

〈 論 説 〉

バスケットボールにおけるトランジション・
ゲームの有効性について

谷釜 尋徳

1. 問題の所在

バスケットボールの技術や戦術は、相次ぐルール変更に対応するかたちで大小の変化を遂げてきた⁽¹⁾。分けても、バスケットボールのゲームが「チームの攻撃目標と防御目標がゲーム経過につれてたえず入れ替わる」⁽²⁾という特徴を際立たせるに至った理由は、「時間制限」の採用によるところが大きい。1回の攻撃に費やすことができる時間やバックコートでボールを保持し得る時間に制約が設けられたことは、攻防の展開を活性化し、ゲームのテンポを格段に速めることを結果したと考えられるからである。

こうした観点から近年の主だったルール変更を顧みると、2000年のシドニー五輪以降、時間制限にまつわる国際ルールが変更された点は注目される。すなわち、1回の攻撃時間の上限がそれまでの30秒から24秒になり、バックコートでボールキープできる時間も10秒から8秒へと短縮された。これによって、バスケットボールのゲームはよりアップテンポな展開を志向するところとなったが⁽³⁾、それに伴ってクローズアップされたのが「トランジション」の問題である。

(1) Cooper and Siedentop, *The theory and science of basketball*, Lea & Febiger, 1969. Isaacs, *All the moves: A history of college basketball*, Lippincott, 1975. 笈田欣治・水谷豊・藤木大三「アメリカ・バスケットボールの技術発達史」『関西大学文学論集』40巻4号、1991年3月、113～126頁。

(2) シュテイーラーほか著、唐木國彦監訳『ボールゲーム指導事典』大修館書店、1993年、179頁。

トランジションとは「攻撃と防御の変わり目」⁽⁴⁾の局面を指すが、ディフェンスからオフェンスへの切り替えは「オフェンス・トランジション」、逆にオフェンスからディフェンスへの切り替えは「ディフェンス・トランジション」と表現される。このトランジションが目まぐるしく転換するような「攻防が素早く移動する、テンポの早いゲーム展開」⁽⁵⁾が、本稿で取り上げる「トランジション・ゲーム」である。

トランジションの問題にいち早く着目した Knight は、攻防を繋ぐ「第3の局面」たるトランジションはバスケットボールにおいて最重要な局面であると説いたが⁽⁶⁾、近年では我が国においても「『トランジション』が素早くできなければ試合に勝つことは難しい。」⁽⁷⁾と考えられるようになった。事実、上述のルール変更以降、我が国では攻撃戦術としてファスト・ブレイクに従来より

- (3) 泉圭祐ほか「バスケットボールのルール改正における攻撃パターンの比較」『日本体育学会大会号』53号、2002年8月、526頁。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』34号、2003年3月、197～208頁。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（第二報）」『北陸学院短期大学紀要』36号、2005年3月、237～248頁。倉石平『バスケットボールのコーチを始めるために』日本文化出版、2005年、201～207頁。
- (4) 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年、258頁。
- (5) 倉石平『中高生のためのバスケットボール トランジション・プラクティス』ベースボール・マガジン社、2007年、88頁。
- (6) Knight, Conversion / Transition, in: Coaching basketball revised and updated, Mc Graw Hill, 2002, p.387. また、Krzyszewski も「バスケットボールでは次々とプレーが展開するため、立ち止まることはない。バスケットボールは瞬時に判断できる人間や、素速く次のプレーへと切り替えられる人間を好む競技である。」(Krzyszewski, Beyond basketball: Coach K's keywords for success, Business Plus, 2006, pp.112-113.) と記述し、トランジションの重要性に言及している。
- (7) 日高哲朗・池内泰明・青木良浩監修『バスケットボールメソッドⅡ解説書』オーディオビジュアルネットワーク、2003年、12頁。

