

令和2年12月3日

南の風 For Junior22

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

選手の皆さん! 今回は少し難しいですが挑戦してみましょう! 応用の②、リジェクトです。

スクリナーがピックした時に、ユーザーのディフェンスが気にする素振りを見せた場合、ユーザーは逆にドライブで攻めます。これをリジェクトと言います。ピックが来たら何が何でもそのピックを使い形にこだわって攻めるのではなく、状況を見て自分で攻めることを忘れてはいけません。

ピック&ロールにしても他のマンツーマンチームオフェンスにしても、1on1で攻める力強さは大切です。「ボールを持ったら、まず自分で攻める」ことがバスケットボールの基本なのでから。

応用の③です。インサイドスクリーンとドリブルハンドオフの組み合わせです。

トップの位置から始めます。リングに向かって左のウイングが、トップの選手のディフェンスにピックに行きます。ユーザー(トップの選手)は、ピックを利用してドライブします。その時、スクリナーのディフェンスがスイッチしたとします。ドライブしたユーザーは、1on1ができればリングを目指します。できなければストップしてリバースターンします。スクリナーはダイブする構えをしますが、ユーザーからのパスが来ないことを確認したら、直ぐにユーザーの後を追います。ユーザーのディフェンスをユーザーにこすり落とすようにして、ハンドオフパスを受けてドライブで攻めます。アウトサイドスクリーンの要領です。ハンドオフパスしたユーザーがダイブして合わせることもできます。

応用の④です。インサイドスクリーンの連続です。

応用の③と同じようにリングに向かって左のウイングが、トップの選手のディフェンスにピックに行きます。ユーザーはピックを利用してドライブしますが、ファイトオーバーされ攻め切れません。ユーザーは反転ドリブルして、元いた場所の方へ向かいます。スクリナーはすかさず、もう一度ユーザーのディフェンスをピックします。ユーザーはスクリナーに自分のディフェンスをぶつけるように(ファイトオーバーさせない)ドライブ(ショルダーアタック)してリングに向かいます。ここで注意することは、スクリナーのピックの掛け方です。動いている相手にピックすることになるので、ユーザーのディフェンスとの距離をとることが大切です。動きながらピックに行くとファウル(ムービングピック)になるので気を付けましょう。

応用の⑤です。ピック&ポップです。

どのポジションでも構いません。ピックに行ったスクリナーが相手ディフェンスの守り方によって、ロールからダイブできないと感じたり、ダイブしたが中にスペースがなかったりした場合は、トップやサイドあるいはコーナーに上がります。この動きをピック&ポップと呼びます。ディフェンスの対応によってポップしてディフェンスとのディスタンス(間合い)があれば、ロングパスが可能になりピック&ロールの2on2以外の味方との合わせもできます。

ピック&ロールの応用の攻め方を見てきました。攻め方はこの他にもあります。**基本的なピック&ロールのかけ方や合わせがゲームでできる**ようにしてください。次号では、ピック&ロールに係わらない他の3人の合わせを紹介します。