

平成 28 年 2 月 9 日

南の風 172

南部ミニバスケットボール連盟
会 長 藤原 敬一

前号の続きです。オールジャパン決勝でのJXのディフェンスです。

ノーミドルのラインディレクションを中心にしたマンツーマンディフェンスが主体でした。ノーミドルの場合、どうしてもヘルプ&エクスチェンジやローテーションが遅れたり、ローテーション後のスクリーンアウトがあいまいになったりすることが多いのです。しかしJXには渡嘉敷、間宮という絶対的なリバウンダーがいます。ローテーションに少々遅れが出て問題はありません。0番吉田や11番岡本がかなり極端なラインディレクションをしていたことがありました。『チームでどう守るのか』ということが明確でした。ディフェンスの『核』となる、5人が協力して守るという意識が強く感じられました。観ていて勉強になりました。

「ノーミドル」か「ノーライン」はよく議論になることです。勿論、どちらが正しいということはありません。ミニバスや中学では「ノーミドル」で指導することが多いと思います。ご承知のようにノーラインの場合は、ミドルラインを抜かれた時に、パスのコースが限定しにくいというマイナス面があります。ここでは、この2つの考え方について詳しく触れませんが、指導者の方はぜひ研究してみてください。日本を代表するコーチの方たちの中でも意見は分かれています。

私は、先日（1月9日）指導者講習会でもお話ししましたように、ミニバスや中学生にマンツーマンの基本を教える時には、1線（ボールマンディフェンス）はゴールラインに入ることから指導することが大切と考えます。そしてチームの約束として、「抜かれた時は、ヘルプして・・・しよう」と決めて練習することを薦めます。

次にオールジャパンのゲームを観戦して気になったことを書きます。南の風でも一度取り上げた『スクリーンプレイ』についてです。全体の印象として、スクリーナーの掛け方とユーザーの動き出しに問題がある気がしました。皆さんお分かりのように、スクリーンプレイは合理的な戦術です。相手の反応によって攻め方のオプションがいくつかあります。以下のことについて検証します。

- ①スクリーナーの掛ける角度とディスタンス
- ②ユーザーの利用の仕方
- ③アフタープレイ

①については、何処にどういう角度で掛けるのかということです。ピック&ロールを例に挙げると、相手ディフェンスのサイドに直角に掛けます。掛け方が悪いとムービングピックになり、ファウルを取られます。女子決勝では、渡嘉敷選手がファウルを取られました。バックスクリーンならば、ワンアームの間合いが必要です。②については、ユーザーの動き出しが早すぎるが多かったです。スクリーナーがきちんとスクリーンを掛ける前に、ユーザーが動いてしまうと相手ディフェンスは容易にすり抜けてしまいます。またユーザーがスクリーナーを凝視してしまうと見破られます。（フェイントとして見る場合は可）もちろん相手ディフェンスがスクリーンを気にした時は、逆サイドをドライブ抜くことを忘れないことです。②については準決のデンソーVS富士通戦で、4Pのタイムアウトの時に富士通のテーブスコーチも、盛んに「ボールマン（ユーザー）が早く仕掛け過ぎる」と言っていました。