マンツーマンディフェンスの基準規則

まえがき

〔2022 年改訂に至る経緯と改訂の目的〕

2015 年からのマンツーマン推進の取り組みについて、U12 においては「1989 年ゾーン禁止の取り組み、その後撤廃」の過去を踏まえて厳格に行ってきた。また「マンツーマンディフェンスを指導する」という「教育的な意味合い」を持たせたことにより、黄色旗の上がる回数が U15 より多くなった。黄色旗を頻度高く上げる取り組みは、マンツーマン推進浸透に貢献をしたが、一方で子どもたちへのプレッシャーやマンツーマンコミッショナーの判定基準統一の難しさ等の課題が浮き彫りとなった。

これらの経緯を踏まえ、「マンツーマン推進は、子どもたちの将来を見据えて継続する」が、U12 において「子どもたちがバスケットボールを楽しめる環境作り」を再考し、「バスケットボール本来の在り方に近づけること」を目指すことを改訂の目的とする。

この改訂により、ゾーンディフェンスを許容する事に戻るのではなく、子どもたちの成長のために、将来を見据えたバスケットボール環境構築に向けて、指導者・保護者・関係者が一体となって進むことを望みたい。

〔マンツーマンコミッショナー設置の目的〕

マンツーマンコミッショナー(以下、「コミッショナー」)設置の主な目的は、マンツーマンに対する理解を推進し、円滑に試合運営を行い、子どもたちがよりバスケットボールを楽しめる環境を構築することであり、試合における違反行為を取り締まることではない。

〔マンツーマンディフェンスとは〕

①マッチアップが 5 人共に見られること。
②スイッチは可能であるが、エリアを守り続ける目的のスイッチは許容されない。
③オンボールディフェンスは、マッチアップし、ボールマンのシュート・ドリブル・パスを制限しようとすること。
④オフボールディフェンスは、マークマンとの関係により、ポジショニング・ビジョンを取ること。ヘルプ、トラップ、ローテーションが発生することは可能とする。
⑤マッチアップの状況からポジショニング、ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、組織的、意図的でなければ個人のミス、技術不足、判断であると見なして、瞬間の現象を捉えるだけではゾーンディフェンスであるとは見なさない。
⑥マッチアップの状況からトラップが生じた場合、ゾーンディフェンスをしているとは見なさない。但し、これを意図的、組織的に連続して行う場合は目指すマンツーマンディフェンスではない。（スクランブルディフェンス状態）

〔ゾーンディフェンスとは〕

①ディフェンスプレーヤーが特定のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にエリアを守ること。
②マークマンの動きに対して、適切なポジション対応をしていない（例：マークマンについていかないこと）状況が継続的に行われていること。
③マークマンの動きに関係なく、ボールマンを守り続ける状態。
④隊形を問わず、5 人・4 人・3 人・2 人・1 人がエリアを守るもの
⑤マッチアップが明確ではない状態が続くディフェンス(例:トラップを続ける中で途中エリアを守る等)

第 1 節　基準規則

第 1 条　マッチアップ

1-1　定義

1-1-1　1 対 1 で、ディフェンスをするオフェンス側のプレーヤーを決めることを「マッチアップ」という。

1-2　ルール

1-2-1　ディフェンス側プレーヤーは、次の方法等により、マンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること。

① アイコンタクトや言葉のサイン
② 指差しなどの手のサイン
③ ボールやオフェンス側プレーヤーの移動に合わせ、ともに位置を移動している

1-2-2　ディフェンスを始める位置は定めないが、3 ポイントラインの内側を目安とするマッチアップエリア内では、このマッチアップのルールが常に適用される。(図 1 マッチアップエリア 参照)

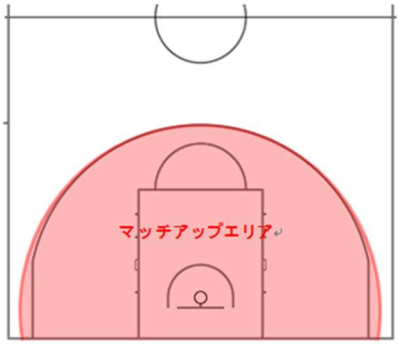
1-3　判定基準

1-3-1　マンツーマンコミッショナーが、5 人のディフェンス側プレーヤーが個々のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にボールマンのプレーを守っていると判断した場合は、警告の対象となる。

1-3-2　マッチアップエリアについて、コートに 3 ポイントラインがない場合は「目安」という文言を生かし、ゲームを担当するマンツーマンコミッショナーが判断する。

1-3-3　マッチアップエリア外において、オンボールディフェンスがスクリーンを外すために、一時的に 1.5 メートル以上離した場合、警告の対象とはしない。しかし、マッチアップエリア内では、警告の対象となる。

【図 1】マッチアップエリア



第 2 条　オンボールディフェンス

2-1　定義

2-1-1　マッチアップする相手となるオフェンス側のプレーヤーのことを「マークマン」という。

2-1-2　ボールをコントロールしているマークマンに対するディフェンスを「オンボールディフェンス」という。

2-2　ルール

2-2-1　ディフェンス側プレーヤーは、ボールとリングの間に位置し、マークマンから1.5メートル以内で、マークマンのシュートチェックができ、1 対 1 のドライブを止められる距離を保つこと。スローイン時にスローインするプレーヤーにつかなければいけない場面においては、スローインするライン上の位置から1.5m以

