

## 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

大高敏弘\*, 内山治樹\*, 武井光彦\*, 吉田健司\*\*

A study on the half court offense of basketball :  
focusing on two areas where passes are exchanged  
and plays are executed for pass reception

Toshihiro OTAKA \* , Haruki UCHIYAMA \* , Mitsuhiro TAKEI \* , Kenji YOSHIDA \*\*

The purpose of this study was to clarify the structure of the half court offense, based on men's college basketball team. We observed the half court offense, especially focusing on two areas where passes are exchanged and plays are executed for pass reception. The main results may be summarized as follows : 1) More passes were made to the shooters from the guard position and forward position. In situations of passes from the guard position, more passes were fed to the low post area as compared to feeding the high post area. 2) The majority of passes made to the low post area from the forward position were on the same side of the court. 3) In situations of the dribble drift, the majority of the passes were made from the high post. 4) Passes made in cases of outside play, inside play and screen play mainly resulted in 1 on 1 situations. Passes made in case of cut play and dribble drift plays mainly resulted in catch shot and catch jump shot. From the results described above, it can be concluded that there was "priority placing" in feeding the post area . In case of screen play, the importance of individual tactics and abilities were suggested.

---

\* 筑波大学体育センター

\*\* 筑波大学体育研究科

## I. 緒言

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)ボールを持って走らない、という4つの基本的なルールによって成立し、勝敗は一定時間内の得点の多寡によって決定されることから、そのゲームにおいては、シュートすることは勝敗に大きく関与することは明白である。

また、吉井(1987, p137)は、攻撃法は攻撃のために占めるプレイヤーのフロアの配置と、その配置から得点をあげるための動きからできていると述べ、さらに、内山(2004)は、得点の獲得方法には、或る一定のゲーム構想に基づいた固有の戦術(チーム戦術)が関与していると報告しており、オフェンスのチーム戦術(攻撃法)の構築はバスケットボールのゲームに勝利するための最重要課題であると考えられる。

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、吉井のファスト・ブレイク理論(吉井, 1987, p3-21)、エンデバーのためのバスケットボールドリルのゲームにおける攻防の展開(日本バスケットボール協会, 2004, p20-21)、内山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(内山, 2004)を参考に概観すると、図1に示したようになると考えられ、オフェンスの一連の流れは、次の7つのパターンに分類できる。

- (1) ルーズボール→ファスト・ブレイク→シュート
- (2) ルーズボール→アーリー・オフェンス→シュート
- (3) ルーズボール→ハーフコート・オフェンス→シュート

- (4) ルーズボール→ファスト・ブレイク→アーリー・オフェンス→シュート
- (5) ルーズボール→ファスト・ブレイク→ハーフコート・オフェンス→シュート
- (6) ルーズボール→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) ルーズボール→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

なお、チーム戦術の出現割合を分析した加藤ほか(1993)の報告によれば、セットオフェンス(ハーフコート・オフェンス)の割合が最も高かった(61.2%~70.6%)と述べており、ハーフコート・オフェンスがバスケットボールのゲームにおいては多く行われると考えられる。

一方、グリフィンほかのバスケットボールにおける戦術のフレームワーク(グリフィンほか, 1999, p54-56)、吉井(1982)、内山(1998)、内山(2002)の報告からオフェンスの戦術的課題による基礎技術、個人戦術、グループ戦術を分類すると表1のようになると考えられる。グループ戦術が十分に効力を発揮するには、ボール保持者とボール非保持者が強固な基礎技術と個人戦術を遂行することが重要であり、チーム戦術は、基礎技術、個人戦術、グループ戦術をも内包している。

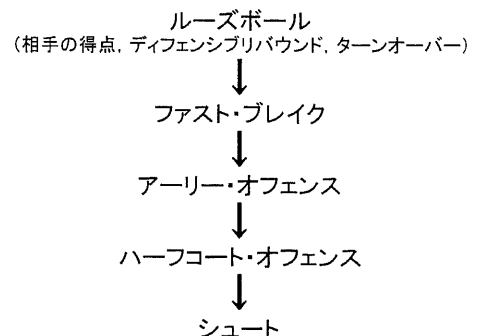


図1 バスケットボールのチーム戦術の推移

表1 バスケットボールの戦術課題による基礎技術、個人戦術、グループ戦術の分類

ボール保持	ゴールへの攻撃	スペースの創出	スペースの活用
基礎技術	基礎技術	個人戦術	グループ戦術
・トリブルスレットポジション	シュート	ボール非保持者の1対1	2~4人のプレイ
・ランニング	・キャッチシュート	・アウトサイドプレイ	・カットプレイ
・ストップ	レイアップシュート	ボールミート	フロントカット
・ピボット	ドリブルシュート	アウェイ	バックカット
・フェイク	・キャッチジャンプシュート	・インサイドプレイ	・合わせのプレイ
・パス	・ドリブルジャンプシュート	ポストアップ	ドリブルドリフト
・パスレセプション	個人戦術	フラッシュ	・スクリーンプレイ
・ドリブル	ボール保持者の1対1		オンボールスクリーン シングルスクリーン ダブルスクリーン

