

平成 27 年 3 月 3 日

南の風 113

南部ミニバスケットボール連盟
会 長 藤原 敬一

ここ最近、WJBLからミニバスのゲームを観て感じたことを書きます。

スクリーンについてです。ミニバスでよく使われるものは、ピック&ロールやドリブルスクリーン、そしてUCLAカットやフレックスカットです。

ミニバスにスクリーンプレーが必要かどうかという是非については、過去に取り上げましたのでここでは触れません。

ピック&ロールを取り上げます。NBAでも頻繁に行われるプレーです。ゲームが膠着状態になった時や、オフェンスがうまく機能しない時に、センターがガードのディフェンスにスクリーンに行きます。スイッチがあればミスマッチになるというプレーです。バリエーションはいくつかありますが、大切なことはディフェンスの反応を見ることと、スペースをどう生かすかということです。

さて、気になることについてです。ずばり言うと、スクリーナーの姿勢と掛ける距離、そしてアングルがよくないことが多いのです。さらに、ユーザーの始動するタイミングが早いことです。

まず、スクリーナーの姿勢ですが、膝をしっかり曲げて両腕を胸の前で交差するか、どちらかの手でもう一方の手首を身体の前で掴むかがセオリーです。これがきちんとできないと、相手にぶつかられた時に怪我につながることや、スクリーンの後の動きが瞬時にできなくなります。

次に掛ける距離ですが、バックスクリーンの場合は、90cm（約一步分）を取らないとオフェンスファウルになります。サイドやダウンスクリーンの場合も、接触を求めながら行うとファウルになります。

そしてアングルですが、ピック&ロールの場合、基本的には相手の足が自分の身体の中央にくるように掛けます。この角度が悪いと簡単にやぶられたり、相手の動きを押えようとして、動いてしまいムービングピックになったりしてしまいます。（応用としては角度を変える場合もあります。）

また、ユーザーの始動するタイミングが早い（スクリーンが成立しないのにプレーを始めてしまう）と、ディフェンスにスルーされてしまいスクリーンが役に立たなくなります。

ご承知のように、スクリーンプレーというのは合理性の高いプレーです。スクリーナーとユーザーの息が合わないとうまくいきません。正しくプレーしたいものです。

私見ですが、ミニバスでスクリーンプレーを指導することはよいと思います。なぜなら、「状況を判断してプレーする」というオープンスキルが身に付く題材だからです。ボールを見ながら、ディフェンスの守り方によってプレーを選択することは、ミニバス時代に身に付けたいものです。もちろんむやみにスクリーンを多用しようというわけではありません。理にかなった時期に正しく指導することが大切になります。

最後に、例えばピック&ロールが行われようとしている時は、他のオフェンスプレーヤーが邪魔しないことも大事になります。協力してスペースを空けることです。ですからスクリーンにいく時に大きな声で「ピック」と声をだすことが必要です。味方に知らせるということです。いずれにしても、時間はかかるかもしれませんが、スクリーンプレーは丁寧に正しく指導したいものです。