

令和6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。

**「プレーヤーズファースト」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. マンツーマンディフェンスの定義

- ① マッチアップが5人共に見られる
 - ② スイッチは可能であるが、エリアを守り続ける目的のスイッチは許容されない
 - ③ オンボールディフェンスは、マッチアップし、ボールマンのシュート・ドリブル・パスを制限しようとする
 - ④ オフボールディフェンスは、マークマンとの関係により、ポジショニング・ビジョンを取ろうとする（ヘルプ、トラップ、ローテーションが発生することは可能）
 - ⑤ マッチアップの状況からポジショニング・ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、組織的、意図的かを見定める（瞬間の現象のみで判断しない）
 - ⑥ マッチアップの状況からトラップが生じた場合、それが意図的、組織的に連続して行っているかを見定める
- ※ 意図的、組織的に連続して行うのは目指すマンツーマンディフェンスではない。（スクランブルディフェンス状態）

5. ゾーンディフェンスの定義

- ① ディフェンスプレーヤーが特定のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にエリアを守ること。
- ② マークマンの動きに対して、適切なポジション対応をしていない（例：マークマンについていけないこと）状況が継続的に行われていること。
- ③ マークマンの動きに関係なく、ボールマンを守り続ける状態
- ④ 隊形を問わず、5人・4人・3人・2人・1人がエリアを守るもの
- ⑤ マッチアップが明確ではない状態が続くディフェンス（例：トラップを続ける中で途中エリアを守る等）

6. 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ーヤーは、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。

- マンツーマンコミッショナーが、5人のディフェンス側プレーヤーが個々のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にボールマンのプレーを守っていると判断した場合が、注意や警告の対象となる。
組織的
チームとして練習してきていることが見える（選手に正しく教えていない）
全員が決められた動きになっている
意図的
指導者による意図が働いている（違反行為を許している）

- マッチアップエリアについて、コートに 3 ポイントラインがない場合は「目安」という文言を生かし、ゲームを担当するマンツーマンコミッショナーが判断する。
 - マッチアップエリア外において、オンボールディフェンスがスクリーンを外すために、一時的に 1.5 メートル以上離れた場合、注意や警告の対象とはしない。しかし、マッチアップエリア内では、注意や警告の対象となる
- 2) オンボールディフェンス
- ディフェンス側プレーヤーは、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・ドリブル・パスを制限できる距離であること。
 - オフェンス側プレーヤーがボールをレシーブしたとき、ディフェンス側プレーヤーは、ボールをコントロールしたマークマンをピックアップしていることがマンツーマンコミッショナーに明確にわかるよう、上記の位置と距離にポジションチェンジをすること。
- 3) オフボールディフェンス
- ディフェンス側プレー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ー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ーヤーは、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ーヤーは、最低限片足はヘルプサイドに置かなくてはならない。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。

- オフェンス側プレーヤーの動きに合わせて、ヘルプ、ヘルプローテーション、トラップを行ってよい。
 - オフェンス側チームが 1 人のプレーヤーだけでオフェンスを行うことが明らかなきとき、オフボールのディフェンス側プレーヤーは、マークマンを少しでも捉えていれば、常に移動していても、注意や警告の対象とはしない
 - ボールとマークマンを捉えていることが、マッチアップしているかどうかの基準である。ただし、ヘルプをする際はマークマンを外してもよい
 - **マッチアップの状況からポジショニング・ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、それが組織的、意図的かどうかを見定める（瞬間の現象のみで判断しない）**
- 4) ヘルプディフェンス
- ディフェンス側プレーヤーが、リングに向かうマークマンに振り切られたり、振り切れそうになったりした場合、他のディフェンス側プレーヤーはヘルプディフェンスをすることができる
 - オフボールのディフェンス側プレーヤーは、ヘルプディフェンスのために一時的にディフェンスの位置を変えることができる
 - ヘルプディフェンスの後、ディフェンス側プレーヤーは、直ちに自分のマークマンに戻るか、ヘルプローテーションを行いマンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること
 - オフェンス側が有利となる攻撃があると予測できた場合、ヘルプすることは可能とする（根拠となる動きがあること）