ところで、状況が絶え間なく変化するハーフコート・オフenseでは、プレイヤーは基礎技術、個人戦術、グループ戦術を行使して、変化する状況に応じてプレイしなければならない。これまでこのハーフコート・オフenseに関する研究は、パスプレイだけに限定し、パスがどこから出され、どこで受けたか(加藤ほか, 1993, 加藤ほか, 1994, 荻田ほか, 1995), スクリーンプレイに限定し、どこでスクリーンプレイが行われ、どのようなスクリーンプレイが行われたか(荻田ほか, 1996, 荻田ほか1997, 荻田ほか1998)を分析したものが多く、シュート方法(ゴールへの攻撃)を分析したものはみられない。ゲーム中に変化する状況に応じてプレイしなければならないハーフコート・オフenseでは、どのようなプレイでパスを受け、どのような方法でシュートし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が行われたとき、シュートに繋がるパスはどこから出されどこで受けたか、また、シュートに繋がるパスをどのようなプレイによって受け(スペースの創出、スペースの活用)、パスを受けた後どのような方法でシュートしたか(ゴールへの攻撃)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のシュートまでの過程を明確にし、ハーフコート・オフenseを指導する際の資料を得ることを目的とし

た。

## II. 研究方法

### 1. 対象ゲーム

加藤ほか(1993)は、ファスト・ブレイク、アーリー・オフense、セット・オフense(ハーフコート・オフense)の全攻撃回数に対するそれぞれの出現割合を調査した結果、17~20点差のゲームの場合、セット・オフense(ハーフコート・オフense)の割合は勝ちチームの方が低く(勝ちチーム: 61.2%, 負けチーム: 70.6%), ファスト・ブレイクの割合は勝ちチームの方が高く(勝ちチーム: 19.2%, 負けチーム: 9.4%), セット・オフense(ハーフコート・オフense)とファスト・ブレイクの出現割合の差はほぼ等しく、ファスト・ブレイクの出現割合の差はパスミス、ドリブルスティールなどのターンオーバー回数が影響していると述べている。本研究では、ハーフコート・オフense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た。そして、ハーフコート・オフenseのシュートまでの過程を明らかにするために、2004年度K学生リーグ戦1部の全56ゲームのうち、加藤ほか(1993)の報告を参考にし、攻撃回数、ターンオーバー数、ファスト・ブレイクの回数に差がでないと考えられる10点差以内のゲーム28ゲームの

中から無作為に抽出した10ゲームを分析の対象とした。

## 2. 分析方法

VTR録画された10ゲームを、荻田ほか(1995, 1996), 内山(2004), バスケットボール指導教本(2002)を参考にし、フロントコートを図2に示したように区分し、シューターにパスを出した位置(図2に示すA~Jの地域), シューターがパスを受けた位置(図2に示すa~jの地域), シューターがパスを受けるために行ったプレイ及びシューターがパスを受けてからシュートする方法を記録用紙に記録した。なお, シュートが決まらなかった直後にオフenseリバウンドを獲得し, すぐにシュートを打った場合(リバウンド・シュート), 4ファール以降のフリースローの場合, エンドあるいはサイドからのスローインでスローインの直後にシュートした場合の攻撃はハーフコート・オフenseから除外した。

シューターがパスを受けるために行ったプレイは以下の5種類に分類した。

- (1) アウトサイドプレイ(スペースを創出するプレイ): 動かずその場で受けるプレイ, ゴールあるいはボールの方向に動きながら受けるプレイ(ミート), ゴール及

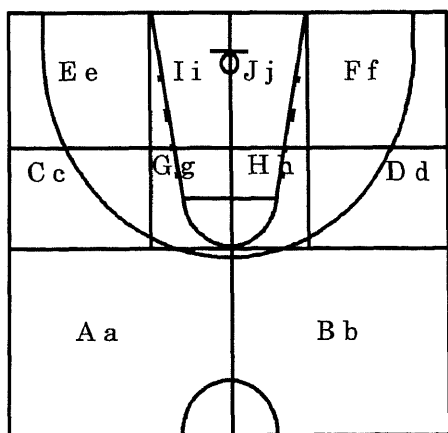


図2 パス地域の区分

びボールの反対方向に動きながら受けるプレイ(アウェイ)

- (2) インサイドプレイ(スペースを創出するプレイ): フリースロー付近でディフェンスと駆け引きしながら, 腕や体を有効に使って, スペースを確保して受けるプレイ(ポストアップ), ウィークサイドのウィング, コーナー及びローポストなどからフリースローの中やフリースロー付近に飛び込んで受けるプレイ(フラッシュ)
- (3) カットプレイ(スペースを活用するプレイ): ディフェンスの前をゴール方向にカットして受けるプレイ(フロントカット), デフェンスの後ろをゴール方向へカットして受けるプレイ(バックカット)
- (4) ドリブルドリフト(スペースを活用するプレイ): フリースローの外側の地域からのドライブインやフリースロー付近での1対1にドリブルの進行方向, 逆方向あるいはゴール方向に動いて受けるプレイ
- (5) スクリーンプレイ(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, スクリナー・スクリーン等のスクリーンを2つ以上利用して受けるプレイ(ダブルスクリーン)

また, シューターがパスを受けてシュートする方法は, 以下のように分類した。本研究では, シュートの成否は個人の能力によるものであるため, シュートの成否は対象外とした。

- (1) キャッチシュート(以下CSとする):

フェイクせずにパスを受けた勢いでそのままゴール近辺から一連の動作でのシュート(ex.レイアップシュート, ドリブルシュート, ゴール下でのジャンプシュート)

- (2) キャッチジャンプシュート(以下C J S とする):シューターがパスを受けてからフェイクを使用しないジャンプシュート
- (3) ドリブルジャンプシュート(以下D J S とする):シューターがパスを受けてからフェイクせずにドリブルをしてからのジャンプシュート
- (4) 1対1:フェイクなどを利用してマークマンを振り切ってシュート(ex.シュートフェイク&ドライブ, クロスオーバードライブ, ターンアラウンドからのシュート, スピンムーブからのシュート)

