

2018年5月18日

各都道府県バスケットボール協会
マンツーマンディレクター 様
U12/U15 アンダーカテゴリー部会長 様
U12/U15 ユース育成マネージャー 様

公益財団法人日本バスケットボール協会
マンツーマン推進プロジェクト長 山本 明

「マンツーマンコミッショナー赤旗対応について」の周知について

平素は当協会の活動に対し格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、2018年4月1日付「マンツーマン推進関連規定の改定内容」でお知らせいたしました通り、マンツーマン基準規則の一部改訂を行いました。これに伴い、赤旗による警告の際の運用が一部変更となりましたので、その他関連する対応について整理したのも含め、「マンツーマンコミッショナー赤旗対応について」にまとめましたので、お知らせいたします。

お忙しい折ではございますが、都道府県協会専務理事様をはじめとする、都道府県内関係各位に周知の程お願い申し上げます。

U12、U15 カテゴリーにおけるマンツーマン推進につきましては、各都道府県において積極的に実施、推進していただいておりますことに、心から感謝申し上げます。今後もさらに推進していただければと思います。

これからも皆様のご理解、ご協力をお願い申し上げます。

<添付資料>

1_2018_5_10_マンツーマンコミッショナー赤旗対応について

<問い合わせ先>

公益財団法人日本バスケットボール協会
育成普及担当（マンツーマン推進担当：山本、松澤、佐藤）
〒112-0004 東京都文京区後楽 1-7-27 後楽鹿島ビル 6階
TEL 03-4415-2020（9:30～17:30） / MAIL u15mandf@basketball.or.jp

マンツーマンコミッショナー 赤旗対応について

■ マンツーマンディフェンスの基準規則 (変更点のみ)

- ・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。

・違反となるディフェンスが終了したとき、速やかにゲームクロックを止めて処置を行う。
すなわち、違反となるディフェンスから続けてオフェンスに移行することは認めない。

- ・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。

・この判断の責任はすべてコミッショナーにある。

■ マンツーマンコミッショナーの設置および競技会(試合)における運用について

〔マンツーマンコミッショナーの任務〕 (変更点のみ)

- (4)「赤色(警告)」の旗が掲げられた場合、コミッショナーはボールの保持が変わった時および
ボールがデッドになった時に速やかにホイッスル・ブザー等で審判に知らせて ゲーム
を止める。オフィシャルはホイッスル・ブザー等と同時にゲームクロックを止める。ゲ
ームを止めた後は、赤旗に関する処置を行う。

・ゲームを止めるための「大きな音の出る器具」は、T Oのブザーが望ましい。

- ・T Oがブザー等を操作する場合、タイマーがゲームクロックを止めるためには、コミッショ
ナーが赤旗を挙げた時点で、次のタイミングでゲームを止めることをT Oクルーに伝えてお
く必要がある。
- ・コミッショナーがブザー等を操作する場合も、あらかじめタイマーに止めることを伝えてお
く。
- ・T O主任には、止まった際のゲームタイマーとショットクロックの確認をお願いしておく。

■ ボールのチームコントロールが変わる時(ボールの保持が変わる時)

「チームコントロール(チームがボールをコントロールしていること)は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられた時には始まる。」

(競技規則 2018 第 14 条「ボールコントロール」 14-4-1)

<チームコントロールが変わる場面の例>

- ・ オフェンス側のミスによって、ディフェンスしていた選手がボールをコントロールした時
- ・ ディフェンス側のスティールによって、ディフェンスしていた選手がボールをコントロールした時
- ・ ディフェンスリバウンドをコントロールした時

■ ボールがデッドになる時(競技規則第 10 条「ボールのステータス(状態)」 10-3)

- ・ フィールドゴールあるいはフリースローが成功した時
- ・ ボールがライブで審判が笛を鳴らした時(ファウル、バイオレーションが起こった時)
- ・ フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - あとにフリースローが続く時
 - 別の罰則(フリースローやボールのポゼッション)がある時
- ・ ピリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った時
- ・ チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴った時
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴った時は除く。
- ・ ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れた時：
 - 審判が笛を鳴らした後
 - ピリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った後
 - ショットクロックのブザーが鳴った後

<基本的な対応>

- ・ 攻撃側がオフェンスリバウンドを取った時は、まだチームコントロールがあり、得点を取る機会が継続しているため**ゲームは止めない**。
- ・ 防御側がボールを獲得した時(リバウンド、スティールなど)は、**ゲームを止める**。
- ・ 攻撃側が得点を取った時は、**得点を認め、ゲームを止める**。
- ・ 審判が笛を鳴らした時は、**ゲームを止める**。(ファウルの場合は審判のレポートが終わった時)
- ・ ファウルが起こった順に処置するので、特別な場合を除き、**テクニカルファウルの処置は最後**になる。
- ・ プレーが止まるまでに起きたことは全て記録する。

<具体的な対応>

【ケース 1】

- ・ A チームのディフェンスで赤旗が上がり、A チームがリバウンドやスティールなどでボールを獲得した場合
⇒ フザー等を鳴らしてゲームを止める
- <1 度目の警告の場合>
A チームに警告 ⇒ A チームのスローインで再開
- <2 度目の警告の場合>
A チームにテクニカルファウル ⇒ B チームのフリースロー+スローインで再開

