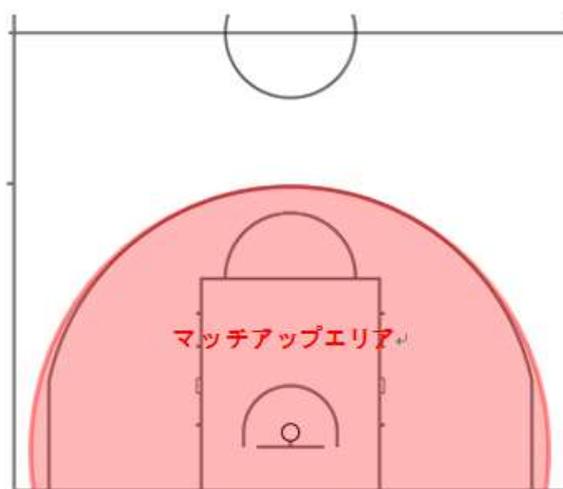


マンツーマンディフェンスの基準規則

試合におけるマンツーマンディフェンス／ゾーンディフェンスの判定は、大会主催者が任命したマンツーマンコミッショナー（以下「コミッショナー」）が行う。

1. マッチアップ

全てのディフェンス側プレーヤーは、マンツーマンで、オフェンス側プレーヤーの誰とマッチアップしているか明確でなければならない。このマッチアップの基準はマッチアップエリア（3ポイントラインを目安とする）内では常に適用される。ディフェンス側プレーヤーのアイコンタクト、言葉のサインまたは手のサイン（指さしすること）により、明確に誰とマッチアップしているかが、コミッショナーにわかること。



2. プレスディフェンス

チームがプレスディフェンスを採用した時（フルコート、3/4コート及びハーフコート）でもマッチアップの基準に合致すること。

注意点：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は、マッチアップエリア以外でも不正である。

プレスディフェンス採用時の基準は以下の通りである（フルコート、3/4コート及びハーフコート）：

- ・ボールを持っている選手をトラップすることは許されるが、ローテーション後のピックアップを確実にに行い、コミッショナーにマッチアップが明確にわかるように行うこと。

3. オンボールディフェンス

ディフェンス側プレーヤーのポジションは、ボールとリングの間に位置し、距離は最大 1.5メートル、つまりシュートチェックと1対1のドライブを止められる距離であること。

オフェンス側プレーヤーがボールをレシーブした時、ディフェンス側プレーヤーがボールマンにつく意図が明確にわかる、上記した位置と距離にポジションチェンジをすること。

4. オフボールディフェンス

ディフェンス側プレーヤーは常にマッチアップするオフェンス側プレーヤーが見えるか、感じられるように移動しなくてはならない。ボールの逆サイド側(ヘルプサイド)のディフェンス側プレーヤーは、自分のマークマン(オフェンス側プレーヤー)及びボールも見えるポジションを取ること(ボールとマークマンを見る)。

ボールがドリブルまたはパスで動いた場合、全てのディフェンス側プレーヤーはボールと共に動かなくてはならない(ボールが動けば、ボールとオフェンス側プレーヤーが見えるポジションと一緒に動く)。ただし、フェースガードで守る場合はその限りではない。

ボールを保持していないオフェンス側プレーヤーがポジションを変えた場合、ディフェンス側プレーヤーもオフェンス側プレーヤーと共にポジションを変える。オフボールで、スクリーンが無い状況でのスイッチは禁止する。

全てのヘルプサイドにいるディフェンス側プレーヤーは、最低限片足はヘルプサイドに置かなくてはならない。ボールサイドとヘルプサイドの境界線は、ミドルライン(リングとリングを結ぶ線)である。ただし、ヘルプまたはトラップに行く場合を除く。

全てのポジションで、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違反である。ただし、制限区域内において、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。

またスローイン時(サイド・エンド両方)においてのみ、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が 1.5メートル以内のマッチアップの距離制限を超えて制限区域内のオフボールプレーヤーをトラップすることは許される。



5. ヘルプローテーション

ボールを持っていない選手にマッチアップするディフェンス側プレーヤーは、リングを守るために、オンボールディフェンス側プレーヤーをヘルプできる。

オンボールディフェンス側プレーヤーがペネトレーションを止められず、抜かれた場合、リングへ向かうドリブルペネトレーションに対しては、ヘルプディフェンスが許される。オフボールのオフェンス側プレーヤーが、リングへカットすることをヘルプすることも許される。

