

南の風 344

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。

アイスディフェンスに対してスクリナーはステップアップスクリーンを利用し、ボールマンがドライブしたとき、ポップしてパスを受けることもできます。ディフェンスの反応状況にもよりますが、ノーマークになる確率は高くなります。NBA やヨーロッパではスクリナーが長身者でも、ピック&ポップして3P やロングを打つのが主流になっています。

ここまで現在、日本のトップリーグでおこなわれているスクリーンディフェンスに対する攻め方を見てきました。

ここからは、ミニバスや中学校のカテゴリーで身につけたい『スクリーンのかけ方・守り方』について、ピック&ロールを通して私の考えを書きます。

かけ方です。ポジションは、エルボー（制限区域の角を1mほど延長した位置）です。

《スクリナーのピックのかけ方》

- ①スクリナーは、ピックの意思表示をユーザーに伝え（片腕を上げる）、ユーザーのディフェンスに対して真横にかけます。（ユーザーのディフェンスを確実にピックすることが目的です。）
- ②ユーザーのディフェンスに密着してピックします。
- ③両足は肩幅よりやや広く開きます。（広げ過ぎず、横のシリンダーを意識しファウルを防ぎます。）
- ④腕はトルソーにつけたまま、自然に下ろし片方の手で反対の手首をつかみます。セットしたあと、再び動いたりトルソーから腕を離したりして相手に接触するとファウルになるので要注意です。
- ⑤視線は、ユーザーの動きを感じながらペイントエリアに向けます。（スペース確認のため）

《ユーザーの動き》

- ①スクリナーのピックの状態を間接視野で確認します。直接スクリナーを見てしまうと、自分のディフェンスに読まれファイトオーバーされるので、ペイントをルックする習慣をつけます。
- ②スクリナーのピックが完了してからドライブします。スリッパや、リジェクトというプレーもありますが、基本はピックが成立してからの合わせです。
- ③ユーザーはドライブしながらペイントエリアの状態をルックし、プレーの選択をします。

《合わせやオプションプレー》

- ①スクリナーは、ピックが成立しユーザーが利用した瞬間空いているスペースにダイブします。ダイブが基本です。ボールがくれば、ドライブでシュートに行くかパスで合わせるかなど判断します。
- ②他の味方3人は、約束にしたがってピック&ロールに合わせるように動きます。アウトナンバーができていれば、すかさずスペースに動きボールを呼びます。
- ③スクリナーはダイブした後ボールがこなければ、ストップしてボールサイドに上がります。ミニバスや中学生の選手は、ダイブからアウェーしてしまうと他の味方とのスペース取りが複雑になりますから、ボールサイドに上がりピックしたり、アウトサイドスクリーンで攻めたりします。