

マンツーマンディフェンスの 基準について

長崎県ミニバスケットボール連盟

2015.8



はじめに

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。

判定については、秋の県大会以降、マンツーマンコミッショナーを配置し行います。



マッチアップ(MATCH UP)

➤ ゴールから7mの場所から
必ずマッチアップすること。

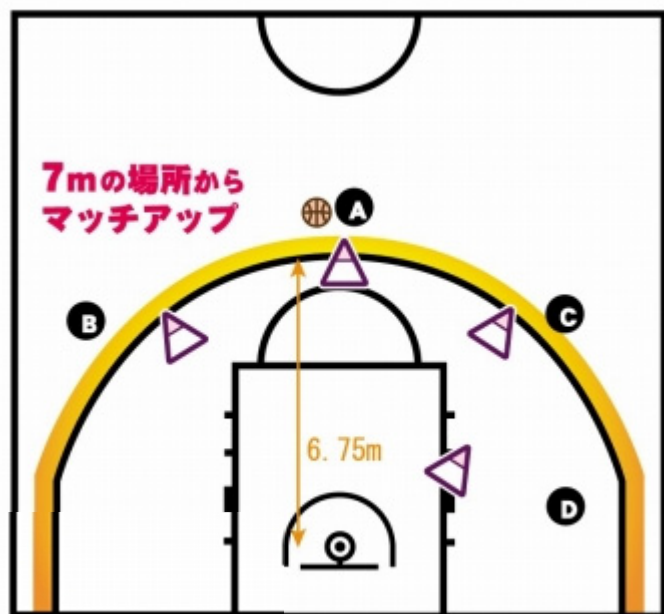


図 1

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。



マッチアップ(MATCH UP)

NG!!!