オフボール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ポジションを変えること(ヘルプローテーション)が許される。ただし、ヘルプディフェンス後、全てのディフェンス側プレーヤーは、直ちにオフェンス側プレーヤーとマッチアップ(前記した方法で明確に)しなければならない。

6. スイッチ

スイッチはスクリーン、トラップ後、ヘルプ後と“ラン&ジャンプ”の状況で許されるが、オフボールオフエンス側プレーヤーのポジションチェンジに対するスイッチは違反である。

ディフェンス側プレーヤーがスイッチした場合、プレー中に、ディフェンス側プレーヤーが直ちに新しいオフエンス側プレーヤーとマッチアップ(前記した方法で)したことが、コミッショナーに認識できるように明確にすること。

7. トラップ

ボールを保持している選手をトラップすることは許される。ただし、トラップ後は直ちにマッチアップを明確にしなければならない。また、マッチアップが明確であればローテーションが許される。

※基準規則違反の罰則

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンディフェンスを監督・管理する。

コミッショナーがマンツーマンディフェンスの基準規則違反を察知した時は、審判に合図し(旗を振る等)、その直後のゲームクロックが止まった際に、審判は両チームのコーチを TO 席前に招き、コミッショナーから内容説明をした後に、審判が警告を与える。

(タイムアウトではないので、選手はコート上にて待機させる。コーチから選手に説明する時間が必要な場合、TO 席前にコート上の 5 人の選手を集め、速やかに説明を行う。)

その後の基準規則違反は、ベンチ(コーチ)のマンツーマンペナルティが適用される。

マンツーマン基準規則違反で「赤色(警告)」の旗が上げられた時は、コミッショナーが、違反对象となった攻防のボールのコントロールが変わった時およびボールがデッドになった時にゲームクロックを止めて、違反行為に対しての処置を行う。

審判およびオフィシャルを行う児童・生徒が判断するものではなく、コミッショナーが判断して行う処置である。

(注 1)各ピリオド(延長時限を含む)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ピリオドが終了した場合、その警告および罰則はすべて有効とする。ただし、トーナメント戦の第 4 ピリオドまたは各延長時限の終了時において、マンツーマンペナルティの罰則による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を適用しない。なお、ただし以降は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

<勝敗に影響がない場合>

・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

・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

(注 2)ゲーム終了間際(第 4 ピリオド・延長時限)残り 2 分を切ったからの違反行為(赤色の旗・警告)については、1 回目の警告でもマンツーマンペナルティの対象とする。ただし、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

また、各運営団体の定める取り決めに従い、研修を重ねること。

※判定に際しての留意点

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、焦らずに見極める必要がある。

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。

※ 基準規則違反の適用における「テクニカル・ファウル」から「マンツーマンペナルティ」への名称変更について

2019年2月21日のマンツーマン推進会議にて、マンツーマン推進における「赤旗対応によるテクニカル・ファウル」については「マンツーマンペナルティ」と名称変更することとした。

競技規則に準じたテクニカル・ファウルと区別するための処置。

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

マンツーマンディフェンスの基準規則の補足解説

◆マンツーマンディフェンスの見分け方

- ・マンツーマンの意識がある。(声のサイン・手のサイン・アイコンタクト・ポジション等)
 - ・ボールや相手とともに動いている。
 - ・相手チームのフロントコート内の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。
(オールコート、ハーフコート等ディフェンスをし始める位置を定めない。)
 - ・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ェンス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ェンスにマッチアップしなければならない。
- ※スローイン時のマッチアップエリア内制限区域においてはオフボールマンへのトラップは許される。

◆ヘルプディフェンス

- ・ヘルプローテーション、スイッチを行うことは問題ないが、その後はすぐにマッチアップを明確にすること。
- ・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になっても構わない。

◆ゾーンディフェンスの見分け方

- ・上記に反すること。
- ・ヘルプサイドにいるオフボールのディフェンス側プレーヤー(3線)の両足がボールサイドにある。
- ・オフボールのオフェンス側プレーヤーに対して、数的優位な守り方をしている。(制限区域内へのスローイン時を除く)
- ・オフボールのスクリーンを伴わないポジションチェンジに対して、スイッチを行っている。
(スクリーンがある場合にはスイッチが認められる。)

