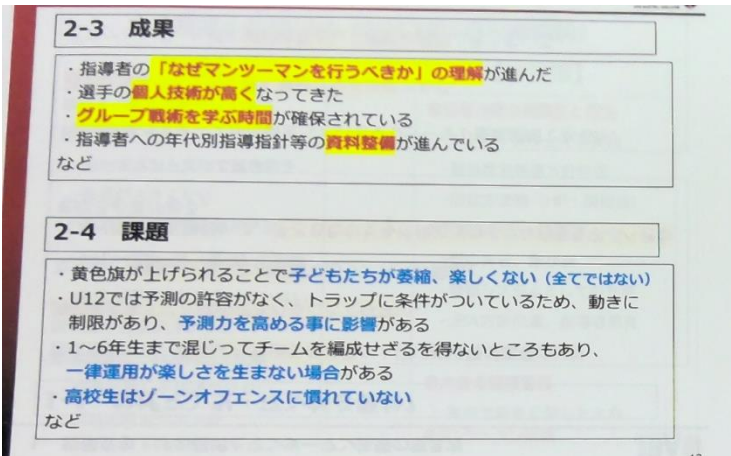


1 : U12 ブロック大会 マンツーマン講習会説明資料より (R5 年度)



◎マンツーマンの推進を育成世代で行うことで、個人の技術の高まりや、指導者の理解が進んだ。
 ▲黄色旗が上がることで、子どもたちが委縮してしまったり、混乱してしまうケースが出てきた。
 ▲U12では、制限があり予測力を高める事に影響があった。

※ディフェンスがオフェンスに対して『マッチアップ』をしているかどうかが基準になってくる。
 すぐに黄色で判断することなく、どのようなケースになっているかを判断してから、黄色でお知らせする。
 あからさまにゾーンを行っているチームに対しては、黄色旗の時間を短くして、赤旗で伝える。

2 : 基準規則より【判定基準の補足】(2023/3/17)

* 赤旗1回目の再開方法の変更
 * 黄色旗を揚げる基準の変更
 U15と同じ基準にしていく。
 * 記録用紙の変更

- ・ 第2条—2—2—1
 パスが飛んだ後に、マッチアップができているかどうか。を見て判定する。(以前と同じ)
- ・ 第5条—5—2—7 ☆改定基準
 プレーヤーの力量が低い場合は、距離に関係なく、トラップに行くのは×
- ・ 第5条—5—3—2
 その後のローテーションをしているかどうかで判定する。(以前と同じ)
- ・ 第5条—5—3—3
 トラップのしかけかた：人→人は良いが、人→エリア→人は×
 黄色旗を上げてお知らせする。
- ・ 第7条—7—2—3
 セーフティーで戻っている時は、マッチアップがはずれていても良い。
 その後、全員がきちんと、マッチアップしているかどうかで判断する。
- ・ 第8条—8—1—1
マンツーマンディフェンスを行っている前提において、予測に基づくプレーと判断した場合、基準規則違反として見なさない。

⇒予測の大前提は、マンツーマンを行っているか。ということが根本にある。

- ・ 第12条—12—3—2 ☆改定基準
 各クォーターの終了間際の処置は、2回目以降の赤旗で、フルスローをしても勝敗に影響がない場合は適用しなくても良い。

・第13条—13—1—1 ☆改定基準

4クォーターおよびオーバータイムの残り2分の警告は1回目でも、マンツーマンペナルティの対象になる。（フリースローになり、オポジットサイドよりスタート）

・第13条—13—1—2

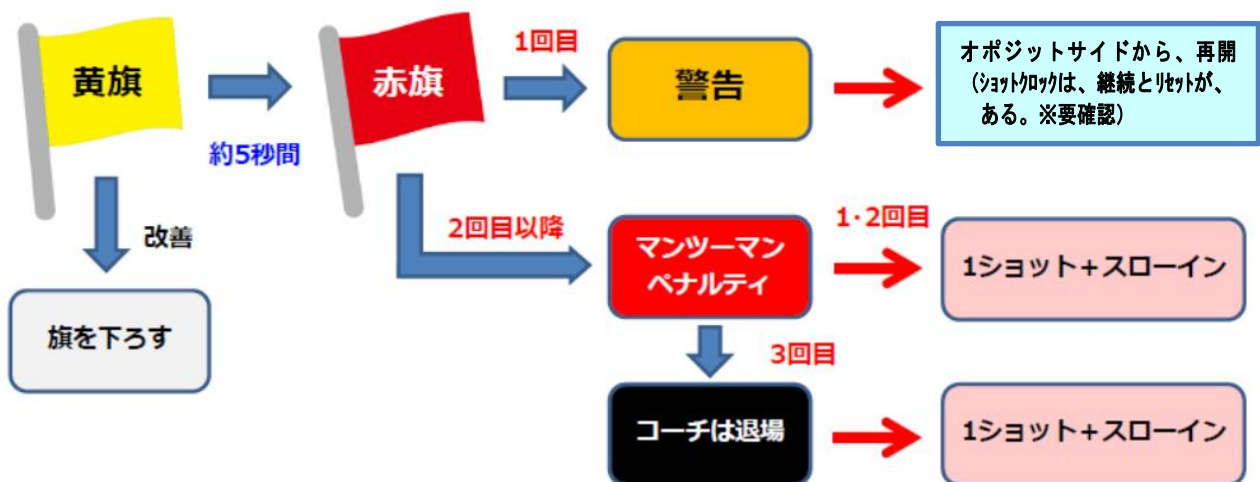
意図的なイリーガルディフェンスと認めた場合は、黄色旗（注意）を省略することができる。

