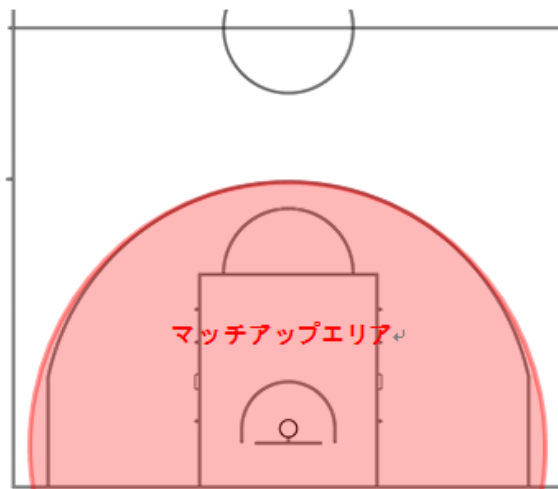


## マンツーマンディフェンスの基準規則

試合におけるマンツーマンディフェンス／ゾーンディフェンスの判定は、大会主催者が任命したマンツーマンコミッショナー（以下「コミッショナー」）が行う。

### 1. マッチアップ

全てのディフェンス側プレーヤーは、マンツーマンで、オフェンス側プレー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 ポイントラインを目安とする）内では常に適用される。ディフェンス側プレー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。



### 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。

プレスディフェンス採用時の基準は以下の通りである（フルコート、3/4 コート及びハーフコート）：

- ・ボールを持っている選手をトラップすることは許されるが、ローテーション後のピックアップを確実にに行い、コミッショナーにマッチアップが明確にわかるように行うこと。

### 3. オンボールディフェンス

ディフェンス側プレー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。

オフェンス側プレーヤーがボールをレシーブした時、ディフェンス側プレー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。

### 4. オフボールディフェンス

ディフェンス側プレーヤーは常にマッチアップするオフェンス側プレーヤーが見えるか、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ーヤーは、自分のマークマン（オフェンス側プレーヤー）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)。

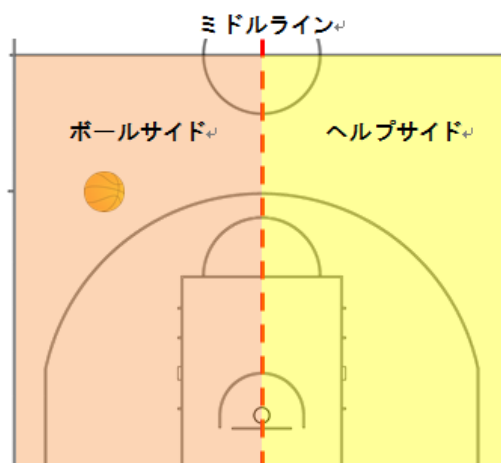
ボールがドリブルまたはパスで動いた場合、全てのディフェンス側プレーヤーはボールと共に動かなくてはならない(ボールが動けば、ボールとオフェンス側プレーヤーが見えるポジションに一緒に動く)。ただし、フェースガードで守る場合はその限りではない。

ボールを保持していないオフェンス側プレーヤーがポジションを変えた場合、ディフェンス側プレーヤーもオフェンス側プレー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。

全てのヘルプサイドにいるディフェンス側プレーヤーは、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ーヤーをトラップすることは違反である。ただし、制限区域内において、予測に基づいてボールを持っていないオフェンス側プレーヤーをトラップすることは許される。

またスローイン時(サイド・エンド両方)においてのみ、スローインをするプレーヤーにマッチアップするディフェンス側プレーヤーが 1.5メートル以内のマッチアップの距離制限を超えて制限区域内のオフボールプレーヤーをトラップすることは許される。



## 5. ヘルプローテーション

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ーヤーは、リングを守るために、オンボールディフェンス側プレーヤーをヘルプできる。

オンボールディフェンス側プレー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ーヤーが、リングへカットすることをヘルプすることも許される。

オフボールディフェンス側プレーヤーは、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ーヤーは、直ちにオフェンス側プレー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ー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ー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ーヤーが直ちに新しいオフェンス側プレー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

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。また、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。

### ※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。

マンツーマン基準規則違反で「赤色(警告)」の旗が上げられた時は、コミッショナーが、違反対象となった攻防のボールのコントロールが変わった時およびボールがデッドになった時にゲームクロックを止めて、違反行為に対しての処置を行う。

審判およびオフィシャルを行う児童・生徒が判断するものではなく、コミッショナーが判断して行う処置である。

(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はな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

2017 年 12 月 9 日一部改定

2018 年 4 月 1 日一部改定