

南の風 For Junior 166

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

今回はフィニッシュ局面の1対1の攻め方についてです。エリアを分けて考えたほうが分かりやすいので、エリア1（3Pラインの外）、エリア2（ペリメーターエリア）、エリア3（ペイントエリア）に分けて進めます。南の風で一度紹介したことがあります。ここでは『ゲームモデルのフィニッシュ局面』として紹介します。

(1) エリア1⇒ディフェンスを抜いていく場面

ディフェンスと向かい合い、1対1を始める場面になります。ディスタンス（間合い）がどうかによって、攻める選択肢を変えます。状況によって3つあります。

①ドリブルドライブ ②フェイスドライブ ③キャッチドライブ

の3つです。①のドリブルドライブは、ドリブルをしながら1対1を始める状況です。②のフェイスドライブは、ボールをキャッチしてまだドリブルをしていないときに、ジャブステップやステップフェイクをして始める1対1です。③のキャッチドライブは、ボールをキャッチした瞬間に突き出して抜いていくような状況です。

このエリア1では、基本的にディフェンスが離れていれば3Pシュートを狙い、打てたら打ちます。そのシュート動作にディフェンスが反応してクローズアウトになれば、ドリブルで抜いて行きます。クローズアウトに出て来たディフェンスの手が『シュートの軌道上にあれば』、シュートをキャンセルしてドリブルで抜くのです。また上質なスキルとして、ボールを受けた瞬間ジャブステップを入れたりステップフェイクを入れたりして、ディフェンスを下げさせてシュートを打つような、駆け引きを学ぶこともこのエリアで重要なことです。（3Pシュートありの前提で紹介しています）

最後に①のドリブルドライブは、U15（特にミニバス）の世代で身に付けたいスキルです。現在ミニバス選手のドリブルワークの上達には目を見張るものがあります。ボールを自在に操り、シュートに持ち込むスキルは1対1のスキルとして大切になります。**ただ指導者のサポートとして大事なことは、『種々のドリブルワークはシュートにつなげるためのもの』であり、いろいろなドリブルワークの品評会ではない（ドリブルワークは手段であり、目的は抜いてシュートを決めること）**ということを選手にしっかり伝えることだと思います。

(2) エリア2⇒ディフェンスを抜けるか抜けないかの場面

このエリアはディフェンスを振り切れるかどうかのエリアになります。

もし、ディフェンスが真横で守っているときは、スピードで抜くというよりもヘジテーションや行く振りをして行かない、あるいは行かない振りして行くという緩急の差で攻めるとよいです。

正面（インライン）にディフェンスがいる場合は、ステップバックやプルバックスキルを使い、間合いを取ってシュートに行きます。またカバーディフェンス（ヘルプ）がいたら、パスフェイクを入れてディフェンスがヘルプに来れない状況にするのも効果的です。 次号にします