

平成 28 年 8 月 2 日

# 南の風 195

南部ミニバスケットボール連盟  
会長 藤原 敬一

リオ五輪号とダブル内容もありますが、194号の続きです。スクリーンプレイについてです。

始めに、アカツキファイブも多用していたピック&ダイブです。スクリーナーはアングルをしっかりと取ってピックし、中（ペイントエリア）をルックします。中をルックすることは忘れがちなのですが、指導する際に必ず確認したいスキルです。ユーザーが利用してドライブに行った後、スクリーナーはフロントターンしてペイントエリアにカットします。ピック&ロールに比べて、ダイブの方が素早くカットできるという利点があります。空けばパスを受けてショットに行きます。ヘルプが来れば、外にアウェーしてスペースを空けるか、ヘルパーに正面でヴァンプして、リバースターンからボールを受ける準備をするか、どちらかにします。

ちょっと古い話で恐縮ですが、NBAの初代ドリームチームのメンバーでユタ・ジャズのジョン・ストックトンとカール・マローンのコンビプレイ、ピック&ロールは有名なプレイなのですが、実は映像で見るとほとんどがピック&ダイブのプレイだったことが分かります。（呼び方の違いですが）

次にピック&ロールです。一番一般的なピックプレイです。ユーザーのディフェンスをピックした後に、リバースターンしてディフェンスをシールするようにして中（ペイントエリア）にカットします。ピック&ロールはシールすることによって、ディフェンスの動き止めるという利点があります。カットした後のプレイはピック&ダイブと同じです。読者の方はご承知のように、ピック&ロールやダイブはセンターとガードで行うことにより、ミスマッチを誘発しやすい（ディフェンスがスイッチした場合）という特徴があります。

他には、ピック&スリップ、ピック&ポップというピックプレイがあります。簡単に触れます。

ピック&スリップは、スクリーナーがピックに行った際、ユーザーのディフェンスが気にしたり、中にスペースができていたり、ユーザーがスクリーンを使わずに逆サイドをドライブしたりした時に、そのままスリップして跳び込むプレイです。スクリーナーの状況判断で行います。

ピック&ポップは、スクリーナーがピックした時に、スクリーナーのディフェンスがダイブやロールを警戒して予め下がったり、ユーザーのディフェンスのスイッチが遅れたりした場合に、外側にポップアウトしてシュートを狙うプレイです。現在は3ポイントライン付近でピックプレイを行い、ポップアウトして3ポイントシュートを狙うのが主流となっています。

次にピックプレイの3つのポイント（シグナル、アングル、アフター）について書きます。

まずシグナルです。スクリーナーがピックする際に、手を挙げて味方に合図します。味方に知らせることで、お互いが邪魔し合うことを防ぎます。味方同士がスペース取ることで、スクリーナーとユーザーのプレイを助けます。シグナルを出すと、相手にピックプレイを読まれるリスクもありますが、ミニバスや中学の 카테고리では、味方に知らせることを優先させることが大事です。「声」でピックプレイの伝達をする方法もありますが、バスケットボールは、**ルックしてプレイすることが基本**ですから、手を挙げてシグナルを出すことは大切です。次号に続きます。