

2023年度
U15ブロックDC
マンツーマン推進資料

2023/12

マンツーマン推進プロジェクト

なぜマンツーマンが必要か？

育成世代では、**勝利よりも選手の成長**を大切にする事が重要。

勝利を目指すことは否定されることではない。

ただし、**勝利の目指し方が問題**であり、大人の問題。

大人（指導者保護者）は、**子どもたちが各世代でどのような内容を学ぶべきか**を知る必要がある。

FIBAタスクフォースから始まっているマンツーマン推進施策であるが、

適切な育成の考え方を強く浸透させる機会であり、

バスケットボール界の**意識改革として重要な施策**と考えている。

スロージン状況における 対応の変更

<スローインの際にイリーガルなディフェンスが起こった場合のゲームを止める処置>

コート内のプレーヤーがボールに触れる前の状況を①

コート内のプレーヤーがボールに触れた後の状況を②

→ **①の状況でイリーガルなディフェンスにMCが気づいて「赤色旗」だと判断した場合、ブザー等を用いてゲームを止めることができる。**

→ まだプレーが始まっていないので警告注意を与えてよい。

→ ボールがコートに投げ入れられた後にブザーを鳴らした場合、スローインの始まる時点までショットクロックを戻す。

→ **①の状況で赤色旗をあげた場合は、ゲームを止めた後、赤色旗の処置を行う。**

<適用時期>

- ・全国大会 : 2023年度JrWC、全国三二で実施。
- ・ブロック大会 : U12ブロック大会で適用
- ・都道府県大会 : 先行実施を推奨。2024年4月からは適用。

<理由・他>

- ・時計が動いていない時にブザーを鳴らして対応した方がよい。
 - プレー中に止めて対応するよりは、まだ時計が動いていない時の方が混乱なく対応できる。
- ・赤色旗のみ対応。
- ・デッドの際は対応はしない。
- ・MCがレフリーにお願いすることは×とする。

スローイン状況の対応①（ケース12の適用まで）

ケース1：試合の状態 → 4QのL2M

1. **A**チームのスローイン。
（スローインするプレイヤーにボールが与えられ、ライブ状態に）
2. **B**チームのスローアー放置違反
3. MCは、意図的との判断により、即赤旗として、**赤旗を上げると同時に誤ってブザーを鳴らしてしまった。**
※15-1-1 ボールのコントロールが変わったとき、およびボールがデッドになったとき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。
4. MCと審判は、誤ったタイミングでブザーが鳴ったことに気づかずに、赤旗の処置を行い、試合を再開した。

<対応>

「今後スローイン時の赤色旗対応について変更をしていく（ケース12）ので、整合性を取ることもあり、赤色旗をあげてブザーを鳴らした際には、赤色旗の処置を行う」

<理由>

再度やり直すことなどは不自然であり、後に止めることはタイマーの調整に対応が必要となることもあるため、対応が容易なタイムが止まっている段階で処置を行うことが適当であるため。

スローイン状況の対応②

ケース2：試合の状態 → 4QのL2M

1. **A**チームのスローイン。スローイン成立。**A**チームドリブル開始。
2. このスローインの際に、**B**チームのスローアー放置違反があり、MCは、意図的との判断により、即赤旗とした。
3. ただし、スローインするプレイヤーにボールが与えられ、ライブ状態だった為、MCはブザーを鳴らさなかったが、審判が赤旗に気付き、笛を鳴らし、ゲームを止めてしまった。
4. 審判は、ゲームを止めたことから、そのまま赤旗の処置を行い、**A**チームのスローインで試合を再開した。

<対応>

「審判が止めたところで赤色旗の処置を行い、ゲームを再開する」

<理由>

誤ったタイミングで止められた場合でも、不公平が生じたままゲームが進むことは適当ではなく、その処置を行うことが適切であると考えため。

※審判にゲームを止めることを推奨していることではありません。

<これが起きる原因として>

- このケースに限らず、審判がゲームを誤って止めてしまうことはあります。
 - ・不意にショットクロックが鳴るなどTOのミスで止めてしまう
 - ・ショットクロックギリギリでのショットがエアボールでdefが速攻に行こうとしている際、止めなくてよいのに審判が止めてしまう
 - ・タイムアウトが請求されていると勘違いして止めてしまう
 - ・交代が来ていると勘違いして止めてしまう
 - ・TOにスコアラーが説明を求めに来ていると勘違いして止めてしまう
 - 誰も誤っていなくとも、
 - ・選手が怪我をしておりゲームを止める
 - ・床をモップがけする必要があると判断しゲームを止める
 - ・隣のコートボールが入ってきてゲームを止める
 - ・TO機材の電源が落ち、ゲームを止める
 - ・地震でゲームを止める
- など様々考えられます。

