

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

大高敏弘¹⁾，吉田健司²⁾，内山治樹²⁾

Focusing on offensive time of the half court offense in basketball

Toshihiro OTAKA * ,Kenji YOSHIDA ** ,Haruki UCHIYAMA **

This study was intended to clarify the structure of the half court offense, based on men's college basketball teams. Offensive times were classified as (1) "within 12.0 sec." (2) "12.1~16.0 sec." (3) "16.1~20.0 sec." (4) "above 20.1 sec.". We investigated the half court offense, focusing on the area passes were received (guard position, forward position, corner, high post, low post) and plays executed for pass reception to shoot.

The main results were as follows : 1) Execution of ratio the half court offense for each classification were "12.1~16.0 sec.(43.8%)", "within 12.0 sec.(32.6%)", "16.1~20.0 sec.(19.3%)", "above 20.1 sec.(4.4%)", respectively. Offensive time lasting over 20.1 sec. was rarely observed. 2) In "within 12.0 sec.", shooters mainly executed post up and received pass in the low post area. When shooters executed screen play for pass reception, no significant differences were observed between the five areas of passes received). 3) In "12.1~16.0 sec.", shooters mainly executed I-cut, V-cut, L-cut and received pass in the guard position and the forward position. No significant differences were observed between the five investigated areas when shooters executed screen play for pass reception. 4) In "16.1 ~ 20.0 sec.", shooters mainly executed I-cut, V-cut, L-cut and received pass in the forward position.

From the results, it was indicated that the area to receive passes were near the basket when offensive time was short. Furthermore, pass reception outside of the paint area increased as offensive time became longer. Thus there was "priority placing (1. near the basket 2. inside of the paint area 3. outside of paint area)" in area for pass reception to shoot.

1) 筑波大学人間総合科学研究科 (体育センター)

2) 筑波大学人間総合科学研究科

I. はじめに

バスケットボール競技は、(1)3.05mの空間にゴールを位置させる、(2)身体接触をしない、(3)ボールを手以外で扱わない、(4)ボールを持って3歩以上動けない、という4つの基本的なルールによって成立し、「ボールの所有」と「得点」を争点として、勝敗は一定時間内の得点の多寡によって決定される。「ボールの所有」は、基礎技術であるパス、ドリブルと、個人、グループ戦術であるカット、グループ戦術であるスクリーンプレイから構成され、「得点」を上げるためにはシュートすることが唯一の方法である。したがって、オフェンスの目的は、成功率の高いシュートチャンスができるまで、パス、ドリブル、カット、スクリーンプレイを行って、ボールの所有を失わずに得点することと捉えることができる。

さらにシュテラーほか(1993)が攻撃志向のゲームを要求していると、守能(1984)が攻撃が敏速かつ積極的に行われるようルールの仕組みれていると指摘している、5秒ルール^{注1}、8秒ルール^{注2}、24秒ルール^{注3}のバスケットボール競技固有の時間に関わるルールが加わり、ゲームにおいては、24秒ルールは5、8秒ルールを含んでいることから、ボールを獲得してからパス、ドリブル、カット、スクリーンプレイを行って24秒以内にオフェンスを組み立て、シュートしなければならないということは明白である。

吉井(1987, p.137)は、攻撃法は攻撃のために占めるプレイヤーのフロア上の配置(フォーメーション)と、その配置から得点をあげるための動き(スコアリングプレイ)からできていると述べ、さらに、ゲームで勝利を収めるという目標を達成するために、稲垣(1989)、嶋田(1992)、内山(1995, 2004)が戦術の重要性を指摘していることを考えれば、オフェンスのチーム戦術の構築は、バスケッ

トボールのゲームに勝利するために重要である。

ところで、バスケットボールのオフェンスのチーム戦術はファスト・ブレイク、アーリー・オフェンス、ハーフコート・オフェンスの3つに分類される。このチーム戦術の推移を、吉井(1987, pp.3-21)のファスト・ブレイク理論、Woods and Kloppenburg(2002)のアーリー・オフェンス理論、内山(2004)のバスケットボール競技におけるチーム戦術の構造モデルを参考に概観すると、ファスト・ブレイクとは、ボールを素早くフロントコートに進め、アウトナンバー(数的に有利な状況下)において3～5秒以内に攻めきることであり、アーリー・オフェンスとは、ディフェンスが3人以上戻っているためにアウトナンバーで攻めきることができないと判断した時の5～10秒以内で攻めきることであり、ハーフコート・オフェンスとは、ディフェンス5人全員が戻ってしまっており、ハーフコートでのオフェンスを展開していくことであると纏められる。そして、相手の得点、ディフェンシブリバウンドの獲得あるいは相手のターンオーバーによってボールを獲得してからのおフェンスの流れは、次の7つのパターンに分類できる。

- (1) ファスト・ブレイク→シュート
- (2) アーリー・オフェンス→シュート
- (3) ハーフコート・オフェンス→シュート
- (4) ファスト・ブレイク→アーリー・オフェンス→シュート
- (5) ファスト・ブレイク→ハーフコート・オフェンス→シュート
- (6) アーリー・オフェンス→ハーフコート・オフェンス→シュート
- (7) ファスト・ブレイク→アーリー・オフェンス→ハーフコート・オフェンス→シュート

基礎技術、個人戦術、グループ戦術をも含む包しているチーム戦術の出現割合を分析した

加藤ほか(1994)は、ハーフコート・オフENSEスの割合が最も高かった(61.2%~70.6%)と、大高ほか(2006)は、総攻撃回数に対するハーフコート・オフENSEスの割合は69.6%であったと報告しており、ハーフコート・オフENSEスがバスケットボールのゲームにおいて多く行われる。

これまでこのハーフコート・オフENSEスに関する研究は、パスプレイだけに限定したもの(加藤ほか, 1993, 加藤ほか, 1993, 荻田ほか, 1995)、スクリーンプレイに限定したもの(荻田ほか, 1996, 1997, 1998)が多く、攻撃所要時間に着目してハーフコート・オフENSEスを分析したものはみられない。ゲーム中に变化する状況に応じて基礎技術、個人戦術、グループ戦術を行使し、プレイしなければならないハーフコート・オフENSEスでは、攻撃所要時間に焦点をあて、シューターがどこで、どのようなプレイでパスを受けたかを検討することは重要なことと考えられる。

そこで、本研究では、ハーフコート・オフENSEスが行われたとき、攻撃所要時間ごとに、シュートに繋がるパスをどのようなプレイで、どこで受けたかを分析、検討することによって、バスケットボールのハーフコート・オフENSEスのシュートまでの実態を明確にし、ハーフコート・オフENSEスを指導する際の技術、戦術を考えるうえでの知見を得ることを目的とした。

