

平成29年1月22日(日)

老球の細道300号

ゲームマネジメント〈15〉

ゲーム終了間際の指導③

会津バスケットボール協会 室井 富仁

2016 ウインターカップのゲームをJスポーツで再放送している。先日、名門能代工業の48年連続出場をストップさせた秋田代表平成高校と長崎代表佐世保工業高校の1回戦ゲームを観戦した。どちらもサイズはないがよく走り、よく守るチームだった。ゲームは一進一退の大接戦。ゲーム終了残り10数秒で秋田平成が2点リード。佐世保工業がタイムアウトをとり、フロンコートサイドラインからスローイン。この通信を書いていたので、色々なことを想定しながらゲームのクライマックスに注目した。

平成がどのような守りで逆転となる3点シュートを抑えるのか。佐世保工業がどのようなプレイで3点を狙うのか、はたまた2点で延長を狙うのか。ゲームはNBAのようにブザービーターで逆転というドラマにはならず、佐世保工業のエースプレイヤーがスクリーンを利用してドライブで行くときにコケてしまって万事休す。ゲーム終了間際のここ一番のプレイがいかにかプレッシャーのかかる場面かを物語った結末であった。

接戦のゲームは逃げ切るより追い上げて逆転するほうが難しい。逃げ切るほうはシュートはなくてもよいが、追い上げるほうはシュートを決めなければならない。時間が少なければ少ないほどシュートに持っていく決めるのは困難になる。

5・相手チームがリードしている場合のオフェンス

「残り1秒ならキャッチしてシュートができる。残り2秒ならばワンドリブルしてシュートができる。残り3秒ならばワンパスしてシュートができる」

(1) 1点ビハインドの場合：必ず得点をしなければならない。シュートは最悪でもフリースローになるようにドライブかインサイドで。誰にシュートを打たせるのか、どのようなセットプレイか明確に指示しなければならない。特にシューターに関しては、相手の意表をつくこともあるが、こういう場面こそエースの出番だと考える。選択肢の1番がエースのシュートで、それを阻止されたら次の選択肢と。エースがだめでも悔いは残らない。

(2) 2点ビハインド：2点を狙う。無理に3点を狙わなくても延長がある。2点狙いで、最悪フリースローをもらえるようなシュートをさせる。シューターの指示、セットプレイの指示は同様である。

(3) 3点ビハインド：3点を狙うしかない。3Pシュートを打たせるセットプレイの指示とシューターの指示は同様である。

ゲーム終了間際の指導について3回にわたって述べてきたが、最後に留意点をまとめる。

- ①最も重要かつ油断しがちな場面である。ゲームは最後の最後まで勝敗の行方はわからないことを肝に銘ずる。
- ②多くのチームは一桁差で勝ったり、負けたりする。レベルが上がれば上がるほど、そのようなゲームが多くなる。フリースロー、イージーシュートのミスは普段の練習から。
- ③バスケットボールはハビットゲームである。普段の練習から終了間際のシチュエーションを設定したドリル、ゲームをして準備をしておく。タイムアウトを取れない時もある。
- ④残り時間数秒(ラストセカンドプレイ)のセットプレイを準備しておく。