

令和 7 年 4 月 5 日

南の風 For Junior / 84

南部地区ミニバスケットボール連盟

会 長 藤原 敬一

選手の皆さん 今年度も**南の風 For Junior**をよろしく申し上げます クリエイト局面の続きです

クリエイト局面で自分たちの戦術の成果を出すためには、因果関係を意識することが重要です。すなわちそれが POA を共通理解しているということです。ディフェンスがクローズアウトに飛び出てくるタイミングを見計らってすれ違うような動きで抜く「カウンター」に関しても、どこを、どのようにして攻めるべきか（スポットか、カウンターか、ミスマッチか）という POA を念頭に置いて、「このように仕掛ければ、ディフェンスはこのような守ってくるから、ここにカウンターのチャンスができる」と言った因果関係のストーリー（論理）を頭の中に描いたうえでクリエイトすることが重要です。

クリエイトの原則（U12 でもやっておきたいこと）を紹介します。

原則①ペイントアタックをねらう

目的▶ディフェンスとのズレや穴をつくる

ペイントアタックの目的は、ディフェンスがヘルプをせざるを得ない状況をつくるということです。これが、「ディフェンスを崩す」ということです。ディフェンスを崩すことができれば、さらに大きなチャンスにつながります。ペイントアタックの手段（方法）は、ボールマンのドライブ、オフボールマンのカッティング、ポストアップの3つに絞り込むことができます。

一つ例を挙げます。ペイントの真ん中でボールを保持したとします。この状態は、ディフェンスにとっては真ん中に寄らざるを得ない状態です。ディフェンスがヘルプに寄ってきたときは、アウトサイドで待っているプレーヤーにパスアウトすればチャンスにつながります。（このようなディフェンスがヘルプせざるを得ない状況も一種のズレなのですが）このようにズレを大きくすることで、期待値の高いシュートにつなげることができます。そこが狙い目です。

原則②縦のボールムーブと横のボールムーブを利用する

目的▶ディフェンスとのズレや穴をつくる

縦のボールムーブは、トランジションのキャスティングの段階でボールプッシュしていく状態をイメージしてください。ダウンヒル（下り坂の勢いでフロントコートに走り込むスピードとエネルギーを持ったボールプッシュ）です。キャスティングでマッチアップされなければ、なだれ込むように攻め込んでそのままクリエイトに入ることができます。

横のボールムーブは、いわゆるサイドチェンジのことです。ボールの位置が右サイドと左サイドを行き来することで、ディフェンスがポジションを変えなければならない状態を作ります。特にヘルプサイドのディフェンスにクローズアウトさせて、遅れて出てくればシュートを打ち、素早く出てきてもカウンターでの1対1を狙うクローズアウトゲームを狙います。

次号では、1対1やアクションを使っの優位性について紹介します。