

令和 7 年 3 月 26 日

南の風 For Junior / 83

南部地区ミニバスケットボール連盟

会 長 藤原 敬一

先日、U12 の女子選手から次のような質問がありました。

「ゲームモデルの講習を受けたのですが、オフェンスの『クリエイイト局面』がよく分かりません。どう考え、どのように攻めたらいいのでしょうか。教えてください」ということでした。

ゲームモデルのクリエイイト局面については、南の風 For Junior 156～157 で取り上げましたので参照してもらえれば、クリエイイト局面の考え方の概要が分かります。

せっかくのお尋ねなので、今回はもう少し理論的な部分に触れます。

まず始めにこの『クリエイイト局面』は、選手の皆さんが特に意識しなければならない局面であります。なぜなら、実戦の場面でセットプレーをやるのが目的になっていて、目の前にいるディフェンスのズレに気づかない、あるいは気づいていても言われた通りのプレーを選択してしまう選手が多いからです。コートの人5人が、「クリエイイト」という共通のビジョンを持って、攻めるという考えを共有したいと考えます。

クリエイイト局面で大切なことは、ディフェンスがマッチアップできている状態を崩すことです。

ボールマンに関してディフェンスがマッチアップできている状態とは、ボールとゴールの間にポジショニングしたうえでボールに手を出ことができ、シュートやパスを自由にさせないことができています。オフボールマンに関しては、自分のマークマンがボールを持ったときにマッチアップできる態勢がとれているということです。それらのマッチアップを如何に崩すか。そのポイントとなるのがズレト穴です。

●ディフェンスの基本的な部分を崩す

ズレとは、ボールマンの場合、自分をマークしているディフェンスプレーヤーが、体の中心線（胸）をボールとゴールを結んだライン上に置くことができない（ポジショニング）状態です。オフボールマンの場合は、ボールマンと自分を結んだパッシングライン、あるいは自分とゴールを結んだライン上に、自分をマークしているディフェンスプレーヤーが体の中心線（胸）を置くことができない（ポジショニング）上体です。

穴とは、オフェンスプレーヤーがボールを保持した瞬間に、ディフェンスがカバーしきれないエリア（スポット）のことです。

ディフェンスにこのようなズレや穴ができた状態になったら、ディフェンスの基本構造であるマッチアップが崩れます。それをきっかけとしてチャンスが生み出される、つまりクリエイイトできたということになるのです。

次号では、攻めるための戦術の成果が出るために、「ディフェンスが、こうすればこうなるよね」という POA（ポイントオブアタック＝攻撃ポイント）の具体例を挙げます。