

令和5年2月16日

南の風 For Junior / 15

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

中学生の選手から、お尋ねがありました。

「相手チームのスクリーンプレーに対しては、中学生の年代ではどのように守ればいいですか。よい方法があれば教えてください。」

というものでした。

南の風でも以前に、『スクリーンの守り方』を取り上げたことがありました。

今回は、私が考えるU15世代のスクリーンディフェンスを紹介します。

スクリーンディフェンスのやり方は、指導書や動画でいろいろ紹介されています。コーチの考え方で大きく変わります。これが絶対正解というものはありません。

大事なことは、『チームで約束を決めておくこと』です。「相手がスクリーンを仕掛けてきたら、こうしよう」と予め共通理解しておくのです。

私は以下のように考えます。

①オフボールスクリーンの場合、原則、ファイトオーバーザトップでつく。マークマンを代えない。

②オンボールスクリーンの場合は、スイッチする。マークマンを素早く代えボールマンを守る。

①を解説します。オフボールスクリーンの代表的なものは、バックスクリーンとダウンスクリーンがあります。一番大切なことは、『コミュニケーション』です。バックスクリーンで説明します。スクリーナー（スクリーンを掛ける人）に付いているディフェンスが、相手が動き出した瞬間、「スクリーン後ろ」と大きな声で味方に伝えることです。間違えても（スクリーンでなくても）いいので素早く声掛けします。これがないとバックスクリーンの場合、ユーザー（スクリーンを利用しようとする人）に付いているディフェンスは対応が遅れてしまうからです。

声掛けを受けたユーザーに付いているディフェンスは、ユーザーを押し上げるようにピッタリ付いて相手の動きに対応します。この付き方をファイトオーバーザトップ、あるいはファイトオーバーザスクリーンと呼びます。（通称はファイトオーバー）スクリーナーのディフェンスは、スクリーナーに付いて行きスクリーナーのダイブやポップに備えます。このように守る相手を代えずに付きます。ダウンスクリーンの場合も同じです。

②のオンボールスクリーンには、私はスイッチでの対応を基本にしています。スクリーナーがスクリーンを掛けに行く素振りを見せた瞬間、スクリーナーに付いていたディフェンスは、「スクリーン左（あるいは右）」と大きな声で教えながら、スクリーナーに付いて行きます。そして「スイッチ」と告げます。

それによってユーザーに付いていたディフェンスはスクリーナーの次のダイブやポップの動きに対応します。スクリーナーのディフェンスは、ユーザーにしっかり付いて特にドライブに備えます。

なぜスイッチするかというと、ユーザーへの対応を第一に考えるからです。スイッチすればミスマッチになることは承知していますが、まずユーザーを抑えれば、スクリーナーへのいいパスも防げると思いますが、

続きは次号にします。