

第三回 各局面の習熟度ごとの整理②

FINISH

選択的にショットする局面

原理原則

「期待値の高いシュートを選択する」

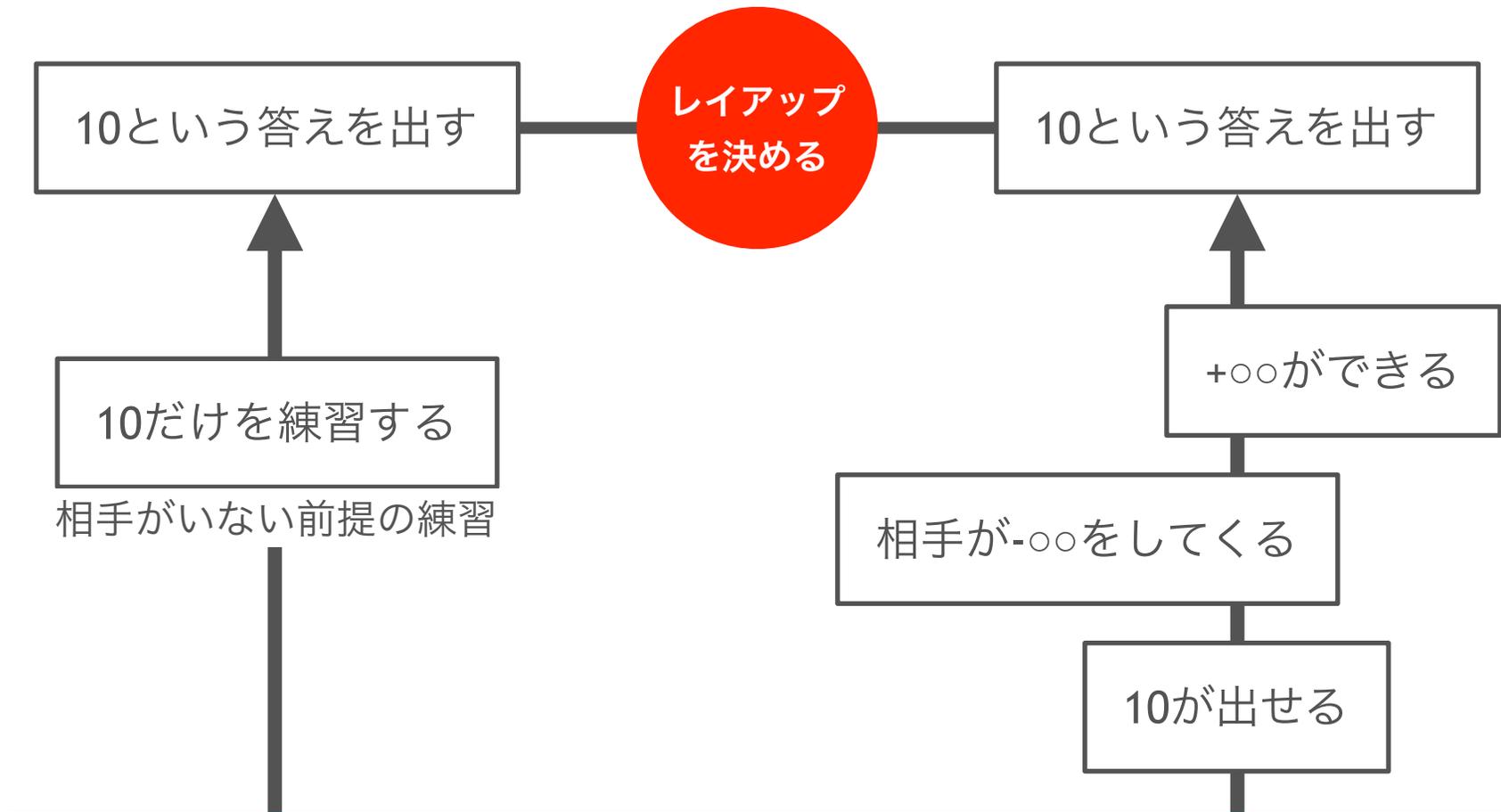
NG

ショットクロックが残っているのに、練習してきてない、勝ってるわけではないフィニッシュを選択する

1. 自分で打つか、パスするか
2. ショットブロッカーは誰か
3. どこでステップを踏み切るか

	初級 (U12)	中級 (U15)	上級 (U18)
FINISH	様々なステップ ストップ	ワンステップフィニッシュ キラースポットアタック	フェイクメイク リムブロック コンタクトフィニッシュ

