

令和3年11月19日

南の風 For Junior70

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号の続きになります。

ウォールバーグ氏は選手に数字で期待値を示し、優先順位としてペイントをドライブで攻めてねじ込むか、ファウルを誘いフリースローを得ることの重要性を説いたのです。

そしてその次に期待値が高いのは3P シュートなので、打つなら2P シュートより3P シュートという、シュートセクションを提案した、ということです。

実はこの考え方は、今回の東京五輪の日本女子代表の戦略にも反映されていました。決勝までのすべての試合で、ペリメーターの2P シュートは極端に少なく、ドリブルドライブで攻め、ディフェンスが寄ってくれば、キックアウトあるいはエキストラパスを飛ばして3P シュートを狙っていました。期待値の高いシュートを打っていたわけです。ウォールバーグ氏の考えは現代にも生きていたのです。

②2ギャップ

ギャップとは、オフェンスプレーヤーの互いの距離のことです。通常は各プレーヤーの距離は、5m位が原則です。なぜなら、互いの距離は（インサイドのプレーヤーは除く）5m位がパスがしやすく、インターセプトされ難く、またスクリーンで攻めやすい距離だからです。

しかしドリブルドライブモーションの場合、1ギャップですとドライブで攻めたとき、ディフェンスがヘルプしやすくなるので、スペースをより空けるために、各プレーヤー間を2ギャップにするのです。シュートの期待値の高いペイントエリアを、ドライブで攻めやすくするために、2ギャップの間隔を取るということです。

③スロットと3つのゾーン

2ギャップで2倍の距離を取り、スペースを広げドリブルドライブで攻めます。そのときに目指す場所がスロットになります。スロットとはペイントを囲む縦のラインのことです。スロットの意味は、自動販売機のコイン投入口（縦長の長方形）のことです。

このスロットを目指してドライブするのです。そしてこのスロットを1/3ずつのゾーンに分けます。リングに近い部分をラック (Rack)、真ん中がドラッグ (Drag)、上の部分をドロップ (Drop)、と呼びます。

ウォールバーグ氏は、次のような約束を作ります。

ドライブでラックゾーン（日本語で棚）まで行ったら、必ずシュートする。パスは考えずにシュートに行き、最低でもファウルをもらうようにする。

ドラッグ（日本語で引っ張り出す）ゾーンまで行った場合は、コーナーのDef がヘルプに来ていることが多いので、コーナーの味方にキックアウトパスをする。

ドロップ（日本語で止まる）ゾーンまで行って、ペイントに侵入できなければ止まる。止まったら周りの選手は合わせる。

このようにドライブで攻めるゾーンの状況によって、プレーを遂行するシステムを創ったのです。