

平成 28 年 9 月 10 日

南の風 197

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

スクリーナーがピックを掛ける時に、ユーザーのディフェンスが位置を変えたり、ファイトオーバーに早目に行こうとしたりした場合は、ユーザーはスクリーナーとは逆の方向にドライブを仕掛けます。スクリーナーはその動きに呼応するように、そのままスリップして中を突きます。これがスリッピングスライド（現在はピック&スリップと呼ばれる）です。

元に戻ります。スクリーナーのピックが成立したとします。ユーザーはそれを利用してドライブを仕掛けます。スクリーナーは当然ダイブします。その時ボールサイド側のショートコーナーのプレイヤーは、ビッグコーナーの方に開きスペースを取り、キックアウトのパスに備えます。そして、ツーガードポジションにいたガードはドリフトして逆サイドのビッグコーナーにカットするか、セフティーマンとしてステイします。逆サイドのショートコーナーのプレイヤーはスクリーナーのダイブに合わせてエルボーにリフトします。自分に付いていたディフェンスがヘルプに行った時に、ずれをつくります。

ユーザーは空いていれば1対1でドライブショットです。ヘルプがくれば空いているプレイヤーにパスします。一人ひとりがシュートする準備をしてボールミートの体勢をつくるのが大切です。また、ダイブしたスクリーナーはボールが来なければ、ヘルプに来たプレイヤーと正対しながらリバースターンしてポストをつくります。

このように、5人がピック&ダイブからの崩しに連動して合わせる事がこのオフェンスの成功のカギとなります。ミニバスの場合（得点するプレイヤーが決まっていることが多い）は、ピック&ダイブの2対2の崩しに、周りが邪魔しないようにアイソレーションすることが多いのですが、5人の合わせ方も視野に入れて指導することも忘れないでください。

ピック&ダイブからの合わせは、勿論このムーブメントだけではありません。指導者の工夫が必要です。マンツーマンディフェンスの攻め方として、スクリーンプレイは有効なオフェンス手段となります。

ここまでスクリーンプレイについて書きました。最初に触れたように、スクリーンプレイはたいへん『合理的なプレイ』です。ピックに行くまで、ピックの仕方、ピック後のオフェンスプレイの選択肢（ディフェンスの対応によって）が無数にあります。ユーザーが状況判断してプレイすることが求められます。ミニバス、中学のカテゴリーで基本的なスクリーンプレイを段階を経ながら指導していくことは、選手の『バスケットボールIQ』を高めることにつながります。ぜひ取り組んでほしいものです。

リオ五輪号にも書きましたが、アカツキファイブがリオ五輪で見せたくれた、ピックプレイからの合わせはたいへん見事でした。日本のすべての指導者の方（特にミニバス、中学）の参考になったのではないのでしょうか。

思えばスクリーンプレイの発祥は当時のコートにありました。1892～1893年頃、屋外でも屋内でもコートの中に立木があったり、柱があったりして邪魔だったそうです。自然にスクリーンになっていました。（当時は怪我の危険もあったようです）後にこのことをヒントにして、自然物を意図的にプレイヤーに替え、ディフェンスを邪魔するプレイが考案されたのです。スクリーンプレイの誕生です。