カオスをシンプルに処理するためには
自身を複雑にしておく必要がある



複雑な環境でシンプルな結果を出し続けるためには
自身が複雑でなければならない

自身がシンプルであれば、複雑な影響が煩雑な結果を生むことになる

女子代表ペイントフィニッシュの課題



東京オリンピック 男子日本代表のペイント得点

ハーフコートでのペイント得点 (TransitionとPost Up除く)				
	平均POSS	平均Pts	PPP	FG%
スロベニア	21.3	29.3	1.375	66.4%
チェコ	16	21.3	1.333	66.7%
イタリア	16.5	21	1.273	59.1%
アメリカ	16.2	20	1.237	59.8%
フランス	18.2	22.3	1.229	59.6%
スペイン	17.8	20.5	1.155	56.3%
オーストラリア	20.8	24	1.152	56.0%
ドイツ	18.5	21	1.135	55.4%
アルゼンチン	19.3	21	1.091	51.9%
日本	18	18	1.000	48.1%
ナイジェリア	14.3	14.3	1.000	48.8%
イラン	16	15.7	0.979	47.9%

東京オリンピック 女子日本代表の被ブロック

• **Block Shot Ave : 5.6本**

	FRA	USA	NGR	BEL	FRA	USA
本数	3本	6本	8本	4本	1本	12本

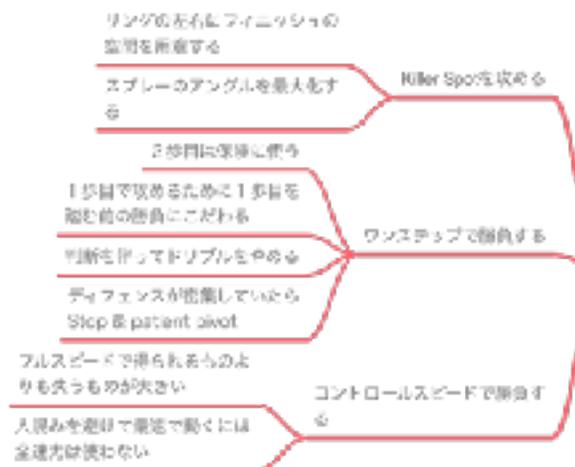
• **vs NGR,USA Total : 26本**

	My Man	Helper
本数	17本	9本

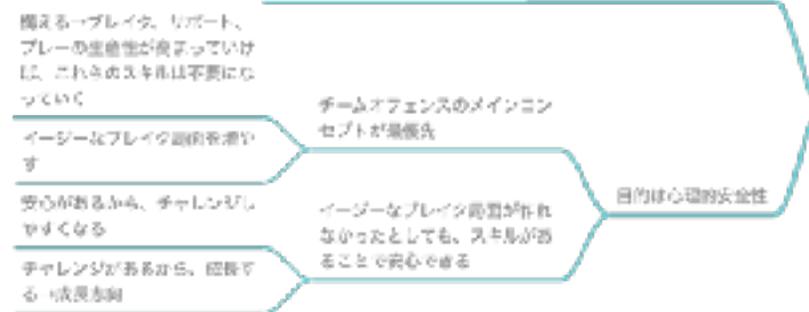
フィニッシュ局面のコンセプト

FINISH SKILL

concept



Key Point



Situation



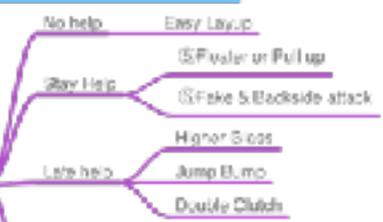
(IN)LINE DF→Wor Stop



OVER DF

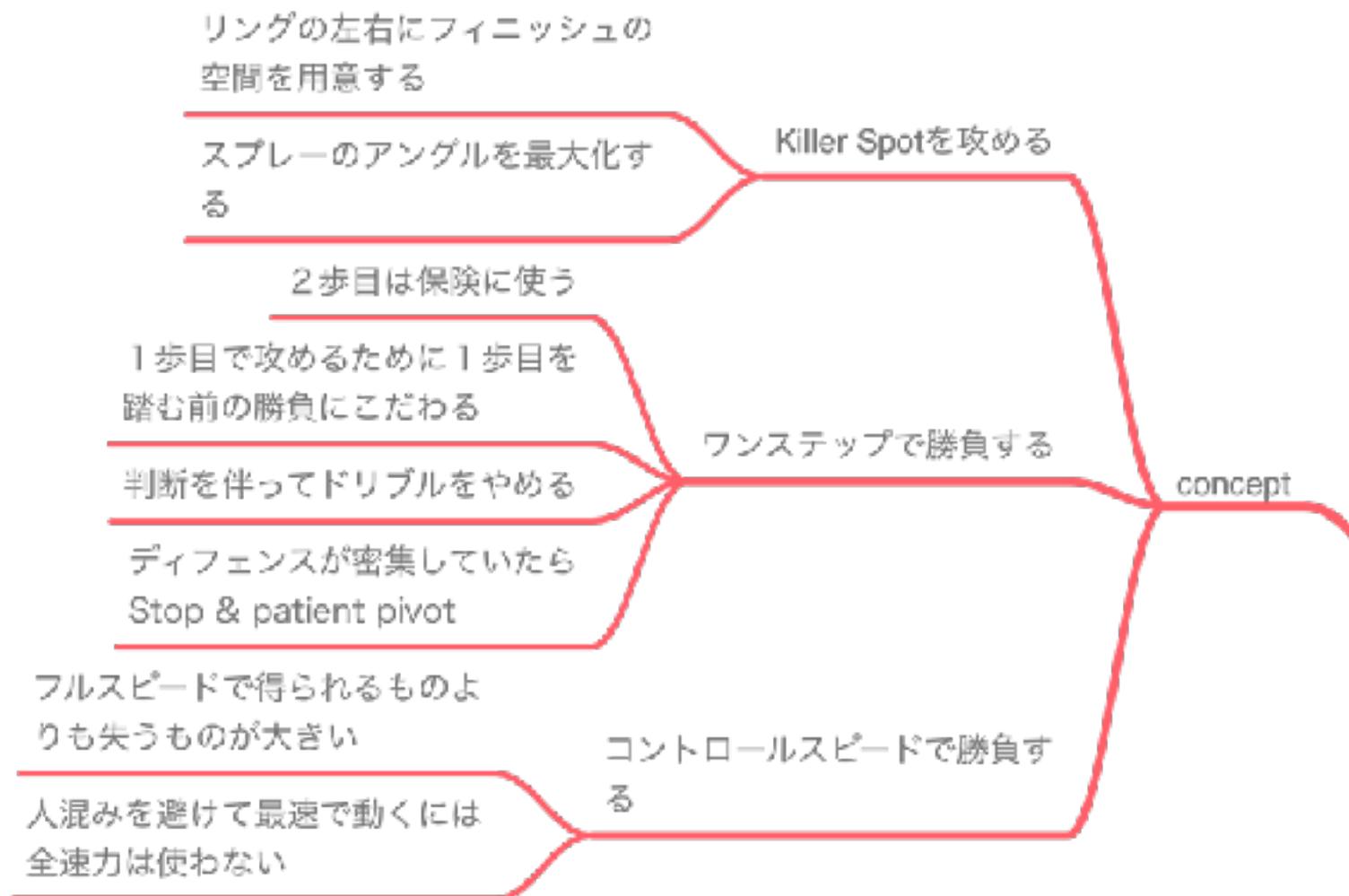


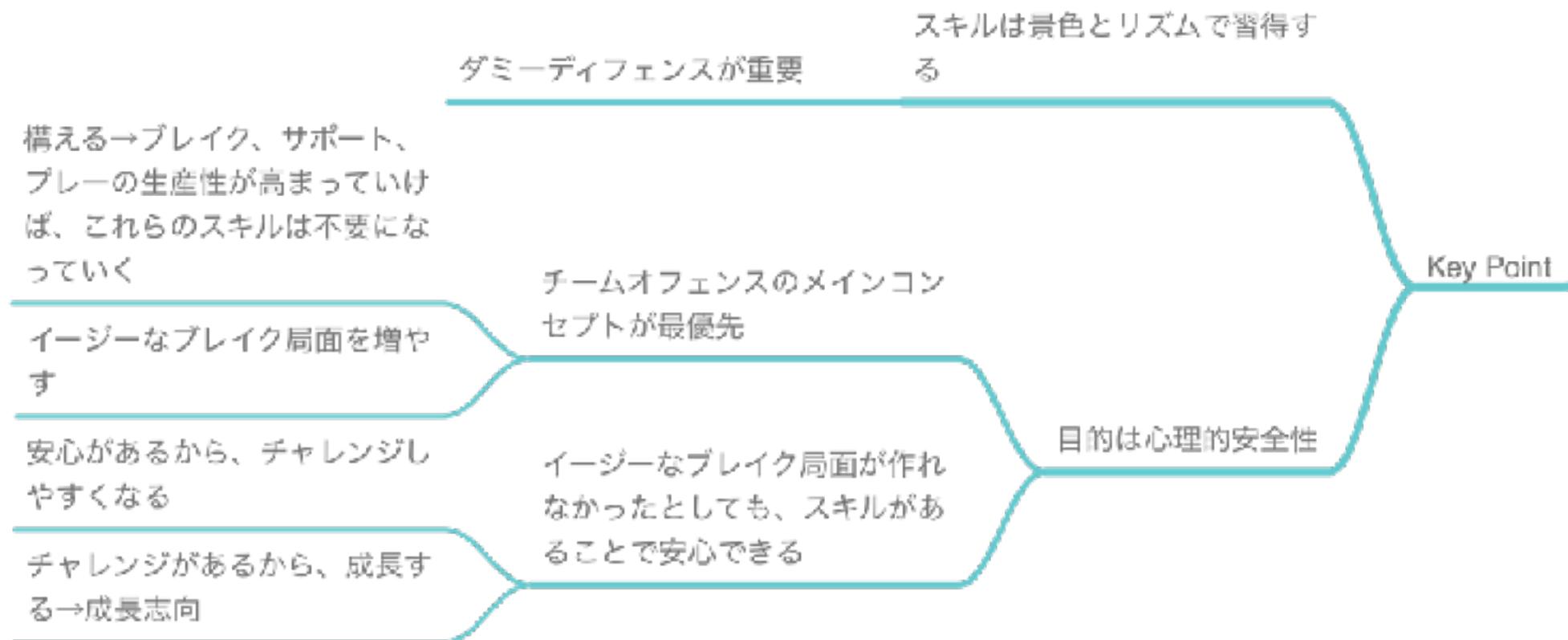
Break Down DF



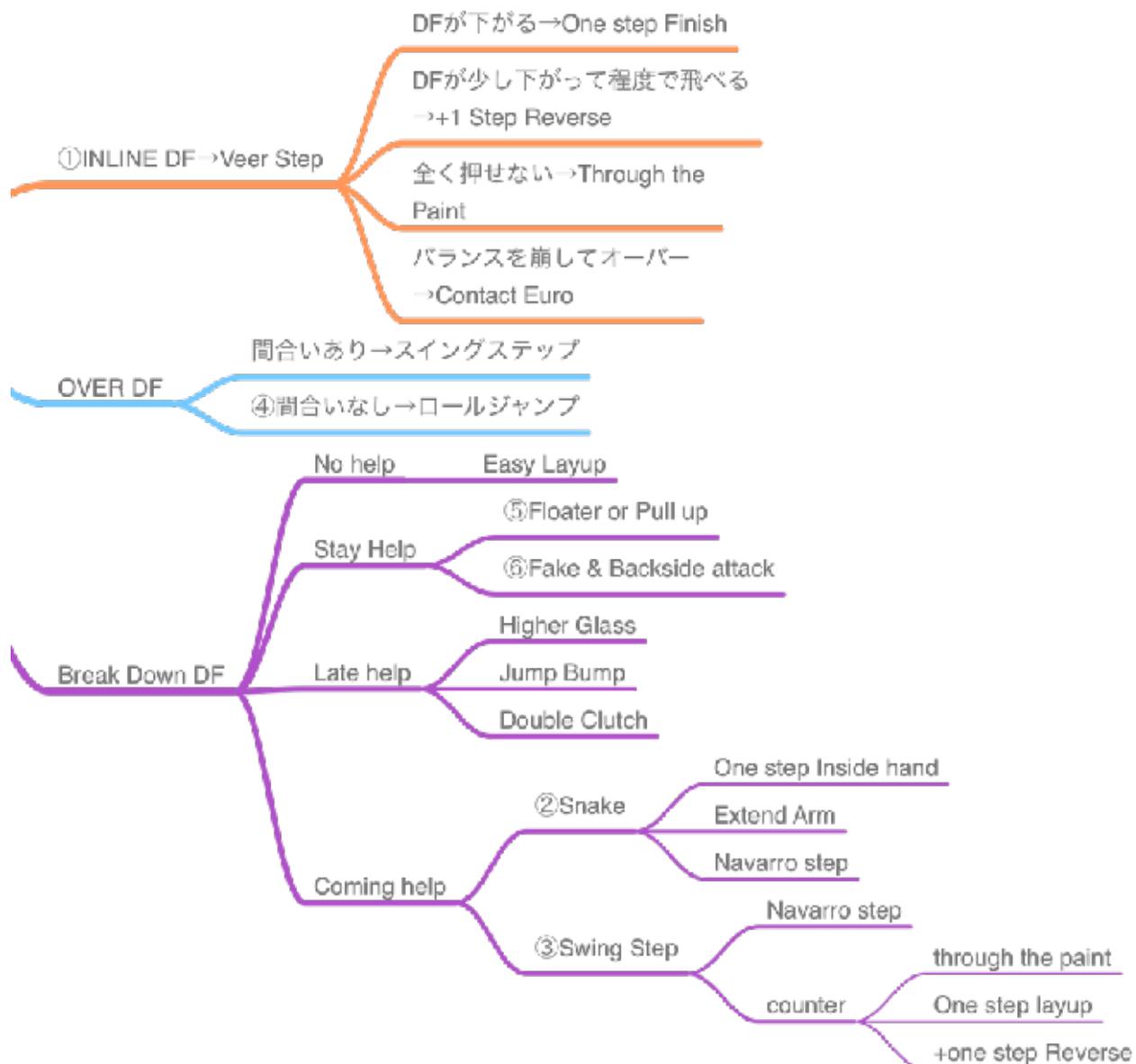
Coming help







フィニッシュ局面のコンセプト





クリエイティブフィニッシュドリル ピンダウンから

CREATE

チャンスを作る局面

