

南の風 For Junior 194

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

本号から ゲームモデル「ブレイクの段階」の攻め方を取り上げます よろしくお願ひします

ブレイクの段階

ブレイクとは、オフenseがペイントアタックしてディフェンスを壊そうとしている段階です。

ボールマンがペイントアタック(1対1)やアクションを仕掛けることでチャンスが生まれ、ディフェンスのヘルプによって次のチャンスに展開していく段階のことです。チームによる効率的で期待値の高いシュートの選択ができるように、ボールマンはヘルプディフェンスを見極め、オフボールのプレイヤーは合理的、効果的にサポートすることが原則的な考え方になります。

原則①ボールマンはヘルプディフェンスを見極める

目的 ▶期待値の高いシュートを選択するために5人で選択肢をつくり続ける

ボールマンは、ボールとゴールを結んだライン(ゴールライン)上に、ヘルプディフェンスの体の中心線(胸の位置)があるかどうかを見極めます。ヘルプディフェンスが、中心線から外れて手しかだせていない状態であれば、ペイントアタックを仕掛け得点を狙います。ライン上にヘルプディフェンス体の中心線があって、ヘルプの態勢がとれているのであれば、味方のプレイヤーへのパスで次のチャンスにつながります。

● ボールマンのスコアプレー

ボールマンとヘルプディフェンスの関係において、**自分が攻めること(スコア)**と**オフボールマンへのパスアウト(スプレー)**のプレーオプションを含んだボールマンのプレーを「**スコアプレー**」と言います。ボールマンのスコアプレーのオプションは、ヘルプディフェンスのヘルプの程度によって分かれてきます。ヘルプディフェンスがヘルプをしてこない状況であればスコアで対応します(攻める)。ヘルプをしてくる場合は2つに分かれ、タイミングの早いヘルプ(アーリーヘルプ)に対しては**アーリースプレー(早目のパスアウト)**、遅いヘルプ(レイトヘルプ)に対しては**レイトスプレー(遅めのパスアウト)**で対応します。

● ドリル:スコアプレー

スコアプレーの具体例です。図解して読み進めてください。**オフenseは左45°にボールマン、反対サイドコーナーと、反対サイドのローポストに配置します。ディフェンスはボールマンディフェンスと、コーチがゴール下にショットブロッカー色付きマーカーを持って立ちます。(3対2)**

左45°のボールマンは、ゴール下のコーチが出すシグナルを見ながら1対1のペイントアタックをします。コーチが何も出さなかったら、ノーヘルプのレイアップを行います。コーチが色付きマーカーを出したら(アーリーヘルプ)、コーナーの味方にキックアウトパスを出します。コーチがショットブロッカーを出したら(レイトヘルプ)、ローポストの味方にディッシュパスか、コーナーへキックアウト(レイトスプレー)の判断をします。**コーチはすぐにシグナルを出したり、ぎりぎりまで出さないようにしたりして、ボールマンを迷わせます。** 次号にします