また、嶋田も同様にして次のように言及している。

「ディフェンスにしろ、オフェンスにしろ、その成功の要素の1つに、相手がボールを手にした瞬間に、素早くディフェンス体制に転換できるかどうか、また、自分達がボールを得た瞬間に、素早くオフェンス体制に転換できるかどうか、という点にあるのです。」(嶋田出雲「バスケットボール指導法の研究一本質的思考による効果的指導法について」『大阪市立大学保健体育学研究紀要』13号、1978年3月、19頁)

も大きな比重が置かれるに至っている⁽⁸⁾。

さて、バスケットボールのトランジション局面に特化して論じた国内の研究動向を眺め返してみると、近年では内山ら⁽⁹⁾や皆川ら⁽¹⁰⁾がトランジションを集団戦術行動として捉える観点からの事例研究を試みていることがわかる。また、オフense・トランジションにおける攻撃の空間的な優先順位を考察した研究⁽¹¹⁾もみられる。

しかしながら、上述の諸研究はトランジション・ゲームを展開することが、バスケットボールのゲームにおいていかなる有効性を発揮し得るのかという点については触れてこなかった。このことは、かつて吉井が「今日なおも研究の余地が多分に残されている一つの領域は、この『トランジション』の問題である。」⁽¹²⁾と言及したことと符合するところでもある。

『バスケットボール指導教本』が示した「ボールの所有をめぐる攻撃と防御の切り換えの優劣（速さ）と戦術内容が、試合の勝敗に大きく影響する。」⁽¹³⁾との考え方は、トランジション・ゲームを戦術化して、アップテンポなゲーム展開を志向することの必然性を説いたものと解することができる。だとすれば、当該分野の研究は、トランジション・ゲームの有効性を攻防両面において詳細に分析する方向へと向かうべきであろう。

以上より本稿では、トランジション・ゲームの有効性を攻防両面の検討によって種々の文献を通して明らかにすることを目的とする。

(8) 倉石平『バスケットボールのコーチを始めるために』日本文化出版、2005年、20頁。

(9) 内山治樹ほか「バスケットボール競技における集団戦術としての『トランジション』に関する事例研究」『筑波大学体育科学系紀要』24号、2001年3月、107～120頁。

(10) 皆川孝昭・和田野安良「バスケットボール競技におけるトランジションに関する研究」『茨城県立医療大学紀要』15巻、2010年3月、85～96頁。

(11) 皆川孝昭ほか「バスケットボール競技の『トランジション』におけるチーム戦術に関する一考察」『スポーツ方法学研究』21巻1号、2007年12月、17～27頁。

(12) 吉井四郎『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、1987年、14頁。

(13) 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年、2頁。

2. 勝敗の決定要因からみたトランジション・ゲームの有効性と 攻防戦術の検討

本稿は、バスケットボールのトランジション・ゲームの有効性を主張するものであるが、当該戦術が実際のゲームにおいて勝利に結びつくことが確かめられなければ、そこに有効性が担保されていると断じることはできない。そこで以下では、トランジション・ゲームの性質をバスケットボールの勝敗を決定づける要因と照らし合わせる作業を通して、その有効性を検討するものである。また、攻防の切り替えの速いトランジション・ゲームを試行する場合に、具体的に攻防の局面でそれぞれどのような戦術行動を意図すればよいのかも併せて明確にしたい。

吉井は、バスケットボールにおける勝敗の決定要因に関して、下記のような見解を示している。

「野投成功数をより多く挙げるためには、その成功率が（相手と一引用者注）同じならば、その試投数が多くなければならないし、試投数が（相手と一引用者注）同じならば、その成功率が高くなければならない。すなわちいかにしたらより多くのシュートを試みることが出来るか、またいかにしたらその成功率を高めることが出来るか、この両面の努力の成果によってゲームの勝敗が決するということが出来るのである。」⁽¹⁴⁾

