

平成 28 年 9 月 5 日

# 南の風 196

南部ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

スクリーンの掛け方とアングルについてです。オンボールスクリーンに限定します。

まずピックする際には、足を肩幅よりやや広げジャンプストップして、ユーザーのディフェンスに掛けます。腕の処理の仕方については、いろいろ考え方があります。共通することは腕をトルソーから離さないことです。離して相手に触れるとファウルになる確率が高いからです。私はミニバスの時から、一方の手首を掴み、伸ばした腕をしっかりトルソーに付けるように指導しています。ピックの際のディスタンスは、相手の身体に触れない程度とします。

次はアングルです。ユーザーのディフェンスに対して直角が基本です。自分の身体の中心を、ユーザーのディフェンスの内側の肩に置きます。アングルがしっかりしていないと、簡単にファイトオーバーされてしまいスクリーンが成立しません。そしてもう一つ大切なことは、スクリーナーは相手がぶつかるまでは動かないことです。ここで大事になるのが、ユーザーのプレイです。例えば、スクリーナーがしっかりスクリーンを掛ける前にユーザーが動きだしてしまうと、ユーザーのディフェンスはそのまま付いてきてしまいます。ピックがしっかり成立してから動くことが基本です。

但し、ユーザーのディフェンスがスクリーンを気にして移動したり、スクリーナーのディフェンスがスイッチに行こうとしたりした場合は、スクリーナーはユーザーがプレイする前にスリップしてスペースに跳び込みます。このあたりはスクリーナーの状況判断になります。

ここでスクリーンからの合わせ、アフタープレイについて考えます。

直接スクリーンを利用するプレイはすでに書きましたので、利用する際のタイミングやスキルについてです。

## 《ユーザーの留意点》

- ①しっかりピックが掛かるまであわててプレイしない。ユーザーが早く動き過ぎるとスクリーンが機能せず、ユーザーのディフェンスがそのまま付いていってしまう。但しユーザーのディフェンスが、スクリーンを気にして早目に動いた場合は、逆方向にドライブインして攻めることを忘れないこと。何が何でもスクリーナーを利用するのではなく、ディフェンスの対応を判断して攻めることが大事になる。
- ②ユーザーはスクリーナーにパスする時に、出所をチェックされないようにすること。まず、スクリーナーにブラッシングするようにショルダーアタックし、1～2ドリブルして中の状況を把握する。スクリーナーへのパスは出所を読まれないこと。フックパスやサイドフックパス、オーバーヘッドのスナップパス、出所を瞬時に変えたバウンズパスなどが有効。

最後に、スクリーンプレイと他のプレイヤーとの合わせについてです。アライメントは3-2《トップ、ウイング2人、ショートコーナーに2人》とします。リングに向かって右45°のウイングに、トップがパスしてスクリーンを掛けたと想定します。スクリーナーがピック&ダイブします。ユーザーはスクリーナーにパスが入れば、入れます。この後のプレイについては次号にします。