

マンツーマンディフェンス推進関連規定

注釈入り

➤マンツーマンディフェンスの基準規則

➤マンツーマンディフェンスの基準規則・補足解説

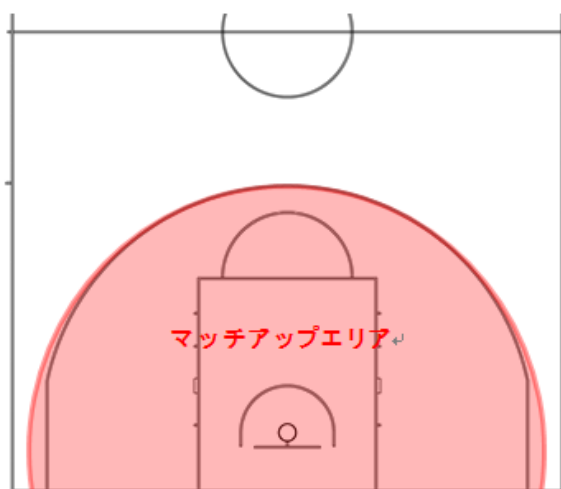
➤マンツーマンコミッショナーの設置および競技会(試合)における運用について

マンツーマンディフェンスの基準規則

試合におけるマンツーマンディフェンス／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（以下「コミッショナー」）が行う。

1. 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。**



マンツーマンの意識がコミッショナーに伝わるのが重要

積極的にボールを奪いに行く
× 待ち構える

2. 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。

注意点：様々なゾーンディフェンスまたはコンビネーションディフェンスは、マッチアップエリア以外でも**正である。** **黄色旗なしで、一発赤旗の対象としてとらえる**

プレスディフェンス採用時の基準は以下の通りである（フルコート、3/4 コート及びハーフコート）：

・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を行い、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。**

トラップの終息後
マークマンを探している
×場所を占めてstayしている

3. 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 1.5 メートル、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をすること。**

4. オフボールディフェンス

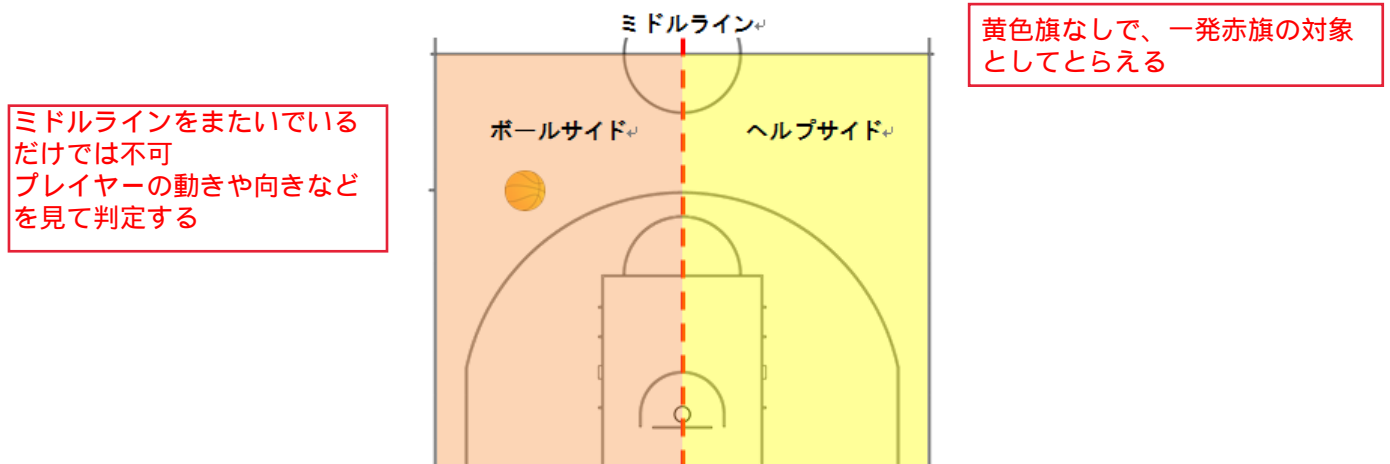
ディフェンス側プレイヤーは常にマッチアップするオフェンス側プレイヤーが見えるか、感じられるように移動しなくてはならない。ボールの逆サイド側(ヘルプサイド)のディフェンス側プレイヤーは、自分のマークマン(オフェンス側プレイヤー)及びボールも見えるポジションを取ること(ボールとマークマンを見る)。

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(ボールが動けば、ボールとオフェンス側プレイヤーが見えるポジションに一緒に動く)。ただし、フェースガードで守る場合はその限りではない。

ボールを保持していないオフェンス側プレイヤーがポジションを変えた場合、ディフェンス側プレイヤーもオフェンス側プレイヤーと共にポジションを変える。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。ボールサイドとヘルプサイドの境界線は、ミドルライン(リングとリングを結ぶ線)である。ただし、ヘルプまたはトラップにいく場合を除く。