このように、吉井によれば、シュート試投数を増やし、なおかつその成功率を高めるべくプレーすることがゲームでの勝利に連なるという。ゆえに、バスケットボールの攻防の戦術は、この方向性をもって組み立てられるべきであろう。『バスケットボール競技規則』が「ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。」⁽¹⁵⁾と謳っているように、バスケット

(14) 吉井四郎「バスケット・ボール ゲームの勝敗を決するもの」『体育科教育』4巻12号、1956年11月、62頁。

ボールはあくまでも得点を「取り合う」ゲームなのである。そこで以下では、上記の2つの目的に対するトランジション・ゲームの有効性を確認しながら、攻防両面において採るべき戦術についても言及したい。

2-1 シュート試投数の増加に関する検討

シュート試投数を増やすことを念頭においた場合、有効な攻撃戦術として想定されるのは、オフェンス・トランジションを意図的に速めて試行するファスト・ブレイクにはかならない。一定時間内で得点の相対比を争うバスケットボール競技⁽¹⁵⁾では、攻撃にかける時間は短ければそれほどに、ゲーム中に多くのシュートを打てる可能性が高まると考えるからである。ここに、トランジション・ゲームを構成する攻撃戦術として、常にファスト・ブレイクを第一に狙うことが有効であるとみなされよう。

しかしながら、より多くのシュートを打つことを目指すのであれば、自チームの攻撃局面において短時間でシュートすることを心掛けるばかりでは十分とはいえない。試合時間が限られている以上、自チームが常時ファスト・ブレイクを用いても、相手チームが時間を存分に使って攻撃を展開すれば、結果として多くのシュートを打つことは難しくなるからである。この点を勘案するなら

(15) 日本バスケットボール協会審判・規則部編『2011～バスケットボール競技規則』日本バスケットボール協会、2011年、9頁。

(16) 日本バスケットボール協会の見解によれば、バスケットボール競技は「ボールの所有とシュートの攻防をめぐり、相対する2チームが、同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら、一定時間内に得点を争うゲーム」(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年、2頁)と捉えられている。また、吉井はバスケットボール競技の本質を、「『ボールの所有』と『得点』を争点とする利害相反し、対立関係に立つ二つのチームが同一コート上に同時に存在する」(吉井四郎『バスケットボール指導全書1—コーチングの理論と実際—』大修館書店、1986年、13頁)点にある把握している。こうした諸定義に対して、内山はバスケットボールの「特性」をより明確に捉えなおすという観点から、「頭上の水平面のゴールにボールを入れるシュートの攻防を争点として、個人やグループあるいはチームが同一コート上で混在しながら得点を争うこと」(内山治樹「バスケットボールの競技特性に関する一考察—運動形態に着目した差異論的アプローチ—」『体育学研究』54巻1号、2009年6月、38頁)という概念規定を行なっている。

ば、シュート試投数の増加に向けては、相手チームにもアップテンポなゲーム展開を強要するよう自チームの防御局面において働きかける必要がある。攻撃の展開には、自チームの防御局面との相互関係が考慮されていなければならないのである⁽¹⁷⁾。

それでは、自チームのみならず、相手のゲーム展開をもアップテンポにしようとする場合、どのような防御戦術を採用すべきであろうか。この点について、Newell らが注目すべき見解を示しているので、以下に引いておきたい。

「速攻を主体とするチームは、遅いゲーム展開を志向するチームによって完全に失速させられてしまう。しかし、プレス・ディフェンスを使用することで、アップテンポな展開のゲームを行なうことができる。」⁽¹⁸⁾

このように、相手チームも含めてゲーム展開をアップテンポにするためには、プレス・ディフェンスを用いることが当を得た手法であるという。また、Newell は別著においてプレス・ディフェンスの用途を「スローテンポな相手に対して用いる」⁽¹⁹⁾ と述べ、この防御戦術は「アップテンポな展開を志向するチームにとって、素早い攻撃を仕掛けることを可能にする。」⁽²⁰⁾ と説いている。ゆえに、遅いゲーム展開を志向するチームに対しては、プレス・ディフェンスを敷くことでアップテンポなゲーム展開を作り出すことができるといえよう。Cooper らも同様にして「プレス・ディフェンスはしばしばアップテンポなゲーム展開を生み出し、それは速攻を主体とするチームにとっての利点となる。」⁽²¹⁾ との見解を提示している。

(17) Newell and Benington, Basketball methods, Ronald Press, 1962, p.294.

