

令和2年11月27日

南の風 For Junior21

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

選手の皆さん！ 感染が広がりつつあります。対策を今一度見直して取り組みましょう！！

前号では、スクリナーのピックの掛け方や動き、ユーザーの動きとピックを利用した攻め方について書きました。今回からピック&ロールからの合わせと、他の3人の動き方を紹介します。

はじめにスクリナーのピックの掛け方と攻め方です。20号で示したように、ユーザーのディフェンスに対して直角（真横）に掛けるのが基本です。理由はユーザーのディフェンスの動きを封じファイトオーバーさせず、ユーザーを攻めやすくさせるためです。

スクリナーはピックが掛かり、ユーザーがドライブで攻めるのを確認したら、ペイント近辺のスペースを視てダイブします。ダイブはフロントターンが基本です。フロントターンは一瞬視野を切ることになりますが、リバースターン（背中側から回る）よりも速く動ける利点があるからです。

この時、直線的にゴールに向かうのではなく、やや膨らむようにしてカット（バナナカット）します。ユーザーとの距離を広げディフェンスしにくくするためと、ユーザーからのパスを受けやすくするため（膨らむことによってユーザーの動きが見やすくなる）です。

スクリナーがピック後、リバースターンで対応する場合があります。ボールから目が離れず、ペイントの様子も見やすいのが利点です。ピック&ポップ（ピック後に外のエリアに上がる）や、スクリナーをシールして動きを止めるのに適しています。

次にユーザーの合わせ方です。スクリナーのピックが成立しドライブで攻める時、陥りやすいミスは何が何でもスクリナーに合わせようとしてしまうことです。あわててパスをして出所をチェックされたり、スクリナーがマークされているのにパスしたりしてしまうことがあります。要注意です。ユーザーはスクリナーのピックを利用して攻めるケースでは、まず自分がドライブで攻めることを優先します。先に『パス有りき』ではいけません。

合わせる時はパスのタイミング、出所、種類に注意しましょう。

パスのタイミングは、スペース、ディフェンスとのディスタンス（間合い）、スクリナーとの距離を考えることが大切です。

パスの出所は、自分についているディフェンスに悟られないように変えましょう。スクリナーだけ視てパスするとカットされます。出所を瞬時に変えると効果的です。

パスの種類は、練習で試みましょう。ドライブから手を変えたポケットパス（腰の辺りからのバウンズパス）や、パッシングウインドー（顔の横や頭のすぐ上）からのクイックパスが有効です。

続いてピック&ロールに対する、ディフェンスの対応の違いによる攻め方の応用です。少し難しくなりますが、参考にしてください。

応用の①です。スクリナーがピックに行こうとした時、スクリナーのディフェンスが先回りしようとするユーザーのコースに立とうとした時は、スクリナーは、ピックせずにゴールに向かってダイブします。この動きは、スリップ（スリッピングスライド）といいます。状況判断によるワンプレーです。