

# 南の風 358

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

私が、スクリーンプレーをミニバスから取り入れるべきと考える根拠についてです。

一つは当たり前ですが、ノーマークをつくるためです。萩原ヘッドが言うようにスクリーンプレーはたいへん『合理的なプレー』です。合理的というのは、意図を持って理に適ったプレーということです。例えて言うと、1on1の攻めをスクリーン（ついたて、壁）を使って手助けするのです。スクリーンプレーによってディフェンスにずれができ、攻めやすくなります。

また相手ディフェンスのヘルプやローテーションから、スペースができ他の3人の味方がノーマークになるチャンスが増えるのです。

二つ目は、『状況判断する場面が増える』ことです。スクリーンプレーは意図的にノーマークをつくり攻めるのですから、ユーザーもスクリナーも、また周りの味方も状況判断する機会が多くなり、バスケットボールIQが高まります。私はミニバスの時代から、選手が自分で状況判断する場면을たくさん取り入れることを薦めます。なぜなら、状況判断力を磨くために体力や筋力は必要ないからです。**自分で考え、判断してプレーすることは育成年代からどんどん経験させるべき**です。早い年代からスクリーンプレーに取り組んでおけば、カテゴリーが上がった時に役立つからです。もう一つ付け加えれば、スクリーンのディフェンス（基本の守り方）も同時に経験することができるからです。

但し、ミニバスで取り入れるスクリーンプレーは、ピック&ロールの基本形でいいと思います。あまり複雑なものは、混乱するので必要ありません。私が考えるスクリーンのスキルのポイントは下記になります。（スクリーンスキルの詳細については、以前触れたので省きます）

- ①正しいかけ方が実践できるようにする。（安全を考慮する。ファウルに注意する）
  - ・ポジションとアングル
  - ・イリーガルスクリーンを避ける
  - ・相手ディフェンダーとのディスタンス
  - ・アフター（スクリーン後の動き方）
- ②かけるポイント（位置）を知り、実行できるようにする。
  - ・サイド（フリースローラインと3Pラインの交点によりやや内側）
  - ・エルボー（実際のエルボーよりやや高い位置）
  - ・トップ（3Pライン辺り）
- ③ユーザーとスクリナーの基本的な攻め方を学び、実戦に生かす。
  - ・ディフェンスの反応によりプレーを選択できるようにする

☆ピック&ロールからダイブ（ロール） ☆スリッップ ☆リジェクト
- ④周りの合わせ方（スクリーンプレー以外の3人）を学び実践する。
  - ・スクリーンに関わらない3人の動きと合わせかた
- ⑤スクリーンのディフェンスも練習し実践できるようにする。
  - ・ファイトオーバー
  - ・ハードショウ
  - ・スイッチ
  - ・ダブルチーム

以上です。続きは次号にします。