

令和2年12月24日

# 南の風 For Junior25

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号の続きです。

繰り返しますが、スクリーンのセットの仕方、真横がいいか斜め後ろにするかは、相手ディフェンス次第です。どちらが正しいということはありません。

私はミニバスや中学生では、相手ディフェンスのやり方に係わらずスクリーンを真横にかけるとを基本にしています。なぜならしっかり掛けることを重視し、ファイトオーバーを阻止しユーザーがドライブで攻めることや、スクリーナーとの合わせを身につけることを徹底したいからです。この年代では、シンプルで分かりやすいやり方を徹底する方が効果的だと思うからです。

③です。

ピック後のスクリーナーの動き方です。現在はピックからフロントターンでダイブすることが主流です。理由はピックの後フロントターンの方が素早くスペースに飛び込めるからです。さらにゴールに向かう時に、少し膨らむようにして（バナナカット）駆け込むと、ボールマンとの距離を広くすることができ、ディフェンスを守りにくくさせる効果も出ます。

ピック後にリバースターンでロールして合わせるやり方についてです。ボールマンの動きから目を離さないというメリットとユーザーのディフェンスをしっかりシールすることができるメリットもあります。

しかし動きが遅くなることと、ボールマンとの距離も狭くなりディフェンスに守られやすいというデメリットがあるので注意が必要です。但しピック&ポップのようにピック後にスクリーナーが外に上がる場合など、状況を把握して攻めるにはリバースターンが効果的です。

最後になります。ピックに関するファウルについてです。質問がありました。

「ピックに行ったとき、審判にファウルをとられてしまいました。どういう場合にファウルになるのでしょうか。教えてください。」というものでした。

《リーガル（正当な）スクリーン》とは、

- ・止まっていて、両足が床についていて、シリンダー内（肩幅よりやや広く足を広げ、手は身体に付けた状態）でかけることで起こった触れあい。

《イリーガル（不当な）スクリーン》とは、

- ・相手の動きに合わせて、動いてスクリーンをかけて起こった触れあい。（ムービングピック）
- ・止まっている相手の後ろ（視野外）から、十分な距離（普通に動いてぶつかってしまう距離1歩）を置かずにスクリーンにいき起こった触れあい。
- ・動いている相手チームのプレーヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりしてふれあいを避けられるだけの距離（1歩～2歩）おらずにスクリーンをかけ起こった触れあい。
- ・シリンダー外の手・腕・肘、そして足・お尻等、身体の一部を不当に使って起こった触れあい。

次号でもう少し詳しく説明します。