

「ゾーン禁止～中国ブロックルール～」

違反を取り上げて罰則を適用することを目的とするのではなく、望ましいマンツーマンディフェンスを普及させ、ミニバスケットボールをより発展させることを目的とする。

1 マンツーマンコミッショナーと審判について

- ① 試合にはマンツーマンコミッショナー2人（1人）を、T O（付近）に配置する。
- ② マンツーマンコミッショナーは違反に対して旗（手）を振って審判に伝える。
- ③ コミッショナーはゲームクロックが止まっているときに、「注意（指導）」または「警告」を与えることができる。「警告」後の同様の違反には、マンツーマンコミッショナーから指導者への説明後、審判がテクニカルファールを告げる。
- ④ マンツーマンコミッショナーは、両チームの指導者に、根拠を明らかにして「注意（指導）」・「警告」を伝える。（両チームの指導者をT O前に集めるのは審判とする。このとき審判は、タイムアウトではないので、プレイヤーがコートの外に出ないように気をつける。）「注意（指導）」・「警告」の後には、指導者に選手への指導の時間を与える。（タイムアウトでないので、指導後は迅速にゲームを再開できるよう審判・コミッショナーはベンチの様子に気を配る。）
- ⑤ 経験の浅い個人の違反に対しては望ましいマンツーマンディフェンスの普及のため「注意（指導）」を繰り返し行ってもよい。また、ゲーム展開を考慮した上で、ハーフタイムや試合後に「注意（指導）」を行ってもよい。
- ⑥ チームディフェンスの特性が原因となる違反についてはためらわず「警告」を与える。
 - ・特定の選手（ビギナーではない）が「注意」後も常にカバーを意識してマッチアップを怠っている場合
 - ・積極的にWチームを採用しているチームが、ボールマンに意識を集中しマッチアップを怠っている場合
- ⑦ スローイン時のダブルチームのような現象は、審判がその場で注意することができる。（スローインのやり直し）
- ⑧ コミッショナーが旗を振っている場面でシュートが入ったときは、同じ状況で連続して得点が認められることも想定される。このような状況の時、審判はレフリーストップを取り、ゲームクロックを止める。
- ⑨ コミッショナーへのアピールは、審判へのアピールと同等と考える。
- ⑩ 試合中、審判とコミッショナーはコミュニケーションを取り合う。
- ⑪ 試合後、審判とマンツーマンコミッショナー（とT O主任）は意見交換をする。
- ⑫ マンツーマンディフェンスの基準は、JBAの「15歳以下でのマンツーマンディフェンス推進について マンツーマンディフェンスの基準」とする。

2 マンツーマンディフェンスの基準について

マンツーマンディフェンスの基準①

各種競技会において、ゾーンディフェンスの判定はマンツーマンコミッショナーが行うこととなります。
マンツーマンディフェンスの基準は下記の案を前提に精査を行い、公式ルールとして発行します。

ゾーンディフェンス禁止に伴う、マンツーマンディフェンスの基準(案)

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“責任者”)が行う。

1. マッチアップ

全てのディフェンス側プレイヤーは、マンツーマンで、オフェンス側プレイ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。このマッチアップルール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イ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、責任者にわかること。

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)でもマッチアップルール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ルール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、責任者にマッチアップが明確にわかるように行うこと。



1 マッチアップ

① マッチアップしているかどうかの判断材料

- ・目 (アイコンタクト) ディフェンスの視線や体の向き
- ・手 (手のサイン) ピストル (指差し) やボールに手のひらを向ける行為
- ・声 (言葉のサイン) ナンバーチェックやコミュニケーションをとる
- ・接触 直接触れる

◎ 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分かるようにすること

- ② このマッチアップルールは、マッチアップエリアでは常に適用される。=おそくとも守るゴールから6.75m (3ポイントライン) からディフェンスを始める。全員がペイントまで戻ってからマッチアップするような指導はしない。
- ③ マッチアップが確認されたところがマンツーマンディフェンスのはじまり。(オールコート、3/4コート及びハーフコートなど)

