

令和5年度

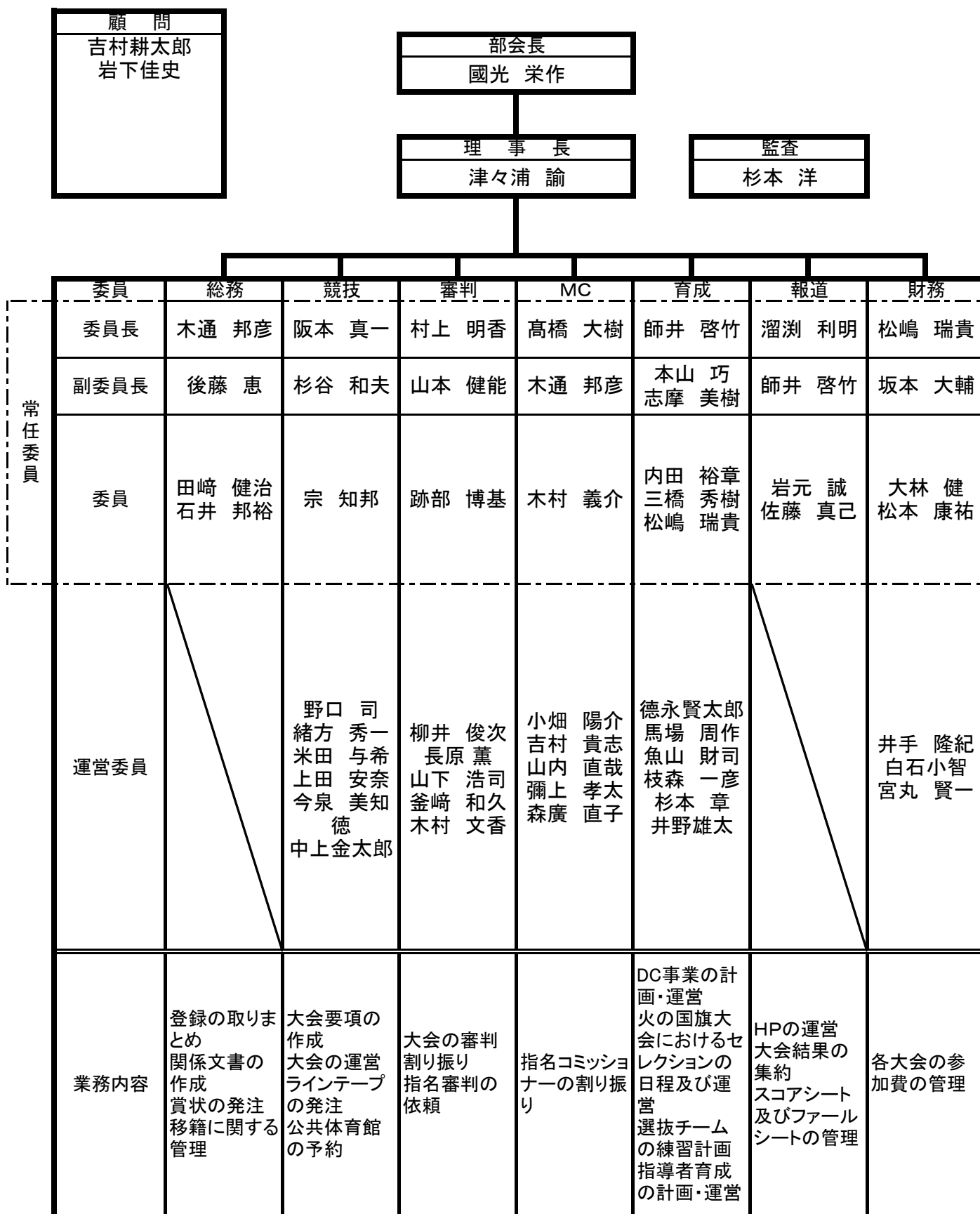
熊本市バスケットボール協会U12部会臨時総会

令和5年5月12日（金）

【会順】

- 1 部会長挨拶
- 2 連絡
 - ① 令和5年度U12部会役員について
 - ② 令和5年度U12部会の事業について
 - 競技委員会
 - 審判委員会
 - MC（マンツーマンコミッショナー）委員会
 - 育成委員会
 - 報道委員会
 - 財務委員会
 - 総務委員会
 - ③ 夏季大会について
- 3 その他
- 4 各委員会で話し合い

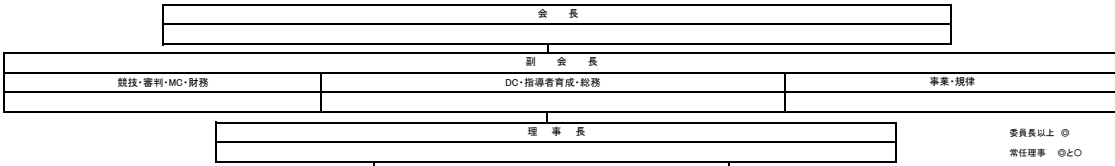
2023年度熊本市バスケットボール協会U-12部会 組織図(案)



