

Title	現代バスケットボールにおける諸攻撃法の検討第1回Stack offense
Sub Title	Brief reviews on popular offenses in modern basketball no.1 the stack offense
Author	加藤, 大仁(Kato, Hirohito)
Publisher	慶應義塾大学体育研究所
Publication year	1994
Jtitle	体育研究所紀要 (Bulletin of the institute of physical education, Keio university). Vol.34, No.1 (1994. 12) ,p.103- 117
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00135710-00340001-0103

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

現代バスケットボールにおける諸攻撃法の検討

第1回 Stack Offense

加 藤 大 仁*

- I. は じ め に
- II. Stack Offense の定義及び基本的な alignment
- III. Stack からの基本的なムーブ・プレー
- IV. 基本的なセットプレー及び Continuity Pattern
- V. ポイントガードに対してプレッシャーをかけられた場合の対応
- VI. 評 価

I. は じ め に

Stack Offense は, Fred Jucker 率いる Cincinnati が'61-62年と'62-63年の NCAA トーナメントを連覇した際にこの Offense を使ったこと, そして Boston College の Bob Cousy が1960年代後半に用いたことによってその popularity—特に東部地区での—が高められた。その後はパッシングゲームの急速な普及と歩を合わせ, おもにその entry pattern として発展してきたといえよう。¹⁾

我が国でも, 近年のバスケットボールブームに伴うアメリカのバスケットボール指導法に関する知識の普及により, Stack Offense を導入しているチームは徐々に増えつつあるが, パッシングゲームや UCLA High Post などと比較すると, 普及の度合は極端に低いといわざるを得ない。²⁾

そこで, まず本稿では Stack Offense の基本的な alignment やその呼称を紹介した後に, 基本的なムーブ・プレーを Double Stack の場合を中心に提示する。その上で Stack Offense の長所・短所等をまとめることにする。

*慶應義塾大学体育研究所助手

II. Stack Offense の定義及び基本的な alignment

単に Stack Offense といってもさまざまなバリエーションがあり、その全てをここに紹介するのは到底不可能である。元来 Stack という言葉は複数のプレイヤーが「連なった状態」にある alignment そのものに対して付けられた呼称であり、UCLA High Post や Flex Offense がプレイヤーのある一定の動きによって定義づけられるのとは対照的である。そこで当然 Stack alignment はさまざまなオフENSEの entry pattern として利用されることが多い。

Stack Offense はその initial alignment によって以下のように分類される。それぞれの alignment をどう呼ぶかはコーチによって様々であるが、ここでは最も一般的な呼称を用いることにする。尚、以下の alignment にはそれぞれ特徴があり、その特徴を把握したうえで各チームの状況・目的に合ったプレーを選択することが大切であることは言うまでもない。この点についても簡単にコメントを加えておく。

a) Single Stack (図 2-1)

単に 2 人のプレイヤーが連なった状態。Single Post での Offense を考える時に有効。³⁾

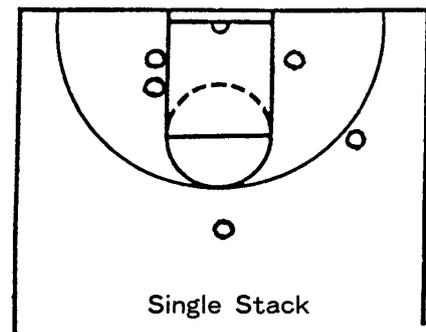


図 2-1

b) Double Stack (図 2-2)

Low Stack, Double Low など様々な呼び方があるが、今日単に Stack Offense というとき、この alignment からの Offense を指すことが多い。本稿の考察もこの alignment からのオフENSEを中心に進めていく。Double Post での Offense を展開するとき有効。

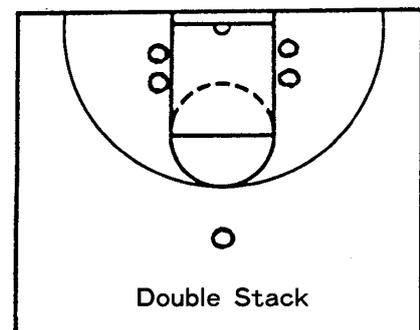


図 2-2

c) High Stack (図2-3)

Low Stack の変種だが、Stack の位置がかなり高い—Free Throw Line 辺りとなる—のが特徴。Freezing の時に用いられることが多い。⁴⁾

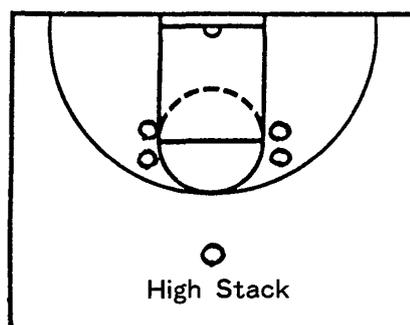


図2-3

d) High-Low Stack (図2-4)

