



B.LEAGUE



J B A インテグリティ委員会

(概要資料)

インテグリティとは

誠実さ、真摯さ、高潔さ

インテグリティ委員会設立

スポーツ界における不祥事

- ・指導者の問題（体罰行為、各種ハラスメント、etc） **2012年12月 桜ノ宮高校バスケット部事件**
- ・プレイヤーの問題（暴力行為、賭博行為、各種ハラスメント、etc）
- ・組織、役員の問題（協会組織のガバナンス問題、各種ハラスメント、etc）

対 応

- 2013（H25）年 4月 **スポーツ界における暴力行為根絶宣言**（公財）日本体育協会（現日本スポーツ協会） 他
- 2015（H27）年 3月 **グッドコーチに向けた「7つの提言」** 文部科学省によるコーチング推進コンソーシアム
- 2018（H30）年11月 **「子どもの権利とスポーツの原則」**（公財）日本ユニセフ協会
- 2014（H26）年12月 「スポーツ・インテグリティ・ユニット」の設置** JSC（日本スポーツ振興センター）
- 2017（H29）年12月 インテグリティ教育の推進** JOC（日本オリンピック委員会）
インテグリティ＝人間力としてオリンピック指定強化選手を対象にカリキュラム作成

JBAとして

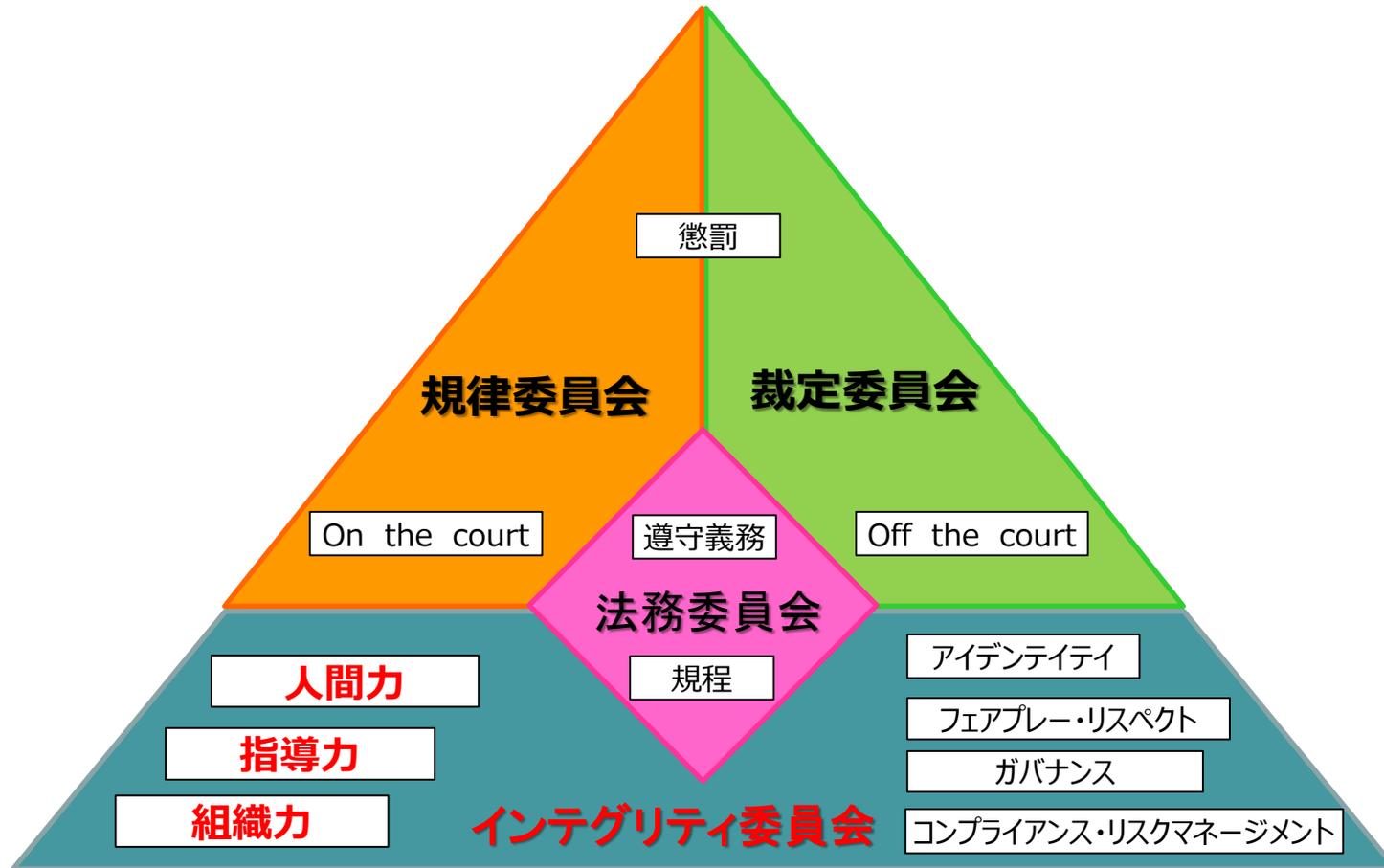
目 的

JBAが掲げる【バスケットで日本を元気に】の理念実現に向け、【**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**】に基づき**人間力・指導力・組織力**を高め、バスケットボールの価値を高めるための**指針決定および啓発活動**を目的とする。