○1チーム必ず1人は、いずれかの委員になること

○会議等に出席するのは、常任理事(会長、理事長、各委員会委員長、副委員長、委員)のみ。それに伴い常任委員のみ役員費を支払う。

2022, 2023年度 (一社)熊本県バスケットボール協会U12部会 組織図



委員長以上 ◎
 常任理事 ◎と○
 理事 マークなし

| 委員会 役割・担当 | 競技委員会 | 審判委員会 | | DC委員会 | 指導者育成 | | | | |
|--------------|---|-------------------------------|--|-------------------------------|---------------------------------|------|----|------|----|
| | | 審判 | マンツーマンディレクター | | | | | | |
| 委員長 | | | | | | | | | |
| 副委員長 | | | | | | | | | |
| 北部 | | ○ | 男子○ 女子○ | 男子○ 女子○ 統括○ | | | | | |
| 東部 | | ○ | 男子○ 女子○ | 男子○ 女子○ 統括○ | | | | | |
| 熊本 | 東区 | ○村上明香 | 男子○高橋大樹 ○今泉美知穂 ○山崎直哉 ○柳井稜次 ○彌上孝次 | 男子○藤部博基 女子○河野健二 統括○師井啓竹 | 徳永賢太郎 魚山 財司 枝森 一彦 杉本 草 | | | | |
| | 南区 | ○藤部博基 | | | | | | | |
| | 中央区 | ○山本龍能 | 女子○森廣直子 ○菅野真志 ○小畑隼介 ○木村義介 | | | | | | |
| | 北・西区 | ○木村文香 ○馬場周作 | | | | | | | |
| 中央 | | ○ | 男子○ 女子○ | 男子○ 女子○ 統括○ | | | | | |
| 天草 | | ○ | 男子○ 女子○ | 男子○ 女子○ 統括○ | | | | | |
| 南部 | | ○ | 男子○ 女子○ | 男子○ 女子○ 統括○ | | | | | |
| 各部の主な業務 | 学童オリンピック 県大会 選抜大会 リーグ戦 感染対策 | 審判研修 審判割り 審判育成 審判講習会 | コミッショナー | 県DC 地区DC | 指導者育成 指導者研修 ライセンス取得推進 | | | | |
| 支部等 | 1名 | ブロック | 2名 | ブロック | 2名 | ブロック | 4名 | ブロック | 1名 |

| 総務委員会 | | 財務委員会 | | 事業委員会 | | 規律委員会 | |
|--------------------------|--|-------------------------|--|---|--|-------------------------|--|
| ブロック代表 | | MC | | DC | | 選抜 | |
| ○ | | 学童 | | 県大会 | | | |
| ブロック代表 | | 支部理事 | | 選抜 | | リーグ戦 | |
| 荒尾 | | 五名 | | 山鹿 | | | |
| 菊池 | | 阿蘇 | | | | | |
| 木通 邦彦 | | 東区 | | 田崎 健治 井野 建次 石立 小智 石井 邦祐 壺崎 和久 | | 松本康祐 吉村 真砂美 山本 静湖 | |
| | | 南区 | | 師井啓竹 大林 健 | | 津々浦 諭 三浦 秀樹 松嶋 瑞希 | |
| | | 中央区 | | | | | |
| | | 北・西区 | | | | | |
| 上益城 | | 半城 | | 天草 | | 人吉球磨 水俣芦北 八代 | |
| 登録・役員 理事会 会報 規約 | | ブロック・支部の運営 リーグ戦編成・策定 | | 会計全般 Dファンド事業 | | ホームページ運用 (県協会HP U12) | |
| 支部等 | | 1名 | | ブロック | | 1名 | |

それぞれのブロックで
 ○地区DC男子コーチ
 ○地区DC女子コーチ
 ○地区DC統括マネージャー
 を選出。地区(ブロック)でのDC委員
 を兼ねる。
 可能であれば、男女ごとのマネー
 ーやアシスタントコーチも入れられると
 ころは、○を適宜して記入して下さ
 い
 例 アン○
 マネ○
 県DCは男女で活動が異なる可能性も
 あることから、各ブロックのDCマネー
 ージャーから1名ずつ男子担当、女子
 担当の代表を選出→副委員長

支部での役員選出でのお願い
 ①支部理事は、他の役員を兼ねない
 ②チーム1名の役員を選出してもど
 うしても役員数が足りない場合は、兼任も
 やむを得ない。ただし、その場合は、統
 括委員との兼任は避ける。(大会時の
 役員依頼に限、重なりが出た場合
 あり)
 (但し、支部理事と総務委員の兼任は
 認める)
 ③規律委員は、支部内のチームの指
 導等ができる方が望ましい。

