

スカウティング情報の利用

会津バスケットボール協会 室井 富仁

スカウティングはゲームプラン作成の時に役立てられてこそ価値がある。単なる情報レポートでは意味がない。スカウティング情報の利用で最も大切なことは、相手チームと自チームの比較である。全てにおいて比較し優劣を明らかにする。それによって大まかに3つのことを考えなければならない。

1・マッチアップを考える

相手プレイヤーの得意技を封じること、相手チームのエースを封じするために、誰が誰をマッチアップしたらよいかを考える。こちらのエースが傷つくことなく。

マッチアップした相手がすべて上の場合は、奇襲戦法をとる。捨て身で相手が思いもよらないことをやる。相手よりこちらが上の場合は、力の出し惜しみをしないで徹底的にやっつける。出し惜しみをして相手に乗られてしまうと勢いを止めることは容易ではない。相手とこちらが互角の場合は、強みで勝負すること。以上のことは、マッチアップの戦略のみならずチームオフense、ディフェンスの戦略を考えるときにも共通する原則である。

マッチアップする時に特に留意しなければいけないことは、自チームの核になるプレイヤーのファールトラブルである。相手チームのポイントゲッターに自チームのポイントゲッターをマッチアップさせてはいけない。マッチアップさせるプレイヤーはディフェンスが強く、チームの戦力に大きく影響しないプレイヤーである。そのプレイヤーのファールトラブルのために控えのプレイヤーも準備すれば万全である。相手のポイントガードに対してもこちらのポイントガードをマッチアップさせることは避けたい。ポイントガードのファールトラブルは相手チームにプレスディフェンスをさせる口実を与えてしまう。

2・オフenseを考える

相手チームの弱点を知り、そこをつくオフenseを考える。ディフェンスの戻りが遅い場合はどんどん速攻を出すことである。ゲームテンポは、相手の力がこちらより上の場合は、相手と逆のテンポで。相手が走るバスケットボール(速いテンポ)の時はこちらはコントロールバスケットボール(遅いテンポ)でプレイする戦略を選択する。

プレスディフェンスやゾーンディフェンスが考えられるときは、それらのディフェンスに対して十分に準備するべきである。またプレスなどではメンタルの準備も必要だろう。

3・ディフェンスを考える

相手チームのオフenseの特徴を知り、どう止めるかを準備しなければならない。速攻をどう止めるか、ポストプレイをどう止めるか、ピック&ロールのスクリーンプレイをどう止めるか等戦術上の細かいポイントを整理しておく。それらのポイントをチームの共通ルールとして十分練習して準備する。但し、すべてのものをうまく防ごうとするよりは、相手の最も得意とするものを防ぐことに重点をおいて準備することのほうが効果的である。なぜなら、それを防がれれば相手は自滅し、準備する時間も限られているからである。

「こちらの石で相手の豆腐をつぶす」。チームの戦術、戦略の大原則である。相手チームの弱点をつき、長所を消す。そして自チームの強みで勝負する。そのためにも、スカウティング情報により相手チームと自チームの比較を入念に行うべきである。