

令和 3 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。

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ー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ーヤーにマッチアップするディフェンス側プレーヤーが 1.5m の距離制限を超えて制限区域内のオフボールプレー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ー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ー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、オンボールプレー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

- オンボールプレー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。

5. 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ー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 (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。

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。

6) 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。

7) 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。
- 連続してトラップしている。
- あらかじめ決められたプレーヤーがトラップしている。

6. 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。
- 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。
※ 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）。

（削除）

- 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）。

7. 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

(削除)

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。

8. 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**(削除)**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**(削除)**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**(削除)**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、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) **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(削除)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(削除)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(削除)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) その他

- 各クォーター及びオーバータイム(削除)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 4 クォーター及びオーバータイムの終了時に、勝敗に影響がない場合でもマンツーマンペナルティを適用し、フリースローを行う。*
- 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ではない。*
- 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。*
- 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なかったものとする。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。
- コーチ自身にマンツーマンペナルティが 3 回記録されると失格・退場となる。
- 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。

*は U12 での対応