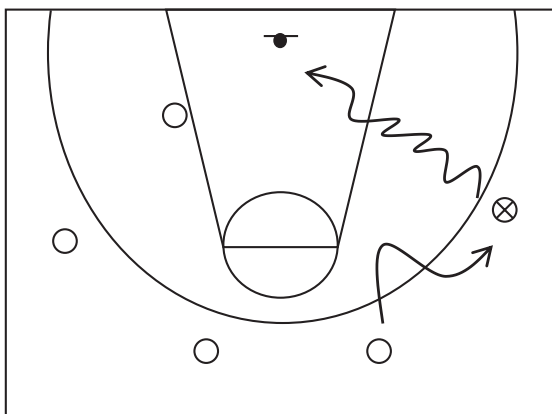


図4-2 レシーバーを優先する例外

5) 原則5 : カッターがいなくなったスペースを一番近くにいるプレーヤーが埋める

レシーバーがあらゆる条件によって1対1を行えなかった場合, レシーバーは次のパスを展開する必要があり, 次のレシーバーが必要となる。したがってボールマンに一番近くにいるプレーヤー

は, 次のパスを受けるために空いたスペースへ移動し, パスを受ける準備をする(図5)。

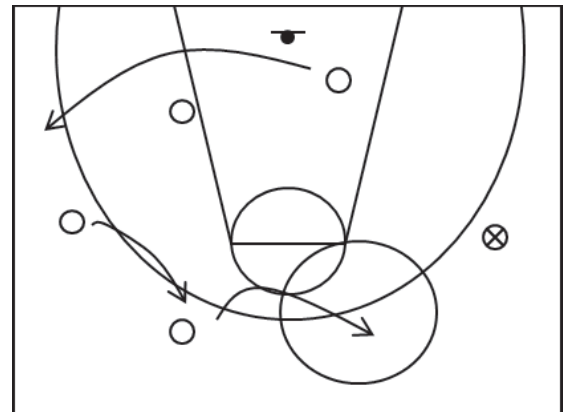


図5 空いたポジションを埋める

6) 原則6 : カッターにパスされた場合や「ドライブ」が起こった場合, 残りの4人は「あわせ」の動きをおこなう

「カット」や「ドライブ」でディフェンスを打ち破ろうとしたとき, ディフェンスはヘルプディフェンスを行うことが最も一般的であると考えられる。ヘルプディフェンスが行われれば, オフェンスとディフェンスの間にズレが生じる。オフェンスプレーヤーはこのズレを利用し, さらにノーマークになれるポジションへ移動しなければならない。これが「あわせ」の動きである(図6)。ボールマン以外の4人がこのあわせの動きを行うことで, ディフェンスはヘルプディフェンスを行うことが困難になり, ボールマンはディフェンスを打ち破るのが容易になると考えられる。また, ディフェンスがヘルプディフェンスを行おうとすれば, 「あわせ」を行ったプレーヤーはノーマークになるはずである。

