

平成 28 年 2 月 17 日

南の風 173

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

③についてです。基本的には、スクリーナーはユーザーが利用した瞬間にリバースターンするか、スリッパ（スリップスライド）して攻めるかを決めます。どちらにするかはディフェンスの対応によって判断します。その際最も大事なことは、スクリーナーは『ゴール側（中）のルックとディフェンスの動き』を見ることです。スペースの確認とディフェンスのチェックです。ユーザーはディフェンスの動きを瞬時に捉え、自分に付いているディフェンスがスクリーンを気にした時は、スクリーンの逆側を思い切り 1対1 です。これを忘れてはいけません。ディフェンスがファイトオーバーした場合は、スクリーナーと相手ディフェンスをルックして、ずれがあればパスインします。スライド対応では、ステップバックしてシュートが基本です。スイッチならスクリーナーのリバースターンかスリップで攻めます。ショウアップの場合は、チェックしてからステイかどうかを見定め、ディフェンスとのズレを見て攻めるようにします。この辺は応用になります。形を追うことだけにとらわれずに攻めることが大事です。

ミニバス及び中学では、ゾーン禁止です。私は、マンツーマンのアタックとしてスクリーンプレーは、大きなタクティクスになると思います。但し指導する時は正しいスクリーンの掛け方、利用の仕方を教えなければなりません。（特にバックスクリーンは正当な距離をとってかけないと怪我につながります。）

千葉大バスケットボール部監督の日高哲朗先生は、自らの著書の中でつぎのように述べています。

バスケットボールの特徴的な戦術としてスクリーンプレーがありますが、習得するのが難しいとされています。たしかにスクリーンを習得するのは簡単ではありません。特にシュート技術が劣る子供たちの場合、チャンスができて得点に結びつくことが少なく、せつかく時間をかけて3人の適切な動きを習得したとしても、それに見合った成果を期待できそうにありません。

このように考えるとスクリーンプレーは初級者レベルには不要と結論づけられてしまいそうです。

しかし、私はぜひ、身に付けてほしい戦術だと考えています。なぜなら、スクリーンプレーは、「見て、判断して、プレーする」習慣を習得させる格好の題材だからです。

子供たちにとって、ボールを視野の片隅にいれながら、ディフェンダーの守り方によって、移動するコースを変えることは最初は難しいかもしれません。しかし、「見て、判断して、プレーする」という技術はバスケットボールの根幹であり、習得時期が早すぎるということはありません。

《バスケットボール 戦術の基本と実戦での生かし方 オフボール編 日高哲朗著より抜粋》

そして先生は初級者には、ゴールに向かう動きになるスクリーンプレーの方が得点に結びつきやすく、成果が期待できると仰っています。例えば、フレックスカット、ピック&ロール、ドリブルスクリーンなどです。実際のゲームで得点に結びつくチャンスは少ないかもしれませんが、練習に取り入れる価値はあると仰っています。参考にしてみてください。

最後になります。表彰式でのことです。準優勝のデンソー8番高田選手は、準優勝の銀メダルを外して参加していました。他の選手は全員首から下げていました。目にはうっすら涙でした。2年連続優勝を逃した『悔しさ』でしょうか。高田選手のファイナルシリーズでの活躍が楽しみです。