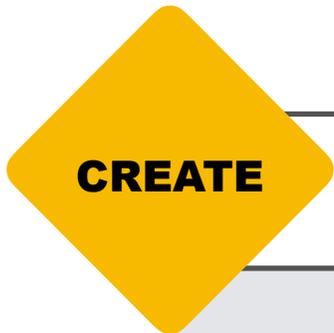
原理原則

「チャンスを作る」

NG

セットプレーの手順をなぞることに終始してしまう
ディフェンスの選択に対して代償を払わせることができない

1. 相手ディフェンスの自滅を見逃さずに攻めれる
2. エクスキューション（遂行力）を高める
3. アジリティを高める（後出しジャンケン）



U12	U15	U18
1on1 Pass & Cut Backcut ※ノースクリーンでチャンスを見つける	オフボールスクリーン インサイド1on1	オンボールスクリーン
助けを借りずに クリエイト	ボールをもらうところで 助けてもらう	ボールを持った状態で 助けてもらう

クリエイト (U14 オフボールスクリーンの例)

キャスティング～ピンダウン

Practice



キャスティングからダイヤモンドゲーム（ピンダウンスクリーン）

5on0 トランジション~STS

Practice



U18までの必修項目として

	構造	目的	リスク
Show Hard Step Up Hard Hedge	スクリーナーのDFがステップアップするDF	ハンドラーを苦しめたい	ダイバーがチャンスになりやすい
