

〈研究ノート〉

OFFENSIVE BASKETBALL
— ARIZONA PASSING GAME OFFENSE PROGRAM —

オフENSIV・バスケットボール
— アリゾナ・パッシング・ゲーム・オフENS・プログラム —

内海知秀

はじめに

現在のバスケットボール界において、プレイヤーのオフENS能力は非常に高度になり、同時にプレイヤーの体格、スピード、パワー、俊敏性など、体力的にも向上して来ている。また、チームとしてのチームオフENSの組み立て、スタイルなど多種多彩であり、ゲームの高度化も図られている。このような中で、アメリカのコーチは自分自身の理論を生かし、選手またはチームとしての最大限の能力を引き出すオフENSを取り入れている。そして、アメリカではコーチの理論がそのチームスタイルとなって現れる。バスケットボールのオフENSでは、大きく2つの種類のオフENSスタイルに分類される。そのスタイルとは、1つは、システムを主体としたチームスタイルであり、もうひとつはフリーランス（柔軟性）を主体としたチームスタイルである。前者は、組織的なチームオフENSのスタイルで、コーチ自身が理論的に持っているシステムスタイルを自分たちのプレイヤーに最大限に効率よく発揮させるように対応させてチームを組み立てるようにしている。後者は、柔軟性を持たせた、いわゆるフリーランスを主体としたチームで、ある程度選手にプレイする判断を優先させ個人の能力においてオフENSを組み立てるようにしている。しかし、どちらのオフENSスタイルでも、バスケットボールにおいて成功を保証してくれる原理はないが、コーチが自分の哲学を持って最も良いと思われるチームスタイルを指導して行くことが、最終的にチームを勝利へと導く基盤となっていることには間違いはない。

今回、札幌大学留学研修制度により、アメリカ・アリゾナ州のアリゾナ大学に留学の機会を得て、アリゾナ大学バスケットボールコーチ、ルート・オルソンの基で研修すること

ができた。アリゾナ大学バスケットボールチームは、全米でも有数の強豪チームとして絶えずトップクラスの成績を収めているチームである。このチームのコーチ、ルート・オルソンのコーチングを知ることは、現在のアメリカバスケットボール界の情報を知る上でとても良い機会であった。

そこで、現在のアメリカ・バスケットボール界のオフENSEの主流として考えられているパッシング・ゲーム・オフENSEについて、アリゾナ大学が基本としているパッシング・ゲーム・オフENSEを紹介したい。

コーチ、ルート・オルソンのコーチング経歴と記録

アリゾナ大学コーチ、ルート・オルソンは高校コーチから1974年に大学のコーチに転向し、初年度はロングビーチ・ステイトのコーチとなり、24勝2敗の素晴らしい成績を残した。1975年には、ビッグ10カンファレンスのアイオワ大学のコーチに就任し、1975～1983年までの9年間でアイオワ大学を強豪チームに育て、1980年には全米大学選手権大会(NCAA)において、アイオワ大学が1955年にNCAAベスト4に入ってから以来、2度目のベスト4へ進出させた。

1984年に現在のパシフィック10カンファレンスのアリゾナ大学に就任した。

アリゾナ大学では、パシフィック10カンファレンス優勝を8回遂げている。また、1988年、1994年、1997年にはNCAAベスト4に進出し、1997年のシーズンにおいて、NCAAでチャンピオンに輝き、全米No1のチームとなった。

そして、数々の年間優秀コーチ賞もこれまでに獲得している。Western Region Coach of the Year 1回(1974)、National Coach of the Year 2回(1988, 1980)、Pacific-10 Coach of the Year 5回(1986, 1988, 1989, 1993, 1994)、Big-10 Coach of the Year 2回(1979, 1981)など、この他にも数々の素晴らしい賞を受賞している。

彼の大学コーチとしての1974～1998年までの記録は、ロング・ビーチ・ステイト24勝2敗(1年間)、アイオワ大学168勝90敗(9年間)、アリゾナ大学373勝113敗(15年間)、通算成績565勝205敗である。

また、コーチとしてのNCAAトーナメント記録は、出場回数：19回(全米第6位)、勝数：31勝(全米第7位)、連続出場：14年連続(全米第2位)など、全米大学バスケットボールのコーチとしての地位を築き上げた。

コーチ、ルート・オルソンはアメリカバスケットボール界で、指折りのトップレベルのコーチである。

以下、紹介するのはコーチ、ルート・オルソンがこれまでに創りあげた、パッシング・ゲーム・オフenseをまとめた「ARIZONA PASSING GAME OFFENSE」のブックレットである。

ARIZONA PASSING GAME OFFENSE アリゾナ・パッシング・ゲーム・オフense

BACKGROUND AND DEVELOPMENT OF THE OFFENSIVE PHILOSOPHY (オフense・フィロソフィーの背景と発展)

パッシング・ゲーム・オフenseは20年間以上我々のオフenseスタイルとして欠かせない部分のひとつである。このオフenseは、高校、短大、そして大学のレベルにおいて成功し立証されてきた。

私達は最初に、2人のインサイドプレイヤーと、インサイドがとても上手なウイングプレイヤーがいたので、アウトサイドからのプレイをあまり行わないインサイド・パッシング・ゲーム・オフenseを構成して使用した。最初の年において、私達は、1978～1979年のシーズンでビッグ10タイトルを争ったミシガン・ステイト大学（この年のNCAAチャンピオン）とパデュー大学に、このパッシング・ゲーム・オフenseを使い互角に闘うことができた。この年のパッシング・ゲーム・オフenseの成功の結果、私達は、1979～1980年のシーズンでは、3メン・パッシング・ゲームを常に使用し、パッシング・ゲーム・オフenseを明確にした。このパッシング・ゲーム・オフenseにより、勝利数を23勝（この時は、1シーズンでの最多勝利をあげアイオワ大学のレコードとなった）と大きく伸ばし、そして、アイオワ大学が初めてNCAAのファイナル4に進んだ1955～1956年シーズン以来のファイナル4進出を果たした。

このオフenseは、ランニングスタイルのプレイと同様に素晴らしい可能性を持っていた。セットポジションの中でオフenseの型として2人のガード、2人のフォワードそして1人のセンターという通常のプレイヤーを持たなくても、ファスト・ブレイクの場面から簡単なオフenseの流れを創り出すことをチームとして考え続けていた。

このパッシング・ゲーム・オフenseは事実、すべてのプレイヤーがポジションを気にしないで、ディフェンスに再編成させる機会を与えることなくオフenseを行なえることから、私達のオフenseに取り入れる強い動機となった。

ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF THE PASSING GAME (パッシング・ゲームの長所と短所)

パッシング・ゲーム・オフENSEのいくつかの長所を掲げると、

1. ボールの無いところでの動きをプレイヤーは覚える。
2. プレイヤーは、フロア上で、ボールから離れることを習得する。
3. 全てのプレイヤーに等しい得点のチャンスを与える。
4. バスケットボールの総体的な運動が発達する。
5. ゆっくりと時間をかけてオフENSEをする時に使用する。
6. ディフェンスのミスを利用して長所を生かし自由にオフENSEする。
7. チームオフENSEはチームワークを築き、チームのプライドを築くことができる。

短所は、

1. ディフェンスのバランスを欠く。
2. コーチが強く望むコントロールはできない。
3. 1人の優秀な能力を持ったプレイヤーが必ずしも有利とは限らない。
4. 限られたプレイヤーの技術を相手に隠すことは容易ではない。

このパッシング・ゲームで、成功した経験のあるコーチ、ディーン・スミス、エディー・サットン、ジェリー・ターカニアン、ジョン・トンプソン、ボビー・ナイト、すべての人たちは短所よりはるかに優る長所を信じてこのオフENSEを使用した。

TERMS (専門用語)

パッシング・ゲームを理解させ発展させるためには、以下の専門用語を理解することが必要である。

1. Baseline Exchange — 2人のプレイヤーは、フリースローラインを横切って交差し、て動く (図-1)。
2. V-Cut — プレイヤーは、自分がカットしようとする反対の方向に2, 3歩動き、それからカットする (図-2)。
3. Screen away — パスをしたプレイヤーは、ボールから離れて味方のディフェンスにスクリーンをセットするために動く (図-3)。

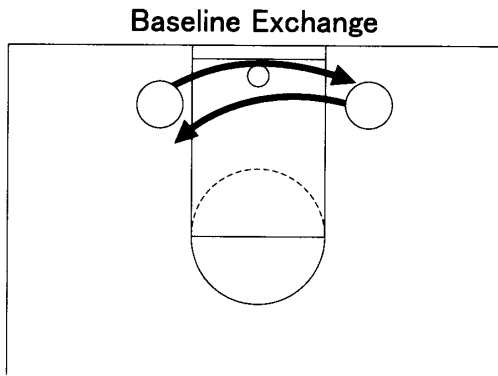


図-1

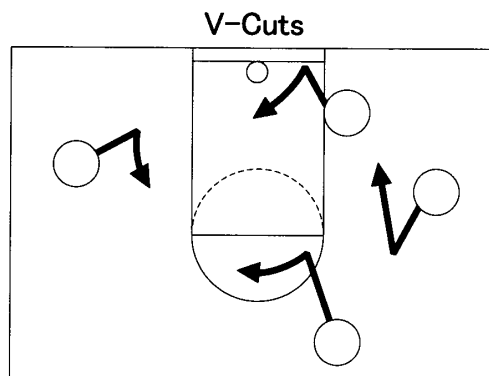


図-2

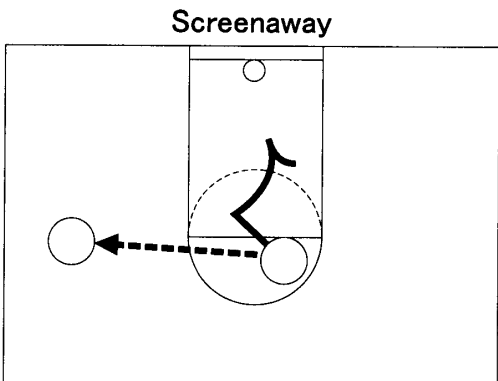


図-3

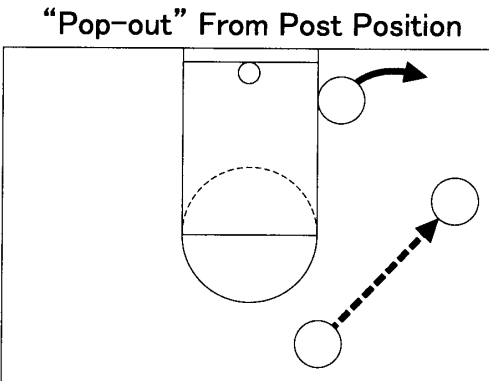


図-4

4. Pop-out — ローポスト・ポジションから外へ出てボールをもらう (図-4)。
5. Post-across — ボールサイドのローポスト・プレイヤーは、逆のローポスト・プレイヤーにスクリーンをかけたに動く (図-5-A)。
Post-back screen — ポストマンは、ステップ・アウトして外側のプレイヤーのディフェンスにバック・スクリーンをかける (図-5-B)。
6. Screen and go cut — スクリーナーは、ディフェンスがスイッチしたら2人のディフェンスの間を割ってバスケットにカットする (図-6)。
7. Curl cut — スクリーンから、角度を変えて巻き込むように、バスケットの方向へ鋭くカットする (図-7)。
8. Screening angle — スクリーナーは、カッターがボールをもらおうとする場所に対して、常に自分の背中中の角度を決めてしっかりとスクリーンをかける (図-8)。
9. Jab-and-go (Give-and-go) — パッサーは、パスを出したらボールから離れるようにス

