

バスケットボールにおける ドロッピングマッチアップゾーンについての研究

竹之下 秀 樹*・江 崎 悟**
長 門 智 史***・加 藤 雅 規****

1. 緒言

バスケットボール競技におけるディフェンス法はマンツーマンディフェンスとゾーンディフェンスに大別できる。ゾーンディフェンスに対する攻撃として、ゾーンアタックを考えた場合、基本となるのは適切なパスの距離とギャップポジショニングとの関係である。つまりボールの位置に対して周りの選手がゾーンのギャップにいるかどうか重要なのである。そこでボールマンの周囲360度にパスができ、しかもすべてのパスが8メートル以内の短い距離である唯一のポジションはフリースローライン周辺ということになる。つまり、ここでボールを持たせないことがゾーンディフェンスにおいて最も大事なことになり、『ドロップ』してこのエリアを守ろうとする理由がそこにある。万が一このエリアにパスされたとしてもポストが対応し、周りにフリーの選手がいないように『マッチアップ』しなければならない。従って、この最も危険なエリアに対して簡単にボールを持たせないために『バンパー』と言われる役割が生まれてきたわけである。そもそもゾーンディ

フェンスは制限区域内に対してオフェンスよりも多くの選手を配して守ろうとする原則があり、アウトサイドからの攻撃しかできないように仕組まれている。ところが、近年の3ポイントシュート（1回のシュートで3点取れる）という特権のおかげで著しいアウトサイドシュートの進歩がみられ、制限区域内だけを守ってばかりではいかなくなってきた。そこで、アウトサイドシュートに対抗すべく『マッチアップゾーン』という考え方、理論が発達してきた。それは様々なスタイル、独自のルールを持った非常に効果的なゾーンであり、ボールサイドではマンツーマンのように相手を捉え、ヘルプサイドは決められたポジションを守る、という特徴をもっている。このゾーンに対して従来の攻撃法ではいいシュートチャンスを創出できない現象が発生し、それに伴いさらなる攻撃法の発達をみるに至った。特にペリメーターの選手によるカットプレーやスクリーンプレーを用いて、マッチアップする選手に対してエリア外でリレーミスを誘う方法や、インサイドにボールを入れて1対1で崩す方法が非常に有効な手段となってきた。このような近年のアウトサイドシュートの発達とマッチアップゾーンアタック法の進歩により、より攻撃的（インサイドへのパスに対してダイナシ、アウトサイドにプレッシャーをかけられる）でマッチアップゾーンの欠点をカバーする方法としてこの『ドロッ

* 名古屋学院大学

** 桜丘高等学校

*** 名古屋中学校・高等学校

**** アイシン・エイ・ダブリュ

『リングマッチアップゾーン』が考案されるに至った。

2. 研究の前提

2.1. バスケットボールコートエリア区分

図1に示すように、バスケットボールコートのエリアを便宜上以下のように区分する。

1G：1ガードポジションのスコアリングエリアを示す。

2G：2ガードポジションのスコアリングエリアを示す。

W：2Gの下からブロックの延長線上までのウイングエリアを示す。

C：フリースローレーンのブロックの延長線からベースラインまでのコーナーエリアを示す。

P：制限区域内のいわゆるリング下周辺のエリアを示す。

D：フリースローライン周辺のエリアを示し、最も危険なエリアという意味から dangerous の頭文字であるDで表す。



図1

2.2. ポジション適性

ディフェンスの隊形は1-2-2で構え、X1を『バンパー』、次のX2、X3は『ウイング』、最後のX4、X5を『ポスト』とする。『バンパー』は手足が長く、クイックネスがあり、体力的に優れた選手が望ましい。次に、『ウイング』は瞬発力があり、パスコースへの読みや優れたスティール感覚が不可欠なポジションである。最後に『ポスト』に望まれる要素はリバウンド力とブロックショット感覚、加えてトーキングのできる判断力、決断力、リーダーシップが必要である(図2)。

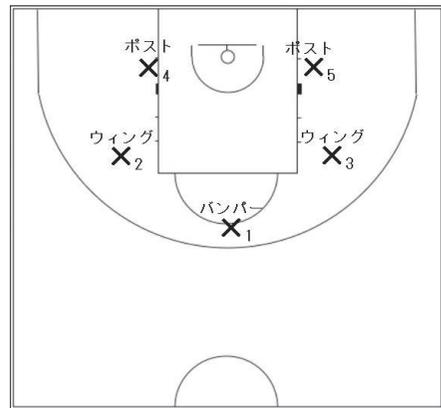


図2

3. ドロッピングマッチアップゾーンの現実

3.1. エントリーマッチアップ

1-2-2ポジションでマッチアップする際の相手のフロアバランスは千差万別であろうが、バンパーがドロップする前にポストにボールが入ることは避けなければならない。コンパクトなイメージで広がり過ぎずに構え、バンパーがトライアングルヘッジング(ボールマンとハイポスト、それに1カウントの場合はガードレシー

バー, 2カウントの場合はドロップポジション, この3箇所をヘッジングする動き)を行ってボールマンを牽制する。ウイングはボールマンやインサイド, それにウイングへのヘッジングを行う。そうやって1-2-2ゾーンのウイークエリアであるハイポスト周辺へのパスインを防ぎ, ボールがペリメーターを移動するように仕向ける(図3)。もし, ボールサイドでオフenseのペリメーターがコーナーへ走り, ポストマンがフラッシュしてきた場合はウイングはコーナーへ対応し, ポストはフラッシュに対応しなければならない。ヘルプサイドでは逆にウイングはコーナーに対応せずにハイポストへの

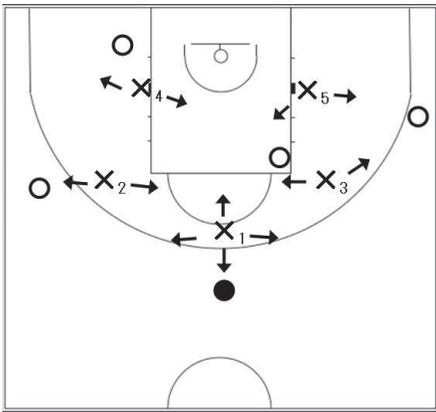


図3

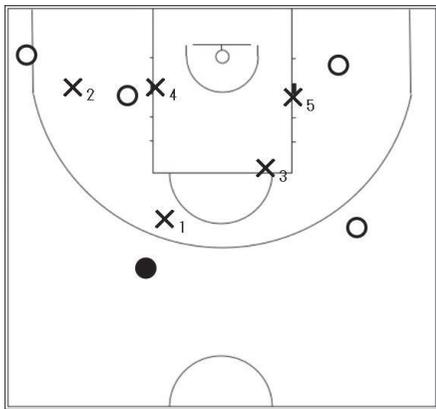


図4

パスインを防ぐポジションをとる(図4)。

また, このゾーンの場合はローポストをウイングが一人で守るという純粋なマッチアップではなく, ポストの二人でローポストをカバーする方法をとる。従って, オーバーロードやトリプルポストアタックに対して特別な方法を理論化しなければならない。オーバーロードに対しては相手ウイングがカットした際にウイングはローポストの前にポジションをとり, ポストはオフenseのポストマンを若干放してカットした選手とのゲッターポジションをとる。そして, カッターが逆サイドポストを通過する場合は, 逆サイドポストがポストマンから若干離れて, カッターとのゲッターポジションをとる。その際のフラッシュポストはウイングが絞って牽制する(図5)。もし, インサイドにパスが入ればポストがそのままパラレルマッチする。カッターに対してはウイングがマッチ, ウイングにはバンパー, ガードにはウイングがマッチする(図6)。

