

平成24年11月22日

南の風 21

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

先日、長年日本協会の審判のトップ（コミッショナーの経験もあり）として、また、神奈川県協会でも審判活動の重鎮として、現在も活躍されている方とお話しをさせていただく機会がありました。日本代表のチームのことからミニバスまで見識が深く、技術指導に関してもご自分の理論をしっかりお持ちの方でたいへん勉強をさせていただきました。お話しをさせていただく中で、自分でも日頃気になっていたことがありましたので書くことにします。

スクリーンプレイのことです。全日本男子と外国チームのゲームを見て感じることは、高さやフィジカルがどうしても日本は劣るということです。その現状の中、スクリーンプレイは日本にとってたいへん有効なスキルです。スクリーンを使ってシュートチャンスを広げる工夫をもっとすべきです。生意気な言い方ですが、そのスクリーンプレイがあまりうまいとは言えないと思います。ゲームの中でスクリーナーのかける角度や、ユーザーのスクリーンの使い方が中途半端になることが多いように思われます。

ここでは、基本的なスクリーンのかけ方と使い方を書いてみます。競技規則の第33条の7にスクリーンの条項があります。リーガルスクリーンとイリーガルスクリーンについて詳しく載っていますのでぜひご参照ください。

具体的に話を進めるために、トップと45°のインサイドスクリーンで説明します。トップのプレイヤーが45°にパスした後、45°のプレイヤーのディフェンスにスクリーンに行きます。かける角度はディフェンスに対して直角が基本です。ディフェンスとの距離はワンアームから1/2アーム（ミニバスの場合）が適当です。規則書には、**止まっているプレイヤーの前か横(視野の中)でスクリーンしようとするプレイヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。**となっていますが、ミニバスでは指導する時に上記のようにワンアームから1/2アームの距離をとるのがよいです。（体の安全を考えて）ディフェンスのチャージを想定して、かけ方は膝をしっかりと曲げ、足は肩幅よりやや広くし、手は、片一方の手の手首を握り両腕をトルソーにしっかりとつけます。もう一つ大切なことは視線です。目は、必ず中（ペイントエリア付近）を見ます。ユーザーがスクリーンを使った時と使わなかった時のカットのスペースを見るためです。スクリーナーがスクリーンに行く時に、「ピック」と声掛けすることもミニバスでは大切です。一方スクリーンを利用するユーザーは、スクリーナーの動きを間接視野で捉え、リングに集中します。スクリーナーの方を気にするとディフェンスに見破られ、動きを読まれるからです。（もちろん相手の読みを逆にとることもできます。）

次にユーザーがスクリーンを使う場合について書きます。ユーザーはスクリーンができた瞬間、自分のディフェンスをスクリーナーにぶつけるようにブラッシュしてドリブルします。左ドリブルの場合、スクリーナーの右肩がターゲットになりショルダーアタックです。スクリーナーはユーザーがドリブルした後、リヤターンをしてディフェンスをシールしながらスペースにカットするか、対応してこない場合は一気にリングに向かうこともあります。ユーザーがスクリーンを使わなかった場合は、スクリーナーはそのままスリッピングスライドしてスペースをとりノーマークをつくります。続きは次号で。