

# バスケットボール競技におけるバック・カットに関する一考察

## ーバックドア・オフENSE理論的基盤の検討ー

幸 嶋 謙 二

### 1. 緒言

近年、国内の高校、大学のバスケットボール競技大会において高身長留学生プレーヤーを擁したチームの活躍が目立っている。現在の競技スポーツでは、バスケットボール競技に限らず身体的、技術的能力に優れた有望選手の獲得が勝敗を大きく左右することは周知の通りである。しかしながら、国内におけるバスケットボール競技の多くのチームは、有望な選手の獲得が困難な状況である。このような状況であっても競技スポーツである以上、指導者は勝利を得るために最善の方法をとるべきであろう。吉井は「相手チームに対して、勝敗を決する諸要因のうち一つでも優れているものを持つならば、その長所を生かし短所を隠すような作戦を立て、それに成功したなら、いかに他の面で相手より劣っていても理論的にはそのゲームに勝てる」<sup>29)</sup> (p.71) と、試合を行う以上、あらゆるチームに対して勝利を得る可能性があるということを述べている。では、その可能性を高めるにはどのような方法があるのだろうか。様々な方法論が考えられる中で、その一つは、バスケットボールの競技特性を理解した上で、チーム内の個人技術、身体的能力等を考慮し、勝利を得るという目標達成の為に最適の個人戦術、グループ戦術、チーム戦術を構築して強化することであると考えられる。

そもそも、バスケットボールは、「規定の人数の2チームが1個のボールを同じコート上で規定のルールに従いつつ一定時間プレイして得点の相対比を争う」<sup>28)</sup> (p.26) 競技であることか

ら、オフENSEとディフェンスに分かれた二つのチームの争点は、得点の攻防となる。すなわち、オフENSEはなるべく多くの得点をあげるべくプレイし、ディフェンスは得点させないようにプレイしなければならないという競技特性を持つ。よって、オフENSEは「シュートする」「相手の防御を打ち破る」「ボールの所有」<sup>29)</sup> (p.27) という、3つの原則的プレイ、つまり、ボールの所有を失わないようにしながら相手防御を打ち破り、成功率の高いシュートを打つということが求められる。そこで、これを踏まえて、オフENSEの実践的目標を確認すると、「バスケットボールは確率のゲームである」<sup>17)</sup> (p.300)、「よいショットチャンスをつくる」<sup>14)</sup> (p.290)、「成功率の高いショットを打つことである」<sup>10)</sup> (p.297) と多くの成功を収めたコーチらが述べているように、オフENSEに関する目標に共通していることは、成功率の高いシュートを打つということがその目標として設定される。では、成功率の高いシュートを打つためにはどのようなことが必要になるのだろうか。

この目標を達成するために、さまざまなチーム戦術が考案されており、その代表的なものは『バスケットボールコーチングバイブル』<sup>9)</sup> において確認することができる。そして、これらの眼に見えるチーム戦術には、一回性で多様な現象を支え、根拠を与えている、眼に見えない深層での共通の仕組みたる原理原則の存在があるはずである。この原理原則を、内山は「バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析」<sup>26)</sup> において明らかにした。内山に拠ると、チーム戦術の原理原則は、「13秒以内」「優先順位

「流れ」の3要素の関係によって特徴づけられている<sup>26)</sup> (p.36)。

第1に「13秒以内」については、13秒以内にシュートチャンスを作り出すことをチーム戦術の条件制御要因とするものである<sup>26)</sup> (p.36)。

第2に「優先順位」については、空間での優先順位を「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」とし、「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『優先順位』という要素の存在は不可欠である」<sup>26)</sup> (p.33) と述べている。

この内山の指摘する「優先順位」を裏付けるものにゴール近辺に3秒間以上滞在が許されない制限区域の設置がある。それは、バスケットボール競技の競技規定の一つに3.05mの空間にゴールを設置するということがあるが、このゴールの高さは、1891年にネイスミスによってバスケットボール競技が発案されて以来変わっておらず、このことから絶対的な高さの優位性が発生すると考えられている。何故ならば、防御者よりも身長の高いプレーヤーがゴールの下に居続けることが出来るのであれば、よりゴールに近い位置でシュートを打つ機会が得られ、簡単に得点をする事が出来ると考えられるからである。その為、ゴール近辺には平等性を保ち、競技を成り立たせるために制限区域が設置されていると考えることができる。制限区域の設置は空間での優先順位を裏付けるものであり、ゴール近辺への攻撃がいかに重要であることを示唆している。

最後に、「流れ」に関しては、パッシングや人の移動によって流れを作ることにより、「防御側も常にポジションを変える必要に迫られ、組織的にディフェンスを行うのが困難になる」<sup>23)</sup> (p.20) とされるように、オフェンスにおいて流れを作るとは、空間での優先順位とともに重要なことであると考えられている。

そこで、これらのチーム戦術の条件制御要因を検証する事例を挙げると、まず「13秒以内」

に関するものは、多くの事例によってメリットとデメリットが明らかになっている。

国内では、2001年より国際ルールのシュートクロックが30秒から24秒に変更されたこともあり、オフェンスのチーム戦術においてファストブレイクを主流とする考え方がある。「相手の大きい選手が自陣へ戻ってしまう前に勝負をしてシュートを決めたり、相手に高さで勝負される前に、こちらから積極的に速さで勝負する」<sup>1)</sup> (p.24) とされるように、人数的に有利な状態やディフェンスがセットされていない状態では、ファストブレイクやセカンダリーブレイクのようなアップテンポなオフェンスが有効であると考えられている。このように、高さに対するハンディキャップを平面的な速さで解決させようとする事も解決策の一つであろう。しかしながら、「13秒以内」というシュートチャンスを作り出すスピードを強調するために、ディフェンスの陣形が崩れていない状態で強引なシュートやアウトサイドのシュートばかりになると確率の高いシュートを打ち続けるのは困難であると考えられる。さらに、ディフェンスの陣形が崩れていないと、ディフェンスのリバウンド獲得が容易になり、相手チームのすばやい攻撃が可能となるため、シュートを打ったオフェンス側は、ディフェンスをセットすることが遅れて人数的な不利を作るばかりではなく、相手チームによい流れを与えてしまうことになると考えられ、そのデメリットが指摘されている。