(18) Newell and Benington, Basketball methods, Ronald Press, 1962, p.301.

(19) Newell, Pete Newell's defensive basketball : Winning techniques and strategies, Coaches Choice, 2001, p.94.

(20) Newell, Pete Newell's defensive basketball : Winning techniques and strategies, Coaches Choice, 2001, p.98.

(21) Cooper and Siedentop, The theory and science of basketball, Lea & Febiger, 1969, p.166.

以上より、ゲーム中のシュートの試投数を増やすためには、攻撃面ではファスト・ブレイクを、防御面ではプレス・ディフェンスをもってトランジション・ゲームを構成すべきであると指摘されよう。

ところで、シュート試投数の増加がゲームの勝利に繋がるのだとすれば、オフense・リバウンドの獲得という側面も見逃してはならない。いかにアップテンポなゲーム展開を作り出しても、仮に両チームともミスなくすべての攻撃をシュートに結びつけ、なおかつすべてのディフェンス・リバウンドを獲得した場合、シュート試投数は互いに同数にならざるを得ない。バスケットボールにおいては、両チーム間の技術の優劣や実力差に関わらず、ボールを所有する機会はほぼ均等に与えられることをルールが約束しているからである。先の吉井の見解にも示されているように、これではゲームの勝敗はシュート成功率に委ねざるを得なくなる。

しかしながら、「リバウンドボールを数多く獲得することが攻撃回数の増加に継^(ママ)がる」⁽²²⁾という自明の理からすれば、オフense・リバウンドをより多く獲得してシュートに結びつけることで、相手を上回るシュート試投数を結果することの可能性が見出されよう。この意味で、吉井も「攻撃中のルーズボール(オフense・リバウンド・ボールとセンター・ジャンプ後のルーズボール—引用者注)をとることが攻撃回数を増大する唯一の方法であり、より多くのシュート試投数を挙げるためまずなさなければならない努力である。」⁽²³⁾と指摘している。したがって、シュート試投数を増やすためには、オフense・リバウンドの獲得を「オフenseの最後の局面」⁽²⁴⁾と捉え、毎回のシュート試投後に必ずリバウンドの獲得を目指してプレーすべきであろう。

(22) 佐々木三男「女子バスケットボールの勝因分析—リバウンドボールについて—」『慶應義塾大学体育研究所紀要』20巻1号、1980年12月、18頁。

(23) 吉井四郎「バスケット・ボール ゲームの勝敗を決するもの」『体育科教育』4巻12号、1956年11月、624頁。

(24) 日高哲朗・池内泰明・青木良浩監修『バスケットボールメソッドⅡ解説書』オーディオビジュアルネットワーク、2003年、15頁。

2-2 シュート成功率の向上に関する検討

次いで、吉井が示したもう一方の勝因であるシュート成功率の向上について考察したい。この点について吉井は、「最も望ましいのはマークなしでの至近距離からのシュートであることは勿論であるが、シュートすべきか否かの判断はまず第一にマークの有無によってなされるべきであり、距離とか位置は判断の二次的な要件となるにすぎない。」⁽²⁵⁾と言及している。つまり、シュート成功率を高めるためには、ノーマークでシュートすることが最優先事項であるというのである。