Double Stack の変種。得点能力のある大型選手がいらないとにガード・フォワード陣に perimeter からのシュートや1 on 1 のチャンスを作るために使われることが多い。⁵⁾

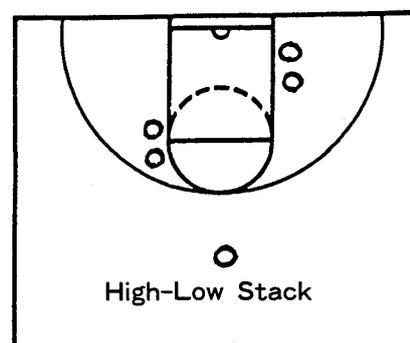


図2-4

e) Triple Stack (図2-5)

Three-Men Stack と呼ばれることもある。3人が連なった状態を指す。Single Post, Double Post のいずれのオフenseにも有効に展開可能である。⁶⁾

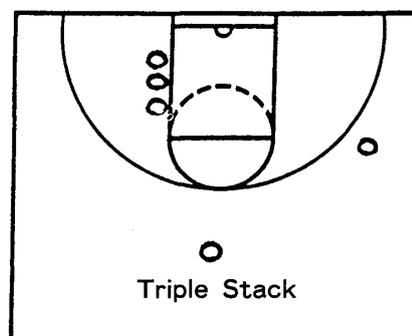


図2-5

III. Stack からの基本的なムーブ・プレー

Stack Offense は本来、強力なポストプレイヤーとジャンプシュート力のあるプレイヤーの能力を活かすために考案された。⁷⁾後に説明する通り、2人のプレイヤーが連なった状況から適切に動けば、スクリーンプレーと同じ効果が期待でき、インサイドの有利なポジションを取ったプレイヤーか、⁸⁾perimeter でフリーとなったプレイヤーにボールを渡すことができるのである。

Stack の作り方は、通常 Foul Lane に沿ってシューティングガードやスモール・フォワードがベースライン側に立ち、パワーフォワードやセンターがその上に位置する。本稿では便宜上前者を Baseline Player、後者を Pivot Player と呼ぶことにする。Stack を形成する 2 人は、ゴール側を向く。Stack の位置については、Stack を形成する 2 人のプレイヤーの能力に応じてということになるが、基本的には Baseline Player がウィングに pop-out したときジャンプシュートができ、Pivot Player がボードを使ってシュート出来るようなポジショニングが望ましい。尚、最初に Pivot Player が Baseline Player に対してダウンスクリーンをかけるよう指示するコーチもいる。

ここでは Double Stack を例に、a) Stack を形成する 2 人のムーヴ、b) 片サイドの 3 人での協力プレー、c) 両サイドの協力プレーの三つの状況に分けて、initial pass の受け方を説明する。

1. Stack を形成する 2 人のムーヴ

まず基本となるのは Baseline Player がウィングに pop-out するときに自分のディフェンスの状況を読み、適切な対応をすることである。まずはディフェンスがスイッチしないケースを考えよう。通常 Baseline Player はフリースローラインの延長線とスリーポイントラインの交点付近に向かって pop-out する (図 3-1)。ディフェンスがタイトな場合、通常より鋭角にボールに向かっていく (図 3-2)。場合によっては、curl してゴールに向かっていってもよい (図 3-3)。ディフェンスがスクリーナーの上側を通ろうとしたら、コーナーに pop-out する (図 3-4)。Baseline Player のディフェンスがオーバープレーしているときは、スクリーナーのインサイドを通して elbow 付近にカットする。この時ガードはまず Pivot Player へのロブパスを狙う (図 3-5)。Baseline Player、Pivot Player 双方のディフェンスがオーバープレーしている場合は、Pivot Player がウィングにアウトすればよい (図 3-6)。

Baseline Player がボールを受けられそうにない場合や、Pivot Player がインサイドで 1 対 1 をできそうにない場合は、Pivot Player がウィングにアウトする (図 3-7)。