II. 研究方法

1. 対象ゲーム

2005年度K大学リーグ戦2部上位4大学同士の12ゲームを分析の対象とした。なお、対象とした大学は2005年度K大学リーグ戦2部上位のA(1位)、B(2位)、C(3位)、D大学(4位)で、4大学間の対戦成績はA(4勝2敗)、B(4勝2敗)、C(2勝2敗)、D(2勝2敗)であった。また2005年度K大学選手権では、A、C、Dが1部チームに勝利し、

ベスト8に進出し、2005年度全日本大学選手権では、A大学が5位に入賞した。したがって、本研究で対象とした4チームは大学トップレベルにある。

2. 分析方法

本研究では、ハーフコート・オフENSEスの定義を内山(2004)の報告を参考にし、フロントコートにオフENSEスとディフェンスが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とし、VTR録画された12ゲームからハーフコート・オフENSEスのボールを獲得してから、シュートするまでの攻撃所要時間、シューターがボールを受けた位置、シューターがボールを受けるために行ったプレイを記録した。

2-1 攻撃所要時間

前述のオフENSEスの流れのパターンのうち(3)、(5)、(6)、(7)のバックコートから一連の流れによって行われたハーフコート・オフENSEスによってシュートを放ったオフENSEスを抽出し、その所要時間を3回計測し、それらの平均値を1回あたりの攻撃所要時間とした。すなわちシュートが決まらなかった時にオフENSEスリバウンドを獲得した場合、フロントコートでのアウト・オブ・バウンズプレイからの場合、4ファール以降のフリースローの場合のオフENSEスは分析対象から除外した。なお、オフENSEスの始まりはディフェンスリバウンド獲得時、エンドラインからのスローイン、サイドラインからのスローインの場合は、ディフェンスリバウンドは制限区域の内側で獲得することが多いことから、ディフェンスリバウンド獲得時とオフENSEスの移動距離を同様とするために、フリースローラインからエンドラインまでの間からのスローインとし、終わりはシューターの手からボールが離れた時点とした。

攻撃所要時間は、永山(2004)の大学トップレベルのゲームにおける1回の攻撃所要時間

は12.2秒であったという報告、倉石(2005)の24秒ルール(ショットクロック)のチームオフェンスにおけるファスト・ブレイク(8秒まで)、アーリー・オフェンス(12秒まで)、ハーフコート・オフェンス(8秒から24秒)という時間配分の目安を参考に、①12.0秒以下、②12.1秒～16.0秒、③16.1秒～20.0秒、④20.1秒以上の4つに分類した。

2-2 シュートに繋がるパスを受けた地域

シュートに繋がるパスを受けた地域は、荻田ほか(1995, 1996)、内山(2004)の報告を参考にし、フロントコートを図1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)。

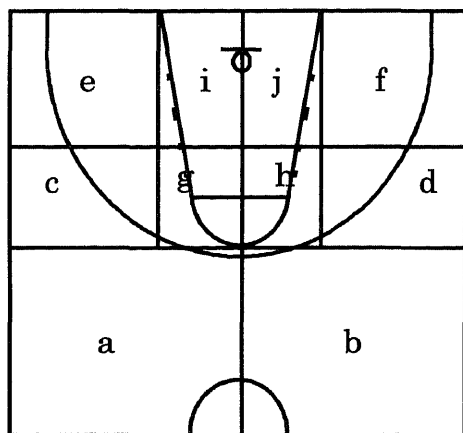


図1 シュートに繋がるパスを受けた地域の区分

2-3 シュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ

グリフィンほか(1999)はバスケットボールにおけるオフェンスの戦術的課題を①ボール保持、②ゴールへの攻撃、③スペースの創出、④スペースの活用の4つをあげている。そして、吉井(1982)、内山(1998, 2002)の報告を参考にオフェンスの戦術的課題から基礎技術、個人戦術、グループ戦術を分類すると、次のように纏められる。

①ボール保持：基礎技術

ランニング、ストップ、フェイク、パス、ドリブル

②ゴールへの攻撃：基礎技術、個人戦術

- ・シュート(レイアップシュート、ドリブルシュート、ジャンプシュート)
- ・ボール保持者の1対1

③スペースの創出：個人戦術

- ・ボール非保持者の1対1(Vカット、Iカット、Lカット、ポストアップ)

④スペースの活用：グループ戦術

- ・カットプレイ(フロントカット、バックカット、フラッシュ)
- ・合わせのプレイ(ドリフト)
- ・スクリーンプレイ(ドリブルスクリーン、アウトサイドスクリーン、アップスクリーン、クロススクリーン、スタガードスクリーン)

したがって、シュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイは以下の5種類とした。

- (1) カット(スペースを創出するプレイ)：ガードポジション、フォワードポジションなどの制限区域の外側でマークマンを振り切ってパスを受けるプレイ(Vカット、Iカット、Lカット)、制限区域の内側や制限区域近辺でマークマンと駆け引きしながら、腕や体を有効に使う、スペースを確保してパスを受けるプレイ(ポストアップ)
- (2) カットプレイ(スペースを活用するプレイ)：マークマンの前をゴール方向にカットしてパスを受けるプレイ(フロントカット)、マークマンの後ろをゴール方向へカットしてパスを受けるプレイ(バックカット)、ヘルプサイドのフォワードポジション、コーナー及びローポストなどから制限区域の内側や制限区域近辺に飛び込んできてパスを受けるプレイ(フラッシュ)

- (3) ドリフト(スペースを活用するプレイ)：制限区域外側からのドライブや制限区域近辺での1対1にドリブルの進行方向、逆方向、ゴール方向に動いてパスを受けるプレイ
- (4) スクリーン(スペースを活用するプレイ)：ボール保持者と直接関係するドリブルスクリーン、アウトサイドスクリーン等のスクリーンプレイによりパスを受けるプレイ(オンボールスクリーン)、ボール非保持者同士のポストマンを利用したステーションナリスクリーン、ダウンスクリーン、アップスクリーン、クロススクリーンを利用してパスを受けるプレイ(シングルスクリーン)、ボール非保持者同士のスタガードスクリーン、スクリーンフォースクリナー等のスクリーンを2つ以上利用してパスを受けるプレイ(ダブルスクリーン)

3. 結果の処理

平均値の比較には分散分析を行い、有意差が認められた場合にはTukeyのHSD法による多重比較を行った。比率の比較には χ^2 検定とFisherの直接確率計算法を行い、有意差が認められた場合にはRyan法による多重比較

