



マンツーマンコミッショナー運営の変更

2023年12月10日
マンツーマン推進プロジェクト



スローイン状況における 対応の変更

1. ケース11について

マンツーマンペナルティの処置において、与えるべきフリースローを与えなかった時の対応について

→ **競技規則第44条に従い、処置を行う。**

- 44-2-1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルのいずれかが誤りに気がつかなければならない。これらの誤りは、ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では、訂正することはできない。
- 44-2-2 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。
- 44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合
誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同じように再開される。
誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

2. ケース12について

<スローインの際にイリーガルなディフェンスが起こった場合のゲームを止める処置>

コート内のプレーヤーがボールに触れる前の状況を①

コート内のプレーヤーがボールに触れた後の状況を②

→ ①の状況でイリーガルなディフェンスにMCが気づいて「赤色旗」だと判断した場合、ブザー等を用いてゲームを止めることができる。

→ まだプレーが始まっていないので警告注意を与えてよい。

→ ボールがコートに投げ入れられた後にブザーを鳴らした場合、スローインの始まる時点までショットクロックを戻す。

→ ①の状況で赤色旗をあげた場合は、ゲームを止めた後、赤色旗の処置を行う。

<適用時期>

- ・全国大会 : 2023年度JrWC、全国ミニ二で実施。
- ・ブロック大会 : U12ブロック大会で適用
- ・都道府県大会 : 先行実施を推奨。2024年4月からは適用。

<理由・他>

- ・時計が動いていない時にブザーを鳴らして対応した方がよい。
 - プレー中に止めて対応するよりは、まだ時計が動いていない時の方が混乱なく対応できる。
- ・赤色旗のみ対応。
- ・デッドの際は対応はしない。
- ・MCがレフリーにお願いすることは×とする。

ケース1：試合の状態 → 4QのL2M

1. **A** チームのスローイン。
（スローインするプレイヤーにボールが与えられ、ライブ状態に）
2. **B** チームのスローアー放置違反
3. MCは、意図的との判断により、即赤旗として、**赤旗を上げると同時に誤ってブザーを鳴らしてしまった。**
※15-1-1 ボールのコントロールが変わったとき、およびボールがデッドになったときに速やかにホイッスル・ブザー等で審判に知らせゲームを止める。
4. MCと審判は、誤ったタイミングでブザーが鳴ったことに気づかずに、赤旗の処置を行い、試合を再開した。

<対応>

「今後スローイン時の赤色旗対応について変更をしていく（ケース12）ので、整合性を取ることもあり、赤色旗をあげてブザーを鳴らした際には、赤色旗の処置を行う」

<理由>

再度やり直すことなどは不自然であり、後に止めることはタイマーの調整に対応が必要となることもあるため、対応が容易なタイムが止まっている段階で処置を行うことが適当であるため。

ケース2：試合の状態 → 4QのL2M

1. **A**チームのスローイン。スローイン成立。**A**チームドリブル開始。
2. このスローインの際に、**B**チームのスローアー放置違反があり、MCは、意図的との判断により、即赤旗とした。
3. ただし、スローインするプレイヤーにボールが与えられ、ライブ状態だった為、MCはブザーを鳴らさなかったが、審判が赤旗に気付き、笛を鳴らし、ゲームを止めてしまった。
4. 審判は、ゲームを止めたことから、そのまま赤旗の処置を行い、**A**チームのスローインで試合を再開した。

<対応>

「審判が止めたところで赤色旗の処置を行い、ゲームを再開する」

<理由>

誤ったタイミングで止められた場合でも、不公平が生じたままゲームが進むことは適当ではなく、その処置を行うことが適切であると考えため。

※審判にゲームを止めることを推奨していることではありません。

<これが起きる原因として>

- このケースに限らず、審判がゲームを誤って止めてしまうことはあります。
 - ・不意にショットクロックが鳴るなどTOのミスで止めてしまう
 - ・ショットクロックギリギリでのショットがエアボールでdefが速攻に行こうとしている際、止めなくてよいのに審判が止めてしまう
 - ・タイムアウトが請求されていると勘違いして止めてしまう
 - ・交代が来ていると勘違いして止めてしまう
 - ・TOにスコアラーが説明を求めに来ていると勘違いして止めてしまう
- 誰も誤っていなくとも、
 - ・選手が怪我をしておりゲームを止める
 - ・床をモップがけする必要があると判断しゲームを止める
 - ・隣のコートボールが入ってきてゲームを止める
 - ・TO機材の電源が落ち、ゲームを止める
 - ・地震でゲームを止めるなど様々考えられます。