◆トラップについて(「マンツーマンディフェンスの基準規則 2. プレスディフェンス 及び 4. オフボールディフェンス」に関する補足)

- ・ミニバスケットボールにおいて、ボールを持っている選手にトラップが仕掛けられる場面は次のとおりとする。

- (1)ドリブルが行われている時、またはドリブルが終わった時
- (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時
- (3)移動が容易に行える距離にある時(自分のマークマンとボールマンの距離の目安:2~3m)

※ U15(中学生)では上記(1)~(3)を適用せず、全ての場面においてボールを保持している選手へのトラップは許される。

- ・スローイン時(サイド・エンド両方)においてのみ、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が 1.5メートル以内のマッチアップの距離制限を超えて制限区域内のオフボールプレーヤーをトラップすることは許される。

※「マンツーマンディフェンスの基準規則」および「マンツーマンディフェンスの基準規則の補足解説」におけるトラップの定義: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

◆予測に基づくプレーについて

・U15(中学生)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。

※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。

※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。

※ミニバスケットボールにおいて本項は適用しないが、「マンツーマンディフェンスの基準規則」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。

◆その他

・ミドルライン(リングとリングを結ぶ線)を視覚的にわかりやすくするためにラインを引くことは可能とするが、競技時に支障のない色のラインとすること。

2019/2/21 追加内容

◆マッチアップ

・3ポイントラインがない場合は「目安」という文言を生かす。

・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、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。

・マッチアップエリア外において、スクリーンを外すときのオンボールディフェンス 1.5メートル以内は旗の対象にしない。マッチアップエリア内であれば、旗の対象となる。

◆オフボールディフェンス

・ボールとマークマンの位置を確認し自分のポジションを確定するための首振り認められるが、ポジションを固定(動かない)しての首振りは「常に」という文言に反する。

・2線(ワンパスアウェイ)と3線(ツーパスアウェイ)のディフェンスに距離の指定はないが、他の項目に触れる場合は違反の対象となる。

・ボールがドリブルまたはパスで動いた場合だけでなく、オフェンスが動けば同様の扱いとなる。

・「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」とは制限区域内にオフェンスがいる時点のものを指し、オフェンスが制限区域外にいるときには該当しない。

・オフェンスが明らかなアイソレーションの時は、自分のディフェンスを少しでも捉えていればこの限りではない(常に移動しなければいけない、ではない)。

◆スイッチ

・スイッチ後はディフェンスのマッチアップの意識確認が大切となる。

◆トラップ

・(ミニのみ)ボールを受けた瞬間に「トラップ」の状況になっていなければならない。

・(ミニのみ)ディフェンスの距離ではなく、オフェンスの距離が2~3メートル以内である。

2017年12月9日更新

2018年4月1日更新

2019年2月21日更新

マンツーマンコミッショナーの設置および競技会（試合）における運用について

〔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」）の設置の主な目的は試合における違反行為を取り締まることではなく、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、より子どもたちがバスケットボールを楽しめる環境を構築すること。

〔マンツーマンコミッショナーの任務〕

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンディフェンスを監督・管理する。マンツーマンディフェンス基準規則（以下、「基準規則」）違反の判断はコミッショナーが行い、コミッショナーのいない大会でも、審判員の判断だけで処置をくたすことはない。

- (1) コミッショナーは違反行為が生じた際に「黄色（注意）」の旗を振り、そのチームのベンチを指し、コーチ・選手の対応を確認する。
- (2) 改善しない場合は、「赤色（警告）」の旗を上げ、ゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、TO 席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。（審判により、コーチに警告が与えられる）
- (3) 同じチームの 2 回目以降の違反行為に対しては、1 回目と同様にゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、TO 席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。（審判により、コーチにマンツーマンペナルティが与えられる）
- (4) 「赤色（警告）」の旗が掲げられた場合、コミッショナーはボールの保持が変わった時およびボールがデッドになった時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。オフィシャルはホイッスル・ブザー等と同時にゲームクロックを止める。ゲームを止めた後は、赤旗に関する処置を行う。

※ (2)「改善」とは「選手のプレーについての改善」である。

※ (2)黄色旗から赤旗への移行の目安は「5 秒程度」とする。ただし悪質な違反行為とコミッショナーが判断した行為については黄色旗を振らずに赤旗から振ってよい。また、黄色旗を振っているときに即座に赤旗を振ってよい。