Post Across

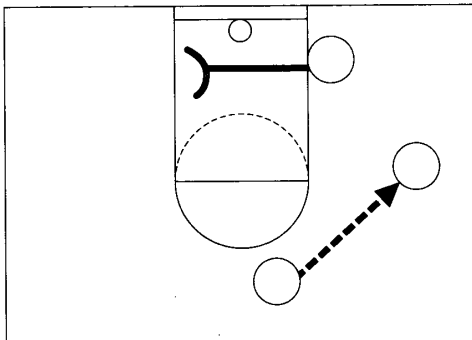


図-5-A

Post Backscreen

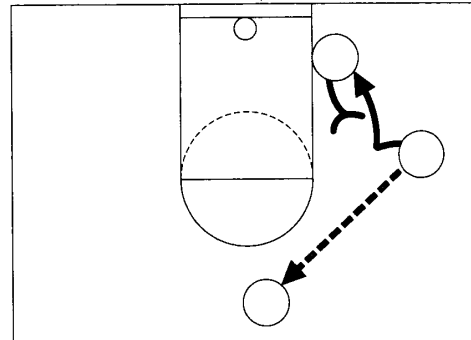


図-5-B

Screen & Go

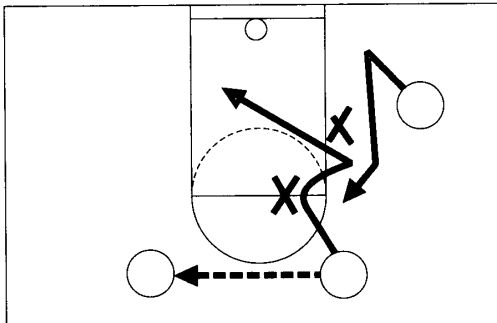


図-6

Curl Cut

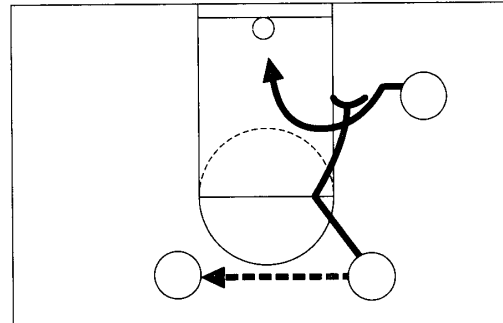


図-7

Screening Angle

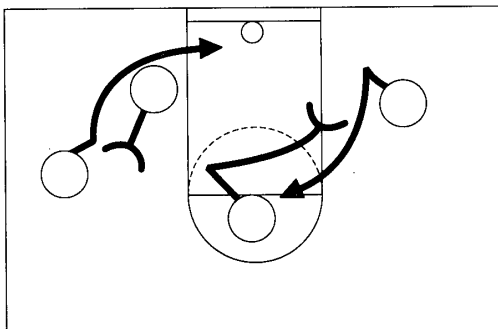


図-8

Jab & Go (Give & Go)

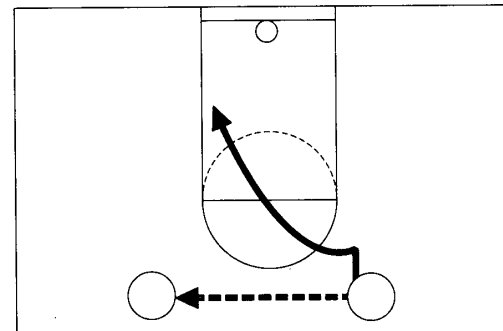


図-9

テップを踏み、それからバスケットに鋭くカットする (図-9)。

以上のような基本的なパッシング・ゲームに必要な専門用語を理解しておくことは、パッシング・ゲームを理解し組み立てていく上では非常に大切なことである。

また、このような基本的プレーを十分に練習に取り入れて、プレーヤーが即座に対応で

きるように日頃からの練習を組み立てていく必要がある。

RULES FOR PERIMETER PLAYER (外側のプレイヤーのルール)

1. プレイヤーは、ボールをもらった直に、トリプル・スレット・ポジション（シュート、パス、ドリブルができる姿勢）をとる。
2. プレイヤーは、3秒ボールを持って、1) シュートかドライブ 2) インサイドへパス 3) 外側へのパス、のいずれかのプレーをする。
3. パッサーがパスを出したら1, 2歩ステップを踏んでギブ・アンド・ゴー・カットをする。もし、このカットでノーマークにならなければ、パッサーは、ボールの近い方の足を使い方向を変える。そして、通常のスクリーンの角度のルールに従ってスクリーナーになる。
4. もし、スクリーンをセットしに動いた時に、スクリーナーのディフェンスがスイッチするのが見えたら、スクリーン・アンド・ゴー・カットをする。
5. カッターは、決してディフェンスが先行しているポジションに動いてはならない。もし、このようなことが起こったら、カッターは、バスケットにカットするか、ボールから離れた場所のチームメイトにスクリーンするために動くようにする。
6. プレイヤーは、Vカットしてスクリーンをうまく利用してレシーブしなければならない。ここでの重要なことは、スクリーナーがカッターに対してスクリーンをかけてやるのではなく、カッターがスクリーンを利用してカットする。

*— パッシング・ゲームを創りあげて行くには、はっきりとしたルールをプレイヤーに理解させて創りあげて行く必要がある。ここでのルールは、ボールを持っているプレイヤーのルールと、ボールをパスした時のプレイヤーのルール、というような分類はされてない。そこで、これらの分類を整理してみると、ボールを持っているプレイヤーのルールとしては、1, 2ということになり、ボールをパスした時のプレイヤーのルールとしては、3, 4, 5, 6ということになる。そして、パッシング・ゲームを教えるにあたり、もうひとつ大事な動きのルールを述べたい。それは、ボールを持っていないプレイヤーのルール、ということをごここで追加したいと思う。このボールを持っていないプレイヤーのルールは、パッシングゲームではとても重要になる。上記のプレイヤーのルールでは、このことは3, 4, 5, 6のなかに含まれているが、もう少し詳しく説明したい。

では、パッシング・ゲームでのボールを持っていないプレイヤーのルールとは、

1. 同じ場所に2秒いてはならない。そして、動きを止めないようにして、ボールから離れた味方のプレイヤーにスクリーンに行くようにする。
2. パスを受けようとした時に、ディフェンスにディナイ（オフェンス側にボールを持たせないようにディフェンスすること）されてボールを受けることができなければ、バスケットにバックカットする。
3. ポストマンのためにハイポストの場所は空けておくようにする。ただし、自分がハイポストプレイヤーのスクリーンを利用してシュートに持って行く時は、ポスト付近を利用してよい。

以上のボールを持っていないプレイヤーのルールを外側のプレイヤーのルールに付け加えたい。—*

次に、ポストマンのルールについて説明をしますが、ポストマンのルールについては、FOUR MAN PASSING GAME (4 PERIMETER AND 1 POST), INSIDE THREE MAN GAME の項目の中でポストマンのルールが紹介されているので、その項目の中で紹介する。

TEACHING THE PASSING GAME (パッシング・ゲームの教え方)

パッシング・ゲームを教えるにあたっての最初の段階は、ボールを受ける技術を教えることである。重要なポイントとしては、Vカット、スラストステップ、ターゲットハンドである。スラストステップは、足を大きく開き、内側の腰に相手を捕らえるようにし、ディフェンスの足を封じ込めるようにする。同時にボールがディフェンスに取られないように、パスするプレイヤーへの目標に外側の手を使用する。ボールを受けたら、フロントターンしてバスケットに正対し、トリプル・スレット・ポジションをとるようにする。

第2段階では、スクリーナーとカッターの関係について教える。重要な点は、カッターに対しスクリーナーが、正しいスクリーンの角度を作るようにすることである。カッターの重要なポイントは、ディフェンスに対して自分がカットする方向と反対方向にVカットしてからスクリーンを利用してカットする。そして、カッターは、スクリーンを利用して通る時に、スクリーナーの肩と接触するようにカットしなければならない。

第3段階は、ディフェンスのスイッチに対して対応することである。スイッチ・ディフェ

ンスに対しては、スクリーナーは、カッターに近づいた時に、2人のディフェンスの間をすり抜けてバスケットにカットする。次にカッターは、スクリーナーがバスケットにカットしたら、ボールを受けるためにボールに対してカットする（図-10）。

もし、スクリーナーがスイッチに対して予期できなかった時は、カッターは、スイッチしたディフェンスを見たらスクリーナーの後ろからバスケットにカットする。この時に、ディフェンスは、バスケットにカットしたプレイヤーに着いていくので、スクリーナーは、ボールに対してステップバックしてボールをもらうようにする（図-11）。

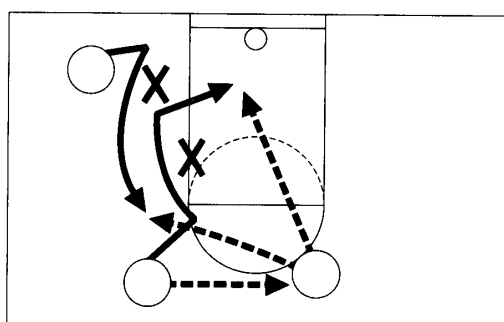


図-10

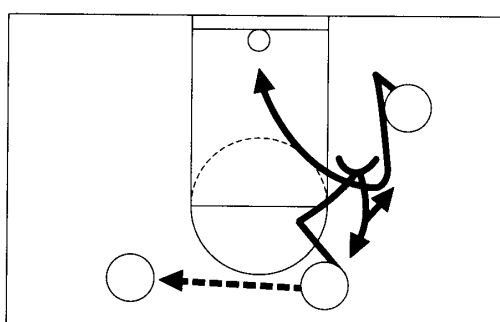


図-11

*— パッシング・ゲームを発展させて行くうえでは、上記のような場面を常に想定して練習計画に取り入れ、毎日の練習に実践的な分解練習を取り入れることが必要である。このような基本技術は、プレイヤーのバスケットボールの様々な技術を向上させるものである。そして、分解練習の2対2、3対3、4対4を行い、そして5対5と進んでいくようにする。しかし、プレイヤーには最初の段階で5対5の基本的な体系を理論づけて説明し、コートの上で全体的な概念を説明する必要がある。このことは、プレイヤーに対して、分解練習時の重要な知識として必要になってくるからである。

5人の基本的な体系をどのようにして構成していくかは、そのチームのプレイヤーに依存している。アウトサイドの優れたプレイヤーを中心に構成するのか、インサイドの優れたプレイヤーを中心に構成するのかは、そのチームによって違って来る。自分たちのチームをどのようなオフENSイブ体系にするのかを決定する必要がある。—*