攻撃回数, シュート数, リバウンド獲得数, ターンオーバー数は, CyberSports社製バスケットボールゲーム分析ソフト"cyber sports for basketball"により収集した。

なお, 検定にはパスを出した地域とパスを受けた地域など2要因から分析するときには繰り返しのない2要因分散分析, パスを受けた地域ごとにパスを受けるために行ったプレイなどを分析するときには1要因分散分析, 各水準間を比較するときにはTukeyのHSD法による多重比較検定を用いた。有意水準は $p < 0.05$ とした。

### Ⅲ. 結果及び考察

分析の対象となった10ゲームの1ゲーム1チームあたりのツーポイントシュート数は $50.6 \pm 9.1$ , スリーポイントシュート数は $18.4 \pm 5.1$ , フリースロー回数は $5.9 \pm 2.6$ , ターンオーバー数は $14.0 \pm 2.9$ であった。これらから求めた総攻撃回数は $88.9 \pm 7.4$ であった。抽出されたプレイ数は $52.1 \pm 5.9$ であり, 総攻撃回数からターンオーバー数を差し引いた攻撃回

数に対する割合は, 69.6%であったが, リバウンド・シュート, スローイン直後のシュートなども加わるために実際に行われたハーフコート・オフENSEスの1ゲーム1チームあたりの割合は7割以上であったと推測される。

#### 1. パスが出された地域とパスを受けた地域

表2はパスが出された地域とパスを受けた地域の1ゲーム1チームあたりの出現数と出現割合を示したものである。2要因分散分析の結果, パスが出された地域の主効果が有意と判定され, シュート数はパスが出された地域により異なると推測される。表2に示されるように, パスが出された地域は, A地域(20.3%), B地域(19.7%), C地域(13.8%), D地域(12.9%), G地域(10.1%), H(7.2%)という順であった。多重比較検定の結果, ガードポジション(A, B)からのパスは, コーナー(E, F), ハイポスト(G, H), ミドル, ローポスト(I, J)と有意な差が認められた。

フォワードポジション(C, D)からのパスは, ハイポストのG地域とは有意な差が認められなかったが, コーナー(E, F), H地域, ミドル, ローポスト(I, J)と有意な差が認められ, パスを伴った攻撃では, ガードポジション, フォワードポジションを始点とした攻撃が多いという荻田ほか(1995)の報告と一致した。

コーナー(E, F)から出されたパスが少ないのは, 「サイドライン, ハーフライン, エンドラインはディフェンスの味方であり, つねに6番目のディフェンスとして, 戦術的に考える。各ラインによってできるコーナーは, 特にオフENSEスを追い込み, プレッシャーをかけるのに有利である」(バスケットボール指導教本, 2002, p265), ことによるものと考えられる。

シュートに繋がるパスが多く出されたガードポジション(A, B), フォワードポジョ

表2 パスが出された地域とパスを受けた地域の出現数と出現割合

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	計
A	0.2±0.5 1.8%	2.6±1.5 24.7%	3.3±1.9 30.6%	1.8±1.2 16.5%	0.9±1.1 8.2%	0.1±0.2 0.6%	0.3±0.6 9.1%	0.6±0.6 19.1%	0.8±0.7 16.7%	0.2±0.4 2.7%	10.6±3.0 (20.3%)
B	1.7±1.2 16.5%	0.1±0.3 1.2%	0.9±0.9 9.2%	3.4±1.8 33.5%	0.2±0.4 1.8%	1.1±1.0 11.0%	0.7±0.6 6.7%	0.8±0.8 7.3%	0.1±0.2 0.6%	1.3±0.7 12.2%	10.3±3.9 (19.7%)
C	0.9±0.7 12.2%	0.8±0.6 10.4%	0.3±0.3 3.5%	0.3±0.4 4.4%	1.0±0.5 13.9%	0.3±0.4 3.5%	0.3±0.5 4.4%	0.4±0.4 6.1%	2.9±1.3 40.0%	0.1±0.2 1.8%	7.2±2.5 (13.8%)
D	0.8±0.8 12.0%	0.8±0.8 12.0%	0.6±0.5 8.3%	0.1±0.2 0.9%	0.1±0.2 1.9%	0.7±0.6 10.2%	0.1±0.3 0.9%	0.3±0.4 3.7%	0.1±0.2 0.9%	3.3±1.6 49.1%	6.8±2.5 (12.9%)
E	0.1±0.3 11.8%	0.1±0.3 5.9%	0.5±0.8 47.1%			0.1±0.3 5.9%	0.1±0.3 11.8%		0.2±0.4 17.7%		1.1±1.3 (2.0%)
F	0.1±0.3 5.9%	0.3±0.6 23.5%		0.1±0.3 5.9%	0.1±0.3 11.8%		0.1±0.3 5.9%		0.1±0.3 5.9%	0.4±0.5 41.2%	1.1±1.1 (2.0%)
G	0.3±0.5 6.0%	0.3±0.4 4.8%	0.8±0.6 15.5%	0.9±0.8 17.9%	0.4±0.5 7.1%	0.8±0.6 14.3%	0.3±0.4 4.8%	0.3±0.4 4.8%	0.4±0.5 8.3%	0.9±0.6 16.7%	5.3±2.0 (10.1%)
H	0.4±0.6 11.7%	0.6±0.5 16.7%	0.7±0.8 18.3%	0.3±0.4 8.3%	0.3±0.4 6.7%	0.7±0.8 18.3%	0.1±0.3 1.7%	0.1±0.3 3.3%	0.4±0.6 10.0%	0.2±0.3 5.0%	3.8±2.3 (7.2%)
I	0.3±0.5 9.3%	0.1±0.3 1.9%	0.4±0.5 11.1%	0.1±0.3 3.7%	0.4±0.5 11.1%	0.5±0.6 14.8%	0.7±0.6 20.4%	0.3±0.4 7.4%		0.7±0.8 20.4%	3.4±1.9 (6.5%)
J	0.3±0.4 10.9%	0.1±0.3 4.3%	0.1±0.4 4.3%	0.4±0.5 13.0%	0.5±0.6 17.4%	0.4±0.3 13.0%	0.3±0.3 8.7%	0.3±0.6 10.9%	0.5±0.4 17.4%		2.9±2.1 (5.5%)
計	5.1±1.9 (9.8%)	5.7±2.7 (10.9%)	7.5±2.3 (14.4%)	7.4±2.4 (14.2%)	3.8±1.6 (7.3%)	4.5±2.4 (8.6%)	2.8±1.3 (5.3%)	2.9±1.6 (5.6%)	5.4±2.9 (10.3%)	7.1±2.4 (13.6%)	

