

赤旗 1 回目のゲーム再開方法の変更について(参考資料)

<経緯>

- ・ 2022 年 11 月現在、赤旗 1 回目のゲーム再開方法は以下の通りマンツーマン基準規則第 10 条に記載されている。

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。

以上の通りであり、イリーガルなディフェンスをしたと判定されたチームのボールポジションでゲームが再開されることになっているため、不公平感が強い。

<変更>

- ・ 赤旗 1 回目のゲーム再開方法を「イリーガルなディフェンスをされた、元のオフェンス側のスローインで再開」とする。
- ・ 変更後の基準規則は別添の通りとする。

<変更理由>

- ・ ディフェンスのやり得を防ぐために、ボールポジションを元のオフェンスチームに与える。

<変更後の基準規則(2023 版に記載)>

11-2 1 回目の警告の場合の処置

- 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。
- 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 処置の後、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) からのスローインにより、速やかにゲームを再開させる。
- 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。

	状況	再開方法	再開時の24秒計
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	U15: 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 U12: 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)		
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	U15: 14秒にリセット U12: 24秒にリセット
	Bチームのファウル		
	Bチームのキックボール		
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チームのショット動作中へのファウル(ケース2)		
	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)		
	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)		
	オフェンス側 :Aチーム ディフェンス側: 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ガナルなディフェンスが引き起こしたことから考えるため。	*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。	

以上