以上のことから、「13秒以内」にシュートチャンスを作り出すスピードを強調するだけでは、ディフェンスの陣形を崩し、高確率のシュートを打つことは困難であり、ハーフコート・オフェンス<sup>11)</sup>を強いられることが多くなると考えられる。また、身長が相手チームよりも劣っている場合は「スローテンポのゲーム展開に持ち込み攻撃回数を減少させることは、能力差をカバーし、勝機を見いだすために有効な考え方の一つ」<sup>12)</sup> (p.112) と指摘されていることから、時間をかけて攻撃することも有効であると考えられる。よって、本研究では、この「13秒以内」

という時間に関する条件制御要因は考慮しないこととする。

他方、低身長者や比較的能力の低いとされるチームを対象に、「優先順位」や「流れ」を検証し、さらに、身長の高いチームには不利とされるハーフコート・オフENSEに限定した事例は少ないと言える。そこで、ハーフコート・オフENSEに関する基礎的知見を確認すると、以下のようになる。

現在、ハーフコートで展開されるオフENSEは、「パターン・オフENSEとフリー・オフENSE」<sup>27)</sup> (p.144) に大別されているが、「チームとして一定の形を決めて攻撃するパターン・オフENSEがプレッシャー・マンツーマン・ディフェンスの普及によって行き詰まり、その解決のために、防御に応じた状況判断によってボールと人が移動しながら連続して攻撃を仕掛けるフリーランス・オフENSE、つまりモーション・オフENSEが考案された」<sup>23)</sup> (p.20) ということから、現在では、フリーランスで行われるモーション・オフENSEがハーフコート・オフENSEの主流になっていることが窺える。

その一方で、フリーランスのモーション・オフENSEの氾濫による弊害も見受けられる。それは、モーション・オフENSEについて、土田らは「モーション・オフENSEは、ファンダメンタルと言われる『動き』を継続することにより、全員が絶えず『移動』をしながら攻撃する方法・・・コート上のプレーヤー達はその場で最適と思われるプレイを選択しながらシュートチャンスをうかがうものである」<sup>22)</sup> (p.6) と述べている。「最適と思われるプレイの選択」が「フリーランス」＝「自由に攻める」という言葉の誤った解釈によって、「優先順位」や「流れ」を考慮しないで強引に自分勝手なシュートを打ったり、プロバスケットやショーバスケットの影響から、ドリブル中心の1対1で単純なオフENSEが多くなってきていることも事実である。このことは、2006年に日本で開催された世界選手権で、世界最高峰のプロリーグであるNBAから選手を集め、モーション・オフENSE

を行った優勝候補のアメリカチームが、徹底したチーム・オフENSEを行ったギリシャチームに負けたことによってもフリーランスのモーション・オフENSEにおけるリスクとして指摘されている。

モーション・オフENSEは、チームの中での「動きのルール」<sup>23)</sup> (p.20) によってスクリーニングゲームとパッシングゲームに分けることができる<sup>23)</sup> (p.20)。スクリーニングゲームは主に「パッシング」「スクリーン」「カット」、パッシングゲームは「パッシング」「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確率の高いシュートを打とうとするものである。

以上のことから、チームにとって最適なハーフコート・オフENSEを構築するためには、「優先されるべき空間」であるゴール近辺への侵入と攻撃、「流れ」を作るといったチーム戦術の原理原則を考えて、チームとしてディフェンスを打ち破り、確率の高いシュートを打てるように構築するべきであると考えられる。そのために必要なグループ戦術は、多くのものが存在するがその中でも、モーション・オフENSEのスクリーニングゲームとパッシングゲームで共通している「カット」は、ゴール近辺への侵入と攻撃、「流れ」を作るために有効なグループ戦術の一つであると考えられる。そこで、現在、バスケットボール競技で使用される「カット」について用語の検討をすることとする。

内山は、「個人的戦術」を「1対1、つまり直接味方が関与しない攻撃と防御の状況に対して適切な措置を講じるためのプレーヤーの行動に関する理論」とし、「グループ戦術」を「スクリーンプレイやヘルプといった2人あるいはそれ以上の隣接するポジションのプレーヤーたちが密接に関与する攻撃と防御の全ての行動に関する理論」<sup>24)</sup> (p.3) としている。また、ボール非保持者の個人的戦術行為の内実を『『防御者の技術的貧困』から敵の直接的な影響を受けない状況下でのポジションの確保のための攻撃行為』と「敵の直接的な影響を受けながらボー

ルなしの状態での1対1状況の打開を図るための攻撃行為」とし、「パスを受けるためにノーマークになったり、ノーマークを作ったりすること」であるカットプレイを「敵の直接的な影響を受けながらボールなしの状態での1対1状況の打開を図るための攻撃行為」<sup>25)</sup> (p.9,10)、また「打ち破るための方法として、ボールを持たない選手が防御陣形を突破し、フリーになるための移動」<sup>23)</sup> (p.21) であると述べている。