を行った。なお、有意水準は $p < 0.05$ とし、田中・山際(2006)の「出現確率が10%未満5%以上のときは有意水準をクリアできないが、それをクリアする傾向にある。この有意性一歩手前の段階を有意傾向」という説明から、 $0.05 < p < 0.10$ を有意傾向とした。

Ⅲ. 結果及び考察

表1は大学、攻撃所要時間別におけるハーフコート・オフENSEスの出現数と出現割合を示したものである。

各攻撃所要時間における大学間のハーフコート・オフENSEスの出現数を比較すると、どの攻撃所要時間にも有意な差は認められなかった。

4大学の合計でハーフコート・オフENSEスの出現割合をみると、12.1～16.0秒(43.8%)、12秒以下(32.6%)、16.1～20.0秒(19.3%)、20.1秒以上(4.4%)の順で、ハーフコート・オフENSEスの76.4%が12.0秒以下と12.1～16.0秒の攻撃所要時間で行われ、20.1秒以上では少ないということが明らかになった。

表2は大学及び攻撃所要時間別におけるシュートに繋がるパスを受けた地域の出現数と出現割合を示したものである。

分散分析と多重比較の結果、いずれの大

表1 大学及び攻撃所要時間別におけるハーフコート・オフENSEスの出現数と出現割合

	～12.0"	12.1" ～16.0"	16.1" ～20.0"	20.1" ～	計
A	15.5±2.6 37.3%	15.8±3.6 38.2%	8.7±1.6 20.9%	1.5±0.5 3.6%	41.5±3.4
B	12.0±0.8 27.4%	20.2±1.8 46.0%	9.3±2.2 21.3%	2.3±0.7 5.3%	43.8±1.5
C	15.8±4.0 34.3%	20.3±5.2 44.0%	8.7±2.9 18.8%	1.3±0.9 2.9%	46.2±3.9
D	12.8±2.6 31.6%	19.0±3.6 46.7%	6.5±2.9 16.0%	2.3±0.7 5.7%	40.7±3.7
計	14.0±3.3 32.6%	18.8±4.2 43.8%	8.3±2.6 19.3%	1.9±0.9 4.4%	43.0±3.9

上段:出現数の平均±SD

下段:出現割合

学、攻撃所要時間においても、ガードポジションの a 地域と b 地域、フォワードポジションの c 地域と d 地域、コーナーの e 地域と f 地域、ハイポストの g 地域と h 地域、ローポストの i 地域と j 地域の出現数に有意な差が認められず、同ポジションでは左右差がないということが明らかになった。したがって以後の分析をガード、フォワード、コーナー、ハイポスト及びローポストのポジションごとに行った。

1. 攻撃所要時間とシュートに繋がるパスを受けたポジション

図 2 は大学及び攻撃所要時間別にシュート

に繋がるパスを受けたポジションの出現割合を示したものである。

12.0秒以下では、各大学ともローポスト（A：64.5%，B：83.3%，C：73.7%，D：58.4%）が他のポジションに比べ有意に高かった。

12.1～16.0秒では、各大学ともパスを受けたポジションに有意な差は認められなかった。

16.1～20.0秒では、A 大学においてガードポジション（38.5%）がハイポスト（11.5%）、ローポスト（9.6%）に比べ有意に高かった。B 大学においてコーナー（35.7%）、フォワードポジション（28.6%）がローポスト（10.7%）、ハイポスト（3.6%）に比べ有意に高かつ

表 2 大学及び攻撃所要時間別におけるシュートに繋がるパスを受けた地域の出現数と出現割合

		ガード		フォワード		コーナー		ハイポスト		ローポスト	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
A	～ 12.0"	0.7±0.5 4.3%	0.8±1.2 5.4%	0.7±0.5 4.3%	0.7±0.9 4.3%	0.8±0.9 5.4%	0.3±0.7 2.1%	0.7±0.9 4.3%	0.8±0.7 5.4%	5.2±1.3 33.3%	4.8±1.3 31.2%
	12.1" ～ 16.0"	1.7±0.7 10.5%	0.7±0.7 4.2%	1.5±1.1 9.5%	2.3±1.2 14.7%	0.7±0.5 4.2%	1.8±1.3 11.6%	1.2±1.3 7.4%	2.3±1.2 14.7%	2.7±1.9 16.8%	1.0±1.0 6.4%
	16.1" ～ 20.0"	1.7±1.4 19.3%	1.7±0.5 19.3%	0.7±0.5 7.7%	1.0±1.2 11.5%	0.8±0.7 9.6%	1.0±0.8 11.5%	0.7±0.5 7.7%	0.3±0.5 3.8%	0.2±0.4 1.9%	0.7±0.5 7.7%
	20.1" ～	0.2±0.4 11.1%		0.7±0.5 44.4%	0.3±0.5 22.3%	0.2±0.4 11.1%					0.2±0.4 11.1%
B	～ 12.0"		0.2±0.4 1.4%	0.8±0.9 6.9%			0.2±0.4 1.4%	0.2±0.4 1.4%	0.7±0.9 5.6%	4.0±1.0 33.3%	6.0±2.1 50.0%
	12.1" ～ 16.0"	2.4±0.8 9.9%	1.5±0.8 7.4%	3.0±1.2 14.9%	2.8±0.7 14.0%	1.7±0.9 8.3%	1.8±0.9 9.1%	1.7±0.7 8.3%	2.2±0.7 10.7%	2.5±1.8 12.4%	1.0±0.6 5.0%
	16.1" ～ 20.0"	1.3±1.2 14.3%	0.7±0.5 7.1%	1.0±0.8 10.7%	1.7±0.5 17.9%	2.0±1.5 21.4%	1.3±0.5 14.3%	0.2±0.4 1.8%	0.2±0.4 1.8%	0.7±0.9 7.1%	0.3±0.5 3.6%
	20.1" ～	0.2±0.4 7.1%		0.5±0.8 21.5%	0.2±0.4 7.1%	1.0±0.8 42.9%	0.3±0.5 14.3%	0.2±0.4 7.1%			
C	～ 12.0"	0.3±0.5 2.1%	0.7±0.9 4.2%	0.7±0.5 4.2%	0.3±0.5 2.1%	0.7±0.9 4.2%	0.5±0.5 3.2%	0.5±0.5 3.2%	0.5±0.5 3.2%	5.5±2.6 34.7%	6.2±1.1 38.9%
	12.1" ～ 16.0"	2.3±2.0 11.5%	1.8±1.6 9.0%	2.7±2.4 13.1%	2.7±0.7 13.1%	1.5±0.5 7.4%	1.7±0.5 8.2%	1.3±0.5 6.5%	1.5±1.4 7.4%	2.3±1.4 11.5%	2.5±0.5 12.3%
	16.1" ～ 20.0"	0.8±0.9 9.6%	0.2±0.4 1.9%	2.2±1.0 21.2%	3.2±1.5 36.5%	0.5±0.5 5.8%	0.7±0.5 7.7%	0.3±0.5 3.8%		0.7±0.5 7.7%	0.5±0.8 5.8%
	20.1" ～			0.5±0.5 37.5%	0.2±0.4 12.5%		0.2±0.4 12.5%		0.5±0.5 37.5%		
D	～ 12.0"	0.3±0.5 2.6%	0.5±0.5 3.9%	1.2±0.7 9.1%	1.0±1.5 7.8%		0.5±0.8 3.9%	0.7±0.7 5.2%	1.2±1.5 9.1%	3.2±1.3 24.7%	4.3±1.2 33.7%
	12.1" ～ 16.0"	2.2±0.7 11.4%	1.8±0.9 9.7%	2.3±1.1 12.3%	1.7±1.2 8.8%	2.2±1.3 11.4%	2.0±1.0 10.5%	1.3±1.1 7.0%	2.0±1.6 10.5%	1.3±0.9 7.0%	2.2±1.6 11.4%
	16.1" ～ 20.0"	1.2±1.3 17.9%	0.5±0.5 7.7%	1.7±1.5 25.6%	0.8±0.7 12.8%	0.3±0.7 5.1%	1.3±1.4 20.5%	0.2±0.4 2.6%	0.2±0.4 2.6%	0.2±0.4 2.6%	0.2±0.4 2.6%
	20.1" ～	0.5±0.5 21.4%	0.2±0.4 7.1%		0.2±0.4 7.1%	0.5±0.5 21.4%	0.3±0.5 14.3%	0.3±0.5 14.3%		0.3±0.7 14.3%	

