

平成28年8月31日(水)

老球の細道263

ゲーム事前のマネジメント (II) 中心選手 (エース) の決定

会津バスケットボール協会 室井 富仁

よもやの敗戦を何度も経験したが、今思い起こすと実力が不足してこの他にスターティングメンバー(スタメン)を変更したり、チームのエースが不在(ケガ、ファールアウト等)だったりしたときが多かった。スタメンはゲームの勝敗にかかわる序盤と終盤を戦うのに重要なユニットである。また、エースはゲームが接戦になった時に攻撃の起点になるプレイヤーで、ここ一番の最後のシュートに望みを託される重要な役割を持つ。

NBAでもオリンピックのゲームでも接戦のゲームになればなるほど、最終場面はエース対決で勝負のしごきをけずる。昨シーズンのNBAファイナルを見てもわかるように、大接戦になるとキャパリアーズはレブロン・ジェームスを中心に、ウオーリヤーズはステイファン・カリーのボールを持つ時間が長くなる。お互いにエースのプレイを起点にしてチームプレイが機能する。

よく「わがチームはエースがいないので全員バスケットボールをします」というコメントを聞くが、それは間違っているのではないかと思う。エースというのはチームプレイの柱、核になる存在で、チームの戦術、戦略の決定に大きく影響を与える。エースがいないということは柱がない家に等しい。エースとスタプレイヤーはちょっと違う。

エースは得点をとれるプレイヤーである。チームのエースが機能すれば、その他のプレイヤーが余裕を持ってプレイできる。センターがエースのチームであれば、デイフェンスがインサイドへ集中するために外ががら空きになりアウトサイドのシュートが楽になる。アウトサイドプレイヤーがエースのチームであれば、デイフェンスが外のシュートやドライブを警戒するために、インサイドもアウトサイドもオープンになる。ウオーリヤーズのステイフィン・カリーが攻撃にスイッチが入ると、他の4人はほとんどオープンになっていることが理解できる。

インサイドとアウトサイドで得点が取ればゲームの主導権を握れ、安定したオフェンスができる。また、エースが明らかになることによって攻撃の起点をどこにするかが明確になる。そのために攻撃のリズムがつかめないときには起点からチャンスを作っていくことが可能となる。エースにボールを集め、1:1をさせるか、そこからヘルプを引きつけて他のプレイヤーにチャンスを作る。その際、エースのシュートに対しては、自分のタイミングで打たせることが必要だ。「リバウンドがいる時に打て！」ではなくて「エースが打つから皆でリバウンドに入れ！」の発想がチーム内で共通理解されなければならない。

ゲームの1点差を争う最終場面、勝敗を決する1本のシュートは、第1の選択肢はもちろんエースである。奇策を狙って違うプレイヤーに託すこともあるが、得てして失敗し後悔する。相手に読まれていてもシュートを沈めるのがエースの真骨頂。どうしても打てない、ボールをもらえない時に裏をかくプレイは第2の選択肢として当然ありうる。

エースに指名されたプレイヤーは、シュートが入らない時でも気にせず打ち続けるメンタルの強さが必要である。そして、それをチームメイトが認めるよう常日頃から人一倍シュート練習する努力の天才でなければいけない。