

平成 30 (2018) 年 5 月 8 日

「山梨県ミニバスケットボール連盟 指導者講習会資料抜粋」

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. 第 49 回全国ミニバスケットボール大会のまとめ

(1) 赤旗 (警告) 93 回 (1 試合平均=0.64 チーム平均=0.97 回/3 試合)

①赤旗 (警告) なし/3 試合=北海道・岩手・福島・長野・宮崎・沖縄【6 道県】

②赤旗 (警告) 1 回/3 試合=青森・茨城・栃木・神奈川・山梨・富山・福井
京都・島根・岡山・徳島・香川・高知【14 府県】

⇒0～1 回の都道府県が 20 もあり、ほぼ推進が浸透しているといえる。
特に黄色旗の推進の場面が多くあり、日増しに理解も深まっていった。

③テクニカルファウル 15 回

⇒赤旗が 4 回以上の都道府県が 6 つあることや、ブロックによって赤旗の偏りがあることなどを踏まえると、講習会後における伝達の工夫が必要という課題点も残った。

(2) リスペクトキャンペーン

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

- 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。

(2) 育成世代において大切にすること

- 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ーヤーを作ること。
- ③創造力を持ったプレーヤーを作ること。
- ④判断能力・認知能力の個の成長。

3. マンツーマン推進の根幹

(1) 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) マンツーマンディレクター・マンツーマンコミッショナー制を導入し、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) 「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。

4. マンツーマンコミッショナーの心構え

(1) 目的の把握

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だけではなく、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にある。

(2) 任務の遂行

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う。

(3) コミッショナーの役割

- ①マンツーマン導入の必要性の理解し広める。
- ②マンツーマンでディフェンス（相手チームの決まった選手を守る戦術）とゾーンディフェンス（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する戦術）の違いを理解した上で、正しいマンツーマン推進が行われるように努める。
- 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。）をする。
- ④ゾーンディフェンスでないところのチームの戦術には、関与しない。
- ⑤明らかな技術不足における選手を罰しない。
- ⑥基準規則に則した上で、「FEEL THE GAME」も心掛ける。

5. 2018年度コミッショナーの試合中のポイント

(1) 具体的ポイント

- ①伝達の円滑性を保つ
 - あ) アクション
 - い) わかりやすく簡潔な説明
 - う) 推進につながるコミュニケーション
- ②根拠の裏付けを持つ
 - あ) 振る勇気・振らない勇気
- ③タイムリーな判定を心掛ける
 - あ) 最初の事象を見逃さない
 - い) 黄色旗⇒赤旗のタイミング
- ④基準規則の熟知を徹底する

あ) ヘルプか否か・トラップか否か

い) プレーヤー・ベンチの意思

う) 毅然たる態度と平等性

⑤審判との連携を密にする

6. 基準規則を軸とした統一した判定

(1) マッチアップ・・・誰とマッチアップしているか明確でなければならない。またそれがコミッショナーにわかること。

(2) プレスディフェンス・・・ローテーション後のピックアップを確実に行う。

(3) オンボールディフェンス・・・マッチアップエリアにおいての距離は最大
1. 5 m。

(4) オフボールディフェンス・・・制限区域以外のオフボールのポジションでトラップをすることは違反である。

(5) ヘルプローション・・・オンボールが抜かれた場合と、オフボールのオフエンス側プレーヤーがゴールヘカットし抜かれた場合は、ヘルプできる。

(6) スイッチ・・・オフボールのポジションチェンジに対するスイッチは違反である。

(7) トラップ・・・ボールをスティールできる距離に於ける数的優位な守り方。

*トラップが仕掛けられる3つの場面

I. ドリブルが行われている時、または終わった時。

II. パスが空中にある間に、移動し、トラップが成立する時。

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

7. ポイントとなる事象

(1) トラップと2人で守ること(ダブルチーム)の違い

(2) 現象が改善されなければ、黄旗は赤旗に移行する。

(3) 黄色旗をあげずに最初から赤旗のケース

①悪質なもの(明らかなゾーンプレスなど)

*時間的な判断(試合終了間際等)で赤旗が必要な緊迫した場面では、黄色旗の時間を短くして赤旗になったり、最初から赤旗になるケースもある。

(4) アイソレーションに対して基準規則に則りディフェンスが対応している時の考え方

(5) 県大会・ブロック大会・全国大会における技術不足のケース

(6) コミッショナーに関するクレームは審判と連携しテクニカルファウルの処置で。更なるものは本部対応。

(7) マッチアップを見ないケース（首振りも含め）はイリーガルである。その時シートやカットヘルプの状況がおきているかどうか見極めることが大切。

(8) 黄色旗・赤旗のあげる基準に、同じ現象か違う現象か、同じ選手か違う選手かということは含まれない。

8. 基準規則の変更（2018年4月1日～）

(1) オフボールディフェンス

全てのポジションで、ボールを持っていないオフense側プレーヤーをトラップすることは違反である。ただし、制限区域内において、予測に基づいてボールを持っていないオフense側プレーヤーをトラップすることは許される。

またスローイン時（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、1.5メートル以内のマッチアップ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。

(2) 基準規則違反の罰則

①マンツーマン基準規則違反で「赤旗（警告）」の旗が上げられた時は、コミッショナーが、違反对象となった攻防のボールのコントロールが変わった時およびボールがデッドになった時にゲームクロックを止めて、違反行為に対する処置を行う。

審判およびオフィシャルを行う児童・生徒が判断するものではなく、コミッショナーが判断して行う処置である。

②マンツーマンコミッショナーの任務

(4) 「赤色（警告）」の旗が掲げられた場合、コミッショナーはボールの保持が変わった時およびボールがデッドになった時に速やかにホイッスル・ブザー等で審判に知らせる。オフィシャルはホイッスル・ブザー等と同時にゲームクロックを止める。ゲームを止めた後は、赤旗に関する処置を行う。

■ボールのチームコントロールが変わる時（ボールの保持が変わる時）

- ・ オフense側自身のミスやディフェンス側がスティールすることにより、ディフェンス側がボールをコントロールした時
- ・ ディフェンスリバウンドをコントロールした時
- ・ フィールドゴール成功時
- ・ ファウル・バイオレーションが起こった時

■ボールは次のときにデッドになる（競技規則第10条ボールのステータス（状態）、10-3）

- ・ フィールドゴールあるいはフリースローが成功した時
- ・ ボールがライブで審判が笛を鳴らした時

- ・ フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - あとにフリースローが続く時
 - 別の罰則（フリースローやボールのポゼッション）がある時
- ・ ピリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った時
- ・ チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴った時
 - 【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴った時は除く。
- ・ ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れた時：
 - 審判が笛を鳴らした後
 - ピリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った後
 - ショットクロックのブザーが鳴った後

(具体的な対応)

- ・ 防御側がボールを獲得した時は、ゲームを止める。
- ・ 攻撃側が得点を取った時は、得点を認め、ゲームを止める。
- ・ 攻撃側がオフENSリバウンドを取った時は、まだボール保持があり得点を取る機会が継続しているためゲームは止めない。
- ・ 審判が笛を鳴らした時は、ゲームを止める。
- ・ プレーが止まるまでに起きたことは全て記録する。

9. その他技術全般について