

平成 28 年 9 月 28 日

# 南 の 風 2 0 1

南部ミニバスケットボール連盟  
会 長 藤原 敬一

200号の続きです。

ショウハードではスクリナーのディフェンスは足をエンドラインに直角にし、ユーザー（ボールマン）のドリブルに間合いを詰めながら、タイトに付きます。ユーザーのディフェンスは、ユーザーの動きをルックしながらスクリナーをかわして、ユーザーに付いていたスクリナーのディフェンスとチェンジして、ユーザーをマークします。マークマンをチェンジする2人のタイミングが成功のカギとなります。

次にショウフラットです。スクリナーのディフェンスはスクリナーがピックに行く時に、「ピック！ピック！」の声掛けの後、ショウハードの時と異なりスクリナーの 1/2 アーム後方にエンドラインに平行にスタンスを取ります。ユーザーのディフェンスは「ピック！ピック！」の声により、ショウハードの時と同じように、自分の方へのドリブルを阻止するようにスタンスを取ります。また、ファイトオーバーできるように備えます。スクリナーのディフェンスは、ユーザーのドリブルを止めるようにスターステップとハンズアップで対応します。ユーザーのディフェンスは、ファイトオーバーしてユーザーに付くようにします。スクリナーのディフェンスは、ユーザーのディフェンスがユーザー（ボールマン）にもどるタイミングで、ディナイしながらスクリナーをディフェンスしに戻ります。

留意点です。スクリナーのディフェンスは、ピックに行ったスクリナーに付く時に、近すぎるとスクリナーにスリップされてしまいます。また下がり過ぎるとユーザーに 3Pやロングシュートを打たれてしまいます。したがってショウフラットするポジションは、スクリナーの 1/2 アーム後方がよいと思います。（戦術的にもう少し後ろになることもあります）そして、ショウハードと違いプレッシャーがない分、ユーザーのステップバックからのシュートやドライブに注意が必要です。さらに、ユーザーのディフェンスが遅れてしまうと、スクリナーのダイブやロールで中を突かれることになるので2人の動くタイミングが重要です。

続いてショウハードトラップです。スクリナーがピックに行き、スクリナーのディフェンスはショウハードしてユーザーにプレス気味に付きます。その時にユーザーのディフェンスも一気にダブルチームに行きます。躊躇せずに間合いを詰めることが大切です。この時の留意点は、スクリナーのディフェンスもユーザーのディフェンスも、「ボール！ボール！」と叫び激しくボールトレースしてボールマンの視野を隠します。しかしボールマンにぶつかったり、叩いたりすることはファウルになるので注意します。ねらいは、ボールをトレースハンドに引っかけたり、パスカットしたりすることです。万一ボールがパスされた時は、全力で元のマークマンにリカバーに行きます。またダブルチームに行ったときに、スクリナーのディフェンスとユーザーのディフェンスが、しっかり足をロックしてボールマンに2人の間を割られないようにします。

ショウハードトラップが行われた時は、周りのディフェンスも連動して、パスが行われた場合はローテーションしてパスカットに行くことも忘れないでください。このディフェンスの成否のカギは、素早い決断力と一気に詰めるタイミングです。