

令和4年3月28日

南の風 For Junior85

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

84号の続きです。

ピックを利用するかしないかは、ユーザー（ボールマン）が判断します。ここが極めて大切です。ユーザーは、始めからピックを使うことを決めつけずに、自分のDefの状態やスペースを見て、ピック（スクリナー）が来た逆側にドライブすることもあります。（リジェクト）

一方ピックに行くスクリナーも、自分のDefが先回りしてユーザーを止めに行けば、ピックに行かずすり抜けてペイントにカットします。（スリップ）

このようにして、何が何でも決められた通りピック&ロールをするのではなく、Defや周りの状況を見てプレーする習慣を付けましょう。

さて、それでは5人のオートマチックモーションオフenseに戻ります。

84号で示したりフトしたセンターのピックを、ウイングが利用するとします。そのときの留意点は、『**ピックプレーは素早さが大事!**』ということです。まず、ピックに行くセンターは素早くかけに行きます。また利用するウイングは、強い素早いドリブルでペイントの中央辺り（プラグ or ネイルと呼ぶ）まで一気にいきます。ここをゆっくりやっているとDefに読まれ、スイッチやヘルプにアジャストされてしまいます。ピック&ロールの弱点はセットやドリブルするのは時間がかかることです。練習中から機敏におこなう習慣を付けましょう。

ユーザーはドリブルでプラグへ素早く行きます。スクリナーのセンターはダイブします。このとき2人の距離が狭くならないことも重要です。狭いとヘルプDefに2人とも守られてしまう可能性があるからです。ロイブル氏は、「explosion」（爆発するように広がれ!）とっていました。

ユーザーのドリブルかダイブしたスクリナーが攻め切れればいいですが、だめな場合は、UCLAカットしコーナーからリフトしたトップがボールを受けます。ここでダイブしたセンターが、Defをシール（Defに正面からヴァンプしてリバースターン）してローポストで合わせます。ここも上手く行かなければ、トップがポップアウトしたウイングにつながります。

ここから逆サイドに展開します。右サイドが3人でプレーしているときに、左サイドの2人（左コーナーと左ウイング）も当然プレーをします。プレーがいくつかあるのですが、二つ紹介します。

一つは右側のシールポストに合わせるように、左コーナーの選手が左45度からやや上がったウイングのDefにバックスクリーンを仕掛ける。上がったウイングはスクリーンを利用してバックカットする。右側でポップアウトしたボールマンはバックカットの選手に合わせます。

合わせられなければポップアウトしたボールマンは、バックスクリーンを掛けて上がった選手にパスしてアウェーカットして右コーナーに切れます。右側の元々トップにいた選手はボールミートして、左側のバックスクリーンを掛けて上がった選手からパスを受けて、最初の3人サイドのプレーを繰り返します。このようにして、右サイドと左サイドで3人組、2人組のプレーをモーションします、形で攻めるのではなく、ワンプレーワンプレーで一人ひとりが、リングを狙う判断をして攻めるのです。