THE 5 MAN PASSING GAME (5人のパッシング・ゲーム)

このオフenseは、ポストマン・プレイヤーがチームにいない時に、このオフenseはとても良いオフenseである。このオフenseは、5人が外でポジションを取り、中央を空けておき、全てのプレイヤーがバスケットにカットできる機会を与えるように計画されている(図-12)。プレイヤーは、バスケットに対して正対してボールを扱うため、15フィートからのシュート、左右からのドライブイン、またフリーになっているプレイヤーに正確に鋭いパスができるような能力を持たなければならない。

オフenseは、ダウン・スクリーン、クロス・スクリーン、バック・スクリーンを使用しながらオフenseすべきである(図-13, 14, 15)。基本になる簡単なルールの概要は、ボールを持たない4人のプレイヤーは常に動いていなければならない。またボールを持ったプレイヤーは、3秒以上ボールを持ち続けてはいけない。ということを特に強調して教

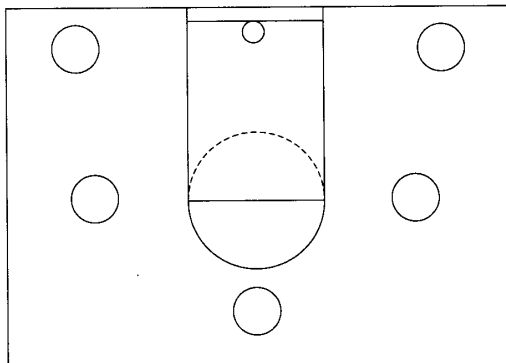


図-12

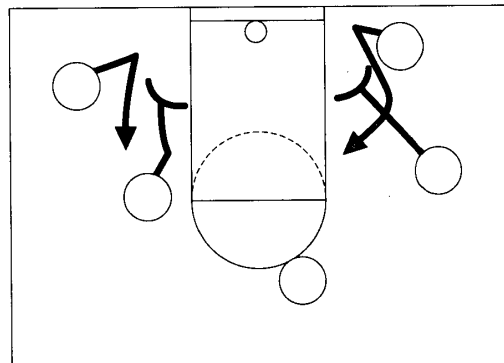


図-13

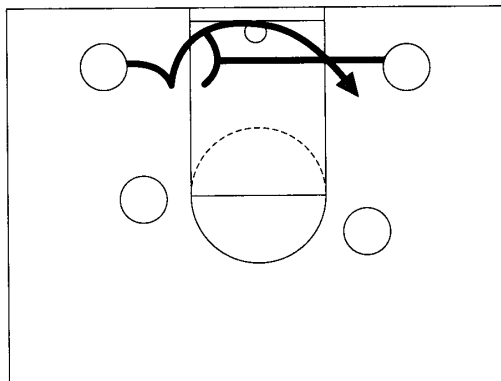


図-14

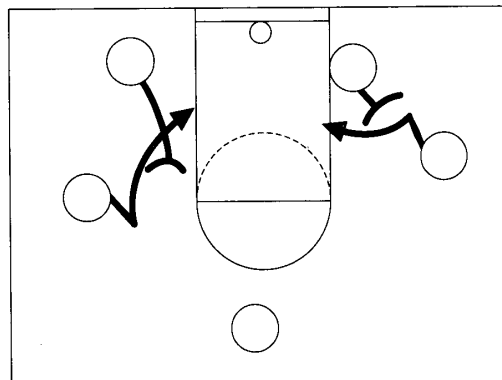


図-15

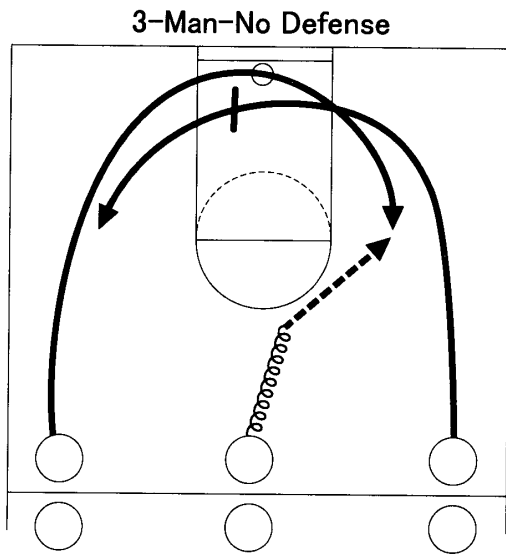


図-16

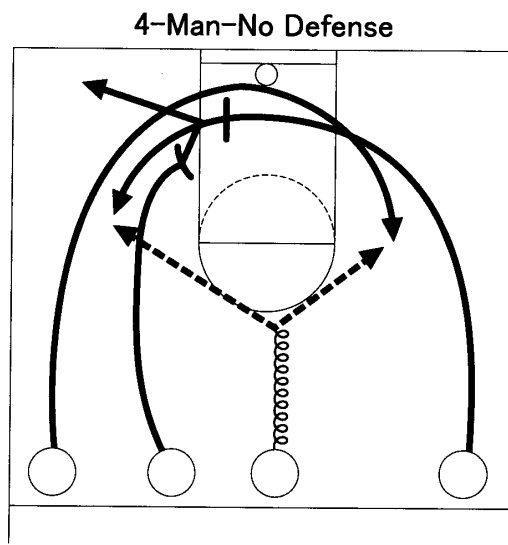


図-17

えなければならない。

私達は、最初にハーフコートで3人のプレイヤーに対して、ディフェンスをつけないで、このオフェンスを教える(図-16)。コーチは、プレイヤーに対して、ギブ・アンド・ゴー、スクリーン・アウェイ、スクリーン・アンド・ゴー・カットなどの動きを行うように指示しプレイさせる。その他の用語として、この時点で、Vカット、スクリーン・アングル、バック・カット、バック・スクリーン、カール・カットという用語を教えなければならない。私達は、この3人のドリルをプレイヤーが熟知して、連続的に

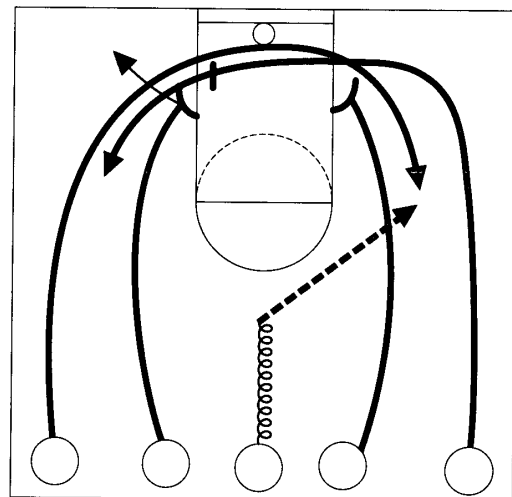


図-18

プレイできるまで継続して行うようにしている。この連続性では、正確なパスを数回パスした後にシュートに持っていくようにプレイヤーに要求し発展させるようにしている。

次の段階の動きとして教えるのは、ハーフコートで同じようにディフェンスをつけないで4人でプレイさせることを教える(図-17)。この動きでは、ベースラインの場所でウイングマンとポイントマンを一緒に組み合わせてプレイさせる。アウトサイドのプレイヤーは、ボールに対して走って来たウイングマンまたは最後のプレイヤーに最初にプレイさせる。一度ウイング・プレイヤーは、ポストマン(4番目)のプレイヤーとプレイする。

5番目のオフェンス・プレイヤーは、4番目のプレイヤーと逆のベースラインのロー・ポストに素早く位置させる。このことは、何も新しい発想をするのではなく、5番目のプレイヤーをオフェンスに付け加えただけのものである（図-18）。

一度、基本的な専門用語と連続性を教えたら、直ちにディフェンスを付けてプレイさせるようにする。その理由として、このオフェンスは、反応オフェンスである。従って、オフェンスプレイヤーは、ディフェンスを読んで反応しなければならないため、いろいろな場面を創り出しオフェンスに反応させるようにする。

ADDING THE DEFENSE (ディフェンスを付ける)

私達は、最初にオフェンスプレイヤー2人に対して1人のディフェンスプレイヤーを付けて始める（図-19）。オフェンスプレイヤーの1人は、コーチにパスした後にギブ・アンド・ゴー・カットし、そしてボールから離れてスクリーンに行く。カッターは、スクリーナーがスクリーンをセットしたら、自分が動く反対方向にVカットしてからスクリーンを利用して動く。この動きのポイントは、ディフェンスを「読む」ということを特に強調させることである。スクリーナーの最初のポイントは、カッターの最初のステップが、カットしようとする逆方向に動いていることを知ることで、カッターの動きによって最初の方向を「読む」ことである。これは、カッターに対してスクリーナーが正確なスクリーンの角度を創ることを可能にするからである。スクリーナーはまた、もしカッターがバック・ドアーで動いたら、ボールに対してステップ・バックしなければならない（図-20）。カッターは、ディフェンスをできるだけ困難にさせるような動きをする。例えば、もしカッターがVカットして、それにディフェンスが付いてこなかったら、ディフェンスの後ろをカットしてボールをもらうようにすべきである。そしてカッターがスクリーンを使って出てくる時に、ディフェンスとスクリーナーの関係を知っておかなければならない。もし、ディフェンスがスクリーナーの後ろを通過してディフェンスしてきたら、カッターは、フレイア・アウトしてジャンプシュートを狙うようにする。もし、ディフェンスがカッターとスクリーナーの間をディフェンスしてきたら、その時は、バスケットにカール・カットする。スクリーナーは、カッターがカール・カットまたはバック・カットのいずれかの動きをした時には、その瞬間、素早くボールへ反応してステップバックする。