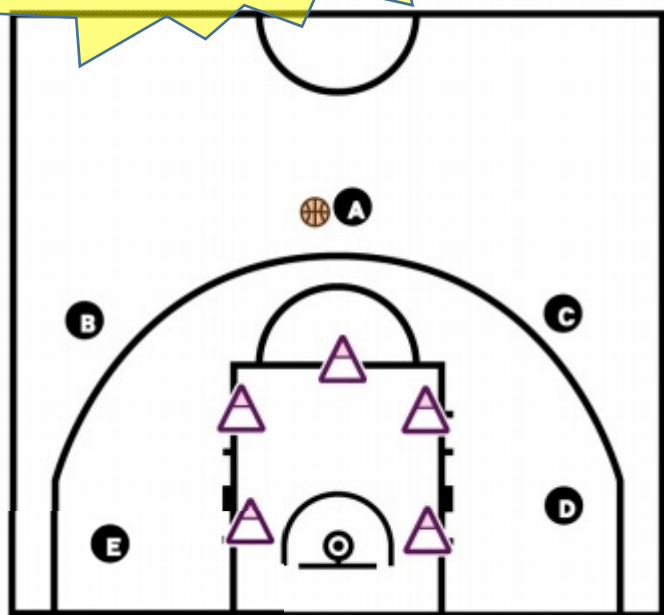


図 2

マッチアップの3つの原則

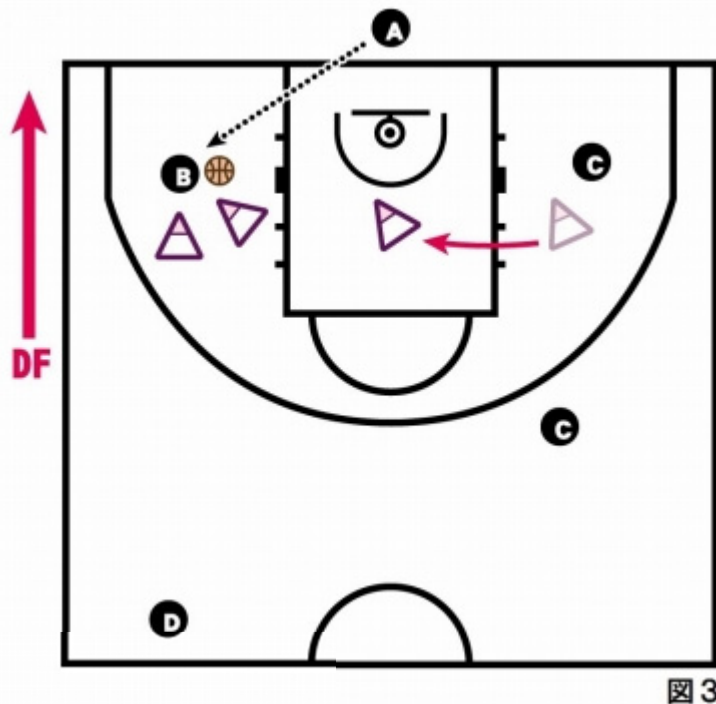
- 「アイコンタクト(目)」
- 「手のサイン」
- 「言葉のサイン(声)」

により、誰をマッチアップしているかがわかる意思表示をすること。



プレスディフェンス(PRESS DEFENSE)

CASE
2



- 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。
- **マンツーマンプレスでダブルチームへ行くのはOK!**



NAGASAKI PREFECTURE MINI BASKETBALL FEDERATION

プレスディフェンス(PRESS DEFENSE)

CASE 2

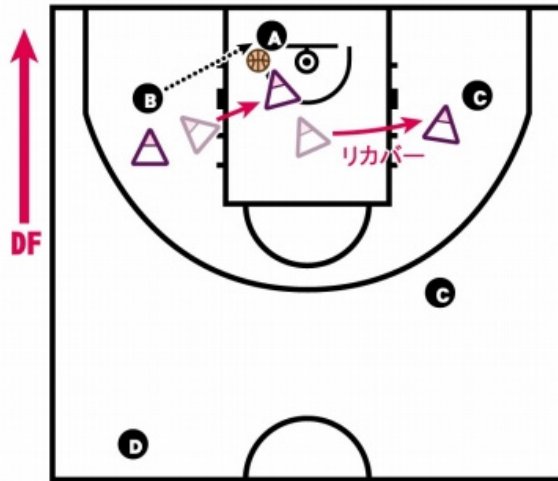


図3-①

- 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いき、できるだけ早くマッチアップする姿勢が必要である。

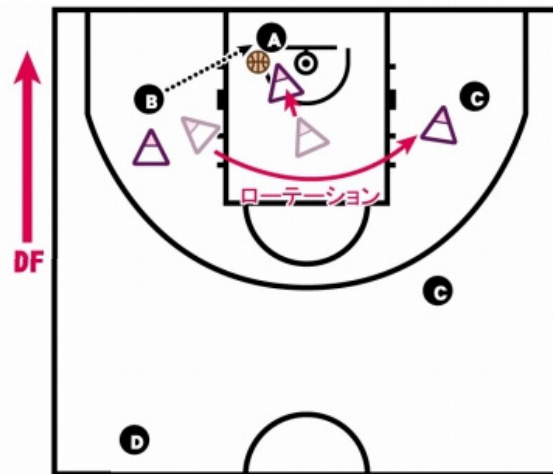


図3-②



オンボールディフェンス(ON BALL DEFENSE)

