

令和2年5月5日

# 南の風 343

南部地区ミニバスケットボール連盟  
会長 藤原 敬一

342号の続きです。アイスの守り方です。

ユーザーのディフェンスが、スクリナーがくる前に、完全なディレクション（方向づけ）をおこなうディフェンスです。ユーザーの進む方向を完全に決めさせてしまう＝凍りつかせるという意味で「アイス」と呼びます。スクリナーのディフェンスは「コンテイン」と同じように下がります。

アイスで守る位置は、スクリーンが頻繁におこなわれる **3つのエリア**（トップ＜ミドルラインと3Pラインが交錯する位置＞、エルボー＜制限区域の角を延長し3Pラインとの交点あたり＞、サイド＜フリースローの延長線と3Pラインが交錯するあたり＞）のうちサイドが多いです。なぜならディレクションしボールマンをサイドラインに追いやり、攻めるスペースを潰したり限定したりすることがやりやすくなるからです。

アイスに対する攻め方です。※アイスの攻めは初めて取り上げるので詳しく書きます。

サイドのポジションでスクリーンをかける場合、ボールマンの位置を3Pラインの頂点の延長上まで上げます。そうすることでベースライン側にドリブルしても攻めるエリアが広がるからです。スペースを確保するためです。

スクリーンプレーをアイスで守ってくるディフェンスは、ボールマンのすぐ横でディレクションしてくるので、そのためスクリーンは通常的位置（ユーザーのディフェンスの斜め後ろ）ではなく、ディフェンスの真横に駆け上がりにセットします。（ステップアップスクリーン）

ボールマンのドリブル（サイドライン方向）に対して、スクリナーはショートロール（通常のロールのようにふくらず直線的に短くスペースにロールする）してエルボーに向かいます。

ここからは応用編になります。「ポケットゲーム（ポケットプレー）」と呼ばれる考え方があります。簡単にいうと、次の攻撃を作るところまでイメージした継続性のあるスクリーンプレーからの合わせです。1回のスクリーンプレーで攻め切ることができればいいですが、相手ディフェンスもさまざまな戦術で守ってきます。中々1回では完結しないので、種々の合わせが必要になります。

例を挙げます。スクリーンプレーがおこなわれるのは、攻めるリングに向かって右のサイドポジションと仮定します。他の3人のアライメントは、逆サイドのエルボー延長上に1人、コーナーとショートコーナーに1人ずつとします。

ボールマンはドリブルからスクリナーのダイブにバスで合わせます。この時、スクリナーのディフェンスがボールマンのドライブに反応していれば、逆サイドのディフェンス（逆サイドのエルボーの味方を守っていたディフェンス）がヘルプにきます。すかさずパスです。コーナーのディフェンスが対応してくれば、コーナーの味方にパスで合わせます。このようにして、アウトナンバーで攻めます。

ショートロールはゴールにアタックするというよりは、パスを受けてそこから攻撃を展開する「ポケットゲーム」では、ボールマンとの呼吸を合わせることが重要です。したがってボールマンの動きから目を離さない、リバースターンでロールすることも考えられます。次号にします。