

南の風 For Junior 157

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

クリエイト局面の続きです。

クリエイト局面の目的は、『チャンスを作ること』です。指導者はドリブルドライブがいいとか、UCLAカットを使おうとかではなく、選手に「チャンスの本質は何か」を理解させることが重要なポイントです。選手に「こうやろう」「このフォーメーションで攻めよう」というやり方だけを示すのではなく、選手がクリエイト局面で自ら判断して攻める力を育てたいものです。そして選手の皆さんは、クリエイト局面でチャンスを作れる選手になることを目指してください。

☆チャンスとは、

- ① ノーマークである
- ② クローズアウトである
- ③ ミスマッチである（ミスマッチは、高さや速さの違い）

この三つを作り攻めることです。相手がミスをしてノーマークができることもありますから、チャンスを見つけ、すかさず攻めることも大事になります。

☆クリエイト局面の原理・原則は

- ① 相手ディフェンスの自滅を見逃さず攻め切れる
- ② エクスキューション（遂行力）を高める……→スクリーンのアングルやユーザースキル、カッティングのスピードなど
- ③ アジリティを高める（後出しジャンケン）……→相手の逆をつくプレー

☆NGなプレー

- ・セットプレーの形をなぞる（シュートに行けるのにパスをするなど）
- ・ディフェンスの選択（ヘルプやローテ）に対して代償を払わせることができない
パニッシュメント（罰）を与えられない

クリエイト局面の原理・原則は、チャンスを作ったり、見つけたりできるのであれば、やり方は何でも構わない、ということです。一つのセットプレーの中でチャンスがあれば、そこを突くことがクリエイトです。選手一人ひとりがプレーの中でチャンス（相手のミスや自滅）があれば、そこを瞬時に攻めることです。エクスキューションとは、プレーの遂行力のことです。例えばピック&ロールプレーでは、スクリーンを掛けることが目的ではないので、スクリーンを掛けようとしたとき前が空いていれば、スリッパしてダイブすることなどもチャンスを攻めることになります。

NGなプレーとは、決められたプレーだけをやろうとすることです。セットプレーの形を追いかけ、ノーマークなのにシュートしなかったり、自分の前が空いているのにパスを探してしまったりすることです。◇チャンスを見ようとせず ◇見つけられず ◇とりあえず言われたプレーだけをやるこれでは意味はありません。チャンスを見つける、チャンスを作るためにクリエイトする目的意識を、まず指導者が持ち、選手はクリエイト局面で判断力を磨きましょう。次号では『チャンス局面』を紹介します。