CASE
3

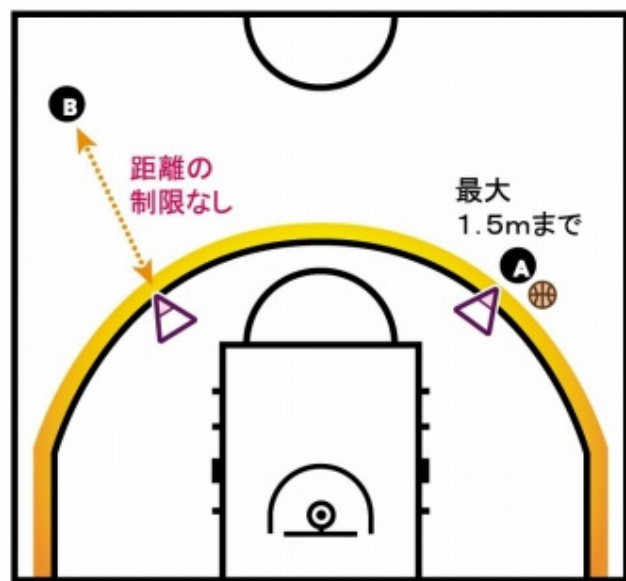


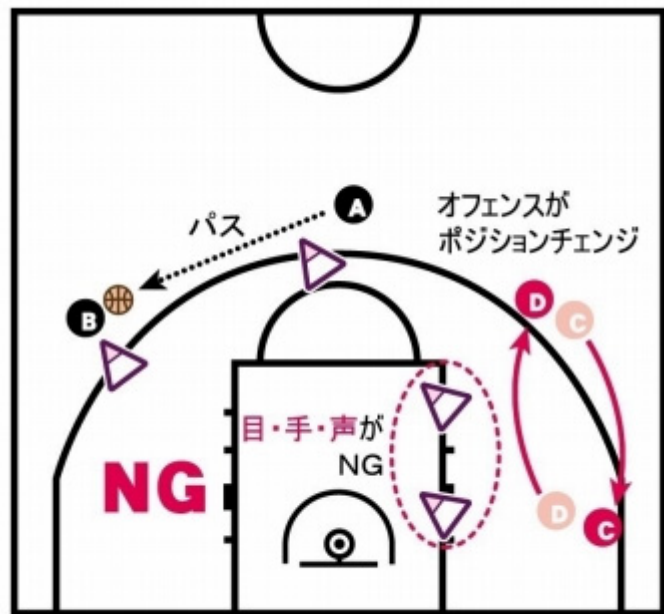
図4

- 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)
- 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。



NAGASAKI PREFECTURE MINI BASKETBALL FEDERATION

オフボールディフェンス(OFF BALL DEFENSE)



- 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)。



オフボールディフェンス(OFF BALL DEFENSE)

■ヘルプサイドディフェンスについて



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。

- 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)
- 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いけない。(マッチアップの3つの原則)



オフボールディフェンス(OFF BALL DEFENSE)

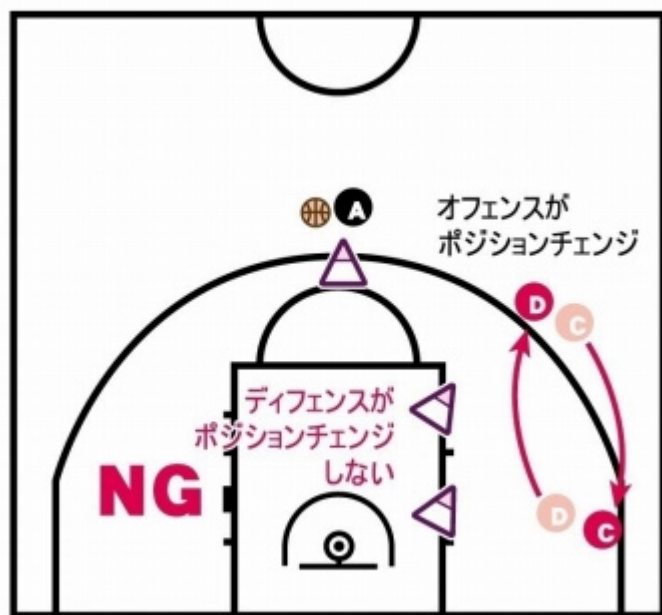


図 7

- 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。
- 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。