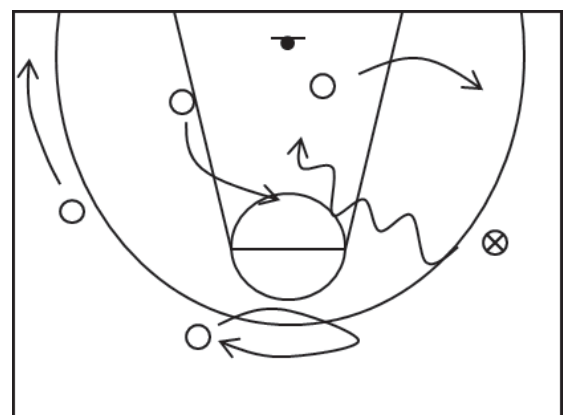


図6 ドライブへのあわせ

2. パッシングゲームにスクリーンを取り入れた【モーションオフense】の原則

1) 【モーションオフense】のチーム原則

上述のパッシングゲームの原則6項目に、人とボールの連続的な移動によって流れを作り出し、ゴール近辺を攻撃することを狙いとしてスクリーンを取り入れるということは、更に細かな原則が必要となる。A大学女子チームが前年度に行っていたパッシングゲームでは、インサイドマンはあわせの段階でしか攻撃に参加できないような原則になっていた。前年度を省みて、A大学女子チームには所属するB地区大学女子Basketボール1部リーグで2番目に大きなインサイドマン(184cm)を擁していることから、ゴール近辺を長身選手が攻撃することは、空間の「優先順位」上効果的であると考えた。上記から、本研究では「カット」「ドライブ」に加えて「インサイドマンのポストプレー」によってゴール近辺を攻撃しつつ、人とボールの連続的な移動によって流れを作り出すことを狙いとして、パッシングゲームにスクリーンを取り入れた【モーションオフense】のチーム原則5項目について提示する。

(1) チーム原則1: アライメント

「カット」と「ドライブ」でゴール下へ侵入し、ゴール下のスペースはあらかじめ空けておく必要があるため、パッシングゲームと同様4アウト1インとした(図7-1)。

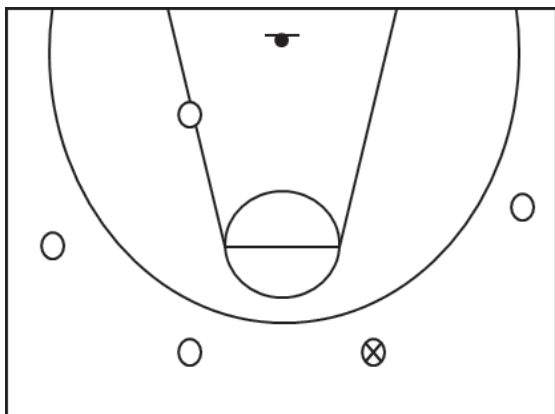


図7-1 4アウト1イン

理想的なスペーシングは5m前後(日本Basketボール協会, 2016, p.183)とされていることから、それぞれがその感覚を維持しながら展開していくこととする。また、インサイドマンはパッシングではロー(ミドル)ポストに位置することが多かったが、よりゴール近辺のスペースを広くし、ゴール近辺への侵入を仕掛ける、そして動きのバリエーションを増やすという理由から、この【モーションオフense】ではインサイドマンは防御側の状況に応じてローポスト及びハイポストに位置することとした(図7-2)。

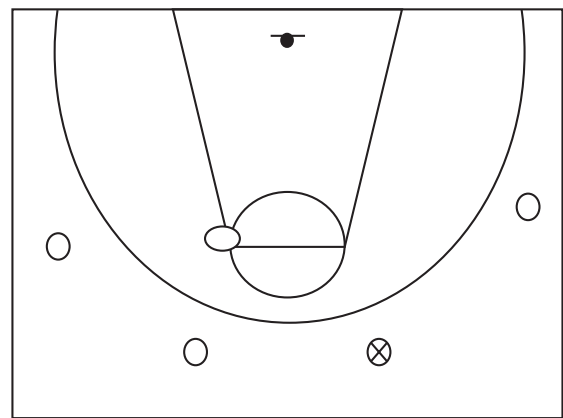


図7-2 インサイドマンのハイポスト

(2) チーム原則2: パスした後の動き

パスした後の動きは、原則としてゴールに向かってカットするか、逆サイドに移動するかを選択し、パスをしたら立ち止まらないことが指導教本において述べられている(日本Basketボール協会, 2016, p.183)。ここではゴール下への侵入と攻撃を狙いとしているため、ゴールの方向にカットするという動きに限定し、リターンパスを受けてゴール近辺を攻撃する。その際、インサイドマンを利用したスクリーンにより、流れを遮ることなく効果的にゴール近辺を攻撃することも意識しておく(図8)。

