

MCコミッショナー研修会 資料

コミッショナーの目的の振り返り

マンツーマン推進の趣旨

- ・ 発育・発達段階に応じた適切な育成
- ・ マンツーマンに対する理解を促進、楽しめる環境を構築
- ・ 日本全体の競技力の向上

期待する効果

- ・ 1対1でバスケットボールを楽しむ/個人スキルアップ/状況判断力、理解力を高める/想像力を高める

※ 世界の強豪国では16歳以下のゾーンディフェンスを禁止しており、国際バスケットボール連盟(FIBA)もミニバスでは禁止している世界の強豪国では16歳以下のゾーンディフェンスを禁止しており、国際バスケットボール連盟(FIBA)もミニバスでは禁止している

JBA HPより参照：http://www.japanbasketball.jp/players_development

マンツーマンとゾーンの 定義の振り返り

JBA HPより参照：

http://www.japanbasketball.jp/players_development

【マンツーマンディフェンス】

- ① マッチアップが 5 人共に見られること。
- 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事。
- 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・ビジョンを取ること。ヘルプ、トラップ、ローテーションが発生することは可能とする。
- 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、意図的でなければ個人のミス、技術不足、判断であると見なして、瞬間の現象を捉えるだけではゾーンディフェンスであるとは見なさない。
- ⑥ マッチアップの状況からトラップが生じた場合、ゾーンディフェンスをしているとは見なさない。但し、これを意図的、組織的に連続して行う場合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）

【ゾーンディフェンス】

- 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)

旗の上げ方の振り返り

【黄色旗の流れ】

1.まずは事象を観察して我慢をする

(序盤は旗を急いで振らずに傾向を観察するよう努めます)

2.その事象が組織的、意図的、継続的であるかどうかを確認して、黄色旗をあげる。

3.チームとして複数回の黄色旗が上がる状況があれば、2回目以降の旗は赤旗をあげることを検討します。

※違反を取り締まる意識ではなく、修正してほしい箇所が見つかった場合のコミュニケーションを取る手段として旗を振る意識を持つ良いです。

【赤旗の流れ】

1.事象が起きた際、赤旗を挙げる。

・マンツーマンではないディフェンス→黄色を上げて赤旗に移行
・ゾーンディフェンス→黄色旗を上げず、すぐに赤旗を上げる

2.赤旗は下ろさずにあげたままにしておく。

3.プレイが止まる、または攻守が切り替わるタイミングで笛を鳴らしゲームを止める。

※攻守が切り替わるタイミングでプレイを止める場合は、ゲームタイマーとショットクロックを確認し、笛を鳴らした時間を覚えておくこと

※ファウルの場合は審判がレポートを終えてから笛を鳴らす

※笛を鳴らすタイミング：プレイが止まるタイミング、または、攻守が切り替わるタイミング

・プレイが止まるタイミング⇒アウトオブバウンズ、ファウル、バイオレーション

・攻守が切り替わるタイミング⇒シュートが入る、リバウンドが相手ボールになる、ディフェンスがボールをカットするなど

4.審判に声をかけて処置をすることを伝える

5.両チームの監督をTOの前に呼び説明を行った後、違反のあったチームに対して説明を行う

※チーム指導者から選手に対する説明もコート中央にて行い説明内容が相手チームに伝わるようにすること

【赤旗の処置】

- 一回目の処置：警告後、ボールの保持をオフェンスに戻して再開
- 二回目以降の処置：警告＋マンツーマンペナルティを宣告後、フリースロー 1 本が与えられ、ボールの保持をオフェンスに戻して再開

※フリースローが与えられる場面では、リバウンダーなしでフリースローを行い、そのあとマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本を与える。