上段:出現数の平均±SD

下段:パスが出された地域におけるパスを受けた地域の割合  
( ):1ゲーム1チームあたりの総シュート数に対する割合

ン(C, D)からどの地域にパスが出されたかを分析するために行った1要因分散分析, 多重比較検定の結果から, ハイポスト(g, h)とミドル, ローポスト(i, j)をみると, A地域からはi地域(16.7%)の方がg地域(9.1%)より有意に多く, B地域からはj地域(12.2%)の方がh地域(7.3%)より有意に多かった。C地域からはi地域(40.0%)へ, D地域からはj地域(49.1%)へ多く出され, 両地域とも他の地域と有意な差が認められた。

以上のことから, ミドル, ローポスト(i, j)へは, 同じサイドのフォワードポジション(C, D)からパスが多く出され, ガードポジション(A, B)から, ハイポスト(g, h)よりゴール近辺(i, j)のシューターへパスが多く出されたことは, 「バスケットボール競技では, チームとして空間に設置されたゴールへと近づくことが重要であ

り, 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ハイポストという単純な図式が確認され, バスケットボール競技にとって空間は均質ではなく, そこには戦術上の優先順位という要素の存在は不可欠である」という内山(2004)の理論を実証したと言える。

## 2. パスを受けるために行ったプレイとパスが出された地域

表3は, パスを受けるために行ったプレイとパスが出された地域の1ゲーム1チームあたりの出現数と出現割合を示したものである。2要因分散分析の結果, パスを受けるために行ったプレイの主効果が有意と判定され, シュート数はパスを受けるためのプレイによって異なると推測される。表3に示されるように, アウトサイドプレイ(39.2%), ス

表3 パスを受けるために行ったプレイとパスが出された地域の出現数と出現割合

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	計
アウトサイドプレイ	6.0±2.3 56.8%	5.3±2.4 51.0%	2.1±0.9 28.7%	2.0±1.2 29.6%	0.8±0.6 70.6%	0.3±0.4 29.5%	1.3±0.7 25.0%	1.1±1.2 28.3%	0.8±0.9 22.3%	0.9±1.0 30.5%	20.4±3.7 (39.2%)
インサイドプレイ	1.0±0.7 9.5%	1.5±1.2 14.6%	2.6±1.8 35.6%	2.0±1.4 29.6%		0.1±0.3 11.8%	0.6±0.5 10.7%				7.8±3.8 (14.9%)
カットプレイ	0.5±0.4 4.7%	0.6±0.7 6.1%	0.4±0.5 6.1%	0.7±0.5 10.2%	0.1±0.3 11.8%	0.2±0.4 17.7%	0.2±0.4 3.6%	0.2±0.3 5.0%	0.1±0.3 1.9%	0.2±0.3 6.5%	3.2±1.9 (6.1%)
ドリブルドリフト			0.2±0.3 2.6%	0.1±0.3 1.9%	0.1±0.4 11.8%	0.3±0.4 23.5%	2.4±1.1 45.2%	1.7±0.9 45.0%	2.4±1.2 70.4%	1.4±0.8 50.0%	8.6±3.4 (16.4%)
スクリーンプレイ	3.1±1.6 29.0%	2.8±1.6 27.4%	1.9±1.0 27.0%	1.9±1.5 28.7%	0.1±0.3 5.9%	0.2±0.4 17.7%	0.8±0.5 15.5%	0.8±0.5 21.7%	0.2±0.4 5.6%	0.4±0.6 13.1%	12.2±4.3 (23.4%)
計	10.6±3.0 (20.3%)	10.3±3.9 (19.7%)	7.2±2.5 (13.8%)	6.8±2.5 (12.9%)	1.1±1.3 (2.0%)	1.1±1.1 (2.0%)	5.3±2.0 (10.1%)	3.8±2.3 (7.2%)	3.4±1.9 (6.5%)	2.9±2.1 (5.6%)	

上段：出現数の平均±SD

下段：パスが出された地域におけるパスを受けるためのプレイの割合

( )：1ゲーム1チームあたりの総シュート数に対する割合

クリーンプレイ(23.4%)、ドリブルドリフト(16.4%)、インサイドプレイ(14.9%)、カットプレイ(6.1%)の順であった。多重比較検定の結果、アウトサイドプレイは他の全てのプレイと、スクリーンプレイはカットプレイと有意な差が認められた。

