

南の風 For Junior 160

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号の続きです。ゲームモデルの5つの局面のうち、4つ目のブレイク局面です。

ブレイク局面とは、ボールを持っていないときの動き方になります。ボールマンが攻めるのに対して、ヘルプしにくいポジションを取る、またはヘルプして来たら逆に「ヘルプしたらやられちゃった」という代償を払わせる（パニッシュメントを与える）、これが原則です。

②1ギャップと2ギャップ ⇒ ボールマンと味方との距離

ここで大事になるのが、1ギャップと2ギャップの理解です。ふつう味方同士の距離は、4m～5m位になります。これを1ギャップと呼びます。1ギャップはパスやスクリーンなどがし易いですが、ボールマンが1対1で仕掛けるときには、隣が近くて抜きにくくなります。

一方で倍の距離のある8m取るのが2ギャップ。パスするには遠いですが、隣までの距離があるので1対1がし易くなります。

つまり

- ・ボールマンにチャンスができてにくい → 1ギャップ
- ・ボールマンにチャンスができてやすい → 2ギャップ

ということになり、2ギャップにするのがサポートの基本となるのです。

コート図をイメージすると、トップ、両ウイング、両コーナーにそれぞれ選手を配置したとします。するとトップと両ウイングとの距離、ウイングと両コーナーの距離を2ギャップ（8m）にするということです。

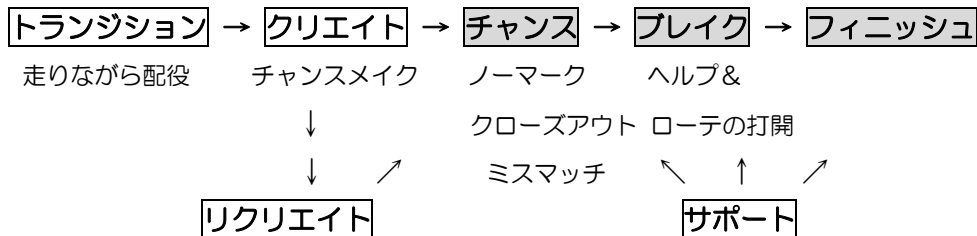
③ブレイク局面はとても大事な原則

ブレイク局面はフォーメーションではなく、各カテゴリー共通の原則です。チームによって作戦はいろいろあると思います。

- ・カッティングからの崩し
- ・ポストプレー中心
- ・スクリーン中心

どんな作戦でも構いません。それはゲームモデルのクリエイト局面であって、そのチャンスを作る切り口でしかない。チャンスを作ればその後はすべて同じになります。

チャンス以降は、いつも同じ ↘



つまり U12 だろうが高校生だろうが、日本代表であろうがオリンピックであろうが、チャンスを得たら、その後はすべて同じになります、原理・原則なのです。 次号にします。