

南の風 For Junior 158

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

157号の続きになります。5つのゲームモデルの『チャンス局面』についてです。

3 チャンス局面 ⇒ シュートにつながる局面

よくあるチームや選手の悩みは、「ボールを持って、いつ攻めたらいいのかわからない」。指導者も「攻めろ！」と選手にゲキを飛ばしたことはあるはずですが、しかし指導者こそ意外と「いつ攻めるべきか」を分かっていなかったりします。

- ・いつ攻めたらいいのか
- ・いつ攻めろというのをあんまり教えていない あるいは教えられない、というのが本音ではないでしょうか

恩塚 亨氏（女子日本代表監督）、鈴木 良和氏（女子日本代表アシスタントコーチ）の考えを入れて伝えていきたいと思えます。

(1) チャンスとはゲームの中心

バスケットボールの5つのゲームモデルの中で、ど真ん中にあるのが『チャンス局面』です。つまりチャンスとは何か分かったら、バスケットボールが分かると言っても過言ではないのです。

(2) チャンスには3つある

- ①ノーマーク（完全にオープン ドライブラインが空いている）
- ②クローズアウト（DEF が後追いで遅れている）
- ③ミスマッチ（DEF と身長差がある スピード差で勝っている）

このいずれかが得点チャンス。すべてのパス、ドリブル、人の動きはチャンスを作るためのものであり、チャンスを活かしきるのが勝つためのプレーです。チャンスを見ようとしない、チャンスで攻めないのはNGです。

◎チャンスは期待値が高いシュートにつながる局面

原理・原則：機会を活かしきる ⇒ DEF がズしたら絶対攻める

◎NGなプレー

- ・チャンス局面を見ようとしない
- ・チャンスで攻めない

☆ノーマーク

ノーマークは、自分とリングの間に誰もいないことです。チームで決められた動きがあっても、ノーマークができればそのチャンスを活かします。いくらディフェンスが強い相手でも、マークマンを見失っていたり、コミュニケーションのミスがあったりします。ディフェンスの自滅で特に何もしなくても、多くのノーマークが見つかることがあります。

☆クローズアウト

クローズアウトは、マークマンが遠くにいたり、遅れたりしている状態です。クローズアウトは後追いなのでカウンターでドリブルから抜けることが多いです。次号にします。