次に、カットが行われる方向を見てみるとディフェンスの体勢やディフェンスとの位置関係を崩すために、ボール非保持者が働きかける移動には、ゴール方向へのカット、ボールの方向へのカット、ボールと反対方向へのカットの3つの方向がある<sup>13)</sup> (p.111)。しかし、2方向を組み合わせた動きの実際では、ボールをレシーブする時の方向として、ゴールと反対方向が加わるので、動きの要素としては4方向となる<sup>13)</sup> (p.113)。ナイトらも同様に、カットが行われている方向について、アウトサイドからのカットは、ベースラインに向かって行うインサイドカット、バスケットに向かって行くカット、パスした方向と反対側にスクリーンをかけに行くカット、パスをして動いた後、元の位置に戻るカットの4つである<sup>7)</sup> (p.106) と述べている。また、「スクリーンを利用して行われるカットはカットオフ」<sup>9)</sup> (p.548) と呼ばれ、スクリーン使用時のカットはVカット、ストレートカット、タイトカット(カール・カット)、バック・カット<sup>7)</sup> (pp.162-164) がある。その他でもゴールから離れる「フレアー・カット」<sup>13)</sup> (p.196) などが挙げられる。さらに「UCLAカット」<sup>27)</sup> (p.143) のようにパターン化されたオフENSEの名前がついたカットもある。

カットをあらゆるレベルで行えるグループ戦術と考えた場合、スクリーンを利用するカット、すなわちスクリーンプレイは、スクリーンを使用するとき技術的、戦術的課題が発生する。このように考えると、スクリーンプレイは、カットと比べると習得が難しいものであると考えられる。このことから、カットの使用を広範囲に

わたる競技者を対象とした場合、スクリーンを使用しないカットが重要であると考えられる。

では、スクリーンを使用しないカットは、どのようなものがあるのだろうか、代表的なものに「フロント・カット、インサイド・カットといわれるボールサイド・カット、バック・カット、フラッシュ・カット」<sup>7)</sup> (pp.170-172)、「シャロー・カット、ベースライン・カット」<sup>8)</sup> (p.98) 等がある。さらに、ボールを持っていないプレーヤーが、ボールをもらうための動きとして、2方向(ゴールの方向、ゴールと反対の方向)の動きを組み合わせたとき、その2方向の角度が90度に近い場合をLカット、角度がほとんどない場合をIカット、鋭角的な場合をVカットと呼ぶことがある。このほかにも、動き方をアルファベットの文字の形にたとえて、Cカット、Uカット、Sカットなどと呼ぶ場合がある<sup>13)</sup> (p.113)。

以上のことから、本研究では、スクリーンを使用しないでバスケットに向かって「打ち破るための方法として、ボールを持たない選手が防御陣形を突破し、フリーになるための移動」<sup>23)</sup> (p.21) する行為を「バスケット・カット」、「カッティング」、「カット」と定義し、「カット」として使用することとする。

そこで、近年におけるカットの有効性に関する先行研究を概観してみると、長門らによる「バスケット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—」<sup>11)</sup> において、パッシングゲームの構築法が研究されている。パッシングゲームは、「カット」「ドライブ」「あわせ」により組まれている強力なオフENSEであり、「得点力が増し、試合に出場したプレーヤーが均等にシュートを打ち、ゴール下でのシュートが増えたという傾向が確認」<sup>11)</sup> (p.44) できたものであり、カットの有効性を提示している。また、パッシングゲームではカットの目的を「打ち破るための方法として、ボールを持たない選手が防御陣形を突破し、フリーになるための移動」を行うことで「ゴール近くの重要な『場所』へ侵入する」ことと、

「スペースの創造と活用」<sup>23)</sup> (p.21) であると述べられている。また、長門らによるパッシングゲームでは、カットを行う優先順位は、パスを出したプレーヤーが行うことを優先しているパスアンドランであり、そのパスアンドランにおいては、防御者の前を通るボールサイド・カットが基本となっている。しかしながら、ボールサイド・カットにはいくらかの問題点もあると考えられる。それは、「ボールマン」－「防御者」－「オフェンス」の防御陣形を崩すためには防御者との身体的接触が多くなり、疲労が多くなる。さらに、ボールのレシーブに成功してもレシーバーよりも防御者の身長が高ければ簡単にシュートを打つことは困難であることから対戦相手よりも身体的能力が劣るチーム、プレーヤーが、試合を通してボールサイド・カットだけで、防御陣形を崩し続けるのは困難であると考えられるからである。

そこで、もう一つのバスケットに向かって行われるカットとしてバック・カットがあるが、このバック・カットはどのような利点を有しているのだろうか。

バック・カットは、「ボールマン」－「防御者」－「オフェンス」の位置関係になるためボールサイド・カットと比べるとボールをレシーブすることがより難しくなるが、ボールをレシーブすることに成功すると、カッターとゴールの間には防御者がいない為に良いシュートチャンスが現れる。また、防御者の背後をカットするので身体接触が少ないため身体的能力のハンディキャップがあっても疲労度が少ない。さらに、バック・カット自体はドリブルドライブのように個人技術の習得に差がなく、広範囲にわたる競技レベルのプレーヤーを対象としても、ゴール近辺への侵入と攻撃が出来る再現性のあるグループ戦術であるといった有効性が考えられる。そこで、バック・カットについての先行研究を概観してみると、国内において-halfコート・オフェンスにおけるチーム戦術、グループ戦術として、バック・カットを分析し、その有効性についての検証を行った研究は見当たらない。