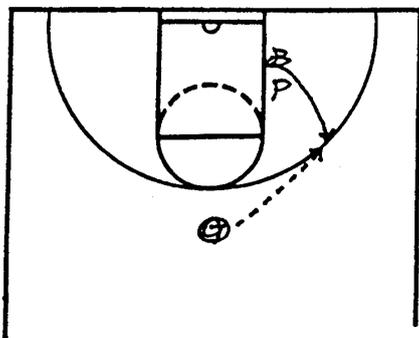


図 3-1

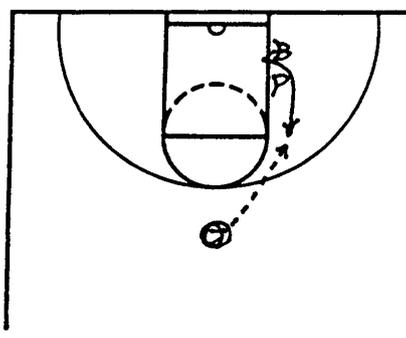


図 3-2

現代バスケットボールにおける諸攻撃法の検討

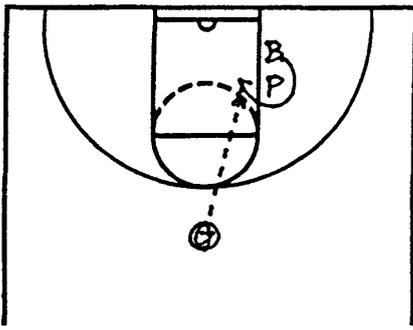


図 3-3

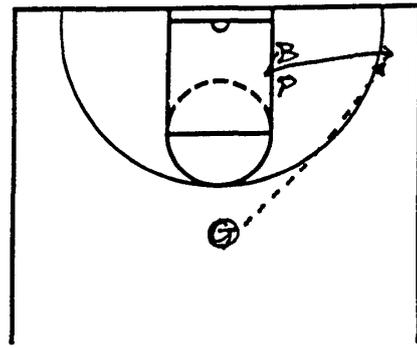


図 3-4

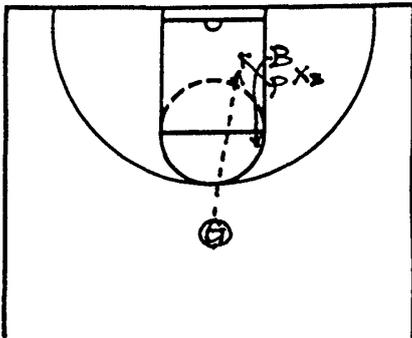


図 3-5

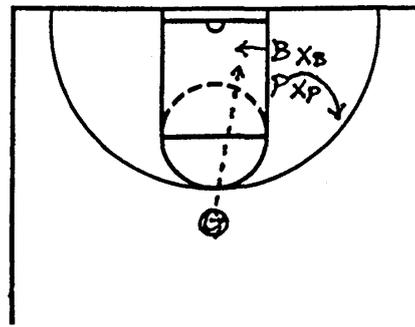


図 3-6

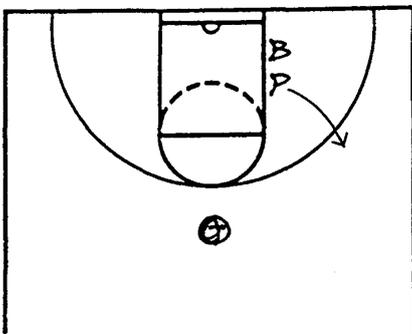


図 3-7

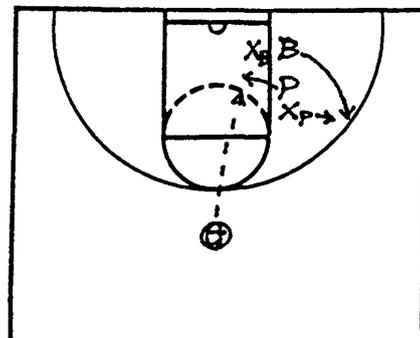


図 3-8

次にディフェンスがスウッチしてくる場合であるが、この場合は単に Baseline Player がウィングにアウトするだけでよい。ガードは Pivot Player へのパスを狙う (図 3-8)。

以上の何れのケースでも、ウィングにアウトしたプレイヤーがボールを受けられない場合は、次のような動きをすると効果的である。

- a) ロー・ポストにいるプレイヤーにスクリーンをかける (図 3-9)。
- b) バックドアーカットする。この時ロー・ポストのプレイヤーはハイポストにフラッシュする (図 3-10)。
- c) ロー・ポストのプレイヤーのバッククリーンを受けて、ゴールにカットする (図 3-11)。

