

平成31年3月4日

南の風 297

南部ミニバスケットボール連盟
会長 藤原 敬一

296号の続きです。スクリーンディフェンスのアイスについてです。

ユーザーのディフェンスが、スクリーンがセットされる前に、完全な方向付け（ディレクション）を行うディフェンスです。ユーザーの進む方向を決めさせる＝凍りつかせるという意味で「アイス」と呼ばれています。（ブルーと呼ぶこともあります）スクリーナーのディフェンスは「コンテイン」と同じになります。

例えば、ユーザーのディフェンスがアイスしてミドルライン側を守り、サイドライン側にドライブをさせるとします。その時、スクリーナーに付いていたディフェンスとダブルチームしたり、あるいはユーザーのプレイを限定させたりするのです。またアイスしたユーザーのディフェンスが、そのままユーザーにつくか、スイッチするかはスクリーナーとのコミュニケーションで素早く決定します。

最後に、スクリーンディフェンスのダブルチームについてです。

オフェンスがスクリーンを仕掛けそうになった時、まずスクリーナーのディフェンスが「ピック」と大きな声でコールしながら、スクリーナーに付きながらユーザーの方に向かいます。「ピック」のコールを受けたユーザーのディフェンスは、ユーザーをトラップするために間合いを詰めます。スクリーナーのディフェンスとタイミングを合わせて、一気にユーザーをダブルチームします。2人（ユーザーのディフェンスとスクリーナーのディフェンス）の呼吸とタイミング成功のカギになります。

ミニバスや中学では、「ピック」に対して『ダブルチーム』を戦術として取り入れる場合は、予め決めておかないと実行することはできないと思います。

スクリーンのディフェンスを話題にしましたが、実は3人の他に、もう1人ミニバスの指導者の方がおられました。その方（Dさんとします。）は「私は、積極的にピックプレイは指導しません。ミニバスではドライブで攻めること、パスランを軸に2対2で攻めること、ポストを使うことで十分だと思っています。ただ対戦相手はピックプレイを使って攻めてきますから、スクリーンのディフェンスの基本は指導しています。」とっていました。

私はAさん～Dさんのような、様々な考えがあっていいと思います。ミニバスや中学では「こう在らねばならない。」「こうすべきだ。」だと組織や連盟がプレイやスキルについて、上意下達で統制するのは良くないと思っています。自由闊達な考えや取り組みの中から、それぞれのカテゴリーの実態にあったものが出てくるものと信じているからです。（U15やU12育成部会が方向性を示すことは賛成です）

私の考えを書きます。できればスクリーンに対しては、スクリーナーのディフェンスのコールにユーザーのディフェンスが素早く反応して、スクリーナーを早めにかわし相手のやりたいプレイを潰すか遅らすことができるように、ミニバスや中学の育成年代に取り組むことが大切だと思っています。状況を的確に把握して仲間とコミュニケーションし協力して守ることは、筋力の少ないU15のカテゴリーでも十分可能だからです。こういったバスケットボールIQを高めることは、選手の向上的変容につながるはずです。スクリーンのディフェンス指導は、時間が掛かりますがミニバス年代に経験させたいスキルです。