内にマッチアップしなければならない。ただし、制限区域内のオフボールプレーヤーにトラップディフェンスを仕掛ける目的で離れる場合はこの限りではない。

2-2-2　オフェンス側プレーヤーがボールをレシーブしたとき、ディフェンス側プレーヤーは、ボールをコントロールしたマークマンをピックアップしていることがマンツーマンコミッショナーに明確にわかるよう、上記の位置と距離にポジションチェンジをすること。

2-3　判定基準

2-3-1　オンボールディフェンスは、マッチアップし、ボールマンのシュート・ドリブル・パスを制限しようとすること。

第 3 条　オフボールディフェンス

3-1　定義

3-1-1　ボールをコントロールしていないマークマンに対するディフェンスを「オフボールディフェンス」という。

3-1-2　リングとリングを結ぶ仮想の線を「ミドルライン」という。

3-1-3　ミドルラインを挟み、ボールの位置するサイドを「ボールサイド」、ボールの位置とは逆側のサイドを「ヘルプサイド」という。

3-1-4　ボールの位置とは関係なく、常にマークマンのみを見てディフェンスすることを「フェースガード」という。

3-1-5　静止したオフェンス側プレーヤーによってディフェンス側プレーヤーの動きを妨げるプレーを「スクリーン」という

3-1-6　ディフェンス側プレーヤーが、他のディフェンス側プレーヤーとマークマンを入れ替えることを「スイッチ」という。

3-2　ルール

3-2-1　ディフェンス側プレーヤーは、マークマンの動きに合わせて、常にマークマンが見えるか、感じられる位置に移動し、ヘルプサイドのディフェンス側プレーヤーは、ボールの位置と自分のマークマンの両方が見える位置を取ること。

3-2-2　ディフェンス側プレーヤーは、ドリブルやパスでボールの位置が動いた場合、ボールの動きに合わせて、ボールの位置とマークマンの両方が見える位置に移動すること。ただし、マークマンをフェースガードする場合はその限りではない。

3-2-3　ディフェンス側プレーヤーは、オフボールのスクリーンが無い状況でマークマンをスイッチすることはできない。

3-2-4　ヘルプサイドのマークマンにマッチアップするディフェンス側プレーヤーは、片足または両足がヘルプサイドに触れていること。ただし、ヘルプまたはトラップにいく場合を除く。

3-2-5　オフェンス側プレーヤーの動きに合わせ、ヘルプ、ヘルプローテーション、トラップを行ってよい。

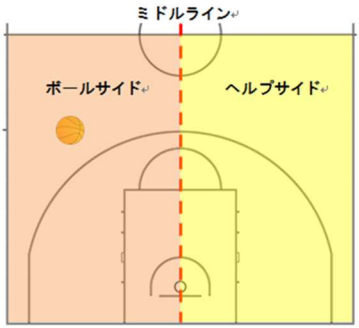
3-3　判定基準

3-3-1　オフェンス側チームが 1 人のプレーヤーだけでオフェンスを行うことが明らかなとき、オフボールのディフェンス側プレーヤーは、マークマンを少しでも捉えていれば、常に移動していなくても、警告の対象とはしない。

3-3-2　ボールとマークマンを捉えていることが、マッチアップしているかどうかの基準である。ただし、ヘルプをする際はマークマンを外してもよい。

3-3-3　マッチアップの状況からポジショニング・ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、組織的、意図的でなければ個人のミス、技術不足、判断であると見なし、瞬間の現象を捉えるだけではゾーンディフェンスであるとは見なさない。

【図 2】ミドルラインとボールサイド・ヘルプサイド



第 4 条　ヘルプディフェンス

4-1　　定義

4-1-1　ディフェンス側プレーヤーがマークマンに振り切られた際に、他のディフェンス側プレーヤーがリングに向かって攻める自分のマークマン以外のオフェンス側プレーヤーを守ることを「ヘルプディフェンス」という。

4-1-2　ヘルプディフェンスの後にマークマンを変えることを「ヘルプローテーション」という。

4-2　　ルール

4-2-1　ディフェンス側プレーヤーが、リングに向かうマークマンに振り切られたり、振り切られそうになったりした場合、他のディフェンス側プレーヤーはヘルプディフェンスをすることができる。

4-2-2　オフボールのディフェンス側プレーヤーは、ヘルプディフェンスのために一時的にディフェンスの位置を変えることができる。

4-2-3　ヘルプディフェンスの後、ディフェンス側プレーヤーは、直ちに自分のマークマンに戻るか、ヘルプローテーションを行いマンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること。

4-3　　判定基準

4-3-1　オフェンス側が有利となる攻撃があると予測できた場合、ヘルプすることは可能とする。

第 5 条　トラップディフェンス

5-1　　定義

5-1-1　オンボールのオフェンス側プレーヤーに対して、複数のディフェンス側プレーヤーがボールを奪うことができる距離に接近してディフェンスすることを「トラップディフェンス」という。
【補足】トラップディフェンスの定義：ボールをスティールできる距離における数的優位な守り方

5-2　　ルール

5-2-1　ディフェンス側プレーヤーは、オンボールのオフェンス側プレーヤーにトラップディフェンスをすることができる。

5-2-2　ディフェンス側プレーヤーは、オフボールのオフェンス側プレーヤーにトラップディフェンスをすることはできない。ただし、制限区域内において、予測に基づいてオフボールのオフェンス側プレーヤーをトラップ

することはできる。

5-2-3　トラップディフェンスの後、ディフェンス側プレーヤーは、直ちに自分のマークマンに戻るか、ローテーションを行い、マンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること。

5-2-4　スローインをするプレーヤーにマッチアップするディフェンス側プレーヤーは、制限区域内のオフボールのオフェンス側プレーヤーにトラップディフェンスをするために、マークマンから 1.5 メートル以上離れることができる。

