

## マンツーマンコミッショナー 赤旗対応について《訂正版》

### ■ マンツーマンディフェンスの基準規則

- ・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、違反对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。

### ■ ボールコントロールが始まる時 (競技規則 2019 第 14 条「ボールコントロール」 14-1-1)

- 14-1-1 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ときに始まる。

### ■ ボールがデッドになる時 (競技規則 2019 第 10 条「ボールのステータス(状態)」 10-3)

- 10-3 ボールは次のときにデッドになる：
- ・フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき
  - ・ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
  - ・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：
    - フリースローが続くとき
    - 別の罰則 (フリースローやポゼッション) があるとき
  - ・クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき
  - ・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とき  
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
  - ・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とき：
    - 審判が笛を鳴らしたあと
    - クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと
    - ショットクロックのブザーが鳴ったあと

### ■ 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】

- (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。

## ■ 基本的な対応

- ・攻撃側がオフェンスリバウンドを獲得した時は、チームコントロールが続き、得点の機会が継続しているためゲームは止めない。
- ・攻撃側が得点した時は、得点を認め、ゲームを止める。
- ・防御側がボールを獲得した時(ディフェンスリバウンド、スティールなど)は、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)
- ・特別な場合を除き、マンツーマンペナルティの処置は他の罰則の処置の後に行われる。
- ・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> ※チーム A をオフェンス、チーム B をディフェンスとする

#### 【ケース 1】

- ・チーム B に赤旗が上がっている状態で、チーム B 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  
⇒ ブザー等を鳴らしてゲームを止める

#### <1 度目の警告の場合>

チーム B に警告 ⇒ チーム B のスローインで再開

#### <2 度目の警告の場合>

チーム B にマンツーマンペナルティ

⇒ チーム A にマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローインで再開

#### 【ケース 2】

- ・チーム B に赤旗が上がっている状態で、B1 がパーソナルファウルをし、A2 にフリースローが与えられる場合

#### <1 度目の警告の場合>

チーム B に警告 ⇒ A2 のフリースローで再開

#### <2 度目の警告の場合>

チーム B にマンツーマンペナルティ

⇒ A2 のフリースロー + チーム A にマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローインで再開

#### 【ケース 3】

- ・チーム B に赤旗が上がっている状態で、B1 がボールをスティールした瞬間に A2 がパーソナルファウルをし、そのファウルがクォーターやオーバertime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>

チーム B に警告 ⇒ B1 のフリースローで再開

#### <2 度目の警告の場合>

チーム B にマンツーマンペナルティ

⇒ B1 のフリースロー + チーム A にマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローインで再開

**【ケース 4】**

・**チーム B に赤旗**が上がっている状態で、**どちらのチームにもコントロールされないままのリバウンドのボール**から A1 と B2 がボールを同時に掴んで**ジャンプボールシチュエーション**になった場合

⇒ **審判がジャンプボールの判定をするまで止めない**(ボールのコントロールが確立されないため)

<1 度目の警告の場合>

チーム B に**警告** ⇒ **ポゼションアローの向きに従ってスローイン**で再開

<2 度目の警告の場合>

チーム B に**マンツーマンペナルティ**

⇒ チーム A に**マンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローイン**で再開

※マンツーマンペナルティの罰則によるスローインで再開するため、**スローイン後にアローの向きは変えない。**

**【ケース 5】**

・**チーム B に赤旗**が上がっている状態で、**A1 がシュートを決めた場合**

<1 度目の警告の場合>

チーム B に**警告** ⇒ **チーム B のエンドスローイン**から再開 (チーム B のインバウンドする選手は動ける)

<2 度目の警告の場合>

チーム B に**マンツーマンペナルティ**

⇒ チーム A に**マンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローイン**で再開

**【ケース 6】**

・**チーム B に赤旗**が上がっている状態で、**A1 がオフenseチャージング**を宣せられ、このファウルがクォーターやオーバータイムで **5 回目のチームファウル**だった。

<1 度目の警告の場合>

チーム B に**警告** ⇒ **チーム B のスローイン**で再開 (※U12 では**フリースロー**で再開)

<2 度目の警告の場合>

チーム B に**マンツーマンペナルティ**

⇒ チーム A に**マンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローイン**で再開

(※U12 では、**チーム B のフリースローの後、チーム A にマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本 + チーム A のスローイン**で再開)

※ファウルは起こった順に記録し、**マンツーマンペナルティの罰則は特別な場合を除き、最後に処置する。**

複雑な現象になった場合は審判に確認をとって対処する。

※**マンツーマンペナルティの処置が入った場合**、ショットクロックはリセットする。