

## ●バーティカルオフense

バーティカルオフenseとは、別名「スタックオフense」「スタンフォードオフense」と呼ばれ、アルティメット初期の1970年代から現在に至るまで、多くの国やチームで採用されてきたオフenseである。2000年以降に北米で主流になってきた「ホライゾンタルオフense」（ホライゾンタル=水平な）と区別して、バーティカル（=垂直な）と呼ばれるようになりました。

まず、バーティカルオフenseでは、コート中央部分にスタックと呼ばれるフォーメーションを形成します。（図1.1）これは、フィールドの両サイドのスペースを有効に活用するため、なおかつ、奥のスペースも活用するため、あまり長くない様に各プレイヤーがポジショニングすることが大切です。一番前の3人はハンドラーと呼ばれ、主にディスクを繋ぎ、ミドルへパスやシュートを決めることが役目です。後ろの4人はミドルと呼ばれ、躍動的に大きく動くことによって、多くのゲインを獲得する様なロングパスやミートパスをもらうことが役目です。

一番後ろの二人はディープと呼ばれ（得点することが役目）、こともありますが、最近では、ミドルの違いが少なくなり、後ろの4人を全てミドルと呼ぶ方が適切です。

このバーティカルオフenseは、ホライゾンタルオフenseが上下のスペースを使うのに対して、フィールドの左右のスペースを活用します。

### 【1:1】基本プレー（1）

バーティカルオフenseでは、まず最初に走り出すプレイヤーをあらかじめ決めておきます。チームで一番足の速いプレイヤー等がメインで動くのが基本です。そして、次にパスをもらうプレイヤーも決めておき、この二人のメインプレイヤーが大きなスペースを有効に活用できるようにします。この時、必ず同じサイドで、パスをもらうようにします。（図1.2）

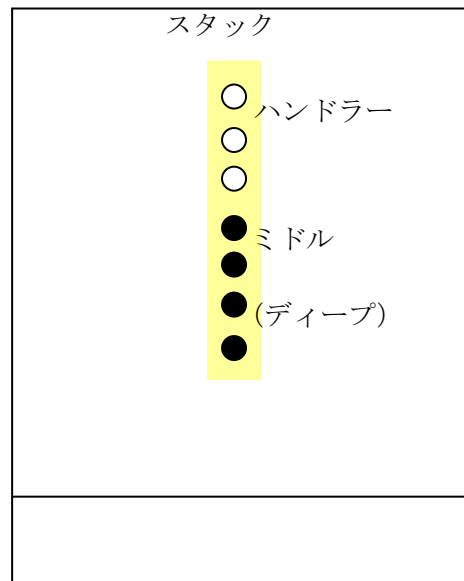


図 1.1

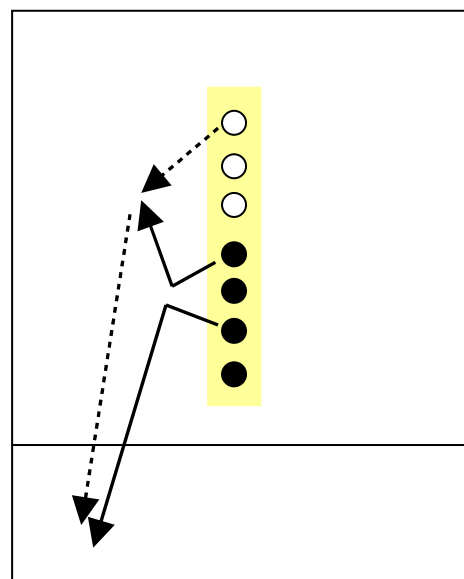


図 1.2

### 【I : ii】基本プレー（2）

最初に動き出したメインプレーヤーがパスをもらえない場合、ハンドラー及びサブプレーヤーの出番です。まずは、ハンドラーが短いパスを繋ぎディスクをキープします。そして、メインの二人が狙った反対側のサイドで、サブの二人が勝負をしてパスをもらいます。（図1.3）

サブのプレーヤーは、動くタイミングが非常に重要です。早すぎれば、メインプレーヤーのスペースをつぶしてしまうこともありますし、遅すぎると、うまくパスがもらえず、ハンドラーが苦しくなります。通常は、3～5秒程度、メインプレーヤーに時間を与え、それ以降は、ハンドラーとサブが動き出します。残り9～10秒では、ハンドラーが必ずディスクをもらいに行く必要があります。