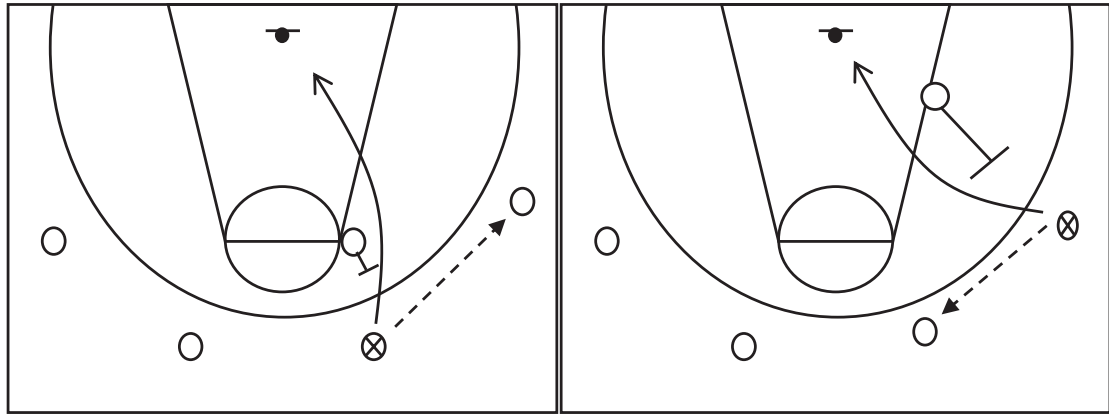


図8 ポストマンを利用したスクリーン

(3) チーム原則3 : パスを受けた後の動き

パスを受けた選手はまずゴールに向かってカットしているプレーヤーへのパスを狙い、カッターがディフェンスに対して有利な状況であればパスを入れる(図9-1)。またインサイドマンがポストアップしている場合はパスを入れる(図9-2)。カッターやインサイドマンが有利な状況でなければ、1対1を狙い、ゴールへ攻める。カッターにディフェンスが引きつけられスペースが作られたタイミングで強いドライブをゴールへ向かって行うよう注意し(図9-3)、タイミングを逃してしまった場合やスペースが作られていない場合は次の展開へパスをすることとする。インサイドマンがハイポストに位置している場合、カットが行われてもドライブできるスペースがないため、この場合のみインサイドマンがボール保持者にスクリーンへ行くインサイドスクリーンを使用し、そこからディフェンスのズレをつくこととする(図9-4)。