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。



5. 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、リングヘカットすることをヘルプすることも許される。

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。

オンボールディフェンスが抜かれなかった場合
積極的にトラップに行く ×その場にstayして場所を占める

6. 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”の状況で許されるが、オフボールオフェンス側プレイヤーのポジションチェンジに対するスイッチは違反である。

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。

サイズの大きいプレイヤーが常にゴール下を占めているケースには疑いをもつ。オフェンスに問題があるケースも考えられる。

トラップの定義 = ボールをスティールするためのディフェンス。オフェンスとの距離は離れない。

7. トラップ

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。

トラップの終息 = ボールを保持しているプレイヤーの手から(パスやシュートにより)ボールが離れたとき。

※基準規則違反の罰則

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンディフェンスを監督・管理する。

コミッショナーがマンツーマンディフェンスの基準規則違反を察知した時は、審判に合図し(旗を振る等)、その直後のゲームクロックが止まった際に、審判は両チームのコーチを TO 席前に招き、コミッショナーから内容説明をした後に、審判が警告を与える。

(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。)

その後の基準規則違反は、ベンチ(コーチ)のテクニカル・ファウルが適用される。

(注 1) 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)が上がると、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。ただし、トーナメント戦の第 4 ピリオドまたは各延長時限の終了時において、テクニカル・ファウルの罰則によるフリースローを行っても勝敗に影響がない場合は、テクニカル・ファウルを適用しない。なお、ただし以降は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

10月10日付
で改定

＜勝敗に影響がない場合＞

- ・第 4 ピリオドまたは各延長時限の終了時において、得点の多いチームにフリースローが与えられる場合
- ・第 4 ピリオドまたは各延長時限の終了時において、得点の少ないチームにフリースローが与えられるが、得点差が 2 点以上離れている場合

(注 2) ゲーム終了間際(第 4 ピリオド・延長時限)残り 2 分を切ったからの違反行為(赤色の旗・警告)については、1 回目の警告でもテクニカル・ファウルの対象とする。ただし、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

また、各運営団体の定める取り決めに従い、研修を重ねること。

※判定に際しての留意点

技術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ディフェンスを普及、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、ハーフタイムを活用し、コーチにしっかりと説明を行うこと。

公益財団法人日本バスケットボール協会

2015 年 12 月 15 日発行

2016 年 3 月 25 日一部改定

2016 年 10 月 10 日一部改定

マンツーマンディフェンスの基準規則・補足解説

◆マンツーマンディフェンスの見分け方

- ・マンツーマンの意識がある。(声のサイン・手のサイン・アイコンタクト・ポジション等)
- ・ボールや相手とともに動いている。
- ・相手チームのフロントコート内のマッチアップエリア付近からはマンツーマンディフェンスを始めている。

(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。)

- ・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マッチアップしなければならない。

10月10日付で
改定

◆ヘルプディフェンス

- ・ヘルプローテーション、スイッチを行うことは問題ないが、その後はすぐにマッチアップを明確にすること。
- ・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。

◆ゾーンディフェンスの見分け方

- ・上記に反すること。
- ・ヘルプサイドにいるオフボールのディフェンス側プレイヤー(3線)の両足がボールサイドにある。
- ・オフボールのオフェンス側プレイヤーに対して、数的優位な守り方をしている。
- ・オフボールのスクリーンを伴わないポジションチェンジに対して、スイッチを行っている。
(スクリーンがある場合にはスイッチが認められる。)

◆トラップについて(「マンツーマンディフェンスの基準規則 2. プレスディフェンス」に関する補足)

- ・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。

7月11日付けで改定

(1)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

(2)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

(3)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)

※「マンツーマンディフェンスの基準規則」および「同・補足解説」におけるトラップの定義:

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

◆その他

- ・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、競技時に支障のない色のラインとすること。

マンツーマンコミッショナーの設置および競技会(試合)における運用について

〔マンツーマンコミッショナー設置の目的〕

マンツーマンコミッショナー(以下、「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、マンツーマンディフェンス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。

コミッショナー業務の優先順位
判定をして旗を振る
必要に応じて声かけをする
チェック表に記録をする

〔マンツーマンコミッショナーの任務〕

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンディフェンスを監督・管理する。マンツーマンディフェンス基準規則(以下、「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。**

- (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**、ゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、TO 席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。(審判により、コーチに警告が与えられる)
赤旗は一度上げたら警告を出すまで下げない
- (3) 同じチームの 2 回目以降の違反行為に対しては、1 回目と同様にゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、TO 席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。(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。

※審判が「赤色(警告)」の旗に気付かない場合は、ゲームクロックが止まった際にブザーを鳴らすことも可とする。

※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。(試合終了間際など)

※体力、技術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、違反行為の判定にあたっては留意する。

※ピリオド間、ハーフタイム等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。

※試合終了後、速やかに競技会主催者(競技本部等)に報告する。

一発赤旗になるケース(例)
ゾーンプレス～不利益な状態が継続される可能性が高い。
ゴール下(フロントコート)の球出しで、オフボールのプレイヤーに対するトラップ～確実なルール違反。