| 令和5年度市バス協会U-12部会日程表 | 令和5年度県バスケット協会日程表 |
|--|---|
| (注意) 帯同審判はD級以上でないといけません。取得をお願いします。 | |
| <p>5月12日(金) 18:00~市協会評議員会 【場所】 市民会館シアーズホーム夢ホール 大会議室 【内容】 ○令和5年度市役員の選出決議 ○令和5年度事業について ○ガイドラインについて ○各委員会より ○夏季大会の要項について ○その他</p> <p>☆夏季大会 6月17日(土)、18日(日)・・・リーグまたはリンク 24日(土)・・・決勝トーナメント1、2回戦 25日(日)・・・準決勝、決勝</p> <p>☆市協会長旗大会 10月14日、15日・・・リーグまたはリンク 22日・・・決勝トーナメント1、2回戦 29日・・・準決勝・決勝</p> <p>☆火の国リーグ(2月頃) →U11の県DCも参加予定。</p> <p>☆熊本市ミニバスケットボール新人戦 期日;令和6年3月初旬予定</p> <p>※大会の抽選会は、競技部による代表抽選とします。</p> <p>☆熊本市DC事業 6月にトライアウトを行い、県DCの派遣選手を決定</p> | <p>【D級審判の新規の実技講習】 ①eラーニングで講義を受けテストに合格 ②実技講習 日程:5月13日(土) 会場:御船スポーツセンター</p> <p>【D級審判の更新について】 今年度、更新講習会あり。 ・eラーニングに申込・支払・受講・合格。 その後、講習会に参加する。 熊本市日程:7月2日(日) 会場:熊本市立城西小学校</p> <p>【コーチライセンスの取得】 C級:12月頃 D級5,9月頃 E級:4月末頃 リフレッシュ研修会:6、2月頃 実技講習会:8月頃 スポーツ・コンプライアンス講習会:7月17日 【マンツーマンコミッショナー講習会】 開催予定:①7月上旬頃 ②9月上旬頃</p> <p>6月25日(日) 学童五輪抽選 【場所】 ウイング松橋予定 →支部理事による代表抽選 7月22日(土), 23日(日), 29日(土), 30日(日) ※チーム数によっては、3日間の可能性あり 9月の土日のうちの3日間 U-12リーグ戦 ※3つのカテゴリー(なかよし、ミドル、チャレンジ)で行う。 7、9月 県DCトライアウト →2回の練習会(1回目 11月予定) 10月22日(日) 県大会抽選会 【9:30~ 西里公民館分館】 熊本県ミニバスケットボール大会 11月18日(土)、19日(日)予選リーグ 25日(土)、26日(日)決勝トーナメント 1位:全国大会出場、2、3位:九州大会出場 火の国リーグ 2月頃開催予定 ※県大会優勝・準優勝チームの単独参加無し 1月20日(土)、21日(日) 九州大会 【会場;沖縄県】</p> |

②リバーシブルユニフォームの使用について

| | 全国大会 | 九州大会 | 県大会 | 学童五輪 | 地区大会 | | リーグ戦 | 火の国旗 |
|---------|------|------|-----|------|-----------------------------|----------------------|------|------|
| 備考 | | | | | 県大会予選や県大会予選に向けてのシード権のかかった大会 | 学年別大会など、シード権のかからない大会 | | |
| R3～R5年度 | 不可 | 不可 | 可 | 可 | 可 | 可 | 可 | 可 |
| R6年度～ | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 可 | 可 | 可 |

大会参加基準【現在】

(一社)熊本県バスケットボール協会U12部会

インフルエンザ及びコロナ感染により学校事情を踏まえた大会参加基準及び活動基準

| 学校事情 | 事象 | 大会 | 備考 | チームとしての活動及び大会 |
|-------|-----------------------|----|--------------------------------|-------------------|
| ①学校閉鎖 | 【その学校に属する生徒は】閉鎖期間中 | 不可 | 感染、濃厚接触、体調不良に該当してなくても学校が閉鎖している | その生徒以外は活動及び大会参加可能 |
| ②学年閉鎖 | 【その学校に属する学年の生徒は】閉鎖期間中 | 不可 | 感染、濃厚接触、体調不良に該当してなくても学年が閉鎖している | その生徒以外は活動及び大会参加可能 |
| ③学級閉鎖 | 【その学校に属する学級の生徒は】閉鎖期間中 | 不可 | 感染、濃厚接触、体調不良に該当してなくても学級が閉鎖している | その生徒以外は活動及び大会参加可能 |

※①学校閉鎖（感染拡大防止のための臨時休校）の場合【その学校に在籍している】選手、コーチ、チーム関係者対象です。

※参加検討事案が発生した場合は、必ず 保険所、学校等に相談して下さい。

※複数学校が所属するクラブも、参加検討事案が発生した場合、保険所及び学校等と相談して下さい。

※兄弟、姉妹、兄妹、姉弟がいる場合、感染、濃厚、体調不良に該当しないで、どちらかが学校、学年、学級閉鎖になっていたとしても、通常通り学校に通っていた方は、参加可能。

○インフルエンザ感染の疑いがあるチーム関係者（選手・指導者・スタッフ等）

症状が治まっても、発症後 5 日、かつ下熱後 2 日以上経過していない個人は練習も大会も参加不可

※発症後 5 日とは、発症した日の翌日から 5 日間です。

※解熱後 2 日とは解熱した日の次の日から 2 日間です。

○コロナ感染における活動基準緩和について

◎チームから陽性者がでた場合

・陽性者個人

緩和）陽性者は該当地区保健所又は学校が指定した隔離期間終了後、抗原検査(簡易キットも可)を行い陰性ならば、練習も大会も参加可能。

・陽性発覚確定日から遡り48時間以内にチーム練習を行っていた場合

緩和）練習に参加していた陽性者以外は、抗原検査(簡易キットも可)を行い陰性ならば、練習も継続可能、大会にも参加できる。

◎チームから濃厚接触者がでた場合

※保健所において濃厚接触者として指定された場合(家族に陽性者が出た場合濃厚接触者となる)

・濃厚接触者は48時間活動禁止(保健所の指示、学校の指示がでていた場合その日数活動禁止)

