

南の風 346

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

344号に上げたテーマのまとめです。

ミニバスや中学校の κατηγοリーで身につけたい『スクリーンの守り方』についてです。

私の考えです。次の4つです。

- ①ファイトオーバーザスクリーン ②スライド ③スイッチ ④ダブルチーム

理由は、スクリーンディフェンスの基本であり、育成年代に身につけやすいからです。

①ファイトオーバーザスクリーン

スクリーンに対してユーザーのディフェンスが、そのままユーザーについていく守り方です。この守り方の利点は、 mismatch が起こらないことや守るシステムに変わりがないということです。弱点はスクリーンに掛かってしまう可能性が高くユーザーがノーマークになりやすいことです。

この弱点を克服するためには、スクリーナーのディフェンスとの連携（スクリーナーの『ピック』があることの声掛けやサインでの素早い連絡）が極めて重要です。スクリーナーのディフェンスからサインや声掛けがあったら、ユーザーのディフェンスはスクリーナーの動きを感じながら、ユーザーにより近づくようにします。進行方向の足を斜め前に出し、手は上から空間を払うようにしながらユーザーに密着するようにつきます。スクリーナーのディフェンスはそのままスクリーナーにつきます。

②スライド

スクリーンに対して、ユーザーのディフェンスがファイトオーバーできないと感じたときに、スクリーナーの後ろを滑ってユーザーについていく方法です。ユーザーとの間合いが空いてしまうとシュートされたり、パスを通されたりしてしまうので、スライドしながらできるだけユーザーとの距離をつめることが大事です。スクリーナーのディフェンスはそのままスクリーナーにつきます。

③スイッチ

ユーザーのディフェンスがスクリーンに掛かりそうな場合には、スクリーナーのディフェンスは『スイッチ』の声掛けをします。この場合、スクリーナーのディフェンスは、スクリーナーとの距離をつめながらスイッチの声をだし、新たに守るユーザーとの間合いを空けないことが大切です。ユーザーのディフェンスは、間を空けずにスクリーナーにつくようにします。スイッチするときに意思疎通ができていないと、ノーマークをつくってしまい簡単に攻められてしまいます。スクリーナーの『スイッチ』の素早い判断と、ユーザーのディフェンスとの連携がカギになります。

スイッチする場合、相手のセンターがスクリーナーとなることが多いので、スイッチ後 mismatch に対応することも必要です。（他の3人のディフェンスとの連携）

④ダブルチーム

スクリーンに対してスクリーナーのディフェンスが、『ピック』の声掛けをしながらスクリーナーに近づき、間髪を入れずに『ダブル』と声をだします。そして一気にユーザーのディフェンスとユーザー（ボールマン）をダブルチームします。二人の意思の疎通が欠かせません。