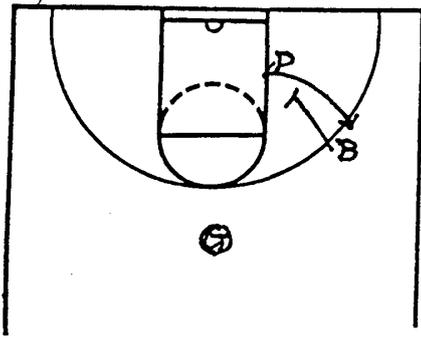


図 3-9

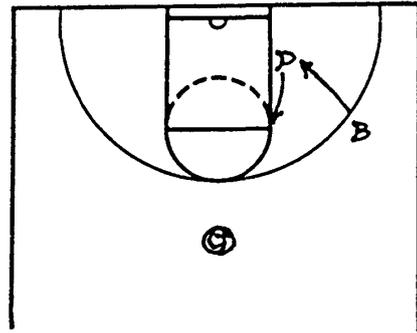


図 3-10

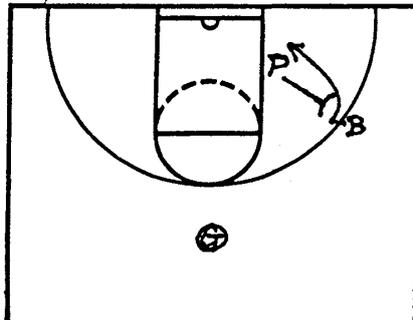


図 3-11

2. 片側 3 人での協力プレー

ここではウイングでボールを受けられない場合だけを取り上げるが、プレーとしては次の二つがある。

- a) Stack を形成した時点でボールを受けられないことがはっきりしている場合、ガードがウイングにドリブルしていく。Baseline Player はポイントガードのポジションを埋める (図 3-12)。

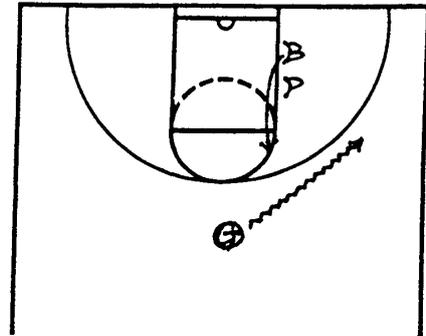


図 3-12

- b) ウイングにアウトしたプレイヤーがポイントガードにスクリーンをセットする (図 3-13)。

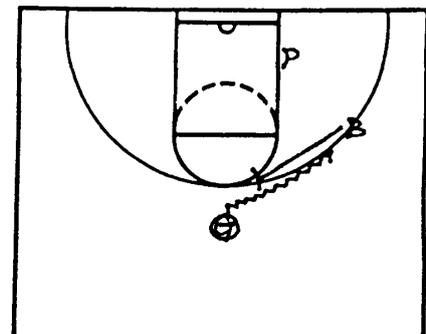


図 3-13

3. 5人での協力プレー

5人での協力プレーとなるとバリエーションが非常に豊富となるが、基本となるのは Baseline Player の Swing と Baseline Exchange の二つである (図3-14, 15)。

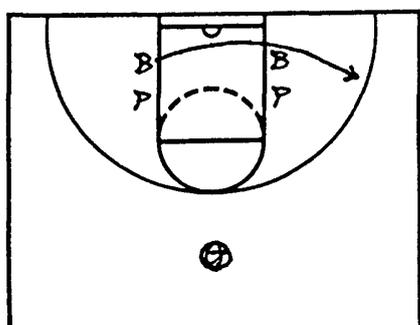


図3-14

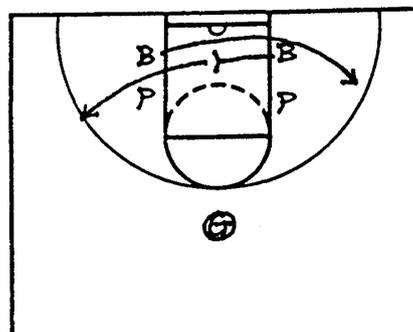


図3-15

もし両サイドへのプレッシャーが強く、ウィングにパスができないときには、ポイントガードはミドル・レーンへの penetration を試みる (図3-16)。¹¹⁾

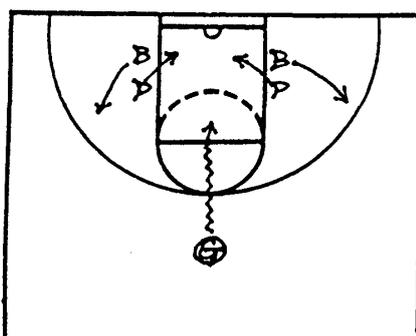


図3-16

IV. 基本的なセットプレー及び Continuity Pattern

Stack Offense に関する論文・書籍は多数あり、中には Stack Offense と称して Continuity Pattern を紹介しているものもある。しかし既に述べたとおり、Stack とはプレイヤーのある一定の alignment に対して付けられた呼称であり、あるオフENSEを Stack Offense と呼ぶかどうかは、その後続くパターンがどうであるかということとは関係ない。この意味で Stack Offense とは、Tarkanian 等が言うように Stack alignment から始まるセットプレーの組み合わせなのである。¹²⁾

そこで、ここではまず各ポジションのプレイヤーの能力を活かすためのセットプレーをいくつか取り上げ、次に Stack alignment から始まる Continuity Pattern で代表的なものを1つ例示する。