48時間後(保健所及び学校の指示後)、健康ならば活動再開

・濃厚接触者として指定された日から遡り48時間以内にチーム練習を行っていた場合

緩和）濃厚接触者以外は、練習も継続可能、大会にも参加できる

※濃厚接触者として指定されていないが、独自の判断で濃厚接触と判断した場合も抗原検査において陰性ならば練習も大会にも活動可。

(コロナを疑うような体調不良が出た場合も同様に体調不良者以外は活動可。)

※5月8日以降は政府及び自治体やJBA及び県協会、学校保険安全法の追記、変更指示が新たにある場合策定する。

(5月8日以降、インフルエンザと同じ【5類】に引き下げられる前提)。

健康チェックシート

※チームで保管し、必要に応じて大会主催者に提出すること。

| | | | |
|--------|--|----------|--|
| チーム名 | | チーム代表者携帯 | |
| 家族代表者名 | | 家族代表者携帯 | |

| <大会当日までの体温> | | ※1週間前から記入 | | | | | | 大会1日目 | 大会2日目 |
|-------------|-----|-----------|----|----|----|----|----|-------|-------|
| | 名 前 | / | / | / | / | / | / | / | / |
| 1 | | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C |
| 2 | | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C |
| 3 | | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C |
| 4 | | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C | °C |

※体温表と同じ番号のところにチェックを行う。

| <大会前1週間における健康状態> ※該当するものに「✓」を記入してください。 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|---|
| ① | 平熱を超える発熱がない | | | | |
| ② | 咳（せき）、のどの痛みなどの 風邪症状がない | | | | |
| ③ | だるさ（倦怠感）、息苦しさ（呼吸困難）がない | | | | |
| ④ | 臭覚や味覚の異常がない | | | | |
| ⑤ | 体が重く感じる、疲れやすい等がない | | | | |
| ⑥ | 新型コロナウイルス感染症陽性とされた者との濃厚接触がない | | | | |
| ⑦ | 同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいない | | | | |
| ⑧ | 過去14日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間が必要とされている国、地域等への渡航又は当該在住者との濃厚接触がない | | | | |
| ⑨ | その他、気になること（自由記述） | | | | |

審判部 2023年度事業計画

1 2023年度事業計画

(1) 大会に伴う審判研修会

○熊日学童、県大会、火の国旗大会の最終日にて研修（反省会を実施予定）

(2) 2023年度審判講習会について

○D級

【新規】

熊日学童大会に伴い帯同審判の条件がD級以上となっている為、審判D級新規希望の方はeラーニング合格後、5月13日（土）の受講参加をする。

【更新】

今年度は更新講習会あり。該当のeラーニングに申込・支払・受講・合格。その後講習会に参加する。

| 期日 | 内容 | 午前 | 午後 | 会場 |
|----------|------------|-------------|--------------|------------|
| 5月13日(土) | 新規取得講習会82人 | 男子チーム担当約40人 | 女子チーム担当者約40人 | 御船スポーツセンター |
| 7月2日(日) | 更新講習会82人 | 熊本市男子約40人 | 熊本市女子約40人 | 熊本市立城西小学校 |
| 5月14日(日) | 更新講習会85人程度 | 東部43人 | 北部29人+天草約13人 | 鹿央体育館 |
| 6月18日(日) | 更新講習会85人程度 | 中央42人 | 南部31人+天草約13人 | 不知火体育館 |

○C級

【新規】

eラーニング合格後、実技講習会を受講、合格。

【更新】

今年度は更新講習（実技）あり。eラーニング合格後、実技講習会を受講、合格。

○B級

【新規】

eラーニング合格後、実技講習会を受講、合格。（フィットネス含）

【更新】

eラーニング合格後、実技講習会を受講、合格。（フィットネス含）

○実技講習会に利用する大会

【新規】B級（3回受験）

・10月 県下高校選手権 ・11月 高校1年生大会 ・1月 高校新人戦

【更新】B級

・4月 U18南九州大会県予選 ・6月 熊本県高校総体 ・10月 県下高校選手権

【新規】C級（1回受験）

・8月 U14地区リーグ戦 ・10月 U14地区リーグ戦 ・11月 高校1年生大会

【更新】C級

・5月 U15県優勝大会 ・10月 県下高校選手権 ・11月 高校1年生大会

○実技を伴うライセンス更新、新規取得の手順

★更新は、TeamJBAで今年度更新作業。支払い。

- ① 該当のeラーニングに申込・支払・受講・合格
- ② 該当のバナーに申込・実技講習会の費用支払い
- ③ 実技講習会受講(B級はフィットネスも)
- ④ IRより評価表を井元審判委員長もしくは岩尾IR委員長に提出
- ⑤ 県協会がバナー修了を入力→次年度更新可能

*U12の各大会におけるチーム帯同審判ライセンスをD級以上とする。

- (3) カップ戦を使った研修会（ステップアップ研修会）
- ・5月7日のトマトカップ（八代市）を使って研修会を行う。（予定）
 - ・U12のIRで対応する。

