

南の風 296

南部ミニバスケットボール連盟
会長 藤原 敬一

今回、スクリーンに対するディフェンスを取り上げます。

先日、中学、ミニバスの指導者の集まりで話題になった内容です。

2015年3月、15歳以下に『マンツーマンディフェンス基準規則』が発令されて以来、マンツーマンディフェンスを攻める戦術として、ミニバス、中学にもピック&ロール（または、スクリーンプレイ全般）が普及したのは読者の皆さん周知の通りです。

すると当然のように、スクリーンに対するディフェンスにも工夫がみられるようになりました。

ある中学の指導者Aさんは、「中学では練習時間も短く、多くのことを指導はできない。だからシンプルに、ファイトオーバーとスイッチを指導している」と言いました。ミニバスの指導者Bさんは、「ショーハードをメインに、場合によってスイッチアップを入れている。なぜなら、スクリーンに対して積極的に対応したいから。」と語っていました。もう1人県外のミニバス指導者Cさんは、「選手に任せている。そのまま（ファイトオーバー）とスイッチ、ショートラップ（ショーして一気にユーザーをトラップする）の中から選ばせている。」と仰っていました。

この後も3人の方が、持論を展開されました。興味深かったのは、「ミニバスや中学の指導は基本を徹底した方が良い。ファイトオーバーとスイッチを身に付けさせたい。」と、「スクリーナーのディフェンスが大きな声でスクリーンがあることを伝えながら、どう守るかも選手に判断させたい。ミスがあったとしても判断能力を育てたいから。」という2つの意見でした。

3人の方に共通していたのは、スクリーンのディフェンスの指導は難しく、定着するのに時間が掛かるということでした。

ここで、現在NBA、Euroリーグ、Bリーグ、Wリーグで行われている、主なスクリーンディフェンスを紹介します。（ピック&ロールを主にします）

①コンティン、②スイッチ、③ハードショウ（ショーハード）、④アイス、⑤ダブルチーム

①のコンティンは、上記したカテゴリーで最も一般的なスクリーンディフェンスの形態です。スクリーンが行われそうな時、スクリーナーのディフェンスが「スクリーン」と叫び、自分はゴール方向に下がってユーザー（ボールマン）のドライブからのレイアップに備える守り方です。ロールして飛び込んでくるビッグマンへの対応もしやすくなります。特にスクリーナーのディフェンスが大きいと有効な守り方です。短所としてはユーザーがノーマークになった場合、3Pシュートを打たれ易いことです。

②のスイッチは、ここではユーザーとスクリーナーのディフェンスが入れ替わるとだけしておきます。

③ハードショウです。スクリーナーのディフェンスがユーザーの進みたいコースに素早く飛びだして、ユーザーをゴールへ向かわせないようにします。この時ユーザーのディフェンスは、スクリーナー側に行かせるようにユーザーと向き合います。（アイスと似ている）。そしてユーザーが一瞬躊躇した時に、スクリーナーのディフェンスは自分マークマンに戻ります。当然ユーザーのディフェンスはユーザーを守ります。ディフェンスの機動力（脚力&素早い判断力）のあるチームに適した守り方です。