1. セットプレー¹³⁾

a) ポイントガードのためのプレー

例1…ポイントガードが1 on 1の能力に長けている場合、ポイントガードのサイドを clear out する (図4-1)。

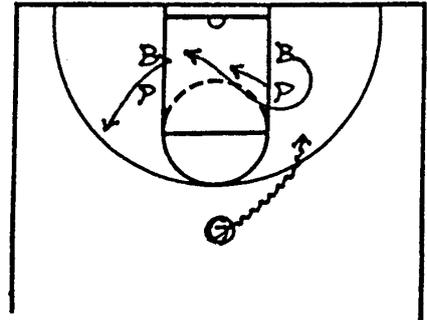


図4-1

例2…ポイントガードがウィングにパスしたら、逆サイドの Pivot Player はボールサイドの elbow にフラッシュする。同時に逆サイドの Baseline Player はポイントガードにフリースクリーンをセットする (図4-2)。

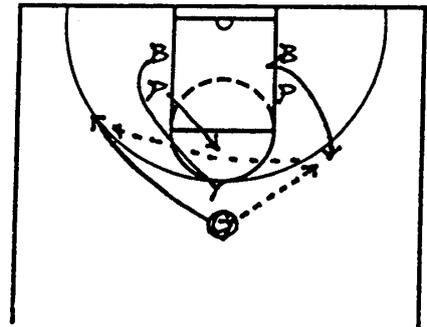


図4-2

例3…ポイントガードにポストでの1 on 1の能力がある場合、UCLA Cutを使う (図4-3)。

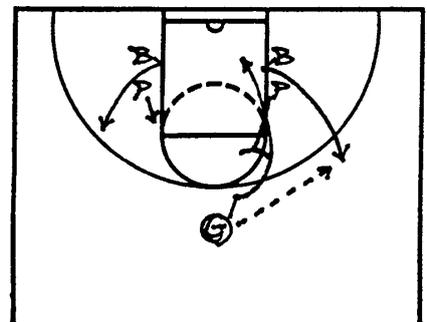


図4-3

b) Baseline Player の為のプレー

既に説明した5人による協力プレーは Baseline Player の為のセットプレーとしても有効である (図3-12, 13参照)。他に次のようなプレーがある。

例1…ポイントガードはウィングにパスした後、逆サイドに screen away する。ボールサイドの Pivot Player は、逆サイドにいてゴール下を clear out する。これは Baseline Player に 1 on 1 のチャンスを作るためのプレーである (図4-4)。

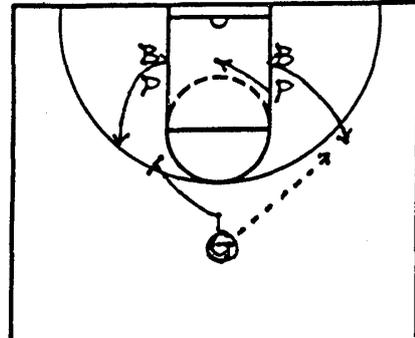


図4-4

例2…ポイントガードはウィングにパスすると同時に、ボールサイドの Pivot Player は逆サイドに行く。逆サイドの Baseline Player は2人の Pivot Player によるダブルスクリーンを使ってボールサイドにカットする。(図4-5)

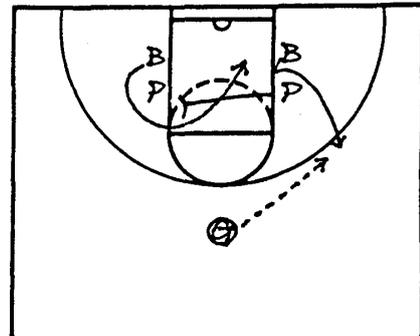


図4-5

c) Pivot Player のためのプレー

例1…Baseline Player がウィングでボールを受けたら、ボールサイドの Pivot Player は直ちに逆サイドの Pivot Player にスクリーンをセットする (図4-6)。

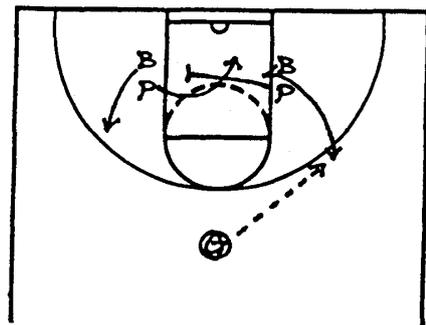


図4-6

例2…何れか一方の Pivot Player は、ハイポストにフラッシュしてポイントガードからボールを受ける。逆サイドの Pivot Player は、ゴール付近に duck in しボールを受ける (図4-7)。

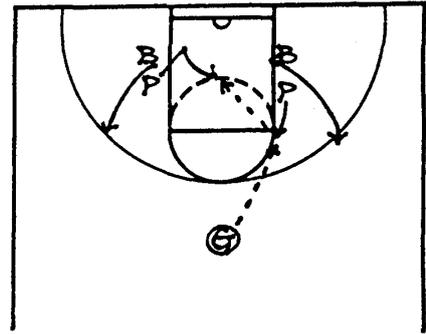


図4-7

2. Continuity Pattern

ポイントガードは何れか一方の Baseline Player (図では3) にパスする。この時逆サイドの Baseline Player (2)はハイポストに向かってカットする。ボールサイドの Pivot Player (5)は3からパスを受け取れそうなら post up する。駄目なら逆サイドの Pivot Player (4)にスクリーンをセットする。3は2か4 (5が post up した時は4ではなく5) へのパスを狙う。2, 4 いずれにもパスできなかった場合, 3はポイントガードにパスを返す。同時に2は初めのポジションに戻って5と Stack を形成する。3は4と Stack を形成する (図4-8~10)。