トリプルポストアタックの場合, 特にハイポストにペリメーターの選手がきて, ビッグセンターを二人ローポストに立たせるというセットプレーの場合は, ハイポストにパスインされた

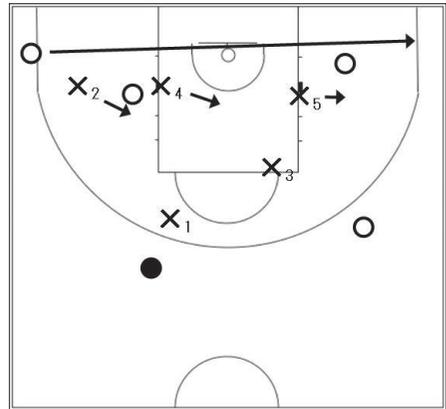


図5

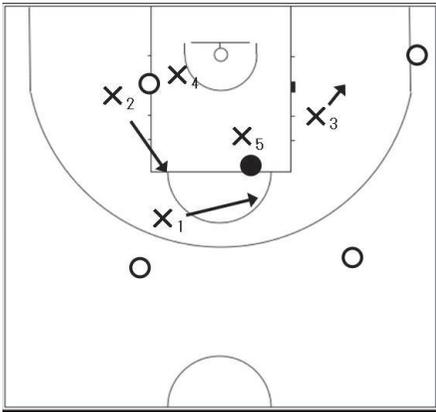


図6

際にウイングがマッチしなければならなくなる。従って、ペリメーターに人がいないサイドのウイングがマッチすることになるが、その場合バンパーがウイングポジションになってしまうため、パスインを極力防ぎ、2カウントでドロップにエントリー（後述）することが必要となる。

3.2. マッチアップルール

①バンパーマッチアップ

ボールが1Gや2Gエリアにある場合はバンパーがマッチする。相手のフロアバランスがツーカーであってもドロップするまではバンパーが対応する。従って、ツーカーでのパスに対して連続してボールマンをマッチすることになり、クイックネスと賢さが要求される。その間にフラッシュポストへのパスインや、ドライブを防がなければならない。当然、3ポイントシュートも防がなければならない。しかし、この動きはエントリーマッチの際によく起こりうるため、相手もその状態では攻め込んでくることは極めて少ないと考えられる。

ウイングはヘッジングでバンパーマッチのヘルプをしなければならない。ヘッジングしながら

らWエリアやCエリアを見て、ペリメータープレイヤーの位置と人数を確認し、それに応じたポジションをとる。正しい位置の基準は、ボールサイドとヘルプサイドの区別、ボールサイドであればウイングかコーナーの区別である。もし、ボールサイドペリメーターに誰もいなければポストの前に立ち、渡ってくる選手が見えやすいようなスタンスをとる。ヘルプサイドであればハイポスト周辺へのフラッシュポストへの牽制ができるポジションで、かつ、ウイングへのパスにクローズアウトできる間合いをとる。問題になるのはボールが1Gエリアの場合にハイポストとコーナーにポジショニングしてきた場合である（図7）。ハイポストへのウイング牽制をすれば、コーナーへパスされ、当然ポストがオーバーラッシュとなる。従って、ポストはハイポストから離れなければならない。ゲッターポジションが非常に広がってしまう。そこで、このポジショニングに対して、ポストはハイポスト寄り、ウイングはコーナー寄りのポジションをとることにする。

マッチアップについて最も難しいのはポスト、特に両コーナーにペリメーターを配置してのシングルポストの場合である。コーナーをど

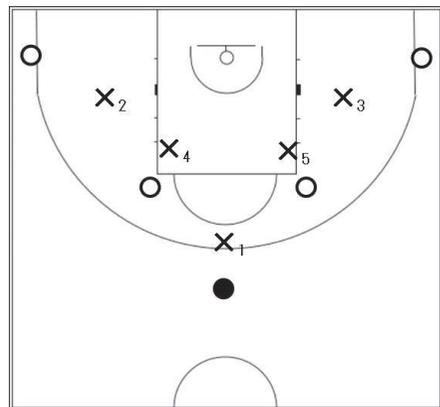


図7

ちらかのポストが対応することになるが、この場合もボールサイドはウイングが対応、ヘルプサイドはポストが対応するのが基本となる(図8)。ダブルポストであれば平行であれ、タンデムであれ、ダイアゴナルであれ、それぞれに対応すれば問題ない。しかし、この場合に大事なことはウイングとの関係である。ペリメーターのフロアバランスがオーバーロードしている場合はワンガードであれ、ツーガードであれゲッターポジションで準備しなければならない。この準備が遅れると(パスがフリーのコーナーへ直接飛ばされた場合)クローズアウトできずにシュートされてしまう(図9)。トリプ

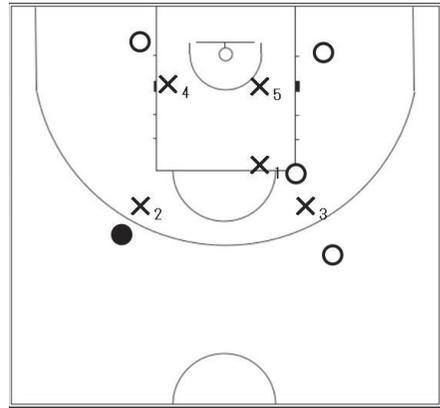


図10

ルポストに最初からセットしてきた場合は、先述したようにドロップゾーンに最初から入ることとする(図10)。

このバンパーマッチアップは後述するバンパー後のローテーションの基本となるマッチアップなので十分な理解が必要である。

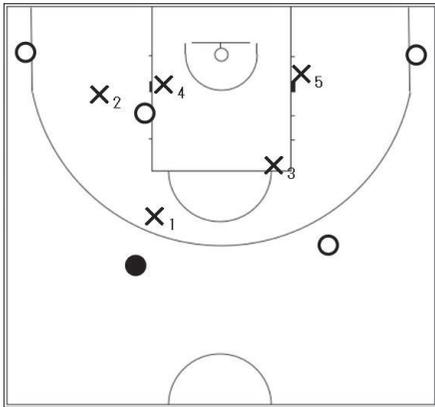


図8

②ウイングマッチアップ

W(ウイング)エリアは基本的にはウイングが対応するエリアである。その場合、インラインのスタンスでハンズアップしてポストへのパスインを遮断する。例外的にポストが対応したりバンパーが対応したりする。ポストがウイングに対応するケースはドロップゾーンに入った後に起こりやすい。ウイングのポジションが極めて1Gに近くなり、ウイングエリアが広がってしまい、パスが展開されやすい(図11)。この場合、ポストはオーバーラッシュして、シュートを防がないといけませんが今度はコーナーが広く空いてしまうので好ましくない。従って、効果的な方法は『チェックバック』である。これは相手がパスを受けるタイミングに合わせて一旦ウイングまで出てチェックし、シュートをあきらめさせて、すぐにショー

