

南の風 For Junior87

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

86号の続きです。

前号の解説について、もう一度図解して確認してみてください。紹介したオプションプレーでも大切なことは、左サイドでピック&ロールからダイブがあれば、右サイドの下（ローポスト付近）の選手は、リフトするということです。このダイブ&リフトは、Defにヘルプさせないために大切な原則となるプレーですから忘れないようにしましょう。

ここで86号で触れた、2人サイドのDHO（ドリブルハンドオフ）について書きます。

私は、DHOは各カテゴリーを問わずたいへん効果的なプレーだと思います。以下、根拠です。

- ①長くボールを持たず、動きの中でプレーできるので相手は守りにくい。
- ②ハンドオフパスは、ドリブルよりもスピードがありパスして走るのがやりやすい。
- ③裏をつきやすい。Defが付いてきたときバックドアカットに行きやすい。

①についてです。スクリーンプレーは、どうしてもセットやユーザーが利用するまでに時間が掛かります。それに比べてDHOは、動きが速いのでDefは対応しずらくなります。ドリブルスクリーンに掛かりやすいのです。

②については、ハンドオフパスは動きの中でおこなうので、スピード感がありパスしてから走りやすくなるということです。

③は、Defがファイトオーバーで対応してくれば、裏を突くことができるのです。Defの状態を見てバックドアに切り替えることができるのです。

ピック&ロールや、スクリーンプレーが重く感じたら、球離れのよいハンドオフを取り入れることも考えましょう。

最後になります。エントリーについてです。エントリーとは、『オフェンスの始め方』のことです。

皆さんは、各種のハーフコートオフェンスを練習して、「さあ、ゲームでもやってみよう」というときに、うまくいかなかった経験はありませんか。

オールコートの展開（リバウンドやトランジションなど）から、ハーフコートのオフェンスに移るときにターンオーバーになったり、スムーズに攻められなかったりしたことがあるのではないのでしょうか。

エントリーは意外と難しいのです。エントリーの例を紹介します。

①パスエントリー

ハーフコートオフェンスに入るときに、パスでエントリーするやり方です。オートマチックモーションオフェンスで説明します。リングに向かって右から攻めることとします。

ボールマンが運びハーフコートに入るとき、ウイングのレシーバーが自分のDefを押し込み（スリーステップコントロール）、ミートしてボールを受けます。このとき、プレッシャーが強ければ、しっかりシールすることを忘れないようにします。そうしないと、パスカットされる原因となるので要注意です。