ただ、多くの指導書でバック・カットについて「オフェンスプレーヤーがボールにミートする状況で、ディフェンダーがオーバープレイ（ディナイ）してきたとき、すばやく切り返してブラインドサイドをカットする」<sup>9)</sup> (p.553)、「ディフェンスが、フロント・カットを警戒してサギングやフローティングをした場合は、わざとその方向に動き、すかさず方向展開して、バック・カットをする」<sup>13)</sup> (p.170)、「バック・カットはオーバープレイしているディフェンスに対して用いられる」<sup>7)</sup> (p.170)「防御側の状況に応じてフェイクを入れたり、バンプを予測して裏をついたりすること」<sup>23)</sup> (p.22)、「マークマンがボールサイドに過剰に寄っているようなら、フェイクなどを使いながら、バック・カットで裏のスペースをつく」<sup>18)</sup> (p.17)、といった、ディフェンスのオーバープレイ時の状況で使用することが共通して述べられているが、バック・カットを利用したチーム戦術の指導法や有効性に関する記述は国内では見当たらない。そこで、国外に目を向けるとバスケットボール発祥の地であり本場であるアメリカ合衆国において、バック・カットを主体としたチーム戦術に「バックドア（プリンストン）・オフェンス」が挙げられる。実際に、この戦術を採用している代表的なチームに、男子の全米大学バスケットボール界のNCAAディビジョンI<sup>14)</sup>に所属し、このチーム戦術を考案したとされるプリンストン大学、エアフォース大学、2007年度の全米大学バスケットボール選手権においてファイナル4に入ったジョージタウン大学等が挙げられ、全米大学バスケットボール界では有効とされるチーム戦術の一つになっている。しかし、国内では、このバック・カットを主体としたチーム戦術の有効性について検証し、研究することまでには至っていない。そこで、本研究では、バスケットボール競技の-halfコート・オフェンスにおいて、空間での「優先順位」「流れ」をチーム戦術の原理原則として捉え、チーム戦術を構成するグループ戦術の中からバック・カットに着目し、その有効性について新たな知見を得ることを目

的とする。そのために、「バックドア〈プリンストン〉・オフense」の理論的基盤について検討を行い、その可能性を探ることとする。

## 2. バックドア〈プリンストン〉・オフense理論的基盤の検討

### 2-1. バックドア〈プリンストン〉・オフenseの考案者 Peter Carrilについて

全米大学バスケットボール界のNCAAディビジョンIに所属しているプリンストン大学で、現在行われているオフenseのチーム戦術である「バックドア〈プリンストン〉・オフense」を考案した Peter Carril (1930～) は、ラファイエット大学で1948年から1952年までプレイ後、1959年から1966年までリーディング高校でコーチを務め145勝42敗の成績を残し、1966年にリーハイ大学で1年間、翌年の1967年から1997年までの29年間、プリンストン大学でヘッドコーチとして活躍、大学では30年間で通算525勝273敗、勝率. 658の成績を残し、アイビーリーグ史上、最多勝利の記録を持つコーチである。

プリンストン大学では514勝261敗の記録を残し、13回のリーグ優勝と11回のNCAAトーナメント(全米大学バスケットボール選手権)、2回のNITトーナメント(全米招待大学バスケットボール選手権)の出場など輝かしい成績を残している。1975年のNITトーナメントでは、決勝戦でプロビデンス大学を破りアイビーリーグで唯一のNITトーナメントのチャンピオンになった。また、ディビジョンIで唯一の体育奨学金制度のないチームで500勝以上をあげたコーチであり、その功績を称えられ1997年9月29日にネイスミス記念バスケットボール殿堂入りを果たしている。

Peter Carrilの大学での最後の勝利は、全米大学バスケットボール界では伝説の試合となっている。それは、1996年のNCAAトーナメントにおいて前年度優勝校で第一シードのUCLA(カリフォルニア大学ロスアンゼルス校)との

一回戦で、同点で迎えた試合終了間際、残り3.8秒で放ったバックドア・カットからのレイアップに成功し、その2点が決勝点となった劇的な勝利であり、多くの関係者を驚愕させた<sup>16)</sup>。

その後、活躍の場を世界最高峰のプロリーグであるNBA(National Basketball Association)へと移し、1998年より2005年の8年間、サクラメント・キングスでアシスタント・コーチを務めた。在籍中は、オフense・スキーム<sup>17)</sup>を担当し、1998年から8年連続でプレイオフに出場、2001年には、カンファレンス・ファイナル出場を果たし、ウェバー、ディバツツなどのオールスタープレイヤーを筆頭に、多くのセンタープレイヤー、フォワードプレイヤーの育成に貢献した<sup>5)</sup>(p.160-163)。

### 2-2. バックドア〈プリンストン〉・オフenseの概要

「バックドア〈プリンストン〉・オフense」は、「プリンストン・オフense」「バック・カット・オフense」ともいわれ、バック・カット、スクリーンを多く使用し、得点するためのセット、オプションが多様にあるパターン化されたオフenseである。バックドア・オフenseの特徴として、ディフェンス側のどのような作戦に対しても有効なバック・カットができるように作られている。

以下に、バックドア・オフenseを理解するためには、不可欠な専門用語を示した。

1. バックドア・プレイ・・・オフenseプレイヤーがボールにミートする状況で、すばやく切り返してブラインドサイドをカット(バック・カット)するプレイ。
2. アライメント・・・オフenseを行うときの陣形。セット・オフenseを始めるときの5人のプレイヤーの位置関係。
3. ペリメータープレイヤー・・・アウトサイドのプレイヤーのこと。バックドア・オフenseでは、ガードとウイングポジションのプレイヤーとなる。

