

マンツーマンディフェンスの基準について (九州ブロックルール)

平成 27 年 9 月 19 日
九州ミニバスケットボール連盟

はじめに

このことについては、基準も大切ですが、導入された経緯や背景、理念についてもしっかりと理解されたうえで、子ども達の指導に生かしてください。また、判定については、9 月以降の公式試合で、マンツーマンコミッショナーを配置し行います。

1 マッチアップ (Match Up)

- (1) ゴールから 7m の場所から必ずマッチアップすること。
○ 3 ポイントラインは、ゴールから 6m75cm なので、目安は、ラインよりやや外側の場所となる。

【正しい例】

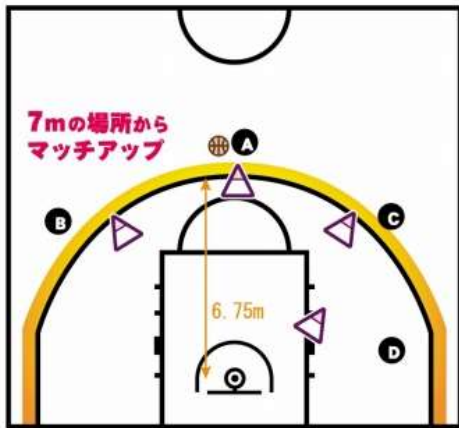


図 1

- (2) マッチアップの 3 つの原則

○ 「アイコンタクト(目)」、「言葉のサイン(声)」または「手のサイン」により、誰をマッチアップしているかを責任者がわかるように意思表示をすること。

【NG 例】



図 2

2 プレスディフェンス (Press Defense)

- (1) ゾーンプレスディフェンスも禁止となる。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) でもマッチアップルールの基準に合致すること。

- (2) マンツーマンプレスでダブルチームへ行くのは OK!

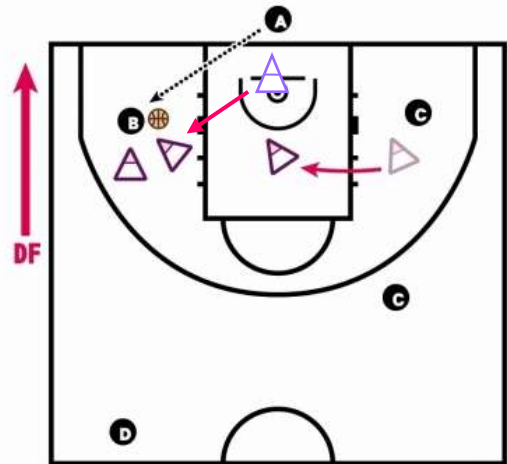


図 3

- (3) 当然、ダブルチームが起きた時には、ローテーションが起こるが、ローテーション後のピックアップを確実にし、できるだけ早くマッチアップする姿勢が必要である。



図 3-1



図 3-2

マンツーマンディフェンスの基準について (九州ブロックルール)

平成 27 年 9 月 1 9 日
九州ミニバスケットボール連盟

3 オンボールディフェンス(On Ball Defense)

- (1)ヘルプサイドからパス⇒オンボールになった場合
 - ボールマンへの距離は、最大でも 1.5m まで。
 - ブロックショットができないでも、シュートチェックができる距離 (目安は 1 歩半)

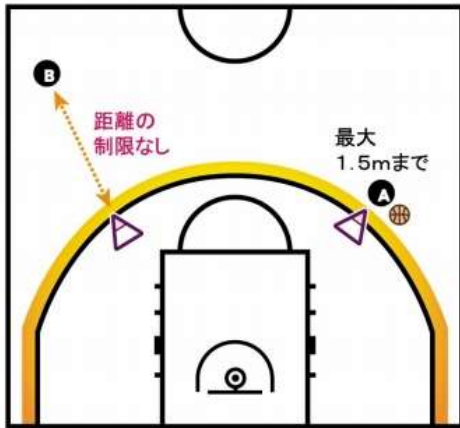


図 4

- (2) 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付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(Off Ball Defense)

- (1)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。
- (2)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) 。



図 5

※ヘルプサイドディフェンスについて

- ①ミドルラインが、ボールサイドとヘルプサイドのボーダーラインとなる。
- ②ヘルプサイドとは、ミドルラインをはさんで、ボールのない側。(⇒ボールサイドと逆)
※ミドルライン…両バスケットを結んだ仮想のライン
- ③自分のマークマンとボールマンを必ず見ている。

※判定する人(マンツーマンコミッショナー)が分かるように表現をしないとイケない。(マッチアップの 3 つの原則)



図 6

※ボールがドリブルまたはパスで動くと同時に全てのディフェンス側プレイヤーも動くこと。

※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。



図 7

- (3)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。

マンツーマンディフェンスの基準について (九州ブロックルール)

平成 27 年 9 月 1 9 日
九州ミニバスケットボール連盟

(4)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、ヘルプまたはトラップに行く場合を除いて、最低限片足はヘルプサイドに置かなくてはならない。



