

南の風 345

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

344号の続きです。

指導者の中には、「ミニバスでは『スクリーンプレー』は必要ないのでは」という意見もあります。「1対1をしっかりとやるべきで、合わせはパス&ラン、ポストプレーでよい。」という考え方です。この考えの基（もと）について書きます。

- ①1対1の攻めを強化すること。（攻めの引き出しを多くして中学へつなげる）
- ②合わせは、パス&ランや中を突くためにポストプレーを中心にして、できるだけシンプルにする。
- ③スクリーンプレーは難しい。実戦で使えるまで時間がかかる。

このような考えがあると思います。

私はミニバスの選手が『スクリーンプレー』を学ぶことに賛成です。

それはスクリーンプレーを通して、『状況判断してプレーする機会がふえる』からです。スクリーンの正しいかけ方や外し方を学ぶこともそうですが、スクリナーとユーザーの合わせ方に挑戦することによって、『自分の判断でプレーを選択する幅を広げることができる』のです。

スクリーンプレーというのは合理的なプレーです。

「相手がそうやって守るなら、ここを攻めよう」「ここでスクリーンをかければ、アドバンテージが取れるよね」「そう守れば、アウトナンバーができるよね」

といった具合に、理に適った攻め方が経験できるのです。それによって、『攻めるエリアをルックする力』や『空いた味方に合わせる力』、『スペースを突く力』が備わります。当然、一朝一夕に身につくものではありませんが、ミニバス時代に体験することで将来に向けて選手の財産になることは確かです。

スクリーンプレーのように、『自分で状況判断してプレーする』ことは、体力や筋力は必要ないのでからミニバスの選手でも十分可能なのです。

実際のピック&ロールの指導についてです。

まずエリアです。343号で紹介した3つのポイントですが、『エルボー』（詳しくは343号参照）よりややペイントに近い位置がお奨めです。育成年代の場合、ドリブルやパスの強さが大人より劣ります。ピックする位置がゴールより遠いとディフェンスに対応されやすいのです。

ピック&ロールをしかけるポイントを、ゴールに向かって右のエルボー付近とします。

スクリナーはミドルライン方向からピックに行きます。真横です。ユーザーはスクリーンを使ってドライブします。スクリナーはダイブ（フロントターン）が基本です。リバースターンでロールする方法もありますが、ダイブの方が素早く動くことができるからです。リバースターンはどうしても動きが遅くなることと、ユーザーとの距離が狭くなり守られやすくなるというマイナス点があります。但しロールした後ポップして合わせる場合は、リバースターンからロールした方がよい時もあります。

ユーザーはドライブからダイブに合わせるのか、ドリブルでショットに持ち込むか、アウトナンバーをつくるのか、他の3人の誰かに合わせるのかを認知判断して攻めます。次号にします。