

「U12 関東ブロックエンデバー 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ディフェンス意識が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

- （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、その世代でやるべき課題をこなしながら勝利を目指す。

3. 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。）をする。
- 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。

4. 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。

5. 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し、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ェンス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にも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1.5m、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。オフェンス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ェンス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（オフェンス側プレイヤー）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ェンス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、競技的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。オフボールのオフェンス側プレイヤーが、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、直ちにオフェンス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ェンス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ェンスが動かないケース

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があるが、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ンアウェイの時、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ense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、ゲームクロックがと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TO席に招き、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、TO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、黄色をすぐに振り出し、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。
 - ⑤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) 明らかなるゾーンディフェン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。
 - ⑥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判定についての留意点
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、T O側と逆サイド側と一長一短がある。T O席側のときは、T Oの頭上で振るなど大きくわかりやすくすると良い。T O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、毅然とした姿勢で臨む方向で。
- 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ったり、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、T Oと速やかに連携しブザー等で審判に知らせる。

6. 第48回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) 全国大会に於ける警告（注意）における分析

- ①試合に於ける黄色旗（注意）の状況：120試合中 【491回】
- ②試合に於ける赤旗（警告）の状況：120試合中 【31回】
- ③試合に於けるテクニカルファウルの状況：120試合中 【7回】

*ミニバスケットボール連盟に於ける講習会及び、各都道府県の積極的な活動の成果の表れといえる。都道府県によっては活動を展開していく中で、取り組みにタイムラグがあったなど課題も若干残る。また、特記事項にあたるものがなかったことは、各都道府県の活動に感謝したい。

(2) アンケートのまとめ

概ね、マンツーマン推進に於けるU12の取り組みに関して建設的な意見がほとんどを占めた。コミッショナーの皆さんの意識も高く、運営面でも大きな問題は皆無に等しかった。各都道府県の今までの活動に敬意を表したい。

その中で、代表的な意見と課題については、以下の通り。

- ・3日間にわたりそれぞれの目当て（「振る勇気・振らない勇気」「初発の対応」「視野の取り方とパフォーマンス」）があり、とても良い研修がつめた。
- ・ブロック間であった対応に対するギャップが講習会で埋まり良かった。
- ・プレイヤーズファーストの理念が、より浸透された4日間となった。
- ・試合後のミーティングが大変ためになりました。地区に戻り得たものを還元していきたい。
- ・トラップに関する3つの補足が生きていて、円滑に試合が進んでいました。
- ・審判部との連携が課題と感じました。
- ・アイソレーションに関する指導も2年目に入り減っては来ましたが、まだ現状として若干残っています。

- ・全国ミニバスケットボール大会のコミッショナーに於ける講習修了書がJBAから頂けると何かと今後の活動のプラスになります。
⇒ JBAマンツーマン推進プロジェクトで、発行される確約をいただきました。
- ・ルール化について、更なる検討をお願い致します。
- ・コミッショナー業務に付随してミニバスケットボールの理念「友情・ほほえみ・フェアプレイ」の精神に則ったベンチに対する事後の指導はとても良かった。

椎名追記

◆チェック表と報告用紙について

- ・チェック表は、担当コミッショナーがゲームの中で取り上げた事例についてメモ代わりとして使用するもの。特に提出する義務はない。
- ・報告用紙は、ゲーム終了後にコミッショナーとコミッショナー主任にて担当ゲームの「振り返り」を行い、コミッショナー主任が記入する。
「3. 警告頻度」には、取り上げた黄旗と赤旗の回数とそれぞれ該当するチェック項目の番号を記入する。全てを記入後に会場責任者に提出する。