いったん2対1の正しいテクニックと反応が出来たら、2対2へと進み2人のディフェンスに対しても同じ様に反応するよう要求する（図-21）。

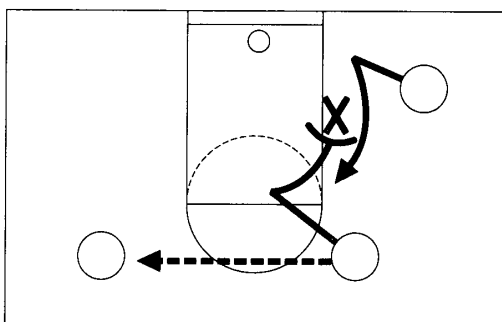


図-19

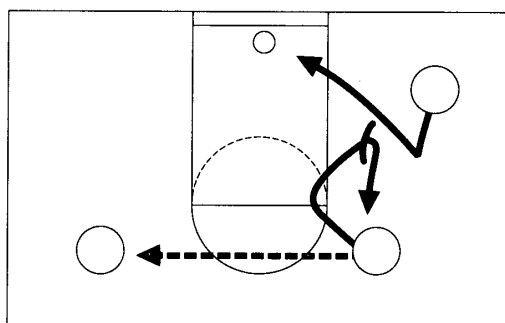


図-20

2対2から、ハーフコート3対3に進むようにする(図-22)。そして、4対4、やがては5対5と順序よく理解しやすいように教える。

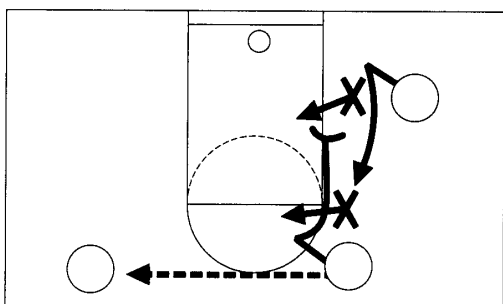


図-21

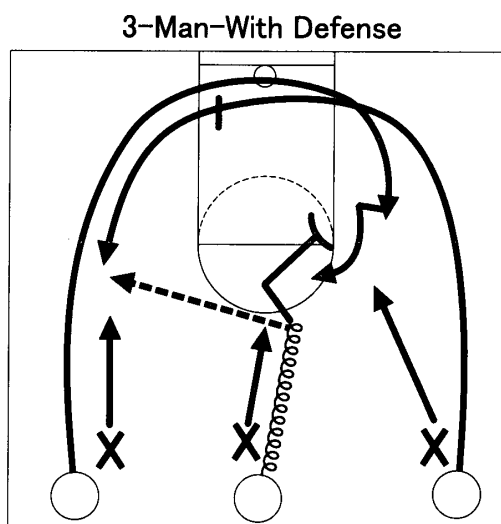


図-22

3対3、4対4、5対5、とそれぞれ段階的に進めていく中で、オフェンスに一定の制限を与えるようにしている。いくつかの制限の指示は、

1. ドリブルを禁止し、シュートはレイアップ以外のシュートをする。
2. シュートしようとする前に、いくつかの正確なパスをする。
3. プレイヤーは、正確なシュートを打たなければならない。
4. 明確な種類のカットをし、シューターがノーマークにならなければいけない。
5. 明確な種類のシュートを打つようにしなければならない。

オフェンスを教える上で、いろいろな制限を与えることによってプレイヤーの自己訓練

になり、このオフェンスを成功させるためには必須のものである。このオフェンスが、ある程度確実に向上したら、ディフェンスに、ミス・シュートやターン・オーバーに対して、ファスト・ブレイクを出すように指示する。この段階から、ほとんどハーフコートを利用せず、ディフェンスにトランジションの機会を与えるようにしている。このことは、ファスト・ブレイクに対してディフェンスのバランスをチェックさせる機会を与えるためである。

次の発展段階では、コート上での攻防の切り替えの関係について照会する。この攻防の切り替えは、オフェンスチームに、ターン・オーバーやシュート（ミス・シュート、シュート・イン）した後の守りを行わせるためである。オフェンスチームが、ディフェンスした後は、また、もう一度オフェンスチームが同じようにトランジションを行うようにする。その後は、ひとつのチームが何得点かするまで、プレイを続けさせるようにする。（通常は3、4、5点）これは、ゲームの流れを止めずにプレイさせ、一連のプレイが終わった後に修正する機会を持つようにしているためである。

FOUR MAN PASSING GAME (4 Perimeter & 1 Post)

4人のパッシング・ゲーム（アウトサイド・プレイヤー4人とポスト・プレイヤー1人）

4人のパッシングゲームでは、フロント（ガードポジション）を1人または2人から始めるようにする（図-23、24）。このオフェンスの外側のプレイヤーの基本的なルールは、5人のパッシングゲームのルールを適用する。唯一異なるところは、インサイドプレイヤーを置くことである。

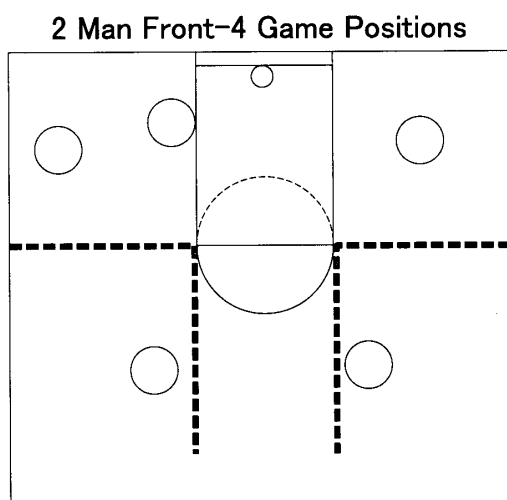


図-23

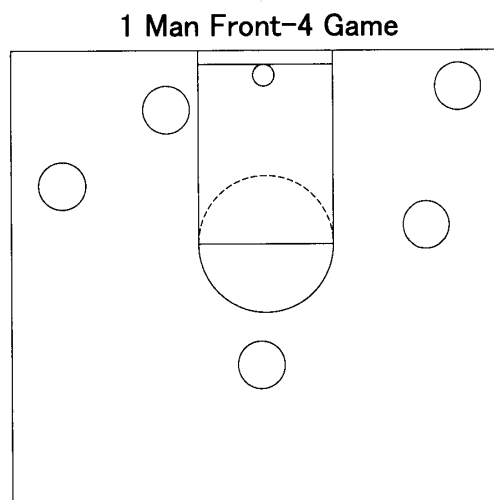


図-24

インサイドプレイヤー（ポストマン）のルールについては、以下の通りである。

1. ほとんどの時間帯で、ボールと反対側のポストポジションに位置する。
2. ポストマンは、ガードからフォワード、またはポイントガードからウィングへのパスに対してコートサイドを変えるようにする。その時ポストマンは、Vカットして外側のプレイヤーからインサイドへのパスを受けるために、ボールの方へ激しく踏み出すようにする（図-25）。
3. もし、ポストマンがボールサイドに来てしまったら、ポストマンは、ボールが戻されるまで自分のポジションを動かさないように、そして、パスしたプレイヤーにバックスクリーンをかけるためにステップ・アウトすべきである（図-26）。

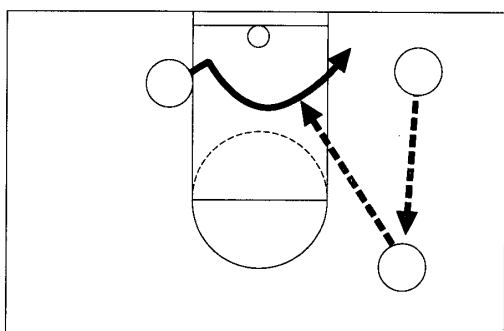


図-25

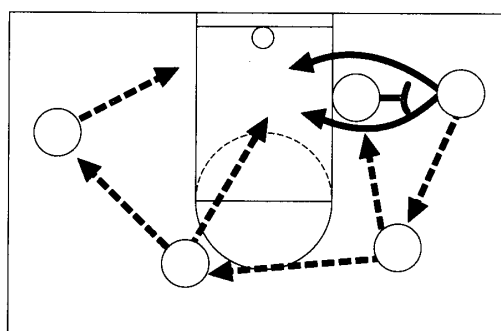


図-26

4. もし、外側のプレイヤーがドリブルでフリースロー・レーンを通ってポストマンに向かって来たら、ポストマンはバック・カットする（図-27）。また、ポストマンから遠ざかるようなドリブルに対しては、ステップ・アップする（図-28）。どちらの場合でも、ポストマンは鋭く速いパスを予想し手を上げていなければならない。

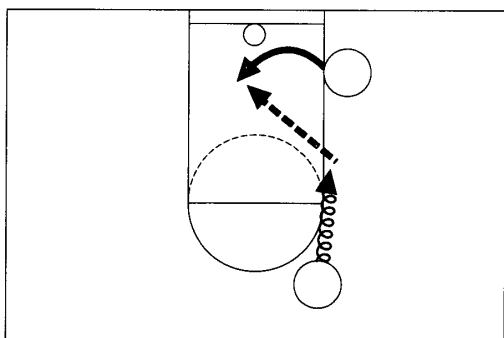


図-27

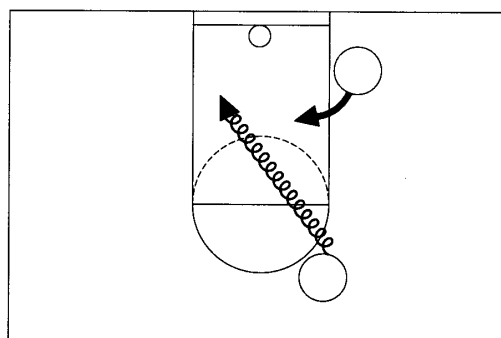


図-28

5. いつでもボールから離れていることによって、シュート時には、シュートを予測してディフェンスの前に動き、コート上でベストなリバウンド・ポジションを確実に取ることを覚えなければならない (図-29)。

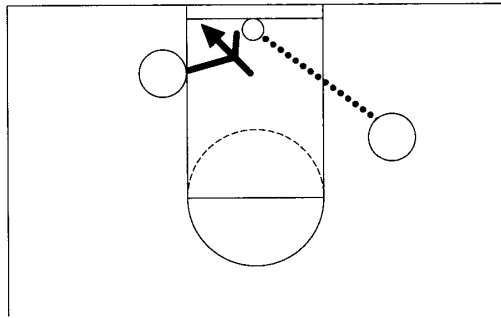


図-29

6. ポストマンは、すべての外側のプレイヤーに対して、自分自身をスクリーナーとして利用させるために動く。ポストマンは、自分自身がスクリーナーとして利用できるということをチームメイトに知らせるために、プレイヤーの名前を呼んだり、手で合図してコミュニケーションをとる。

INSIDE THREE MAN GAME (インサイドの3メンゲーム)

この3メンゲームは、チームに3人のインサイドプレイヤーがいる時や、インサイドとアウトサイドのどちらのプレイにおいても優れたプレイヤーがいる時に、このオフenseは、とても素晴らしいオフenseである。

私達が最初にこのオフenseを使用した時は、私達のチームに2人のインサイドプレイヤーがいて、この2人にはアウトサイドからのプレイは望まなかった。そして、数人のウイングプレイヤーにとってもインサイドの上手なプレイヤーがいた。このオフenseを最初に使用した1978~1979年には、当時NCAAで優勝したミシガン・ステイト大学やビッグ10で優勝したパデュー大学に互角に闘った。この年、このオフenseで私達は成功した。1979~1980では、ほとんどのゲームで3メンゲームを使用して、このオフenseを確実なものにした。このオフenseの採用で、アイオワ大学はほとんどのゲームで勝利をおさめ最多勝利(23勝)と伸ばし、アイオワ大学として1955~1956年以来、私自身としては大学での最初のファイナル4進出を決めた。

このoffenseでは、2人のインサイドプレイヤーに、インサイドプレイもこなせる外側のプレイヤーを1人使い、いくつかの違った動きを組み合わせた。例えば、2人のウイングマンをアウトサイドに置き、ポイントガードをインサイドでプレイさせ相手のディフェンスにトラブルを起こさせるようにした。また、どちらか一方のウイングプレイヤーが相手のプレイヤーよりインサイドプレイで有利であれば、ポストマンとともにインサイドでプレイさせるようにした。

3メンゲームの基本的なポジションは、図30に示してある(図-30)。通常のポジションからの変化では、もし、 mismatchやディフェンダーがファウルトラブルの場合など自分達が有利な場合は、1人のローポストマンと2人のハイポストマンのポジションを取るようになる(図-31)。