Wooden はファスト・ブレイクの目的の1つとして、ディフェンスに対して人数的に優位な状況（＝アウトナンバー）を作ることをあげているが⁽²⁶⁾、アウトナンバーでの攻撃はノーマークを作り出す可能性を十分に有している。そればかりか、2対1や3対2といったアウトナンバーの状態での攻撃は、しばしばレイアップ・シュートの機会を発生させるため⁽²⁷⁾、上記引用文において吉井が理想とした「マークなしでの至近距離からのシュート」を実現させるうえで最良の手段なのである。ここに、シュート成功率を向上させるためには、トランジションを意図的に速めてファスト・ブレイクを積極的に使用することが有効な手段であると判断されよう。Brown がトランジション・ゲームの利点として「積極的に走るとレイアップ・シュートのチャンスが増えるため、シュート成功率が向上する」⁽²⁸⁾と解説する通りである。

しかしながら、これまでゲーム中でのシュート成功率はおしなべて50%程度であると指摘されてきた⁽²⁹⁾。こうした実状を鑑みると、いかに多くのファスト・ブレイクを出してもシュート成功率を高めるには限界があると考えねばならない。だとすれば、ゲームに勝利するためには、シュート成功率を高める努力はもちろん、シュート成功数の低下を補う観点からもプレーを計画しておく

(25) 吉井四郎「バスケット・ボール ゲームの勝敗を決するもの」『体育科教育』4巻12号、1956年11月、78頁。

(26) Wooden, Practical modern basketball, Ronald Press, 1966, p.141.

(27) Wissel, Basketball : Step to success, Human Kinetics, 1994, p.157.

(28) Brown, Drills for the transition game, in: Basketball offense sourcebook, Coaches Choice, 2005, p.20.

必要があろう。この意味から妥当性を持つのは、シュート試投数を増やすということである。シュート成功率の向上に限界があるならば、シュート試投数そのものの分母を増やすことによって、その成功数(=得点)を一定水準に保ち得るという考え方が成り立つからである⁽³⁰⁾。いずれにしても、シュート成功率をあげるために妥当な攻撃戦術はファスト・ブレイクであるといえるが、これを有効に用いるためには、防御戦術としてプレス・ディフェンスを備えておく必要があることは先に検討した通りである。

以上、バスケットボールのゲームにおける勝敗の決定要因からみたとき、攻防の切り換えの速いトランジション・ゲームは有効であることが確かめられ、なおかつ具体的な攻防戦術は、ファスト・ブレイクとプレス・ディフェンスを軸に展開することが当を得た手法であると指摘されよう。

3. バスケットボールにおけるトランジション・ゲームの有効性

以上述べてきたように、ファスト・ブレイクとプレス・ディフェンスによって構成されるトランジション・ゲームは、シュートの試投数を増やし成功率を高める機能を持つ有効な戦術であることが確かめられた。それでは、そのほかにトランジション・ゲームにはどのような有効性を見出すことができるのだろうか。以下において検討したい。

3-1 競技特性からみたトランジション・ゲームの有効性

冒頭で示したように、バスケットボールの競技特性は「チームの攻撃目標と防御目標がゲーム経過につれてたえず入れ替わる」⁽³¹⁾という点にあり、攻防を

(29) 吉井四郎「バスケット・ボールゲームの勝敗を決するもの」『体育科教育』4巻12号、1956年11月、69頁。嶋田出雲「バスケットボール競技の特性の分析による選手作り、チーム創りの主要な課題とその位置づけの究明」『大阪市立大学保健体育学研究紀要』28号、1992年3月、22頁。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年、96頁。日高哲朗・池内泰明・青木良浩監修『バスケットボールメソッドII解説書』オーデオビジュアルネットワーク、2003年、12頁。

(30) 深瀬吉邦ほか『ノンストップ・バスケットボール』大修館書店、1988年、12～13頁。

繋ぐ「トランジション局面」はバスケットボールにおいて最も重要な局面であると考えられている⁽³²⁾。ゆえに、意図的にアップテンポなゲーム展開を作り出すトランジション・ゲームは、バスケットボールの競技特性を十分に活かした戦術であるといえよう。

