

令和7年1月17日

南の風 530

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号③戦いのコンセプトとは、の続きです。

例えば、「家を探しています」と言われたときに、まず「どんな家を探しているんですか？」と聞き返したくなるように、バスケットボールにおいても、まずは「自分のチームはどんな試合がしたいか」という理想型・目標を持つことが大事です。

ただし、ここで重要なのは、その理想型を「自分（コーチ・選手自身）の理想ではなく、「このチームの理想」として考えることです。自分たちが理想とし、できうる最高のバスケットボールです。目の前にあるチームがなりうる最高の形こそが、そのチームの理想型であり、ここで掲げる「ゲームモデル」です。現実を見ずに、理想を追いかける、つまり現実と理想にギャップがあり過ぎるとゲームモデルにはなり得ません。

ミニバスで言えば、チームの選手の数（それぞれの学年の人数は地域によって違う）やチームとして目指そうとする目的や目標、それを達成するまでの期間や日数、時間、さらには練習環境、スタッフの有無など、多種多様な要素があってゲームモデルは決まっています。

コーチには、チームにとって最適な、つまり今いる選手で最適解になりうるゲームモデルの構築が求められます。よく「ウチのチームにはいい選手がいないんです」とこぼすコーチがいますが、今いる選手たちの中で最高のパフォーマンスを発揮するのがコーチングの醍醐味です。「自分たちの持っているものの中で、最強の戦い方をする」。これがコーチのど真ん中の仕事の成果ではないでしょうか。私はこのことを忘れてはいけないと思っています。

こういったチームの持つ多様な要素に加え、そのチームの現在地（戦績などの現状）や、目的地（どのくらい勝利を得たいか）から、戦いのコンセプトが形づくられ、さらに、プレーの方向性を示した原則として集めたものを加えて、言葉で表したものがゲームモデルなのです。

ここで恩塚氏が考えるゲームモデルのコンセプトを紹介します

私が考えるゲームモデルのコンセプトは「瞬間瞬間の勝負で先手を取り、個々の強みをいかした意図あるプレーをチームで発揮するバスケットボール」です。このコンセプトは、いつでもどこでも終始一貫して心の真ん中にある、あるいはゲームの中のどのプレーもこの線上にあるようにしたいというイメージです。

オフェンスでもディフェンスでも、どんな場面でも、常に先手を取ろうとしている、自分の強みをいかそうとしている、意図を持ったプレーをしている、それをチームで発揮しようとしている、ということです。このような終始一貫したコンセプトをもとにして、場面、局面、段階ごとに目的や原則を設定することで、どんなバスケットボールがしたいかということが形づくられることとなります。

▶整理された原則をゲームモデルに加える

ゲームモデルは戦い方のコンセプトに整理された原則を足したものです。 次号に続きます