

マンツーマンディフェンスの基準規則

まえがき

〔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。

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。

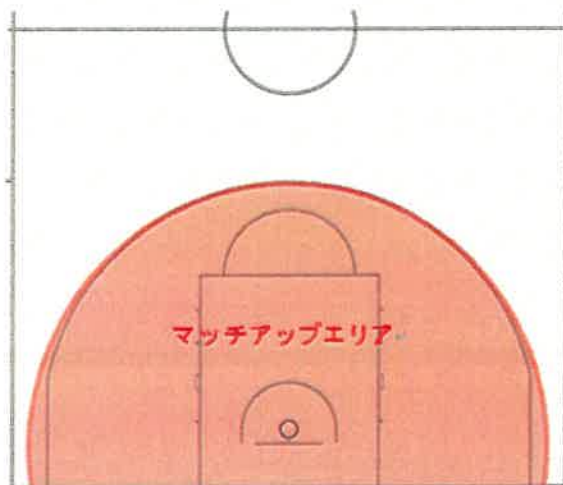
1-2 ルール

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)

【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。

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。

第3条 オフボールディフェンス

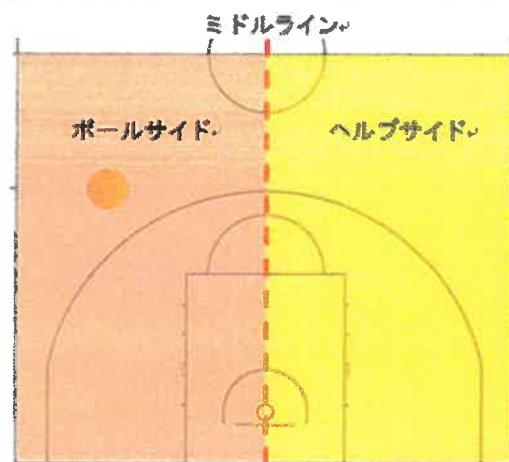
3-1 定義

- 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定の線を「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ense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態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行く場合を除く。

【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ense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。

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ENS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ENS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ENS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ENS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ENS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 U12 において、トラップディフェンスが可能となる条件は次の3つとする。
- ① ドリブルが行われているとき、またはドリブルが終わったとき
 - ② パスが空中にある間に移動できる距離で、パスを受けた瞬間にトラップを成立させることができるとき
 - ③ 自分のマークマンとボールをコントロールしているオフENS側プレーヤーとの距離が約 2~3mで、移動が容易にできるとき
- 5-2-6 U15 においては、5-2-5 を適用せず、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。
- 5-2-7 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。

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。

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ENS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ENS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ENS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。

第 2 節 処置と罰則

第 8 条 マンツーマンペナルティの罰則

8-1 罰則

- 8-1-1 相手チームに 1 本のフリースローが与えられた後、相手チームの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ゲームを再開する。
- 8-1-2 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 9 条 基準規則の違反が認められたとき

9-1 対応

- 9-1-1 マンツーマンコミッショナーは「黄色(注意)」の旗を上げて当該チームに注意を促す。
- 9-1-2 プレーヤーのプレーが改善されたら、マンツーマンコミッショナーは「黄色(注意)」の旗を下ろす。
- 9-1-3 「黄色(注意)」の旗を上げて 5 秒程度経過してもプレーが改善されなかった場合、マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を上げる。

第 10 条「赤色(警告)」の旗が上げられた際の処置

10-1 対応

- 10-1-1 「赤色(警告)」の旗が上げられた後、最初にゲームクロックが止まったとき、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タイマーの時間を記憶または記録しておく。
- 10-1-2 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。
- 10-1-3 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。

10-2 1 回目の警告の場合の処置

- 10-2-1 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 回目の警告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。
- 10-2-2 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。
- 10-2-3 処置の後、ゲームクロックが止まったときの状態から、速やかにゲームを再開させる。
- 10-2-4 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、ゲームクロックが止まったときの状態から、速やかにゲームを再開する。

10-3 2 回目以降の警告の場合の処置

- 10-3-1 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。
- 10-3-2 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。
- 10-3-3 処置の後、マンツーマンペナルティのフリースロー 1 本とスローインでゲームを再開する。
- 10-3-4 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罰則のフリースローとスローインでゲームを再開する。

10-4 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

- 10-4-1 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。

- 10-4-2 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へ移動しなければならない。
- 10-4-3 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。
- 10-4-4 処置の後、マンツーマンペナルティのフリースローとスローインでゲームを再開する。
- 10-4-5 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罰則のフリースローとスローインでゲームを再開する。

第 11 条 各クォーターの終了間際の処置について

11-1 ルール

- 11-1-1 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。

11-2 第 1、第 2、第 3 クォーターの処置

- 11-2-1 1 回目警告の場合は、警告の処置を行った後、インターバルの計時を始める。
- 11-2-2 次のクォーターはオルタネイティングポゼッションルールのスローインから開始する。
- 11-2-3 2 回目以降の警告の場合は、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。
- 11-2-4 次のクォーターはマンツーマンペナルティのスローインから開始するので、アローの向きは変えない。