※U12の場合マンツーマンペナルティ 3 回目（赤旗の処置 4 回目）でコーチに退場処分が下される

【ショットクロックとリスタート位置】

ショットクロックリセットの判断

アウトオブバウンズなどで攻守が切り替わらない場合

- ・ショットクロック：ショットクロックは止まった時間からスタート

それ以外

- ・ショットクロック：ショットクロックは24秒リセット

リスタート位置の判断

アウトオブバウンズ、ディフェンスのファウル、ディフェンスのキックボール

- ・リスタート位置：ボールデッドした場所からリスタート

それ以外の場面

- ・リスタート位置：オポジット（TOと反対側のサイドライン）よりリスタート

【その他補足】

- ・ジャンプボールシチュエーションでゲームが止まった際は、**アローは変更しない**
- ・赤旗をあげているが、何らかの理由で試合を止められず攻守が切り替わり警告チームの得点が入った場合、得点はキャンセルされ、攻守が切り替わった時点にタイマーを戻し再開する
- ・赤旗のタイミングとタイムアウトが重なった場合、チームへの説明後にタイムアウト、タイムアウトの後にペナルティのフリースローとスローインで再開
- ・赤旗のタイミングでクォーターが終了した場合、チームへの説明後（二回目の場合はフリースロー後）インターバル開始、試合再開時はオフェンス側のボールでスタートしアローは変えない。
- ・赤旗のタイミングで試合が終了した場合、1度目の赤旗は速やかに試合を終了し、必要に応じて試合後チームへ説明。
2度目の赤旗はフリースローが試合に影響する場合は処置を行い、その結果試合終了、または延長に入る。延長時にはオフェンス側のボールで再開しアローは変えない。
- ・スローイン時のイリーガルなディフェンスの場合、ボールが入る前であれば笛を鳴らしてプレーを止めて警告して良い。（黄色の場合は声かけをして再開、赤旗の場合は処置のあと再開）

事象の共有と確認

※佐賀県コミッショナー委員長の高瀬さんより提供頂いた資料を
参照

<課題への対応策案>

①長身者が制限区域内にとどまり続ける事象

<ポイント>

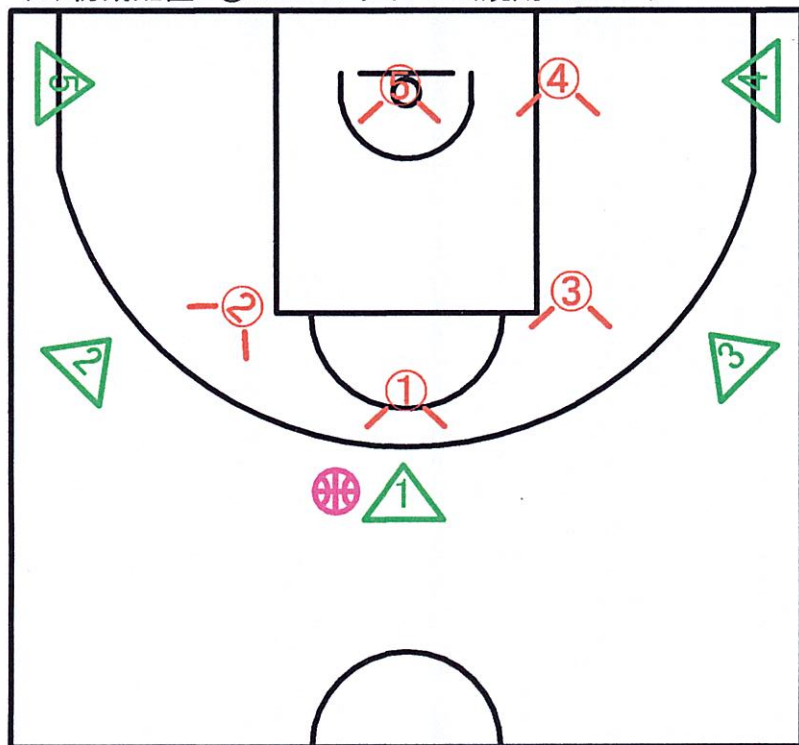
- ・オフENSEの開始時にマッチアップが成されているか
- ・ミドルライン(ボールサイド・ヘルプサイド)を規則内で守っているか

