

令和5年6月1日

南の風 For Junior 125

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

124号の続きです。

U15のカテゴリーで、5アウトモーションオフENSEを戦術として取り入れているチーム、学校がかなりあります。せっかくの機会ですから、5アウトモーションオフENSEのコンセプト（発想、考え方）についておさらいをします。

最初にアライメントです。5アウトと言われる訳ですから、3Pラインの外側に、トップに1人、左右ウイングにそれぞれ1人ずつ、両コーナーに1人ずつという陣形です。プレーヤー間、約5mのギャップとなり、形が五角形になります。

5アウトモーションオフENSEのメリットは、『ペイントエリアが広く取れる』ということです。自分たちが広がればディフェンスも広がり、中が攻めやすくなるという利点につながります。また背が低いチームでも、ポストに立たなくても、ゴール下が攻めやすくなるのです。

一方デメリットは、『ギャップが狭い』ことです。ドライブで攻めるときに、となりの味方の選手との距離が近く、ヘルプされやすいのです。クローズアウトもされやすくなります。ドリブルで割っていくのは難しいのです。しかし、ひとたび1線を抜くことができれば、ペイントにスペースがあるので攻めやすくなるのです。

ですから5アウトモーションオフENSEのキーワードは、『如何にしてギャップを広げるか』ということなのです。

ここで攻め方の基本を紹介します。上記のアライメントにしたがって、トップが1番、リングに向かって右ウイングが2番、左ウイングが3番、右コーナーが4番、左コーナーが5番とします。

1番が2番にパスします。そしてボールサイドカットして右コーナーに切れます。2番は1番が切れたことによりギャップ広がり、ツーギャップになったスペースにドライブしてペイントを突きます。5番のディフェンスがヘルプに来れば、キックアウトしてクローズアウトが発生しアドバンテージ（5番がフリーになります）が取れます。エキストラパスで3番にパスすれば、次のクローズアウトが発生しシュートチャンスが生まれるのです。慌てて出て来れば、カウンターとなりドライブで抜けます。

ということで最初にギャップを如何にして広げるかがカギになるのです。

5アウトはペイントエリアは広いのですが、アタックするまでの最初の入口が狭いので、

ギャップを広げて→ドライブをする→クローズアウトゲームに持っていく、これが勝ちパターンになるのです。上記のような本質を理解したうえで、基本的なギャップの広げ方を2つ紹介します。

①カットプレー、②オフボール系のスクリーンプレーです。

①のカットプレーは、パス&ランで攻めギャップを広げます。

②5アウトオフENSEでのオフボール系のスクリーンは、パスした逆サイドにアウェースクリーンを掛けてチャンスを作ります。ギャップを広げることを目的としたスクリーンになります。

いずれもクローズアウトを発生させ、アドバンテージを作るようにします。 次号にします。