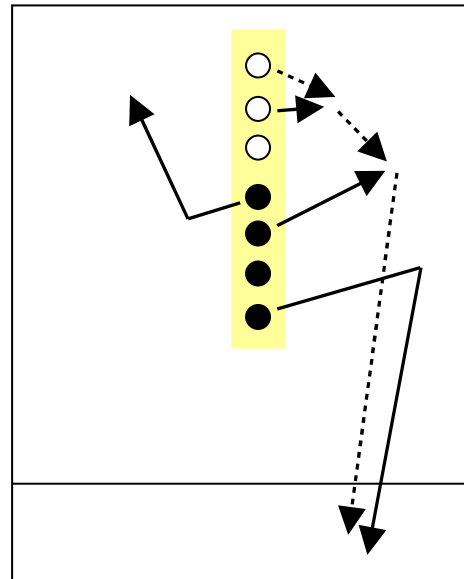


図 1.3

### 【II : i】応用編：サイドトラップ時（1）

重要なことは、スタックがトラップサイドに偏りすぎないことです。できるだけ、中央にスタックを作ることにより、トラップサイド側のスペースを大きくします。これは基本的なことですが、とても難しいことです。プレーヤーは我慢トラップサイドによりたいという欲求を我慢する必要があります。また、ハンドラーの一人はQBと同じレベルに位置し、且つ、もう一人のハンドラーとの距離を少し空けるようにします。（図2.1）

この場合も基本的に最初の動き出しはメインプレーヤーです（例：①の動き）。これがうまく機能すればいいのですが、ディフェンスに抑えられるなどした場合は、ハンドラーとサブの出番です。

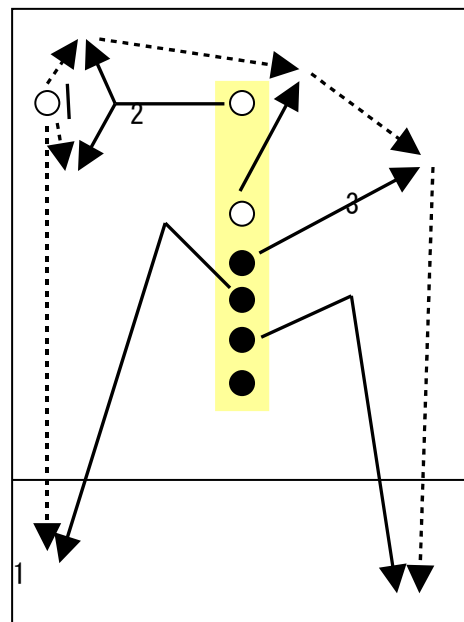


図 2.1

まず、一人目のハンドラーが動き出し、オープンかダンプパスをもらいます②。ダンプパスの場合は、サブがトラップ逆側のサイドで合わせます。サブはこのプレーを常にイメージしておき、ハンドラーがパスを繋いだら、タイミングよく合わせる事が大切です③。

### 【Ⅱ：ⅱ】応用編：サイドトラップ時（２）

図 2.1 のプレーがどちらも機能しなかった場合、二人目のハンドラーの出番です。まず、図 2.2 の 1 の動きにより、オープンかインサイドのパスを狙います。このインサイドを狙う動きはとても重要でこれがあるとオープンでパスをもらえたりします。ハンドラーの一人目と二人目の距離を空ける理由はここにあり、スタックに全員が位置した状態でも、このインサイドのパスは機能します。

この場合もサブのプレーヤーは、ハンドラーがパスを繋ぐタイミングに必ず合わせるように、常に裏の展開をイメージしておきます②。オープンがメインに任せるという気持ちが大切です。

