

令和6年5月27日

南の風 For Junior 154

南部地区ミニバスケットボール連盟
会長 藤原 敬一

153号の続きです。『ゲームモデル』のクリエイイト局面についてです。

2のクリエイイト局面はチャンスを作り出す局面になります。カッティングをしたり、スクリーンを掛けたりしてディフェンスとのズレを作る、あるいはディフェンスを遅らすことで、オフェンスが先手を取った状態を作り出すことです。

そして一度クリエイイトをしたら、ズレたところにボールを渡したり、ドリブルの1対1で抜いて行ったりして、チャンスができればそのチャンスを生かすことがゲームモデルの肝心かなめの中心になります。

3のチャンス局面というのはどういう状況かということ、153号で紹介した以下の3つになります。

①ノーマーク（オープン） ②クローズアウト（カウンター） ③ミスマッチ（高さや速さ）

この3つのどれかができたらチャンスということです。ですから逆算すると、チャンスを作るためにオープンにしたり、クローズアウトを作ったり、ミスマッチを作るための作業をクリエイイトと呼び、クリエイイトし易いようなキャストイングをする、というような順番になるのです。

ですから「**チャンス**」が何かをまず理解し、逆にクリエイイトをどうするかトランジション（キャストイング）をどうしていこうか、と考えていくということです。

そして多くの場合、「**リクリエイイト**」というのが必要になります。リクリエイイトとは、1回のカッティングやスクリーンでディフェンスのズレができないときは、もう一度カッティングやスクリーンを行ったり、1対1を仕掛けたりすることです。

次にチャンスを取ったとします。例えばシュートを構えてドライブで抜いてリングにアタックしようとしたとします。ディフェンスはそれに対してヘルプやローテーションで対応し、窮地を凌ごうとします。そのディフェンスに対抗していくのが下記になります。

4のブレイク局面です。ディフェンスが壊れていることをブレイク局面と言います。このときにオフェンスがどう合わせていくか、ということがこの局面の重要な部分です。ヘルプに対してサークルムーブで合わせる、オフボールスクリーンで合わせるとか、ディフェンスの逆を突いて合わせるプレーをしていきます。ディフェンスにヘルプ&ローテーションさせないようにするのは、オフボールのオフェンスが、それぞれバラバラに自分のやりたいことをやるのではなく、ボールをサポートするという形での動きで、次のシュート局面につなげるようにします。

そして5のフィニッシュ局面はシュートやリバウンドになります

サポートの動きでは、チャンス局面や、フィニッシュ局面でも有効になります。

例えばチャンス局面でのサポートは、1対1ができそうな場面では自分がアウェーしてスペースを空ける動きをします。ブレイク局面では今説明したように、1対1で抜いたときに、相手のヘルプやローテーションに対して合わせに動くことです。フィニッシュ局面のサポートはシューターにブロックショットが飛んだときパッと捌いて、合わせられるところに動くことです。次号にします。