

2019年10月14日(月)

老球の細道505号

## 大差のゲームをどう戦うか

会津バスケットボール協会 室井 富仁

先日中学校の大会を観戦していたら、とんでもなく大差のついたゲームが何試合かあった。ダブルスコア、トリプルスコアになっているのにもかかわらず、勝っているチームも負けているチームも、メンバーチェンジはほとんど行わずタイムアウトもとらない。そしてゲーム内容も4クォーターを通してほとんど変わらないという驚くべきゲームだった。

このような大差のついたゲームマネジメントはコーチにとってはやっかいな問題である。次のゲームに、次の大会、日々の練習に悪影響を与えないようにするために色々な工夫が要求される。

現役コーチの頃、リードしている時は絶対手抜きをさせないために、相手にプレスディフェンスをかけ続けた。そして選手には「相手が二度とバスケットボールはやりたくないと思うほど徹底的にやっつける」などと鼓舞したこともあった。しかし、中島大輔著『野球消滅』(新潮新書)読んで、このような考え方が間違っていたことを反省させられた。

アメリカで誕生した野球には「アンリトン・ルール」(unwritten rules)というのが存在する。文字通り、公式ルールには明文化されていない「不文律」で、相手をリスペクトし、同時に侮辱行為をしてはならないというものだ。この知識が十分でなかったU-18日本代表などは国際試合で何度もひんしゅくを買ってきたそうだ。「アンリトン・ルール」とは次の7か条をいう

①投手は三振を奪ったときやピンチを守り抜けたとき、派手なガッツポーズをしてはならない②本塁打を打った打者は、打球をゆっくり見送ったり派手なガッツポーズをしてはならない③大差で勝っているチームは盗塁を試みてはならない④大差で勝っているチームは送りバントやスクイズをしてはならない⑤大差で勝っているチームの打者は、3ボール0ストライクから打ちにいつてはならない⑥大差で勝っているチームの投手は、変化球でかわさず直球でストライクを取りにいかなければならない⑦大差で勝っているチームの投手は、走者をしつこく牽制してはならない。

派手なガッツポーズは相手への侮辱行為と受け取られ、大差での盗塁や送りバント、スクイズは「死人に鞭打つ」卑劣な行為と考えられている。大会を主にリーグ戦で行う世界各国とは違い、トーナメント中心の日本では「逆転されないためには最後まで手を抜かず全力を尽くす」という考え方があるが、勝者としての余裕も必要なようである。

勝っているチームは、ベンチメンバーをフル出場させる絶好のチャンスである。また、次のゲームのための戦術を試したり、ファンダメンタルや個人技の強化のためのアドバンテージゲーム(例:ノードリブルゲーム、ポストプレイヤーにボールを集めて1:1等)などを試すことができる。そしてなによりも相手に対するリスペクトは忘れない。

負けているチームは、諦めないで目標得点を目指し、ボール運びは負けない、リバウンドは負けない、声を出すことは負けない等に全力を尽くす。負け続けるチームにとって恐ろしいことは、負けに慣れ悔しがる気持ちを忘れてしまい卑屈になることである。

何の目標も作戦もなしに、ただ時間が過ぎるのを待つだけのゲームは、何らメリットのない消化試合となる。かけた努力の時間が無駄となることほど不幸で悲劇的なことはない。