

平成28年9月18日(日)

老球の細道268

ゲーム事前のマネジメント (IV) ゲームプラン (作戦) の立案

会津バスケットボール協会 室井 富仁

強い者が勝ち、弱い者が負けるのは勝負の鉄則である。しかし、強い者は、いつも強いわけではない。弱い者は、いつも弱いわけではない。時折番狂わせは起きる。

日本バスケットボール史上最高のコーチといわれる故吉井四郎氏は自著『バスケットボール作戦講座』(大修館)の中で次のように述べている。「より強いということは、その対戦者より、勝つために必要な要素のより多い面で、より優れているということで、勝つために必要な要素のすべての面において優れているわけではない」。

チームの実力には波、幅がある。相手の最低のチーム状態の時に、こちらが最高の状態で戦ったら、勝つ可能性の少ないゲームでもものにする是可以である。相手を最低の状態に仕向け、わがチームを最高の状態にしながらか戦う方法を事前に考え、準備することを作戦またはゲームプランという。

吉井氏は作戦(ゲームプラン)の基本方針については次のように述べている。「100回のうち1回は勝てるはずのゲームのやり方を最初の1回目のゲームで実現しようとするこの努力であり、100回のうち1回は負けることのあるゲームのやり方を最初の1回目のゲームに実現させまいとする努力である」。このような考え方で、相手の強みを消し、こちらの強みで相手の弱点をついていけば番狂わせは可能となる。

具体的にゲームプランを立案するためには次のような手順が必要になる。

- 1・スカウティング内容を確認して対戦相手と全ての面で比較する。
- 2・ゲームの具体的な目標値を設定する。元インディアナ大学ヘッドコーチのボビー・ナイトはチームオフェンスの主な目標を次のように設定している。チームのフィールドゴール(52%以上)。3Pシュート(30%以上)。フリースロー(75%以上)。ターンオーバー(10回以下)。得点(85点以上)等。
- 3・相手の長所にどのように対応し、短所をどう克服するか。自分たちが何をするか。
- 4・具体的プラン

(1) 強調するポイントは何か。3つから5つくらい。

(例) リバウンドを頑張ってセカンドシュートを許すな。オールコートでプレッシャーをかけ、ポイントガードのボール運びを苦しめろ。

(2) マッチアップ(誰が誰をマークするか)をどうするか。

(3) 主な戦術の内容は何か

*相手のセンター、シューターの守り方*スクリーンの守り方*自チームのセットプレイ*相手チームのセットプレイの守り方 *相手チームのアウトオブバウンズプレイ*自チームのラストセコンドプレイ等

NBAのコーチはゲーム中時折アルマーニのスーツの内ポケットからゲームプラン用紙を取り出して、ゲームプランを確認し、修正する。プランがあることによって、少なくとも「うまくチームをコントロールする」「マネジメントする」などして、チームをコーチが思った方向に進ませることができる。そして時折番狂わせのミラクルを起こす。