上段：出現数の平均±SD
下段：出現割合

た。C大学においてフォワードポジション(57.7%)が他のポジションに比べ有意に高かった。D大学においてフォワードポジション(38.5%)がハイポスト(5.1%)、ローポスト(5.1%)に比べ有意に多かった。

以上のことから、攻撃所要時間が長くなるにしたがってゴール近辺のローポストでシュートに繋がるパスを受ける割合が低くなり、ガードポジション、フォワードポジションのゴールから遠い制限区域の外側でパスを受ける割合が高くなることが明らかになり、内山(2002, 2004)の「バスケットボールではゴールへ近づくことが重要であり、場(空間)の戦術的な重要度は距離に反比例して増加する、つまり、①ゴール近辺、②制限区域の内側、③制限区域の外側とシューターがパスを受ける地域に優先順位が存在は不可欠である」という理論を裏付ける結果となった。

2. 攻撃所要時間とシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ

図3は大学及び攻撃所要時間別にシュート

に繋がるパスを受けるために行ったプレイの出現割合を示したものである。

12.0秒以下では、A大学においてカット(66.7%)が他のプレイに比べ有意に高く、スクリーン(22.6%)がカットプレイ(6.5%)、ドリフト(4.3%)に比べ有意に高かった。B大学においてカット(68.1%)が他のプレイに比べ有意に高かった。C大学においてカット(64.2%)が他のプレイに比べ高く、スクリーン(21.1%)がドリフト(6.3%)に比べ有意に高かった。D大学においてカット(50.6%)、スクリーン(35.1%)がカットプレイ(7.8%)、ドリフト(6.5%)に比べ有意に高かった。

12.1～16.0秒では、A大学においてカット(37.9%)がドリフト(16.8%)に比べ有意に高かった。B大学においてスクリーン(38.8%)がドリフト(19.0%)、カットプレイ(16.5%)に比べ有意に高かった。C大学においてパスを受けるために行ったプレイはカットとスクリーンの割合が高い傾向であった。D大学においてカット(33.3%)、スクリーン(27.2%)がカットプレイ(14.9%)に比べ有意に高かつ

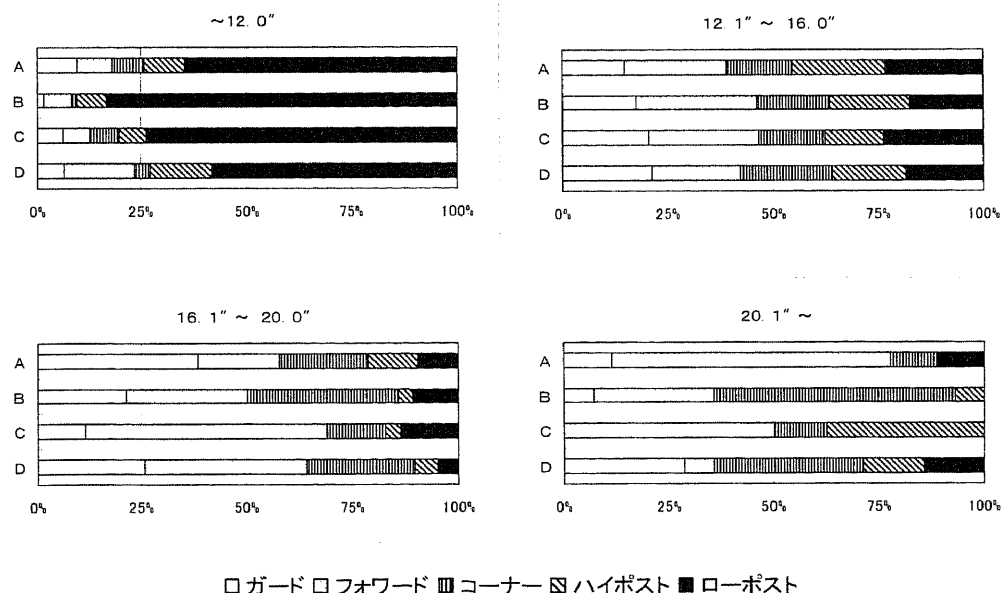


図2 大学及び攻撃所要時間別におけるシュート繋がるパスを受けたポジションの出現割合

た。

16.1～20.0秒では、A、C、D大学においてカット(A：46.2%，C：53.8%，D：59.0%)がスクリーン(A：9.6%，C：11.5%，D：10.3%)，カットプレイ(A：11.5%，C：9.6%，D：5.1%)に比べ有意に高かった。B大学においてカット(55.4%)，ドリフト(35.7%)がスクリーン(5.4%)，カットプレイ(3.6%)に比べ有意に高かった。

