

老球の細道286号

ゲームマネジメント (XI) ファールトラブルへの対処

会津バスケットボール協会 室井 富仁

コーチはゲーム中のコーチングにおいて「コーチの敵3F」をいつも注意しなければならない。①Fatigue (疲労) ②Frustration (欲求不満) ③Four (ファール)。疲労とフラストレーションはコーチの平常心を失わせ、正しい判断を邪魔する。ファールはプレイヤーを失い、ゲームプランを狂わせてしまう。特に中心プレイヤーのファールトラブルはゲームの勝敗に大きな影響を与える。プレイヤーのファールトラブルに対するベンチワークもコーチの重要なマネジメントである。

1・レフリースに対して

レフリースをリスペクトするのは、プレイヤー、コーチとしての仁義である。レフリースのジャッジに対してあれこれ不服を言っている暇があったら次の手を考える。クレームしているわずかの時間でゲームの流れは変わる。レフリースはクレームで判定を翻すことはない。

プレイヤーのレフリースに対する怒り、不満を解消し、ゲームに集中させることもコーチの仕事である。コーチも一緒になってクレームをつけてはプレイヤーはおさまらない。

2・ファールトラブルでメンバーチェンジする目安

チーム実情とコーチの考え方で色々あるが、基本的には1Qで2回やったら交代。前半は3回目で交代し後半にそなえさせる。後半は4回やったら交代し4Qまでベンチ。

3・四ファールのプレイヤーをコートに戻すタイミング

4クォーターでリードされている状態が続き、4ファールの中心プレイヤーをどうしてもコートに戻さないと逆転できない場合、5ファールのリスクを考えるとどのタイミングで戻したらよいのだろうか。チームの実情やゲームの流れなどでコーチによって判断は異なると思う。ある著名コーチの「残り時間×2倍」の目安が参考になる。

「残り5分で10点差で負けている。残り3分で6点差で負けている等」

4・ファールトラブルのプレイヤーをコートに戻した場合の指示

最も大切なことはリスクを恐れず積極的にプレイさせることである。他のプレイヤーにそこをヘルプすることを強調する。マッチアップする相手を最もオフェンスの弱い者に変更する。相手は5ファールを狙ってそこを攻撃するかもしれないが、相手は自らゲームプランを崩すことになるから恐れることはない。ゾーンに変えることも考えられるが、自チームのゲームプランを崩し命取りになりかねないので十分注意すべきだ。

5・相手チームがファールトラブルに陥っている場合

相手チームに4ファールのプレイヤーがいると、そのプレイヤーを積極的に攻めて5ファールで退場させる作戦は良く考えられる。私もかつて好んで用いていた。しかし、思い起こすと、それでうまく5ファールを誘えたという経験は意外と少ない。むしろそのような攻撃にこだわり過ぎて、自らチームオフェンスのリズムを崩してしまったことの方が多かった。特定のプレイヤーを1:1で攻撃して5ファールにするという練習は普段やらない。普段やっていないことをゲームでやってもうまいかない。そこを起点にして1:1をしかけ、周囲のプレイヤーを活かす発想の方がスムーズに機能することが多い。〈完〉