〔審判員の任務〕

日本全国において一貫した基準でのマンツーマンディフェンスの推進を行うことが目的であり、違反行為を取り締まることが目的ではないことを理解する。**審判員はコミッショナーと密に連携を図り、円滑な試合運営を行う。**

(1) 1 回目の赤い旗が上げられた場合

赤い旗が上がり、最初にゲームクロックが止まった際、主審は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対し警告(1 回目)であることを明確に伝える。

この間、副審はコート内の選手を把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる。

コーチから選手に説明が必要な場合、TO 席前にコート上の 5 人の選手を集め説明を行わせた後、速やかにゲームを再開させる。

※他の罰則によりフリースローがある場合は、コミッショナーによる説明を行い、当該コーチに警告を与えた後フリースローを行い、ゲームを再開する。

※不必要に時間をかけずに、ゲームの再開を速やかに行う。

審判とコミッショナーとのコミュニケーションにより未然に防げるものが多い。連携が必要。

(2) 2 回目の赤い旗が上げられた場合

赤い旗が上がり、それが**同じチームの 2 回目以降**の違反行為の場合は、最初にゲームクロックが止まった際、主審は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対しテクニカル・ファウルを宣する。

※相手チームに **1 個**(ミニバスケットボールにおいては **2 個**)のフリースローとスローインを与える。

※他の罰則によるフリースローがある場合は、(5)のとおり処置を行う。

(3) 各ピリオドの終了間際の処置について

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。**

① 1 回目の違反行為(赤色の旗・警告)の場合、各ピリオドが終了したのち、主審は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対し警告(1 回目)であることを明確に伝える。

※インタヴァルの時間は、コーチに警告が与えられた後からはかり始める。

② 同じチームの **2 回目以降の違反行為(赤色の旗・警告)**の場合は、各ピリオドの終了後ただちに**相手チームに 1 個**(ミニバスケットボールにおいては **2 個**)のフリースローを与える。

※インタヴァルの時間は、フリースローが終わってからばかり始める。

※次のピリオドは、センターラインのアウト・オブ・バウンズからのスローインで開始される。(ファウルの罰則によるスローインなので、**スローインが終わっても、ポゼッション・アローの向きは変えない**)

(4) ゲーム終了間際(第 4 ピリオド・延長時限)残り 2 分を切ったからの違反行為(赤色の旗・警告)については、1 回目の警告でもテクニカル・ファウルの対象とする。

※試合の勝利を意識しての意図的なイリーガルディフェンスは、1 回目の警告でテクニカル・ファウルとなる。

※※本項は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

(5) 他の行為による罰則と基準規則違反による罰則(テクニカル・ファウル)が重なった場合

① 他の罰則によりフリースローが与えられるときは、コミッショナーによる説明を行った後、他の罰則の処置を行い、最後に、基準規則違反によるテクニカル・ファウルの罰則を適用する。

《注意》

基準規則違反によるテクニカル・ファウルの罰則が適用される前に、新たに別のテクニカル・ファウルが宣せられた場合など、罰則の重さが等しい場合は競技規則第 42 条『特別な処置をする場合』に従い、処置をする。

但し、**ミニバスケットボールでの適用については、「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」により、全て罰則を平等に適用することが望ましいとの考えから、競技規則第 42 条を適用せずに、**起きた順序**に従ってすべてのフリースローを行う。**

② それぞれの罰則に含まれているスローインは取り消され、最後の処置(基準規則違反のテクニカル・ファウル)の罰則に含まれるスローインでゲームを再開する。

(6) その他

・コミッショナーの対応(赤色の旗・警告)とタイム・アウトの請求が重なった場合は、コミッショナーの説明を済ませた後、審判がタイム・アウトを宣する。

罰則(テクニカル・ファウル)が適用される場合は、タイム・アウトの後、フリースローを行い、罰則によるスローインでゲームを再開する。

・基準規則違反によるテクニカル・ファウルは、コーチ自身のファウルとして記録し、**チーム・ファウルに数えない**。(スコアシートにはコーチの欄に「C」と記録する。但し、ミニバスケットボールでは「T」と記録する)

※コーチ自身にテクニカル・ファウルが 2 回記録された場合、コーチは失格・退場になる。
(競技規則第 36 条)

ミニの場合はミニバスケットボール競技規則第 4 3 条に基づき失格・退場
にすることができる。
コミッショナーに対する反論 = 審判に対する抗議 暴言

〔大会主催者の任務〕

- ・競技会主催者は、大会要項に「マンツーマンディフェンスの基準規則」に則ることを記載する。
- ・試合が見渡せる場所(TO 席側が望ましい)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。
- ・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。
- ・競技会主催者は、競技会終了後に所属都道府県協会のマンツーマンディレクターに報告書を提出する。

以上

2016 年 3 月 25 日改定版