

南の風 For Junior 198

南部地区ミニバスケットボール連盟

会 長 藤原 敬一

『ゲームモデル』5段階のオフェンス、ブレイク局面の続きです。

このような2人同時のペイントアタックをシステム化することを目指します。

🔴 サポートする時の文脈

4人のオフボールプレイヤーはボールマンの形勢に応じてサポートをしていきますが、重要なことは、事象が起きてからではなく、事前に流れを読み、判断して行動を起こすということです。

ボールマンの1対1、プレイヤーが協力して行うアクション、オフボールプレイヤーのポジショニングにしても、「この場面で、このプレイヤーにボールが渡れば有利になる」あるいは「不利になりそうだ」といった流れを読むことができます。プレーの成果を出すうえで、それぞれのプレイヤーが機能的に動いているかどうか、効力あるいは影響力を及ぼしているかが重要です。オフボールプレイヤーのサポートのポジショニングも、その場所に立っているだけでなく、ボールマンが行き詰っているならボールを受けにいった次のきっかけをつくる（シングルギャップ）、アタックできそうなら離れてヘルプできないポジショニングをする（ダブルギャップ）。これが機能的なポジショニングです。

究極的には「バスケットボールはポジショニングのスポーツ」と言い表すこともできます。流れを読みながら良いポジションを取り続けているチームが行き詰らなくなるし、良いシュートを打つことができます。

オフェンスのポジショニングについては、「スペーシング」というワードに置き換えることも出来るのですが、恩塚氏は次のように語っています。「形だけのスペーシングを行っても、その成果は得られません。むしろそれがチームの機能性を失うことにもなります。大切なことはスペースをとる（＝離れる）のか、あるいはスペースを埋める（＝近づく）のかを、状況に応じて、事前に察知し、行動に移すことです。それを40分間、機能的にやり続けられるかどうかで、チームのパフォーマンスは大きく変わります。ポジショニングあるいはスペーシングで重要なことは、成果を出すうえでそれぞれの動き（止まることも含む）が機能的であるかどうかです」 以上です。

さてここで、ブレイク局面の4つのサポート（ブレイク1からブレイク4）について触れようと思ったのですが、以前に南の風で取り上げましたので、ここでは割愛し183号から続けてきました、クリエイト段階の質問のまとめとして、最後に「フィニッシュの段階」に触れて終了とします。

フィニッシュの段階

シュートを打つ段階のことです。いくらクリエイトして良いチャンスをつくっても、あるいはブレイクからサポートによるチャンスが生まれたとしても、そのチャンスを活かしてシュートを決めることができなければ何にもなりません。ある選手が特定のエリアや距離、タイミングが整った完全なオープンの状況でなければシュートを決め切れないとすると、チャンスやブレイクの段階に大きな負荷がかかります。逆にわずかなチャンスでも取り切ることができれば、ディフェンスは早いタイミングで人数をかけてヘルプしなければならないので、大きな負荷をかけることができます。 次号にします