5-2-5　全ての場面においてボールをコントロールしているプレーヤーへのトラップは許される。

5-2-6　ヘルプディフェンス後に、オンボールのプレーヤーに対してトラップディフェンスになってもよい。

5-2-7　マッチアップするオフェンス側プレーヤーの力量が低い場合、距離に関係なくトラップに行く行為は、育成の観点から不適切であり、行わせるべきではない。

5-3　判定基準

5-3-1　トラップが解消された後、5 人ともにマッチアップに戻ること。

5-3-2　トラップが行われている間は、トラップ以外のディフェンス側プレーヤーが残り 4 人のオフェンス側プレーヤーをエリアで捉えることは許容される。

5-3-3　連続的にトラップが行われる場合、トラップからボールのあるところへのトラップはよいが、エリアに戻ってからトラップを仕掛けることは違反行為と見なす。

第 6 条　スイッチ

6-1　ルール

6-1-1　ディフェンス側プレーヤーは、スクリーン、ヘルプディフェンス、トラップディフェンスの後にスイッチすることができる。

6-1-2　スイッチした後、ディフェンス側プレーヤーは、マンツーマンコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること。

6-2　判定基準

6-2-1　ボールを保持しているオフェンス側プレーヤーが関係するスイッチは許容される。

6-2-2　ボールを保持していないオフェンス側プレーヤー同士をマークしているディフェンス側プレーヤーのスイッチはエリアを守る目的であると判断された場合、違反行為と見なす。

第 7 条　プレスディフェンス

7-1　ルール

7-1-1　プレスディフェンスであっても、マッチアップの基準に合致したディフェンスでなければならず、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を行ってはならない。

7-1-2　プレスディフェンスを開始する位置は、フルコート、3/4 コート及びハーフコートなど、どの位置であってもよいがマッチアップエリア以外において、チームとして個々のオフェンス側プレーヤーに対してピックアップするディフェンスを行う場合は、スローインするオフェンス側プレーヤーにマッチアップしなければならない。

7-1-3　プレスディフェンスの際、ボールをコントロールしているオフェンス側プレーヤーをトラップすることはできるが、トラップ後はコミッショナーにマッチアップが明確にわかるようにすること。

7-2　判定基準

7-2-1　プレスディフェンスをする際には、マッチアップが行われていることが必要である。

7-2-2　スローインするプレーヤーをマッチアップするディフェンス側プレーヤーがエリアを守っていると判断された場合、違反行為と見なす。

7-2-3　マッチアップするオフェンス側プレーヤーがいないが、マッチアップエリア内に戻っているディフェンス側プレ

ーヤーがいることは構わない。

第 8 条　予測に基づくプレー

8-1　　ルール

8-1-1　マンツーマンディフェンスを行なっている前提において、予測に基づくプレーとコミッショナーが判断した場合、基準規則違反とは見なさない。

8-2　　判定基準

8-2-1　予測に基づくとは、予測の根拠となる動きがあることを示す。

8-2-2　マークマンを意識せずにエリアを守ることはマンツーマンの趣旨に反するため違反行為とみなす。

第 2 節　処置と罰則

第 9 条　マンツーマンペナルティの罰則

9-1　　罰則

9-1-1　1 回目の赤色旗は警告でありマンツーマンペナルティは記録されないが、罰則として相手チームにボール保持が与えられる。

9-1-2　2 回目以降の赤色旗は、当該チームのコーチにマンツーマンペナルティが記録される。罰則として相手チームに 1 本のフリースローが与えられた後、相手チームにボール保持が与えられる。

9-1-3　ただし、アンスポーツマンライクファウル・ディスクォリファイファウルなど、フリースローの後にディフェンス側のボール保持から再開するケースはファウルの処置を優先する。

9-1-4　コーチに 2 回(U12 では 3 回)のマンツーマンペナルティが記録された場合、当該コーチは失格退場となる。

第 10 条 基準規則の違反が認められたとき

10-1　　対応

10-1-1　マンツーマンコミッショナーは「黄色(警告)」の旗を上げて当該チームに注意を促す。必要に応じて当該チームとコミュニケーションを図る。

10-1-2　違反事象が改善されたら、マンツーマンコミッショナーは「黄色(警告)」の旗を下ろす。

第 11 条 赤色旗が上げられた際の処置

11-1　　対応

11-1-1　赤色旗が上げられた後、最初にゲームクロックが止まったとき、（スローインするプレーヤーがボールを持っている状態も含む）、または、ボールのコントロールが変わったときに、マンツーマンコミッショナーはブザーを鳴らしてクルーチーフを呼ぶ。
【補足】マンツーマンコミッショナーは、何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合に備え、ボールのコントロールが変わったときのゲームクロックの時間を記憶または記録しておく。

11-1-2　マンツーマンコミッショナーはクルーチーフに対してマンツーマンディフェンスの基準規則違反による警告の対象となることを伝え、両チームのコーチをスコアラーズテーブル前に集めてもらう。

11-1-3　マンツーマンコミッショナーは、両チームのコーチに違反内容を簡潔に説明する。

11-1-4　説明の後、処置を行い、ボールの保持が変わらなかった場合（アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール）はゲームが止められた時にボールがあった場所から

最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。それ以外は相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン(U12 では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)からのスローインでゲームを再開する。

【補足】他の処置や罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合は 14 条に記載。

【補足】マンツーマンペナルティにおけるスローインは競技規則 17-2-7 を根拠に、「スコアラーズテーブルの反対側のスローインラインから」とする。

（競技規則 17-2-7 はアンスポーツマンライクファウルなどの再開スローイン場所はスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからとしている）

