

令和4年3月28日

南の風 439

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。

④のポップについてです。

ピックに行ったとき、相手（スクリナーのDefとユーザーのDef）が、ユーザーに対してブリッツ（ダブルチーム）を仕掛けて来たとします。スクリナーはスリップすることも視野に入れてピックに行きますが、ペイントや周りの状況が狭ければ、3Pラインの上辺り（ポケットエリア）に上がります。また、逆に素早く右のコーナーにカットするようにします。これをポップと呼びます。ポップとは、ピックを仕掛けたスクリナーの外側に上がるだけでなく、スペースのあるエリアにカットして切れることもあります。

ピック&ポップの攻め方としては、

以上①～④がピック&ロールを利用した攻め方です。

次にオフボールスクリーンです。ボールを持たない同士のスクリーンになります。代表的なものの掛け方、攻め方を紹介します。

①バックスクリーン ②ダウンスクリン ③クロススクリーン ④その他のスクリーン

①のバックスクリーンです。

スクリーンの中でも、相手が最も掛かりやすいスクリーンです。見えないところから来るスクリーンだからです。特に、パスした直後にバックスクリーンを掛けられると、Defはほぼ掛かります。ボールを持っているときは、Defは緊張して集中するのですが、ボールをパスした瞬間、一瞬気を抜くことが多いからです。その隙を突いてバックスクリーンを掛けると有効です。

但し、バックスクリーンはDefに見えませんが、距離をきちんと取って掛けることが必要です。単にファウルになるだけではなく、怪我の原因にもなり兼ねません。規則では、**止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れあいが起こらない1歩の距離をおいて位置を占めなければならない。**困みに、動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、**相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。**（スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に）**必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。**

この規則はミニバス時代から、練習を通して指導者が選手に指導する責任があると思います。お互い（掛けられた側と掛けた側）の接触による、思わぬ怪我を防がなくてははいけません。

②ダウンスクリン

このスクリーンは、上の位置にいた選手が下に向かって掛けるスクリーンのことです。最近ではピンダウン（「ピン」とは、留めるという意味）とあって、ペイントの外からゴール方向に向けて、Defを動けなくする意図でセットするダウンスクリンが多いです。Defは、スクリーンが来ることは比較的分かりやすいので、ユーザーは逆手にとってバックカットすることもあります。