■ボールのチームコントロールが変わる時（ボールの保持が変わる時）

- ・ オフェンス側自身のミスやディフェンス側がスティールすることにより、ディフェンス側がボールをコントロールした時
- ・ ディフェンスリバウンドをコントロールした時
- ・ フィールドゴール成功時
- ・ ファウル・バイオレーションが起こった時

■ボールは次のときにデッドになる（競技規則第 10 条ボールのステータス（状態）、10-3）

- ・ フィールドゴールあるいはフリースローが成功した時
- ・ ボールがライブで審判が笛を鳴らした時
- ・ 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：
 - あとにフリースローが続く時
 - 別の罰則（フリースローやボールのポゼッション）がある時
- ・ ペリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った時
- ・ 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時

【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴った時は除く。

- ・ 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時：
 - 審判が笛を鳴らした後
 - ピリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴った後
 - ショットクロックのブザーが鳴った後

(具体的な対応)

- ・ 防御側がボールを獲得した時は、ゲームを止める。
- ・ 攻撃側が得点を取った時は、得点を認め、ゲームを止める。
- ・ 攻撃側がオフンスリバウンドを取った時は、まだボール保持があり得点を取る機会が継続しているためゲームは止めない。
- ・ 審判が笛を鳴らした時は、ゲームを止める。
- ・ プレーが止まるまでに起きたことは全て記録する。

※違反行為の数はコミッショナーが管理する。

※審判が「赤色(警告)」の旗に気付かない場合は、ゲームクロックが止まった際にブザーを鳴らすことも可とする。

※悪質な違反行為については、「黄色(注意)」の旗を振らずに、「赤色(警告)」の旗を上げることも可とする。(試合終了間際など)

※体力、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、違反行為の判定にあたっては留意する。

※ピリオド間、ハーフタイム等も必要に応じてコーチ・審判員とコミュニケーションを図り、円滑に試合を進めるよう努める。

※試合終了後、速やかに競技会主催者(競技本部等)に報告する。

〔審判員の任務〕

日本全国において一貫した基準での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。審判員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。

(1) 1 回目の赤い旗が上げられた場合

赤い旗が上がり、最初にゲームクロックが止まった際、クルーチーフ(主審)は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対し警告(1 回目)であることを明確に伝える。この間、アンパイア(副審)はコート内の選手を把握し、すぐにゲームが再開できるようにその場に待機させる。

コーチから選手に説明が必要な場合、TO 席前にコート上の 5 人の選手を集め説明を行わせた後、速やかにゲームを再開させる。

※他の罰則によりフリースローがある場合は、コミッショナーによる説明を行い、当該コーチに警告を与えた後フリースローを行い、ゲームを再開する。

※不必要に時間をかけずに、ゲームの再開を速やかに行う。

(2) 2 回目の赤い旗が上げられた場合

赤い旗が上がり、それが**同じチームの 2 回目以降**の違反行為の場合は、最初にゲームクロックが止まった際、主審は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対し**マンツーマンペナルティ**を宣する。

※相手チームに**1 個(ミニバスケットボールにおいては 2 個)のフリースローとスローイン**を与える。(2019 年 4 月 1 日からの新ルール適用により)

・**テクニカルファウル**が宣せられた場合、1 本のフリースローのみ速やかに与えられる。テクニカルフ

ファウルによるフリースローの後、テクニカルファウルが宣せられた時にボールのコントロールを得ていたか、与えられることになっていたチームによって、テクニカルが宣せられた時の状態からゲームは再開される。

・マンツーマンペナルティとテクニカルファウルの扱いは同じであるため、上記文言を適用する。

※他の罰則によるフリースローがある場合は、(5)のとおり処置を行う。

(3) 各ピリオドの終了間際の処置について

各ピリオド(延長時限を含む)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ピリオドが終了した場合、その警告および罰則はすべて有効とする。

① 1 回目の違反行為(赤色の旗・警告)の場合、各ピリオドが終了したのち、主審は TO 席の前に両チームのコーチを集め、コミッショナーからの説明後に、当該コーチに対し警告(1 回目)であることを明確に伝える。