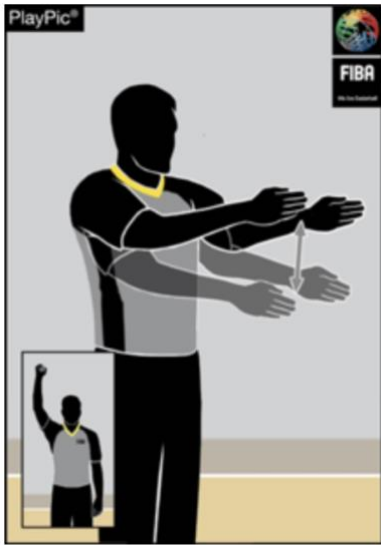
2 その他

- (1) 審判ワッペン
- 各ライセンスを取得又は更新された方は、日本バスケットボール協会からワッペンが送付されるので必ずワッペンを着用して審判を行う。
- (2) ホイッスルカバー着用について
- 審判される方（公式戦・練習試合）は、ホイッスルカバーを着用すること。（今のところ変更なし）
- (3) 組織拡大・強化
- 上級へのステップアップ
 - D級→C級→B級→A級→S級
 - ・研修会の充実
 - ・他のカテゴリーゲームに積極的に参加
 - ・上級審判視察
- (4) 大会について
- 保護者、指導者のマナーの徹底（インテグリティ制度の周知）
 - オフィシャルの確実な理解
- (5) 審判員の意識
- 服装の徹底（審判シャツ・審判スラックス・黒シューズ）。セカンドユニホームを着用の際は2人とも着用していること。
 - ルール理解の徹底
 - 会場やコート上での態度
- (6) 2023年度新ルールについて
- クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックは最低0.1秒が表示される。
 - チームが攻撃するバスケットと、ゲーム開始前のウォーミングアップを行うバスケットに関する変更。スコアラーズテーブルからコートに向かって左側のバスケットは相手チームのバスケットとなり、自チームは前半そちらのバスケットを攻撃することになる。またゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行うことになる。
 - 第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態で、スローインを行うプレーヤーの手からボールが離れる前に起きたディフェンスファウルに関する変更。これまではアンスポーツマンライクファウルが宣せられていたが、今回の変更によりパーソナルファウルとして扱う事となり、その罰則として1本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられ、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開されることになる。これに伴い、アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）は5つから4つに減ることとなる。尚、チームファールの罰則は適用しないものとする。（チームファール・個人ファールの加算有）
 - アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）の1つである「クリアパスプレーヤー」に関する変更。相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーに向かってパスされたボールが空中にある状況において、ファウルがなければそのボールを本来コントロールできた状況など、実際はアンスポーツマンライクファウルに該当すると判断できるものを条件として追加することになった。

○審判のシグナル

a) イリーガルシリンダー

審判がシリンダーの概念に基づくファウルを宣した際に示す新たなイリーガルシリンダーのシグナルが追加。両手、両腕を垂直に下げて上げる。



b) ゴールテンディングインタフェアレンス

審判がゴールテンディングインタフェアレンスのバイオレーションを宣した際に示す新たなシグナルが追加。伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる。



令和5年度事業計画 マンツーマンコミッショナー(MC) 事業計画

1 令和5年度事業計画

(1) 各大会指名コミッショナー

○夏季大会

○協会長旗大会

2 その他

(1) 熊本県コミッショナー講習会の開催

○開催予定 7月上旬頃 9月上旬頃

※指導者の方は参加をお願いいたします。

(2) 2023年4月1日施行 新基準規則について

①トラップ三要件の撤廃

②黄旗の基準変更

③赤旗の基準変更

※大きな変更点は上記の3つです。

まえがき

[2022年改訂に至る経緯と改訂の目的]

2015年からのマンツーマン推進の取り組みについて、U12においては「1989年ゾーン禁止の取り組み、その後撤廃」の過去を踏まえて厳格に行ってきた。また「マンツーマンディフェンスを指導する」という「教育的な意味合い」を持たせたことにより、黄色旗の上がる回数がU15より多くなった。黄色旗を頻度高く上げる取り組みは、マンツーマン推進浸透に貢献をしたが、一方で子どもたちへのプレッシャーやマンツーマンコミッショナーの判定基準統一の難しさ等の課題が浮き彫りとなった。

これらの経緯を踏まえ、「マンツーマン推進は、子どもたちの将来を見据えて継続する」が、U12において「子どもたちがバスケットボールを楽しめる環境作り」を再考し、「バスケットボール本来の在り方に近づけること」を目指すことを改訂の目的とする。

この改訂により、ゾーンディフェンスを許容する事に戻るのではなく、子どもたちの成長のために、将来を見据えたバスケットボール環境構築に向けて、指導者・保護者・関係者が一体となって進むことを望みたい。

[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。

[マンツーマンディフェンスとは]

- ① マッチアップが5人共に見られること。
- ② スイッチは可能であるが、エリアを守り続ける目的のスイッチは許容されない。
- ③ オンボールディフェンスは、マッチアップし、ボールマンのシュート・ドリブル・パスを制限しようとする事。
- ④ オフボールディフェンスは、マークマンとの関係により、ポジショニング・ビジョンを取ること。ヘルプ、トラップ、ローテーションが発生することは可能とする。
- ⑤ マッチアップの状況からポジショニング・ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、組織的、意図的でなければ個人のミス、技術不足、判断であると見なして、瞬間の現象を捉えるだけではゾーンディフェンスであるとは見なさない。
- ⑥ マッチアップの状況からトラップが生じた場合、ゾーンディフェンスをしているとは見なさない。但し、これを意図的、組織的に連続して行う場合は目指すマンツーマンディフェンスではない。(スクランブルディフェンス状態)