<解決策へ>

「ルールに定められた以内の理由でゲームが止められた時」という状況について、マンツーマンもルールを新たに定める必要があります。

マンツーマン以外のルールでは、残り2分では

「競技規則で想定されていない状況で審判が笛をならしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない」（ルールブック18-2-8補足、19-2-5補足など）

と決められていますので、これに似たものを設定する必要があります。

2022-23年の振り返り

1. 任期中(2021年10月～2023年9月)の取り組み内容

■ 所管事項

- ・ U12U15世代へのマンツーマン推進事業の管轄。
- ・ マンツーマンを推進するための方針、方法論、内容の検討。
- ・ マンツーマンを推進するための組織の管轄。

■ 任期内の目標

- ・ ニーズに沿った子供たちの成長を促すための「健全な競技環境整備の推進」についての検討。
- ・ マンツーマンディフェンスの指導方法資料の整備と周知。
- ・ マンツーマンオフェンスの年代別指導内容、指導方法論の整備と周知。

<成果>

- ・ 2023年4月にU12における基準を変更、旗をあげる回数を減らす方向へ。
→ 2022年4月から取り組み、6月、8月に臨時ディレクター会議、11月に理事会へ。
- ・ 2023年4月にリーフレット第4版を刊行。
- ・ 2023年4月に基準規則の大幅改訂。対応についても修正。
→ ケース7までだったこれまでをケース12まで追加。
- ・ U15世代で全国大会やブロック大会では浸透してきており、旗の数は減少。
- ・ U12世代でマンツーマン推進の意義、今後の旗の扱いについて理解を深める機会を創出することができた。

令和5年度全国中学校体育大会
第53回全国中学校バスケットボール大会
マンツーマンコミッショナー会議
〈会議資料〉

2023年8月21日

マンツーマン推進プロジェクト

1. 各ブロックにおける課題点の共有
2. 質疑
3. 連絡事項

2023年度全中大会に向けて

1. 2023年度方針はこれまでと同様の方針で実施
(2023年全中ブロック大会講習にて確認済)

2. 重要な視点

1) マッチアップしているか、マッチアップしようとしているか

(人=マンツー、場所=ゾーン)

→オフェンスのスタート

→カッティングについていくか

→トラップの後

→ペネトレーションに対するヘルプの後

2) オフボールディフェンスのポジショニング、ビジョン (ボールとマークマン)
を取ろうとしているか

- 1) 制限区域内のオフボールプレイヤーへのトラップ 規則5-2-2
- 2) フルコートのスローインマッチアップ 規則7-1-2
- 3) スローインで背中を向けることを意図的にするのは赤旗対象 ビジョン取れていればOK
→ オンボールディフェンスルール 規則2-2-1
- 4) 赤旗時の対応 規則10-1
1回目は警告 規則10-2 (但しU15は悪質なものは1回目でもマンツーマンペナルティ 12-1-2)
2回目はペナルティ 規則10-3
「ファウル等の処置」→「マンツーマンペナルティの処置」ボールポジションからスタート
- 5) ブザーが遅れた時の対応 得点が入っても認めない
- 6) 連続トラップの扱い 人→トラップ=OK 人→エリア→トラップ=×
※ トラップ後はマッチアップを目指すことが基本
- 7) コミュニケーションをとるタイミングを計る コーチングの邪魔をしないように
- 8) インサイドで動かない選手 オフェンスも動きがなければ判定しようもない

- 9) ピックディフェンススクリーナーのボールハンドラーへの距離は、ポップしたスクリーナーがボールを持った際にクローズアウトで守れるようにしてもらいたい。
- 10) ボールマンディフェンスの隣の2線はドライブに対しての準備としてどこまでポジションを寄ってよいのかということについて、自らがマークしているプレイヤーがクローズアウトして間に合う距離を目安としてもらいたい。
- 11) 赤旗の基準
- ① 黄色（注意）の旗をあげて5秒以上経過してもプレーが改善されなかった場合、マンツーマンコミッショナーは赤色（警告）の旗をあげる（9-1-3）
 - ② 但しMCが意図的なイリーガルディフェンスであると認めた場合は、5秒が経過する前に赤旗に移行したり黄色（注意）の旗を省略したりすることができる（9-1-3）
 - ③ 意図的とMCが判断したときはどの時間帯においても1回目でもマンツーマンペナルティの対象とする（12-1-2）
→ プレーヤー、クォーター、項目に関係なく、ゲームを通して1つ目の違反で黄旗、2つ目の違反で赤旗という違反回数によるルール運用は文言として記載されていないため行わない。
- 12) 4Q/OTでの残り2分を切った際に、黄色旗を適用せずに赤旗を使うとする場合でも赤旗の基準（上記11）は変えてはいけない。軽微なものに赤旗を適用するなどの基準が変わってはならないため。
- 2分を切ったら、軽微なものであっても違反は全て赤旗で処理、ではない。
 - 4Q/OTの残り2分を切った際に行う適用としてルールに記載されていることは、赤旗は1回目であってもマンツーマンペナルティとすること、である。
（U15）4Q/OT残り2分以下は1回目でもマンツーマンペナルティ（12-1-1）