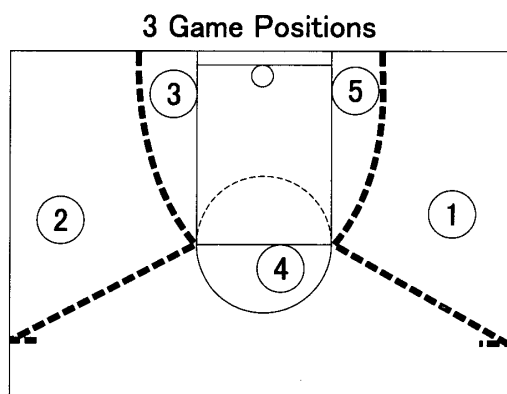


図-30

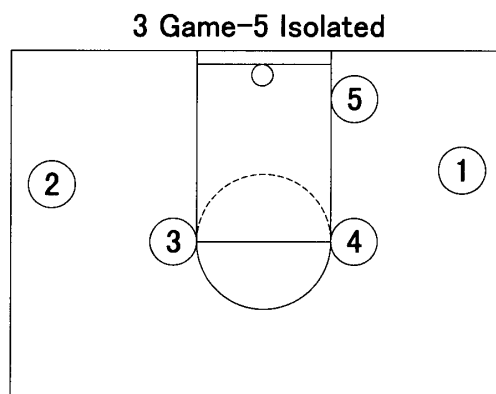


図-31

このoffenseにおけるルールは、外側の2人のプレイヤーはフリースロー・ラインからハッシュ・マーク、そしてベースラインへ下がった延長上の間で動くようにする。ハイポストの場所は、インサイドプレイヤーがプレイする場所である。ボールは通常ハイポストを經由して逆サイドへボールを展開する(図-32)。けれども、もし、ウィークサイドからディフェンスがよってきたらクロスコートにパスを投げるようにする。ボールと逆のポストマンは、ディフェンスがオーバー・ザ・トップ・パスを防ごうとフリースロー・ラインの中に位置を取ったディフェンスの外側にスクリーンをかけるようにする(図-33)。私達は、事実ゾーンディフェンスの戦術的展開として、このクロスコートパスを使ううえでは、このスクリーンはとても有効である。いつでもオーバー・ザ・トップ・パスを受けた外側のプレイヤーは、素早くシュートを狙う、ポストマンに対してインサイドパスを狙う、シュートフェイクからドリブルで間を割って攻めるようにする。

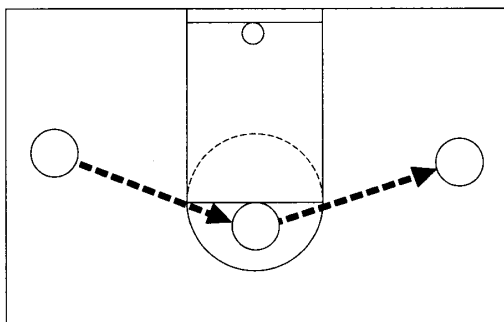


図-32

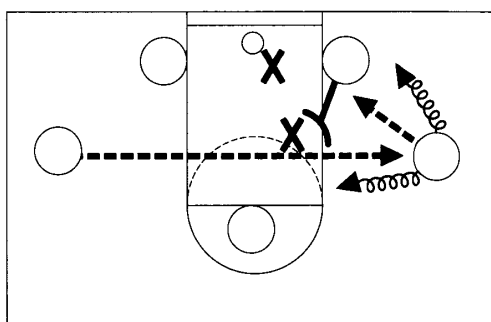


図-33

4メンゲーム、5メンゲーム、そして3メン・インサイドゲームを追加して、パッシング・ゲームの基本ルールをまとめてみると、

1. ボールを受けたら、バスケットに正対しなさい。トリプル・スレット・ポジションを構える（これは、ハイポストと外側のプレイヤーに適用するが、ローポストのプレイヤーには適用しない）。ハイポストプレイヤーは、2人のローポスト・プレイヤー同士のスクリーンにおいて、スクリーナーとカッターの両方を確認するまでボールを持っていなければならない。もし、どちらも空いていなければ、ウイングマンにパスを出す。
2. ボールをパスした後の外側のプレイヤーは、最初にギブ・アンド・ゴー・カットをする。もし、カットができない時や、他のプレイヤーがすでにローポスト・ポジションをふさいでいるような時は、ボールから離れたところにスクリーンに行く。
3. もし、ボールサイドにローポスト・プレイヤーがいたら、鋭くポストアップする。そして、もしパスが来なかったら反対側のローポスト・プレイヤーに対してスクリーンに行くか、少ないケースではあるがハイポストのプレイヤーにバックスクリーンに行くようにする。いったんスクリーンをかけ終わったら、レーンの外に出てボールを待ち受けるか、自分に対して味方のプレイヤーがスクリーンをセットしにくるかをよく見る。
4. もし、ローポスト・プレイヤーがスクリーンからハイポストにカットしてそこでボールをもらえなければ、オープンエリアにバックカットするかもう一度スクリーンに行く。
5. もし、ローポスト・プレイヤーにボールがパスされたら、ハイポスト・プレイヤーは逆のローポスト・プレイヤーにスクリーンに行く。これにより、もう1人のインサイド・プレイヤーがより良いリバウンドポジションのチャンスを獲得することができる。
6. もし、外側のプレイヤーのディフェンスがインサイド・プレイヤーにヘルプに下がったら、外側のプレイヤーはインサイド・プレイヤーからパスをもらうように空いているところに移動する。

7. 外側のプレイヤーは、もしパスするところがなければドリブルを使う。
8. ハイポスト・プレイヤーは、好機会があったら外側のプレイヤーにスクリーンをセットするために外へ出るようにする。
9. プレイヤーがボールを廻すことによって、結果的にスクリーンを2回することがある。このスクリーンのタイプとしては、1人は基本的なスクリーンで、もう1人がスクリーンからもう一度スクリーナーになる型である。

PRE-SET INTO THE 3, 4 or 5 GAME (3, 4, 5 メンゲームのプリ・セット)

私達は、ファスト・ブレイクをディフェンスに阻止されるまで、絶えず狙うようにしている。ポイントとしては、ファスト・ブレイクを止められた時点で直ちにプリ・セット・オフェンス（あらかじめ用意してあるセット・オフェンス）に入る。そして、ゾーンであろうとどんな種類のパッシング・ゲーム・オフェンスであろうと、私達のセット・オフェンスにスムーズに入って行くようにする。

私達のプリ・セットの基本は、私達のプレイヤーに合うように毎年変えているが、ボールを奪ったら、どちらかのウイング・プレイヤーが前を走る必要がある。ウイング・プレイヤーのポイントとして、ベースラインとフリースローラインの延長線上の中間でボールを受けようとする。私達はボールをベースライン（エンド・ライン）に進めない理由として、味方のローポスト・プレイヤーとハイポスト・プレイヤーの両方に良いパスができる角度を創りたいからである。私達は、このパス角度のベストポジションは、ボールを運んで来たコート側のベースラインとフリースローラインの延長上の「中間地点」であると思っている（図-34）。いったん、ウイングがその中間地点でボールをもらったなら、ポストマン⑤は、フリースローラインを鋭くカットしローポストでスクリーンをセットする。そして、もう1人のポストマン④は、ボールサイドのハイポストに走ってくる。反対側のウイング・マン②は、3メンゲーム、4メンゲーム、5メンゲームであろうとなかろうと、色々なカットを試みてもよい。図 35, 36, 37, 38, 39, 40 のようなオフェンスを私達は行っている。

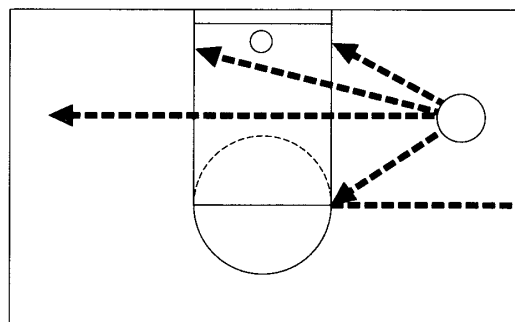


図-34

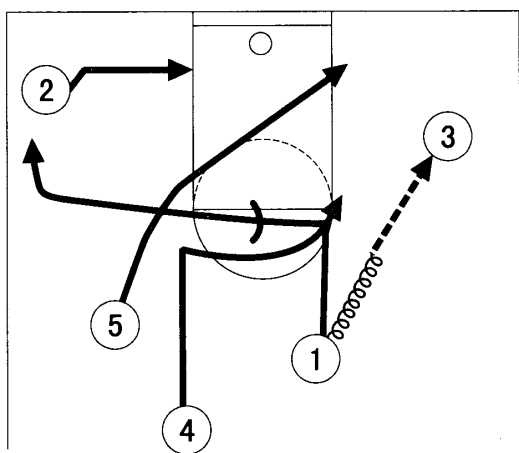


图-35

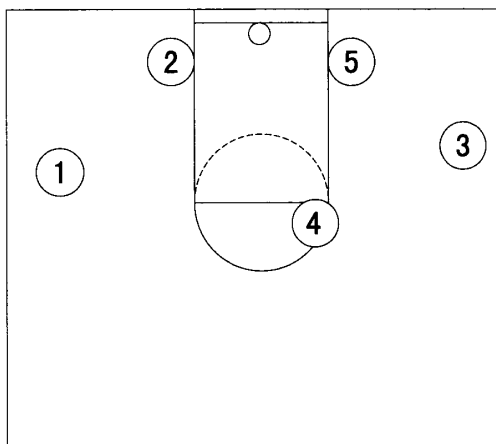


图-36

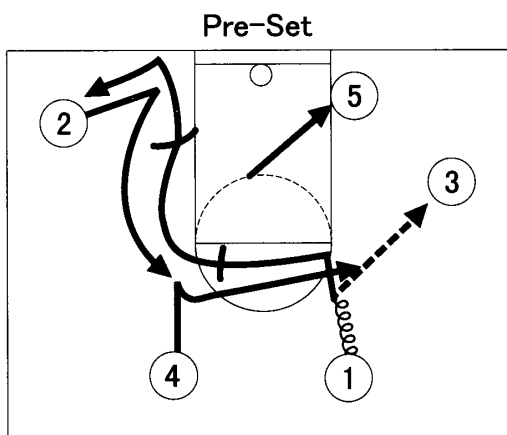


图-37

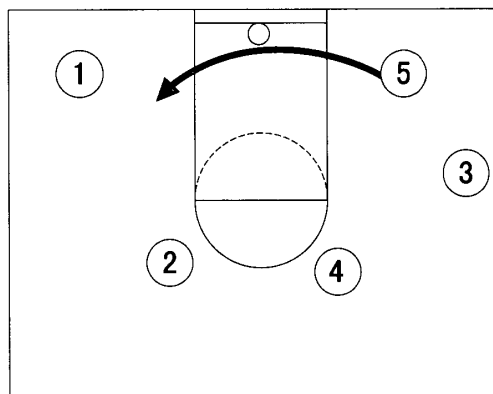


图-38

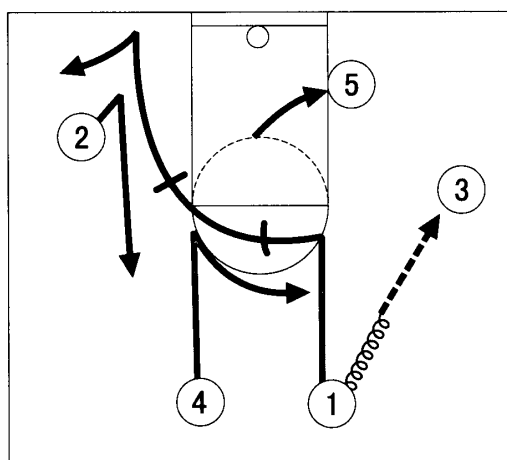


图-39

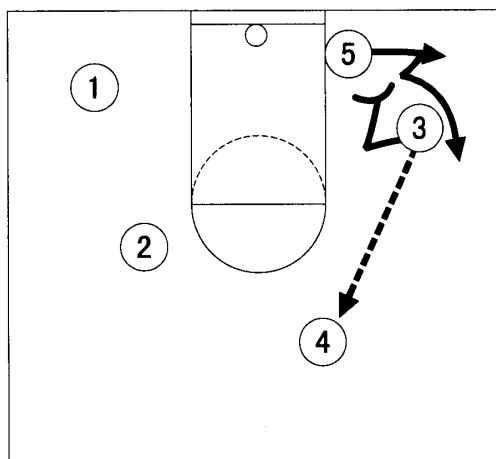


图-40

DOUBLE STACK SET (ダブル・スタック・セット)