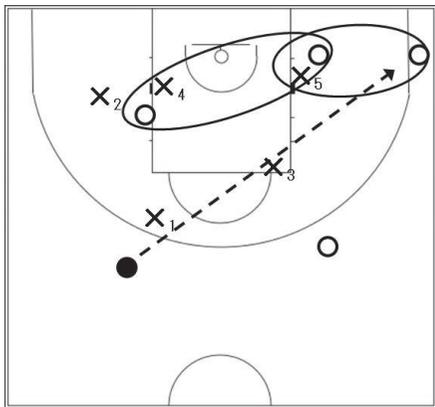


図9

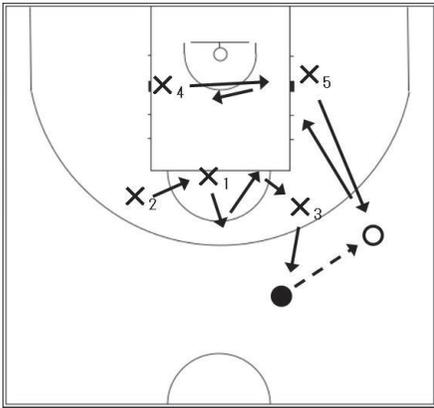


図11

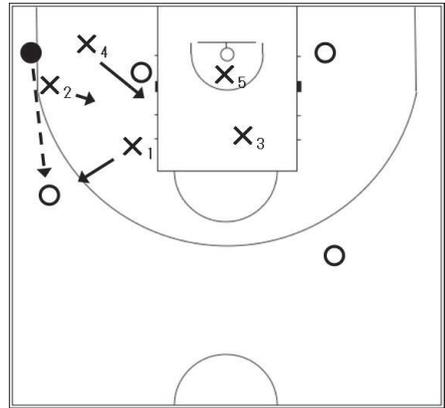


図13

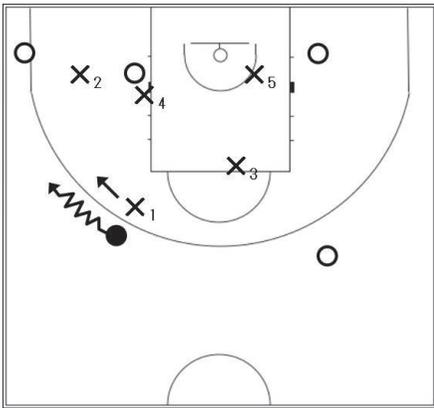


図12

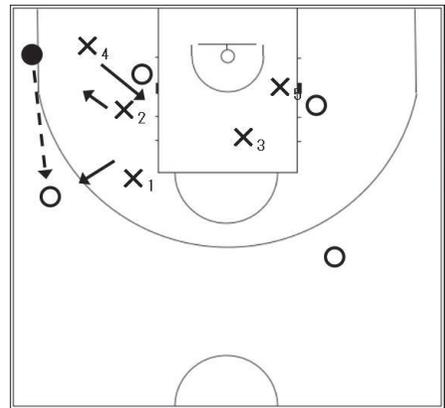


図14

トコーナーもしくはローポストに向かって戻る、という技術である。バンパーがマッチするケースは、2カウント後、ドリブルでウイングエリアまで引っ張られた場合(図12)、コーナーダブルチームからウイングへボールが出た場合(図13)、ウイングドロップの瞬間、ウイングへボールが戻された場合(図14)、ポストにボールが入った後、マッチすべき選手がウイングへ移動していた場合(図15)等であるが、いずれの場合もポストへのパスインを牽制しながら、ガードに戻るパスへの反応が遅れてはならない。戻るパスに対してはバンパーマッチなのかドロップに入るのかの判断が要求され、ウ

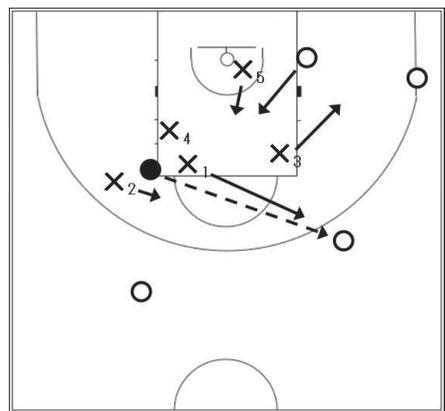


図15

イングとのコミュニケーションが必要となるのは言うまでもない。

③コーナーマッチアップ

a. ポスト単独

ウイングの戻りが遅れた場合や、ドロップに入る前にコーナーにパスされた場合、ポストが単独でコーナーを守ることがあり、ウイングはミドルポストのブロック周辺へドロップし、絶対にベースラインをドライブされてはならない(図16)。その代わりに、ウイングサイドへはドリブルされても構わないし、当然、バンプも起こる。ポスト単独の場合はボールサイドのローポストに対しては逆ポストが後ろから対応し、決してフロントへ飛び出してはならない。バンパーは先述したようなポジションをとり、ドロップした瞬間にウイングへパスが戻ればバンパーがマッチする。ポストは素早くローポストへ移動し、ウイングはミドルポストを牽制しながらも、コーナーへのリターンパスへの準備をする。コーナーで一旦ボールが止まれば、ウイングは2-3ゾーンのポジションに戻り、ウイングにあがったボールに対してドロップする。

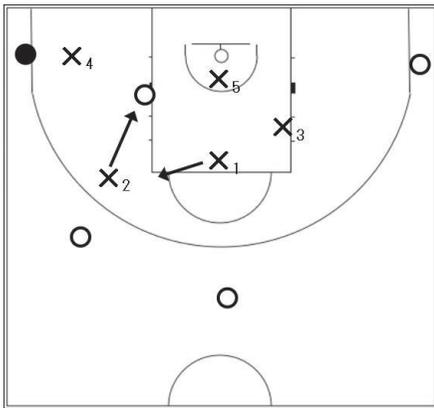


図16

b. ウイング単独

この状態は主にインサイドからコーナーへパスアウトされる場合に起こりやすい(図17)。また、マッチアップした状態でバンパーがウイングまで引っ張られ、そのままコーナーまで下がって対応した場合にパスできればこの状態になる(図18)。この場合はボールサイドポストは相手ボールサイドポストマンに対してポジション争いをして、簡単にパスインされてはならない。バンパーはハイポストやミドルポストへのパスを牽制し、逆サイドポストはリング下、逆ウイングは制限区域へのカッターを警戒しな

