

平成 29 (2017) 年 3 月 27 日 (月)

「第 48 回全国ミニバスケットボール大会 マンツーマン推進講習会」

JBA マンツーマン推進プロジェクト 指導部

日本ミニバスケットボール連盟 普及技術委員長

牧野 広良

1. マンツーマン推進に至る経過 (JBA による)

(1) 日本の現状分析

- ①素晴らしい運動能力を備え、動ける選手がいない。
- ②ディフェンス意識高く且つ国際トップレベルの選手を止める選手がいない。
- ③アンダーサイズでも、1対1が素晴らしいまたは圧倒できる選手がいない。

(2) 日本の目標

- ①素晴らしい運動能力を備え、動ける選手を作る。
- ②ディフェンス意識高く国際トップレベルの選手を止める選手を作る。
- ③アンダーサイズでも1対1が素晴らしい選手の育成。

(3) 大切にすること

- ①1対1の競争する楽しみを持たせること。
- ②ゲームを楽しむことができるプレイヤーを作ること。
- ③創造力を持ったプレイヤーを作ること。
- ④育成世代に於ける土台の重要性
土台=1対1の力・判断能力・認知能力
* 言い換えれば「個」の能力

2. マンツーマン推進の根幹 (JBA による)

- (1) 推進の目的・重要性：プレイヤーズファーストを尊重。目先の勝利にとらわれず、長期的視点に立った指導の推進。
- (2) 推進体制：マンツーマンディレクター制を導入し、マンツーマンの趣旨・導入目的を各地区に浸透させ、全国で一貫した基準でのマンツーマンの推進を行う。
- (3) 育成世代の指導者の役割：「選手の将来」を考え、その年代でやるべき課題をこなしながら勝利を目指す。

3. マンツーマン推進のU12/U15の実態調査 (JBA) から

(1) 成果

【オフェンス面】

- ①ディフェンス技術の向上だけでなく、オフェンス技術が向上した。

- ②スクリーンの技術の向上
- ③積極的な1対1からスペーシング感覚の向上

【ディフェンス面】

- ①指導者の学習意識の向上
- ②マンツーマン意識の徹底
- ③スキル向上：明らかなゾーンDF（ペイントエリアに立っているだけのゾーンやスローインで直ちにダブルチームでボールを奪うなど）の消失で個々の攻防による質の高まり
- ④ビッグマンのオールコートでの活躍

【指導者】

- ①指導者の快い対応によるゲーム中での修正
- ②ミニ・中学での連携の高まり
- ③マンツーマンを指導したいという気運の高まり
- ④指導姿勢の向上(攻守について、指導者間でのディスカッションの増加)
- ⑤ゾーン対策の必要がなくなり、個人技術向上への指導時間の増加

(2) 課題

【オフェンス面】

- ①アイソレーションの増加(一部の選手にしかオフェンスさせない)
- ②シュート力のない、動かない選手に対してオフェンス面での指導の必要性

【ディフェンス面】

- ①トラップの解釈のあいまいさ
- ②1～6年生の混在の現状・経験不足の選手への丁寧な対応
- ③理解力が高い選手が違反するケース
- ④ハーフコートにおける2線の位置・3線のビジョン確保の難しさ
- ⑤マンツーマンプレスとゾーンプレスとの判断の難しさ

【運営面】

- ①ルール策定(ルールブック)の要望
- ②組織化・予算化の限界：コミッショナーの旅費、謝礼が出せない。
- ③ミニ・中学・レフリーの連携。：解釈の差の解消。
- ④大会運営での人員不足（一人が何役もこなさなければならない。）

【コミッショナー】

- ①赤旗の対応(判定基準の不明確、規則違反いつ取り上げるか)
- ②スケジュール(コミッショナー育成に時間がとれない)
- ③ミニ・中学の基準差
- ④年配コーチへの指導の難しさ
- ⑤育成方法論(映像資料の必要性)

【指導者教育】

- ①目的意識欠如
- ②規則の抜け道
- ③理解不足
- ④勝利至上主義等

【保護者教育】

- ①意識付け・理解を深める必要性

4. コミッショナーの役割について

- (1) マンツーマン導入の必要性の理解
- (2) マンツーマンD・ゾーンDの定義の把握
 - ①ゾーンD＝ディフェンスの戦術として、各選手がコート上の決められたエリアをカバー。
 - ②マンツーマンD＝相手チームの決まった選手を守る戦術。
 - ③フェアプレイのチェック（意図的な不正行為を許さない。）
 - ④チームの戦術に関与しない。
 - ⑤選手の技術不足を罰しない。
 - ⑥ゲームに対する良いセンスが必要。
 - ⑦基準を誤って違反（単純なミス）した選手を積極的に探すことが目的ではない。

