

ゲームプラン

(対戦相手の) A はフォアハンドは凄いけど、バックは苦手。だから、バックサイドを攻めて……でも、ホントに攻めるんじゃないで、攻めてると思わせて……だって、本気で攻めたら私がミスしちゃうし……それでも A は回り込んでフォアで逆クロスに返してくるだろうけど、それでもいい。そして、A のボールが私のフォアサイドに来たら……A はまたバックだと思ってるだろうし……順クロスにハードヒット。浅かったら、緩くショートクロスでもいい……

札幌で女子部の顧問をしていた頃、ある部員が試合前に実際に話してくれた言葉である。「ホントに攻めるんじゃないで、攻めてると思わせて……」というあたりの表現が“言い得て妙”。決めに行くのではなく、対戦相手に「弱点を攻められている」という雑念を植え付け、無心にプレーさせないのだ。こうやって、これから始める試合のゲームプランに思いをめぐらせるイメージーションのリアリティは勝敗の行方をも左右する。

現キャプテンの高橋は、秋季大会団体戦決勝の対戦相手になるはずの選手を念頭に、その戦い方について夏休み中から悩み、考え、顧問と話し合い、孤独な試行錯誤を繰り返していた。そうやって作り上げたゲームプランを、練習試合やチームメイトを相手にシミュレーションを重ね、うまくいったり、いかなかったり……。そして、あの決勝戦のS3勝負は、まさにシミュレーション通りの展開になった。

しかし、どうだろう。近頃の校内での試合を見る限り、チーム全体からゲームプランという意識はなかなか見えてこない。と言うより、“行き当たりばったり”の感が強いのだ。どんな些細なことでもいい。これから始める試合について考える習慣をつけてほしい。

例えば、ダブルスの試合。こちらのストローク力が対戦相手を上回っていると考えられる場合、並行陣を敷いたり、ロブ合戦にするのは、せつかくのストロークの優位性を消してしまうことになる。だからクロスの打ち合いとポーチで得点を決める普通の展開は、とりあえず無難であり、確実な方法だと言える。それでは、ストローク力でこちらが劣っていると考えられる場合はどうだろう。はっきりしているのは、クロスとポーチの展開を続けるだけでは、力づくで寄り切られてしまうということ。ならば、どうしよう。並行陣？ロブ？……何だっていい。何かをしなければならぬ。しかし、その際、一人一人が思いつきでネットに詰めたり、ロブを上げるのでは、決してうまくいかない。例えば、試合前に2人で話し合って、「クロスとポーチの展開で行けるところまで行こう」と決めるのだ。うまくいっているなら、徹底してそれを続けられればいい。でも、うまくいかなかったら（流れが悪いと判断したら）2人で話し合って、「ここからはロブで行こう（並行陣にしよう）」と決め、以後は2人でそれに徹する……change of paceである。それでもうまくいかなければ、また2人で話し合っ変えればいいのか。試合の始め方や、うまくいかなかったときのchange of paceまでを含めて、試合前に考えておく（特にダブルスでは2人が完全に理解して考えを共有しておく）ことが勝利への近道である。