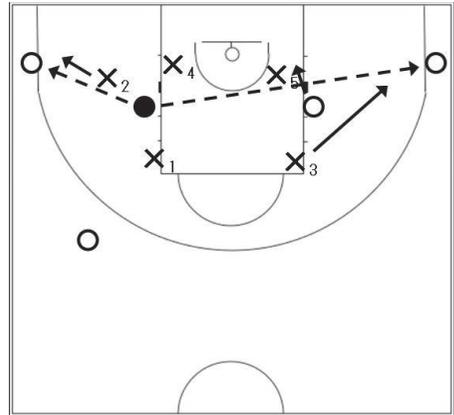


図17

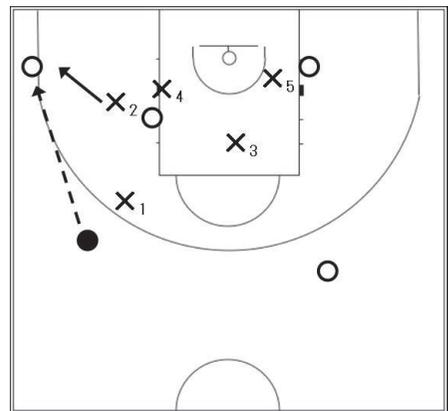


図18

がら、クロスコートパスへのクローズアウトの準備をする。いわゆる、2-3ゾーンのポジショニングである。ウイングに戻るパスに対してはバンパーがマッチし、ポストへのパスインを牽制する。ウイングは次のパスでドロップに入るのでその準備とし、ボールサイドポストはそのままポストを捉えるがコーナーの選手がカットするようだとウイングとのゲッター関係をとる。

c. ダブルチーム

一旦ドロップに入ったらポストはコーナーへのパスに反応しなければならない。その際はウイングはコーナーへすかさず下りていきダブルチームしても構わない(図19)。何故ならばバンパーがすでにドロップポジションにいるからであり、プレスディフェンスの要素をそこに織り込んでいきたいからである。当然、いいボールが出ないように仕向け、スティールを狙う。バンパーはポストへのパスを狙いながら、ウイングへ戻るパスへのクローズアウトを準備する。パスが戻ればウイングはリターンパスとポストへのパスを防ぎ、ポストは素早く制限区域へ戻ってポストへのパスに対応する(図20)。このプレーはギャンプルの要素が非常に強い

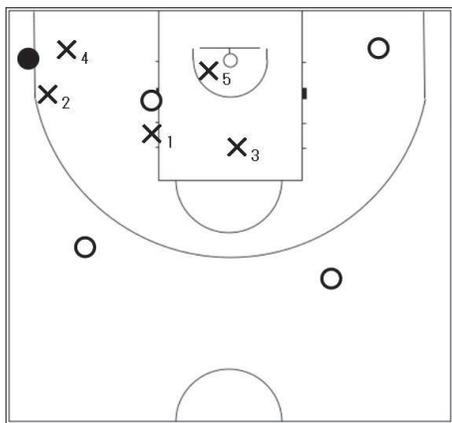


図19

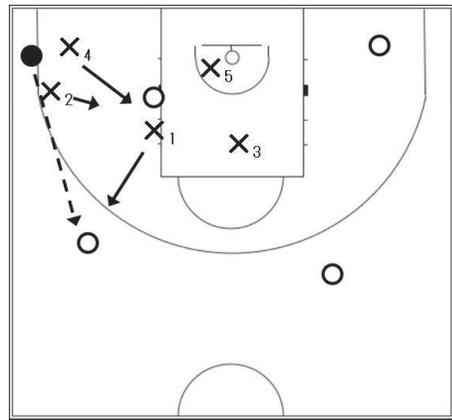


図20

め逆効果になる場合があることを考慮しなければならない。

3.3. 3カウントエントリー

①バンパードロップ

フロントコートへボールを運ぶ方法はドリブルかパスのいずれかであり、多くの場合はガードスコアリングエリアから、プレーを開始しようとする。バンパーはこの瞬間をすかさず捉えてマッチアップしなければならない。その状態をカウント1とする(図21)。次に、ボールがパスもしくはドリブルでそのエリアを越えて移動するとカウント2になる(図22)。そして、次のパスが2Gエリアにきた場合にカウント3になりドロップゾーンに変化する(図23)。ただし3カウントでもドリブルで移動した場合は継続して対応し続け、次のパスからドロップする。このエントリーカウントが最も大事な要素であり、このカウントをチーム全員が同じタイミングで計り、同時にドロップできることが重要である。この3カウントエントリーの例外として、3カウントのボールが1Gエリアに戻された場合はドロップせずにバンパーが対応し、ウイングはポストを牽制するポジションをキー

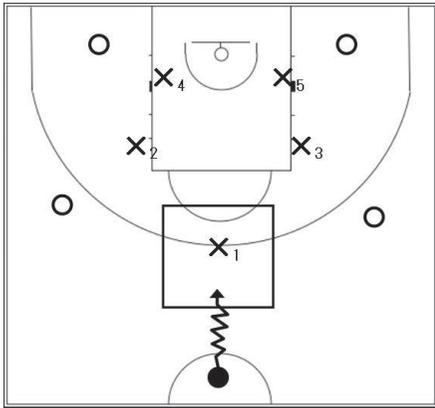


図21

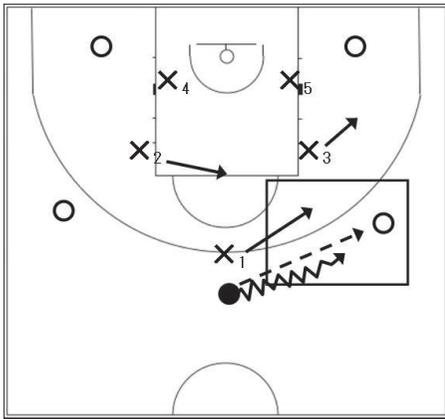


図22

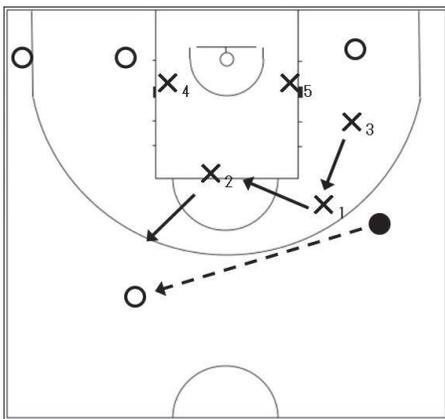


図23

プする。その際、ハイポストへのパスインに対してはポストが対応する。従って、ウイングはコーナーの選手に向かってクローズアウトしなければならない(図24)。

3カウントで2Gエリアにボールが運ばれた場合、ウイングはボールマンへプレッシャーをかけ、コーナーへのパスレーンを防ぐ。それと同時にバンパーはフリースローレーンまで下がり、ハイポスト周辺へのパスコースを遮断する。また、逆ウイングはマイサイドのウイングへのパスレーンに入りながら、ハイポスト周辺を牽制する。ポストの二人は平行の位置関係を取り、コーナーやバンパーを越えるパスへの準備をする(図25)。ボールサイドポストはコーナーを見て、プレイヤーがいなければ『オーバー』とコール(図26)、近くにポストマンがいなければ『シングル』とコールをする(図27)。そしてコーナーへパスされればオーバーラッシュしてシュートやベースラインドライブを防ぎ、ウイングはポストとのダブルチームを企画する。