5) トラップ

- トラップディフェンスの定義
ボールをスティールできる距離における数的優位な守り方
- ディフェンス側プレーヤーは、オンボールのオフense側プレーヤーにトラップディフェンスをすることができる（必ず、人から人であること）
- ディフェンス側プレーヤーは、オフボールのオフense側プレーヤーにトラップディフェンスをすることはできない。ただし、制限区域内において、予測に基づいてオフボールのオフense側プレーヤーをトラップすることはできる（根拠となる動きや事象があること）
- トラップディフェンスの後、ディフェンス側プレーヤーは、直ちに自分のマークマンに戻るか、ローテーションを行い、マンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること
- スローインをするプレーヤーにマッチアップするディフェンス側プレーヤーは、制限区域内のオフボールのオフense側プレーヤーにトラップディフェンスをするために、マークマンから 1.5 メートル以上離れることができる
- 全ての場面においてボールをコントロールしているプレーヤーへのトラップは許される
- ヘルプディフェンス後に、オンボールのプレーヤーに対してトラップディフェンスになってもよい
- マッチアップするオフense側プレーヤーの力量が低い場合、距離に関係なくトラップに行く行為は、育成の観点から不適切であり、行わせるべきではない
- トラップが解消された後、5 人ともにマッチアップに戻る
- トラップが行われている間は、トラップ以外のディフェンス側プレーヤーが残り 4 人のオフense側プレーヤーをエリアで捉えることは許容される（あくまでトラップが始まってからであり、瞬時の事象であること）
- 連続的にトラップが行われる場合、トラップからボールのあるところへのトラップはよいが、エリアに戻ってからトラップを仕掛けることは違反行為と見なす。
- 連続トラップは時間帯および状況に応じて起こりうる。「人から人」に行っているかを見定める
※例えば、ゲーム終盤で一生懸命にボールを追いかける様な場合など
- 「人⇒エリア⇒トラップ」は、トラップ後にマッチアップすることを元々考えていないと判断されるのでマンツーマンを行っていると捉えにくく、旗の対象である。
- 試合終盤等の区別なく、トラップを行い続ける事は「トラップ後にはマッチアップをすること」の趣旨に合わず、マンツーマンを行っていると認識できない

6) スイッチ

- ディフェンス側プレーヤーは、スクリーン、ヘルプディフェンス、トラップディフェンスの後にスイッチすることができる
- スイッチした後、ディフェンス側プレーヤーは、マンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること
- ボールを保持しているオフense側プレーヤーが関係するスイッチは許容される
- ボールを保持していないオフense側プレーヤー同士をマークしているディフェンス側プレーヤーのスイッチはエリアを守る目的であると判断された場合、違反行為と見なす

7) プレスディフェンス

- プレスディフェンスであっても、マッチアップの基準に合致したディフェンスでなければならない
- プレスディフェンスを開始する位置は、フルコート、3/4コート及びハーフコートなど、どの位置であってもよいがマッチアップエリア以外において、チームとして個々のオフェンス側プレーヤーに対してピックアップするディフェンスを行う場合は、スローインするオフェンス側プレーヤーにマッチアップ (最大 1.5m) しなければならない
- プレスディフェンスの際、ボールをコントロールしているオフェンス側プレーヤーをトラップすることはできるが、トラップ後はコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること
- プレスディフェンスを開始する際には、マッチアップが行われていることが必要である
- スローインするプレーヤーをマッチアップするディフェンス側プレーヤーがエリアを守っていると判断された場合、違反行為と見なす
- バックコートにいる等マッチアップするオフェンス側プレーヤーはいないが、マッチアップエリア内に戻っているディフェンス側プレーヤーがいることは構わない

8) 予測に基づくプレー

- 予測に基づくとは予測の根拠となる動きがあることを示す
- マンツーマンディフェンスを行なっている前提において、予測に基づくプレーとコミッショナーが判断した場合、基準規則違反とは見なさない
- マークマンを意識せずにエリアを守ることはマンツーマンの趣旨に反するため違反行為とみなす

7. 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) オンボールディフェンス

- 明らかに 1.5m以上離している。

3) 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(首振り・指さしのみしている)。
- ボールが動いても、移動しない、体の向きを変えない(首振り・指さしのみしている)。
- マークマンが見えないポジションを取っている(首振り・指さしのみしている)。
- ヘルプサイドにいるディフェンス側プレー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。

4) ヘルプローテーション

- オンボールディフェンス側プレー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ー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ーヤーがヘルプローテーションしている。

5) スイッチ

- オフボールオフENS側プレー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。

6) トラップ

- すべてのディフェンス側プレー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。
- あらかじめ決められたプレーヤーがトラップしている。

7) 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ーヤーにマッチアップしていない。

8) 予測に基づくプレー

- オフェンスに根拠となる動きもないのにマークマンを意識せずにヘルプに行こうとしている

8. 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。
- 審判と密に連携を図り、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。
- 技術不足により故意ではない違反行為が発生する可能性もあるため、すぐにゾーンディフェンスと判断せずに焦らずに見極める必要がある
- コミッショナーの役割はマンツーマンディフェンスを普及、推進し、円滑に試合運営を行うことが最大の目的であり、違反行為を取り締まることが目的ではない。違反が目立つ場合は、ピリオド間、ハーフタイムを活用し、コーチにしっかりと説明を行うこと。
- 基準規則の違反が認められたとき、「黄色（注意）」の旗を上げて当該チームに注意を促す。プレーヤーのプレーが改善されたら、「黄色（注意）」の旗を下ろす。

「黄色（注意）がなぜ上げられたのか」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。

- 「黄色(注意)」の旗を上げて、5秒程度経過してもプレーが改善されなかった場合、「赤色(警告)」の旗を上げる。
- 悪質なゾーンディフェンス、意図的・組織的と判断された場合、同様の事象が続く場合は、5秒が経過する前に赤旗に移行したり、「黄色(注意)」の旗を省略したりすることができる(即赤旗はあり得る)
 - ※ 何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合に備え、ボールのコントロールが変わったときのゲームタイマーの時間を記憶または記録しておく。
- 「赤色(警告)」の旗が上げられた後、最初にゲームクロックが止まったとき、またはボールのコントロールが変わったときに、クルーチーフに伝達して試合を止め、内容を簡潔に説明する(クルーチーフからコーチに警告が与えられる)。
- 2回目以降の「赤色(警告)」も1回目と同様に、クルーチーフに伝達して試合を止め、内容を簡潔に説明する(クルーチーフからコーチにマンツーマンペナルティが与えられる)。