2023-24年の目標

2. 目標

1) マンツーマン推進について、ディレクター・コミッショナーへの理解促進

- ・年1回のディレクター会議 + 臨時ディレクター会議の実施で情報共有

2) マンツーマン推進について、指導者（U12/U15/U18）への理解促進

- ・指導者養成との連携により、指導者講習会でのマンツーマン推進紹介
- ・マンツーマン推進説明動画の作成等

3) 指導者への理解を深める事でコミッショナーなしでのゲーム運営の方向へ

- ・2) の実施により、U15世代を先行実施としたい
- ・ゲームで問題行動を起こした指導者への対応策をまとめる必要がある

4) マンツーマン指導ができる指導者を増やすための育成世代指導者養成への働きかけ

- ・指導者資質向上に関わることであるので、指導者のバスケへの理解促進を深める事と連携する。
- ・マンツーマン指導のための資料はDVD、指導教本等で示されていることを周知

赤色旗対応時資料 (2023年12月)

マンツーマンディフェンスの基準規則 U12版 (2022年度改訂・2023年度施行)

赤旗が上がった際の対応

状況	赤旗1回目	赤旗2回目・3回目・4回目	再開時の2.4秒計 左:残り1.5秒以上 右:残り1.4秒以下
	TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明	
ボールの変わらないロールが	アウトオブバウンズ	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	継続
	Bチームのファウル	Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	2.4秒
	Bチームのキックボール	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	
ボールの変わるロールが	Bチームのスティール (ケース1, 3)	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローイン)	2.4秒
	Bチームのディフェンスリバウンド (ケース1)		
	Aチームが得点した場合 (ケース5)		
	Aチームのバイオレーション		
	Aチームのファウル (ケース3, 6)		
その他	ジャンプボールシチュエーション (ケース4) ※1		2.4秒
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン	
	Aチームのショット〜リバウンド時A チームのファウル (チームAのファウル 5回目以上の場合)	Bチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン	
	アンスポーツマンライクファウル (UF) ディスクォリファイファウル (DQ)	DQ/UFのファウルの処置を優先し、ルールに沿った スローインで再開※2	

オフェンス側をAチーム、ディフェンス側をBチームとする。

※1: ジャンプボールシチュエーションを無効とし、アローが示すスローインの権利を行使せずにスティールと同様に処理する。

理由として、ジャンプボールシチュエーションになったのはイリガナルディフェンスが引き起こしたと考えるため

※2: マンツーマンペナルティの処置を行わないが、マンツーマンペナルティの警告を取り消すものではない。

(JBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)

マンツーマンディフェンスの基準規則 U15版 (2022年度改訂・2023年度施行)

赤旗が上がった際の対応

状況	赤旗1回目	赤旗2回目・3回目	再開時の2.4秒計 左:残り1.5秒以上 右:残り1.4秒以下	
	TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明		
ボールの変わらないロールが	アウトオブバウンズ	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	継続	
	Bチームのファウル	Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	2.4秒	1.4秒
	Bチームのキックボール	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)		
ボールの変わるロールが	Bチームのスティール (ケース1, 3)	Aチームのスローイン (相手チームのフロントコートのスローインラインからスローイン)	1.4秒	
	Bチームのディフェンスリバウンド (ケース1)			
	Aチームが得点した場合 (ケース5)			
	Aチームのバイオレーション			
	Aチームのファウル (ケース3, 6)			
その他	ジャンプボールシチュエーション (ケース4) ※1		1.4秒	
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン		
	Aチームのショット〜リバウンド時A チームのファウル (チームAのファウル 5回目以上の場合)	Bチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン		
	アンスポーツマンライクファウル (UF) ディスクォリファイファウル (DQ)	DQ/UFのファウルの処置を優先し、ルールに沿った スローインで再開※2		

オフェンス側をAチーム、ディフェンス側をBチームとする。

※1: ジャンプボールシチュエーションを無効とし、アローが示すスローインの権利を行使せずにスティールと同様に処理する。

理由として、ジャンプボールシチュエーションになったのはイリガナルディフェンスが引き起こしたと考えるため

※2: マンツーマンペナルティの処置を行わないが、マンツーマンペナルティの警告を取り消すものではない。

(JBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)

U12とU15で再開位置が異なる等、違いが見られるのでU12/U15用に作成。運用の参考としてください。