

U12 マンツーマン推進のポイント Ver. 5

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

マンツーマンディフェンスを行っていることが大前提。2022 年度まで U12 では、以下に説明するあるべきマンツーマンディフェンス以外は黄旗で注意してきた（教育的意図）。2023 年度からは、プレイヤーの自由度を高めてプレイヤーに判断を委ねるようにしたい趣旨から、「**明らかにゾーンディフェンスである（エリアを守っている）**」場合のみ NG とした（U15 の考えに合わせた）。

(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。「**ディフェンス開始時に**」マッチアップをしようとしているかどうか（マンツーマンをしようとする意図があるか）がポイント。

(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 番のディフェンス)

- ・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

- ・全ての場面で、ボールをコントロールしているプレイヤーへのトラップは OK。
- ・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ENSE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。
- ・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と、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

- ・危険を察知して、あるべきポジションを離れて危険なエリアを守りに行くことは、「予測力」を高めるよいプレー。しかし、予測する根拠となるオフENSEの動きがないと、予測に基づくプレーとは言えない。

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

- ・黄旗は赤になる手前の「事前警告」の意味。
- ・赤旗は「警告」。黄旗で警告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。
- ・意図的なゾーンディフェンスを行っていると判断した場合、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。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分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（フリースロー1本+スローイン）とする。

(2) 判定する際のコツ

- ・「組織的」「意図的」「技術不足」かどうか、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。
- ・スローイン時に赤旗に相当する事象が起こった際には、ブザーを鳴らしてゲームを止め、処置する。
- ・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。
上記の判断のために、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」と記録する。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。
- ・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。

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

		赤旗1回目	赤旗2回目・3回目・4回目	
		TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明	再開時の2.4秒計
状況			チームBのHCにマンツーマンペナルティ	左：残り1.5秒以上 右：残り1.4秒以下
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 (<u>事象の起こった近い位置から</u>)	継続
	Bチームのファウル	Aチームのスローイン (<u>事象の起こった近い位置から</u>)	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (<u>事象の起こった近い位置から</u>)	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 (<u>事象の起こった近い位置から</u>)	
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)			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チームのスローイン (スコアラ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)	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)	
	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チームのフリースロー (リバウンダーなし) AチームのMPフリースロー1本 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	Bチームのフリースロー (リバウンダーなし) AチームのMPフリースロー1本 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	AチームのMPフリースロー1本 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	

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ーガルなディフェンスが引き起こしたことから考えるため

※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。

(JIBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)

(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