5. コミッショナーの心構え

- (1) 目的

マンツーマンコミッショナーの設置の主な目的は試合における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し、円滑に試合運営を行い、より子供達がバスケットボールを楽しめる環境を構築すること。
- (2) 任務

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンを監督・管理する。マンツーマン基準規則違反の判断はコミッショナーが行い、コミッショナーのいない大会でも、審判員の判断だけで処置をくだすことはない。

6. 基準規則を軸とした内容講習

- (1) 試合におけるマンツーマン／ゾーンディフェンスの判定は、大会主催者が任命したマンツーマンコミッショナーが行う。
- (2) マッチアップ

全てのディフェンス側プレイヤーは、マンツーマンで、オフェンス側プレイ

ヤーの誰とマッチアップしているか明確でなければならない。このマッチアップの基準はマッチアップエリア（3ポイントラインを目安とする）内では常に適用される。ディフェンス側プレイヤーのアイコンタクト、言葉のサインまたは手のサイン（指さしすること）により、明確に誰とマッチアップしているかが、コミッショナーにわかること。

(3) プレスディフェンス

チームがプレスディフェンスを採用した時（フルコート、3/4コート及びハーフコート）でもマッチアップの基準に合致すること。（オールコート、ハーフコート等ディフェンスをし始める位置を定めない。）

①ボールを持っている選手をトラップすることは許されるが、ローテーション後のピックアップを確実にいき、コミッショナーにマッチアップが明確にわかるように行うこと。

②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ense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enseにマッチアップしなければならない。

(4) オンボールディフェンス

ディフェンス側プレイヤーのポジションは、ボールとリングの間に位置し、距離は最大1.5メートル、つまりシュートチェックと1対1のドライブを止められる距離であること。オフense側プレイヤーがボールをレシーブした時、ディフェンス側プレイヤーがボールマンにつく意図が明確にわかる、上記した位置と距離にポジションチェンジをすること。

(5) オフボールディフェンス

ディフェンス側プレイヤーは常にマッチアップするオフense側プレイヤーが見えるか、感じられるように移動しなくてはならない。ボールの逆サイド側（ヘルプサイド）のディフェンス側プレイヤーは、自分のマークマン（オフense側プレイヤー）及びボールも見えるポジションを取ること（ボールとマークマンを見る）。ボールがドリブルまたはパスで動いた場合、全てのディフェンス側プレイヤーはボールと共に動かなくてはならない。ただし、フェイスガードで守る場合はその限りではない。

オフボールで、スクリーンが無い状況でのスイッチは禁止する。

全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くてはならない。ただし、ヘルプまたはトラップに行く場合を除く。

全てのポジションで、ボールを持っていないオフense側プレイヤーをトラップすることは違反である。

ミドルライン（リングとリングを結ぶ線）を視覚的にわかりやすくするため

にラインを引くことは可能とするが、競技時に支障のない色のラインとすること。

(6) ヘルプローテーション

ボールを持っていない選手にマッチアップするディフェンス側プレイヤーは、リングを守るために、オンボールディフェンス側プレイヤーをヘルプできる。オンボールディフェンス側プレイヤーがペネトレーションを止められず、抜かれた場合、リングへ向かうドリブルペネトレーションに対しては、ヘルプディフェンスが許される。オフボールのオフense側プレイヤーが、リングへカットすることをヘルプすることも許される。

ヘルプディフェンス後に、オンボールのプレイヤーに対してトラップになっても構わない。

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）が許される。ただし、ヘルプディフェンス後、全てのディフェンス側プレイヤーは、直ちにオフense側プレイヤーとマッチアップ（前記した方法で明確に）しなければならない。

(7) 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。

ディフェンス側プレイヤーがスイッチした場合、プレー中に、ディフェンス側プレイヤーが直ちに新しいオフense側プレイヤーとマッチアップ（前記した方法で）したことが、コミッショナーに認識できるように明確にすること。

(8) トラップ

①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。

②ボールを保持している選手をトラップすることは許される。ただし、トラップ後（終息）は直ちにマッチアップを明確にしなければならない。また、マッチアップが明確であればローテーションが許される。

③ボールを持っている選手にトラップが仕掛けられる場面は次のとおり。

I. 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

II. パスが空中にある間に移動できる距離で、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

III. 移動が容易に行える距離にある時（自分のマークマンとボールマンの距離の目安：2~3m）

(9) マッチアップのオフenseが動かないケース

ワンパスアウェイ（2線）やツーパスアウェイ（3線）のディフェンスが、ゾーン

ディフェンスのように見える時もあるが、ディフェンス側に問題はなく、むしろオフェンス側に問題があることもある。アイソレーションオフェンス時等は、基準規則に則り、絞ってディフェンスしても良い。むしろ、ミニバスケットボールの精神に反しているケースが多くある。

