

令和5年1月28日

南の風 For Junior 1 / 3

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

今回は、スクリーンを使った5アウトオフENSEを取り上げます。

アライメントは、リングに向かって、トップが1、右ウイングが3、左ウイングが2、左コーナーに4、右コーナーに5とします。

前号までのおさらいをします。5アウトオフENSEのメリットは、ペイントが広く使えることです。ですから、どうペイントにドライブして行く可能性を増やすかです。デメリットとしては、ギャップ（味方同士の距離）が狭いので、1 on 1 で攻めるとヘルプされやすいことです。

したがって、5アウトオフENSEのコンセプトは、如何にしてギャップを広げると言うことになります。そこで3つのオフボールスクリーンや動きを使って、ギャップを広げペイントを攻撃するプレーを書きます。

①カールカット

トップの1が右ウイングの3にパスする。1はパス後左ウイングのDEFにアウェースクリーンを掛ける。2はカールカットしてペイントに侵入する。3からパスが入ればもちろんシュートに行く。パスが入らなかったとしても、ペイントに侵入したことで4や5のDEFはヘルプに行く反応をしてくる。2のペイント侵入自体が、それだけでディフェンスを引き付けることになる。

例えば、2のペイント侵入に対して5のDEFが反応すれば、そこでクローズアウトが発生しオフENSEがアドバンテージを取れる状態になる。

3からパスが入らなければ2はカットの後、左コーナーに切れる。左コーナーの4は、左ウイングに上がる。アウェースクリーンした1はポップして再びトップの位置へ動く。また3は、2のペイント侵入で空いたスペース（ミドルエリア）へドライブすることも可能となる。

②スリップ

トップの1が右ウイングの3にパスする。1はアウェーして2のDEFにアウェースクリーンを掛けに行くように動く。ここで自分のDEFがスイッチするような動作をした場合、スクリーンに行かずにスリップしてペイントにダイブする。2はカールカットせずに1がいたトップ上がるように動くが、3からダイブした1にパスが入らなければ自分がパスを受けて、攻める体勢を作っておく。このように、チャンスを作る2つ作っておくことが大事になる。

もう一つフレアースリップを紹介します。

右コーナーの5が、右ウイングの3にフレアースクリーン（バックスクリーン）に仕掛けるように動く。5のDEFがスイッチやスクリーンの動きに反応したならば、スリップしてペイントにダイブする。3はフレアークットして右コーナーに動く。ここでもダイブした5とフレアークットした3にパスコースが2つでき、チャンスを選ぶことができる。5は自分のDEFの状態を見て、バックスクリーンに行くか、スリップしてダイブするかを判断する。このプレーは3がシューターのとき有効になる。

次号に続けます。