4. ペリメーターエクスチェンジ・・・ペリメーターのプレーヤーが交差してポジションを交代すること。バックドア・オフenseでは、センタープレーヤーにパスが入った時、ストロングサイドにボールがあるときにペリメーターのプレーヤーはエクスチェンジするルールがある。
5. トップオブザキー・・・フリースローラインを囲むサークルのセンターライン側の頂点付近の位置を指す。
6. シェイプアップ・・・バックドア・オフenseでは、センタープレーヤーがトップオブザキーで展開するためにパスを受けることを意味する。
7. ハンドオフ・・・手渡しパス。ドリブルをしながら行うとドリブルハンドオフとなる。バックドア・オフenseでは、プレッシャーの弱いディフェンスに対して行うことが多く、シザースプレイ等で行われる。
8. キックアウト・・・ドリブルドライブなどで制限区域内に侵入したとき、ディフェンスの陣形が崩れてオープンになったアウトサイドのプレーヤーにパスを出すこと。キックザボールともいう。
9. オプション・・・プレイの選択肢を指す。例えば、ペリメータープレーヤーはウイングポジションでエントリーパスを受ける、ボールをレシーブできない時はバック・カットを行うオプションを持つ。

元プリンストン大学のヘッドコーチであるScottは、バックドア・オフenseを実践する上での注意点として、継続性のあるオフenseを行うために「プレーヤーとボールの移動」<sup>20)</sup>、バック・カット、パッシング、ドリブルドライブを行うための適切な「スペーシングとポジショニング」<sup>20)</sup>、バック・カットとスクリーンが有効に行われるように「ハードカットとハードスクリーン」<sup>20)</sup>、以上の3点を挙げている。また、バック・カットに対して行われるパスについて、「ドリブルを止めないで行うバウンズパスが有

効」<sup>3)</sup> (p.131)、「ディフェンスとの関係によって、バウンドパスやループパスを使い分ける」<sup>13)</sup> (p.170)と記述があることからバウンズパスやループパスが有効であると考えられる。バックドア・オフenseではボール保持者がカッターサイドにドリブルをすることによってバック・カットを行うことが多い。これはカッターの防御者がドリブルに気を取られた瞬間にバック・カットを行う機会があるからであり、バック・カットを行うための合図にもなっている。よって、バックドア・オフenseではバック・カットに対してはドリブルからのバウンズパスが多く使用される。

バックドア・オフenseには基本となる3つのアライメントがある。基本となる2-3ハイポスト(図1)、ポストがシェイプアップして広がる3メンアウトスプレッド(図2)、ローポストにポストアップする4メンアウトローポスト(図3)である。この3つのアライメントが継続しながら展開されていく。すべてのアライメントに共通していることは、いつでもバック・カットが狙えるスペースがあることであり、ディフェンスの状況によって使い分けられるように多数のエントリー、セット、オプションが用意されていることである<sup>6)</sup>。

バックドア・オフenseの基本的なアライメントは、2-3ハイポストのポジショニングとなる。ハーフコート・オフenseは、このポジションからセットされることが多い。2-3ハイポストには、4つのペリメーターポジションとセンターポジションがある。ガードプレーヤーは、エンドラインからフリースローラインの角、いわゆるエルボーの延長線で3ポイントラインより上の位置にポジションをとり、ウイングプレーヤーは、フリースローラインの高さでサイドラインと3ポイントラインの間に、そしてハイポストは、フリースローラインより上にポジションをとる。

5人の選手がフリースローラインより上の位置からオフenseを始めることは、バック・カットやドリブルドライブをするためのスペースを

〈基本的となるアライメント〉

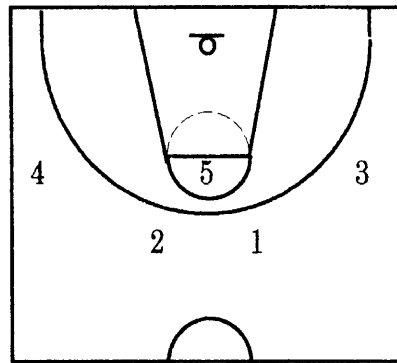


図1 2-3ハイポスト

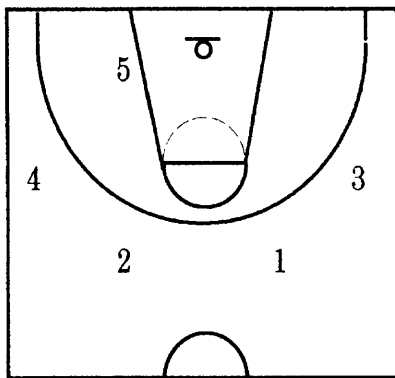


図3 4メンアウトローポスト

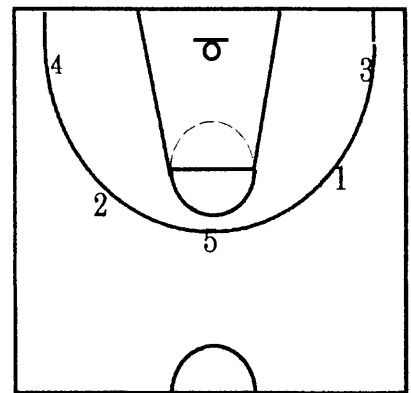


図2 3メンアウトスプレッド

制限区域内に作ることになる。オフェンス同士の距離を的確にとつて、ディフェンスの陣形を拡げることにより、ヘルプディフェンス、制限区域内でのトラップ、ウィークサイドに追い込まれるのを防ぐことができる。

「スペーシングとポジショニング」<sup>20)</sup>は、このオフェンスを成功させるために重要なポイントであると考えられる。

2-3ハイポストで、ディフェンスの陣形を崩すことができなかつた場合、センタープレーヤーはトップオブザキーにシェイプアップし、3メンアウトスプレッドのアライメントになる。さらにハイポストにいたセンタープレーヤー、または、カッターがローポストにポストアップすることにより、4メンアウトローポストのアラ

