

令和7年4月15日

# 南の風 For Junior / 85

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

『クリエイト局面』の理論的な部分の続きです。

## 原則③ 1対1で個の優位を生かす

### 目的▶勝てるところで勝つ

1対1の状況で個人の優位性を生かすということです。すなわち、目の前の相手に対して有利かどうか（勝てるかどうか）を冷静に見極め、勝てるなら迷わず1対1で攻めるようにします。有利か有利でないかを冷静に察知できるかがポイントです。スカウティングで目星をつけておくことも重要です。それと共に、1対1を行う当該の選手だけでなく、周りの選手もそのことを理解してプレーを続けます。そうすると、その1対1はヘルプを起こす状態なので、ディフェンスの基本構造が崩れると見なすことができます。個の優位性によってディフェンスの基本構造が崩れたことを1対1の本人だけではなく、チームでも見つけて行くのです。

## 原則④ アクションを使ってチームの優位性を生かす

### 目的▶勝てるところで勝つ

アクションを駆使して、チームで協力して攻めます。このとき最も重要なことはチームで協力してズレや穴をつくり、そのズレや穴を突く意識です。1対1でクリエイトできないときに、チームで協力してクリエイトしようという考え方です。アクションは目的ではなく手段であることをしっかりと認識することが大事です。ディフェンスを剥がしシュートに行くことが目的です。スクリーンであれば角度やタイミングなどの細かいところにも意識を向けましょう。

目の前の相手が強くて1対1で勝てそうにないとき、1人で攻められないのであれば2人で協力して攻めればよいという発想です。勝てそうでないからといって恐れる必要はありません。選手にも協力すれば打開できるという心境にさせることが大切です。

例を挙げます。

### ▶センターの位置によってアクションを選択する

センターの位置によってアクションを決める例です。ボールプッシュの流れの中で、センターがリムランナー（リングに向かって走る）でゴール下まで走り込んでいるのか、ボールマンと同じくらいの位置にいるのかで、そのセンターを使うアクションを決めます。

❖ゴール下にいるのであれば、センターのフラッシュ（ボールに向かうカッティング）に対してパスを出して、カッティングすることができます。

❖ボールマンと同じ高さにいるのであれば、ドラッグスクリーンを使ったアクションが使えます。

❖2人のセンターがほぼ同じ高さにいたら、ダブルドラッグ（2カ所でピックを掛ける）を使ってクリエイトすることもできます。

次号にします