以上のことから，12.0秒以下及び12.1～16.0秒の攻撃所要時間では，カットとスクリーンでシュートに繋がるパスを受けた割合が高く，16.1～20.0秒の攻撃所要時間では，カットでシュートに繋がるパスを受けた割合が高く，カットプレイとドリフトは12.1～16.0秒の攻撃所要時間で12.0秒以下の攻撃所要時間よりシュートに繋がるパスを受けた割合が高くなることが明らかになった。すなわち，12.0秒以下の攻撃所要時間ではカット及びスクリーン，12.1～16.0秒の攻撃所要時間ではカット及びスクリーンを中心にカットプ

レイ，ドリフトを交えて多様なプレイ，16.1～20.0秒の攻撃所要時間ではカットでハーフコート・オフENSEを組み立てていることが確認された。

3. 各攻撃所要時間におけるシュートに繋がるパスを受けたポジションとパスを受けるために行ったプレイ

図4は12.0秒以下，図5は12.1～16.0秒，図6は16.1～20.0秒の大学及び攻撃所要時間におけるシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ別にパスを受けたポジションの出現割合を示したものである。

図4よりカットでは，各大学(A：80.6%，B：93.9%，C：91.8%，D：82.0%)ともローポストでパスを受ける割合が他のポジションに比べ有意に高かった。すなわち12.0秒以下の攻撃所要時間ではシュートに繋がるパスをカットによって制限区域内のローポストで受けた割合が高かったことから，ゴール近辺でポストアップによってシュートに繋が

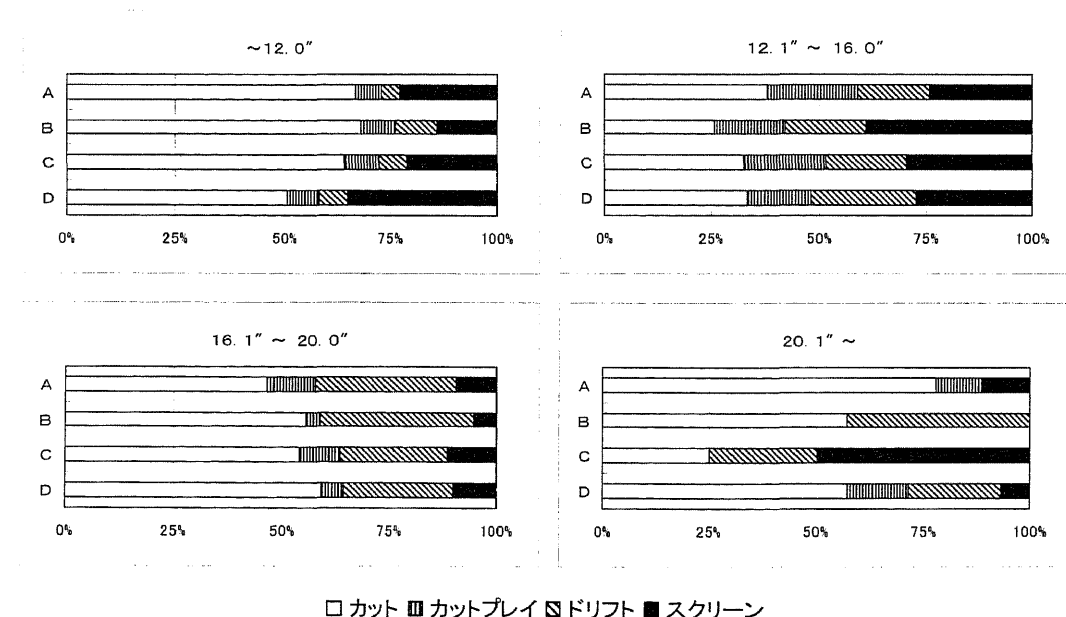


図3 大学及び攻撃所要時間別におけるシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイの出現割合

るパスを受けることが多いと考えられる。スクリーンでは、A、C、D大学においてパスを受けたポジションに有意な差は認められなかった。

図5よりシュートに繋がるパスを受けたポジションの出現割合は、カットでは、B、C、D大学においてフォワードポジション(B:45.2%, C:30.0%, D:36.8%), ガードポジション(B:35.3%, C:30.0%, D:28.9%)が高く、A大学において有意傾向であった。12.1~16.0秒の攻撃所要時間ではシュートに繋がるパスをカットによって制限区域の外側のフォワードポジション、ガードポジションで受けた割合が高かったことから、Iカット、Vカット、Lカットでシュートに繋がるパスを受けることが多いと考えられる。カットプレイでは、A大学においてハイポスト(70.0%)が高く、B、C、D大学においてハイポスト(B:45.0%, C:39.1%, D:52.9%), ローポスト(B:45.0%, C:56.5%, D:47.1%)が高かった。ドリフトでは、B大学においてはコーナー(43.5%), C大学においてはフォワードポジション(56.5%)が高かった。A及びD大学においてポジションに有意な差が認められなかった。スクリーンでは、B大学においてはフォワードポジション(36.2%)が高かったが、A、C、D大学においてシュートに繋がるパスを受けたポジションには有意な差が認められなかった。

図6よりシュートに繋がるパスを受けたポジションの出現割合は、カットでは、A大学においてガードポジション(54.5%), B大学においてフォワードポジション(35.5%), コーナー(32.3%), C大学においてフォワードポジション(64.3%), D大学においてフォワードポジション(43.5%), ガードポジション(34.8%)が高く、12.1~16.0秒の攻撃所要時間と同様に制限区域の外側でシュートに繋がるパスを受けた割合が高いことから、Iカット、Vカット、Lカットでシュートに繋がるパスを受けることが多いと考えられる。ドリフトでは、B大学においてシュートに繋が

は、B大学においてはコーナー(43.5%), C大学においてはフォワードポジション(56.5%)が高かった。A及びD大学においてポジションに有意な差が認められなかった。スクリーンでは、B大学においてはフォワードポジション(36.2%)が高かったが、A、C、D大学においてシュートに繋がるパスを受けたポジションには有意な差が認められなかった。