→罰則規定はないもののオフェンスの技術向上の面から考えても、何らかの方策を考えていく必要があると結論づけた。「マンツーマンディフェンスの推進」から「マンツーマンの推進」と改め、今年度以降活動していくこととなっている。

(10) マッチアップを見ないケース

ワンパスアウェイとツーパスアウェイの時、ボール中心は構わないが、ボールオンリーとなつてはいけない。

(11) スローイン時のボールマンディフェンスの視野

オフェンスに背を向けたりして、マークマンを見ないプレイヤーはイリーガルである。

(12) オールコートでのディフェンスの対応

①ヘルプサイドのディフェンスは、距離に於ける規定はないが、ミドルラインとの位置関係は、基準規則通り。

②ワンパスアウェイ・ツーパスアウェイにおけるディフェンスのボールONLYはゾーンディフェンスであることの確認。

(13) コミッショナーの運営

①コミッショナーは違反行為が生じた際に「黄色（注意）」の旗を振り、そのチームのベンチを指し、コーチ・選手の対応を確認する。

②改善しない場合は、「赤色（警告）」の旗を上げ、審判に合図する。（審判が「赤色（警告）」の旗に気付かない場合は、ゲームクロックが止まった際にブザーを鳴らすことも可とする。）その直後ゲームクロックが止まった際に審判は両チームをT0 席の招き、両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。（タイムアウトではないので、選手はコート上にて待機させる。）コーチから選手に説明する時間が必要な場合、T0 席前にコート上の5 人の選手を集め、速やかに説明を行う。1 回目は、審判により、コーチに警告が与えられる。同じチームの2 回目以降の違反行為に対しては、1 回目と同様な流れの後に審判により、コーチにテクニカル・ファウルが与えられる）違反行為の数はコミッショナーが管理する。

③黄色旗でプレイヤーもコーチも気付かずに、局面が変わった時は、次の同じ場面で、黄色をすぐ振り出し、赤のタイミングを計る。黄色旗を振った後、赤旗までの間、該当ベンチを指し示す。そして改善されなければ、赤旗となる。

④各ピリオド（延長時限を含む）の終了間際に違反行為が生じ、コミッショナーの旗（赤色）が上がり、そのままゲームクロックが止まらずに各ピリ

オドが終了した場合、その警告および罰則はすべて有効とする。

- ⑥悪質な違反行為については、「黄色（注意）」の旗を振らずに、「赤色（警告）」の旗を上げることも可とする。

ア) 明らかなるゾーンプレスが展開された瞬間。

イ) 時間終了間際など大きく局面が変わりうる場合。

- ⑦退場により5人以下でのプレーを余儀なくされた場合

マンツーマンの精神は、引き継がれるものの、罰則はない。

- ⑦判定に際しての留意点

技術不足・体力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、ハーフタイムも必要に応じてコーチ・審判員とコミュニケーションを図り円滑に試合を進めるよう努める。

- ⑧チェック表の活用について。

ア) 黄色旗で終わった場合は、チェック表への記入は必要ない。

イ) 赤旗の場合は、違反内容に記入。特記事項がなければ、競技会主催者に提出しなくても良い。また、チェック項目を記入するあまり、判定がおろそかにならない様に注意する。

ウ) 特記事項があった場合（ミニ）は、競技会主催者に連絡する。赤旗が特記事項に該当するかどうかは、慎重に判断する。その後主催者は対応をする。

エ) チェック表はあくまで補助簿として用い、判定が優先。

- ⑨コミッショナーの旗について

30秒の旗と重なった場合は違う色でも構わない。

(14) 大会主催者の任務

- ①競技会主催者は、大会要項に「マンツーマンの基準規則」に則ることを記載する。

- ②試合が見渡せる場所にコミッショナー席を置く。事前に両チームのコーチには着席場所を伝えておくこと。

- ③コミッショナーの人数については1名または2名とする。コミッショナー席は、TO側と逆サイド側と一長一短がある。TO席側のときは、TOの頭上で振るなど大きくわかりやすくすると良い。TO席と逆側の場合は、タイムアウト時（タイムアウトの時間は保障してあげる）など有効に活用しベンチと連携をとると良い。

- ④コミッショナーとベンチとのコミュニケーションは、上手に取れてきている現状が多くなってきたものの、態度の良くないベンチに対しては、審判とも対応

しながら、毅然たる姿勢で臨む方向で。

- ⑤ベンチとのコミュニケーションについては、努めはするが判定がおろそかになつたり、ゲームの流れ・進行を、大きく妨げたりしないよう工夫する。
- ⑥コミッショナーの人数は、一長一短を考えながら対応。2人で行う場合は、どちらか1人が黄色旗と赤旗を持ち、立ったほうが望ましい。
- ⑦審判はマンツーマンの判定はしませんので、上手にコミュニケーションをとると良い。時計が止まっている時に、審判が赤旗に気がつかない場合は、TOと速やかに連携しブザー等で審判に知らせる。

