

平成 27 年 8 月 20 日

# 南 の 風 1 4 3

南部ミニバスケットボール連盟

会 長 藤原 敬一

今回のテーマは、パスでの運びとパスエントリーです。

142号でも書きました。ミニバスはドリブルでボールを運ぶことが多く見られます。いろいろチーム事情があることは分かります。分かった上で書きます。

《パスで運ぶ利点》

- ①ドリブルより速い。(ドリブルが相当速い選手でもパスには敵いません。)
- ②パスで素早く運ばれると、ディフェンスはターゲットしにくい。(故に速攻は有効)
- ③オフェンス全員が動くので、ディフェンスの協力体制が取りにくい。
- ④パスランからアウトナンバーがつくり易くなる

《パスで運ぶ難点》

- ①キャッチの未熟さがあつたりやパス力がなかつたりするとミスが出やすい。(スキルの差)
- ②ツーウェイのプレイなので、習得するのに時間が掛かる。
- ③パスする相手を探すとミス(パスカット)が起こる。

以上です。

パスでの運びを考えます。1つの例を挙げます。最初に子どもたちに全体像を提示します。全体の動きを示すことで、子どもたちはできないながらもイメージを持つことができます。イメージすることで、自分たちが何を学んでいるのかが分かるからです。(ここでは順を追って説明していきます。)

まずパスのつなぎ方です。相手に得点をされた時や味方がリバウンドを取った時などのトランジション時の動きです。5人のプレイヤーのうち、一番攻撃するリングに近い選手2人が、サイドライン側を走ります。(ランナーです)タッチダウンパスが通れば簡単にワンパス速攻が成立します。残りの2人は一度オープンにサイドラインにダッシュし、フリースローの延長上より、攻撃するリングに近いスペースでボールを受けるようにします。パスが通れば、大体アウトナンバーで攻撃できます。

パスが入らない時は、ボールミートです。このボールミートがミニバスの選手はできないことが多いです。(細かいミートの仕方はここでは触れません)ボールミートしてボールがつながった場合は、リングLOOKです。先行していたランナーが、Vカットしてボールミートに来ればパスです。通ればここも、アウトナンバーになります。前にボールがパスできない時は、インバウンドパスを入れたボールマンにパスです。インバウンドパスを入れたプレイヤーのカットは、インフロントカットが基本になります。前にも触れましたが、シェーピング(前向きのフロントやバックターン)しながらパスを出すと、ほぼボールサイドは(インフロントカット)切れます。インフロントカッターにパスできれば、ウィークサイドのつなぎのプレイヤーはダッシュで走ります。その際、前を走っていたランナーは逆サイドに向かうかエルボーにポストアップします。ここでもインフロントカッターにパスがでた時点で、アウトナンバーになっているはずです。

勿論、こんなにうまくつながることはまれです。しかし、パスでの運びでは5人の動きが大事です。