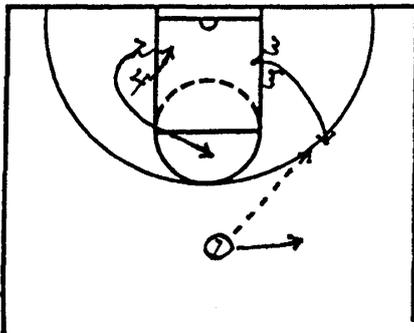


図4-8

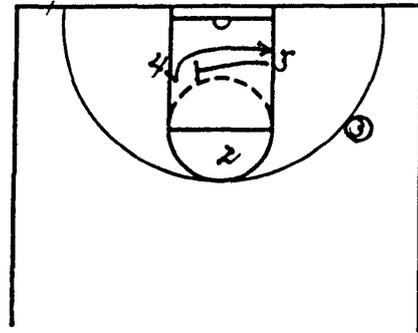


図4-9

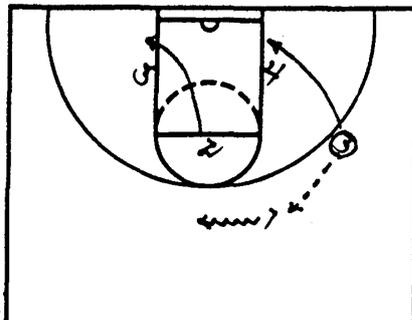


図4-10

V. ポイントガードに対してプレッシャーをかけられた場合の対応

既に指摘したように、元来 Stack Offense は強力なポストプレイヤーとジャンプシュート力のあるプレイヤーの能力を活かすために考えられたオフェンスである。従って、この両者が揃った場合、Stack Offense は非常に効果的なものになる。しかし実際に Stack Offense をプレーするにあたって絶対に欠かせないのは、優秀なポイントガードである。というのは、このオフェンスではポイントガードがかなりの時間ボールをキープするからである。ポストプレイヤーやシューターの何れかが欠けても、Stack Offense の枠組みの中でそのような状況に対応することは可能であるが、長時間ボールをコントロールする役割を担うプレイヤーが欠けては、オフェンスそのものが成り立たなくなってしまう。

これは同時に、もしディフェンスがポイントガードに対して強くプレッシャーをかけてきた場合、それに対応するプレーを持つ必要があることを意味する。ここでは3つの状況に分けて、ガードへのプレッシャーに対する対応の仕方を説明する。

- 1) ガードに対してダブルチームが組まれた場合、他の4人は直ちに 1-4 alignment に移って、スペースをとる。何れかのプレイヤーが必ずオープンになり、そこにボールが渡れば簡単にシュートできるであろう (図 5-1)。

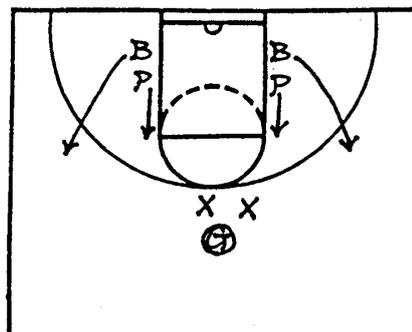


図 5-1

- 2) ガードのディフェンスがサイドにオーバープレーしている場合、ポイントガードはミドルレーンのペネトレーションを試みる (図 5-2)。

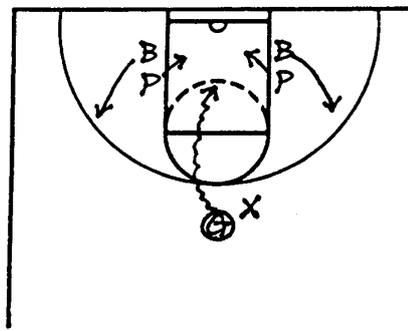


図 5-2

- 3) ディフェンスが正面から強くディフェンスしてくる場合は、ポストとの2-man Gameを狙う(図5-3)。

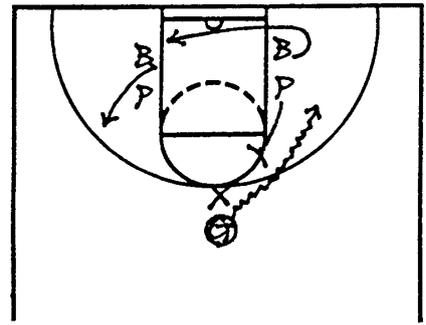


図 5-3

VI. 評 価

あるオフENSEを採用するかどうかを決定するにあたっては、各チームのプレイヤーの状況と共に、そのオフENSEの長所・短所を考慮することが必要である。では、Stack Offenseの長所・短所には一体どんなものがあるだろうか。

