

平成 30 年度マンツーマンコミッショナー講習会 資料

1. マンツーマン推進の趣旨

- 1) 発育・発達段階に応じた適切な指導で選手をより高いレベルに導く。
- 2) 子どもたちがよりバスケットボールを楽しみ、打ち込める環境を作る。
- 3) 日本全体の競技力を向上させる。

**「プレイヤーズファースト」を尊重し、目先の勝利に捉われない長期的
視点に立った指導を推進する。**

2. マンツーマン推進の目的

- 1) 日本の現状分析から考えた目標
 - 素晴らしい運動能力を備え、動ける選手を育てる。
 - ディフェンス意識が高く、国際トップレベルの選手を止められる選手を育てる。
 - 低身長でも1対1が素晴らしい選手、1対1で圧倒できる選手を育てる。
- 2) 育成世代において大切にすること
 - 1対1の競争を楽しむことができる選手を育てる。
 - ゲームを楽しむことができる選手を育てる。
 - 創造力を持った選手を育てる。
 - 状況判断能力・認知能力を持った選手を育てる。

個の能力を育成する。

3. マンツーマン推進の根幹

- 1) 「選手の将来」を考えること
 - 年代別にやるべき課題に取り組みながら、勝利を目指す。
 - すべての子どもたちをオールラウンダーに育てる。

ドリブル・パス・ショット、そしてマンツーマンディフェンス。

- 2) マンツーマンコミッショナー制の導入
 - マンツーマン推進の趣旨・目的を各地に浸透させ、全国で一貫した基準で行う。

4. 全国ミニバスケットボール大会におけるマンツーマン推進の分析

1) 平成 28 年度

- 警告の状況 : 約 30 回
- テクニカル・ファウルの状況 : 7 回

2) 平成 29 年度

- 警告の状況 : 約 93 回
- テクニカル・ファウルの状況 : 15 回

5. マンツーマンディフェンスの基準規則

1) マッチアップ

- すべてのディフェンス側プレイヤーは、誰とマッチアップしているか明確でなければならない。
- マッチアップエリア内では常に適用される。
ピックアップ : 認識、声、目、指さし等でマークマンを捉える。
マッチアップ : 適切な距離、適切な体の向きでマークマンを捉える。

ピックアップとマッチアップはイコールではない。

2) プレスディフェンス

- チームがプレスディフェンス(フルコート、3/4 コート、及びハーフコート)を採用した時でもマッチアップの基準に合致しなければならない。
- スローインをするプレイヤーにも適用される。

3) オンボールディフェンス

- ディフェンス側プレイヤーは、ボールとリングの間に位置し、距離は最大 1.5m。つまり、シュートチェックとドライブを止められる距離であること。

4) オフボールディフェンス

- ディフェンス側プレイヤーはマークマンが見えるか、感じられるように移動しなければならない。
- ボールがドリブルまたはパスで動いた場合、すべてのディフェンス側プレイヤーはボールと共に移動しなければならない。ただし、フェイスガードで守る場合はその限りではない。
- ヘルプサイドのディフェンス側プレイヤーは、ボールとマークマンが見えるポジションを取ること。
- すべてのヘルプサイドにいるディフェンス側プレイヤーは、最低限片足はヘルプサイドに置かななくてはならない。ただし、ヘルプまたはトラップにいく場合は除かれる。

適切な距離、適切な体の向きでマークマンを捉える。

- すべてのポジションでトラップすることは違反である。ただし、スローイン時(サイド・エンド両方)においてのみ、スローインをするプレイヤーにマッチアップするディフェンス側プレイヤーが 1.5m の距離制限を超えて制限区域内のオフボールプレイヤーをトラップすることは許される。

5) ヘルプローテーション

- オンボールディフェンス側プレイヤーがリング方向に抜かれた場合や、オフボールディフェンス側プレイヤーがリング方向にカットされて抜かれた場合、オフボールディフェンス側プレイヤーは、ヘルプディフェンスのために一時的にディフェンスポジションを変えること(ヘルプローテーション)は許されるが、ローテーション後のマッチアップを確実に行わなければならない。
- ヘルプディフェンス後に、オンボールプレイヤーをトラップすることは許される。

6) スイッチ

- スイッチはスクリーン、トラップ後、ヘルプ後と“ラン&ジャンプ”の状況で許されるが、スイッチ後のマッチアップを確実に行わなければならない。

7) トラップ

- オンボールプレイヤーをトラップすることは許されるが、トラップ後のマッチアップを確実に行わなければならない。
- トラップを仕掛けられる場面は次のとおりとする。
 - ① ドリブルが行われている時、またはドリブルが終わった時
 - ② パスが空中にある間に移動し、パスを受けた瞬間にトラップを成立させることができる時
 - ③ 移動が容易に行える距離にある時

距離は約 2～3m。

6. 基準規則違反となる事象

1) マッチアップ

- マッチアップエリア内でマッチアップしていない。

2) プレスディフェンス

- プレスディフェンスを採用しているのに、スローインをするプレイヤーにマッチアップしていない。

3) オンボールディフェンス

- 明らかに 1.5m以上離している。

4) オフボールディフェンス

- マークマンが移動しても、移動しない、体の向きを変えない。
- ボールが動いても、移動しない、体の向きを変えない。
- マークマンが見えないポジションを取っている。
- ヘルプサイドにいるディフェンス側プレイヤーの両足がボールサイドにある。
- スローイン時以外でトラップしている。

