

第187回 令和8年3月4日（水）

「スカウティングについて。」

組み合わせで対戦相手が決まったらそのチームを研究することが必要です。自分たちのプレーをすれば良いと割り切って考えることができる横綱チームでない限り、相手の得意なプレーをさせないようにし、相手がやってくる作戦に対し事前に対策を練ることで勝敗が変わってくるでしょう。

相手の調子が良くないことを安心材料として求めてしまうことがあります。例えば誰かがケガをしているとか、誰かがシュートの確率が落ちているとか。このようなマイナス材料は公式戦ではまったくあてになりません。いままで調子が悪くてもその日に目覚めてしまうこともありますし、ケガの情報は本人でなければわからないことでもあります。

それよりもベストな状況をスカウトしておくことが大事です。試合は最高の状況でどの程度の得点力やディフェンス力なのかを想定します。公式戦というのはベストパフォーマンスの1割引と言われます。ベストを想定すればそれよりもさらに良いことはめったにありません。

ベストパフォーマンスで相手の得点力は味方のディフェンスに対してどれくらいか。80点なら85点取れる方法を、90点なら95点取れる方法を、こちらが100点以上取ることができなければ95点以下に抑える方法を考えていきます。

バスケットの場合は時間のゲームなので40分の試合時間で自分たちのボールを持っている時間を増やせば相手の攻撃回数は減ります。そうするとロースコアゲームになります。逆にボール離れを良くして攻撃回数を増やせば相手の攻撃も増えるのでハイスコアな展開になります。相手がどちらを得意とするのか、それを見極めて逆の展開に持っていきます。

バスケットは瞬間の判断で動くのでオフェンス側は自分の得意な動き方に固執しがちになります。利き手や利き足、実は視野も自分の得意な方向があります。あらかじめそれをスカウトできるととても有利になります。

困ったときにどのような方向へ動くのか、どのようなプレーを選択する傾向にあるのか見ておくことが大事です。ドリブルに自信があるプレイヤーは苦しくなるとそこに固執します。1対1で得意なプレーを抑えようとするのではなく、いかにカバーする選手と一緒に1対1.5や1対2という数的有利を作り出せるかが大事です。

スカウティングはすることだけではなく、自分たちもされていることを意識します。プレーの癖がないか、お互いに確認することも有効です。試合は始まる前の準備で勝敗をいくらかでも左右することができます。開始のホイッスルの前に試合は始まっていることを覚えておいてください。