11-2　1 回目の赤色旗の場合の処置

11-2-1　違反内容の説明後、クルーチーフは当該チームのコーチに 1 回目の赤色旗であることを明確に伝える。この間、アンパイアはコート内のプレーヤーを把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる。

11-2-2　当該チームのコーチは、プレーヤーに説明が必要な場合、スコアラーズテーブルの前に 5 人のプレーヤーを集め、簡潔に説明することができる。

11-2-3　説明の後、ボールの保持が変わらなかった場合（アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール）はゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。それ以外は相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン(U12 では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)からのスローインでゲームを再開する。

【補足】他の処置や罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合は 14 条に記載。

11-2-4　ゲームクロックがフリースローを伴うファウルで止まった場合、当該ファウルの罰則のフリースローを行った後、相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン（U12 では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）からのスローインにより、速やかにゲームを再開させる。

11-2-5　ただし、アンスポーツライクファウル・ディスクォリファイファウルなど、フリースローの後にディフェンス側のボール保持から再開するケースはファウルの処置を優先する。

11-3　2 回目以降の赤色旗の場合の処置

11-3-1　違反内容の説明後、クルーチーフは当該チームのコーチにマンツーマンペナルティを宣する。この間、アンパイアはコート内のプレーヤーを把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる。

11-3-2　当該チームのコーチは、プレーヤーに説明が必要な場合、スコアラーズテーブルの前に 5 人のプレーヤーを集め、簡潔に説明することができる。

11-3-3　説明の後、マンツーマンペナルティのフリースローが 1 本与えられ、ボールの保持が変わらなかった場合（アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール）はゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。それ以外は相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン(U12 では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)からのスローインでゲームを再開する。

【補足】他の処置や罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合は 14 条に記載。

11-3-4　ゲームクロックがフリースローを伴うファウルで止まった場合、当該ファウルの罰則のフリースローを行った後、マンツーマンペナルティのフリースローが 1 本与えられ、相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン（U12 では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）からのスローインにより、速やかにゲームを再開させる。

11-3-5　ただし、アンスポーツマンライクファウル・ディスクォリファイファウル・テクニカルファウルの場合はこれら

のファウルの処置を優先する。

11-4　当該コーチに対する 2 回目(U12 では 3 回目)のマンツーマンペナルティ場合の処置

11-4-1　違反内容の説明後、クルーチーフは当該チームのコーチにマンツーマンペナルティを宣する。この間、アンパイアはコート内のプレーヤーを把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる。

11-4-2　当該チームのコーチは失格退場となり、速やかにベンチを離れ、控室等のゲームが見えない場所に移動しなければならない。

11-4-3　当該チームのプレーヤーに説明が必要な場合、当該チームのアシスタントコーチ(U12 の場合、アシスタントコーチまたは保護者代表者)が、スコアラーズテーブルの前に 5 人のプレーヤーを集め、簡潔に説明することができる。

11-4-4　説明の後、マンツーマンペナルティのフリースローが 1 本与えられ、ボールの保持が変わらなかった場合（アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール）はゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。それ以外は相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン(U12 では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)からのスローインでゲームを再開する。

11-4-5　ゲームクロックがフリースローを伴うファウルで止まった場合、当該ファウルの罰則のフリースローを行った後、マンツーマンペナルティのフリースローが 1 本与えられ、相手チームのフロントコートのベンチと反対側のスローインライン（U12 では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）からのスローインにより、速やかにゲームを再開させる。

第 12 条 各クォーターの終了間際の処置について

12-1　ルール

12-1-1　各クォーターおよびオーバータイムの終了間際に違反行為が生じ、コミッショナーの旗(赤色)が上がり、そのままゲームクロックが止まらずに各クォーターが終了した場合、その警告および罰則はすべて有効とする。

12-2　第 1、第 2、第 3 クォーターの処置

12-2-1　1 回目の赤色旗の場合は、警告の処置を行った後、インターバルの計時を始める。

12-2-2　次のクォーターは、マンツーマンペナルティの罰則として、U15 ではフロントコートのスローインライン、U12 では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で開始するので、アローの向きは変えない。

12-2-3　2 回目以降の赤色旗の場合は、マンツーマンペナルティの処置を行った後、インターバルの計時を始める。

12-2-4　次のクォーターは、マンツーマンペナルティの罰則として、U15 ではフロントコートのベンチと反対側のスローインライン、U12 では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で開始するので、アローの向きは変えない。

12-3　第 4 クォーターおよびオーバータイムの処置

12-3-1　マンツーマンペナルティの処置を行った後、状況に応じて対応する。トーナメント戦でフリースローを行っても勝敗に影響がない場合は、マンツーマンペナルティは記録するが、罰則を適用しないこととする。

※勝敗に影響がない場合

① 第 4 クォーターまたは各オーバータイムの終了時において、得点の多いチームにフリースローが与えられる場合

② 第 4 クォーターまたは各オーバータイムの終了時において、得点の少ないチームにフリースローが与えられるが、得点差が 2 点以上離れている場合

12-3-2　処置の結果、勝敗が明らかになった場合は、そのまま速やかにゲームを終了する。

12-3-3　処置の結果、オーバータイムを行う場合は、処置を行った後、インターバルの計時を始め、次のクォーターは、マンツーマンペナルティの罰則として、U15 ではフロントコートのスローインライン、U12 では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で開始するので、アローの向きは変えない。

