

U12 マンツーマン推進のポイント Ver.2

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ENSE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。

4. 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。

(2) 判定する際のコツ

- ・ 旗を上げる初動を早く・速くする。
- ・ 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

- ・ 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。

(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。