

コミッショナーマニュアル

(マンツーマンディフェンスの推進)

【マンツーマンディフェンスの基準規則】

- 1、マッチアップ (1P)
- 4、オフボールディフェンス (2P)
- 3、オンボールディフェンス (3P)
- 5、ヘルプローテーション (3P)
- 6、スイッチ (3P)
- 7、トラップ (4P)
- 2、プレスディフェンス (4P)

【赤旗を上げるタイミング】 (5P)

【コミッショナーの試合運営のポイント】 (5P)

【基準規則違反の罰則】 (6P)

【判定に際しての留意点】 (6P)

マンツーマンディフェンスの基準規則

1. マッチアップ



図5

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（6.75m）を目安とする：ゴールから7m）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。

【マッチアップの3つの原則】

- ・「**アイコンタクト**」とは、マークマンを意識して、どこにいるかを目でとらえていること。単なる首ふりはダメ。
- ・「**言葉のサイン**」とは、ボール、○番（マークマンのNo）、ヘルプ、スイッチ、ローテーションなど声を出してマッチアップを明確にする。
- ・「**指さし**」とは、自分のマークマンとボールマンとを指さししてマッチアップを明確にすること。単なる指さしのジェスチャーだけではダメ。マークマンをとらえていなければならない。

【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。（アイコンタクト・声のサイン・手のサイン・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。

◆オールコートのディフェンスの対応

○ヘルプサイドのディフェンスは、距離における規定はないがミドルラインとの位置関係は、基準規定通り。

○ワンパスアウェイ、ツーパスアウェイにおけるディフェンスのボール **ONLY** はゾーンディフェンスであることの確認。

4、オフボールディフェンス



図5

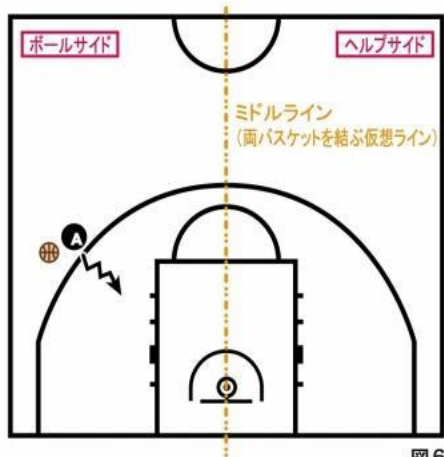


図6



図8

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と一緒に動く）。**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。**ただし、ミスマッチを解消するためにスイッチすることは可能。（ミスマッチプレイヤーどうしが主体的にスイッチする場合）**

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行く場合を除く。

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。

【理論】

ワンパスアウェイ、ツーパスアウェイの時、ボール中心は構わないが、ボール **ONLY** となっ
てはいけない。

3、オンボールディフェンス

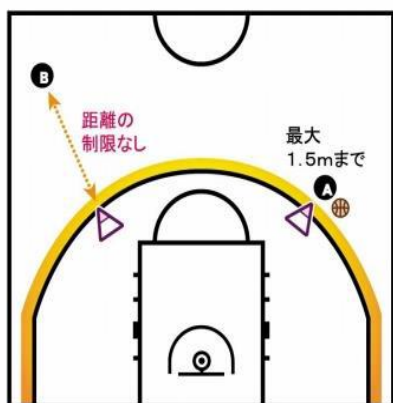


図4

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。

5、ヘルプローテーション



図13

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、リングへカットすることをヘルプすることも許される。



図14

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。

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。

7、トラップ



図 10

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。

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。

- (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)

○トラップ後とは、トラップされた選手からボールが展開された(さばかれた)時点をいう。その時は、直ちにマッチアップ基準を満たすようにプレーしなければならない。

すなわち、マッチアップの3つの原則により、マッチアップを明確にしなければならない。

2、プレスディフェンス

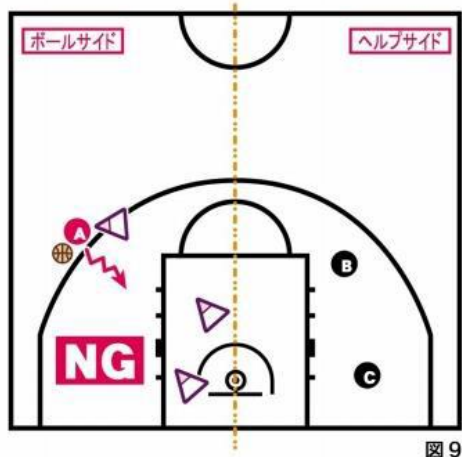
チームがプレスディフェンスを採用した時(フルコート、3/4コート及びハーフコート)でもマッチアップの基準に合致すること。

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不正である。

【赤旗を上げるタイミング】

赤旗を上げるタイミングは、黄色旗が上がっている状況（違反している状況）のときに、その違反しているプレイヤーにより明らかにオフense側のプレーが影響を受ける場合は、赤旗を上げるようにしなければならない。

【例1】



ヘルプロテーション後に、ヘルプサイドオフenseプレイヤーのオフボールディフェンスマンがボールサイド側に残ったまま（黄色旗が上がっている状態）で、次のドリブルペネトレーションに対してヘルプディフェンスすることは許されない。

【例2】

ボールを持っている選手にトラップが仕掛けられない場面（斜線で囲まれている）の時、

- (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）

トラップ（ダブルチーム）に行き、ヘルドボールにしたり、ボールを奪い取ったり、またはそのことの影響を受けパスカットされたりしたときには、赤旗を上げるべきである。

【コミッショナーの試合運営のポイント】

- マンツーマンディフェンスの基準規則違反が発生した時には、黄色旗をあげる。
- ゲームクロックが止まった時に、違反チームのベンチとコミュニケーションを図り、改善を求める。改善が図られればベストである。
- 改善が図られず黄色旗が上がり続ける状態が続く場合は、赤旗をあげて、審判に合図する（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。
- 赤旗を上げるタイミングを見失わないようにして、ゲームをうまくコントロールしていくこと。

【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。

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。

<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