図 8

(5)ボールを持っていない人へのダブルチームは禁止！
(スローイン時も同様に禁止)
当然、ボールを持っていない人へのトリプルチームも禁止！
・ ボールを保持している人の手からボールが離れた瞬間からダブルチームはしてもよい。



図 10

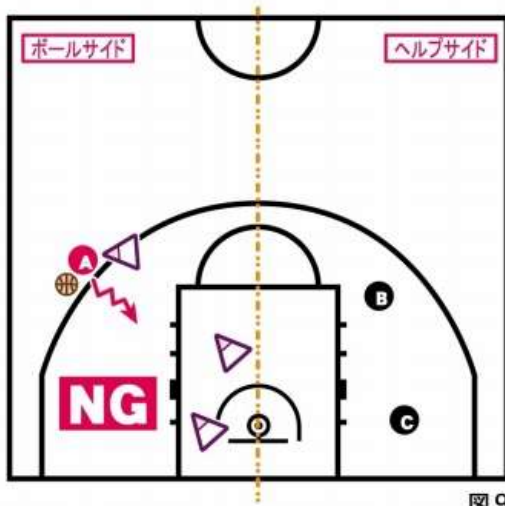


図 9



図 11

(6)ボールを持っている人へのダブルチーム、トリプルチームは OK !

マンツーマンディフェンスの基準について (九州ブロックルール)

平成 27 年 9 月 1 9 日
九州ミニバスケットボール連盟

5 ヘルプローテーション (Help Rotation)

(1) ドリブラーが止まった (ディフェンスが止めた) あとにパスが出された場合、以下の 2 つ

⇒① マッチアップをする。(ヘルプ後、自分のディフェンスに戻ることに)



図 12

⇒② ヘルプしてローテーション (やっつけられたディフェンスは、新しくマッチアップを探す)



図 13

6 スイッチ (Switching)

- (1) スイッチはスクリーン、トラップ後、ヘルプ後の状況で許される。
- (2) オフボールオフense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。
- (3) スイッチした後に、マンツーマンディフェンスをすること。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ense側プレイヤーとマッチアップしたことが、責任者に認識できるように明確にすること。
※マッチアップの 3 つの原則

7 トラップ (Trap)

- (1) ボールを保持している選手をトラップすることは、その後のディフェンス側プレイヤーの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。

8 ルール違反の罰則

- (1) ゲーム中はマンツーマンコミッショナー (責任者) がマンツーマンディフェンスをコントロールする。
- (2) 責任者がルール違反を察知した時は、コーチに違反の内容説明後、レフリーが指揮を執るコーチに警告を与える。

1 試合を通して、警告 ⇨ **テクニカル**

テクニカルファウルが宣告されると、相手チームに 2 ショット、マイボールが与えられる

- (3) これは違反が起きた後の最初に時間が止まった時に実施する。

※チームの指導者は、その場で速やかに自チームの選手に指導をすること。

※コミッショナーからの指導に対するクレーム、異議は認められない。(レフリーへも)

※このときの指導に関してはタイムアウトではないので、ゾーンディフェンス以外の指導は禁止とする。

- (4) **その後のルール違反**は、違反を犯した**指揮を執るコーチのテクニカルファウル**が宣告される。

※テクニカルファウルをした指導者は試合後、本部でチェック表をもとに、指導が行われる。

マンツーマンディフェンスの基準について (九州ブロックルール)

平成 27 年 9 月 19 日
九州ミニバスケットボール連盟

9 コミッショナーの具体的職務

位置 試合を見わたせる場所 (TO 席反対側)
人数 1 人 (2 人でもよい)
任務 チェック表を使い、明らかにゾーンディフェンスと判明した場合、審判に合図 (旗をふる) をする。その後 8 (2) に準ずる。
プレイヤーはコート内に待機をさせる。
違反が起こった場合、試合後速やかに大会本部へ報告する。

最後に

- (1) 導入にあたっては、指導者のみならず、バスケットボールをプレーする子どもたちの保護者の理解も必要になること。
- (2) ゾーンディフェンス禁止だけで、すべてが改善、解決されるわけではないが、大会の見直し (試合出場機会の確保)、指導内容の確立・普及、指導者育成等各種の取組を行いながら、子どもたちがバスケットボールを楽しめる環境、成長できる環境を作り、プレイヤーとしての可能性を最大限拡げていく。
- (3) また、このことは成長段階にある子どもたちが対象になることから、**体力や技術不足により起こる違反行為については、配慮が必要となる。**

【参考資料】

- 1 JBA 発行「15 歳以下でのマンツーマンディフェンス推進について (導入準備資料)」
- 2 マンツーマンディフェンス (試作版)
- 3 日本ミニ連主催全国理事会での資料より

バスケットボールに関わる指導者、保護者を含めた関係者の皆さんには、本趣旨を正しく御理解いただき、御協力賜りますようよろしくお願いいたします。