<考え方・方針>

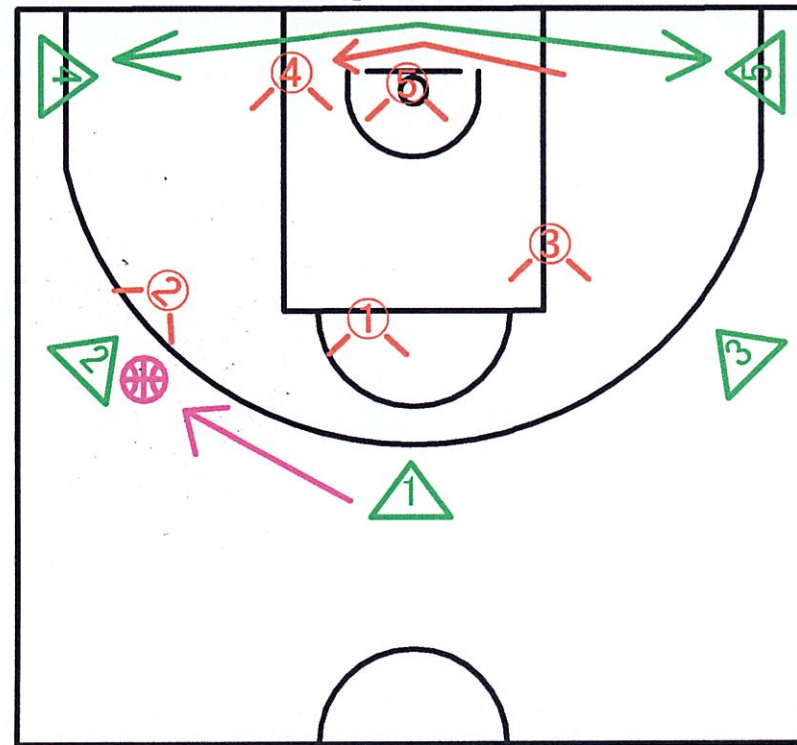
あくまでMCが見てマッチアップしているか否か、で判断する

→アイコンタクトや言葉、指差し、OFと共に移動しているか 等

(1) 初期配置 ⑤はミドルライン上(規則上はOK)



(2) OF4-5がスイング、④は位置変更するが⑤はそのまま(規則上はOK)



⑥フルコートでのスローイン時にスローインするプレイヤーへのマッチアップについて

→ スローインするプレイヤーにマッチアップできる場合、原則として適切なマッチアップを行うこと。

(7-1-2)

→ 意図的に異なるポジションを取っており、かつトラップやインターセプトを計画しているとみなされる場合は旗の対応を行う。

→ マッチアップしていることがMCにわかるようにすること。(1-2-1)

対応策案⑥について「フルコートでのスローイン時にスローインするプレイヤーへのマッチアップ」

- 1) スローインするプレイヤーへマッチアップを行っていたが、パスを受ける選手が近くきたのでダブルチームのようになってしまう。また、スローインするプレイヤーの目線やボールの動きによって、ポジショニングを変えたらダブルチームのようになってしまう。ということについてどのように捉えればよいでしょうか、スローイン時のマッチアップの距離が少し遠いときに起こりがちなシチュエーションです。
- 2) ⑥について原則マッチアップは分かるが、カウント後のスローインで間に合えばスローアーに入るが、遅れた場合にトラップ目的ではなくヘルプ目的くらいの感じでフリースローラインくらいまでしか出ない、何もなければゲームへの影響はないがヘルプの観点から見るとスペースを守ってしまっている。しかし、バスケット的に考えると明らかに間に合わないケースで必死にボールマンに行くことの意味はあるか？という疑問もある。

→ 意図的、組織的であると判断すれば警告を与えます。マッチアップを促すようにしますが、1.5m以内に必ず行ける場合ばかりではないので、裏パスを狙うなどの意図がなければそのままプレーさせます。