<解決策へ>

「ルールに定められた以内の理由でゲームが止められた時」という状況について、マンツーマンもルールを新たに定める必要があります。

マンツーマン以外のルールでは、残り2分では

「競技規則で想定されていない状況で審判が笛をならしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない」（ルールブック18-2-8補足、19-2-5補足など）

と決められていますので、これに似たものを設定する必要があります。

赤色旗対応時資料の変更

マンツーマンディフェンスの基準規則 U12版 (2022年度改訂・2023年度施行)

赤旗が上がった際の対応

状況	赤旗1回目	赤旗2回目・3回目・4回目	再開時の2.4秒計 ※:残り1.5秒以上 ※:残り1.4秒以下
	TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明 チームBのHCにマンツーマンペナルティ	
ボールの変わらなないロールが	アウトオブバウンズ	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	継続
	Bチームのファウル	Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	2.4秒
	Bチームのキックボール	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	
ボールの変わるロールが	Bチームのスティール (ケース1, 3)	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローイン)	2.4秒
	Bチームのディフェンスリバウンド (ケース1)		
	Aチームが得点した場合 (ケース5)		
	Aチームのバイオレーション		
	Aチームのファウル (ケース3, 6)		
その他	ジャンプボールシチュエーション (ケース4) ※1	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン	2.4秒
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)		
	Aチームのショット〜リバウンド時Aチームのファウル (チームAのファウル5回目以上の場合)		
	アンスポーツマンライクファウル (UF) ディスクォリファイファウル (DQ)		

オフェンス側をAチーム、ディフェンス側をBチームとする。
 ※1: ジャンプボールシチュエーションを無効とし、アローが示すスローインの権利を行使せずにスティールと同様に処理する。
 理由として、ジャンプボールシチュエーションになったのはイリーガルなディフェンスが引き起こしたと考えられるため
 ※2: マンツーマンペナルティの処置を行わないが、マンツーマンペナルティの警告を取り消すものではない。
 (JBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)

マンツーマンディフェンスの基準規則 U15版 (2022年度改訂・2023年度施行)

赤旗が上がった際の対応

状況	赤旗1回目	赤旗2回目・3回目	再開時の2.4秒計 ※:残り1.5秒以上 ※:残り1.4秒以下	
	TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明 チームBのHCにマンツーマンペナルティ		
ボールの変わらなないロールが	アウトオブバウンズ	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	継続	
	Bチームのファウル	Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)	2.4秒	1.4秒
	Bチームのキックボール	AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン (事象の起こった近い位置から)		
ボールの変わるロールが	Bチームのスティール (ケース1, 3)	Aチームのスローイン (相手チームのフロントコートのスローインラインからスローイン)	2.4秒	1.4秒
	Bチームのディフェンスリバウンド (ケース1)			
	Aチームが得点した場合 (ケース5)			
	Aチームのバイオレーション			
	Aチームのファウル (ケース3, 6)			
その他	ジャンプボールシチュエーション (ケース4) ※1	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) AチームのMPフリースロー1本 Aチームのスローイン	2.4秒	1.4秒
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)			
	Aチームのショット〜リバウンド時Aチームのファウル (チームAのファウル5回目以上の場合)			
	アンスポーツマンライクファウル (UF) ディスクォリファイファウル (DQ)			

オフェンス側をAチーム、ディフェンス側をBチームとする。
 ※1: ジャンプボールシチュエーションを無効とし、アローが示すスローインの権利を行使せずにスティールと同様に処理する。
 理由として、ジャンプボールシチュエーションになったのはイリーガルなディフェンスが引き起こしたと考えられるため
 ※2: マンツーマンペナルティの処置を行わないが、マンツーマンペナルティの警告を取り消すものではない。
 (JBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)

U12とU15で再開位置が異なる等、違いが見られるのでU12/U15用に作成。
 運用の参考としてください。

重要な視点

- 1) マッチアップしているか、マッチアップしようとしているか
(人=マンツーマン、場所=ゾーン)
 - オフェンスのスタート
 - カッティングについていくか
 - トラップの後
 - ペネトレーションに対するヘルプの後
- 2) オフボールディフェンスのポジショニング、
ビジョン (ボールとマークマン) を取ろうとしている



**バスケット
日本を元気に!**

以上、ありがとうございました!