まず長所であるが、第一に挙げられるのは、プレーの修得が容易だということである。立ち止まった状況でディフェンスの反応を見ることができるので、吉井が指摘するように、オフENSEにそれほど高度な技術がなくてもスクリーンと同じ効果が期待できるのである。

次にインサイドでの得点のチャンスが多くなるということが挙げられる。Stackからの動きが適切であれば、1つか2つのパスで比較的容易にインサイドにボールを渡すことができる。と同時にウイングに pop-out し始める位置が、通常のオフENSEよりゴールに近いので、ジャンプシュートを撃つチャンスが多くなるということも長所として挙げられよう。

ボールハンドリングに長けたポイントガードがボールを保持している時間が長いということも長所の一つである。これによって unnecessary turnover の数を減らすことができる。

その他、例えば以下のような点が長所として挙げられる。

- ・ポイントガードの penetration のチャンスが多くなる。
- ・それほど動きの多いオフENSEではないので、プレーしていて疲れない。
- ・ゴール近辺に大きい選手が常にいるので、オフENSEリバウンドのチャンスが多くなる。

短所としてまず挙げられるのはポイントガードがミスを行くと、それが即座に相手の得点のチャンスにつながってしまうということである。従ってポイントガードへの負担は相当なものとなる。

大きいプレイヤーがあまり広い範囲を動かないということも短所である。これによってディフェンスも容易になろうし、なにより彼等の技術向上のためにはマイナスとなる。

さらに Stack Offense で一試合戦い抜くのは不可能だということも指摘しておく必要がある。たしかに Stack からのムーブ・プレーはバリエーションが豊富であるが、基本的なシステムは極めてシンプルで、故に修得も容易である。これは同時にディフェンスも比較的容易に対応できるということの意味する。従って、もし Stack Offense で一試合戦おうとするなら、多数のセットプレーを用意する必要がある。しかしこれは容易なことではない。また、例え多くのセットプレーを用意できたとしても、シュートチャンスを作るために何度もリセットしなければならない。従って、現実にはセットプレーに続く Continuity Pattern を準備するか、¹⁸⁾ パッシングゲームのような他のオフenseと併用することになる。¹⁹⁾

以上 Stack Offense について概観してきたが、これまでの議論は全てマンツーマンディフェンスを想定してのものである。今後の課題としては

- 1) ゾーンディフェンスに対してどのような Stack Offense を展開するか、²⁰⁾
- 2) Press Offense や、Inbounds Play などをはじめとする Special Situation で、いかに Stack を使うか、²¹⁾
などが挙げられよう。

何れの場合も“Stack alignment”の持つ利点を正確に把握し、それを各々の状況で活かしていく努力と工夫が必要とされることはいうまでもない。

注

- 1) See, Tarkanian & Power (1984) p. 91. 尚, Double Stack Offense は Bob McKinnon によって1950年代初めに導入されたといわれる。See, Kloppenburg (1990) p. 18., 同 (1993) p. 102.
- 2) Webster は、今日の Passing Game は Stack Offense から発展してきたと述べている。See, Fran Webster (1984) p. 36.
- 3) Single Stack Offense については、例えば Brett (1987), Cluytens (1987), Hall & Dean (1983) pp. 5-11., Harkins (1984) を参照。
- 4) High Stack からの Delayed Offense については、Fox (1985), Gibson (1979), Hankinson (1983) pp. 48-49 を参照。ノーマルな場合の Offense については例えば Richard (1968) pp. 65-71 を参照。
- 5) High-Low Stack からの Offense については、Baker (1992) pp. 22-23., Brown (1978) pp. 44-74 などを参照。
- 6) Triple Stack Offense については、吉井 (1987) pp. 192-197, Edwards (1990) などを参照。
- 7) Harkins (1984) p. 123.
- 8) 吉井 (1977) p. 49, 同 (1987), p. 185
- 9) 但し、両者ともポイントガードのほうを向くよう指示するコーチもいる。例えば Richard (1968) p. 23. しかし、少なくとも Pivot Player はゴールのほうを向いていたほうがよいだろう。Baseline Player がウィングに pop-out する際、Pivot Player がスクリーナーの役割を果たすためには、このほうが効果的である。
- 10) ディフェンスがウィングへの pop-out に慣れてきたときもこの動きをすると効果的である。See, Hamlin (1983) pp. 64-65.
- 11) その他、例えば Brown (1990) pp. 11-13., Harkins (1984) pp. 77-80 などを参照。