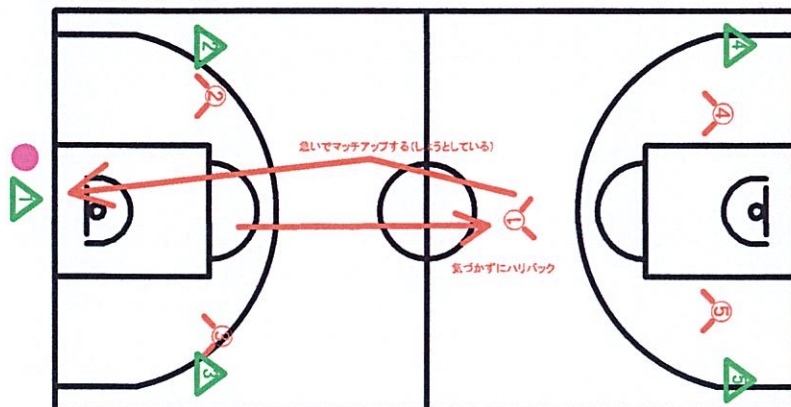
<ポイント>

- ・オールコートDの際、スローアーに1.5m以内でマッチアップしているか
- ・スローアーのDが気づき遅れ・出遅れているのか、故意にスローアーを放置しているのか
- ・スローアーのDが気づいてボールにマッチアップしようとしているかどうか
- ・スローアーのDが他のOFに対してトラップorパスをスティールしようとしているかどうか

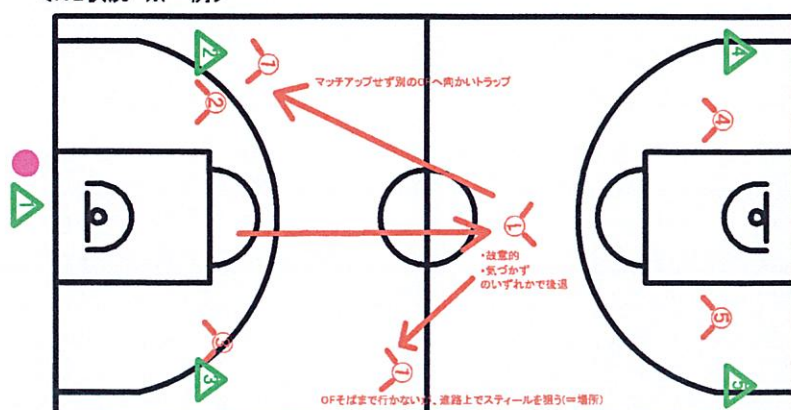
<考え方・方針>

上記を確認し、仮にスローアーに対して距離があったとしてもすぐ黄旗、とはしない
プレイに支障がない・スローアーのDがスティールを狙っていないのであれば、そのまま続行させる

<OK状況 ※一例>



<NG状況 ※一例>



⑦アイソレーションオフェンスの際のディフェンスの捉え方

- オフェンスが動かないのでディフェンスも動かず、ゾーンに見えるがマッチアップをしている状態
- オフェンス側が引き起こしている事象であるとする。（判定基準Ⅶ）

<ポイント>

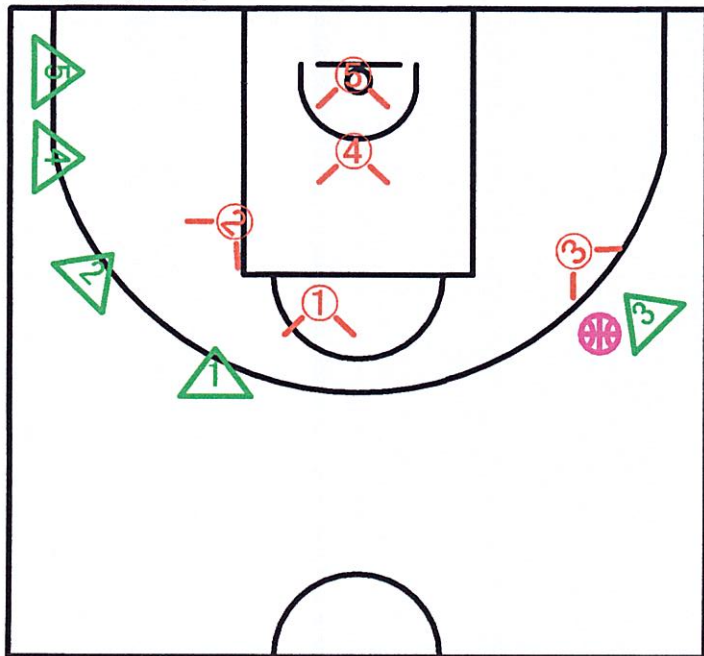
- ・OF側が明確に1:4の形でアイソを志向しているのか
- ・Dがミドルラインを超えていないか
- ・Dが「少しでも」自マークをとらえているか

