

平成29年1月15日(日)

老球の細道298号

ゲームマネジメント〈14〉

ゲーム終了間際の指導②

会津バスケットボール協会 室井 富仁

ゲーム終了間際は色々なドラマが待っている。コーチはたくさんのシナリオを持つ。

2・相手チームがリードしている時のディフェンスをどうするか

(1) ファールゲーム

通常自チームがチームファール4回を超えている場合は、ファールゲームで相手にフリースローを打たせ、落としたりしたボールをリバウンドしてオフェンスにつなげる。そこから最後のあがきで得点につなげて逆転を狙う。時間を費やさず早めにファールをして時間を止める。ファールする相手はフリースローの苦手なプレイヤーを狙う。

フリースローの場面になってタイムアウトが残っていたらとる。このような場面でのタイムアウトは二つの効果がある。一つは、フリースローのシューターにメンタルでプレッシャーを与える。タイムアウトの間がシューターに色々なことを考えさせる。「落としたりはどうしよう!」「今日の夕食のおかずは何だろう?」等。もう一つは、フリースロー後のオフェンスについて指示を与えることができる。

(2) 相手チームのアウトオブバウンズプレイ

自チームがチームファール4回を越えないと、ファールしても相手チームのアウトオブバウンズになる。このような時にも最後まであきらめないで逆転のチャンスを狙わなければならない。相手チームのスローアーに自チームの大きな選手をつかせる。レシーバーに対してはステイルを狙う。ステイルを失敗したらダブルチームをするかファールをして次のチャンスにかける。ここでもフリースローの上手な選手にはデイナイしてボールをもらわせてはいけない。

3・自チームがリードしている場合のオフェンスをどうするか

ボールをキープして時間を費やせば自然と勝利がつかめるのに、あわててシュートを打ち急ぎ、そこから逆襲されて逆転負けという劇的なシーンを今まで何度見たかわからない。タイムアウトなどでコーチが十分に指示しているのだろうが、パニックになっている選手はノーマークだったりプレッシャーをかけられたりすると不思議なことにシュートする。

スキがあれば得点を狙うが、時間を消費することが最優先でシュートはしない。ボールは絶対に奪われてはいけないから、ボールキープ力のある選手をコートに多く立たせる。相手チームのファールゲームも想定しなければならないから、フリースローが上手でボールキープ力のある選手にボールキープさせることが重要である。

4・同点だった場合のオフェンスをどうするか

最悪でも延長戦に持ち込まなければならない。コーチによって色々な考えがあるだろうが、ドライブやポストプレイなどでファールをもらえるようなシュートに持ち込み、悪くてもフリースローをもらうことを優先する。

残り8秒頃からしかけて5秒でシュートに持ち込む。リバウンドシュートの時間も考慮するからである。誰にシュートさせるか、どのようなセットプレイでシュートするかを普段から練習しゲームプランとして準備しなければならない。 (まだ続く)