イメントへと展開される。バックドア・オフェンスは、継続性のあるシステムになっており、1回のオフェンスで、最初に選択したセットが無効であれば、次のセット、また次のセットと35秒の中で継続される。

バックドア・オフェンスは、ディレイド<sup>74)</sup>が目的のオフェンスではない。しかし、攻撃回数を制限したければ試合のテンポを遅らせて、ボールを保持することが可能である。

チームは、それぞれの能力を充分に発揮できるオフェンスのオプションを持つべきであると考えられるが、バックドア・オフェンスは多様なオプションがあるため、選手1人1人の持っている能力を利用することができる。これら、バックドア・オフェンスに組み込まれているオ



ブションはバック・カットに合わせて作られている。プレッシャーの強いマンツーマン・ディフェンスもしくはトラップディフェンスに対しては、バック・カットとドリブルドライブを、プレッシャーの弱いマンツーマン・ディフェンスもしくは、ゾーン・ディフェンスに対しては、ドリブルハンドオフや的確なスクリーンを我慢強く継続することで、得点をするための機会を生み出すことができる。パターン化されたオフENSEの利点は選手1人1人の動き全てに目的を持たせることであると考えられる。

代表的なセット・オフENSEは、ハイポスト・オフENSEからシザース、シャッフル・カット、チン・シリーズ、ハイポストのシェイプアップからガードのエルボースルー、ローポスト・オフENSE、ワイド・オフENSE、ゾーン・オフENSE等であり、プレーヤーは、アライメントの形状や、ボールがエントリーされた場所、ディフェンスの状況によって、最適なセット・オフENSEを選択する。

すべての状況で最も優先されるのは、センタープレーヤーのポストアップである。ハイポスト、ローポストに限らず、センタープレーヤーがポストアップを行った場合、ボールを入れることが先決される。何故ならば、センタープレーヤーは、様々なセット・オフENSEの起点であり、ピック&ロール、ボールの展開、バスケットに向かって行われるドリブルドライブ、他の選手にスクリーンに行くことが多いからである。そのためセンタープレーヤーは、身長が高いというだけではなく、パス、シュート、ボールハンドリングがしっかりと行えるようなプレーヤーを選択する必要がある。

センタープレーヤーが立つ位置によって、センタープレーヤー側をストロングサイド、逆をウィークサイドとする。ウィークサイドのオプションとして、ストロングサイドにボールが展開された時は、ウィークサイドのペリメーターのプレーヤーは、ポジションをエクステンジ、または、ダウンスクリーンを行う必要がある。これは、ディフェンスを移動させ、ストロングサ

イドのヘルプを困難にすることと、ウィークサイドへの展開の準備が目的である。ストロングサイドのオプションには、ドリブルハンドオフ、ピック&ロール等のスクリーンを使用した2メンゲームが多く用意されている。

フレックス、シャッフル・オフENSE等のパターン・オフENSE<sup>45)</sup>と違う点は、メインとなるセット・オフENSEやオプションが様々な形で繋がっていることである。1回の攻撃で実際に3つ、もしくはそれ以上のセット・オフENSEを行い、自然な流れでオフENSEのパターンを選択しているということである。結果として、どのようにセット・オフENSEがつながっているかをスカウティングするのは困難になる<sup>4)</sup>。

バックドア・オフENSEの成功は、適切なスペーシングとそれぞれの選手が役割を果たし、力強い正確なカット、スクリーン、素早いボールの展開、ドリブルドライブを自然な流れの中で実行することであると考えられる。

### 2-3. バックドア〈プリンストン〉・オフENSE理論的基盤のまとめ

Carrilがバックドア・オフENSEを考案した理由について概観してみると、コーチとして赴任したプリンストン大学が、選手をスポーツ奨学金制度で獲得することができない状況の中で、高身長で身体能力が優れた選手が数多く存在するNCAAのディビジョンⅠというレベルで戦わなければならなかったことが考えられる。それは、Carrilのバスケットボールに対するフィロソフィーが書かれている著書の中で『『大きく強い人は、小さく弱い人に勝つ。しかし、小さくても賢い人は、大きく強い人に勝つ』という、父からの教えがプリンストン・オフENSEの原点になっている』<sup>3)</sup> (p.17) と述べていることから窺える。また、バスケットボール競技に求められる能力を「質の高い才能という観点では、身体的に能力があるということだけではない」<sup>3)</sup> (p.37) と述べており、この記述からもバツ

クドア・オフENSEが高さや体格の差に対して、有効なチーム戦術であると考えられることができる。

バックドア・オフENSEは、バック・カット、スクリーンをパターン化されたセット・オフENSEやオプションの中で展開し、ディフェンスの陣形を崩してオープンの状態を作り、確率の高いシュートを打とうとするシステムである。計算されたフロアバランスでフリースロー（ファウル）ラインより下に広くスペースを作ることによりバックドア・プレイからレイアップやドリブルドライブ、ヘルプが来にくい状態でローポストのパワープレイを制限区域内で行うことを可能としている。また、バックドア・オフENSEには、バック・カットを攻撃の手段として行うため、常にカットするレーンをオープンにしておく、ディフェンスをフェイドアウトして引きつける等のバック・カットを行うための技術、戦術が存在する。

このように、バック・カットを多用するオフENSEのチーム戦術は国内では例を見ない。それは、バック・カットにおけるパスのレシーブがボールサイド・カットに比べて難しく、ゴール付近にカットするスペースを確保する等の問題点があることから、多くの指導書で、バスケット・カットは、ボールサイド・カットが優先されているということが一因であると考えられる。そこで、バック・カットの有効性を究明するために、これまでに得た知見をまとめ、バックドア・オフENSEのいくつかの長所と短所（問題点）を掲げると、