Contain Drop	スクリーナーのDFが下がりながら守る	あらゆる選択肢をチームで守りたい リムブロッカーを活かしたい	ハンドラーにスペースを与えやすい
Switch	スクリーナーのDFがハンドラーにつく	ローテーションを生みたくない	ミスマッチが生まれる
Ice Deny	ハンドラーのDFがハンドラーを一方のサイドに方向づける	ハンドラーに自由を与えない	リジェクトとポップアウトに弱い



#1 CREATE_COUNTER_vs Gold



#1 CREATE_COUNTER_vs Gray



#1 CREATE_COUNTER_vs Black



#1 CREATE_COUNTER_vs Blue

その他の守り方の例

	構造	目的	リスク
Trap Blitz Double Team	ハンドラーをスクリーナーDFとハンドラーDFとで挟む	ハンドラーを苦しめたい ハンドラーからボールを手放させたい	ダイバーがチャンスになりやすい
Jam Squeeze	スクリーナーのDFがスクリーナーを押し上げながら守る	スクリーナーにダイブさせたくない	ハンドラーが3ポイントを打ちやすい
Next	となりのペリメーターDFがハンドラーを止めてローテーションする	スクリーナーDFのファウルトラブル回避や消耗させないため	スペーシングを広げられやすい 事前にアライメントのスкауティング必要

U18までの学びとしては、パニッシュメント+対応策>構造を作らせない

	構造を作らせない	パニッシュメント (構造をやっつける)	対応策
Show Hard Step Up Hard Hedge	スプリントスクリーン アングルチェンジ RAMスクリーン	スクリーナーのスリップ ハンドラーのリジェクト	スケートステップ系 スプリット パスフロント・パスバ ックスペーシング
Contain Drop	スペインピック トランスファーピック	スクリーナーポップアウト ジェイル+クリアアウト タグダイブ	アンダーに対するリピッ クorプルアップ スクリーナースキル
Switch	リジェクト アングルチェンジ	ミスマッチアタック	トリプルスイッチしにく いスペーシング
Ice Deny	プリパレーションスクリーン ステップアップスクリーン	リジェクト スクリーナーポップアウト	スペースメイクプリパレ ーション

1. 何も用意していない
2. 自分たちの強みを生かす戦術の練習をする
3. 相手にとって守りにくい（攻めにくい）戦術を練習する
4. 試合中にコーチの指示で相手にアジャストできるように練習する
5. 試合中に自分たちで相手にアジャストできるように練習する

