

令和元年 10月8日

# 南の風 プラス1

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

10月5日(土)に第74回国民体育大会・国民スポーツ大会、少年女子のゲームを観戦してきました。皆さんご承知のように、2019より、少年男女の出場年齢基準が変わりました。16歳以下となりました。早生まれ(1月1日~4月1日)も含め、高校2年、1年と中学生が出場する大会となりました。(中学生が出場登録の半数を占める県もありました。)そして出場枠が、成年男女16チーム、少年男女24チームとなり、全都道府県が出場できた種別はなくなりました。

## ☆アシスタントコーチの役割とは

標題についてです。前々から、ミニバス、中学を問わず気になっていたことです。

観戦したゲームは少年女子2回戦です。私が指導しているスピカバスケットボール教室の卒業生も出場していました。

シードチーム(国体2連覇がかかる)とはいえ初戦だったため、選手に緊張感が漂う中で始まりました。エースセンターが1Qの序盤のファウル(ブロッキング)、中盤でシュートチェックのファウル、続けてリバウンドを取りに行つての後方からのブッシングと、3回のファウルをしてしまいました。

ヘッドコーチは当然、彼女を一旦ベンチに下げます。タイムアウトは取りませんでした。(状況としては、僅差で勝っている流れ)ベンチに下がった彼女に特に指導・支援はありませんでした。

私が不思議に感じたのは、この時のアシスタントコーチ(2人)の存在です。この場面でのヘッドコーチの役割は続けて戦況を見つめ、コート選手へ指導・指示しなければなりませんから、2人のアシスタントのどちらかが、ファウルトラブル回避への指示・支援をするべきでした。また、2Q以降の本人のプレイについても示唆しなければならなかったと思います。

指示・支援がなかったことをよく解釈すれば、「自分で考えてプレイしなさい。」「自分で振り返ってみなさい。」ということでしょう。しかしオンザコートにいるのは、高校1年生であり経験も少ないわけです。さらに、優勝を義務付けられているという状況での初戦です。そこへ1Qでエースセンターが3つのファウルトラブルです。メンタルの部分を含めて指示・支援は絶対に必要な場面でした。

もう少し突っ込んで話します。2回目のファウルの時に、ベンチからの『声』による指示がほしかったです。ヘッドコーチから本人に向けての指示がないのなら、アシスタントコーチの具体的、即効的な声掛けが必須でした。審判のファウルを取り上げる基準やファウルの起こり方を念頭に置いて、注意することを、選手へ伝えるべきでした。1Q2回のファウルは危険水域です。

ハーフタイムでヘッドやアシスタントコーチから、どんな指示や支援があったかはわかりませんが、その後、エースセンターは後半に出場しファウルをすることなく3ファウルのままゲームが終了し、見事2回戦に勝利しました。

後半の彼女のプレイぶりを見ていたのですが、ディフェンスではドライブに対する足の運びや遅れた時のシュートカットに、接触プレイがありましたが何とか事なきを得ました。

しかし結果オーライということではなく、高校 1 年生という経験が乏しい選手には、やはりリアルタイムでの指示・支援が必要です。

さて、ここでアシスタントコーチのゲームにおける役割とは何か?を考えてみます。

端的に言うと、ヘッドは常に全体を把握して采配を振るい、アシスタントはヘッドの戦術に沿って、選手個々への目配り、気配りに配慮することが求められます。

私の考えを書きます。

- ①戦況に従って、ヘッドコーチがどのようにゲーム展開を見ているかを察知（必要なら確認して）して、主に選手個々の動きを観察して、声に出して激励したり指示したりする。
- ②ヘッドコーチが瞬時に指導・指示したいことを感じて、即座に対応できるようにしておく。
- ③選手個々の体調、メンタル、スキルの状態を把握して、よい状態でパフォーマンスできるようにベンチでは、声掛けをしたり盛り上げたりする。
- ④ヘッドコーチの采配の意図を理解し、確認したり気づいたことを進言したりすることを怠らない。

以上です。

①～④についてですが、特にその大会の初戦は、ゲームの入り方に十分注意をしなければなりません。言うまでもなく、選手は緊張感マックス状態です。まずメンタル面に寄り添い、できるだけ開放するように導きます。また、『ワンプレイへの集中と瞬時の切り替え』は繰り返して伝えることが大切です。ミスプレイを引きずることがあってはなりません。

そしてアシスタントが心がけることは、ゲームの入りが悪かった時を想定して、個々の選手への声掛けや盛り上げ方を準備しておくことです。

ゲームの流れが自チームに来ている時は、よい流れが保てるように盛り上げますが、ターニングポイントになりそうなプレイには気を配っておかなければなりません。

例えば、単純なパスミスからのターンオーバーによる失点、ディフェンスのマッチアップミスによる連続得点、また不用意なディフェンスファウルなどです。一つのプレイから流れが一気に相手に行ってしまうことは日常茶飯事です。

さらに審判の判定にも注意を向け、対処の仕方を選手に伝えます。

なぜなら、審判のゲーム開始後の一番初めのファウルの判定が、そのゲームの基準になるからです。

1Q のファウルの取り上げ方（特にハンドチェックやイリーガルユースオブハンズ、コンタクトの基準）を見て、当該ゲームにおける審判のジャッジの傾向を頭の片隅に置きながら、ゲームの推移を見守ります。（ヘッドコーチも審判のファウルコールには敏感になっているはずです。）

ゲームが進行するに連れて、ファウルがかさむこともしばしばです。仕方がないファウルもありますが、不用意なファウルトラブルは避けなければなりません。特に主力選手のファウルの回数には留意をしなければいけません。

最後になります。ミニバスや中学校のゲームを観ていて、誰がヘッドコーチで指示しているのか分からないことがあります。ルール上立って指示できるコーチは一名ですが、座っているコーチも指示しているチームがあります。酷いときには、その指示の内容が違うこともあります。当然選手は戸惑うことになります。

コーチ間の役割分担や意思の疎通は、ベンチワークの基本となります。選手が集中してゲームに取り組める環境作りはスタッフの大きな仕事です。