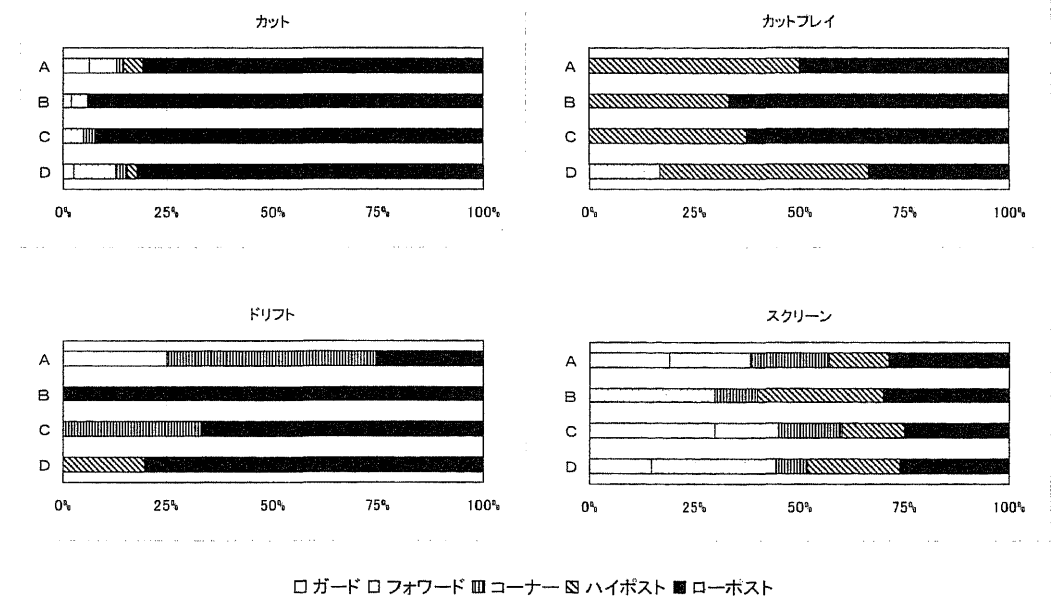


図4 攻撃所要時間(～12.0")における大学及びシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ別のパスを受けたポジションの出現割合

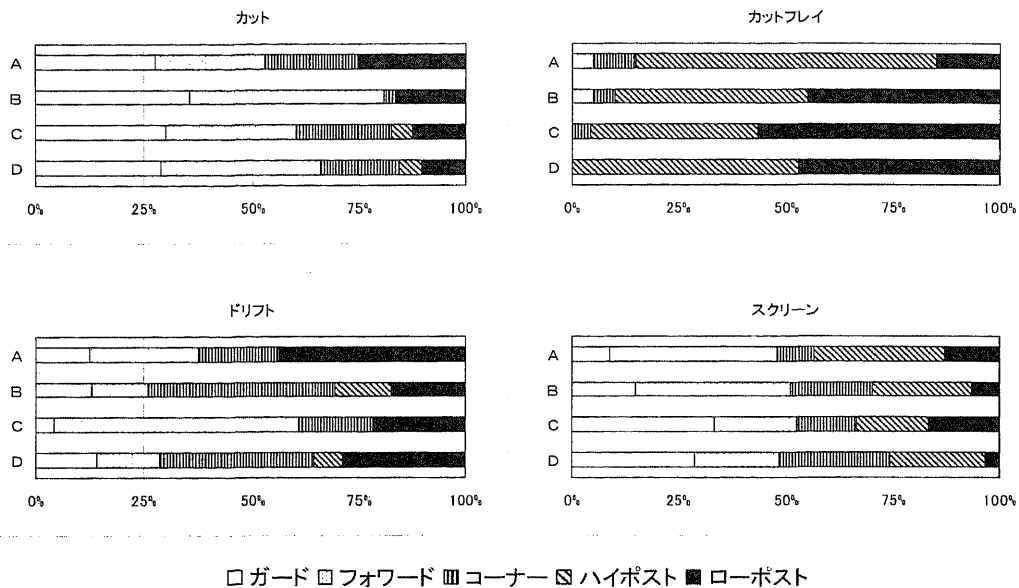


図5 攻撃所要時間 (12.1" ~ 16.0") における大学及びシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ別のパスを受けたポジションの出現割合

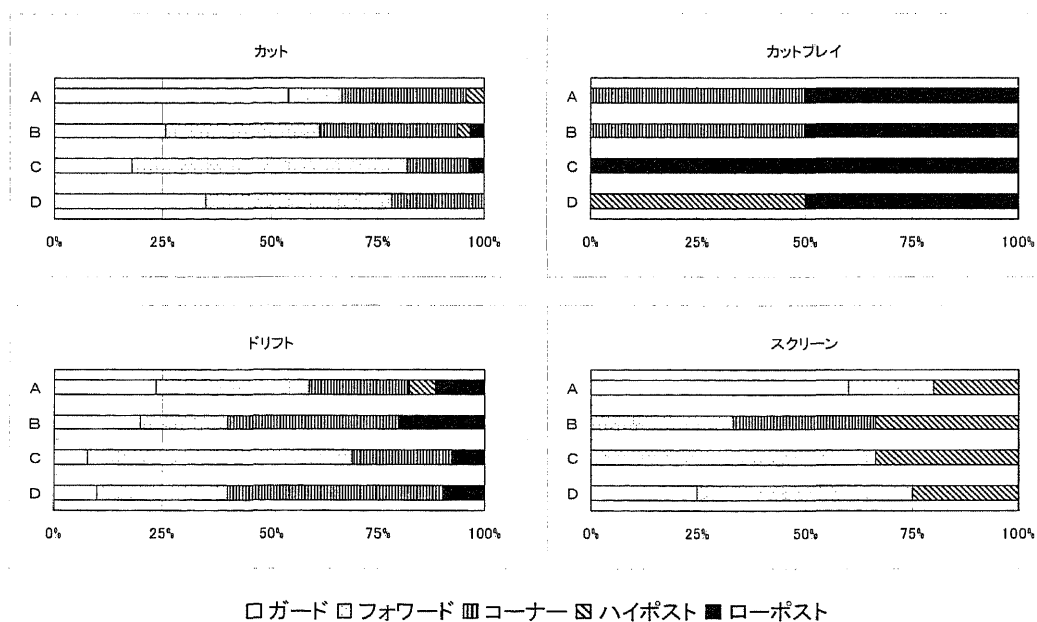


図6 攻撃所要時間 (16.1" ~ 20.0") における大学及びシュートに繋がるパスを受けるために行ったプレイ別のパスを受けたポジションの出現割合

るパスをコーナー(40.0%)で受けた割合が高かった。

以上のことと攻撃所要時間におけるシューターがパスを受けるために行ったプレイ(図3)から、12.0秒以下の攻撃所要時間では、ポストアップとスクリーンでシュートに繋がるパスを受けることが多く、ポストアップでパスを受けるときにはゴール近辺のローポストが多く、スクリーンではパスを受けたポジションが分散していることが明らかになった。