【ケース 2】

- ・ A チームのディフェンスで赤旗が上がり、A チームがパーソナルファウルをして、フリースローがある場合
- <1 度目の警告の場合>
A チームに警告 ⇒ B チームのフリースローで再開
- <2 度目の警告の場合>
A チームにテクニカルファウル
⇒ B チームのパーソナルファウルのフリースロー+テクニカルファウルのフリースロー+スローインで再開

【ケース 3】

- ・ A チームのディフェンスで赤旗が上がり、B チームがコントロールを失った瞬間にパーソナルファウルをし、そのファウルがピリオドで 5 回目のチームファウルだった場合
- <1 度目の警告の場合>
A チームに警告 ⇒ A チームのフリースローで再開
- <2 度目の警告の場合>
A チームにテクニカルファウル
⇒ A チームのフリースローの後、B チームのフリースロー+スローインで再開

【ケース 4】

- ・ A チームのディフェンスで赤旗が上がり、リバウンドからジャンプボールシチュエーションになった場合
⇒ 審判が判定するまで止めない(コントロールが変わっていないため)
- <1 度目の警告の場合>
A チームに警告 ⇒ ポジションアローの向きに従って再開
- <2 度目の警告の場合>
A チームにテクニカルファウル ⇒ B チームのフリースロー+スローインで再開
※ B チームのスローインはテクニカルファウルの処置なので、ポジションアローは変えない

【ケース 5】

・ **A チームのディフェンス**で赤旗が上がったが、**B チームがシュートを決めた**場合

<1 度目の警告の場合>

A チームに**警告** ⇒ **A チームのエンドスローイン**から再開

<2 度目の警告の場合>

A チームに**テクニカルファウル** ⇒ **B チームのフリースロー+スローイン**で再開

【ケース 6】

・ **A チームのディフェンス**で赤旗上がり、B チームのシュートに対して **A チームがアンスポーツマンライクファウル**で止めた。それに怒った B チームの選手が A チームの選手を突き飛ばし、**B チームにもアンスポーツマンライクファウル**を宣せられた。

<1 度目の警告の場合>

A チームに**警告**

⇒ **A チームと B チームのアンスポーツマンライクファウルの処置は相殺**され、最後にボールをコントロールしていた **B チームのスローイン**で再開(ショットクロックは継続)
 ※ミニでは、**B チームのフリースローの後、A チームのフリースロー+スローイン**で再開

<2 度目の警告の場合>

A チームに**テクニカルファウル**

⇒ **A チームと B チームのアンスポーツマンライクファウルの処置は相殺**され、**B チームのフリースロー+スローイン**で再開
 ※ミニでは、**B チームのフリースローの後、A チームのフリースロー**を行い、最後に **B チームのフリースロー+スローイン**で再開

【ケース 7】

・ **A チームのディフェンス**で赤旗が上がったが、**B チームがオフenseチャージング**を宣せられ、このファウルがピリオドで **5 回目のチームファウル**だった。

<1 度目の警告の場合>

A チームに**警告** ⇒ A チームの**スローイン**で再開
 (※ミニでは**フリースロー**で再開)

<2 度目の警告の場合>

A チームに**テクニカルファウル**

⇒ **B チームのフリースロー+スローイン**で再開
 (※ミニでは A チームの**フリースロー**の後、**B チームのフリースロー+スローイン**で再開)

※ファウルは起こった順に記録・処置する。複雑な現象になった場合は審判に確認をとって対処

※ブザー等で止めた場合、ショットクロックは止まった時点から継続する。(ボールコントロールが始まってからブザーで止まるまで間隔があいた場合)テクニカルファウルの処置が入った場合は 2 4 秒リセットでスタート

◆都道府県協会からのよくある質問◆

Q1	<p>「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 DF 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マンにトラップしても良い。」という規定は、オフェンス側のフロントコートのみ適用か。また、トラップに行くのは、どのプレーヤーでも良いか。</p>
A1	<p>マッチアップの距離制限があるのはマッチアップエリアなので、この規定はフロントコートのみで、バックコートでは適用されません。</p> <p>また、この規定は、これまでスローインするプレーヤーにマッチアップしなければならないとしていた規程を変更するものです。制限区域内のオフェンスプレーヤーにトラップできる選手は規定していませんので、どの選手がトラップに行っても差し支えありません。</p>
Q2	<p>違反を適用するのは、チームに対してなのか、個人に対してなのか、違反の内容に対してなのか。</p>
A2	<p>テクニカルファウルの対象は選手個人ではなく、指揮を執るコーチですから、当然違反を適用するのも個人ではなく、コーチが指揮を執るチームに対するものです。</p>
Q3	<p>すぐに市内の大会があります。その大会では今回の変更を適用しても良いですか？</p>
A3	<p>周知を図って適用していただいて構いません。</p>

マンツーマン推進プロジェクト

平成 30 年 5 月 14 日