スペースを創出して行うアウトサイドプレイ、インサイドプレイは内山(1998)によれば個人戦術、スペースを活用して行うカットプレイ、スクリーンプレイ及びドリブルドリフトは倉石(1995)、内山(2002)によればグループ戦術と分類され、ハーフコート・オフenseではボールを受けるために個人戦術(54.1%)、グループ戦術(45.9%)が約1/2ずつ行われるということが明らかになった。

パスが出された地域ごとにどのようなプレイでパスを受けたかをみるために1要因分散分析、多重比較検定を行った結果、A、B地域ではアウトサイドプレイ(A：56.8%、B：51.0%)、スクリーンプレイ(A：29.0%、B：27.4%)、インサイドプレイ(A：9.5%、B：14.6%)、カットプレイ(A：4.7%、B：6.1%)の順で、4つ全てのプレイの間に有意な差が認められ、ガードポジションからのパスを受けるときはアウトサイドプレイ、スクリーンプレイが多かった。

C、D地域ではインサイドプレイ(C：

35.6%、D：29.6%)、アウトサイドプレイ(C：28.7%、D：29.6%)、スクリーンプレイ(C：27.0%、D：28.7%)、カットプレイ(C：6.1%、D：10.2%)、ドリブルドリフト(C：2.6%、D：1.9%)の順で、アウトサイドプレイとスクリーンプレイ、カットプレイとドリブルドリフト以外のプレイの間に有意な差が認められ、フォワードポジションからのパスを受けるときはインサイドプレイが多かった。

G地域ではドリブルドリフト(45.2%)、アウトサイドプレイ(25.0%)、スクリーンプレイ(15.5%)、インサイドプレイ(10.7%)、カットプレイ(3.6%)の順で、インサイドプレイとスクリーンプレイ以外のプレイの間に有意な差が認められた。H地域ではドリブルドリフト(45.0%)、アウトサイドプレイ(28.3%)、スクリーンプレイ(21.7%)、カットプレイ(5.0%)の順で、アウトサイドプレイとスクリーンプレイ、インサイドプレイとカットプレイ以外のプレイの間に有意な差が認められた。すなわちハイポストからのパスを受けるときはドリブルドリフトが多かった。

I、J地域ではドリブルドリフト(I：70.4%、J：50.0%)、アウトサイドプレイ(I：22.3%、J：30.5%)、スクリーンプレイ(I：5.6%、J：13.1%)、カットプレイ

(I : 1.9%, J : 6.5%)の順で, I 地域においてはインサイドプレイとスクリーンプレイ, カットプレイとスクリーンプレイ以外のプレイの間に, J 地域においてはインサイドプレイとカットプレイ以外のプレイの間に有意な差が認められた。すなわちミドル, ローポストからのパスを受けるときはドリブルドリフトが多かった。

これらのことより, スペースを創出して行うアウトサイドプレイ, インサイドプレイ, スペースを活用して行うカットプレイ, スクリーンプレイによってパスを受けるときは, ガードポジション(A, B), フォワードポジション(C, D)からのパスが多く, スペースを活用して行うドリブルドリフトによってパスを受けるときはハイポスト(G, H), ミドル, ローポスト(I, J)からのパスが多いということが明らかになった。

ドリブルドリフトによってハイポスト, ミドル, ローポストからパスが多く出されたことは, ドライブインや1対1でフリースローレンの中やその付近まで突き進み, ディフェンスがヘルプにきたためパスをしたと考察される。

### 3. パスを受けるために行ったプレイとパスを受けた地域

表4は, パスを受けるために行ったプレイとパスを受けた地域の1チーム1ゲームあたりの出現数と出現割合を示したものである。2要因分散分析の結果はパスを受けるために行ったプレイの主効果が有意と判定され, 多重比較検定の結果は前述のパスが出された地域と同様であった。

アウトサイドプレイ, インサイドプレイ, カットプレイ, ドリブルドリフト, スクリーンプレイによってパスを受けた地域を分析するために, 各プレイごとに1要因分散分析, 多重比較検定を行った結果, アウトサイドプレーではフォワードポジション(d : 23.8

%, c : 20.8%), ガードポジション(b : 17.1%, a : 15.0%), コーナー(f : 9.2%, e : 8.3%)の順で, 同じポジション間では差は認められなかったが, 各ポジション間に有意な差が認められた。

インサイドプレーではミドル, ローポスト(j : 40.3%, i : 34.8%), ハイポスト(g : 8.9%, h : 8.9%)の順で, 同じポジション間では差が認められなかったが, ミドル, ローポストとハイポストの間に有意な差が認められた。

カットプレイではミドル, ローポスト(j : 37.2%, i : 27.5%), 右ハイポスト(h : 13.8%)の順で, 3つ地域(i, j, h)の間に有意な差が認められた。