12.1～16.0秒の攻撃所要時間では、シューターがカットによってパスを受けるときにはIカット、Vカット、Lカットによって制限区域の外側のフォワードポジション、ガードポジション、カットプレイによってパスを受けるときにはゴール近辺のローポスト、制限区域の内側のハイポストが多かったことが明らかになり、スクリーンによってパスを受けたポジションは分散し、ドリフトによってパスを受けるときにはB大学においてコーナー、C大学においてフォワードポジションの制限区域の外側、A及びD大学においてゴール近辺、制限区域の内側、制限区域の外側で合わせのプレイを行っていたことが判明した。

16.1～20.0秒の攻撃所要時間では、Iカット、Vカット、Lカットによって制限区域の外側でシュートに繋がるパスを受けることが多く、パスを受けたポジションには大学によって違いがあるということが判明した(A大学：ガードポジション、B大学：フォワードポジション、コーナー、C大学：フォワードポジション、D大学：フォワードポジション、ガードポジション)。

12.0秒以下の短い攻撃所要時間でシューターがポストアップによってゴール近辺のローポストで多くパスを受けたことは、前述の「場の優勢順位」を活かし、パッサーがシュート成功率の高いゴール近辺にパスを出したためと考察される。

12.1～16.0秒及び16.1～20.0秒の攻撃所要時間でシューターがIカット、Vカット、Lカットによって制限区域の外側であるガードポジション、フォワードポジションで多くパスを受けたことは、内山(2002)が「場の優先順位」のほかに、ゴール近辺、制限区域の内側、外側で、ミスマッチ(身体的、技術能力差)による1対1での有利な状況を作ることが可能である場合やスリーポイントシュート、ミドルシュート、ドライブインが得意なプレイヤーがいる場合に、その状況は最大限に活用されるべきであるという「個人の能力差の優先順位」が存在すると述べていることによると推察される。すなわち、「場の優先順位」は低い、制限区域の内側より比較的広いスペースがとれ、移動することによってディフェンスを崩すことができる制限区域の外側でミドルシュートあるいはドライブインが得意なプレイヤーが「個人の能力差」を活かすためにシュートに繋がるパスを受けていると考えられる。

12.0秒以下と12.1～16.0秒の攻撃所要時間でシューターがスクリーンによってパスを受けるときにポジションによる差が認められなかったことは、ヘルプサイドにおいてローポストのポストマンを利用したステーションナリースクリーンが行われたとき、ローカット(ローポストに向かって)するとローポストで、ハイカット(ハイポストに向かってカット)するとハイポストで、マークマンが先読みしてスクリーナーの後ろにいるときにはポップアウト(ゴールと反対の方向に飛び出す)するとコーナーでパスを受けるようになる。また、ボールサイドにおいてフォワードポジションにいるプレイヤーがローポスト付近にいるプレイヤーに対してダウンスクリーンをセットしたとき、レギュラーカット(スクリーナーが元いた方向にカット)するとフォワードポジションで、スクリーナーのディフェンスがユーザーにつこうと先読みし

たときには、スクリーナーがスリッパ(ゴール方向に向かってカット)するとローポストでパスを受けるといように、パッサーの位置、スクリーンの種類、スクリーンがセットされた位置、カットする方向によってパスを受けるポジションが決まるため、パスを受けたポジションが分散したと考察される。

12.0～16.0秒の攻撃所要時間でシューターがカットプレイによってゴール近辺、制限区域の内側でパスを受けたのが多かったことは、ナイト・ニューエル(1992, p207)がシュートチャンスを得られるように常にゴールへのカットインを行う、さらに、倉石(1995, p98)がカットプレイはディフェンスが気を抜く瞬間を狙って攻撃するプレイであり、スクリーンと大きく異なる優位点は、広くスペースがとれることであると述べていることから、パスを出したプレイヤーあるいはパス交換が行われているときヘルプサイドのプレイヤーがよりシュート成功率の高いゴール近辺や制限区域の内側に飛び込んだことによると考えられる。

しかし、カット(Iカット, Vカット, Lカット)、スクリーンに比べ出現割合が低かったことは、中川(2006)がガードポジションからフォワードポジションへパスするサイドへのパスでは、自分のマークマンは正面にいたのでレシーバーのマークマンだけ意識すればよいが、制限区域の内側にパスする際には、パッサーは自分のマークマンとカッターのマークマンの2人のディフェンスがいるためにパスを通すのが難しくなると述べていることと、吉井(1987, p244)が、「プレイヤーがカットするときには、何としてもでも防御者をふり離し、ボールを寄せせという気持ちでカットせよ」と指摘しているにもかかわらず、カッターがディフェンスをふり離すようなスピードを出さず、オフENSEの動きの中でゴールヘカットインを行っていたためと推察される。

12.1～16.0秒の攻撃所要時間でシューターがドリフトによってゴール近辺、制限区域の内側、外側で合わせのプレイを行ったことは、倉石(1995, pp.112-123)が3人の合わせ方では、優先順位は①ボールマン、②ドライブインにいった側のプレイヤー、③ヘルプサイドのプレイヤーであり、ボールマンがいつでも2カ所にパスをできるように合わせて動かなければならない、さらに吉井(1987, p241)が相手ディフェンスの破れを発見して、「ゴールまでドライブインできるはず」のプレイヤーがその途中でできなくなったときには、ディフェンスが「スイッチ」して「ローテーション」することによってできる、味方のより空いているプレイヤーにパスすることができなければならないと述べていることから、ドライブや1対1を行っているプレイヤーにヘルプにいったディフェンスのマークマンのオフENSEにパスを出したことによると考察される。しかし、制限区域の外側で合わせのプレイを行ったことは、ローポスト付近での1対1からの合わせを行っているために制限区域の内側でパスを受けるスペースがなかったこと、合わせるポジションを制限区域の外側にする戦術をとっていることが理由として挙げられるが、さらに詳細な分析、検討が必要と思われる。

また、今回の分析で、16.1～20.0秒の攻撃所要時間において、カット(Iカット, Vカット, Lカット)によってシュートに繋がるパスを受けたポジションに大学によって違いがみられたこと、B大学では、12.1～16.0秒の攻撃所要時間において、スクリーンによってパスを受けたポジションはフォワードポジションが多く、12.1から16.0秒及び16.1～20.0秒の攻撃所要時間において、ドリフトによってパスを受けたポジションはコーナーが多かったという大学における戦術の特徴が確認されたことから、攻撃所要時間に分類して行ったゲーム分析は自チームの戦術の反省