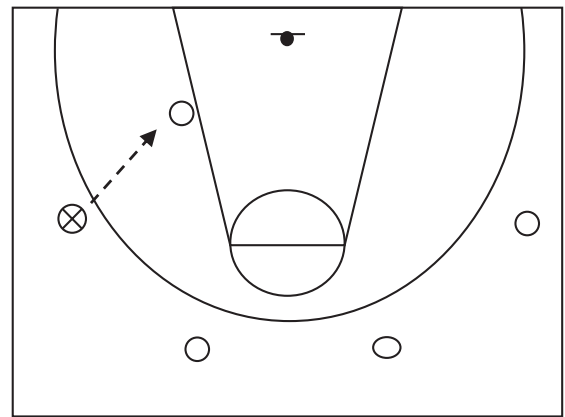


図9-2 インサイドマンへのパス

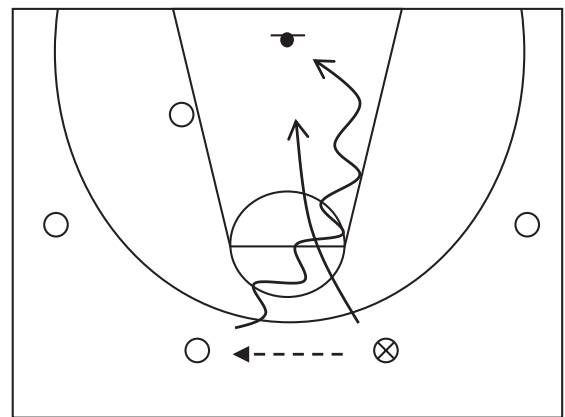


図9-3 空いたスペースへドライブ

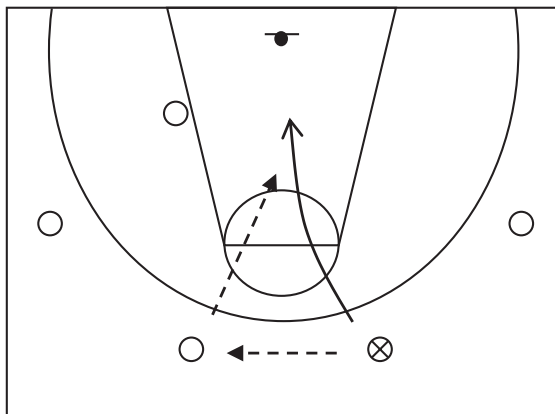


図9-1 カットへのパス

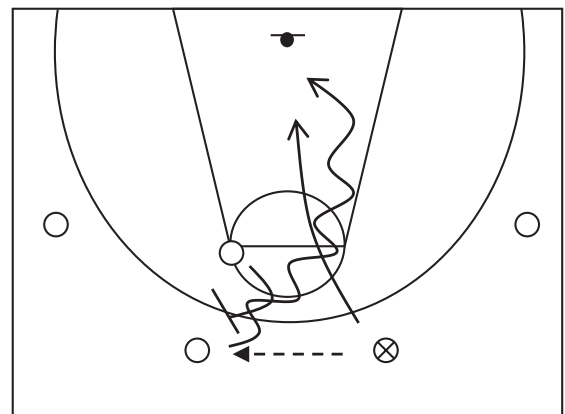


図9-4 インサイドスクリーン

(4) チーム原則 4 : パスを受ける動き

まずは展開のタイミングを見はからい, Vカット, Iカット, Lカットなどの動きを使ってボールを受ける。ゴール近辺にバックカットするための十分なスペースがない場合, もしくはセンタープレーヤーがいてバックカットするスペースがない場合, ボールから離れたプレーヤーへのダウンスクリーンを行う (図10)。

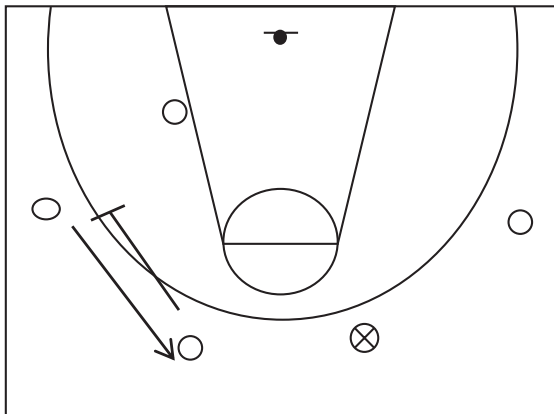


図10 ダウンスクリーン

(5) チーム原則 5 : あわせの動き

このモーションオフenseのドライブに対するあわせは, ボールから遠ざかってオープンスペースに移動する動きが多い。そのため, ここではドライブが行われる際, 一番ディフェンスの状況が見えていると思われるボールから一番はなれたプレーヤーがディフェンスの状況に応じて隣あうプレーヤーにアップスクリーンをセットしてもよい (図11)。「カット」や「インサイドマンのポストアップ」にボールが入った場合も同じである。

