

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

- ・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 2018 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。
- ・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。
- ・攻撃側が得点した時は、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)
- ・テクニカルファウルの罰則が「挟み込み」となったので、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よりも前に行われる。
- ・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 B 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

⇒ 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 + A2 のフリースローで再開

【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ータイムで 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

⇒ チーム A にマンツーマンペナルティのフリースロー 1 本の後、B1 のフリースローで再開

【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**の後、**ポゼションアローの向きに従ってスローイン**で再開

【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**の後、**チーム B のエンドスローイン**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 がオフェンスチャージング**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**の後、**チーム B のスローイン**で再開

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

※ファウルは起こった順に記録するが、**マンツーマンペナルティ(テクニカルファウル)の罰則は「挟み込み」として最初に処置する**。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。

※**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。

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**してスタートする。