

令和3年11月12日

# 南の風 For Junior69

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

高校生の選手の方からお尋ねのあった、ドリブルドライブモーションオフENSEの紹介です。

現在、育成年代のカテゴリーではよく使われるオフENSEです。せっかくの機会ですから、ドリブルドライブモーションオフENSEを考案した人物を含めて、広まった経緯について見ていきます。

このオフENSEの原型を考案したのは、ヴァンス・ウォールバーグというアメリカの高校の先生でした。ある年、彼の高校のチームには、全体的に身長は低いけどドリブルが素早い選手が2人いたそうです。そこで、2ガードからドリブルのスピードを生かしたドライブ中心のオフENSEを考えました。

AASAA (Attack Attack Skip Attack Attack) →アッサーと名付けたそうです。とにかくドリブルでアタックしなさい。そして相手がドリブルを止めに来たら、スキップパスをさばいてまたアタックしなさいとチームに指導したといいます。そしてこのオフENSE形態を導入したことによって、チームは勝率がアップし素晴らしい成績を上げることができたそうです。

ウォールバーグ氏はさらに研鑽を積もうと思ひ、メンフィス大学のジョン・カリパリ (NBAでヘッドコーチの経験あり。現在ケンタッキー大のヘッドコーチを務める著名なコーチ) のもとを訪ねます。すると驚いたことに、カリパリはウォールバーグ氏のこともAASAAのことも知っていました。

さらに驚くことに、カリパリは「あなたのAASAAを教えてほしい」と言ったそうです。そこから二人で、AASAAオフENSEの深化が始まったのです。カリパリは、AASAAオフENSEの肝がドリブルとドライブにあると考え、このオフENSEを『ドリブルドライブモーション』と名付けたのです。その年メンフィス大学は、このドリブルドライブモーションオフENSEを駆使して、全米で最高勝率を上げたということです。このような経緯の中、その後ドリブルドライブモーションオフENSEは、進化を続けながら今日に至っています。因みに東京五輪でも日本女子代表が取り入れ、成果を収めました。

さてここから、ウォールバーグ氏のドリブルドライブモーションオフENSEの基本的な考え方を紹介します。

## ①シュートの期待値

選手にドライブの重要性を数字で示した。2点シュート、3点シュートがいいということではなく、確率と得点を考えてシュートにどれだけの価値があるのかを示した。

☆ペイントエリアのシュートは、今までの統計上60%入るので

①  $2P \times 0.6 = 1.2$  点分の価値の期待値がある

☆ペリメーターのシュートは、今までの統計上40%入るので

②  $2P \times 0.4 = 0.8$  点分の価値の期待値がある

☆ポケットエリアの3Pシュートは、統計上30%入るので

③  $3P \times 0.3 = 0.9$  点分の価値の期待値がある

☆フリースローは、統計上70%入るので

④  $2FT \times 0.7 = 1.4$  点分の価値の期待値がある

次号に続けます。