トランジション・ゲームを構成する攻撃戦術は、ファスト・ブレイクにほかならない。ファスト・ブレイクは、「攻撃と防御の切り換え時に生じる防御陣の一瞬のスキをつくことである。防御側が防御体制を整える前に攻撃をしかけるのである。」⁽³³⁾と規定される戦術であるが、これは「攻撃を切り換えときのスピードは、敵の防御が依然として無編成のままであることを見込むことができるので、攻撃のチャンスを高めるものである。」⁽³⁴⁾というボールゲームの基本原則に則っている。Cremins が、ファスト・ブレイクによって「ディフェンスに体制を整える時間を与えず、バランスの取れていない状態で攻め込むことができる。」⁽³⁵⁾と説いているのも、上記の考え方に連なるものであろう。

吉井は「攻撃力の強い瞬間に相手と勝負し、あるいはまた相手防御力の弱い瞬間に攻撃するようプレーを計画すれば、五人のプレーヤー各個の力に変化なくともよりよい成績が挙げられるに違いない。」⁽³⁶⁾と断じている。ファスト・ブレイクはトランジションを素早くすることでアウトナンバーの状態での攻撃することを理想とするが、これは「攻撃力の強い瞬間」および「相手防御力の弱い瞬間」を意図的に発生させているという点で、吉井の見解に適しているといえよう。ここに、ファスト・ブレイクを基軸とするトランジション・ゲームの有効性が見出される。Wooden が「バスケットボールは素早い動きを本質とするゲームであり、ファスト・ブレイクはその動きを生み出し、素早い得点をもた

(31) シュティーター-ほか著、唐木國彦監訳『ボールゲーム指導事典』大修館書店、1993年、179頁。

(32) Knight, Conversion / Transition, in: Coaching basketball revised and updated, Mc Graw Hill, 2002, p.387.

(33) 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年、220頁。

(34) デーブラー著、稲垣安二監訳『球技運動学』不昧堂出版、1985年、269頁。

(35) Cremins, Bobby Cremins' ultimate offense, Mc Graw Hill, 2009, p. ix .

(36) 吉井四郎「バスケット・ボール ゲームの勝敗を決するもの」『体育科教育』4巻12号、1956年11月、79頁。

らす最高の攻撃手段である。』⁽³⁷⁾と言及する所以である。

こうした利点から、今日のバスケットボールにおいて、攻撃側がボール獲得後に原則として最初に試行すべきプレーはファスト・ブレイクであると考えられるようにもなっている⁽³⁸⁾。ただし、本稿でいうところのファスト・ブレイクとは、味方のディフェンス・リバウンド獲得後に限って仕掛けるものを意味しているのではない。先にも触れたように、ゲーム中のシュート成功率はおしなべて50%程度になるといわれている。だとすれば、ディフェンス・リバウンド獲得後に限ってファスト・ブレイクを試行するばかりでは、実際にファスト・ブレイクを出し得る可能性は相手のシュート数の約半分にとどまってしまう。これでは、攻防が目まぐるしく入れ替わるようなゲーム展開 (= トランジション・ゲーム) を創り出すことは難しい。

ここに、失点後も含めて常時ファスト・ブレイクを計画しておく必要性が認められる。むしろ、多くの場合、得点後にはプレーが止まることなく自動的にボールの所有権が移行するという競技特性を鑑みるならば、トランジション・ゲームを展開するうえで失点後は絶好の機会であると捉えられよう⁽³⁹⁾。現に、今日世界の第一線で用いられているトランジション・ゲームのシステムに多大な影響を及ぼした Westhead は、ディフェンス・リバウンドの獲得後よりも失点後の方が効果的なファスト・ブレイクが出せると明言しているほどである⁽⁴⁰⁾。

(37) Wooden, *Practical modern basketball*, Ronald Press, 1966, p.140.