ドロップに入った後はポストにパスインされてはならない。これは最重要課題である。もしも、ドロップの瞬間、ポストにパスインされた

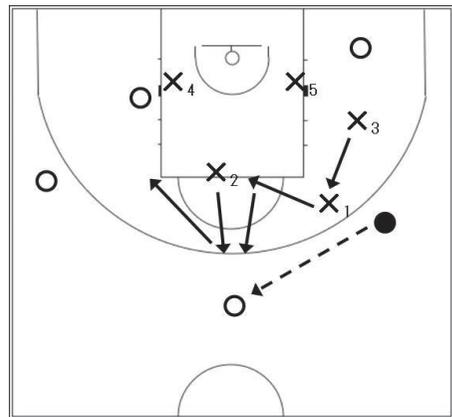


図24

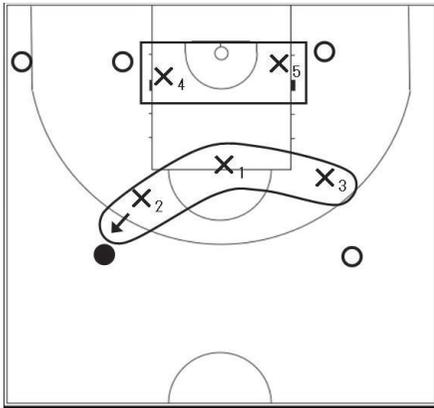


図25

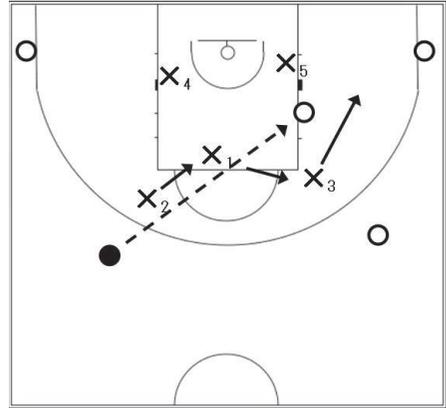


図28

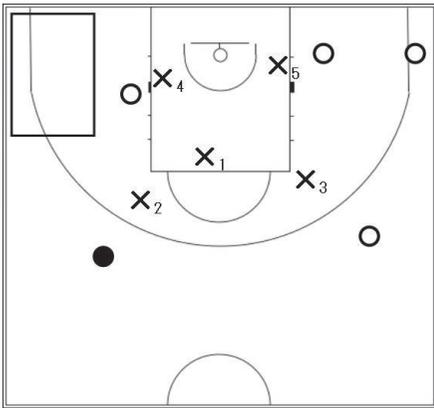


図26

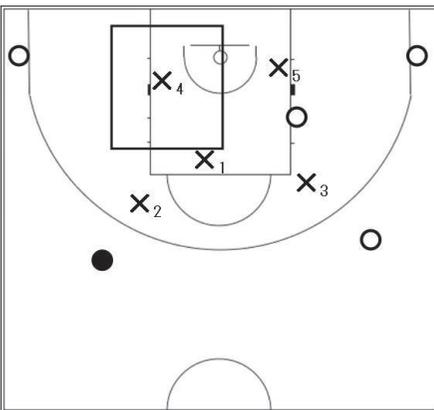


図27

場合は後述するバンプ後の対応を行わなければならないが、シングルポストで逆サイドフラッシュの場合はバンプ後のようにボールサイドポストは対応できない。従ってバンプ前にポストにパスインされたら、近くのポストが対応せざるを得ない。当然インアウトパスにウイングやバンパーが対応することになるが、移動距離が長くなり困難になる（図28）。

②ウイングドロップ

コーナーへのパスに対してポストが単独で対応した場合はウイングはミドルポストのブロックポジションまで移動し（ドロップ）、インサイドへのパスインを防ぐ。その瞬間のポジショニングとしてはバンパーはボールサイドのハイポスト、ヘルプサイドポストはゴール下、ヘルプサイドウイングは制限区域内のオフenseプレイヤーの動きに合わせてポジションをとる（図29）。大事なことはコーナーからポストにノーモーションでパスをされたり、ウイングのギブアンドゴープレーにパスインされてはならないということである。コーナーでボールが止まれば、ウイングはドロップポジションから離れ、ウイングへのパスアウトに対応するか、ド

ロップに入るかの選択になる。

③チェックバック

ウイングマッチからコーナーへパスが落とされた場合にパスの距離が短く、パス展開のリズムにスピード感がない場合は連動してコーナーへウイングが対応しても良い。その際ポストは『チェックバック』テクニックを使ってローポストに戻る。②のウイングドロップとの重なりを防ぐためには訓練と明確なルールが必要となるが、あわせて選手間のトーキングが重要となる(図30)。

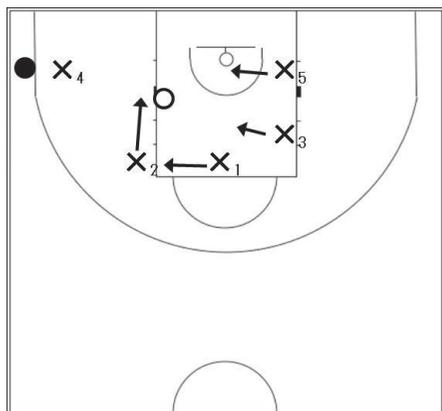


図29

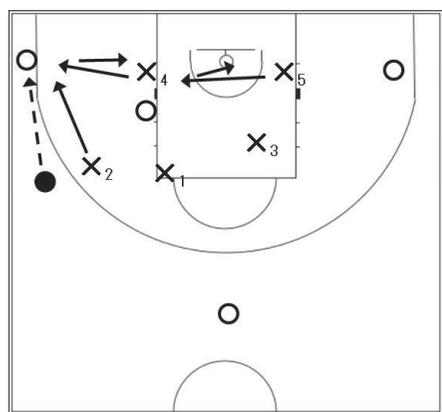


図30

3.4. その他のプレーへの対応

1. バンピング (バンブ)

①バンブとは

ドロップしたバンパーの最初の役割はインサイドへのパスインへの牽制とスティールだが、次の大事な役割はバンブである。ボールマンはインサイドへのパスインができなければ、ペリメーターへのパス展開かドライブインであろう。このドライブインを止める動きをバンブと呼び、止めるだけではなくステップインやポストへのパスインを激しいボールプレスにより防がなければならない。特に逆サイドポストへのパスインを嫌いながらも、ボールスナップやパススティールを積極的に行う。

②バンブローテーション

バンブが起こった場合のポジションについては、ボールサイドポストでは平行ポジションから、近くのポストマンに対応する。こうすることで簡単にポストアップされたくないが、コーナーにシューターがいて尚且つ、ボールマンの狙いがバンパーを引き付けてポストとコーナーのアウトナンバーを狙っている場合は緻密な関係プレーが必要になり訓練を要する(図31)。ウイングはドロップ状態からバンパー方向へドライブさせ、バンパーのバンブ動作が始まればコーナーもしくはローポストに向かって全力で走る。ポストは相手のインサイドプレイヤーとコーナーとのゲッターポジションをとり(その際逆サイドポストはマイマンとボールサイドポストのゲッターポジションをとる)、バンブがうまくいかずに素早いパスがコーナーに飛んだ場合はオーバーラッシュしなければならない。オーバーラッシュしたらシュートとベースラインドライブを防ぎ、ウイングはダブルチームを狙い、遅れた場合はウイングドロップ