ドリブルドリフトでは右コーナー(f : 18.2%), 右ミドル, ローポスト(j : 16.1%), 左フォワードポジション(c : 14.6%), 左コーナー(e : 12.4%), 左ミドル, ローポスト(i : 11.7%)の順で, 左コーナーと右ローポスト, 右コーナーと右ローポストの間, 左ローポストと右ローポストの間に有意な差が認められた。ドリブルドリフトで他のプレイと異なってパスを受けた地域が分散したのは, バスケボール指導教本(2002, p166)のドリブラーが近づいてくると, ディフェンスは自分のマークマンよりもドリブラーを警戒する, さらに, 倉石(1995, p112-123)が3人での合わせ方では, 優先順位は①ボールマン, ②ドライブにいった側のプレーヤー, ③ヘルプサイドのプレーヤーであり, ボールマンがいつでも2カ所にパスができるように合わせて動くことが大切であると述べていることから, ドライブインや1対1を行っているプレーヤー(ドリブラー, ボールマン)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えられる。また, コーナーへのパスが多かったことは, ハイポストからのパスが多く, ボールマンがゴールに向



表4 パスを受けるために行ったプレイとパスを受けた地域の出現数と出現割合

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	計
アウトサイドプレイ	3.1±1.7 15.0%	3.5±1.7 17.1%	4.3±1.5 20.8%	4.9±1.8 23.8%	1.7±1.0 8.3%	1.9±1.2 9.2%	0.6±0.6 3.0%	0.5±0.7 2.4%	0.1±0.3 0.3%		20.4±3.7 (39.2%)
インサイドプレイ		0.1±0.3 0.8%	0.1±0.3 0.8%		0.3±0.7 4.0%	0.1±0.3 1.6%	0.7±0.8 8.9%	0.7±0.8 8.9%	2.7±1.8 34.8%	3.1±1.3 40.3%	7.8±3.7 (14.9%)
カットプレイ	0.1±0.3 1.9%	0.1±0.3 1.9%	0.1±0.3 4.1%	0.1±0.3 1.9%	0.1±0.3 1.9%	0.2±0.4 5.9%	0.1±0.3 4.1%	0.4±0.7 13.8%	0.9±0.8 27.5%	1.2±0.9 37.2%	3.2±1.9 (6.1%)
ドリブルドリフト	0.3±0.5 3.6%	0.3±0.5 3.6%	1.3±0.9 14.6%	0.8±0.7 8.8%	1.1±0.9 12.4%	1.6±1.0 18.2%	0.6±0.5 5.8%	0.4±0.5 5.1%	1.0±0.9 11.7%	1.4±1.1 16.1%	8.6±3.4 (16.4%)
スクリーンプレイ	1.7±1.4 13.9%	1.8±1.4 14.3%	1.8±1.6 14.8%	1.7±1.3 13.8%	0.7±0.8 5.7%	0.8±0.8 6.1%	0.8±0.8 6.7%	0.9±0.7 7.2%	0.8±0.8 6.1%	1.4±1.0 11.2%	12.2±4.3 (23.4%)
計	5.1±1.9 (9.8%)	5.7±2.7 (10.9%)	7.5±2.3 (14.4%)	7.4±2.4 (14.2%)	3.8±1.6 (7.3%)	4.5±2.4 (8.6%)	2.8±1.3 (5.3%)	2.9±1.6 (5.6%)	5.4±2.9 (10.3%)	7.1±2.4 (13.6%)	

上段：出現数の平均±SD

下段：パスを受けるためのプレイにおけるパスを受けた地域の割合  
( )：1ゲーム1チームあたりの総シュート数に対する割合

かっているためコーナーに動いたオフENSESを確認することが容易であるためと考えられる。

スクリーンプレイでは、左フォワードポジション(c：14.8%)、右ガードポジション(b：14.3%)、左ガードポジション(a：13.9%)、右フォワードポジション(d：13.8%)、左ミドル、ローポスト(j：11.2%)の順で、5つ(c, b, a, d, h)以外の地域との間には有意な差が認められたが、5つの地域の間には有意な差が認められなかった。荻田ほか(1995)は、スクリーンプレイを行う地域は、リング下でのスクリーンプレイが最も多く使用され、次にフロントコート中心地域でのスクリーンプレイが多かったと報告している。リング下は本研究でのミドル、ローポスト(i, j)、フロントコート中心地域はハイポスト(g, h)と同じ地域であり、その地域でスクリーンがセットされ、そのスクリーンを利用し、ボールを受けるためにガードポジション、フォワードポジションに移動しているために、ガード、フォワードポジションで多くパスを受けていると考察される。また、ミドル、ローポストで多くボールを受けていることは、スクリーンプレイにおけるスクリーナーがスクリーンプレイの直後、カット

アウェイ、スリッパを行ったことによると推察される。

#### 4. シュート方法

表5はシュート方法とパスを受けた地域、表6はシュート方法とパスを受けるために行ったプレイの1ゲーム1チームあたりの出現数と出現割合を示したものである。2要因分散分析の結果、シュート方法の主効果が有意と判定され、シュート数はシュート方法によって異なると推測される。表5, 6に示されるように、1対1(39.1%)、C J S(38.5%)、C S(12.4%)、D J S(10.0%)の順であった。多重比較検定の結果、1対1とC J S、C SとD J Sの間以外のシュート方法の間に有意な差が認められた。すなわちハーフコート・オフENSESでは、シュートの約8割が1対1とC J Sであったということが明らかになった。

パスを受けた地域ごとにシュート方法を分析するために1要因分散分析、多重比較検定を行った結果、表5に示されるように、a地域では、C J S(53.7%)、1対1(25.6%)、D J S(20.7%)の順で、1対1とD J S以外のシュート方法の間に有意な差が認められた。b地域では、1対1(44.0%)、C J S