(38) シュテーター・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』大修館書店、1993年、197頁。Westhead, *Fast-break basketball*, in: *Instant review basketball notebook vol.1*, Sagamore Publishing, 1998, p.233. 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年、220頁。Huggins, *Coaching fast break and secondary offense*, *Coaches Choice*, 2002, p.4. Wootten, *Coaching basketball successfully*, *Human Kinetics*, 2003, p.81. 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3』ベースボール・マガジン社、2005年、9～18頁。佐々木三男『バスケットボール上達テクニック』実業之日本社、2011年、140頁。

(39) 佐々木三男『バスケットボール上達テクニック』実業之日本社、2011年、156頁。

(40) Westhead, *Fast-break basketball*, in: *Instant review basketball notebook vol.7*, Sagamore Publishing, 1998, p.215.

無論、競技特性を活かしてアップテンポな展開でプレーするトランジション・ゲームにも欠点はある。例えば、Wooden は多くのファスト・ブレイクを出すことによってゲームのテンポが速くなることから、ミスが生じやすくなることを懸念している⁽⁴¹⁾。しかしながら、Smith が「シュート成功率はファスト・ブレイクによって高くなるため、ボールの所有権を喪失することが多くなっても問題はない。」⁽⁴²⁾と喝破しているように、ファスト・ブレイクを軸に展開するトランジション・ゲームは、その欠点を補ってあまりあるだけの有効性が保障されているとみてよい。

3-2 身体的劣勢を均等化する機能としてのトランジション・ゲームの有効性

『スポーツ科学事典』によれば、「戦術」は「競技スポーツにおける達成を規定する構成要因」⁽⁴³⁾と定義されているが、そこには続けて下記のような見解が示されている。

「戦術では、2つの基本的情況が区別される。つまり戦術行動は（攻撃者として）自分の行動を通して競技相手に対する有利さを獲得するか、あるいは（防御者として）競技相手が有利さをねらうのを妨害することに向けられる。」⁽⁴⁴⁾

この考え方に依拠するならば、トランジション・ゲームを構成する攻撃戦術（＝ファスト・ブレイク）には「相手に対する有利さ」が、防御戦術（＝プレス・ディフェンス）には「相手が有利さをねらうのを妨害する」という要素が含まれていなければならない。こうした諸要素が確かめられる時、そこには相手チームとの間に生じた相対的な劣勢を補い得る機能が付与されていることに

(41) Wooden, Practical modern basketball, Ronald Press, 1966, p.141.

(42) Smith, Basketball : Multiple offense and defense, Prentice Hall, 1981, p.86.

(43) 岸野雄三監修『スポーツ科学事典』ほるぷ出版、1982年、230頁。

(44) 岸野雄三監修『スポーツ科学事典』ほるぷ出版、1982年、230頁。

なろう。バスケットボールにおいては多種多様な劣勢が想定されるが、本稿では主として身体的（高さ）な意味での劣勢を意図している。

まず、攻撃戦術たるファスト・ブレイクについて検討しよう。嶋田は、相手チームとの間に著しい身長差が生じている場合、「ディフェンスからオフェンスへの切り替えの早さと、ランニングスピードで勝つことを狙う」⁽⁴⁵⁾のものが1つの方法であると説いている。これと類似の見解として、Bunn もファスト・ブレイクは相手チームとの間に生じている身体的な劣勢を均等化する性質を有しているという⁽⁴⁶⁾。つまり、トランジションを素早くして多くのファスト・ブレイクを出すべく試みるのが、身長差を克服する妥当なゲーム展開であるといえよう。

次いで、防御戦術たるプレス・ディフェンスの中に、相手との実力差を均等化する要素を探ってみたい。一般に、防御局面の究極の目的は「相手にシュートをさせることなくボールを奪取すること」⁽⁴⁷⁾にあるとされる。この意味では、多くの場合トラップ・ディフェンス等のボールの奪取計画が含まれているプレス・ディフェンスは、上記の目的に適う防御戦術であるといえよう。

