

# 南の風 For Junior 162

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

ブレイク局面の続きです。

## ②ブレイク2 → ドライブの先に味方が2人

リングに向かって左ウイング、右ウイング、右コーナーというアライメントで説明します。

- (1)左ウイングがミドルドライブを仕掛けます。右ウイングのDEFのヘルプで、ドリブルで抜けなければ右ウイングがセカンドダイブします。そのとき右コーナーの選手はリフトします。
- (2)左ウイングがペイントの真ん中辺りまで行き、コーナーのDEFのヘルプでシュートできなければ、コーナーにいた選手がセカンドダイブします。ペイントにスペースが無いようなら、コーナーの選手の判断でリフトします。

一つ説明を加えます。『ダイブがあったらリフトで合わせる』と言う原則です。(1)で示したように、一人がドライブしてダイブで合わせたとします。そうしたらもう一人は必ずリフトします。この原則を忘れないようにしましょう。(1)の場合、リフト下選手がクローズアウトのチャンスになることが多いです。

☆原則としてダイブとリフトはセット

☆リフトがノーマークになりやすい

- (3)左ウイングがベースラインドライブ（左側）したとします。この場合はコーナーのDEFがヘルプに来ます。

- ・右ウイングのDEFがカバーダウン（ローテ）すれば、右ウイングはダイブです
- ・カバーダウンがなければ右ウイングはステイです
- ・右コーナーのDEFがヘルプに来ているので、キックアウトでコーナーの選手が3Pシュートを打てます。あるいはクローズアウトからペイントにダイブすることもできます

このように見るべきところが分かれば、選手は自分で判断できます。この感覚がとても大事なのです

1人で2人を守らなければいけない「ゲッター（Get）」を作り出すのです

## ③ブレイク3 → ドライブの先に味方が3人

ブレイク2までは、スペースが広いので必ずしもダイブしなくてもクローズアウトが作れます。しかしブレイク3はお互いの距離が近い（ワンギャップ）ので誰かがダイブしないと、せまくてクローズアウトが発生しません。

リングに向かってトップ、両ウイング、右コーナーというアライメントで説明します

- ・3人ステイはスペースがせまい（ワンギャップなのでヘルプされやすい）
- ・1人は必ずファーストダイブ（誰かがドライブの前にダイブする）
- ・トライアングルを埋める（ダイブして攻め切らなければ、ミドルポストでステイ）

トライアングルを作ることで、クリエイティブしやすくなります。

次号にします