※インターバルの時間は、コーチに警告が与えられた後からはかり始める。

② 同じチームの 2 回目以降の違反行為(赤色の旗・警告)の場合は、各ピリオドの終了後ただちに相手チームに 1 個(ミニバスケットボールにおいては 2 個)のフリースローを与える。

※インターバルの時間は、フリースローが終わってからはかり始める。

※次のピリオドは、センターラインのアウト・オブ・バウンズからのスローインで開始される。(ファウルの罰則によるスローインなので、スローインが終わっても、ポジション・アローの向きは変えない)

(4) ゲーム終了間際(第 4 ピリオド・延長時限)残り 2 分を切ったからの違反行為(赤色の旗・警告)については、1 回目の警告でもマンツーマンペナルティの対象とする。

※試合の勝利を意識しての意図的なイリーガルディフェンスは、1 回目の警告でマンツーマンペナルティとなる。

※本項は、ミニバスケットボールにおいては適用しない。

(5) 他の行為による罰則と基準規則違反による罰則(マンツーマンペナルティ)が重なった場合

(2019 年 4 月 1 日からの新ルール適用により)

・テクニカルファウルが宣せられた場合、1 本のフリースローのみ速やかに与えられる。テクニカルファウルによるフリースローの後、テクニカルファウルが宣せられた時にボールのコントロールを得ていたか、与えられることになっていたチームによって、テクニカルが宣せられた時の状態からゲームは再開される。

・マンツーマンペナルティとテクニカルファウルの扱いは同じであるため、上記文言を適用する。

・他の行為による罰則と基準規則違反による罰則が重なった場合、コミッショナーによる説明を行った後、マンツーマンペナルティの罰則を適用した後、他の罰則の処置を行う。

① 他の罰則によりフリースローが与えられるときは、コミッショナーによる説明を行った後、他の罰則の処置を行い、最後に、基準規則違反によるテクニカルファウルの罰則を適用する。

《注意》

基準規則違反によるテクニカルファウルの罰則が適用される前に、新たに別のテクニカルファウルが宣せられた場合など、罰則の重さが等しい場合は競技規則第 42 条『特別な処置をする場合』に従い、処置をする。

但し、ミニバスケットボールでの適用については、「友情・ほほえみ・フェアプレーの精神」により、全て罰則を平等に適用することが望ましいとの考えから、競技規則第 42 条を適用せずに、起きた順序に従ってすべてのフリースローを行う。

② それぞれの罰則に含まれているスローインは取り消され、最後の処置(基準規則違反のテクニカルファウル)の罰則に含まれるスローインでゲームを再開する。

(6) その他

・コミッショナーの対応(赤色の旗・警告)とタイム・アウトの請求が重なった場合は、コミッショナーの説明を済ませた後、審判がタイム・アウトを宣する。

罰則(マンツーマンペナルティ)が適用される場合は、タイム・アウトの後、フリースローを行い、罰則に

よるスローインでゲームを再開する。

・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。(スコアシートにはコーチの欄に「M」と記録する。)但し、ミニバスケットボールでは「T」と記録する)

※ U15においてコーチ自身にマンツーマンペナルティが2回記録された場合、コーチは失格・退場になる。(競技規則第36条)但し、ミニバスケットボールにおいては適用されない。

※ U12においてコーチ自身にマンツーマンペナルティが3回記録された場合、コーチは失格・退場になる。

〔大会主催者の任務〕

- ・競技会主催者は、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。
- ・試合が見渡せる場所(TO 席側)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着席場所を伝えておくこと。
- ・コミッショナーの人数については1名または2名とする。
- ・競技会主催者は、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。

以上

2016年3月25日改定
2017年10月25日改定
2018年4月1日改定
2019年2月21日改定

U12/U15
マンツーマン推進における
テクニカルファウル対応変更について

2019/3

マンツーマン推進プロジェクト

1. インテグリティ委員会の経緯

- ・ 2018年12月25日 インテグリティ委員会設立(委員長:宇田川貴生) をJBA理事会で承認
- ・ 2019年1月28日 第1回インテグリティ委員会開催