私達のマンツーマン・セット・オフェンスのひとつは、ダブル・スタック・ポジションから始めるセット・オフェンスである。スタックは、それぞれのフリースロー・レーン・サイドのブロックに位置を取り、ロー・マン②③（下に位置するプレイヤー）とスクリーナー④⑤とともにスタックをセットする（図-41）。

私達は、ポイントガードがボールを持って来るまでスタックをスタック・ポジションに留めて置き、ポイントガードが、コート中央からどちらか一方のサイドにボールを運んで来ることによってボールサイドが決まってくる（図-42）。いったんボールサイドが決まったら、ボールサイドのロー・マン③は、自分がカットしようとする反対の方向にステップを踏みそれから出て行くようにする。これは、スクリーンの角度を利用して出て行くことをスクリーナー⑤に伝えるためである。

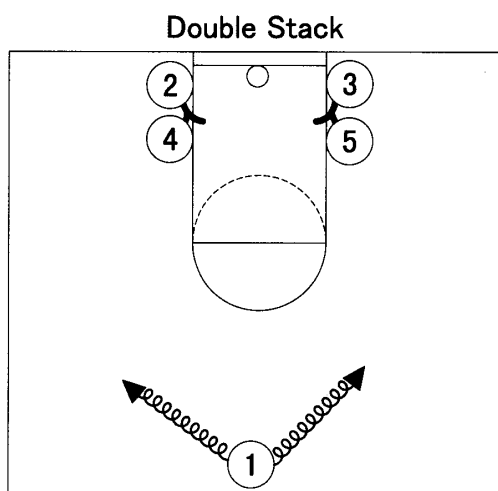


図-41

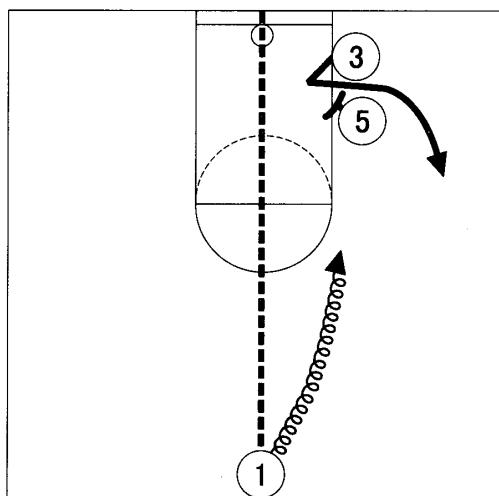


図-42

ボールサイドのカッターは、4種類の違ったカットを選ぶことができる。それは、以下の通りである。

1. Baseline Exchange (ベースライン・エクスチェンジ)

ベースライン・エクスチェンジとは、2人のウイングマン②と③が合図してコートのサイドを変えることを意味する。この合図のキーワードは、名前、目を合わせる、あ

るいは、プレイヤーたち同士が感じるどんなことでもコミュニケーションとしては有効的である。この戦術的展開においては、ボールサイドのウイングマン③はスクリーナーになり、そして反対のサイドのウイングマン②がカッターになる（図-43）。

2. Wing Cut (ウイング・カット)

ウイング・カットは、ウイングでリードパスをもらうためのカットである。このカットは、オフェンスではポイントガード①からウイングマン③にパスされることによっ

て始まる。パッシング・ゲームを行っている時、ウイング・ポジションからは相手の様々なポジションを破ることができる(図-44)。私達が選ぶとしたら、自分達のプレイヤーに合ったいくつかの攻撃の中からどれかひとつを選びオフェンスするようにしている。例えば、1979~80年には、私達は、UCLA ハイポストカットを基本としたカットから入り、様々なセット・プレイをうまくプレイすることができた。このセット・プレイで、プレイヤーの様々な個人能力を利用することができた（図-45）。

Baseline Exchange

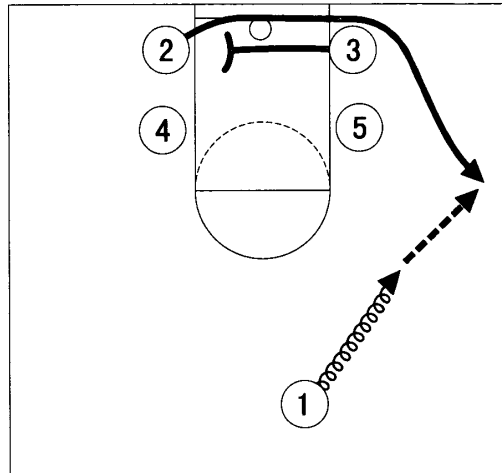


図-43

Wing Cut

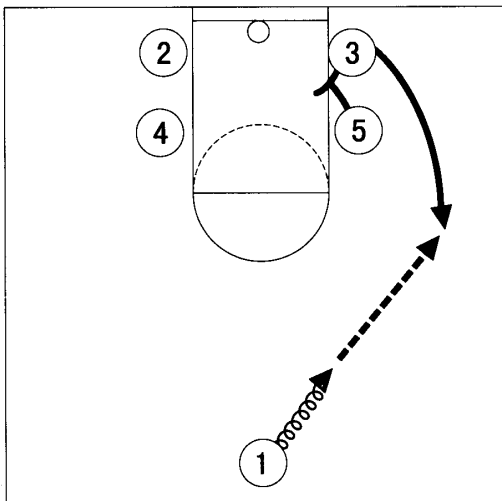


図-44

UCLA Hi-Post from Stack

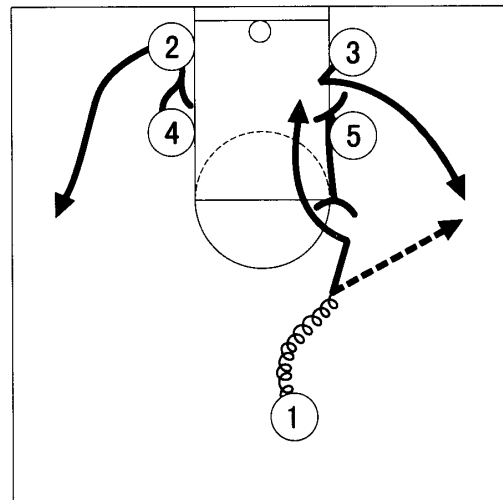


図-45

3. The Curl Cut (カール・カット)

カール・カットは、エントリーパスに対してボールを持たせないように、リードパスに対し激しくプレッシャーをかけてしてきた時必ず使用する。カッターのルールは、もし、カッター③とスクリーナー⑤の間にディフェンスが圧力をかけて進行を妨げた場合、カッター③はスクリーナー⑤の前をカットしてレーンの中へ「カール」する(図-46)。この場面でのスクリーナー⑤のルールは、スクリーナー⑤のディフェンスがカール・カットしたプレイヤー③に対してスイッチした場合は、素早くボールに対して動くようにする(図-47)。もし、カッター③がカットして空いていなければ、そのままもう一方のサイドにカットして行き、反対側のポストマン④に対してレーンのところでスクリーンをセットする。ポストマン④は、ハイポストにカットして、そして、私達の3メンゲームを行う(図-48, 49)。