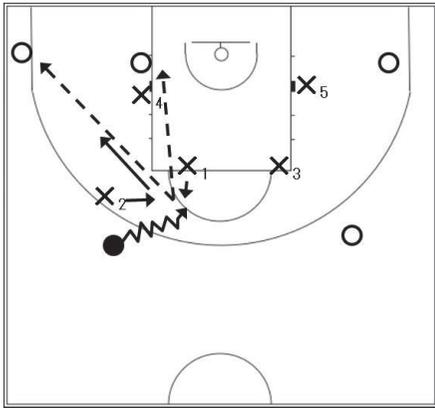


図31

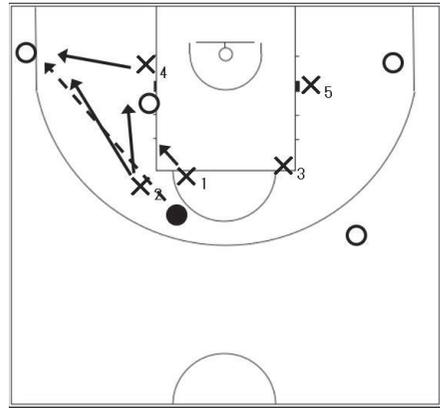


図32

してポストへのパスインとウイングサイドへのドライブにバンプする準備をする (図32)。

一方バンプがうまくいき、ボールが止まればポストは相手のインサイドプレイヤーとのポジション争いをして、バンパーのボールプレスからのパスに反応して狙う。ウイングはバンプが起こった際に、コーナーに人がいなければ(オーバーロード)インサイドのフロントをとる (図33)。その場合、ポストは逆サイドポストマンとのゲッターポジションをとるが、もしパスが入れば対応する。近くにポストがいなければ、逆サイドポストの動きを見て、フラッシュに反応して対応する (図34)。逆サイドポストは近くにインサイドプレイヤーがいたら対応するがコーナーとウイングに選手がいたら(逆サイドオーバーロードもしくはシングルポスト)コーナーとポストとのゲッターポジションをとる。この場合もバンプが成功せず、素早いパスがコーナーへ飛ばされればポストはオーバーラッシュしなければならぬ。この場合もボールサイドと同じく、ウイングは間に合えばダブルチーム、遅ればドロップする。このゲッターで難しいのはビッグセンターの制限区域内の強力なポストアップである (図35)。

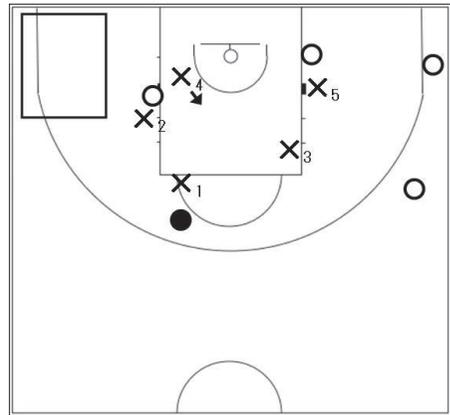


図33

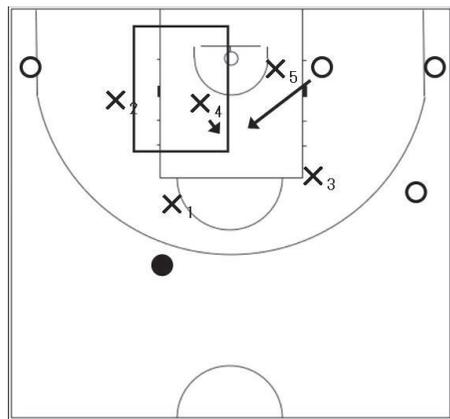


図34

バンプがうまくいけば誰に対応するかは相手フロアバランス次第である。両ポストマンはしっかりとトーキングをして、フリーの選手をゴール下に作らないようにしなければならない。例えばダブルポストオーバーロードの場合である(図36)。ボールサイドウイングは『オーバー』コールをして、二人のポストと協力して逆サイドコーナーとダブルポストの動きを中間ポジションで捉える。この場合も逆サイドポストがフラッシュするなら逆サイドウイングは牽制で防ぐ。もし、パスがどちらかのポストに入ればポストはインサイドに対応し、ポスト同士

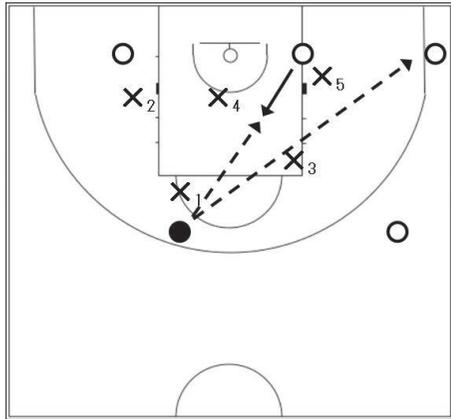


図35

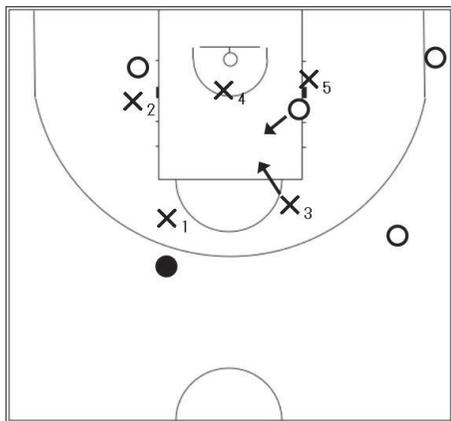


図36

の合わせのプレーを守る。今度は逆のウイングがウイングとコーナーのゲッターを見なければならないが、主にコーナーにいる選手への対応に向かって構わない。特にヘルプサイドポストにボールが入った場合は全力でコーナーへ下がり、インアウトパスからの3ポイントシュートを守ることになる。ポストからウイングへ出るパスはバンパーが対応しなければならない(図37)。

整理するとボールサイドポストは『オーバー』コールしながらバンプが起こったら、ゲッターポジションをとり、ポストにボールが入ったら対応して1対1になる。ボールサイドウイングはポストに向かって下がりながら、もしポストにパスインされたら、パッサーに向かって動き、対応していたバンパーを逆ウイングに走らせなければならない。そのインアウトのパス展開が速い場合に3ポイントシュートを打たれやすい(図38)。

もう一つはシングルポストの場合である。ボールサイドにポストがいればボールサイドポストが対応し、逆コーナーへは逆ポストがオーバーラッシュする(図39)。次に、逆サイドにいた場合は、ボールサイドポストでドロップが