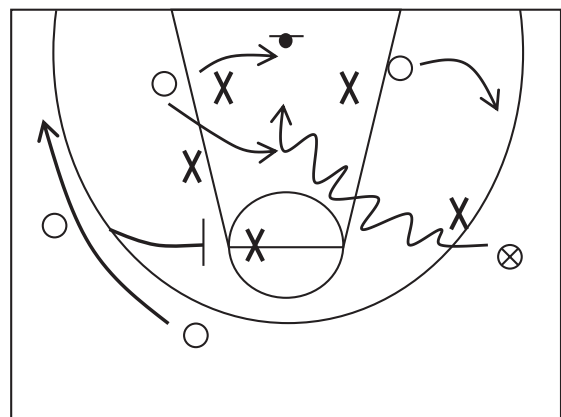
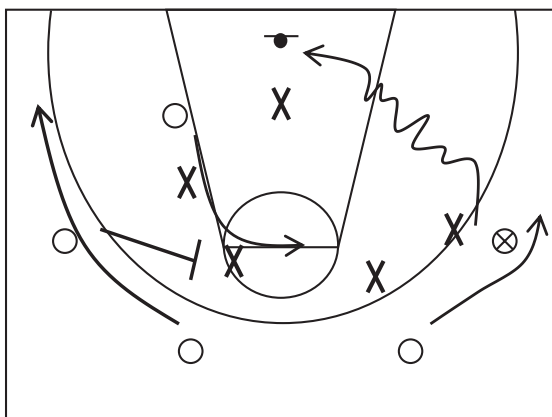


図11 あわせのアップスクリーン

2) 【モーションオフense】のプレーヤーの原則

さらに本研究は, A 大学女子チームがインサイドマンをより活かすための【モーションオフense】におけるプレーヤーの原則として, インサイドマンの原則 6 項目と, アウトサイドマンの原則 7 項目とに区分して提示する。

(1) インサイドマンの原則

- ①ディフェンスの状況に応じてローポスト, ハイポストに位置する
- ②ストロングサイドではポストアップし, パスを受けるようにする。
- ③パスを受けたら 1 対 1 を狙う。
- ④パスが来なかった場合はスクリーナーとなり, 全てのアウトサイドマンに自分自身を利用させるようにする。
- ⑤ストロングサイドのハイポストに位置し, パスが来なかった場合はボール保持者にインサイドスクリーンをセットする。
- ⑥カッターにパスが起こった場合や, ドライブが起こった場合, 「あわせ」の動きを行う。

(2) アウトサイドマンの原則

- ①ツウガードポジション, ウィングポジションの 4 箇所のスぺーシングを保ちながらプレーする。
- ②パスをしたら, ゴールに向かって勢いよく「カット」する。インサイドマンがいる場合

は、インサイドマンをスクリーナーとして利用しながらカットする。

- ③レシーバーは、カッター、インサイドマンへのパスを狙う。
- ④パスができなかった場合は1対1を狙う。インサイドマンがハイポストに位置している場合は、インサイドマンのインサイドスクリーンを利用してよい。
- ⑤カッターがいなくなったスペースを一番近くにいるプレーヤーが埋める。その際、Vカット、Iカット、Lカットなどの動きを使ってボールを受けるようにする。
- ⑥ディフェンスにオーバーディフェンスされてパスが受けられない場合は、ゴールに向かってバックカット、またはボールと反対側にダウンスクリーンをセットする。
- ⑦カッターやインサイドマンにパスが起こった場合や、「ドライブ」が起こった場合、「あわせ」の動きを行う。その際、ボールから一番離れたプレーヤーはアップスクリーンをセットしてもよい。

IV. 【モーションオフENSE】の有効性について

A大学女子チームがハーフコートオフENSE戦術として、パッシングゲームを採用していた2008年と、【モーションオフENSE】に取り組んだ2009年とを比較した際、以下の【モーションオフENSE】の有効性が挙げられた。

- ①184cmの選手を中心としたインサイドマンによる得点が増加した。
- ②ディフェンスによるプレッシャーを受けることなくシュートが試投されたケースや、シュート時にファウルを受けたケース等の、攻撃の成功（シュートの成否は評価しない）が多くみられた。
- ③ゴール近辺でのシュートの試投が多くみられた。