5) ヘルプローテーション

- オンボールディフェンス側プレイヤーがリング方向に抜かれていない(ドライブではなく、ドリブル

している)状況で、ヘルプローテーションしている。

- オフボールディフェンス側プレイヤーがリング方向にカットされて抜かれていない状況で、ヘルプローテーションしている。
- ローテーション後にマッチアップしていない。
- あらかじめ決められたプレイヤーがヘルプローテーションしている。

6) スイッチ

- オフボールオフENS側プレイヤーのポジションチェンジに対して、スイッチしている。
- スイッチ後にマッチアップしていない。

7) トラップ

- すべてのディフェンス側プレイヤーがマッチアップしていない状況で、トラップしている。
- トラップが仕掛けられる場面以外でトラップしている。
- トラップ後にマッチアップしていない。
- 連続してトラップしている。
- あらかじめ決められたプレイヤーがトラップしている。

7. マンツーマンコミッショナーの設置目的、及び任務

1) マンツーマンコミッショナーの設置目的

- 違反行為を取り締まることではなく、マンツーマンに対する理解を推進する。
- 円滑に試合を運営する。
- 子どもたちがバスケットボールを楽しむ環境を構築する。

2) マンツーマンコミッショナーの任務

- 試合中はマンツーマンコミッショナーがマンツーマンを監督・管理する。
- マンツーマンの基準規則違反の判断はマンツーマンコミッショナーが行い、審判員の判断だけで処置を下すことはない。
- 一度目の違反に対して、「黄色(注意)」の旗を振る。

「黄旗(注意)がなぜ振られたのか」とアピールがあっても、基準規則を理解していない、または練習や試合で自チームを把握していない指導者の責任である。

- 二度目の違反に対して、「赤色(警告)」の旗を振り、審判に伝達して試合を止め、内容を簡潔に説明する(審判からコーチに警告が与えられる)。

同じ現象か異なる現象か、同じ選手か異なる選手かは関係ない。

- その後の違反に対して、「赤色(警告)」の旗を振り、審判に伝達して試合を止め、内容を簡潔に説明する(審判からコーチにテクニカル・ファウルが与えられる)。

8. マンツーマンコミッショナーをする上でのポイント

1) 違反を取り上げる根拠

- マンツーマン推進の趣旨・目的の理解

違反を取り上げることは、より良い選手にするための指導である。

- 基準規則の理解
- バスケットボール技術の理解
- チームの意図の見極め
- プレイヤー能力の見極め

違反を取り上げられたチームは被害を受ける。でも、オフェンス側のチームはもっと大きな被害を受けている。すべての責任は指導者。

2) 違反の伝達方法

- 旗を振られていることがわかる大きなアクション

指導者に気付かせる。

- わかりやすく簡潔な説明、推進につながるコミュニケーション

「#〇が～の違反です。～すれば、改善します。」

- クォーターインターバルで積極的なコミュニケーション

マンツーマンコミッショナーからアプローチする。

9. 審判・オフィシャルとの連携

1) 二度目の違反に対する処置

- マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を振り、違反の対象となった攻防のボールのコントロールが変わった時、またはボールがデッドになった時にブザーを鳴らす。
- オフィシャルはブザーと同時にゲームクロックを止める。
- 審判は笛を鳴らし、ゲームを止める。
- クルーチーフ(主審)は TO 席前に両チームのコーチを集める。
- マンツーマンコミッショナーから違反内容を説明する。
- クルーチーフ(主審)は当該コーチに対して、警告(1回目)であることを明確に伝える。
- この間、アンパイア(副審)はすぐに試合が再開できるように選手をコート内に待機させる(タイムアウトではない)。
- コーチから選手に説明が必要な場合、TO 席前にコート上の 5 人の選手を集め説明を行う。
- 説明後、ゲームを止めた状況から再開する。

違反となるディフェンスからオフェンスに移行することは認めない。

2) その後の違反に対する処置

- マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を振り、違反の対象となった攻防のボールのコントロールが変わった時、またはボールがデッドになった時にブザーを鳴らす。
- オフィシャルはブザーと同時にゲームクロックを止める。
- 審判は笛を鳴らし、ゲームを止める。
- クルーチーフ(主審)は TO 席前に両チームのコーチを集める。
- マンツーマンコミッショナーから違反内容を説明する。
- クルーチーフ(主審)は当該コーチに対して、テクニカル・ファウルを宣する。
- この間、アンパイア(副審)はすぐに試合が再開できるように選手をコート内に待機させる(タイム・アウトではない)。
- コーチから選手に説明が必要な場合、TO 席前にコート上の 5 人の選手を集め説明を行う。
- 説明後、テクニカル・ファウルの罰則の処置を行う。

3) その他

- 各クォーター(延長時限を含む)の終了間際に違反行為が生じ、「赤色(警告)」の旗が振られ、そのままゲームクロックが止まらずに終了した場合は、その警告、及び罰則はすべて有効とし、違反の処置を行う。その後、インターバルの時間をはかり始める。
- 第4クォーター、または各延長時限の終了時において、勝敗に影響がない場合でもテクニカル・ファウルを適用し、フリースローを行う。*
- 試合終了間際残り2分を切ったからの二度目の違反は、テクニカル・ファウルの対象ではない。*
- 他の罰則によるフリースローが与えられる場合は、起きた順序に従ってすべてのフリースローを行い、基準規則違反によるテクニカル・ファウルの罰則を最後にする。*
- タイム・アウトの請求と重なった場合は、説明後、審判がタイム・アウトを宣する。
- コーチ自身のファウルとして記録し、チーム・ファウルに数えない。
- コーチ自身にテクニカル・ファウルが2回記録されても失格・退場とならない。*
- マンツーマンコミッショナーに対する過度のクレームは、テクニカル・ファウルの対象となる。

*はミニバスケットボールでの対応