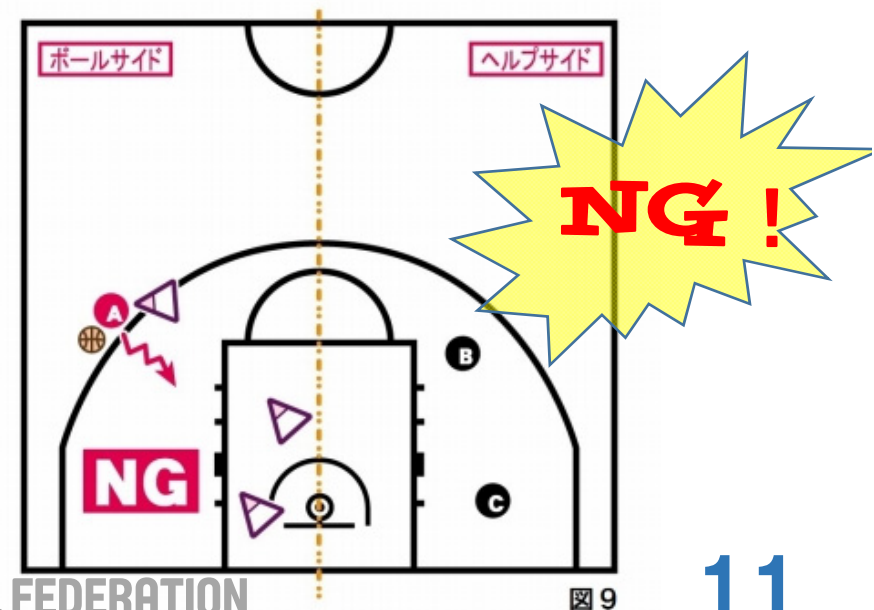


オフボールディフェンス(OFF BALL DEFENSE)

CASE
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。



NAGASAKI PREFECTURE MINI BASKETBALL FEDERATION

オフボールディフェンス(OFF BALL DEFENSE)

- 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！



図 10



図 11



ヘルプローテーション (HELP ROTATION)

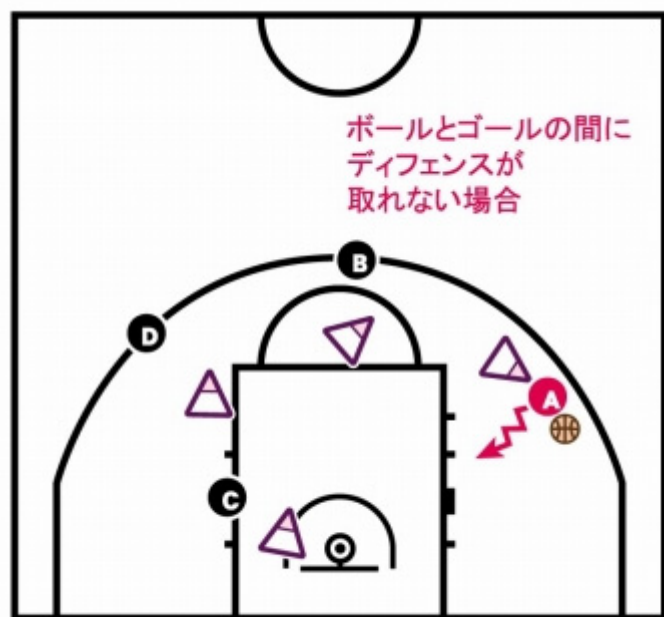


図12

➤ ボールマンとバスケットの間に
ディフェンスが取れない。

⇒ボールマンがバスケットへ向
かってドライブ

⇒この状態の際には、ヘルプカ
バーはできる。



ヘルプローテーション (HELP ROTATION)



図13

➤ ドリブラーが止まった(ディフェンスが止めた)あとについて

⇒①リカバーをする。(ヘルプ後、自分のディフェンスに戻る
こと)



ヘルプローテーション (HELP ROTATION)



図14

➤ ドリブラーが止まった(ディフェンスが止めた)あとについて

⇒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)



スイッチ(SWITCHING)

- 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。
- オフボールオフENS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。
- 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ENS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



トラップ(TRAP)

- 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。



ルール違反の罰則

- 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。
- 責任者がルール違反を察知した時は、レフリーに指示し、レフリーが指揮を執るコーチに警告を与える。
- 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。
- 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。



最後に

- 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。
- 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、指導者育成等各種取り組みを行いながら、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。
- 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。



最後に

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。

【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