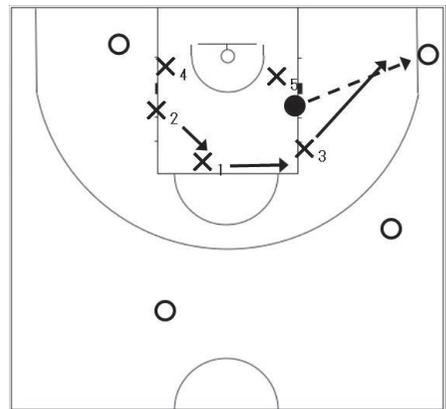


図37

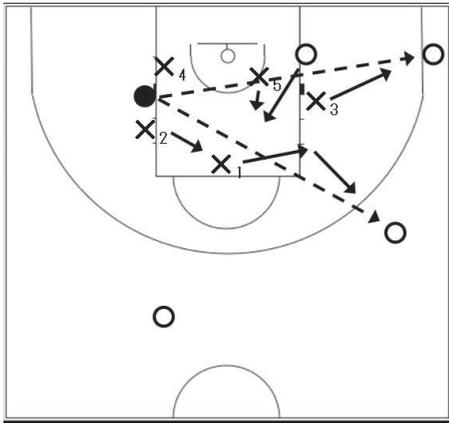


図38

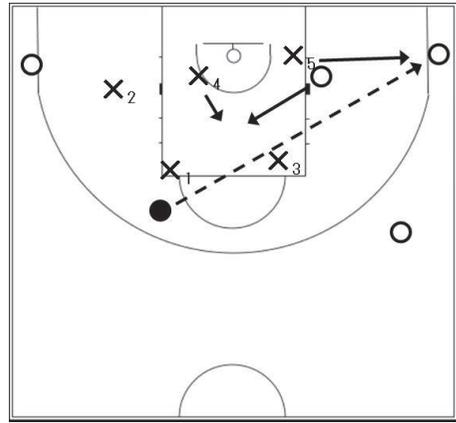


図40

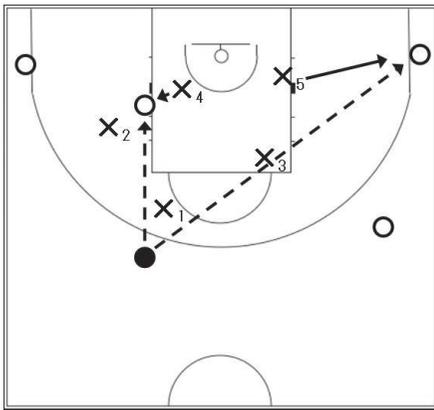


図39

起こり、近くにポストマンがいなければ『シングル』コールをして、バンプが起これば逆サイドポストの動きに反応し、パスが入れば対応して1対1を守る。逆サイドポストは『シングル』コールされたら、ポストマンから離れ、コーナーへの対応に備える(図40)。『シングル』コールをしたにもかかわらず逆サイドのインサイドに逆サイドポストが対応してしまったら、ボールサイドポストは逆サイドコーナーへの対応に備えなければならないがこれは距離的にかなり困難となる。

2. ポストアウトプレー対応

ポストアップの目的は一旦ポストに対応させ、アウトサイドへ連れ出すことにある。そうすることにより、リレーミスを誘ったり、ミスマッチを作ったりするわけである。例えば、ボールサイドでフラッシュポストとコーナースライドプレーを行った後、ポストがウイングにミートアウト(バンパーとウイングの間)するプレー(図41)である。エリア的にはWエリアなのでウイングもしくはバンパーが守るべきエリアなので、コーナーに下がっているウイングにリレーしようとする。その際にコーナーにパスを送り、3ポイントシュートを狙うということである。対応としては基本的にはリレーをしたいがインサイドへチェックバックする距離が長いために難しくなる。従って、非常にうまくコーナーにチャンスを作られてしまうようであれば対応した方が良い。しかもポストアウトする選手に3ポイントシュートがあればそのままタイトに対応し、単にリレーミスを誘うためのパッサー役であればポストはルーズに下がって対応して、制限区域へのパスを防ぎ、ギブアンドゴープレーへの準備をする(図42)。

ヘルプサイドもしくは2Gエリアの場合は、

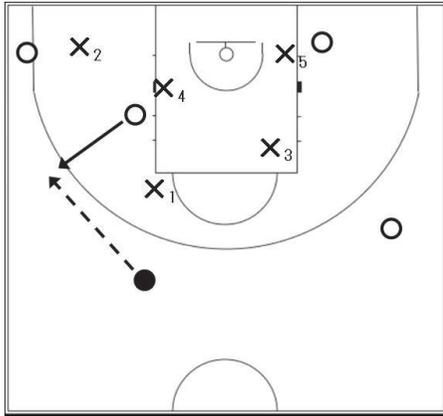


図41

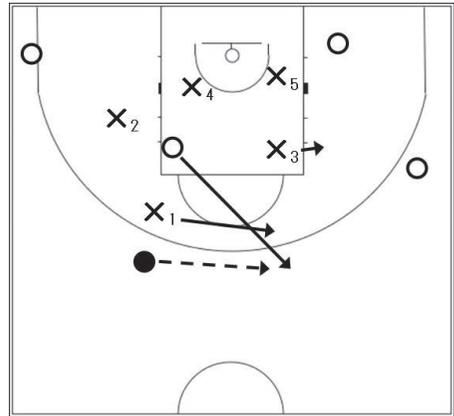


図43

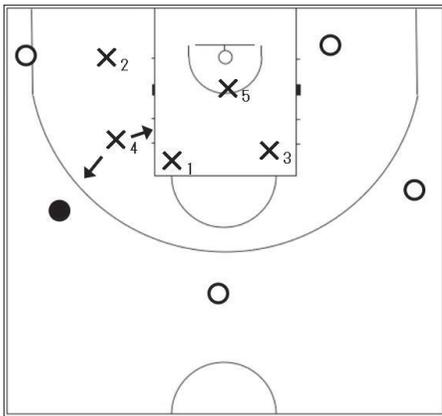


図42

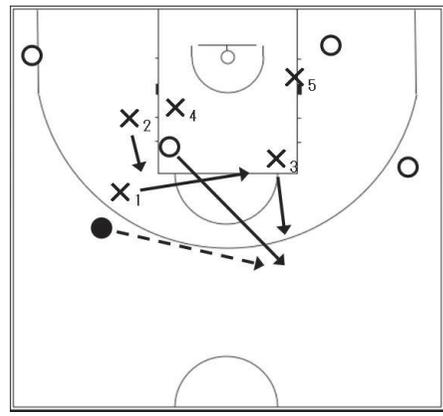


図44

原則的にはウイングはバンパーの後ろ横に位置し、フラッシュへの牽制とドロップゾーンへの準備をする。その場合、フラッシュした選手がミートアウトするわけである。バンパーはボールに対応した時点が1カウントであればポストアウトしたパスに対しては2カウントであり、当然もう一度対応して動く(図43)。もし2カウントであったならば3カウントになりウイングがドロップに入ることになる(図44)。ドロップ状態の場合にバンパーの前にミートアウトした場合はそのままバンパーが対応すれば問題ない。