また、プレーヤー全員が【モーションオフENSE】を「上手くいった」と評価した上で、以下の

意見を挙げた。

- ④どのように動くのか、どこが狙い目なのかがはっきりした。
- ⑤スクリーンによってディフェンスとのズレを創りやすくなったり、あわせがしやすくなったことにより、より多くのシュートチャンスを作り出すことができた。

A大学女子チームがインカレ予選での習熟期間を経て、集大成であるインカレでは並み居る強豪を相手に日本一を掴み取ることができたのも、この戦術を採用し鍛錬したことが一要因と考えられる。

また、この【モーションオフENSE】は、シンプルな戦術であるからこそ、ミニバスケットボールや中学校といった発達段階のチームにも導入しやすい戦術ではないかと考える。

V. 今後の課題

本研究で取り組んだ【モーションオフENSE】において、選手の内省ではパッシングゲームと比較して、「流れ」が止まる傾向にあるという課題が挙げられた。リーガルスクリーンとは、「①スクリーナーが止まっていて、②両足が床についた状態で、③シリンダー内で身体の接触が起きるプレー」（日本バスケットボール協会、2020）であるため、スクリーンプレーを流れの中で取り入れようとしても少なからず「止まる」現象は起きると考えられる。しかしながら、練習を重ねることにより連携を深めれば、「止まる」という課題も最小限にすることは可能であろう。

VI. まとめ

本研究の目的は、A大学女子バスケットボール部が前年に採用した戦術であったパッシングゲーム、および翌年においてメンバーの特徴を踏まえながら、パッシングゲームにスクリーンを取り入れて新たに構築し、最終的にインカレで優勝した際の戦術として活かされた【モーションオフENSE】についての原則をそれぞれ提示することによ

り, 指導現場や戦術考案の一助となることであった。多様な戦術が指導者によって考えられているが, この【モーションオフense】は「カット」「ドライブ」に加えて「インサイドマンのポストプレー」によってゴール近辺を攻撃しつつ, 人とボールの連続的な移動によって流れを作り出すことを狙いとしているため, シンプルである。

また, シンプルな戦術であるからこそ, ミニバスケボールや中学校といった発達段階のチームにも導入しやすい戦術ではないかと考える。今後は本稿を参考にそのようなチームで活用できるかについて検証されることが期待される。

文献

幸嶋謙二 (2008) バasketボール競技におけるバック・カットに関する一考察: バックドア・オフense理論的基盤の検討. 国際経営論集, 35: 49-61.

長門智史, 内山治樹 (2005) バasketボール競技におけるチームオフenseの構築 - パッシングゲームに着目して -. スポーツコーチング研究, 4(1): pp.1-29.

中川文一 (2006) モーション・オフenseで戦う. バasketボール・マガジン 3月号. ベースボール・マガジン社: 東京, pp.12-15.

日本Basketボール協会編 (2016) バasketボール指導教本改訂版下巻. 大修館書店: 東京.

日本Basketボール協会 (2020) [審判] JBA プレーコーリング・ガイドライン (2020年5月1日版) について. JBA プレーコーリング・ガイドライン (20200501): p.3. http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/5on5_Guide20200501.pdf (参照日 令和3年7月9日).

野老稔, 島田三郎, 笈川欣治, 中大路哲, 木村準, 鳥井一寿, 山中博史 (1989) バasketボールのセット・オフenseにおけるフリー・オフenseの研究. 日本体育学会大会号, 40(B): 712.

内山治樹, 武井光彦, 大神訓章, 大高敏弘, 佐々木桂二 (2001) バasketボール競技における

集団戦術としての「トランジション」に関する事例研究 - 第18回アジア女子選手権大会のゲーム分析 -. 筑波大学体育科学系紀要, 24: 107-120.

内山治樹 (2004) バasketボール競技におけるチーム戦術の構造分析. スポーツ方法学研究, 17(1): 25-39.

内山治樹 (2006) モーション・オフenseで戦う. バasketボール・マガジン 3月号, ベースボール・マガジン社: 東京, pp.20-23.