<考え方・方針>

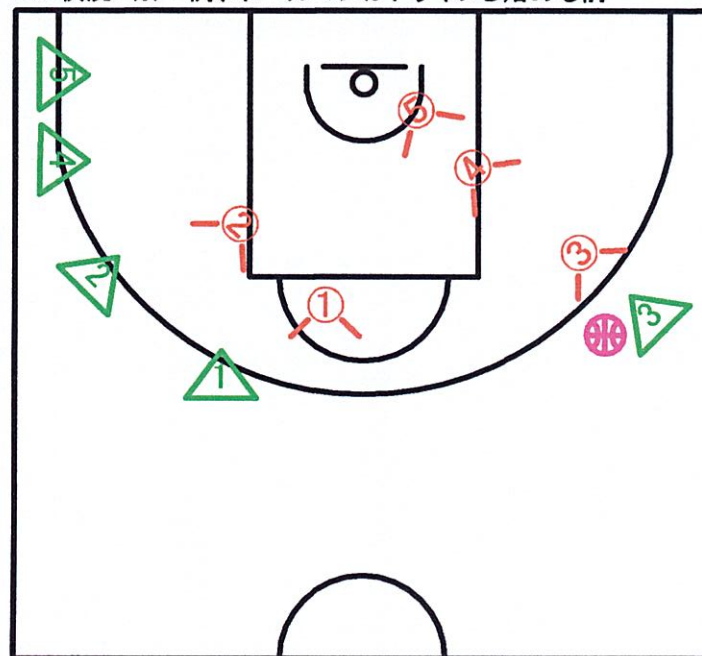
上記を確認し、基本的には旗上げをせずに様子を見る

ただし、いくらアイソでもミドルラインを超えて待ち受けることは許容しない

OK状況 ※一例



NG状況 ※一例、ボールマンがドライブし始める前



⑫フルコートでの最も遠いプレイヤーのマッチアップ位置

かなり裏バスを狙う位置に来ており、トラップから出てくるバスを狙うインターセプターになる

→ 本来オフボールオフenseプレイヤーへのマッチアップとは

「ボールマンになった時に戻ることができる、得点を防ぐことができる位置どりをする」と

(2線のポジショニングでの説明、基準規則では定義はされていない)

→ U12の場合「投げられない=ボールが行かない」ので「マークマンをマッチアップしているふりをして」「トラップや裏バスを狙う」プレーを指示する指導者がいる

→ 距離を規定することは、常に変化を以上、数値を示すことは妥当ではないので行っていなかった。2線がどこまでヘルプに寄って良いのか、と同じ議論と考える。

→ オフェンスが空いているノーマークを攻めることで解決するべきであるが、それができないレベルの攻防において指導者がそのプレーを阻むことに問題がある。(3-3-6、まえがき、5-2-7)

→ 「ボールマンになった時に戻ることができる、得点を防ぐことができる位置どりをする」とに違反している、という判断

トラップを仕掛け続けることが U12 攻防であるべき姿かどうかは、指導者の考え方に関わる。指導者が倫理観を持ってコーチングすることが大切で、あまりにコントロールするルール作りで縛ることはマンツーマン推進の方向性に逆行する。

「子どもたちがバスケットボールを楽しめる環境作り」を再考し、「バスケットボール本来の在り方に近づけること」を目指したい

⑬マッチアップが不明確な状態から、トラップに行くケースがある

④トラップ専門とされている選手がいる

→ マッチアップさせないといけないのでマッチアップを促す。改善なければ旗の対応あり。

U15でも同様の課題。(2-2-2、7-2-1)