2 プレスディフェンス

プレスディフェンスもマッチアップルール (1-①) に合致していればOK

- ① ゾーンディフェンス, ゾーンプレスディフェンスは禁止
- ② コンビネーションディフェンス (ゾーンディフェンスとマンツーマンディフェンスを併用して行うディフェンス) は禁止

マンツーマンディフェンスの基準②

3. オンボールディフェンス

ディフェンス側プレイ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。

4. オフボールディフェンス

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)。

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イ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イヤーが見えるポジションと一緒に動く)。

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。

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。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。

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イヤーをトラップすることは違反である。



9

3 オンボールディフェンス

- ① ディフェンス側プレイ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。
- ◎ 意図的にマークマンからはなれるマッチアップは不正(スローインをするプレイヤーにマッチアップするプレイヤーも含む)

4 オフボールディフェンス

- ① オフボールマンにマッチアップするディフェンスも1-①が適応される。
 - ② 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イ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イヤーが見えるポジションと一緒に動く)。
 - ③ 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。
 - 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。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。
- ◎ ルールが浸透するまで、ペイントエリアにはミドルラインをはることが望ましい。

マンツーマンディフェンスの基準③

5. ヘルプローテーション

ボールを持っていない選手のディフェンス側プレイヤーは、リングを守るために、オンボールディフェンス側プレイヤーをヘルプできる。オンボールディフェンス側プレイ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イヤーが、リングヘ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イヤーは、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。しかしながら、ヘルプディフェンス後、全てのディフェンス側プレイヤーは、直ちにオフェンス側プレイ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。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ェンス側プレイヤーとマッチアップ(前記した方法で)したことが、責任者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、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。

5 ヘルプ・ローテーション

- ① ボールを持っていない選手のディフェンス側プレイヤーは、リングを守るために、オンボールディフェンス側プレイヤーをヘルプできる。
- ② オンボールディフェンス側プレイ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イヤーが、リングヘカットすることをヘルプすることも許される。
- ③ オフボールディフェンス側プレイヤーは、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。しかしながら、ヘルプディフェンス後、全てのディフェンス側プレイヤーは、直ちにオフェンス側プレイ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。
- ◎ 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いく場合を除いて、最低限片足はヘルプサイドに置かなくてはならない。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。4-④

6 スイッチ

- ① 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。
- ② オフボールオフェンス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。
- ③ 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ェンス側プレイヤーとマッチアップ(前記した方法で)したことが、責任者に認識できるように明確にすること。

7 トラップ（ダブルチーム）

- ① ボールを保持している選手をトラップ（ダブルチーム）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。
- ② 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イヤーをトラップする（ダブルチームで守る）ことは違反である。
（例 スローインの時、レシーバーに2人がマッチアップ）
（例 ボールがまだ入っていないポストマンに2人マッチアップ）
- ③ ディフェンスはトラップ終了後、誰にマッチアップしているか明確でなければならない。
- 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。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。4-④

8 そのほか

- ① 初心者や選手の発達段階を踏まえて判定する。判定しない配慮も必要になってくる。
- ② ゲームの終盤など、違反したチームが有利にならないようにする。
（コミッショナーが旗を振っている場面でシュートが入ったときは、同じ状況で連続して得点が認められることも想定される。このような状況の時、審判はレフリータイムをとり、ゲームクロックを止めることもある。）
- ③ コミッショナーの説明を聞く指導者の態度が、選手に影響を与えることがある。審判は説明中や、チームでの指導の言葉や態度にも気を配る必要がある。
- ④ ゾーンディフェンスにおけるテクニカルファールをしたコーチは、日本ミニバスケットボール連盟の特別講習を受講するまでの間、ライセンスの資格停止となることもある。
- ⑤ 各連盟は、講習会などを通して、望ましいマンツーマンディフェンスを普及させ、指導者と選手がミニバスケットボールのゲームを楽しめるようにする。