表5 シュート方法とパスを受けた地域の出現数と出現割合

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	計
CS						0.2±0.4 4.2%	0.3±0.4 9.1%	0.6±0.5 21.3%	2.3±1.5 41.9%	3.1±1.8 44.2%	6.4±3.0 (12.4%)
CJS	2.8±1.4 53.7%	2.4±1.5 42.9%	3.8±1.7 50.0%	3.3±1.6 44.1%	2.4±1.3 63.9%	2.9±1.7 65.3%	1.5±1.3 54.5%	0.9±0.9 31.9%	0.1±0.3 1.2%		20.1±5.1 (38.5%)
DJS	1.1±0.7 20.7%	0.8±0.7 13.2%	0.9±0.9 12.5%	1.3±0.9 16.9%	0.2±0.4 4.9%	0.4±0.7 8.3%	0.4±0.6 13.6%	0.1±0.3 4.3%		0.1±0.4 1.8%	5.2±2.9 (10.0%)
1on1	1.3±0.8 25.6%	2.5±1.7 44.0%	2.8±1.5 37.5%	2.9±1.3 39.0%	1.2±1.1 31.1%	1.0±1.0 22.2%	0.6±0.7 22.7%	1.3±0.9 42.6%	3.1±1.9 50.0%	3.8±1.5 54.0%	20.4±7.0 (39.1%)
計	5.1±1.9 (9.8%)	5.7±2.7 (10.9%)	7.5±2.3 (14.4%)	7.4±2.4 (14.2%)	3.8±1.6 (7.3%)	4.5±2.4 (8.6%)	2.8±1.3 (5.3%)	2.9±1.6 (5.6%)	5.4±2.9 (10.3%)	7.1±2.4 (13.6%)	

上段:出現数の平均±SD

下段:パスを受けた地域におけるシュート方法の割合

( ):1ゲーム1チームあたりの総シュート数に対する割合

表6 シュート方法とパスを受けるために行ったプレイの出現数と出現割合

	アウトサイドプレイ	インサイドプレイ	カットプレイ	ドリブルドリフト	スクリーンプレイ	計
CS	0.1±0.3 0.3%	0.1±0.3 0.8%	2.3±1.3 70.6%	2.6±1.8 29.9%	1.5±1.4 12.3%	6.4±3.0 (12.4%)
CJS	8.9±2.3 43.7%	0.3±0.4 3.2%	0.4±0.5 13.7%	5.4±2.6 62.8%	5.1±2.2 41.5%	20.1±5.1 (38.5%)
DJS	2.9±1.7 14.1%	0.3±0.4 3.2%	0.1±0.3 3.9%	0.3±0.4 2.9%	1.7±1.2 13.8%	5.2±2.9 (10.0%)
1on1	8.6±3.9 41.9%	7.2±3.1 92.7%	0.4±0.4 11.8%	0.4±0.4 4.4%	3.9±2.3 32.3%	20.4±7.0 (39.1%)
計	20.4±3.7 (39.2%)	7.8±3.7 (14.9%)	3.2±1.9 (6.1%)	8.6±3.4 (16.4%)	12.2±4.3 (23.4%)	

上段:出現数の平均±SD

下段:パスを受けるためのプレイにおけるシュート方法の割合

( ):1ゲーム1チームあたりの総シュート数に対する割合

(42.9%), DJS(13.2%)の順で、1対1とCJS以外のシュート方法の間に有意な差が認められた。すなわちガードポジションでパスを受けたときはCJS、1対1、DJSが多かった。

c、d地域では、CJS(c:50.0%, d:44.1%), 1対1(c:37.5%, d:39.0%), DJS(c:12.5%, d:16.9%)の順で、c地域では全てのシュート方法の間に、d地域ではCJSと1対1以外のシュート方法の間に有意な差が認められた。すなわちフォワードポジションでパスを受けたときはCJSと1対1が多かった。

e、f地域では、CJS(e:63.9%, f:65.3%), 1対1(e:31.1%, f:22.2%), DJS(e:4.9%, f:8.3%)の順で、両地域ともDJSとCS以外のシュート方法の間に有意な差が認められ、コーナーでパスを受けたときはCJSと1対1が多かった。

g地域では、CJS(54.5%), 1対1(22.7%), DJS(13.6%)の順で、1対1とDJS、DJSとCS以外のシュート方法の間に有意な差が認められ、h地域では1対1(42.6%), CJS(31.9%), CS(21.3%)の順で、全てのシュート方法の間に有意な差が認められた。

i, j 地域では1対1 (i : 50.0%, j : 54.0%), CS (i : 41.9%, j : 44.2%)の順で, 1対1とCSの間に有意な差が認められた。

以上のことから, ガードポジション(a, b), フォワードポジション(c, d), コーナー(e, f)ではCJSと1対1, ミドル, ローポスト(i, j)では, CSと1対1の割合が高く, ゴールに近い地域ほどCSの割合が高かった。内山(1998)の報告によると, 基礎技術であるジャンプショットは「その場でのジャンプショット」→「ドリブルからのジャンプショット」→「パスからのジャンプショット」の段階を経て構成されると述べている。したがって, CSはより容易にシュートできると理解され, ゴールに近づくにしたがってCSの割合が高くなったことは, 前述のフォワードポジションからのパスがミドル, ローポストへ多かったことと合わせて考えると, ミドル, ローポストがより成功率の高いシュートを狙える地域であり, ハーフコート・オフENSEを構築するにあたっては重要な地域であると言える。

パスを受けるために行ったプレイごとのシュート方法を分析するために1要因分散分析, 多重比較検定を行った結果, 表6に示されるように, アウトサイドプレイでは, CJS (43.7%), 1対1 (41.9%), DJS (14.1%)の順で, CJSと1対1以外のシュート方法の間に有意な差が認められ, アウトサイドプレイによってパスを受けたときはCJSと1対1が多かった。