TRANSITION

ボールを運ぶ局面

原理原則

「安全に先手を取る」

NG

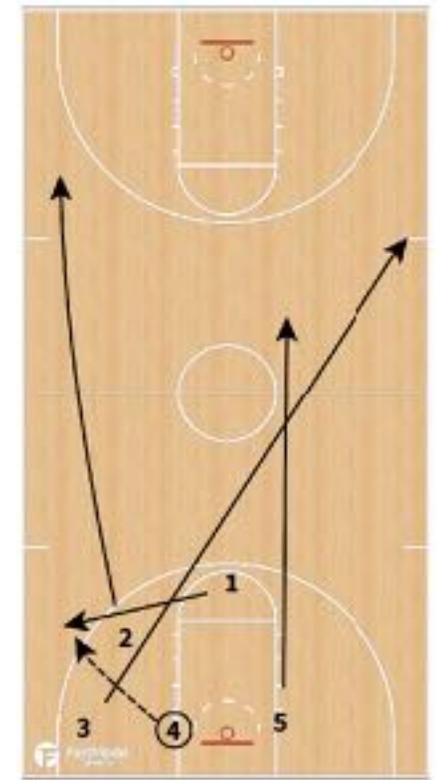
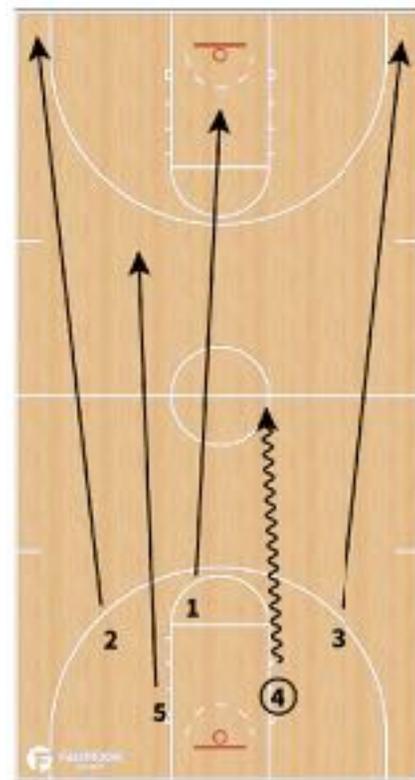
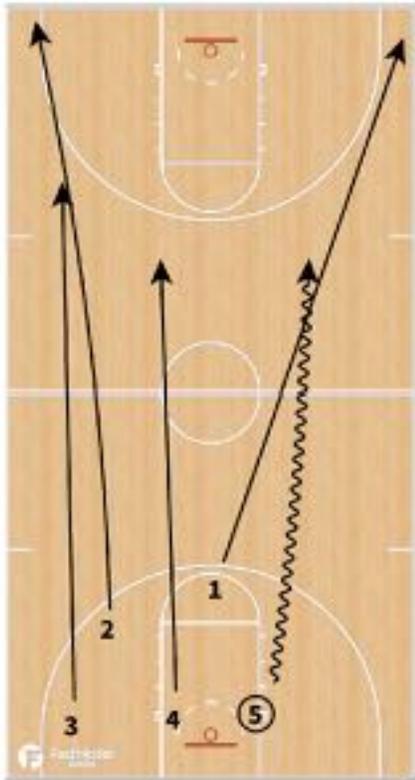
ボールを無くしてしまう・時間を奪われてしまう
チャンスを見つけようとしていない

1. シームレスにクリエイトへ
2. ディフェンスの準備が整う前に1on1
3. 走りながらいいスペーシングへ

ゲームモデルをどう作るか

TRANSITION

	U12	U15	U18
	ドリブルプッシュ 2 コーナー 2 ウイング	3 レーン +ドリブルプッシュ +トレーラー	リムランナーリロケート



キャスティングスペーシング (3レーンブレイク)

ワールドカップでやられたこと



TRANSITION OFFENSE

A Practical Approach To The 2-Side Fast Break



5on5 キャスティング (ウイングアドバンテージ)

Lecture



補償性 あとから補えるもの、他のものでも補えるもの

と

非補償性 あとから補えないもの、他のもので補えないもの

+

攻防の両面性

ミニバス、中学、高校と

それぞれのカテゴリーにいる数年間の間に全てを学べるほど

バスケットボールは単純ではない。

各都道府県で、カテゴリーを跨いだ育成カリキュラムを積み上げていくことが重要。