

令和7年1月27日

南の風 531

南部地区ミニバスケットボール連盟

会長 藤原 敬一

前号の続き、恩塚氏が考えるゲームモデルのコンセプトについてです。

ゲームモデルを設定するメリットは、(1) コーチしたい項目をより細かく分類し言語化できる、(2) コーチしたいことを項目ごとに整理できて伝えられる、ということが挙げられます。これらはコーチが選手に「ちゃんとやってください!」と指導するときの「ちゃんと」が言葉にできるということです。「それぐらいわかってほしい」というような経験知的なことが「原則はこうだよ」という言い方で伝えられるようになります。さらにもう一つ、(3) コーチしたことが実践できているかどうか項目ごとに確認できる、ということです。例えば負けていたとしても、やれることをやって負けているのか、やれることができなくて負けているのか、の違いがわかるようになります。試合中にゲームプランを立てても、「ここはできているけどここはできていない、だからこうしよう」、「これができていない原因はここにある、だからここをがんばろう」という指示が出しやすくなります。

ゲームモデルを設定することは「こういうときにはこうしてプレーしよう」ということがチームで共有できているので、周りの選手も迷わず判断できるはずで、「この人はこうするだろう」という予測もつけやすくなります。コーチも、ゲームモデルが遂行できているかどうかをチェックできます。そのことで、すばやく、シンクロした判断を個人としてもチームとしてもできるようになり、試合中にアジャストできるようになります。このようなことをめざしたいと思っています。

恩塚氏のゲームモデルコンセプトをもう少し続けます。

●カウンターバスケットボール

私が標榜するバスケットボール、そのコンセプトを一言で言うなら、カウンターバスケットボールです。カウンターという言葉は、瞬間瞬間の対応ができるという意味で、それがしっくりくると思ったからです。

この場面では、こうやったほうがうまくいくという原則（最適解）を持っていることで、いわゆる“瞬間的あと出しジャンケン”のような展開が可能になります。チョキという状況に対して瞬時にグーを出しますが、グーを出すということは、「相手はパーに切り替えてくるかもしれない」という予測を持ち、グーを出しながら半分チョキを出そうとしていられるかがアジリティの高さだと考えています。

このことに加えて、チームプレーとして「この人がこうするとあの人はこうするだろう」というような、状況から原則を設定する思考を共有していれば、噛み合ったプレーができ、チームとしてうまくいくようになります。試合中に噛み合わなくなるときがありますが、その一番の原因は共有していること（こうするとあの人はこうするだろう）が崩れたり、チグハグになってしまうことです。例えば、クローズアウトからカウンター1対1の状況で、せっかくなりの味方がツーギャップを空けて攻めやすくしているのに、1対1をせずにパスしてしまったら、そこで流れがおかしくなってしまいます。

次号でもう少し続けます