[ゾーンディフェンスとは]

- ① ディフェンスプレーヤーが特定のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にエリアを守ること。
- ② マークマンの動きに対して、適切なポジション対応をしていない(例:マークマンについていけないこと)状況が継続的に行われていること。
- ③ マークマンの動きに関係なく、ボールマンを守り続ける状態。
- ④ 隊形を問わず、5人・4人・3人・2人・1人がエリアを守るもの
- ⑤ マッチアップが明確ではない状態が続くディフェンス(例:トラップを続ける中で途中エリアを守る等)

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)

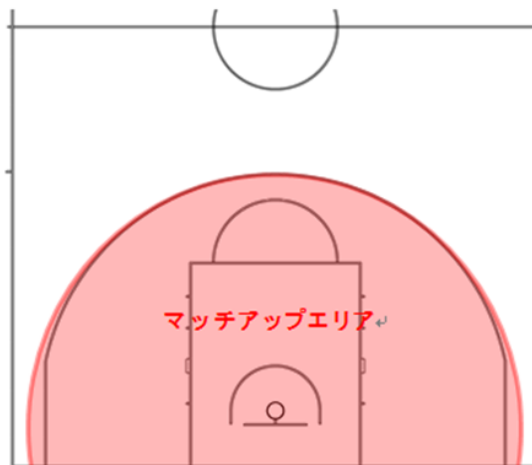
1-3 判定基準

1-3-1 マンツーマンコミッショナーが、5人のディフェンス側プレーヤーが個々のマッチアップを意識せず、組織的、意図的にボールマンのプレーを守っていると判断した場合は、注意や警告の対象となる。

1-3-2 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。

1-3-3 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。

【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。

2-3 判定基準

2-3-1 オンボールディフェンスは、マッチアップし、ボールマンのシュート・ドリブル・パスを制限しようとする事。

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行く場合を除く。

3-2-5 オフense側プレーヤーの動きに合わせて、ヘルプ、ヘルプローテーション、トラップを行ってよい。

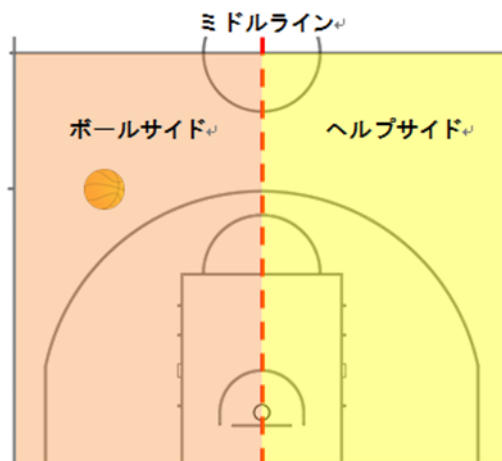
3-3 判定基準

3-3-4 オフense側チームが1人のプレーヤーだけでオフenseを行うことが明らかなとき、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。

3-3-5 ボールとマークマンを捉えていることが、マッチアップしているかどうかの基準である。ただし、ヘルプをする際はマークマンを外してもよい。

3-3-6 マッチアップの状況からポジショニング・ビジョンが適切ではない状況が生じた場合、組織的、意図的でなければ個人のミス、技術不足、判断であると見なし、瞬間の現象を捉えるだけではゾーンディフェンスであるとは見なさない。

【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「ヘルプローターション」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、ヘルプロータ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。

4-3 判定基準

4-3-1 オフェンス側が有利となる攻撃があると予測できた場合、ヘルプすることは可能とする。

第5条 トラップディフェンス

5-1 定義

5-1-1 オンボールのオフェンス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、オンボールのオフェンス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、オフボールのオフェンス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ェンス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ense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 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。
- 5-2-6 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。
- 5-2-7 マッチアップするオフense側プレーヤーの力量が低い場合、距離に関係なくトラップに行く行為は、育成の観点から不適切であり、行わせるべきではない。
- 5-3 判定基準
 - 5-3-1 トラップが解消された後、5人ともにマッチアップに戻ることに。
 - 5-3-2 トラップが行われている間は、トラップ以外のディフェンス側プレーヤーが残り4人のオフense側プレーヤーをエリアで捉えることは許容される。
 - 5-3-3 連続的にトラップが行われる場合、トラップからボールのあるところへのトラップはよいが、エリアに戻ってからトラップを仕掛けることは違反行為と見なす。

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。
- 6-2 判定基準
 - 6-2-1 ボールを保持しているオフense側プレーヤーが関係するスイッチは許容される。
 - 6-2-2 ボールを保持していないオフense側プレーヤー同士をマークしているディフェンス側プレーヤーのスイッチはエリアを守る目的であると判断された場合、違反行為と見なす。

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ense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ense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ense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。
- 7-2 判定基準
 - 7-2-1 プレスディフェンスをする際には、マッチアップが行われていることが必要である。
 - 7-2-2 スローインするプレーヤーをマッチアップするディフェンス側プレーヤーがエリアを守っていると判断された場合、違反行為と見なす。
 - 7-2-3 マッチアップするオフense側プレーヤーがいないが、マッチアップエリア内に戻っているディフェンス側プレーヤーがいることは構わない。