ボールサイドなのかヘルプサイドなのか、ポストアウトする選手に3ポイントシュートがあるかどうか、エントリーカウントは、というこの3要素がキーとなる。

3. ピックアンドロール対応

ピックアンドロールとはキートップでガードに対してピックスクリーンをかけ、ドライブからの一連のチャンスを作る方法でマンツーマンアタックとして多用されているプレーである。ゾーンに対してはバンパーに対して行われるが、稀にウイングマッチの場合にピックされ

る場合もある。バンパーへのピックプレーの狙いはポストを引き付けて（スイッチアップやチェックバック）スクリーナーのチャンスやローテーションチャンス（逆ポストの合わせ）である（図45）。特にポストとスイッチした場合はゾーンが手薄になる。ボールサイドでポストマッチしている状態でそのままピックが展開されればそれは『ピック』とトーキングして、チェックバックする（図46）。ボールサイドでもオーバーロードの場合はウイングは対応する選手がいない状態なのでドロップしても良い（図47）。ところが2カウント状態でピックが起

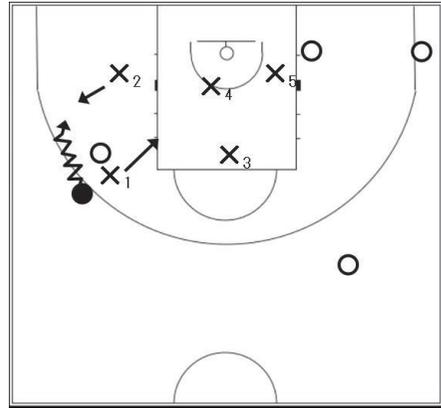


図47

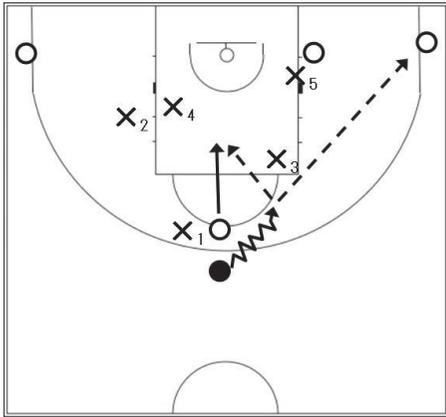


図45

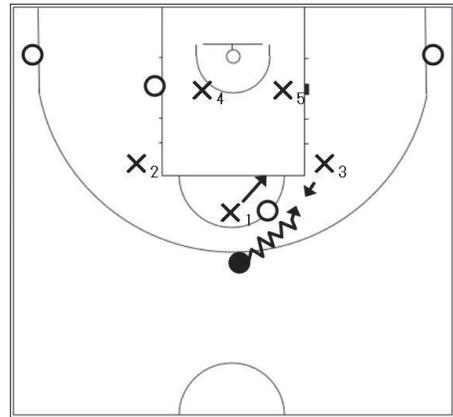


図48

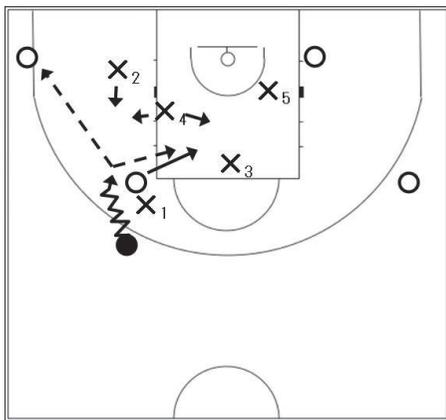


図46

こり、しかも2Gエリアヘッドライブしてくる場合はエントリーカウントの基本はドリブルには継続であるがドロップに入っても構わない（図48）。1Gエリアであればチェックバックをウイングが行い、バンパーマッチになる。

整理するとピックに対してポストが反応する場合はボールサイドであり、チェックバックし、3カウント2Gエリアであればドロップする。

4. リバウンド

ポストの二人の最も重要な役割はリバウンド

ボールの奪取である。近くにいる相手リバウンダーを素早く捉えてボックスアウトしなければならない。ボックスアウトしたら確実にリバウンドを奪取し、アウトレットパスの準備をする。コーナーにオーバーラッシュした場合にもシュートが発生したら、同様にリバウンドボックスアウトする。

次に他の選手であるがここで重要な問題がある。マンツーマンのように相手選手を常に捉えていることができないのがゾーンの最大の欠点である。そこで、バンパーとウイングによる飛び込みリバウンドであるが効果的となる。シュートが打たれた場合に身近にアウトする選手がいる場合は当然、ボックスアウトしても良いが、そうでない場合はシュートに対してボックスアウトする選手を探すことなく、オフENSスリバウンドの感覚でボールが落ちそうな場所へタイミングを計って飛び込む。ランニングジャンプの要領で高い位置で相手よりもより早くボールに触れることが望ましい。ゾーンディフェンスはリバウンドを取って初めて有効な防衛方法になり得る。

5. リセット

オフENSスリバウンドを相手に取られた場合、セカンドショットを決して許してはならない。しかも、そこから有効なアウトレットパスが出て、3ポイントシュートを打たれないように注意しなければならない。24秒タイマーがリセットされるケースでは相手も攻撃をリセットする機会が多いので、その場合はバンパーのトーキングが必要となる。カウントをコール、もしくはシグナルを出してエントリーをリセットし、共通理解の下、ドロップゾーンへの移行ができなければならない。リバウンドアウトのパスがもし、2バランスのポジションに出た場

合にウイングはドロップしても構わない。その動きを見たらすかさずバンパーはフリースローラインへ下がり、逆ウイングは通常のドロップポジションを占め、連続した攻撃的ディフェンスを展開しても良い。アウトオブバウンズになった場合も同様に24秒が継続なのか、リセットなのかの判断をして、継続であればインバウンドパスを受けた状態が何カウントなのかを整理し、ドロップに入るタイミングを合わせなければならない。

4. まとめ

本研究の目的は、従来のマッチアップゾーンディフェンスの考え方に、バンパーが「ドロップ」することを加えることで、ゾーンディフェンスにおいて最も警戒しなければならないフリースローライン近辺にパスが入ることを防ぐドロッピングマッチアップゾーンを考案することであり、このディフェンス法をゲームで用いた際に予想される、様々なオフENSプレーに対しても個別の対応を明確にすることができた。

今後は、本研究で示した観点に基づいたドロッピングマッチアップゾーンの実践が急務であり、実際の指導におけるドリル等の体系化や、ゲーム内での効果を検証していくことが望まれる。

参考文献

- 吉井四郎 (1986) バスケットボール指導全書1, 大修館書店
- 吉井四郎 (1987) バスケットボール指導全書2, 大修館書店
- 吉井四郎 (1989) バスケットボール指導全書3, 大修館書店

名古屋学院大学論集

吉井四郎 (1977) バスケットボールのコーチング 基礎技術編 大修館書店

吉井四郎 (1977) バスケットボールのコーチング 戦法・作戦編 大修館書店

倉石平 (2000) 倉石平のバスケットボールファンダメンタルドリルディフェンス編, ベースボールマガ

ジン社

ジェリー・クロウゼ (編):水谷豊他訳 (1997) バスケットボールコーチングバイブル, 大修館書店

ジョン・ウドゥン:武井光彦他訳 (2000) UCLAバスケットボール, 大修館書店