

平成 28 年 12 月 22 日

南の風 212

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

スクリーンは合理的なプレイです。人為的に障害物を作り、それを利用してプレイを組み立てるのですから。相手ディフェンスの対応によって攻め方を変えます。スピードで抜き去るのではなく、出方によって逆を突くプレイをし、ノーマークをつくります。例えば、ユーザーのディフェンスがスクリーンを気にする素振りをみせたら、ユーザーはスクリーンと反対の方向にドライブします。1対1の攻めを忘れてはいけません。その場合、スクリーナーは当然そのままスリップスライド（ターンせずにゴールヘカット）します。このように相手の反応をルックして攻めます。このあたりがスクリーンは合理的なプレイと言われる所以です。

但しミニバスや中学では、最初からプレイの選択肢を増やすのではなく、まずはスクリーンの正しい掛け方と利用の仕方を練習することをお奨めします。

211号の続きです。

②基本的な合わせ方

気を付けるべきことは、第1にスクリーナーがしっかりピックすること。掛け方がいい加減になると、ピックが成立せずにユーザーのディフェンスは簡単にファイトオーバーしてしまう。第2はユーザーの動き出すタイミングが早すぎないこと。スクリーナーが完全にピックした後に行うこと。これを守らないと、ユーザーのディフェンスはやはり簡単にファイトオーバーしてくる。また、スクリーナーが動きながらピックしようとするため、ムービングピックになり易い。練習の時から、このタイミングを疎かにせずに確認して取り組むことが大切となる。次にユーザーの合わせのパスと、スクリーナーのアフターの動きについて。ミニバスや中学の初心者の場合、合わせの練習を行う時に、パスやドリブル、ボールキャッチといった基礎的なことでミスをすることが多い。スクリーンのドリルでは、ユーザーのパスの出し方（種類も含めて）やスクリーナーのカットの仕方を、丁寧に指導することが必要となる。

③他の3人の合わせ方

スクリーンに係わる2人以外の、3人の動き方についても、同時に指導しておくようにする。スクリーナーの「スクリーンを掛ける」というシグナルがあった時、まず邪魔にならないようにスペースを取ることが第1となる。次に、仮にリングに向かって右ウイングのウイークサイドからスクリーンを掛ける場合は、逆サイドのショートコーナーに必ず1人配置する。そしてピック&ダイブがあった時に、ショートコーナーのオフenseは、付いていたディフェンスがダイブしたオフenseをヘルプしに動いた時に、リフトしてエルボーに上がり合わせるようにする。こういったチームとしての動きを、最初に示しておくことは大切なこととなる。他の2人については、コーナーにカットしたり、セフティーの位置に移動したりする。いずれにしても複雑な動きにならないようにして、繰り返して練習することが大事になる。

続きは次号にします。