

令和4年3月5日

南の風 436

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

次号の続きです。

なぜピック&ロールが多用されるようになったのでしょうか。私は『ピック&ロール』と聞くと、古い話で恐縮なのですが、1990年代のNBAユタ・ジャズの、ジョン・ストックトンとカール・マローンを思い出します。マローンがストックトンのDefにピックに行き、強制的にスイッチさせ、ミスマッチになったマローンがロールしてジャンプショットやドライブするプレーが頭をよぎります。

さて本題に戻りますが、『ピック&ロール』の目的を考えて見ます。

一つは、短い時間でシュートに行けることです。ショットクロックが少なくなったときや、ここで一本シュートがほしいときにたいへん有効です。現在のルールでは、24秒でシュートに行かねばなりません。実質は14秒ですね。ピック&ロールは5~6秒でシュートに行けます。

二つ目は、エントリーするときに使うことです。ここ何年間か、エントリーのときにポケットエリア（センターラインと3Pラインの間）でピック&ロールに行く（ドラッグスクリーンと呼ぶこともある）たいへん多く見られます。エントリーを確実におこないたいときに使います。東京五輪でも、日本女子代表が多用していました。代表的な例は、町田選手と高田選手、あるいはひまわり選手とのピックプレーです。町田選手のエントリーがスムーズにおこなわれる場面が数多く見られました。

三つ目は、一つ目と関連しますがアドバンテージ（ここでは数的優位）が作りやすいことです。直接ピック&ロールで点が取れなくても、カバーDefが来たときに、アウトナンバーになりやすくなります。

次にピック&ロールやオフボールスクリーンは育成年代では、どのように取り入れていったらいいのでしょうか。先日の話し合いでも、いろいろ意見がありました。

私は、「何のためにスクリーンプレーを入れるのか」を指導者や選手が共通理解しておくことが大事だと思っています。そしてミニバス世代でもスクリーンプレーを取り入れていいと思います。

「スクリーンに頼ってしまうと1on1の力が育たないのでは」といった意見や、「1on1の崩し方を徹底し、Defを抜くスキルを磨くことを最優先すべき」、といった考えもあります。各カテゴリーのコーチの方や、各チームの指導者のこういった考えも尊重したいと思っています。

ただこういったことはないと思いますが、上部の組織がトップダウンで、U15は「スクリーンプレーを禁止します」というような指令が発出されるとしたら、反対をします。

根拠は、スキル並びにプレーの発展や進歩は自由闊達な発想から生まれると考えるからです。それぞれのカテゴリーの指導者やコーチの考え方も大切にしたいと思っています。

ミニバスを見ても、子どもたちはゲームや練習の中で、たくさんの状況判断をしながらプレーしています。『プレーの判断能力を養う』上でも、スクリーンプレーは、適していると考えます。例えば、ユーザーがスクリーンを使う方がいいか、それとも自分で攻めるべきか判断することなどです。

選手の判断プレーは当然ミスもです。そうした失敗から次の成長へつなげることが重要だと考えます。私は、スクリーンプレーは判断力を磨くために有効なスキルだと思っています。次号にします。