方 針

オールバスケット、連携・分担、専門性、年代別・成熟度別

インテグリティ委員会の位置づけ



規律委員会・・・コートで起きた案件に対して対応する

裁定委員会・・・コート外で起きた案件に対して対応する

インテグリティ委員会・・・規律・裁定案件を未然に防ぐための指針決定および啓発活動をおこなう

インテグリティ委員会業務内容および分担

業務内容

業務分担

(1) 人間力を高める

① ひとりの人間としての資質を高める

- ・アイデンティティ教育（常に自分の意思で判断し、行動する**自律した人間の育成**）
Ex 自己実現（PDCA）、オープンマインド、あるべき姿、なりたい姿etc

② 人とのかかわりの中で社会人としての資質を高める

- ・フェアプレー・リスペクトの精神 ・コンプライアンス教育（法令順守）
- ・リスクマネジメント教育（危機管理） ・セカンドキャリア教育 etc

③ 自発的に他者（社会）のために尽くす資質を高める

- ・ボランティアの精神

(2) 指導力を高める

① プレーヤーの個の力を高める指導

- ・アスリートセンタードの精神 ・暴言暴力含めた体罰根絶
Ex アンガーコントロール

② チームプレーヤーとしての力を高める指導

- ・勝利至上主義からの脱却

③ バスケットボールの価値を高める

- ・バスケットに関わる全ての人（プレーヤー・審判・観客等）に対するリスペクト
Ex チームに関係する人（保護者等、観客）への啓発 etc

(3) 組織力を高める

① 組織としてのあり方を高める

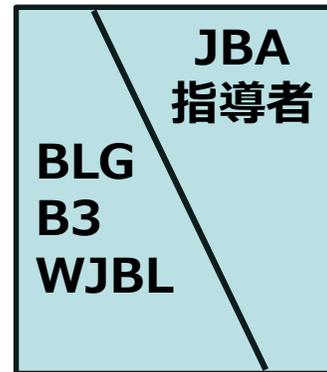
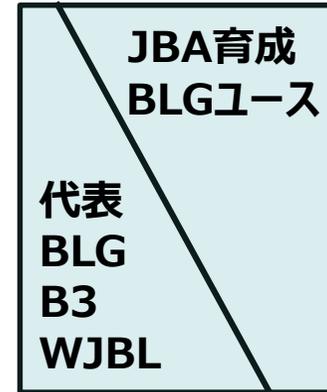
- ・ガバナンス、コンプライアンス（JBA、PBA、TLG等各組織において）
Ex 法人化、目標の明確化、情報公開、責任の所在

② 組織としての適応力を高める

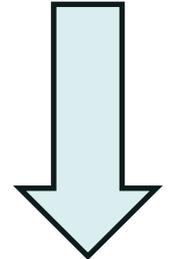
- ・リスクマネジメント
Ex トラブルに対する速やかな対応、不祥事を未然に防ぐ啓発、再発防止策