第 13 条　1 回目の赤色旗でマンツーマンペナルティとなる場合

13-1　ルール

13-1-1　第 4 クォーターおよびオーバータイムにおいて、ゲームクロックが残り 2:00 以下で止まった際の警告については、1 回目でもマンツーマンペナルティ（スコアシートへの記載＋フリースロー＋スローイン）とする。

13-1-2　マンツーマンコミッショナーが意図的なイリーガルディフェンスであると認めた場合は、どの時間帯においても、1 回目の赤色旗でマンツーマンペナルティとすることができる。この場合は、黄色旗(警告)を省略することもできる。

第 14 条　他の処置や罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合

14-1　ルール

14-1-1　他の処置や罰則とマンツーマンペナルティが重複した場合は、他の処置や罰則を競技規則に則って処置し、最後にマンツーマンペナルティの処置をする。

14-1-2　マンツーマンペナルティの罰則が適用される前に、別のテクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、マンツーマンペナルティの罰則の処置を行い、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの処置を行ってゲームを再開する。

14-1-3　マンツーマンペナルティの罰則は、競技規則第 42 条『特別な処置をする場合』の対象外とする。

第 15 条　赤色旗が上がったときの対応

15-1　対応

15-1-1　マンツーマンコミッショナーは、赤色旗が上げられた後、最初にゲームクロックが止まったとき（スローインするプレーヤーがボールを持っている状態も含む）、またはボールのコントロールが変わったときに、マンツーマンコミッショナーはブザーを鳴らしてクルーチーフを呼ぶ。ブザーを鳴らすタイミングが遅れてしまっても、必ず鳴らしてクルーチーフに伝えること。

15-1-2　テーブルオフィシャルズのタイマー担当者は、ホイッスル・ブザー等が鳴った際は同時にゲームクロックを止める。

15-1-3　オフェンス側チームがリバウンドを獲得したときは、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。

15-1-4　オフェンス側チームが得点したときは、得点を認め、ゲームを止める。

15-1-5　ディフェンス側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ときは、ゲームを止める。

15-1-6　審判が笛を鳴らしたときは、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てからブザーを鳴らす。

【参考】ボールのコントロールについて

■ボールがデッドになるとき(競技規則 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：

・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

■ボールコントロールが始まるとき (競技規則 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。

第 16 条 その他の処置

16-1 ルール

16-1-1 警告とタイムアウトの請求が重なった場合は、警告の処置の後、審判がタイムアウトを宣する。マンツーマンペナルティの罰則が適用される場合は、タイムアウト終了後、フリースローとスローインで再開する。

16-1-2 基準規則違反によるマンツーマンペナルティは、コーチ自身のファウルとして記録し、チームファウルに数えない。

16-1-3 マンツーマンペナルティはスコアシートのコーチの欄に「M」と記録する。

16-1-4 ショットクロックは、1 回目の赤色旗の場合、ボールの保持が変わらずアウトオブバウンズでゲームが止まった場合は、警告の後、U12U15 ともにショットクロックは継続とする。ボールの保持が変わらずそれ以外の場合（ディフェンスファウル、ディフェンス側のキックボール）は、U15 ではスローインがバックコートからの場合、ショットクロックは 24 秒へリセット、スローインがフロントコートでショットクロックが 14 秒以下の場合は 14 秒へリセットする。スローインがフロントコートでショットクロックが 14 秒以上の場合は継続とする。U12 ではスローインの場所を問わず、24 秒へリセットする。これ以外の場合は U15 では 14 秒、U12 では 24 秒にリセットする。

16-1-5 マンツーマンペナルティによる失格退場は規律案件としない。

16-1-6 マンツーマンペナルティ(M)とテクニカルファウル(C・B)との合算による失格退場は設定しない。

16-1-7 ボールのコントロールが変わったときに、何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合、次にボールがデッドになるまでの間に起きたプレーは無効とするが、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルについては無効とはせず、罰則の処置を行う。処置を行った後は、ゲームクロックをボールのコントロールが変わった時点まで戻してゲームを再開する。

【補足】 ゲーム再開時のゲームクロックの時間は、マンツーマンコミッショナーの意見を参考として、クルーチーフが最終的な判断を下す。（競技規則第 46 条 46-11 に基づく処置）

第 3 節　マンツーマンコミッショナー

第 17 条　マンツーマンコミッショナーの任務

17-1　任務

17-1-1　ゲーム中は大会主催者が任命したマンツーマンコミッショナーが、マンツーマンディフェンスを監督・管理し、マンツーマンディフェンスの基準規則違反の判断・判定を行う。

17-1-2　マンツーマンコミッショナーを配置しないゲームであっても、マンツーマンディフェンスの基準規則に基づいて実施されるが、違反の判断はマンツーマンコミッショナーの任務であり、審判やテーブルオフィシャルの児童・生徒などが判断するものではない。

17-2　留意点

17-2-1　技術不足により故意ではない違反行為が発生する可能性もあるため、すぐにゾーンディフェンスと判断せずに焦らずに見極める必要がある。

17-2-2　コミッショナーの役割はマンツーマンディフェンスを普及、推進し、円滑に試合運営を行うことが最大の目的であり、違反行為を取り締まることが目的ではない。違反が目立つ場合は、クォーター間、ハーフタイムを活用し、コーチにしっかりと説明を行うこと。

第 4 節　競技会の運営

第 18 条　審判の任務

18-1　任務

18-1-1　審判はコミッショナーと密に連携を図り、円滑な試合運営を行う。

18-1-2　マンツーマンコミッショナー設置は、日本全国において一貫した基準でマンツーマンの推進を行うことが目的であり、違反行為を取り締まることが目的ではないことを理解する。