材料として、他のチームのスカウティング資料として有効な方策であると考えられる。

IV. まとめ

本研究は、バスケットボールのハーフコート・オフENSEの実態を明らかにし、ハーフコート・オフENSEを指導する際の技術、戦術を考えるうえでの知見を得るために、①攻撃所要時間、②シューターがパスを受けたポジション(ガードポジション、フォワードポジション、コーナー、ハイポスト、ローポスト)、③シューターがパスを受けるために行ったプレイの3つの観点から大学男子のゲームを対象に分析、検討した。なお、攻撃所要時間は、(1)12.0秒以下、(2)12.1～16.0秒、(3)16.1～20.0秒、(4)20.1秒以上の4つに分類した。得られた結果から次のようなことが明らかになった。

- 1) ハーフコート・オフENSEの出現割合は、12.1～16.0秒(43.8%)、12.0秒以下(32.6%)、16.1～20.0秒(19.3%)、20.1秒以上(4.4%)の順で、12.1～16.0秒と12.0秒以下の攻撃所要時間で76.4%と多く行われ、20.1秒以上では少なかった。
- 2) 12秒以下では、ポストアップとスクリーンでシュートに繋がるパスを受けることが多く、ポストアップにおいてはローポストでパスを受けることが多く、スクリーンでパスを受ける時にはポジションに有意な差は認められなかった。
- 3) 12.1～16.0秒では、Iカット、Vカット、Lカットとスクリーンでシュートに繋がるパスを受けることが多く、Iカット、Vカット、Lカットにおいてはガードポジション、フォワードポジションでパスを受けることが多く、スクリーンでパスを受ける時にはポジションに有意な差は認められなかった。
- 4) 16.1～20.0秒では、フォワードポジションにおいてIカット、Vカット、Lカット

でパスを受けることが多かった。

以上のことから、シュートするためにパスを受ける地域には攻撃所要時間が短い時にはゴール近辺で、攻撃所要時間が長くなるにしたがって制限区域の外側でパスを受けることが多くなり、シューターはまずシュート成功率の高いゴール近辺でシュートを放ち、次に制限区域の外側でシュートを放つという場の優先順位が存在することが示唆された。今回の分析結果はハーフコート・オフENSEを指導する上での一指針になると考えられる。

注

1. 5秒ルール：ボールをコントロールしているプレイヤーが、ディフェンスプレイヤーに1mより近い位置で積極的にディフェンスされた場合、5秒以内にパス、シュートあるいはドリブルしなければならない。
2. 8秒ルール：バックコートでボールをコントロールしたチームは、8秒以内にボールをフロントコートに進めなければならない。
3. 24秒ルール：ボールをコントロールしたチームは、24秒以内にシュートしなければならない。

引用・参考文献

- 阿部哲也、木葉一総：バスケットボールのルールと審判法、pp56-59、大修館書店、2005。
- グリフィン、ミッチェル、オスリン著 高橋健夫、岡出美則監訳：ボール運動の指導プログラム、pp54-56、大修館書店、1999。
- 稲垣安二：球技の戦術体系序説、梓出版社、1989。
- ナイト、ニューエル著、笠原成元監訳：ウィニング・バスケットボールー勝つための理論と練習法一、大修館書店、1992。
- 加藤敏明、清水克哉、岩本良裕、古村溝ほか：バスケットボールにおける3ポイント

- ショットの分析的研究(3)；3ポイントショットを成功させるための連携プレイについて，鳥取大学教養部紀要28，503-529，1994.
- 加藤敏弘，勝本真，入江史郎：バスケットボールのオフense・ムーブメントに関する一考察ーパス・プレイ開始時の位置関係に着目してー，茨城大学教育学部紀要42，87-99，1993.
- 倉石平：オフenseバスケットボール，pp112-123，ベースボール・マガジン社，1995.
- 倉石平：バスケットボールのコーチを始めるために，pp.201-207，日本文化出版，2005.
- 守能信次：スポーツのルールの社会学，pp215-217，名古屋大学出版，1984.
- 中川文一：モーションオフenseで戦うーパッシング型オフenseの構築ー，バスケットボール・マガジン・クリニック14(3)，p12-15，2006.
- 永山亮一：バスケットボールのルール改正がゲームに及ぼす影響，北陸学院短期大学紀要36，237-248，2004.
- 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，2002.
- 荻田亮，渡辺一志，松永智，嶋田出雲：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研究紀要31，15-20，1995.
- 荻田亮，渡辺一志，松永智，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の研究，大阪市立大学保健体育研究紀要32，11-18，1996.
- 荻田亮，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からみた攻撃構造，大阪市立大学保健体育学紀要33，33-37，1997.
- 荻田亮，渡辺一志，松永智，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，大阪市立大学保健体育学紀要34，23-29，1998.
- 大高敏弘，内山治樹，武井光彦，吉田健司：バスケットボールのハーフコート・オフenseについての一考察；パス地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28，1-13，2006.
- 嶋田出雲：バスケットボール勝利への戦略・戦術，大修館書店，1992.
- シュテラー，コンツァック，デブラー著 唐木國彦監訳：ボールゲーム指導事典，pp147-150，大修館書店，1993.
- 田中敏，山際勇一郎：ユーザーのための教育・心理統計と実験計画法二版，pp.39-43，2006.
- 内山治樹：スポーツにおける戦術と戦術訓練の原理原則，埼玉大学教育学部紀要(教育科学)44(2)，1-12，1995.
- 内山治樹：バスケットボールにおけるオフenseの基礎技術と個人戦術の精選構造化についての検討；Basketball Canadaと吉井理論の分析を通して，スポーツ方法学研究11(1)，1-13，1998.
- 内山治樹：バスケットボールにおけるグループ戦術の構造分析；「運動形式」に着目した構造主義的アプローチ，スポーツ方法学研究15(1)，1-14，2002.
- 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，スポーツ方法学研究17(1)，25-39，2004.
- Woods, E. and Kloppeenburg, B., Hoop Tactics, Early Offense.
<http://www.cybersportsusa.com/hooptactics/earlyoff/earlydefault.asp>, 2007.7.18
- 吉井四郎：体育における「基礎」「基本」教材を洗い直す バスケットボール，体育科教育30-3，p49，1982.
- 吉井四郎：バスケットボール指導全書1，大修館書店，1986.
- 吉井四郎：バスケットボール指導全書2，大修館書店，1987.