③ バスケットボールの価値を高める

- ・バスケットボールを通じた社会貢献

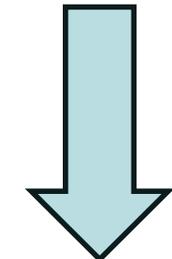


年代・成熟度



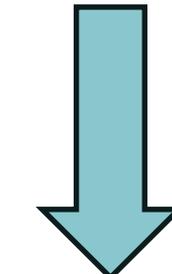
高い

指導力



高い

組織力



高い

インテグリティ委員会の方向性

STEP1 喫緊の課題対応

各団体・セクションで検討し委員会にて集約

JBA最優先課題「暴力暴言根絶」

2012年12月 桜宮高校バスケット部事件

JBA対応

2013年4月 登録指導者に対してアンケートの実施

2013年6月 注意喚起、嚴重注意処分等決定

ところが

体罰事案件数

高体連（体罰認定件数：2014年以降）

2014年（5/12①） 2015年（6/36②） 2016年（6/36②）

2017年（4/41④） 2018年10月末現在（6/24①）

27/149（18%）全競技で一番多い

日本スポーツ協会（相談件数：2014年度以降）

60/315（19%）全競技で一番多い

STEP2 中期的対応

各団体・セクションで

業務内容・業務分担に応じた

課題を検討し

委員会にて集約

STEP3 長期的目標

インテグリティの精神を身に付けた人材の育成

人間力（プレイヤー）→指導力（プレイヤーの育成・強化）→組織力（運営）

JBAとしての喫緊課題「暴力暴言根絶」に向けての対応

①メッセージの発信

**クリーンバスケット、クリーンザゲーム
～暴力暴言根絶～**

- 主題（JBA、トップリーグ・団体共通） 「クリーンバスケット、クリーンザゲーム」
 - クリーンバスケット**・・・バスケットファミリー全員の協力によりバスケットの価値を高める
→**オフコートでのあり方**
 - クリーンザゲーム**・・・試合に関わる選手、コーチ、審判全ての協力で試合の価値を高める→**オンコートでのあり方**
- 副題（各団体で設定） JBAは「暴力暴言根絶」

会場にバナーの貼付、プログラムへの掲載

②試合中における暴力的行為および暴言に対する対応

**選手に対する暴力的行為および暴言は
テクニカルファウル（C）の対象とする**

競技規則およびガイドラインにおいてもテクニカルファウルとすることに問題はない

競技規則に則りテクニカルファウル2個で失格退場

失格退場に対しては、規律案件とはせず、当該試合のみの対応とする。

ミニルール（U12）にはテクニカルによる失格退場が現段階でないため変更予定

**3月開催、Jr All Starおよび全国ミニで先行実施
4月から、全国で実施**

③今後の進め方

テクニカルファウルの定義明確化および暴力的行為・暴言の事例集作成
→JBAとして明確にし、**プレーコーリング・ガイドライン**に掲載後、全国へ展開。

周知方法（暴力的行為および暴言をテクニカルファウルの対象とする）

組織として 2月16日 全国専務理事連絡会議（全国への協力依頼）

※JBAそしてPBAの協力で暴力暴言根絶に取り組んでいきたい。

審判員へ 2月24日 全国審判長会議（審判員への発信および協力依頼）

指導者へ

1. TeamJBAを通して、チーム登録・コーチ登録に対し通知。
2. JBAアンダーカテゴリー部会から都道府県アンダーカテゴリー部会へ通知。

各種問題発生？

JBAとして「暴力暴言根絶」に向けた取り組みは最優先課題のひとつであるため、実施後様々な修正が予想されるが、JBAの姿勢を示すため実施したい。
ただし、審判員がテクニカルファウルと判断し、さらに失格退場とすることは非常に大変な事です。組織としてのバックアップをよろしくお願いします。



B.LEAGUE



B.LEAGUE B3



すべてのプレイヤー・指導者・保護者・観客に贈る ミニバスケットボール5つの心得

みんなで《**Good Minibas**》をつくりましょう！

この心得は、子ども達が一層ミニバスケットボールを楽しむために、プレイヤー、指導者、保護者、観客が一体となって環境を整えるルールです。それぞれの立場から、魅力あるミニバスケットボールの環境づくりへのご協力をお願いします。



