

令和5年2月26日

# 南の風 For Junior 1 / 6

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号のオンボールスクリーンの続きです。

オンボールスクリーンに対して、ユーザー（ボールマン）が曖昧な形になることを避けるために、オンボールスクリーンには「スイッチ」で守ります。115号でも書きましたが、スイッチすればサイズのミスマッチが起こることは当然ありますが、ユーザーのプレーをしっかりと止めることを優先して行うために、私は基本的にスイッチで守ります。以前はファイトオーバーザスクリーンをメインにしていたのですが、どうしても対応が遅れてしまうことが多いので、スイッチにしています。

繰り返しますが、「これが正しい」という守り方はありませんが、チーム全体で統一しておき、意思疎通を図ることが大切です。

さてここでもう少しスクリーンに対するディフェンスをもう少し深掘りしてみます。

その前にディフェンスの『3原則』に付いて抑えておきます。皆さんもよく聞く3つです。

## 1 ポジション 2 ビジョン 3 トークです。

ポジションはどの位置で守るか、ということです。ボールマンに付く位置やオフボールマンに付く場合の場所になります。ビジョンは視野になります。ボールとマークマンの位置を常に視野に入れて守ります。トークは声による情報の連絡や伝達です。声が一番速く味方に伝わるのですから、『しゃべる』習慣を付けることがディフェンスだけでなく、バスケットボールではとても重要です。そしてこの3つの原則はすべてのディフェンスの土台となります。

最初にオフボールスクリーンについてです。アライメントから書きます。図解して進めてください。

ダウンスクリンを取り上げます。リングに向かって左ウイングがボールマン1とします。トップに3、右コーナーに2とします。3が右コーナー2のDEFにダウンスクリンを掛けたとします。このときの2に付いているDEFの対応についてです。ユーザーのディフェンスの守り方から書きます。

一つ目はロックトレイルです。ダウンスクリンが来た場合、2のDEFはユーザー（この場合2）にぴったりついてトレイルして行くやり方です。ダウンスクリンの場合、スクリーナーがスクリーンに来るのが見えやすいので、ユーザーと一緒に塊を作るように付いて行くのです。このとき3のDEFは大きな声で、「スクリーン」と叫び2のDEFに知らせることは言うまでもありません。声掛けと同時に、2のDEFは押し上げるように2にぴったりと付き離れず付いて行くのです。こうすることによって2を自由にさせない守り方です。

もう一つはギャップです。通常スライドと呼ばれるやり方です。ダウンスクリンが来たとき、スクリーナーの後ろを歩いてユーザー（この場合2）に付いて行くやり方です。2との距離はできてしまい、ロングシュートを狙われる恐れはありますが、ロックトレイルより確実に2を守る（特にドライブ）ことができます。ロックトレイルは、少し遅れると2がノーマークになることがあります。その点ギャップはしっかり付いて行くことができるのです。

次号ではスクリーナーのディフェンスの守り方を紹介します。