2. 第1回インテグリティ委員会における決定内容

- ・ JBA含め全ての団体における共通スローガン(主題)として 【クリーンバスケット、クリーンゲーム】 を決定した。
- ・ JBAとしては副題として喫緊の課題である 【暴力暴言根絶】 とした。
- ・ 委員会としてスローガンを実現していくために以下を決定した。
 - 1) バナーを作成して大会においてメッセージを発信し、啓発活動を実施(2019年3月ジュニアオールスター、全国ミニ、4月より全国にて)
 - 2) コーチが全ての選手に対する暴力的行為及び暴言は競技規則に則り テクニカルファウル(C)として取り扱うことを確認した。
 - ※ 今までテクニカルファウルの運用としてコーチが選手に対する暴言等をテクニカルファウルの対象として取り扱っていなかった。
 - ※ 暴力行為に対しては、ディスクォリファイングファウルとして失格退場である。
 - 3) 競技規則によりテクニカルファウル(C) 2個で失格退場となるが、規律案件(次の試合出場停止等)とはせず当該試合のみの対応とする。
 - ※ 競技規則によるコーチの失格退場
 - a) ディスクォリファイングファウル 1個
 - b) テクニカルファウル(C) 2個
 - c) テクニカルファウル(B) 3個
 - d) テクニカルファウル(C) 1個+テクニカルファウル(B) 2個
 - 4) テクニカルファウルの対象となる暴力的行為及び暴言に関する事例集(ガイドライン)は、指導者養成・ユース育成部会で原案作成し、インテグリティ委員会で承認するものとする。

1. テクニカルファウルの扱い

1) 試合中、コーチが全ての選手に対する暴力的行為及び暴言に対しては、コーチのテクニカルファウル(C)とする。

2) コーチのテクニカルファウル(C) 2個で失格退場とする。

※ U12ではこれまでテクニカルファウルによる失格退場はなかった。

2. マンツーマン推進のテクニカルファウル

1) マンツーマン推進における「赤旗対応によるテクニカルファウル」については「マンツーマンペナルティ(M)」とする。

※ 競技規則に準じたテクニカルファウルと区別するため（マンツーマンペナルティは国内独自ルールである）

1. マンツーマンペナルティの場合、スコアシートコーチ欄に(M)と記述する

2. マンツーマンペナルティ(M)は、U12においては3個で失格退場とする。

3. 失格退場に対しては規律案件としない。

4. 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。

■コーチ失格退場のケースにおけるU12での対応 ※1

コーチライセンス資格を持つコーチが失格退場となった場合の試合継続の可否については競技規則に則り没収試合の扱いとしない。

※ 競技規則ではコーチが失格退場の場合、キャプテンが代行することになっている。

1. ベンチにヘッドコーチの他にアシスタントコーチをおく。 ※2
2. アシスタントコーチがいない場合はチーム代表者や保護者代表をベンチ登録すること。

※1 大会要項に記載しておくことが望ましい。

※2 複数の指導者がコーチライセンス資格を持っていることが望ましい。

1. テクニカルファウルの扱い

- 1) 試合中、コーチが全ての選手に対する暴力的行為及び暴言に対しては、コーチのテクニカルファウル(C)とする。
- 2) コーチのテクニカルファウル(C) 2個で失格退場とする。

2. マンツーマン推進のテクニカルファウル

- 1) マンツーマン推進における「赤旗対応によるテクニカルファウル」については「マンツーマンペナルティ(M)」とする。

※ 競技規則に準じたテクニカルファウルと区別するため（マンツーマンペナルティは国内独自ルールである）

1. マンツーマンペナルティの場合、スコアシートコーチ欄に(M)と記述する
2. マンツーマンペナルティ(M)はU15においては2個で失格退場とする。
3. 失格退場に対しては規律案件としない。
4. 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。

■コーチ失格退場のケースにおけるU15での対応 ※1

コーチライセンス資格を持つコーチが失格退場となった場合の試合継続の可否については競技規則に則り没収試合の扱いとしない。

※ 競技規則ではコーチが失格退場の場合、キャプテンが代行することになっている。

1. ベンチにヘッドコーチの他にアシスタントコーチをおく。 ※2
2. アシスタントコーチがいない場合はチーム代表者等をベンチ登録すること。
3. コーチの失格退場によりベンチに指導者/代表者が不在となった場合、会場主任/コート主任等がベンチに入ることも可とする。 ※3

※1 上記項目を大会要項に記載しておくことが望ましい。

※2 複数の指導者がコーチライセンス資格を持っていることが望ましい。

※3 選手に試合の責任を負わせることは負担が大きいとの配慮からの処置である。大会において取り入れの可否を主催者が取り決めすることで構わない。