冒頭で述べたように、近年の時間制限にまつわるルール変更によって、我が国ではファスト・ブレイクに従来よりも大きな比重が置かれるところとなったが、その影響は防御戦術にも及んでいる。とりわけ、バックコートでボールキープできる時間の2秒間の短縮は、防御側がバックコートから積極的にプレス・ディフェンスを仕掛けてボール運びに時間をかけさせ、フロントコートの攻防で優位さを発揮する道を拓くものとなったからである⁽⁴⁸⁾。先に検討したように、プレス・ディフェンスはアップテンポなゲーム展開を発生させる機能を有するものであったが、ここにその有効性がルールの面からも明らかとなった。

(45) 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年、16頁。

(46) Bunn, *Basketball techniques and team play*, Prantice Hall, 1964, p.211.

(47) 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年、3頁。

(48) 清水義明監修『日体大Vシリーズバスケットボール』叢文社、2005年、212頁。

それでは、プレス・ディフェンスに付与された当該の機能は、具体的にはどこに見出すことができるのであろうか。Winter はプレス・ディフェンスの使用目的の1つとして、「サイズよりスピードやクイックネスを活かしたゲーム展開を作り出すこと」を掲げ、「相手のミスを誘発させ、得点の機会を生み出すことによって、プレス・ディフェンスは最大の攻撃手段となる」と説いている⁽⁴⁹⁾。Winter いわく、プレス・ディフェンスは「サイズ」的な劣勢を補う戦術だというのである。また、嶋田も同様にして、相手よりも身長で劣る場合は「オールコートの特性を生かしたオールコートのプレスディフェンスを採用して、相手をオーバーバランスの状態にしてボールを獲得する」⁽⁵⁰⁾ ことが有効であると解説する。

最後に、吉井が示したプレス・ディフェンスの利点を引いておきたい。

「この防御法（プレス・ディフェンス—引用者注）が今日隆盛をみるに至った原因は、1つには『チャンピオン・チーム』の多くがこの防御法を使用したという実例の影響と、この防御法がバスケットボール・ゲームの『エクオリザー』（力を均等化するもの）としてのすぐれた機能を持つところにあると思われる。すなわち、この防御法は、もし、チームがよくコンディショニングされているならば、弱いチームが、より強いチームに勝てる可能性を最も多く持つ方法になるということである。」⁽⁵¹⁾

上記引用において示されているように、プレス・ディフェンスは身体的な劣勢にとどまらず様々な劣勢を均等化し、なおかつそれを覆すだけの可能性を有する防御戦術なのである。

以上、攻撃戦術としてファスト・ブレイク、防御戦術としてプレス・ディフェンスを取り上げ、そこに相手チームとの間に生じた劣勢を均等化する機能

(49) Winter, *The triple-post offense*, Prentice Hall, 1962, p.88.

(50) 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年、38頁。

(51) 吉井四郎『バスケットボール指導全書 3—特殊戦術による攻防—』大修館書店、1989年、170頁。

を見出すことができた。したがって、この攻防戦術によって構成されているトランジション・ゲームにも、同様の有効性が具備されていると見なしてよからう。

4. 結び

本稿において検討した結果は、以下のように整理することができる。

まず、トランジション・ゲームの性質をバスケットボールの勝敗の決定要因と照らし合わせて検討した。その結果、攻撃戦術としてファスト・ブレイクを、防御戦術としてプレス・ディフェンスを採用して、シュート試投数を増やしシュート成功率を向上させるべく試みることの有効性が確かめられた。

次いで、バスケットボールの競技特性からトランジション・ゲームの有効性を確認したところ、失点後も含めて常時ファスト・ブレイクを狙うことの重要性が示唆された。また、トランジション・ゲームには、相手チームとの間に生じた身体的な意味での劣勢を均等化する機能が備えられていることが明らかとなった。

以上より、バスケットボールにおいてトランジション・ゲームを戦術として採用することは有効であるといえよう。

—たにがま ひろのり・法学部准教授—