

平成30年(2018)年 10月4日(木)

「2018年10月 神奈川県マンツーマンコミッショナー講習会」

JBAマンツーマン推進プロジェクト 指導部

牧野 広良

1. 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。

2. コミッショナーの試合中のポイント

(1) 伝達の円滑性を保つ

- ①アクション
- ②わかりやすく簡潔な説明
- ③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

- ①振る勇氣・振らない勇氣

(3) タイムリーな判定を心掛ける

- ①最初の事象を見逃さない
- ②黄色旗⇒赤旗のタイミング

(4) 基準規則の熟知を徹底する

- ①ヘルプか否か・トラップか否か

- ②プレーヤー・ベンチの意思
- ③毅然たる態度と平等性
- (5) 審判との連携を密にする

3. 基準規則の遵守

- (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ける距離は最大 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) ヘルプローテーション・・・オンボールが抜かれた場合と、オフボールのオフense側プレーヤーがゴールへ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

- ①ドリブルが行われている時、または終わった時。
- ②パスが空中にある間に移動し、トラップが成立する時。
- ③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2～3mの時。

4. 2018年4月の基準規則変更点

(1) オフボールにおける制限区域内のトラップ

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) 赤旗があがった後のコミッショナーの任務

「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（下記Ⅰ）およびボールがデッドになった時（下記Ⅱ）に速やかにホイッスル・ブザー等で審判に知らせてゲームを止める。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。

- I. 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）
 - ・ オフェンス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
- II. ボールがデッドになる時
 - ・ 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、もしくは別の罰則（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。

- (3) 赤旗があがった時のコミッショナーの留意点（具体的な対応）
 - ① 防御側がボールを獲得した時は、ゲームを止める。
 - ② 攻撃側が得点を取った時は、得点を認め、ゲームを止める。
 - ③ 攻撃側がオフェンス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。
 - ④ 審判が笛を鳴らした時は、ゲームを止める。
 - ⑤ プレーが止まるまでに起きたことは全て記録されることを理解しておく。

5. 事例研修

- (1) トラップと2人で守ること（ダブルチーム）の違い
 - ① 待ち受け ② スクリーン時 ③ スローイン時
 - ④ 制限区域のオフボール時
- (2) 現象が改善されなければ、黄旗は赤旗に移行する。
 - ① 黄色旗をあげ、そのフレーズで改善されなければ赤旗に必ずする。
 - ② 赤旗までの時間は、基本同じ。局面的判断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るケースもある。
- (3) 明らかなゾーンプレスは、黄色旗をあげずに最初から赤旗とする。
 - ① 明らかなゾーンプレスの事例
- (4) アイソレーション時において
 - ① 基準規則は遵守しながらも、ディフェンス側の努力は最大限汲み取る。

- ②アイソレーションに対応し切れてないディフェンスのケース
- (5) 試合における影響が大きいケースは、技術不足と考える必要はほぼない。
- (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・ファールの処置
 - ①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）はイリーガル
 - ①ボールマンを捉えることを中心とした首振りは、イリーガル。
バスケットボールにおける考え方からも正しくないこと¹の理解を持つ。フラットトライアングルはあくまでも自分のマークを捉えた上であること²の理解
 - ②ポジションを捜索しているときは、上記①の首振りに当たらない。
- (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のは含まれない。
- (9) 気おつける表現等
 - ①トラップ　トラップ
 - ②ダブルチーム
 - ③ベンチへの説明、質問、意見への受け答え方
 - ④バスケット論への対応

6. 運営面

- (1) コミッショナーの位置
可能であれば、オポジットサイド（TOの反対側）のほうが好ましい。
- (2) 合図の方法
電子ホイッスル
- (3) チェックシート
弾力的に対応。主にそのゲームで起こった大きな事象の記録に。（赤旗があがったときは必ず記録を）
- (4) 審判・ベンチとのコミュニケーション
試合前と試合後に速やかに行うことが望ましい。試合前は審判に場を設定してもらうと円滑。試合後は可能ならば、自然発生的に挨拶があれば望ましい。