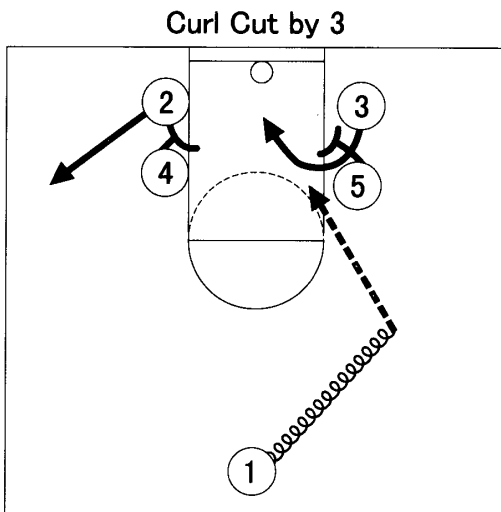


図-46

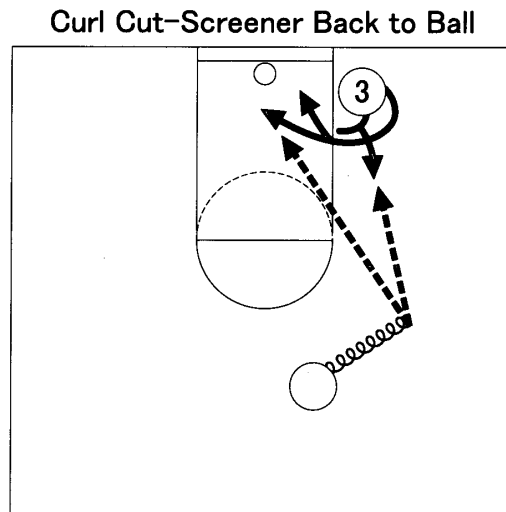


図-47

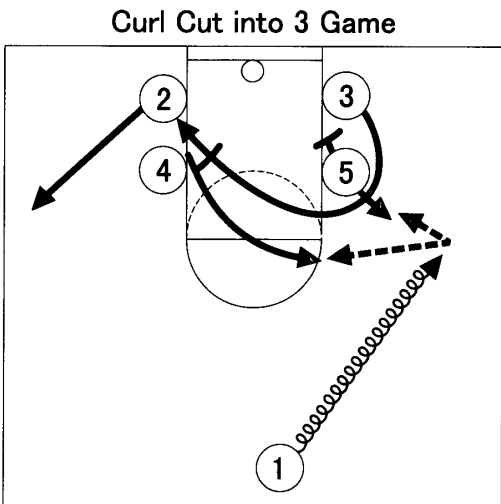


図-48

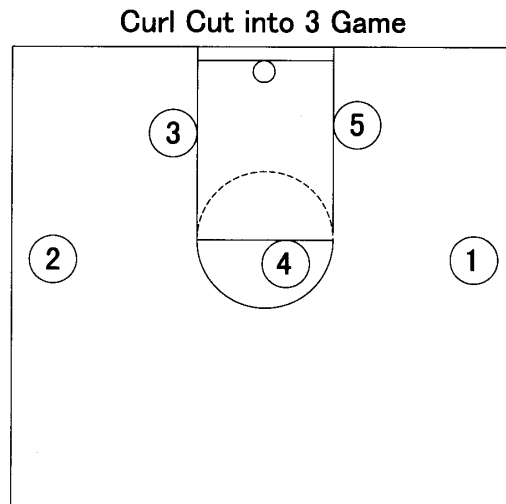


図-49

4. The Pipe Cut (パイプ・カット)

パイプ・カットは、ディフェンスがカール・カット、ウイング・カットに対してディフェンスして来た時、レーンの中をカットしてボールをもらうようにする(図-50)。パッシング・ゲームでは、「あなたがボールを受けようとする場所にディフェンスが阻止しに来たら、決してそこへカットをしてはならない」という基本的ルールがある。もし、パイプ・カットしたプレイヤー③が空いていなかったら、ポイントガード①は、ポストマン⑤を見ながらウイング・ポジションにボールを進めるようにする(図-51)。そして、パイプ・カットしたウイング・プレイヤー③は、反対側のポストマン④に対してスクリーンをセットし、そして、私達の3メンゲームに入っていくようにする(図-52)。

ボールが運ばれた反対側(オフサイド)のサイドのスタックのルールは以下のとおりである。

1. ウイングマン②は、反対側のウイングの場所にパスされるか、またはドリブルするまでカットを遅らせる。その理由は、もしポイントガード①がオーバープレイされた時に、ポイントガード①の選択として、スピ

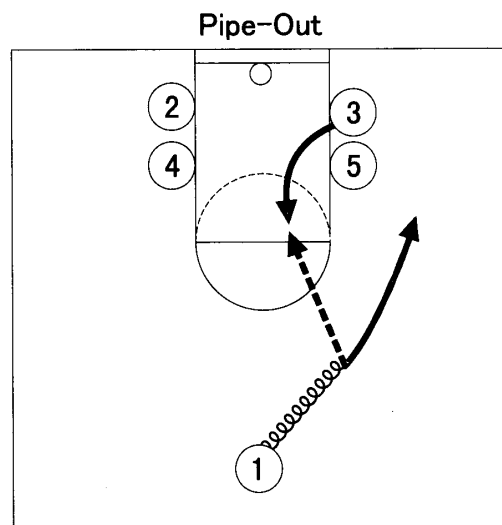


図-50

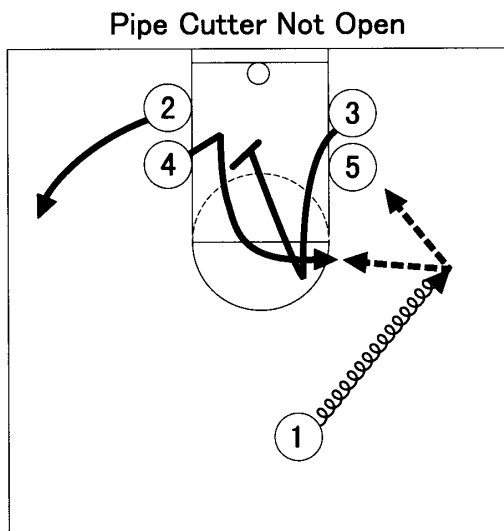


図-51

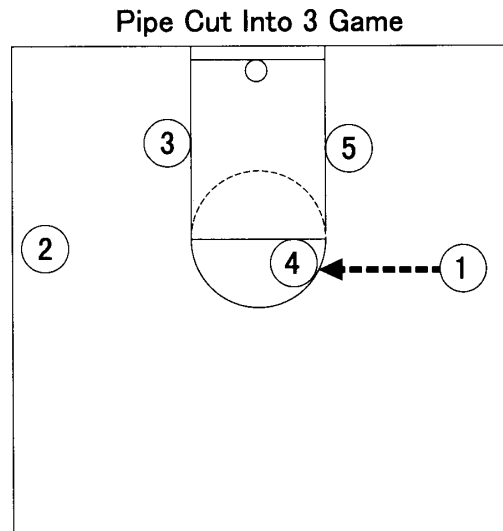


図-52

ンしてレーンの中へドリブルをしてくるからである。その時、反対側のウイングマン②は、ポストマン④のスクリーンの後ろへ、フレアー・アウトしてキック・オフ・パスを受けるようにする(図-53)。そして、ポイントカード①は、1番とコールしてボールと反対側のウイングに離れるように動き、ボールと反対側にいるウイングマン③は、ハイポストに出てくる(図-54)。

2. ボールがウイング・ポジション③にパスされたら、その時は、ボールと反対側のウイングマン②は、通常のウイング・ポジションに動く(図-55)。このポジションは、フリースロー・ラインの延長上かもう少し下のポジションである。このウイングマン②の役目は、ハイポストからのリバース・パスやオーバー・ザ・トップ・パスをいつでも受けられるようにすることである(図-56)。

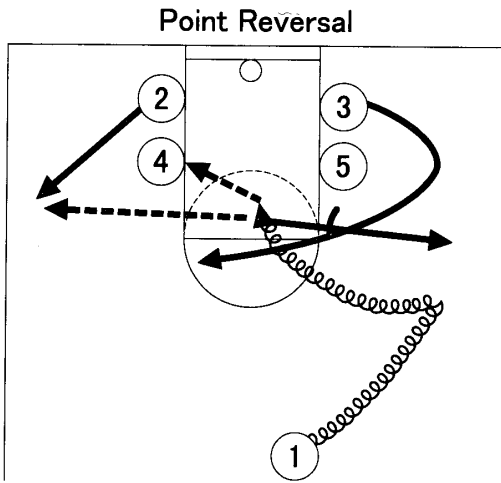


図-53

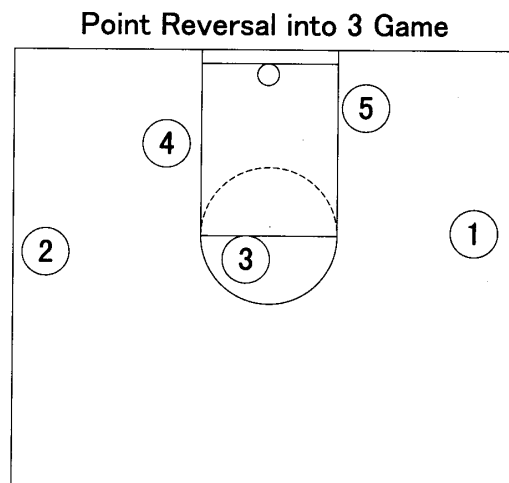


図-54

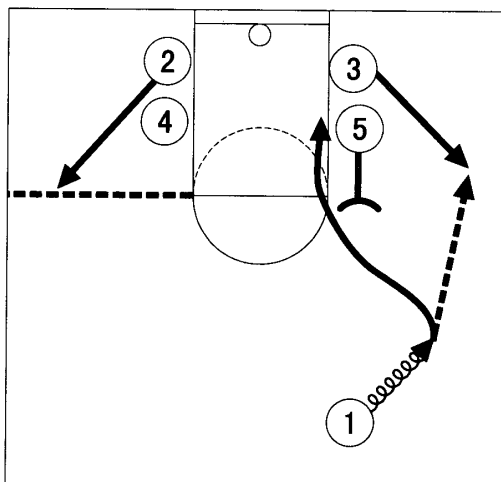


図-55

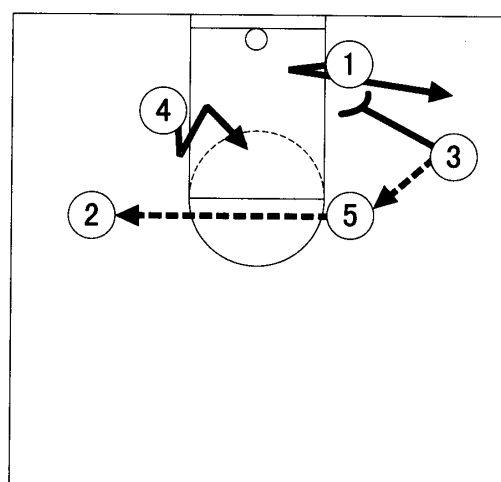


図-56

この3人のインサイドプレイヤーと2人の外側のプレイヤーの責任は、3メンゲームの中で検討したものである。

HIGH POST SET (ハイ・ポスト・セット)

私達のもうひとつのマンツーマン・オフenseのセットは、シングル・スタックとハイ・ポスト、そして外側に1人というポジションから始める(図-57, 58)。

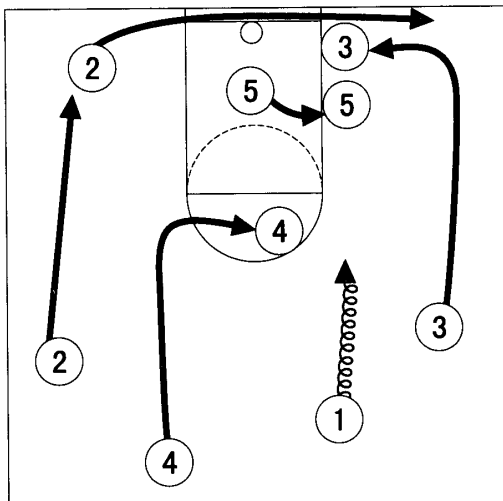


図-57

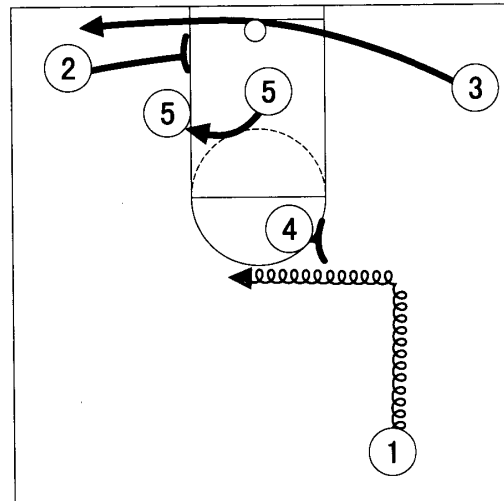


図-58

ポイントガード①は、得意とするどちらかのサイドを通りボールを運ぶようにする。彼のポジションは、フリースロー・ラインの延長線上からおよそ3、4歩外に出たところに位置する。オフenseのコールは、ポイントガード①または、ウイングプレイヤーのどちらか1人が指示を出すようにしている。この指示は、フロアのどちら側のサイドをクリアするかを、⑤のポストマンに知らせ、そして、スタックをどちらのサイドにセットすればよいかの指示である。