第8条 予測に基づくプレー

8-1 ルール

8-1-1 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。

8-2 判定基準

8-2-1 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。

8-2-2 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違反行為とみなす。

第2節 処置と罰則

第9条 マンツーマンペナルティの罰則

9-1 罰則

9-1-1 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。

9-1-2 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。

9-1-3 1回目の赤色旗は警告でありマンツーマンペナルティは記録されないが、罰則として相手チームにボール保持が与えられる。ボールの保持が変わらなかった場合(アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール)は事象の起こった近い位置からのスローインとし、それ以外は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。

9-1-4 ただし、アンスポーツマンライクファウル・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。

第10条 基準規則の違反が認められたとき

10-1 対応

10-1-1 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。

10-1-2 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。

10-1-3 「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。5秒が経過する前に赤色旗に移行したり、「黄色(注意)」の旗を省略したりすることができる。

第11条 「赤色(警告)」の旗が上げられた際の処置

11-1 対応

11-1-1 「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。

11-1-2 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。

11-1-3 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。

- 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、**ボールの保持が変わらなかった場合（アウトオブバウンズ、ディフェンス側のファウル、ディフェンス側のキックボール）は事象の起こった近い位置からのスローインとし、それ以外は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。**
- 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。
- 11-3 2 回目以降の警告の場合の処置
- 11-3-1 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。
- 11-3-2 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。
- 11-3-3 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。
- 11-3-4 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。
- 11-4 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
- 11-4-1 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。
- 11-4-2 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に移動しなければならない。
- 11-4-3 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。
- 11-4-4 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。
- 11-4-5 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 12 条 各クォーターの終了間際の処置について

- 12-1 ルール
- 12-1-1 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。
- 12-2 第 1、第 2、第 3 クォーターの処置

- 12-2-1 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。
- 12-2-2 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。
- 12-2-3 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。
- 12-2-4 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。
- 12-3 第 4 クォーターおよびオーバータイムの処置
- 12-3-1 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。
- 12-3-2 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、状況に応じて対応する。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
- 12-3-3 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。
- 12-3-4 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 13 条 1 回目の警告でマンツーマンペナルティとなる場合

- 13-1 ルール
- 13-1-1 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（スコアシートへの記載＋フリースロー＋スローイン）とする。
- 13-1-2 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。

第 14 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

- 14-1 ルール
- 14-1-1 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。
- 14-1-2 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。
- 14-1-3 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 15 条 「赤色(警告)」の旗が上がったときの対応

- 15-1 対応
- 15-1-1 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

ーチームに伝えること。

- 15-1-2 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。
- 15-1-3 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。
- 15-1-4 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。
- 15-1-5 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。
- 15-1-6 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 2021 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 2021 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 16 条 その他の処置

16-1 ルール

- 16-1-1 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。
- 16-1-2 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。
- 16-1-3 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。
- 16-1-4 ショットクロックは、1 回目の警告の場合、ボールの保持が変わらずアウトオブバウンズでゲームが止まった場合は、警告の後、U12U15 とともにショットクロックは継続とする。ボールの保持が変わらずそれ以外の場合(ディフェンスファウル、ディフェンス側のキックボール)は、U15 ではショットクロックが 15 秒以上残っている場合は 24 秒へリセット、14 秒以下の場合は 14 秒へリセットする。U12 では 24 秒へリセットする。これ以外の場合は U15 では 14 秒、U12 では 24 秒にリセットする。

- 16-1-5 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。
- 16-1-6 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。
- 16-1-7 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無効とするが、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルについては無効とはせず、罰則の処置を行う。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 17 条 マンツーマンコミッショナーの任務

- 17-1 任務
- 17-1-1 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。
- 17-1-2 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。
- 17-2 留意点
- 17-2-1 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。
- 17-2-2 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 4 節 競技会の運営

第 18 条 審判の任務

- 18-1 任務
- 18-1-1 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。
- 18-1-2 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 19 条 競技会主催者の任務

- 19-1 任務
- 19-1-1 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。
- 19-1-2 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。
- 19-1-3 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。
- 19-1-4 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。

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 一部改定
2021 年 7 月 1 日 一部改定
2022 年 11 月 16 日 一部改定
2023 年 3 月 17 日 一部改定

〔判定基準の解説〕

I マンツーマンディフェンス導入の前提

- ① 子どもたちがバスケットボールを行う楽しさを担保することが大前提である。
- ② マンツーマンディフェンスを行う事が大前提である。

II 判断基準

- ① MCは「ゾーンディフェンスをしていると判断」した場合に「黄旗」の警告を掲げ、改善されない場合は「赤色旗」を上げる。

III 黄旗と赤色旗の意味

- ① これまでは「教育的な意味」であり、「理想的なマンツーマンディフェンスの状態以外であれば、瞬時的な状況を含め、全て違反行為とみなし」黄旗をあげることにしていた。これからは「警告的な意味」とし「ゾーンディフェンスをしていると判断した場合、赤色旗に移行するまでの警告として」黄旗をあげることにする。
- ② 明らかなゾーンディフェンスである（と判断される）場合に赤色旗となる。ゾーンではないがマンツーマンとも言い難い状況がある場合は、これまでは黄旗対象であったが、積極的には黄旗をあげない。予測に基づくプレーを許容するためである。
- ③ ただし、勝利を目指すことを優先するなどの考え等で指導者は、「予測に基づくプレーを許容」を悪用するべきではない。
- ④ 黄旗を頻繁にあげることで子どもたちがゲームに集中しにくくなり、楽しめなくなる環境は望ましくない。この改善のために黄旗を使う適応意図を変更するが、指導者・保護者・関係者一体となって寛容な精神を持って子どもたちのプレーを見守る姿勢が必要である。