3：変更点要約

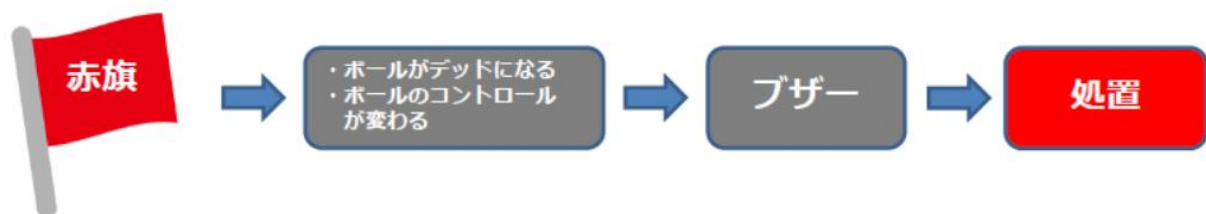
☆特に大きな基準の変更点はない。どう動いているかを判定する。

- ・エンドスローインの 裏向きにディフェンスは×
- ・トラップの後にローテーションをせずに、すぐにボールに行くのは× 人→人は○・人→エリア→人は×
- ・ハーフコート 体の向きが全てボールは×
- ・オールコートの3線 体の向きが全てボールは×
- ・オンボールの1.5m以上離してのディフェンスは×
- ・シュート in からのエンドのディフェンスが下がっているのは×(オールコートディフェンス時)

判定のフローチャート（概略）



赤旗から処置まで



*処置の仕方(レフリーと協力)

- ・赤旗を上げて、×チーム側を指して、ゲームが止まるまで待つ。
- ・クルーチーフと共に、両ベンチのコーチを呼び、説明をする。 **※短く！端的に！分かりやすく！**
 ※その際に、アンパイアは、子どもたちをベンチ前コート内サークル付近で、自分たちで話をすることを指示する。
 ベンチからの声かけをしていないかも見取る。
- ・×のチームのコーチが、T.O 席前で、子どもたち全員を呼んで、説明する。 クルーチーフと共に、コミッショナーは子どもたちの説明を聞く。（※コーチが言っている事が違う場合は、試合が終わってから詳しく伝える。その時の説明はコーチが行うが、補足の説明をする事も可能である。全てをマンツーマンコミッショナーが行うのはダメ。）
- ・試合再開 ※2回目以降からは、マンツーマンペナルティの記載を T.O のスコアラーに伝える。

赤旗が上がった際の対応

		赤旗1回目	赤旗2回目・3回目・4回目	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	
状況			チームBのHCにマンツーマンペナルティ	左:残り15秒以上 右:残り14秒以下
ボール 変の わコ ら ン 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)	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)	24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 コ わ ン ト ロ ー ル が	Bチームのスティール (ケース1, 3)			24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チームのスローイン (スコアラース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 (スコアラース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			
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン	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	
	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)	Bチームのフリースロー (リバウンダーなし) の後、 Aチームのスローイン	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	
	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	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	

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)

赤色旗適用時の再開方法 (2023年12月)

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 左:残り1.5秒以上 右: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 変 の わ コ ら ん 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)	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)			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 コ わ ん ト ロ ー ル が	Bチームのスティール (ケース1, 3)			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)	AチームのMPフリースロー1本 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のスローイン)				
	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			1.4秒			
	Bチームのショット動作中のファウル (ケース2)	Aチームのフリースロー (リバウンダーなし) Aチームのスローイン	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				
	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)	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	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				
	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	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				

オフense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ことと考えるため

※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。

(IBAマンツーマン推進プロジェクト 基準規則より)