第 19 条　競技会主催者の任務

19-1　任務

19-1-1　大会要項に「マンツーマンディフェンスの基準規則」に則ることを記載する。

19-1-2　試合が見渡せる場所(スコアラーズテーブルの後方またはその付近)にコミッショナー席を置く。事前に両チームのコーチにはコミッショナー席の位置を伝えておくこと。

19-1-3　コミッショナーは 1 試合あたり 1 名または 2 名を配置する。

19-1-4　競技会終了後に所属都道府県協会のマンツーマンディレクターに報告書を提出する。

公益財団法人日本バスケットボール協会
2015 年 12 月 15 日　発　　行
2016 年 3 月 25 日　一部改定
2016 年 10 月 10 日　一部改定
2017 年 10 月 25 日　一部改定
2017 年 12 月 9 日　一部改定
2018 年 4 月 1 日　一部改定
2019 年 2 月 21 日　一部改定
2019 年 3 月 18 日　一部改定

2019 年 6 月 10 日　一部改定
2019 年 12 月 15 日　一部改定
2021 年 4 月 1 日　一部改定
2021 年 7 月 1 日　一部改定
2022 年 11 月 16 日　一部改定
2023 年 3 月 17 日 一部改定
2023 年 7 月 13 日 一部改定
2023 年 12 月 20 日 一部改定
2025 年 3 月 13 日 一部改定
2025 年 12 月 24 日 一部改定
2026 年 6 月 24 日 一部改訂

〔判定基準の解説〕

Ⅰ マンツーマンディフェンス導入の前提

①子どもたちがバスケットボールを行う楽しさを担保することが大前提である。

②マンツーマンディフェンスを行う事が大前提である。

Ⅱ 判断基準

①MC は「ゾーンディフェンスをしていると判断」した場合に「黄色旗」の警告を掲げ、改善されない場合は「赤色旗」を上げる。

Ⅲ 黄色旗と赤色旗の意味

①これまでは「教育的な意味」であり、「理想的なマンツーマンディフェンスの状態以外であれば、瞬時な状況を含め、全て違反行為とみなし」黄色旗をあげることとしていた。これからは「警告的な意味」とし「ゾーンディフェンスをしていると判断した場合、赤色旗に移行するまでの警告として」黄色旗をあげることとする。

②明らかなゾーンディフェンスである（と判断される）場合に赤色旗となる。ゾーンではないがマンツーマンとも言い難い状況がある場合は、これまでは黄色旗対象であったが、積極的には黄色旗をあげない。予測に基づくプレーを許容するためである。

③ただし、勝利を目指すことを優先するなどの考え等で指導者は、「予測に基づくプレーを許容」を悪用するべきではない。

④黄色旗を頻繁にあげることで子どもたちがゲームに集中しにくくなり、楽しめなくなる環境は望ましくない。この改善のために黄色旗を使う適応意図を変更するが、指導者・保護者・関係者一体となって寛容な精神を持って子どもたちのプレーを見守る姿勢が必要である。

Ⅳ スイッチ

①スイッチは可能であるが、エリアを守り続ける目的のスイッチは許容されない。オフボールディフェンスにおいてスイッチを許容することはゾーンディフェンスの意味合いに繋がるためである。

②マッチアップを交換する目的でのスイッチは許容される。

Ⅴ トラップ

①U12 世代ではトラップは推奨しない。U12 世代でトラップを積極的に用いることの目的は何であるのか、指導者はじめ関係者は考慮する必要がある。

②U12U15 両世代において、ボールを保持している選手への全ての場面においてトラップは許される。

※「マンツーマンディフェンスの基準規則」および「マンツーマンディフェンスの基準規則の補足解説」におけるトラップの定義：ボールをスティールできる距離における数的優位な守り方

Ⅵ 予測に基づくプレー

①マンツーマンディフェンスを行なっている前提において、2022 年度の改訂により U12U15 両世代にて、予測に基づくプレーとコミッショナーが判断した場合、基準規則違反とは見なさない。

②予測に基づくとは、予測の根拠となる動きがあることを示す。

③マークマンを意識せずにエリアを守ることはマンツーマンの趣旨に反するため許されない。

④ディフェンスはマッチアップを前提として自分のマークマンのプレーを守ることが原則である。

Ⅶ アイソレーションオフェンスを行っていると判断する場合

①アイソレーションオフェンスとは「一人のボールマンがドリブル攻撃を継続的に続け、残り 4 人のオフェンスは

意識的にオフェンスに参加しない状況を示す」

②オフェンスが動かないのでオフボールディフェンスのポジション移動が起こらないことはゾーンディフェンスと見られがちであるが、オフェンスが人とボールを動かすプレーを選択しないことに起因するため、自分のディフェンスを捉えていれば常に移動しなくてもよい。

③指導者は、オフェンスにおいて人とボールを動かすことでスペースを創り出していくことを考えるべきである。また、子どもたちの発育発達段階を考慮した適切な指導が求められる。

Ⅷ ヘルプディフェンス

①マンツーマンからのヘルプは許されるプレーであるが、マークマンを意識しない動きをとり続けるように指導されている状態は、マンツーマンと言い難く、プレーヤーが学ぶべき基本を逸脱するものである。

Ⅸ 特別なケース：

① 退場によりコートに立つメンバーが 5 人未満になった場合

5 ファウルの退場によりコートに立つメンバーが 5 人未満となったことに伴い、5 人揃っているチームはマッチアップする相手がいないことになる。この場合「マークすべきオフェンスプレーヤーが存在しない場合はコート上のどこに位置してもやむを得ない」と考え、ゾーンディフェンスをしているとは捉えない特別なケースである。

