

U12 マンツーマン推進のポイント Ver. 4

1. マンツーマン推進の目的

- ・マンツーマン推進の目的は、「個」の育成、および日本のバスケットボールの強化育成と活性化。
- ・「個」の育成：①オンボールでのオフェンス・ディフェンス、②オフボールでのオフェンス・ディフェンス
- ・育成世代の指導者として選手の将来を見据え、育成世代でやるべきこと・学ばせるべきことは何かを考える。
→「プレイヤーズファースト」を尊重し、目先の勝利に捉われない長期的視点に立った指導

2. マンツーマンコミッショナー設置の目的

- ・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、子どもたちがよりバスケットボールを楽しめる環境をつくること（決して「取り締まり」ではない!）。

3. 基準規則・補足

(1) マッチアップ

- ・誰にマッチアップしているか「明確」であること。

(2) オンボールディフェンス（1 番ディフェンス）

- ・距離は 1.5m 以内（シュートチェックができ、ドライブを止められる距離）。

(3) オフボールディフェンス（2 番・3 番ディフェンス）

- ・マークマンがボールを持った際に、マークマンにつく意図が「明確」にわかる位置（ポジショニング）と視野（ビジョン）で「常に」動いている（ムービング）こと。つまり、

①ボールマンとマークマンの両方が見える位置をとっていること（ボールマン・マークマン・ディフェンス（自分）で三角形を作っていること）

②ボールとともに位置を変えていること

③オフェンスが位置を変えたら、それに伴い位置を変えていること（2 番⇔3 番）

- ・2 番・3 番のディフェンスに距離の指定はない。

- ・スクリーンにかかっていない状況でスイッチすることは NG。

(4) ヘルプ

- ・ヘルプ後は、「直ち」にマッチアップを「明確に」していること。

(5) スイッチ

- ・スイッチ後は、「直ち」にマッチアップを「明確に」していること。

(6) トラップ

- ・トラップができる場面：

①全ての場面においてボールをコントロールしているプレーヤーへのトラップは OK

②ディフェンス開始時にマッチアップから開始していること

~~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にある時（パスを受けた瞬間にトラップできる）~~

~~③移動が容易に行える距離にある時（オフェンスの距離：2～3m）~~

- ・オフボールのオフェンスをトラップすることは NG。ただし、制限区域内は OK。

・フロントコートでのスローイン（サイド・エンド）においてのみ、スローインにマッチアップするディフェンスが、制限区域内にいるオフボールのオフェンスをトラップすることは OK。

- ・トラップ後は、「直ち」にマッチアップを「明確に」していること。~~連続トラップは NG。~~

・ボールマンからボールマンへの連続トラップは OK、ボールマンからエリアへ、ボールマンからエリアを

挟んでのトラップはNG。

・1人だけでオフenseすることが明らかなき（アイソレーション）、オフボールディフェンスは常に移動していなくても、マークマンを少しでも捉えていればOK。

※マッチアップするオフense側プレーヤーの力量が低い場合、距離に関係なくトラップに行く行為は、育成の観点から不適切であり、行わせるべきではない。

4. 予測に基づくプレー

・マンツーマンディフェンスを行っている前提、予測に基づくプレー事前にマークマンを捉えていない状態からの、予測は成り立たない。

5. マンツーマンコミッショナー（MC）判定と対応・処置

(1) 旗の意味

~~・黄旗は「注意」。何度でも上げてOK。~~

・赤旗は「警告」。黄旗で注意しても改善しない場合、あるいは悪質である場合に赤旗を上げる。

1回目は警告のみ、2回目以降は警告に加えてマンツーマンペナルティの処置をとる。

・黄旗から赤旗への移行の目安は5秒。ただし、~~悪質な場合はいきなり赤旗を上げてOK。~~

・意図的なゾーンディフェンスを行っているとは判断した場合、どの時間帯においても1回目の警告でマンツーマンペナルティとすることができる。~~その場合、必ず「黄旗」を上げてから「赤旗」に変える。~~

この場合は黄色の旗を省略する事もできる。

・第4クォーター残り2:00以下で止まった際の警告については、1回目でもマンツーマンペナルティとなる。

(2) 判定する際のコツ

~~・旗を上げる初動を早く・速くする。~~

・「組織的」「意図的」技術不足か否か、少し時間経過を見て判断する。

・ボールマンを間接視野でとらえる（コート全体を見渡す）。

・オフenseの責（動かない、オフenseに参加していない、アイソレーションなど）を考慮する。

・旗を下ろすタイミング：

①ディフェンスが改善した時、②オフenseに抜かれた時、③シュート・カットが起きた時。

・違反が目立つ場合は、ピリオド間・ハーフタイムを活用し、コーチに説明する。

(3) 赤旗を上げた際の対応

・赤旗を上げたら、①ボールのコントロールが変わった時、②ボールがデッドになった時に、MCはブザー等でゲームを止め、審判に両チームのコーチをスコアラーズテーブルの前に集めてもらう。

・ボールのコントロールが変わった時に、何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合、次にボールがデッドになるまでの間に起きたプレーはなかったものとする。

処置を行った後は、ボールのコントロールが変わった時点までゲームタイマー（ゲームクロック、ショットクロック）を戻し、ゲームを再開する。

・赤旗を上げ、そのままゲームが止まらずに各インターバルが終了した場合、その警告と罰則はすべて有効。

(4) 赤旗1回目の処置（警告）

・スコアラーズテーブルの前で、両チームのコーチに違反内容を簡潔に伝える。

・処置の後は、ゲームが止まった時の状態から速やかにゲームを再開する。

そのためにMCは、①ゲームタイマー（ゲームクロック、ショットクロック）、②スローインの位置、を把握しておく。

・違反の影響を受けたチームからのセンターライン延長線上からのスローインで再開する。

(5) 赤旗2回目以降の処置（マンツーマンペナルティ）

・スコアラーズテーブルの前で、両チームのコーチに違反内容を簡潔に伝える。その後、該当チームのコーチ

に審判がマンツーマンペナルティを宣告する

- ・スコアシートにはコーチ欄に「M」と記録される。チームファウルには数えない。
- ・相手チームにフリースロー1本+スローイン（センターラインの延長線上）。
- ・マンツーマンペナルティが3個(赤旗が4回目)でコーチが失格退場。テクニカルファウルとの合算による失格退場はない。

(6) 他の処置・罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合

- ・まずは他の処置・罰則を処置し、最後にマンツーマンペナルティの処置を行う。

以上