11-3 第 4 クォーターおよびオーバータイムの処置

- 11-3-1 1 回目の警告の場合は、そのまま速やかにゲームを終了し、必要に応じてゲーム終了後に当該チームのコーチに対して違反内容を伝える。
- 11-3-2 2 回目以降の警告の場合は、マンツーマンペナルティの処置を行った後、結果に応じて対応する。ただし、U15 では、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 ペリオドまたは各延長時限の終了時において、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 ペリオドまたは各延長時限の終了時において、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

- 11-3-3 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。
- 11-3-4 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スローインから開始するので、アローの向きは変えない。

第 12 条 1 回目の警告でマンツーマンペナルティとなる場合(U15)

12-1 ルール

- 12-1-1 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の対象とする。
- 12-1-2 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 回目の警告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(注意)」の旗を省略することもできる。
- 12-1-3 第 12 条の規定は、U12 においては適用しない。

第 13 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

13-1 ルール

- 13-1-1 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。
- 13-1-2 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が宣せられた場合は、テクニカルファウルの処置を行った後、マンツーマンペナルティの罰則を適用する。
- 13-1-3 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 14 条 その他の処置

14-1 ルール

- 14-1-1 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。
- 14-1-2 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。
- 14-1-3 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。
- 14-1-4 ショットクロックは、1 回目の警告の場合は止まった時点から継続し、マンツーマンペナルティの処置を行った場合はリセットする。
- 14-1-5 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。
- 14-1-6 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。
- 14-1-7 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なかつたものとする。
処置を行った後は、ゲームタイマー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タイマーの時間は、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15条 マンツーマンコミッショナーの任務

15-1 任務

- 15-1-1 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。
- 15-1-2 心情やゲーム状況を考慮に入れながら判定することは、判定者の主観が大きく含まれることになり、判定基準の幅が広がることに繋がり、明確性に欠けることになるため、事象のみに対して客観的に判定する。
- 15-1-2 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。

15-2 留意点

- 15-2-1 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。
- 15-2-2 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、ピリオド間、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16条 マッチアップの判定

16-1 判定基準

- 16-1-1 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。
- 16-1-2 オフボールディフェンスについて、手のサイン等があっても「明確に」という文言が当てはまらない場合は、コミッショナーが「マンツーマンディフェンスをしていない」と判断する場合がある。
- 16-1-3 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メートル以上離れた場合、注意や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、注意や警告の対象となる。

第17条 オフボールディフェンスの判定

17-1 判定基準

- 17-1-1 オフボールディフェンスのプレーヤーが、ボールとマークマンの位置を確認し、ディフェンスの位置を確定するために、首を振ってボールとマークマンを見ることは認められるが、全く移動せずに首だけを振って見ていることは、「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」という文言に反するため、注意や警告の対象となる。
- 17-1-2 2線(ワンパスアウェイ)と3線(ツーパスアウェイ)のディフェンスについて、オフボールディフェンスのプレーヤーとマークマンの距離の指定はないが、マッチアップが明確でない場合は警告の対象となる。
- 17-1-3 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きとき、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、注意や警告の対象とはしない。

第18条 トラップディフェンスの判定

18-1 判定基準

- 18-1-1 「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。」とは、制限区域内にオフェンス側プレーヤーがいる場合を指す。オフェンス側プレーヤーの両足が制限区域の外に触れているときには該当しない。

第 19 条「赤色(警告)」の旗が上がったときの対応

19-1 対応

- 19-1-1 マンツーマンコミッショナーは、「赤色(警告)」の旗を上げた場合、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てゲームを止める。**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。**
- 19-1-2 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。
- 19-1-3 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。
- 19-1-4 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。
- 19-1-5 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。
- 19-1-6 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 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

■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。

第 20 条 予測に基づくプレー(U15)

20-1 ルール

- 20-1-1 U15 においては、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。

20-2 判定基準

- 20-2-1 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。
- 20-2-2 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許されない。
- 20-2-3 U12 においては第 20 条の規定を適用しないが、第 5 条 5-2 の通り、制限区域内のみで予測に基づいてボールを持っていないオフェンス側プレーヤーをトラップすることは許される。

第4節 競技会の運営

第21条 審判の任務

21-1 任務

21-1-1 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。

21-1-2 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22条 競技会主催者の任務

22-1 任務

22-1-1 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。

22-1-2 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スコアラーズテーブルの反対側)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。

22-1-3 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。

22-1-4 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 改訂

2021年7月1日 一部改訂

<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 度目の警告の場合>

・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 B のスローインで再開

<2 度目の警告の場合>

・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ータイムで 5 回目のチームファウルだった場合

※A2 のパーソナルファウルはキャンセルし、ゲームタイマーはボールのコントロールが変わった時点まで戻す。

<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 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 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>

・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 B のエンドラインからのスローインで再開(チーム B のインバウンドするプレーヤーは動いてよい)

<2 度目の警告の場合>

・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

<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 7】

・チーム B に赤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、ゲームタイマーはボールのコントロールが変わった時点まで戻す。

<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