インサイドプレイでは, 1対1 (92.7%)が他のシュート方法に比べ有意に多かった。

カットプレイでは, CS (70.6%)が他のシュート方法に比べ有意に多かった。

ドリブルドリフトでは, CJS (62.8%), CS (29.9%)の順で, DJSと1対1以外のシュート方法の間に有意な差が認められ, ドリブルドリフトによってパスを受けたときは

CJSとCSが多かった。

スクリーンプレイでは, CJS (41.5%), 1対1 (32.3%), DJS (13.8%), CS (12.3%)の順で, DJSとCSの間以外のシュート方法に有意な差が認められ, スクリーンプレイによってパスを受けたときはCJSと1対1が多かった。

以上のことから, アウトサイドプレイではCJS及び1対1, インサイドプレイでは1対1, カットプレイではCS, ドリブルドリフトではCJS及びCS, スクリーンプレイではCJS及び1対1の割合が高かった。

インサイドプレイで1対1の割合が高かったことは, インサイドプレイがパスを受けるために体や腕を使うこと, パスを受けた地域がミドル, ローポストであるため, スペースのあまり無い地域でプレイしなければならないためと考えられ, 反対にアウトサイドプレイが行われるガード, フォワードポジションはミドル, ローポストに比べ比較的広い地域なので, 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ため, フェイクを使用しないCJSの割合が高くなったと考えられる。

カットプレーでCSの割合が高かったことは, 倉石(1995, p98)がカットプレーは, ディフェンスが気を抜く瞬間を狙って攻撃するプレーで, ボールを持たないプレーヤーも攻撃できるプレーであり, ディフェンスとの駆け引き, ボールとのタイミングでプレーする。そしてスクリーンプレー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, よりシュート成功率の高いシュートが狙えるミドル, ローポストにカットしたことが影響していると考えられる。

ドリブルドリフトでCJS及びCSの割合が高かったのは, 内山(2002, p12)が合わせのプレイとは, ボールの受け渡しに関わらないプレーヤーが, ボールが移動した瞬間や直

前にカットして、より有利な場に飛び込んだり、逆に広がったりして、スペースを活用したり、味方に活用させたりする動きであると述べていることから、ドライブインや1対1を行っている最中に、ミドル、ローポストに飛び込んだときにはCS、コーナーあるいはフォワードポジションに広がったときにはCSJを打ったと考察される。

スクリーンプレイで他のグループ戦術(カットプレイ、ドリブルドリフト)に比べ、1対1の割合が高かったのは、荻田ほか(1997)が、スクリーンプレイには、そのタイミングや動き動作、防御側の対応など複雑な要素が含まれており、直接ショットに繋げるためには高度な技術が必要であると述べていることと、さらに、指導書(吉井, 1987, p327-340, ウットゥン, 1994, p178-180, p191-193, 倉石, 1996, p106-135)にみられるディフェンスのグループ戦術(協力防御法)の向上が影響していると推察される。

#### IV. まとめ

本研究は、バスケットボールのオフENSEのチーム戦術の一つであるハーフコート・オフENSEの実態を明らかにし、指導の際の指針を得るために、どこからパスが出され、どこで受けたか及びどのようなプレイでパスを受け、どのような方法でシュートしたかということに着目して、大学男子のゲームを対象に分析したところ、次のようなことが明らかになった。

- 1) シューターへのパスは、ガードポジション(A, B)、フォワードポジション(C, D)からが多く、ガードポジションからのパスは、ハイポスト(G, H)よりミドル、ローポスト(I, J)への割合が高かった。
- 2) ミドル、ローポストへのパスは、同じサイドのフォワードポジションからが多かった。

- 3) ドリブルドリフトによってパスを受けるときはハイポスト、ミドル、ローポストからのパスが多く、各ポジションへ分散してパスされた。
- 4) ゴールに近づくほどキャッチシュート(CS)の割合が高かった。
- 5) 個人戦術であるアウトサイドプレイ、インサイドプレイ、グループ戦術のうちスクリーンプレイによってパスを受けるときは1対1、グループ戦術であるカットプレイ、ドリブルドリフトによってパスを受けるときはキャッチシュート(CS)、キャッチジャンプシュート(CJS)が多かった。

以上のことからハーフコート・オフENSEでは、フリースローレーン内にパスを出すときには①ミドル、ローポスト、②ハイポストという「空間の優先性」があり、ミドル、ローポストにボールを集めることの重要性、スクリーンプレイでは個人戦術(1対1)の重要性が示唆された。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考えられる。

#### 引用・参考文献

- グリフィン, ミッチェル, オスリン, 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
- 加藤敏明, 清水克哉, 岩本良裕, 古村溝, 兜金亮子, 糺治光, 宇田川貴生: 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—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, 1993
- 倉石平: オフENSEバスケットボール,

- ベースボール・マガジン社, 1995
- 倉石平：ディフェンシブバスケットボール, pp106-135, ベースボール・マガジン社, 1996
- 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
- 日本バスケットボール協会エンデバー委員会編：エンデバーのためのバスケットボールドリル, pp20-21, 大修館書店, 2004
- 萩田亮, 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
- 萩田亮, 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
- 萩田, 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33, 33-37, 1997
- 萩田亮, 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34, 23-29, 1998
- 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
- 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, p13, 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
- ウットゥン, 水谷豊ほか訳：バスケットボール勝利へのコーチング, 大修館書店, 1994