

# 南の風 For Junior 156

南部地区ミニバスケットボール連盟  
会長 藤原 敬一

155号の続き、トランジション局面についてです。

ボールマンはノーマークを見つけながらボールプッシュ（ボールを前に運ぶ）します。前方にディフェンス（セーフティマン等）がいなければ、前を走るランナーはパスを受けシュートに行きます。セーフティがいれば、ズレができるように走ります。ノーマークになるには、スペースやディフェンスを見て走ることが大切です。そのためにストップしたり、方向を変えてカットしたりします。

さらにボールマンは状況を見て、クローズアウトになっていればパス、オフボールマン（ランナーやつなぎ）はディフェンスの位置から、クローズアウトを意識します。

走るレーンですが、リバウンドからのトランジションを想定すると、キャスティングは次のようにすることをお奨めします。フィギアエイトです。リバウンダーがボールを取ったとします。この時点で、攻めるリングに近い味方2人（左右それぞれのサイドライン沿い）がランナーとして走ります。残りの2人がボールをつなぐ役割を担います。こうして速攻からボール運びに入ります。詳しい運び方はここでは割愛します。（詳しく知りたい選手は、以前の南の風≪フィギアエイト≫を参考にしてください）

JBAのU15では、PG（ポイントガード）がボールプッシュしてリムランナー（リングに向かって走るプレーヤー、この場合センター）が走ることを推奨しています。詳しくはJBAのU15サイトを参照してください。リムランナーとしてセンターが走った場合、ペイントエリア付近でミスマッチ（セーフティマンはガードが多いため）になる可能性が大きくなります。またトレーラー（ランナーの後に続けて走り込むプレーヤー）としてスペースにカットすればクローズアウトが発生しやすくなります。このようにしてチャンス局面を作り出します。

## 2 クリエイト局面 ⇒ シュートチャンスを作るための動きやプレー

1on1で破ることや、カットプレー、スクリーンプレーなどシュートチャンスを作るための場作りがクリエイイト局面になります。

**実は指導者の方や選手の皆さんの悩みの多くが、このクリエイイト局面なのです。**

- ・ノーマークがうまく作れない
- ・もっといいオフェンス戦術を知りたい
- ・新しいフォーメーションをやって見たい
- ・強い〇〇〇チームがやっているセットプレーがやりたい

指導者が陥りやすい状況は、よそのチームがやっているフォーメーションを自チームにやらせてうまく行かないと、「なぜできないんだ」「じゃあ今度は何々オフェンスをやろうか」とか、やり方ばかりを追いかけて行くことです。こうなると答えがない時間がずっと続いてしまいます。

このクリエイイト局面は、たいへん奥が深くいろいろな戦術が考えられます。だからこそ指導者が正しく理解しないと、プレーの形だけを追いかけたり、目的を見失ったりして泥沼にはまってしまう。続きは次号にします。