プレイヤーのための5つの心得

自分でチェック
しよう！

1 いつも全力を尽くそう

あなた自身のため、そしてチームのために、いつも全力でプレイしよう。

2 ルールや判定にしたがおう

まずルールを正しく覚え、審判の判定にしたがってプレイしよう。

3 試合に関係する全ての人に感謝をしよう

相手チーム、審判、T.O、家族に感謝の気持ちを持ちましょう。これらの人なくして試合はできません。

4 よいマナーを心がけよう

当たり前のことを自然に行えるようになるよう。例えば、会場で自分のゴミを持ち帰るのもその一つです。

5 学習活動も一生懸命やろう

あなたはまだ小学生です。学習もスポーツと同じくらい一生懸命やろう。



指導者のための5つの心得

常に自己評価を
忘れずに！

1 敗戦はあなたの責任です

敗戦をプレイヤーや審判のせいにするのではなく、冷静に課題をみつめよう。向上心を忘れず謙虚な気持ちで指導にあたりましょう。

2 体罰、言葉の暴力は厳禁です

全指導者で、体罰・暴言を根絶しましょう。指導者同士で注意し合える関係づくりに努めましょう。

3 子どもの将来を考えた指導に心がけましょう

小学生の時期は、頭も体もおおいに成長します。技術に加え、適切な判断力や行動力、マナーを指導しましょう。

4 選手をたくさん褒めましょう

プレイヤーは不安や緊張の中でプレイしています。結果ばかりに注目するのではなく、何かにトライしたことを褒めてあげましょう。

5 審判のレベルアップに貢献しましょう

Good Minibas には審判の育成が不可欠です。指導者がルールをよく学習し、審判活動にも進んで取り組みましょう。



保護者のための5つの心得

子ども達のため
に確かめよう！

1 よいマナーのお手本を示しましょう

保護者のみなさんの日頃のふるまいや応援中の言動が子ども達のマナーや礼儀に影響します。進んでよいお手本を示しましょう。

2 子どもたちを励ましてあげましょう

お子さんが自分の興味を膨らませ、ワクワクしながらミニバスに参加できるように、たくさん励ましてあげましょう。

3 努力の大切さを教えてあげましょう

努力を続けることが、将来的な子ども達の成長につながります。目の前の勝利にこだわることは成功の近道ではないことを教えてあげましょう。

4 批判は禁物、思いやりが大切です

お子さんやその仲間達、指導者への批判は、お子さんの成長をさまたげます。思いやりの心をもって、努力や挑戦を認めてあげましょう。

5 周囲を敬い、助け合いましょう

チームは子どもを預けるところではなく、ともに子ども達を育てるところです。指導者や保護者会の方々協力しましょう。



観客のための5つの心得

応援のマナーを
振り返ろう！

1 ミニバスを存分に楽しみましょう

スポーツは楽しむためのものです。周囲の方々と一緒に会場を盛り上げましょう。

2 子どもたちのがんばりを応援しましょう

子ども達が、あきらめそうになったり、くじけそうになったりした時にそ応援しましょう。プレイヤーは、たくさんの応援で輝きます。

3 全てのプレイヤーのよいプレイに拍手を

自チーム相手チームに関係なく、プレイヤーのがんばりには惜しみない拍手をおくりましょう。会場の拍手が、プレイヤーのエネルギーになります。

4 会場のマナーを守りましょう

試合会場は、他の団体を含めたくさんの方が使用します。持ち物やゴミの管理に気をつけましょう。応援のみなさんもミニバスの関係者の一人です。

5 家族やお友だちをたくさん誘いましょう

ミニバスがいっそう盛り上がるように、たくさんの人を誘ってください。一人一人の声かけが、大きなつながりを生みます。



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。

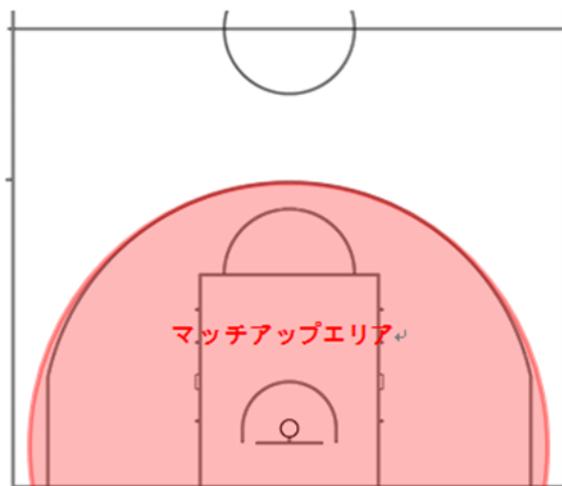
1-2 ルール

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。

【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。

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、スコアボードの前に 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 ピ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 ピ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ったものとする。
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

<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

1. 担当者

都道府県	コミッショナー氏名	コミッショナー氏名

2. 大会情報

大会名			試合区分	U12・U15 (男・女)
試合日	年	月	日	会場名
チーム名	淡			コーチ氏名
コーチ氏名	濃			コーチ氏名

3. チェック項目 (下記のチェック欄に「○」または「×」を記入)

項目	内容
1	マンツーマンディフェンスの意識がある。(声のサイン・手のサイン・アイコンタクト・ポジション等)
2	ボールや相手と共に動いている。
3	少なくとも、マッチアップエリア付近からはマンツーマンディフェンスを始めている。
4	マッチアップエリア内のオンボールには 1.5m 以内を目安としてマッチアップしている。
5	オンボールのトラップはよいが、トラップが終息したら直ちにマッチアップを開始している。
6	ヘルプサイドのディフェンスがミドルラインをまたぎ越していない。
7	オフボールの選手に対して、数的優位な守り方をしていない。(U15 で予測に基づくプレーを除く)
8	オフボールのオフENSEのポジションチェンジに対し、スイッチしていない。
9	オフボールのディフェンスでは、マッチアップするプレーヤーを意識して移動している。

【チェック欄】

項目	1Q		2Q		3Q		4Q		延長 1		延長 2	
	淡	濃	淡	濃	淡	濃	淡	濃	淡	濃	淡	濃
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

4. 違反内容 (赤旗の上った事象)

チーム	Q	残り時間	警告内容	備考

5. 特記事項 (故意的な違反行為等特に報告が必要な事項があれば記入してください。)

--