→ 5-2-7でトラップを行わない=努力目標としての提示。(判定基準V-①)

→ 最初だけマッチアップして、その後マッチアップしないのは違反(5-3-1)

⑤完全にビジョンをなくす選手がいる

→ 技術不足の場合はやむなし(初心者が多い場合など)(3-3-6)

→ しかし上位に繋がるトーナメントでは相手が不利益を生じるので、促し及び旗の対応で改善を図る。

→ 都道府県上位、ブロック、全国では基本的に技術不足は考慮しにくい。

※以下はルールとして、ではなく指導者としての考え方として伝達する

対応案⑫について

1) ⑫の対応がかなり多く見られるが、旗があがらない場合がある。ボールから一番遠いオフェンスに対するディフェンスがかなり離れている場合は旗を上げ注意と警告すべきか？

→ ボールマンになっても戻ることができない位置にいる時はあるべき姿に改善を促すようにしてほしい。

2) 「(自分のマークマンが) ボールマンになった時に戻ることができる、得点を防ぐことができる位置どりをする」とに違反している、という判断。ここについて「違反」とする基準規則上の根拠が明確ではないように思いますが、結局はどう対応していくのかについて対応案⑫でのJBAとしての考えを私が汲み取りきれませんでした。

A: こちらの文言を今後基準規則へ追加していくのか

B: 基準規則には追加せず、倫理的な話として指導者へ伝達していく形なのか

C: その他 についてを伺いできればと考えます。

→ Bの基準規則には追加せずに指導者に改善を求めたい、というのが現状です。

基準規則に記載するには難しくケースによるからです。

原因はボールを投げられないことにありますが、U12世代で技術的にバスの距離を伸ばす、ということが求められます。

<ポイント>

・1人につき1人のマッチアップが見られるか

・Dの位置、ビジョン、向き、OFに伴って移動等が見られるか

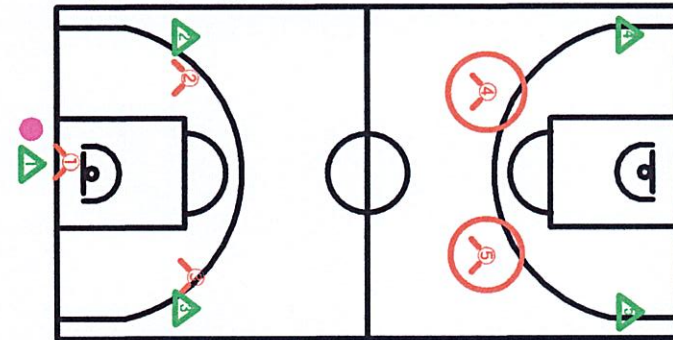
<考え方・方針>

上記を確認し、×なものについて黄旗かどうか検討する

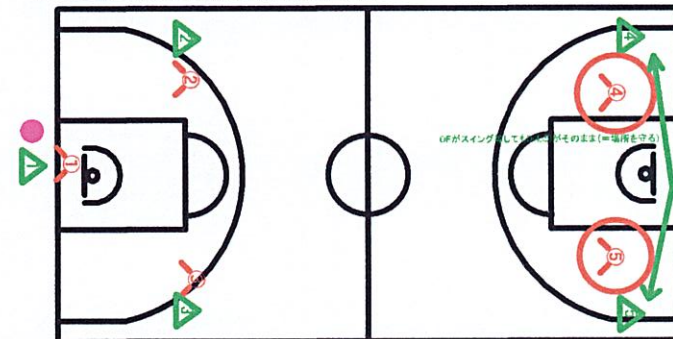
距離での判定は行わない(基準規則自体に変更はないため)

プレイに支障ない・D④⑤がスティールに関係ないのであれば、そのまま続行させる

1. D④⑤ OFに伴って戻るが、位置・向きがマッチアップしているとみなせない場合



2. D④⑤ OFに伴って位置変更しない場合



3. D④⑤ 十分にマッチアップしない(しようしない)うちにトラップへ移行