長所は、

1. ポジションに関係なく、コートにいる全員にレイアップが狙えて、等しく得点をするチャンスが得られる。
2. 適切なフロアバランスとスペーシングを習得することができる。
3. 身体的接触が少なくゴール近辺へ侵入し、攻撃することができる。
4. バック・カットを常に狙うことによりディフェンスのプレッシャーを弱めることができる。よって、エントリーがスムーズ

に行える。

5. ディフェンスを下げさせることにより、スクリーンが有効に使用できる。オープンの3ポイントシュートを打つことができる。
6. オプションを習得することにより、プレイヤーの状況判断力を高める。
7. プレイヤーは、チームでディフェンスを崩すことを理解する。
8. テンポ、攻撃回数をコントロールすることが可能である。
9. セット、オプションが多数あり、連続して繋がっているのでスカウティングされにくい。
10. どのような陣形のディフェンスでも対応することができる。
11. カットの後にできるスペースにすばやく移動することで、1対1を有利に行えるディフェンスの「ずれ」「スペース」を作ることができる。

短所(問題点)は、

1. チーム全体で習熟するには多くの時間が必要である。
2. パスのレシーブが難しいため、ボールハンドリング、パス、ドリブルといった個人の正確な基礎技術力が要求される。
3. アウトサイドのシュートに偏ってしまう可能性がある。
4. センタープレイヤーの負担が大きい。
5. 平面的な移動による運動量が多い。

等が挙げられる。ここで着目すべき点は、長所、短所（問題点）共に身長や体格があまり影響を受けない事である。そして、短所（問題点）はあるが、チームとして習得、習熟することができれば、短所（問題点）よりも多くの優れた長所を得ることができると考えられる。

バックドア・オフENSEをシュートクロックが24秒と短い国際ルールで行うことは、NCAAのチームと同じように行うのは困難であろう。しかし、バックドア・オフENSEで行われるバック・カットの長所は、チームとして習得でき

ば、国内においても内山の指摘する空間での「優先順位」に対する攻撃、ないしオフェンスの「流れ」を作るためのグループ戦術として、ボールサイド・カットと同様に有効な手段になると考えられる。

### 3. 考察と今後の課題

バスケットボール競技における国内の中学、高校、大学のチームでは、スポーツ推薦制度などで選手が獲得できるチームは限られており、大半のチームが身長や技術力の高い選手の獲得が困難なチームである。そこで、そのようなチームがチーム内での特徴を活かし、選手または、チームとして最大限の能力を引き出すためのチーム戦術やそのようなチーム戦術を遂行するために再現性のある有効なグループ戦術を検討することは大変重要であり、意義のあることであると考えられる。このような観点から本研究の目的は、空間での「優先順位」、「流れ」をオフェンスのチーム戦術の原理原則と捉え、グループ戦術の中からバック・カットに着目し、その有効性について新たな知見を得ることであった。そこで、バック・カットを主体としたチーム戦術であるバックドア・オフェンスの理論的基盤について検討した結果、バックドア・オフェンスにおける長所、短所は身長や体格があまり影響しないものであった。よって、本研究で指摘したボールサイド・カットの問題点に対して、バックドア・オフェンスでは、適切なフロアバランスとポジショニングを確保し、バック・カット、パス、ドリブルなどの基礎技術を習熟することによって、身体接触の少ないバック・カットがいつでも行えるようになり、身体的接触による疲労が最小限に抑えられ、空間として優先されるべきであるゴール近辺への侵入、攻撃、そしてプレーヤーとボールが継続的に移動することによって流れを作るといった目的では、ボールサイド・カットと同様の効果を期待することができると考えられる。さらに、バック・カットによってディフェンスの位置が下がることに

よりボールサイド・カットも相乗的に発生することも考えられる。

以上のことからバック・カットは、バスケットボール競技におけるハーフコート・オフェンスにおいて、広範囲なレベルのチームが、チームとして習熟することによって、ディフェンス陣形を崩すために再現性のある非常に有効性の高いグループ戦術であり、身長や体格の影響が少ないことから身長の低いチームにとって必要不可欠なグループ戦術の一つであると言える。

今後の課題は、国内の様々なレベル、チーム構成においてバックドア・オフェンスの実証的分析を行い、バック・カットが有効なグループ戦術であることを検証することであるとともに、国内のチームに適したバック・カットを有効に利用したハーフコート・オフェンスの具体的な構築法においても検討するべきであろう。それが体格的に恵まれていないといわれている日本のバスケットボール競技の強化及び普及に貢献できるものであると考えられる。

### 注

#### 1) ハーフコート・オフェンス

内山は、ファストブレイクを「1対0から3対2までの数的に優位な状況において3～5秒以内でショットチャンスを創るオフェンスである」とし、次にアーリー・オフェンスを、ディフェンスの陣形ができる前の「3対3～5対4までの状況下で決められた地域へカットしたり、ドリブルドライブしたりして、少しでも速く（5～10秒以内で）ショットチャンスを創るオフェンスである」として、最後にハーフコート・オフェンスを「ディフェンダー5人全員がオフェンス側の攻めるフロントコートに戻ってしまっており、最初からハーフコートでのオフェンスを強いられたときの、5対5の状況」<sup>26)</sup> (p. 36) としている。