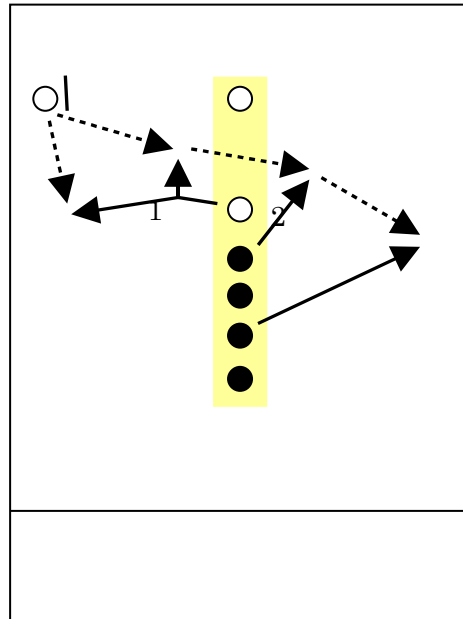


図 2.2

### 【Ⅲ：ⅰ】その他（最終オプション）

上記全てのプレーが機能しなかった場合、もう残り秒数はわずかでしょう。こうなったらもうハンドラーがどんなことをしてもパスをもらうしかありません。ダンプパスでも、10cmのパスでもとにかく、ディスクをキープする必要があります。ディスクを繋ぎさえすれば、10秒得られるのですから、とにかく繋ぎます。これはハンドラーの重要な役目の一つであり、実行する義務と責任があります。これでもダメなら、もう後はとにかく遠くに投げるしか無いですが、これは最悪の事態であり、オフェンス戦術とは言えません。

### 【Ⅲ：ⅱ】その他（流れが止まった時）

上記プレーの途中でディスクが止まった場合、例えば、メインがパスをもらったものの、次のメインにパスが出なかった場合などは、全てハンドラーがディスクをもらい、体制を立て直します。ハンドラーがディスクをキープし、時間を稼いでいる間にミドルはスタックを作り直し、スペースを創出し、そしてパスをもらいに動き出します。ミドルが勝負に出てくるまで、ハンドラーはとにかくディスクの所有権を維持します。ハンドラーはミドルが来ないからと言って、いらいらして冷静さを失ってははいけませんし、ミドルはハンドラーの負担が大きくなるように、すぐにスタックを作って、飛び出さなければいけません。ただし、焦ってスタックを作る前、つまりスペースが無い状態で動き出すことは禁物です。

### 【Ⅲ：ⅲ】その他（各自の役割）

アルティメットはチームスポーツです。各選手の特徴にあった各ポジションがあるわけですから、それぞれが自分の役割をしっかりとこなすことによって、チームとして完成度があ

がります。ここに、パーティカルスタックにおける各選手の役割と心構えをまとめます。

#### ・ハンドラー

ディスクを繋ぎ、ミドルへパスやシュートを通すことが役目です。

ディスクを触る機会が最もが多いので冷静さを失わないことが必要です。

残り3秒以下になったら、何が何でも自分がパスをもらうという強い気持ちが必要です。

一番始めにディスクを触り、パスをし、そしておそらくゴールをアシストする回数が多いのがハンドラーです。ミドルを殺すも生かすもハンドラー次第です。どんなに身体能力の高いミドルがいても、ハンドラーがパスを繋げない、ハンドラーからのパスの制度が低ければ、ミドルは活躍できません。また、仮にミドルが身体能力で相手に劣っていたとしても、ハンドラーがしっかりパスを繋ぐことができ、素晴らしいシュートを打つならば、ミドル陣も相手に勝つことができます。あらゆるスローを練習し、高いスキルとパワーを身に付け、その責任を果しましょう。

#### ・ミドル（全般）

躍動的に大きく動くことによって、多くのゲインを獲得する様なロングパスやミートパスをもらうことが役目です。最終目標はもちろんゴールを獲得することです。

走る距離が多く、また動いたら必ずパスがもらえるわけでは無いので、無尽蔵のスタミナとパスが来なくても走り続ける辛抱強さが必要です。

そして一旦パスが自分に投げられたら、少くとも長かろうが、マイナスであろうが、浮いてようが、ディフェンスがいようが、ダイブしてでも何でも、絶対そのディスクをキャッチしましょう。スローワーはあなたに期待し、また信頼してスローを投げてくれたのです。その気持ちも受け止める心でディスクを掴みましょう。

#### ・ミドル（メイン）

メインが動かないとオフェンスは始まりませんし、機能しません。

最初に動き出す権利は優れたプレーヤーの証でもあり、同時に義務と責任があります。

目の前の相手を力でねじ伏せる強い気持ちを持ち、どんな時でも足を止めてはいけません。

チームはあなたを頼りにしています。その誇りと責任を感じてプレーしてください！

#### ・ミドル（サブ）

とにかく次のプレーを常にイメージする必要があります。

止まっているディスクに対して、どうもらいに行くかではなく、パスが一本ハンドラーに出たら、タイミングよくどこに走り出せばパスがもらえるかを考えましょう。

どんなに優れたエンジンでも潤滑油は必要です。そんな働きを心がけましょう。