9. 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
- プレーヤー能力の見極め

2) 違反の伝達方法

- 旗を上げ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。」

- 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。

10. 審判・オフィシャルとの連携

1) 1回目の「赤色(警告)」に対する処置

- マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を上げ、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。
- 説明した後、相手チームのスローインで速やかにゲームを再開させる。

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。

- ただし、アンスポーツライクファウル・ディスクォリファイファウルなど、フリースローの後にディフェンス側のボール保持から再開するケースはファウルの処置を優先する。

2) 2回目以降の「赤色(警告)」に対する処置

- マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を上げ、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。
- クルーチーフは当該コーチに対して、マンツーマンペナルティを宣する。
- この間、アンパイア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。
- 説明した後、マンツーマンペナルティの罰則の処置を行う。
相手チームに 1 本のフリースローが与えられ、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインで再開する。

3) 4回目の「赤色(警告)」(3回目のマンツーマンペナルティ)に対する処置

- 違反内容の説明後、クルーチーフは当該チームのコーチにマンツーマンペナルティを宣する。
この間、アンパイアはコート内のプレーヤーを把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる
- 当該チームのコーチは失格退場となり、速やかにベンチを離れ、控室等のゲームが見えない場所に移動しなければならない
- 当該チームのプレーヤーに説明が必要な場合、当該チームのアシスタントコーチ (U12 の場合、アシスタントコーチまたは保護者代表者) が、スコアラーズテーブルの前に 5人のプレーヤーを集め、簡潔に説明することができる
- 処置の後、マンツーマンペナルティのフリースローとスローインでゲームを再開する

4) その他

- 各クォーター及びオーバータイムの終了間際に違反行為が生じ、「赤色(警告)」の旗が上げら

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 1、第 2、第 3 クォーターの場合、1 回目警告の場合は、警告の処置を行った後、インターバルの計時を始める
- 次のクォーターは、マンツーマンペナルティのスローインから開始するので、アローの向きは変えない
- 2 回目以降の警告の場合は、マンツーマンペナルティの処置を行った後、インターバルの計時を始める
- 次のクォーターはマンツーマンペナルティのスローインから開始するので、アローの向きは変えない
- 第 4 クォーターおよびオーバータイムの場合、1 回目の警告の場合は、そのまま速やかにゲームを終了し、必要に応じてゲーム終了後に当該 チームのコーチに対して違反内容を伝える
- 2 回目以降の警告の場合は、マンツーマンペナルティの処置を行った後、状況に応じて対応する。トーナメント戦でフリースローを行っても勝敗に影響がない場合は、マンツーマンペナルティは記録するが、罰則を適用しないこととする。
- 処置の結果、勝敗が明らかになった場合は、そのまま速やかにゲームを終了する
- 処置の結果、オーバータイムを行う場合は、処置を行った後、インターバルの計時を始め、次のクォーターはマンツーマンペナルティのスローインから開始するので、アローの向きは変えない。
- 試合終了間際(第 4 クォーター及びオーバータイム) 残り 2:00 以下の 1 回目の「赤色(警告)」は、マンツーマンペナルティの対象となる。
- マンツーマンコミッショナーが意図的なイリーガルディフェンスであると認めた場合は、どの時間帯においても、1 回目の警告でマンツーマンペナルティとすることができる。この場合は、「黄色(注意)」の旗を省略することもできる
- 他の行為による罰則と基準規則違反による罰則が重なった場合は、説明した後、起きた順序に従って処置し、最後にマンツーマンペナルティの処置をする。
- 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う。
- ショットクロックは、1 回目の警告の場合、ボールの保持が変わらずアウトオブバウンズでゲームが止まった場合は、警告の後、ともにショットクロックは継続とする。ボールの保持が変わらずそれ以外の場合(ディフェンスファウル、ディフェンス側のキックボール)は、24 秒へリセットする。
- ボールの保持が変わった場合はすべて 24 秒にリセットする。
- ボールのコントロールが変わったときに、何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合、次にボールがデッドになるまでの間に起きたプレーは無効とするが、テクニカルファウル、アンスポーツマン ライクファウル、ディスクオリファイングファウルについては無効とはせず、罰則の処置を行う。処置を行った後は、ゲームタイマーをボールのコントロールが変わった時点まで戻してゲームを再開する。
※ ゲーム再開時のゲームタイマーの時間は、マンツーマンコミッショナーの意見を参考として、クルーチーフが最終的な判断を下す。
- タイムアウトの請求と重なった場合は、説明した後、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。
- マンツーマンペナルティ(M)とテクニカルファウル(C・B)との合算による失格・退場はない。
- 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。