#### 2) NCAA ディビジョン I

NCAAは「National Collegiate Athletic

Association」の略、「全米大学体育協会」のことで、米国内の様々な大学スポーツを統括する組織である。所属する大学は、NCAAが決める基準によりⅠ～Ⅲのディビジョンに分けられる<sup>9)</sup> (p.16)。ディビジョンⅠの基準は、男女それぞれ最低7種目のスポーツプログラムを持ち(男女同数の部数)、男女の平等を保たなければいけない。さらに、指定された数の試合、競技をディビジョンⅠ相手にしなければならない、となっている。バスケットボールに関しては、最高峰のディビジョンⅠに300校以上が所属。所属校は、大小32のカンファレンスに分かれる。プリンストン大学が所属するアイビーリーグは、そのうちの1つである。シーズン開幕は11月でカンファレンス優勝校などの65チームが、3月から行われるNCAAトーナメントで、全米No.1を競い合う。

3) OFFENSIVE SCHEMES (オフense・スキーム)  
 オフenseのシステムを考案する担当。元シカゴ・ブルズのアシスタントコーチでオフense・スキームのテックス・ウインターがトライアングル・オフenseを考案し、ヘッドコーチのフィル・ジャクソンによって4連覇を果たしたことは有名である。

4) ディレイド  
 ディレイド・オフenseとも呼ばれ「攻撃に時間をかけ、ゲームの流れを緩やかにしたり、相手の攻撃回数を少なくしようとする作戦」<sup>9)</sup> (p.552)、ストーリーリング「リードしているチームがボールコントロールをして時間を使いきり、リードを守る」<sup>13)</sup> (p.255)と同じ解釈で使用されることが多い。

5) パターン・オフense  
 パターン・オフenseは、「フリーランスと違ってあらかじめ動く順序や道が計画されている。パスをした後にも決められた動きがある。したがって5人の動きが規則正しくパターンとなってオフenseをするのである。パスの行く方向、人間の動きが

あらかじめ計画されたプレーシステムである」<sup>13)</sup> (p.234)。

フレックス・オフense、シャッフル・オフenseは代表的なパターン・オフenseである。

## 引用文献・参考文献・URL

- 1) 相川断 (2002) スモール・ラインナップで戦う。バスケットボール・マガジン・クリニック 9月号. ベースボール・マガジン社: 東京, p.24.
- 2) バルバーノ (1997) オフシーズンに練習するファンダメンタル. クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル. 大修館書店: 東京.
- 3) Carril, P (2004) The smart take from the strong: The basketball philosophy of Pete Carril. Simon and Schuster: NY, p.17.
- 4) Collins, M (2003) The Key To Unlocking The Backdoor Offense. hoop store: NY.
- 5) Hoop (2006) 2006-2007 NBA YEARBOOK HOOP 11月号臨時増刊. 日本文化出版: 東京, pp.160-163.
- 6) Hoop Tactics (2006) <http://www.cybersportsusa.com/hooptactics/princetonoffense.asp#potempo/2006/11/13>.
- 7) ナイト・ニューエル (笠原成元監訳) (1992) ウイニング・バスケットボール. 大修館書店: 東京.
- 8) 倉石平 (1995) オフense・バスケットボール. ベースボール・マガジン社: 東京.
- 9) クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) (1997) バスケットボールコーチングバイブル. 大修館書店: 東京.
- 10) メイヤー (1997) デポール大のオフense. クロウゼ (編) (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル. 大修館書店: 東京, p.297.
- 11) 長門智史・内山治樹 (2005) : バスケットボール競技におけるチームオフenseの構

- 築ーパッシングゲームに着目してー. スポーツコーチング研究,第4巻,1号.
- 12) 二杉茂 (2001) : バスケットボールにおけるコンティニューオフenseについて. 神戸学院大学人文学部紀要, I ,p.112.
- 13) 日本バスケットボール協会編 (2002) バスケットボール指導教本. 大修館書店: 東京.
- 14) スミス (1997) ノースカロライナ大のオフense. クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル. 大修館書店: 東京,p.290.
- 15) Pigott,K (2006) The Princeton Offense : Backdoor to Success, championship productions :NY
- 16) Peter Carril Biography <http://www.hoophall.com/halloffamers/Carril.htm>, 2006/09/11.
- 17) スチュワート (1997) ミズーリ大のオフense. クロウゼ編 (水谷豊訳者代表) バスケットボールコーチングバイブル. 大修館書店: 東京,p.300.
- 18) 陸川章 (2006) ギブ&ゴーに立ち返ろう. バスケットボール・マガジン・クリニック 5月号.ベースボール・マガジン社: 東京, p.17.
- 19) 佐藤久夫 (2002) スモール・ラインナップで戦う. バスケットボール・マガジン・クリニック 9月号.ベースボール・マガジン社: 東京.
- 20) Scott,J (2005)ThePrinceton Offense - Essential Building Blocks. championship productions: NY
- 21) スミス (山本雅之訳) (1992) バスケットボールマルチプルオフense・アンド・ディフェンス. 日本文化出版: 東京,p.290.
- 22) 土田了輔・坂井和明・榊原潔 (2001) : 球技における戦術的行動に関する研究 (2)ーバスケットボールのモーション・オフenseについてー上越教育大学研究紀要, 第21巻, 1号,p.20.
- 23) 内山治樹 (2006) モーション・オフenseで戦う.バスケットボール・マガジン・クリニク 3月号.ベースボール・マガジン社: 東京.
- 24) 内山治樹 (1995) : スポーツにおける戦術と戦術訓練の原理原則.埼玉大学紀要教育学部, 第44巻, 2号,p.3.
- 25) 内山治樹 (1998) : 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,第11巻,1号.
- 26) 内山治樹 (2004) : 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,第17巻,1号.
- 27) 吉井四郎 (1987) バスケットボール指導全書2 基本戦法による攻防.大修館書店: 東京.
- 28) 吉井四郎 (1994) 私の信じたバスケットボール. 大修館書店: 東京.