7. U12とU15の基準規則における異なる点

(1) 基準規則違反の罰則【基準規則】

- ①(注1)各ピリオド(延長時限を含む)の終了間際に違反行為が生じ、コミッショナーの旗(赤色)が上がり、そのままゲームクロックが止まらずに各ピリオドが終了した場合、その警告および罰則はすべて有効とする。ただし、トーナメント戦の第4ピリオドまたは各延長時限の終了時において、テクニカル・ファウルの罰則によるフリースローを行っても勝敗に影響がない場合は、テクニカル・ファウルを適用しない。なお、**ただし以降は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。**

<勝敗に影響がない場合>

- ・第4ピリオドまたは各延長時限の終了時において、得点の多いチームにフリースローが与えられる場合
- ・第4ピリオドまたは各延長時限の終了時において、得点の少ないチームにフリースローが与えられるが、得点差が2点以上離れている場合
- ②(注2)ゲーム終了間際(第4ピリオド・延長時限)残り2分を切ったからの違反行為(赤色の旗=警告)については、1回目の警告でもテクニカル・ファウルの対象とする。**ただし、ミニバスケットボールにおいては適用しない。また、各運営団体の定める取り決めに従い、研修を重ねること。**

*赤旗の前の黄色旗は、この場合でもあげる。

*U12(日本ミニバスケットボール連盟)の取り決めには、特記事項が提出され受理された場合は、そのコーチにおいては定められた研修を受けるまでは、いくつかの制限を受ける。

(2) 審判員の任務【設置および競技会(試合)における運用について】

①2回目の赤い旗が上げられた場合

赤い旗が上がり、それが同じチームの2回目以降の違反行為の場合は、最初にゲームクロックが止まった際、主審はTO席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対しテクニカル・フ

ァウルを宣する。

※相手チームに1個（ミニバスケットボールにおいては2個）のフリースローとスローインを与える。

②他の罰則によるフリースローがある場合

＝他の行為による罰則と基準規則違反による罰則（テクニカル・ファウル）が重なった場合＝

→他の罰則によりフリースローが与えられるときは、コミッショナーによる説明を行った後、他の罰則の処置を行い、最後に、基準規則違反によるテクニカル・ファウルの罰則を適用する。

《注意》

基準規則違反によるテクニカル・ファウルの罰則が適用される前に、新たに別のテクニカル・ファウルが宣せられた場合など、罰則の重さが等しい場合は競技規則第42条『特別な処置をする場合』に従い、処置をする。

但し、ミニバスケットボールでの適用については、「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」により、全て罰則を平等に適用することが望ましいとの考えから、競技規則第42条を適用せずに、起きた順序に従ってすべてのフリースローを行う。

→それぞれの罰則に含まれているスローインは取り消され、最後の処置（基準規則違反のテクニカル・ファウル）の罰則に含まれるスローインでゲームを再開する。

③試合の勝利を意識しての意図的なイリーガルディフェンス

→1回目の警告でテクニカル・ファウルとなる。

※本項は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

④基準規則違反によるテクニカル・ファウル

→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。（スコアシートにはコーチの欄に「C」と記録する。但し、ミニバスケットボールでは「T」と記録する）

⑤コーチ自身にテクニカル・ファウルが2回記録された場合

→コーチは失格・退場になる。（競技規則第36条）

*ミニバスケットにおいては、退場とならない。

8. 事例研修

【確認】

- (1) ディフェンスがドリブルが始まったのでトラップに行った。そこでトラップしたがパスをきられてしまった。パスを切られた先がローテーションが完成していたので、ディフェンスがあいている人を探すのに一瞬戸惑ったが、その後マークしに走った。
- (2) ドリブルが始まりトラップに行き、エクスチェンジで守った。(ランアンドジャンプをした。)
- (3) 同じプレイヤーが先ほど警告をもらったにもかかわらず、同じ現象を起こしているので、赤旗を挙げた。
- (4) 相手のチームのディフェンスに対し「ゾーンをやっている。コミッショナーはどこを見ているんだ。」とベンチが、声をあげた。審判が即座に「テクニカルファウル」を宣した。

【望ましい判定も含む】

- (5) アイソレーションで攻めているオフENSEを守っている時、トラップに行くかどうかの見極めようとし、ミドルラインをヘルプサイドのディフェンスが踏み越した。
- (6) ヘルプに行ったが明らかな判断ミスでボールマンディフェンスが守りきった。その後パスがあった。
- (7) 座って旗を持ちコミッショナーは観戦し、事象が起こったらすぐに立ち、旗を降り始めた。
- (8) コミッショナーを行っている時に質問されたが、事象を見ている最中だったので、その場では対応せずに、次の長く時計が止まったハーフタイム時に質問を答えに行った。