ポストマン④は、ボールサイドの半円のサークルに位置し、フリースロー・ラインの少し上あたりに内側の足を置くようにし、ポイントガード①に面して静止した状態でスクリーンをセットする。ポイントガード①が、スクリーンの方向へドライブしてきたことを知ったら、そのサイドを空けるようにする。そして、それによってどちらにスタックをセットすればよいかを判断する。

④と①の関係では、ハイポストでのピック・アンド・ロールやその他のプレイを成功させることが極めて重要である。私達は、コーチをベースラインのゴール下に配置させて2対2の分解ドリルを行い理論的に行っている。コーチは、OFFENSイブ・プレイヤーに番号でコールの合図をし、プレイヤーは、どちらのサイドをクリアすればよいかを判断する。ディフェンスには、この合図を見ないようにし、OFFENSイブとディフェンスの両方にゲームと同じような状況でプレイさせるようにしている。私達は、5人1組のOFFENSイブチームを選び、OFFENSイブからディフェンスを5回以上行ったら交代するようにしている。

各プレイヤーの基本的ルールは、以下のとおりである。

1. ポイントガード①は、スクリーンと平行にドライブし、そしてスクリーンに近づいたらスクリーンのディフェンスを読まなければならない。もし、ポイントガード①のディフェンスがオーバープレイしてきたらスピニングする。もし、ディフェンスが後からついてきたら、スクリーンを通過してコーナーヘターニングする。もし、④のディフェンスがステップ・アウトまたはスイッチしたら、ポイントガード①は、ポストマン④のディフェンスを引き付け、ロールして mismatch になったポストマン④を狙うようにする。その他のディフェンスで、ヘッジング（取り囲むようなディフェンス）をしてきた場合など、どんなディフェンスが来てもポイントガード①は、適切にディフェンスの逆をついたOFFENSイブをしなければならない。
2. ポストマン④は、空いているサイド（オープンサイド）にポイントガードがドリブルして来たら、ポイントガード①からパスをもらうようにロール・ターンをする（図-59, 60）。

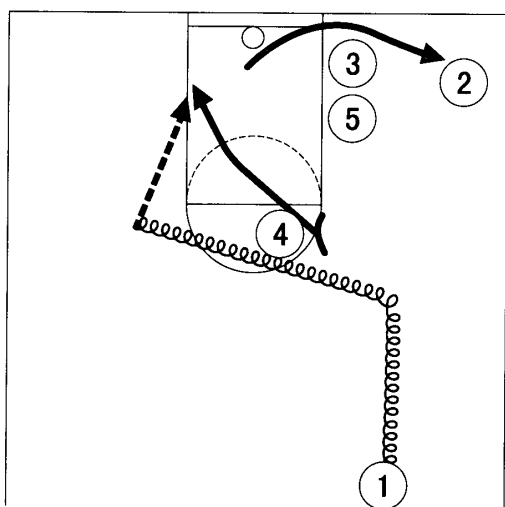


図-59

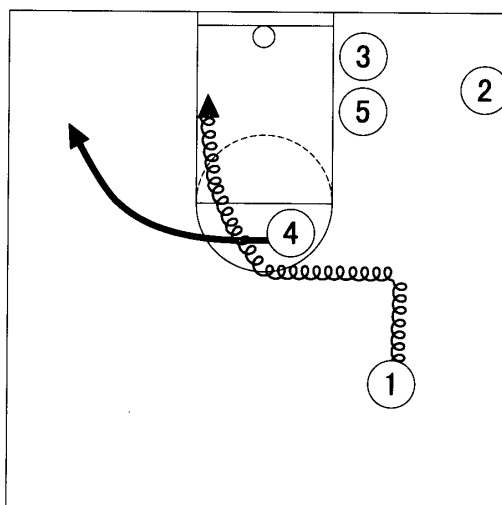


図-60

もし、ポイントガード①がスタックサイドにドリブルしてきた時、ポイントガード①に両方のディフェンスが付いてきたら、ポストマン④は、ステップ・バックして素早いキック・バック・パスをもらうようにする(図-61)。もし、ポストマン④にキック・バック・パスができなければ、ポストマン④は、反対側のウイングプレイヤー③にスクリーンをかけたにスライド・ダウンする(図-62)。

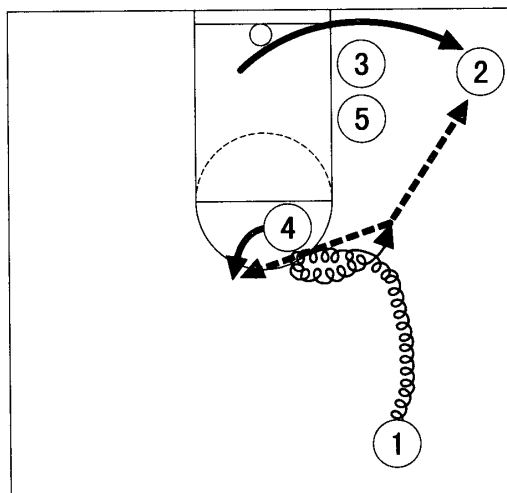


図-61

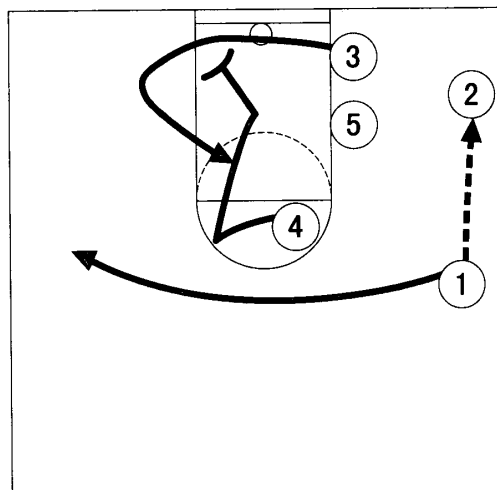


図-62

3. ポストマン⑤は、ウイングマン③とともにスタックをセットする。ポストマン⑤は、ハイポストまたはポイントガードへ、ポストのディフェンスがヘルプし終わる瞬間までスタックのセットを遅らせるようにする。ポストマン⑤がスタックをセットしたら、ポストマン⑤とウイングマン③との間をディフェンスが通れないように確実にスクリーンをセットする。もし、スタックからドリブルが離れていったら、ポストマン⑤は、ハイポストへカットするウイングマン③のためにレーンの内側へステップしてスクリーンをセットする。もしくは、スクリーンをセットするふりをして、自分自身がローポストを攻めるようにする。
4. ウイングマン②は、ポイントガード①がハイポストスクリーンを利用したと同時に、レーンの中からカットして自分のコートサイドをクリアーする(図-63)。ウイングマン②は、ウイングマン③がカットした後に、スタックから肩がわずかにぶつかるように、鋭いカットからボールをもらいに出てくる。もし、ウイングマン③がカットしなければ、ウイングマン②は、ダブルスクリーンの頭上にパスされるクイック・ロブ・パスに対して準備をする。

5. スタックをセットしているサイドのウイングマン③は、ポストマン⑤とともに、スタックから2つの動きに対して準備しなければならない。1つは、ボールがスタックサイドに運ばれたら、ウイングマン③は、その場所をクリアーするように反対側に動き、そして、ハイポストからのスクリーナーを待つようにする(図-64)。もう1つの動きとしては、ボールがスタックと反対の方へ行ったら、ポストマン⑤のスクリーンのセットを利用してハイポストへカットする(図-63)。

もし、ハイポストセットからの良いオフェンスができなければ、最初に説明した同じルールで3メンゲームの動きに自動的に入るようにしている。

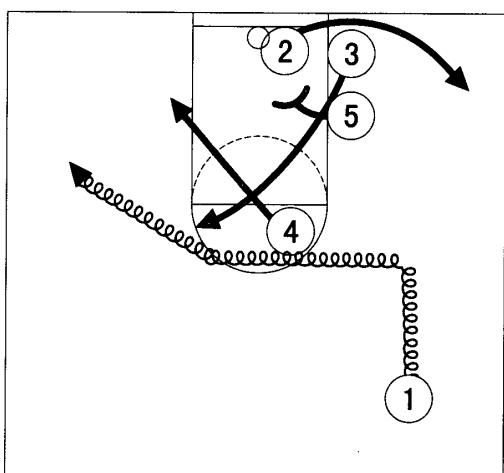


図-63

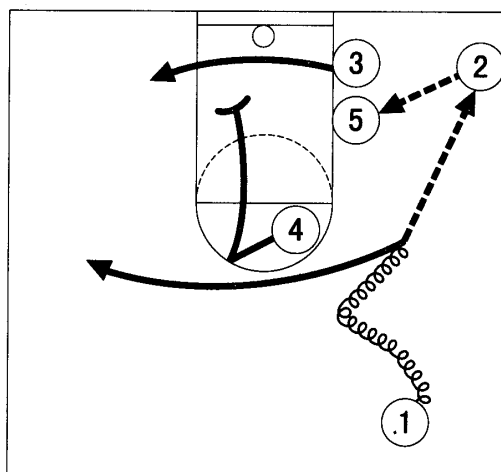


図-64

CONCLUSION

(おわりに)

パッシング・ゲームは、全てのオフェンスに優れ、プレイヤーに良い成功結果をもたらすと同様に、プレイヤーの基礎を与えてくれるだろう。オフェンシブ・バスケットボールにおいては、シュート、パスの確率が基礎となっている。実践に使えるオフェンシブ・チームは、プレイヤーが素晴らしいパスや素晴らしいシュートをすることだけではないということを理解している。また、プレイヤーはシュートの優れたひとりのプレイヤーだけがシュートの確率が高くてもいけないということも理解している。従って、個人のシュート訓練は、チームが成功するためにはとても重要である。

まとめ

このアリゾナ・パッシング・ゲーム・オフenseは、現在もアリゾナ大学が使用しているオフenseである。このようなパッシング・ゲーム・オフenseを理解し実践することは、プレイヤーの「オフense効果を向上させることに必要な、技術を高めることができる」と同時にチームの発展にもつながる。そして、この技術を高めるためには、「ディフェンスを読む」「ボールの持っていない時の動き」「パスしたら同じ場所に止まっていない」「判断して動くべきいくつかの方向に動く」「コートバランスを保つ」というような基本的なことをプレイヤーに教えることで、プレイヤーの技術は向上する。

パッシング・ゲーム・オフenseは、「決してルールが無いわけではない」ということを念頭に置き、パッシング・ゲームのルールに従ってチームとして個人として発展することが大事である。パッシング・ゲーム・オフenseは決して自由に動くことではなく、「理論的に動く方向を選択してプレイすること」によって、そこから多彩なオフenseのバリエーションが発展するものと考えている。

この研究は、平成9年度札幌大学留学研修制度において、資料を得て作成したものであり、今後のコーチングの大きな基盤として役立てて行きたいと思っている。

本文の中で RULES FOR PERIMETER PLAYER (外側のプレイヤーのルール)、TEACHING THE PASSING GAME (パッシングゲームの教え方) の項目の中で*一印は、その項目に説明を多少付け加えた部分である。

参考文献

- 1) Lute Olson, Arizona Passing Game Offense,