

平成31年1月19日

南の風 293

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

逆サイドを走っていた**ランナーB**も、反転し8の字カットして**ランナーA**からパスを受けます。

このようにしてパスをつなぐのですが、原則としてパスを出した選手は、パスした側へカットします。

そして、この8の字カットの軌跡が、フィギアスケートのスケーターの氷上の跡に似ていることから、『フィギアエイト』と呼ばれるようになったのです。但し前号から説明した8の字カットが実際行われることは、まずないのですが由来として理解していただければと思います。

現在では8の字カットではなくシンプルにVカットやLカットでつなぐことがほとんどです。ランナーもつなぎには参加せず、ボールがこなければエンドラインからエルボーヘリフトアップしたり、ランナー同士がエクスチェンジしたりしてボールの動きに合わせるが多くなりました。

それでは、フィギアエイトの運びのバリエーションをいくつか紹介します。

最初に側線型です。つなぎにアウトレットパスが出て場合、縦にボールをつなぐことが出来れば、アウトナンバーで攻める確率が高くなるので有効な運びとなります。アウトレットパスからランナーにパスがつながった場合は、逆サイドへのパスでのフィニッシュか、パスが合わなければ 트레이ラーへのセカンドチャンスを考えます。トレイルプレイのアーリー型です。

次に逆サイドミドルマンへのつなぎです。アウトレットパスから縦につなげなかった時、逆サイドからカットしてきたミドルマンにパスをします。この場合リバウンダーはパスしたあと、状況を見て（味方の選手の動きや時間さ）どちらのサイドに出るかを決定します。どちらかのサイドに味方がダブらないように動くのです。リバウンダーがパスを捌いた後、サイドに味方のダブリがなければ、横の3線がつくられ攻めやすくなります。その後はアウトナンバーの攻めの基本にしたがいます。

逆サイドミドルマンにパスできなければ、ボールマン（アウトレットパスを受けたつなぎの選手）がドリブルでミドルへ進入します。これをドリブルミドルマンと呼んでいます。（以下同じ）

フィギアエイトでは、不用意なミドルゾーンへのつなぎは厳禁となります。ミドルゾーンは、人の行き来が多いエリアなので、ターンオーバー（パスミス）になりやすいからです。ですからミドルでボールを受ける時は、逆サイドからディフェンスを振り切りランニングミートして、安全にボールを運ぶようにします。

もう一つ運びを紹介します。アウトレットパスの後、逆サイドミドルマンにボールが入らずドリブルもできないのなら、ランナーだった選手がVカットしてミドルでボールに合わせます。（ポストアップのように）そして、もう1人のランナーが、逆側から攻めるゴールのトップオブザキー当たりでさらに合わせます。ミドル→ミドルにつなぐやり方です。例えば、**R**がボールを取り、攻めるゴールに向かって左のつなぎにボールがアウトレットされたとします。右のサイドのランナーがミドルでボールに合わせ、左サイドのランナーが攻めるゴールのトップオブザキー当たりでボールを受けた場合、逆サイドミドルマンとしてボールを受けることができなかった右サイドのつなぎは、左サイドを走りバックドアカットしてボールに合わせます。ミドルマンにパスした左のつなぎは右サイドを走りボールに合わせます。