

# 南の風 342

南部地区ミニバスケットボール連盟  
会長 藤原 敬一

341号の続きです。

お尋ねの『斜め横からのスクリーン』というのは、おそらくこのような場面だと思われます。スクリーンのかけ方が中途半端だと、ユーザーのディフェンスに簡単にかわされてしまいます。ファイトオーバーやスライドで対応されるのです。オフェンスは、スクリーナーがユーザーのディフェンスに斜め後ろからのスクリーンをかけた時、ボールマン（ユーザー）はディフェンスの対応や状況を見極め、どう攻めるかを判断します。スクリーナーはスクリーンをしっかりとかけた後、次のプレーに移ることが大事です。スクリーンのかけ方があまいまま動いてしまうと、ファウルになったり、守られたりしてしまいます。

攻め方の例を挙げます。

①スクリーンを使ってドライブする。

ドライブして、スクリーナーのダイブやロールに合わせる。あるいは、相手のローテーションを読みアウトナンバーで攻める。または、ディフェンスの状態を見て、他の3人のだれかと合わせる。

②リジェクト（スクリーナーの逆を攻める）する。

スクリーナーのスクリーンに対して、ユーザーのディフェンスの意識がスクリーナーに向けた瞬間、スクリーナーとは逆の方向からドライブして攻める。この場合もドライブからアウトナンバープレーに持ち込んだり、相手のローテーションを読んで他の3人に合わせたりする。

①、②では、スクリーンプレーに関わらない他の3人のスペース取りも、この攻めの成否のカギとなります。

コンテイングがBリーグやWリーグで多用されるのは、リスク対効果だと思います。

オフェンスは中を突いて外を攻めるのが基本です。ドライブで破られてしまうと必ずアウトナンバーになってしまいます。Bリーグでは、身長の高い外国籍の選手がペイントエリアにいますから、ローテーションすればゴール下でやられるリスクは高くなります。

ですからスクリーナーのディフェンスが下がることによって、ドライブでやられることを防ぐためにコンテイングの形で守ることを選択していると思います。コンテイングの短所はスクリーナーにポップされて、3Pやロングシュートを打たれることですが、両方守ることは難しいので優先順位が必要になります。

続いてハードショウ（ヘッジ）の守り方です。

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出すことで、ユーザーをゴールへ向かわせない守り方です。スクリーナーのディフェンスはユーザーのドライブを牽制して、ユーザーのディフェンスが戻るまで時間を稼ぎ、自分のマークマンに戻るのです。

相手がハードショウで対応してきた場合のスクリーンのかけ方は、ユーザーのディフェンスに対して真横にかけます。そうすることで自分のディフェンスがハードショウに出た瞬間、ゴールに向かってダイブしやすくなります。スクリーンのかけ方はディフェンスの太ももの側面に、自分の身体の正面を持っていき相手の動きを封じます。以下次号にします。