② チームの意図などにより、オフェンスに参加させていない場合

マッチアップエリア外で意図的に攻撃意思がないプレーヤーがいる場合、そのプレーヤーにマッチアップする必要はないものとする。

<具体的な対応例>

※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 に赤色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

＜1 回目の赤色旗の場合＞

・ブザー等を鳴らしてゲームを止める ⇒ チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞

・ブザー等を鳴らしてゲームを止める ⇒ 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 に赤色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 回目の赤色旗の場合＞

・チーム B に警告 ⇒ A2 のフリースロー＋チーム A のスローインで再開

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞

・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 に赤色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 回目の赤色旗の場合＞
・チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開
ディフェンス側（B）が保持した場合⇒保持した時点でプレーは終わるため、A のファウルは記録しない、FT なし。
ディフェンス側（B）が保持していない場合⇒オフェンス側（A）の保持は続いていたので、A のファウルはオフェンス側のファウルとなり FT なし。ファウルは記録する。

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・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
ディフェンス側（B）が保持した場合⇒保持した時点でプレーは終わるため、A のファウルは記録しない、FT なし。
ディフェンス側（B）が保持していない場合⇒オフェンス側（A）の保持は続いていたので、A のファウルはオフェンス側のファウルとなり FT なし。ファウルは記録する。

【ケース 4】
・チーム B に赤色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を A1 と B2 が同時に掴み、ジャンプボールシチュエーションになった場合
※審判がヘルド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 回目の赤色旗の場合＞
・チーム B に警告 ⇒ ジャンプボールシチュエーションを無効とし、チーム A のスローインで再開
※イリーガルなディフェンスによって引き起こされた状況と判断したため、ジャンプボールシチュエーションを無効とする。よってポゼッションアローの向きは変えない。

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・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スローインで再開するので、ポゼションアローの向きは変えない

【ケース 5】
・チーム B に赤色旗が上がっている状態で、A1 がシュートを決めた場合

＜1 回目の赤色旗の場合＞
・ブザー等を鳴らしてゲームを止める ⇒ チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・ブザー等を鳴らしてゲームを止める ⇒ 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 に赤色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 回目の赤色旗の場合＞

・チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・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 7】
・チーム B に赤色旗が上がっている状態で、チーム B がボールをコントロールしたが、何らかの理由でゲームが止められず、B1 が得点した後にゲームが止まった。
※B1 の得点はキャンセルし、ゲームクロックはボールのコントロールが変わった時点まで戻す。

＜1 回目の赤色旗の場合＞
・チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・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 8】
・ チーム B に赤色旗が挙げられていて、攻防が切り替わった際に UF/DQ/TF などの重大なファウルが発生した場合の再開方法について。
→ マンツーマンペナルティの罰則（1 ショットとスローイン）と UF の罰則（2 ショットとスローイン）の 2 つの罰則は等しくないため、相殺はせず、一つ一つ処理する。
→ 処理の順番としては、マンツーマンペナルティの罰則→UF の罰則（フリースロー2 本＋ボールポジション）とする。（参考：ルールブック 42-7）

16-1-7 ボールのコントロールが変わったときに、何らかの理由でゲームを止めることができなかった場合、次に

ボールがデッドになるまでの間に起きたプレーは無効とするが、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルについては無効とはせず、罰則の処置を行う。処置を行った後は、ゲームクロックをボールのコントロールが変わった時点まで戻してゲームを再開する。

＜1 回目の赤色旗の場合＞
・ チーム B に警告 ⇒ TF/UF/DQ のファウルの処置により再開。

＜2 回目以降の赤色旗の場合＞
・ 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＋TF/UF/DQ のファウルの処置により再開。

赤色旗適用時の再開方法
<U15 版>（20260624 附則追加版）

マンツーマンディフェンスの基準規則《赤色旗が上がった際の対応》U15版〈202607版〉

状況 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		赤色旗1回目 TO席の前でコーチに説明 ー	赤色旗2回目以降 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	再開時の24秒計 バックコート	 フロントコート
ボールのコントロールが変わらない	アウトオブバウンズ	Aチームのスローイン ゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズからスローイン	AチームのMPフリースロー1本 ＋Aチームのスローイン ゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズからスローイン	継続	継続
	Bチームのファウル			24秒	14秒以下→14秒 14秒以上→継続
	Bチームのキックボール				
ボールのコントロールが変わる	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 フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローイン	AチームのMPフリースロー1本 ＋Aチームのスローイン フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローイン	14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 ※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ことと考えるため				
	ショット動作中のファウル(ケース2)	Aチームのフリースロー(リバウンダーなし) ＋Aチームのスローイン フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローイン	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 フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローイン		
	Aチームのショット～リバウンド時、Aチームのファウル (Aチームのファウル5回目以上の場合)	B チームのフリースロー(リバウンダーなし) ＋Aチームのスローイン フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローイン	B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 フロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローイン		
	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)	DQ/UF のファウルの処置を優先し、ルールに沿ったスローインで再開※2 ※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	AチームのMPフリースロー1本 ＋DQ/UF のファウルの処置を優先し、ルールに沿ったスローインで再開		

□マンツーマンコミッショナー対応表附則

赤色旗が上がったら…タイマーを確認しておく and ブザーは MC が鳴らす(TO に任せない)

1 クルーチーフを呼ぶ and アンパイアに、コート内のプレイヤーをその場に待機させるように伝える
2 クルーチーフに両 HC を TO 席前に呼んでもらう→MC が HC に説明する

上記1. 2の後…

赤色旗1回目
3 クルーチーフが HC に警告を伝える
4 当該チームの HC は、TO 席の前でプレイヤーに説明できる
5 再開・・・対応表を見てクルーチーフと確認

