

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	
		—	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 変わらないが	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			
	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	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