

平成 28 年 10 月 5 日

南 の 風 2 0 2

南部ミニバスケットボール連盟

会 長 藤原 敬一

201号のつづきです。ショウハードも、ショウハードトラップもポジションに限定はありません。トップでもウイングでも行うことができます。

次にオーバーアンダーです。聞きなれない方もいると思います。オーバーアンダーを仕掛けるポジションは限定されます。両ウイングでサイドラインの近くにボールがある時に仕掛けます。

今回は、リングに向かって右のウイングにボールがあることを想定して説明します。まず相手のピックに対して、スクリナーのディフェンスが、「ピック！ピック！」とユーザーのディフェンスに知らせます。ここでユーザーのディフェンスは、スタンスをショウハードの時のように、**スクリナー側に開くのではなく、**右足をユーザーの方へステップしながらファイトオーバーする構えを取ります。一方スクリナーのディフェンスはスクリナー側によるのではなく、反対側にショウフラットの形（サイドラインに平行でスクリナーのやや後ろ）でポジションを取ります。ユーザーがスクリナーを利用してドリブルを始めれば、いつでも対応できるようにしておきます。ユーザーがビッグコーナーにドリブルを始めた場合は、スイッチできる体勢を取りながら一瞬状況を見ます。ユーザーのディフェンスは、ユーザーのビッグコーナー側へのドリブルに対してそのまま付いていきます。スクリナーのディフェンスは、そのままスクリナーに付きます。

そして、**ユーザーがリングに向かって（ショートコーナー側）ドライブすれば、自動的にトラップを掛けます。（チームの約束として）**これをオーバーアンダートラップと呼びます。トラップの仕掛け方は、ショウハードトラップに準じます。

最後にスイッチですが、現在U-18エンデバーでは、オンボールスクリーンに対しては、スイッチは推奨していません。ショウハードのように一瞬『ショウ』してもどろという考えが主流です。『**マッチアップを変えない**』ことを前提としています。（高さのミスマッチを防ぐことが目的）ただ、ショットクロックが少なくなった時には、積極的に出ないと間に合わない事態が起きます。その際はスイッチやスイッチアップやトラップに行かざるを得ないと思います。

以上が現在U-18エンデバーで考えられている『**スクリーンに対する基本的なディフェンス**』です。応用（スクリーンに関わらないの3人の動き）としては、トライアングルを組んで対処する方法があります。

リングに向かって左ウイングにボールがあるとしします。そこでオンボールスクリーンがあったとすると、他の3人のポジションは、ヘルプポジション、エルボーポジション、ブロックポジションのトライアングルが基本となります。相手の攻め方によってヘルプからスイッチが行われ、リカバーしながら守ることになります。詳しくは、次の機会とします。

今まで説明しましたスクリーンのディフェンスは、ユーロバスケットボールの流れからきています。ショウハードは、『ハッチ&オーバーザトップ』として日本に紹介されました。いずれにしても、ミニバス～中学、高校の指導者は、チームの実態に合わせて取り入れる必要があると思います。