赤色旗2回目以降
3 クルーチーフが MP を宣告する(MP2回目であれば、HC は退場になる)
4 当該チームの HC は、TO 席の前でプレイヤーに説明できる
5 **MPフリースロー1本**＋スローイン再開・・・対応表を見てクルーチーフと確認

マンツーマンディフェンスの基準規則《赤色旗が上がった際の対応》U12版〈202607版〉

状況 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		赤色旗1回目	赤色旗2回目以降	再開時の24秒計
		TO席の前でコーチに説明	TO席の前でコーチに説明	
		ー	チームBのHCにマンツーマンペナルティ	
ボールのコントロールが変わらない	アウトオブバウンズ	Aチームのスローイン ゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズからスローイン	Aチームの MP フリースロー1本 ＋Aチームのスローイン ゲームが止められた時にボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズからスローイン	継続
	Bチームのファウル			24秒
	Bチームのキックボール			
ボールのコントロールが変わる	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 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	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	
	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 ※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ことと考えるため			
	ショット動作中のファウル(ケース2)	Aチームのフリースロー(リバウンダーなし) ＋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	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 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	
	Aチームのショット～リバウンド時、Aチームのファウル (Aチームのファウル5回目以上の場合)	B チームのフリースロー(リバウンダーなし) ＋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	B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 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	
	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)	DQ/UF のファウルの処置を優先し、ルールに沿ったスローインで再開※2 ※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	Aチームの MP フリースロー1本 ＋DQ/UF のファウルの処置を優先し、ルールに沿ったスローインで再開	

□マンツーマンコミッショナー対応表附則

赤色旗が上がったら…タイマーを確認しておく and ブザーは MC が鳴らす(TO に任せない)

1 クルーチーフを呼ぶ and アンパイアに、コート内のプレイヤーをその場に待機させるように伝える

2 クルーチーフに両 HC を TO 席前に呼んでもらう→MC が HC に説明する

上記1. 2の後…

赤色旗1回目

3 クルーチーフが HC に警告を伝える

4 当該チームの HC は、TO 席の前でプレイヤーに説明できる

5 再開・・・対応表を見てクルーチーフと確認

赤色旗2回目以降

3 クルーチーフが MP を宣告する(MP3回目であれば、HC は退場になる)

4 当該チームの HC は、TO 席の前でプレイヤーに説明できる

5 **MPフリースロー1本**＋スローイン再開・・・対応表を見てクルーチーフと確認

【ケース 9】

・チーム B に赤色旗が挙げられていて、攻防が切り替わったが、試合を止めることができずにチーム B がショットを行い得点となった際にチーム A のプレーヤーがアンスポーツマンライクファウル（DQ、TF の重大なファウル）をした場合の処置について、得点を認めるか。

・重大なファウル（TF、DQ、UF）は 16-1-7 の通り適用するが、得点は認めない。

→ 理由として、ゲームは攻防が切り替わった時点で止まっているとするため。ただし、16-1-7 の通り重大なファウルについては取り扱うこととしている。

→ アンスポーツマンライクファウルの罰則の処置を行い、処置を行った後は、ゲームクロックをボールのコントロールが変わった時点まで戻してゲームを再開する。

【ケース 10】

・ルール改正に伴い、ゲーム終了時と同時のフリースローの考え方について。

ルール改正は

→ 時間内に起こったと判断した場合、審判が 0.1 秒以上残してフリースローで再開。

→ 時間外に起こったと判断した場合、クォーター終了。

マンツーマンルールは

→ 違反が起こったままクォーターが終了することはあるので、この考え方は変わっていない。

よって 12-3-2～4 はこれまで同様に対応する。

【ケース 11】

・マンツーマンペナルティの処置において、与えてはいけないフリースローを与えた時、与えるべきフリースローを与えなかった時について

→ 競技規則第 44 条（44-3、44-4）に従い、処置を行う。

※特に 44-3-1 には注意をしてください。

1） 4Q の残り 2 分になるまでは、今回(2025 年 4 月)のルール改正で、誤りに気がついた時点での訂正が可能になった。

2） 4Q の残り 2 分以下では、2024 年までのルールと同様に、誤りに気が付いたあと、次にボ ールがライブとなるまでに訂正できなければ、その後の訂正はできない。

【ケース 12】

・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について

（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とする）

・ ①の状況でイリーガルなディフェンスに MC が気づいた場合、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。

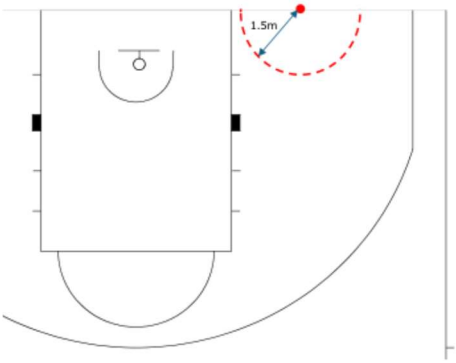
→ ①の状況で赤色旗をあげた場合は、ゲームを止めた後、赤色旗の処置を行う。

→ 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。

補足）ゲームクロックが動いていない状況で対応を行った方がゲームの混乱が少なくなると考えたため。

【ケース 13】

・(2-2-1 の補足)スローインするライン上の位置から 1.5 メートル以内にマッチアップしなければならない。ただし、制限区域のオフボールプレーヤーにトラップディフェンスを仕掛ける目的で離れる場合はこの限りではない。



スローインするライン上の位置から1.5メートル以内にマッチアップしなければならない