- 12) Tarkanian & Power (1981) p. 91.
- 13) セットプレーは Cousy & Power (1983) の中で多数紹介されている。See, Cousy & Power (1983) pp. 223-230. その他 Brown (1990) pp. 14-17などを参照。
- 14) ここに紹介した以外の Continuity Patternについては、例えば Hall & Dean (1984) pp. 12-18 や Harkins (1984), 同 (1987) pp. 1-13., Land (1976)などを参照。
- 15) 以下の説明は、Schreier (1987)に基づいている。See, Schreier (1987) pp. 74-75
- 16) Stack Offenseの長所・短所については、例えば Cousy & Power (1983) pp. 219-220., Kloppenburg (1990) p. 18, 同 (1993) p. 102., Tarkanian & Warren (1981) pp. 91-92を参照。
- 17) See, Jucker (1962) p. 42. 同時に Stackを組むことによって、ポイントガードの為のスペースも広がる。この点については Richard (1968) p. 26を参照。
- 18) 但し Stack Offenseでは他のオフenseと比べると、比較的にリセットが簡単である。
- 19) See, Cousy & Power (1983) p. 220.
- 20) Stackからのゾーンオフenseの展開例としては、Adams (1984), Cousy & Power (1983) pp. 252-255., Harkins (1984), Sivils (1992)などを参照。
- 21) Stackを使った Press Offenseとしては、吉井 (1989) pp. 349-356, Nagle (1986) pp. 18-43を参照。また Inbounds Playについては、Reiter (1993) や Walker & Donohue (1988) pp. 68-82などを参照。

参考文献

- 吉井 四郎 (1977), 「バスケットボールのコーチング 戦法・作戦編」大修館
— (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
— (1989), 「バスケットボール指導全書3 特殊戦法による攻防」大修館
- Adams, Sam (1984), “Stack Zone Offense with a Rover”, *Athletic Journal*, September 1984, pp. 50-51.
- Baker, Jim (1992), “The Best of Time Out: Book One Man and Zone Offense”, Time Out.
- Brett, Steve (1987), “Stack Offense”, *Basketball Bulletin*, Summer 1987, pp. 2-10.
- Brown, Dale (1990), “Pressure Release Offense”, Dale Brown Enterprises.
- Brown, Ron (1978), “Teaching Basketball’s Passing Game”, Furbush-Roberts.
- Cluytens, Win (1987), “A Simple Stack for Two Good-Shooting Forwards”, *Scholastic Coach*, December 1987, pp. 30-31, 101.
- Cousy, Bob & Power, Frank Jr. (1983), “Basketball: Concepts & Techniques”, Allyn & Bacon.
- Edwards, Kenny (1990), “Triple Stack Mini-Continuities”, *Scholastic Coach*, October 1990, p. 35.
- Fox, Robert A. (1985), “A Stack Stall for Outsized Teams”, *Scholastic Coach*, February 1985, pp. 34-35, 61.
- Gibson, Mel (1979), “U.N.C. Wilmington’s Double-Stack Tease Offense”, *Scholastic Coach*, October 1979, pp. 36, 38, 91-93.
- Hall, Joe B. & Dean, Joe (1983), “Kentucky Offensive Basketball”, Championship Books.
- Hankinson, Mel (1983), “Bench Coaching: Offensive Strategy”, Championship Books.
- Hamlin, George (1983), “Double Stack Offense vs. Man-for-Man Defense”, *Athletic Journal*, November 1983, pp. 48-49, 64-65.
- Harkins, Harry L. (1984), “Basketball’s Stack Offense”, Parker.
— (1987), “Basketball’s Motion Game Offenses”, MacGregor Sport Education.
- Jucker, Ed (1962), “Cincinnati Power Basketball”, Prentice-Hall.
- Kloppenburg, Bob (1990), “6 Basketball’s Most Popular Offenses & How to Defend Them: No. 4 Stack Offense”, *Scholastic Coach*, November 1990, pp. 18-19.

- (1993), “SOS Pressure Defense”, Championship Books & Video Production.
- Land, Harry L. (1976), “Double Stack to 1-3-1 Continuity”, *Scholastic Coach*, January 1976, pp. 70, 72, 84-85.
- Reiter, Tom (1993), “Basketball Inbound Attack”, Master Press.
- Richard, Juck (1968), “The Scramble Attack for Winning Basketball”, Parker.
- Schrier, Jeff (1987), “Double-Stack Your Offensive Troubles Away”, *Scholastic Coach*, October 1987, pp. 73-75.
- Sivils, Kevin (1992), “Zone Attack: A Quick Hitter against a 2-3 or 1-2-2 Zone”, *Winning Hoop*, November 1992, p. 12.
- Tarkanian, Jerry & Warren, William E. (1981), “Winning Basketball Systems”, Allyn & Bacon.
- Walker A.L. & Donohue Jack (1988), “The New Option Offense for Winning Basketball”, Leisure Press.
- Webster, Fran (1984), “Basketball’s Amoeba Defense”, Cole-McGill.