IV スイッチ

- ① スイッチは可能であるが、エリアを守り続ける目的のスイッチは許容されない。オフボールディフェンスにおいてスイッチを許容することはゾーンディフェンスの意味合いに繋がるためである。
- ② マッチアップを交換する目的でのスイッチは許容される。

V トラップ

- ① U12 世代ではトラップは推奨しない。U12 世代でトラップを積極的に用いること目的は何であるのか、指導者はじめ関係者は考慮する必要がある。
- ② U12U15 両世代において、ボールを保持している選手への全ての場面においてトラップは許される。
※「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

VI 予測に基づくプレー

- ① 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、2022 年度の改訂により U12U15 両世代にて、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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ ディフェンスはマッチアップを前提として自分のマークマンのプレーを守ることが原則である。

VII アイソレーションオフENSEを行っていると判断する場合

- ① アイソレーションオフENSEとは「一人のボールマンがドリブル攻撃を継続的に続け、残り4人のオフENSEは意識的にオフENSEに参加しない状況を示す」
- ② オフENSEが動かないのでオフボールディフェンスのポジション移動が起こらないことはゾーンディフェンスと見られがちであるが、オフENSEが人とボールを動かすプレーを選択しないことに起因するため、自分のディフェンスを捉えていれば常に移動しなくてもよい。
- ③ 指導者は、オフENSEにおいて人とボールを動かすことでスペースを創り出していくことを考えるべきである。また、子どもたちの発育発達段階を考慮した適切な指導が求められる。

VIII ヘルプディフェンス

- ① マンツーマンからのヘルプは許されるプレーであるが、マークマンを意識しない動きをとり続けるように指導されている状態は、マンツーマンと言い難く、プレーヤーが学ぶべき基本を逸脱するものである。

<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 に赤色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 A 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 に赤色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 に赤色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

<1 度目の警告の場合>

- ・ チーム B に警告 ⇒ チーム A のスローインで再開

ディフェンス側 (B) が保持した場合⇒保持した時点でプレーは終わるため、A のファウルは記録しない、FT なし。

ディフェンス側 (B) が保持していない場合⇒オフェンス側 (A) の保持は続いていたので、A のファウルはオフェンス側のファウルとなり FT なし。ファウルは記録する。

<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 のスローインで再開

ディフェンス側 (B) が保持した場合⇒保持した時点でプレーは終わるため、A のファウルは記録しない、FT なし。

ディフェンス側 (B) が保持していない場合⇒オフェンス側 (A) の保持は続いていたので、A のファウルはオフェンス側のファウルとなり FT なし。ファウルは記録する。

【ケース 4】

- ・ チーム B に赤色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 ⇒ジャンプボールシチュエーションを無効とし、チームAのスローインで再開。
※ イリーガルなディフェンスによって引き起こされた状況と判断したため、ジャンプボールシチュエーションを無効とする。よってポゼッションアローの向きは変えない。

<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、ポゼッションアローの向きは変えない

【ケース5】

- ・ チームBに赤色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A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6】

- ・ チームBに赤色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A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に赤色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A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。

赤色旗 1 回目の再開方法

| | 状況 | 再開方法 | 再開時の24秒計 (U15) | | 再開時の24秒計 (U12) | |
|--------------------------|--|---|----------------|---------|----------------|---------|
| | | | 残り15秒以上 | 残り14秒以下 | 残り15秒以上 | 残り14秒以下 |
| 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チームのスローイン U15/U12共通；事象の起こった近い位置 からのスローイン | 継続 | | 継続 | |
| | Bチームのファウル | | 24秒 | 14秒 | 24秒 | |
| | 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 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：スコアラース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 | 14秒 | 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 | | | | | |
| | 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 | | | | |
| | 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) | 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 | | | | |
| | 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 | | | | |
| | 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ー ガルなディフェンスが引き起こしたと考えるため。 | *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。 | | | | |

マンツーマンコミッショナーチェック表／報告書

1. 担当者

Game No. _____

| | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| コミッショナー氏名 (所属都道府県名) () | コミッショナー氏名 (所属都道府県名) () |
|--------------------------------|--------------------------------|

2. 大会情報

| | | | |
|------|-------------------|------|--------------------|
| 大会名 | | 試合区分 | U12 ・ U15 男 ・ 女 |
| 試合日 | 2023年 月 日 () : ~ | 会場名 | |
| チーム名 | 淡 () | コーチ名 | |
| チーム名 | 濃 () | コーチ名 | |

3. 黄色旗の上がった事象

| チーム | Q | 残り時間 | 警告内容 |
|-----|---|------|------|
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |

4. 赤色旗の上がった事象

| チーム | Q | 残り時間 | 警告内容 |
|-----|---|------|------|
| | | : | |
| | | : | |
| | | : | |

5. 特記事項 (故意的な違反行為等特に報告が必要な事項・試合後のミーティング内容等)

(記入欄が不足した場合は裏面に記載)

≪報告・提出の流れについて≫ ①コミッショナー→競技会主催者
 ※特記事項がある場合： ②競技会主催者→都道府県協会のマンツーマンディレクター (および関連団体等)、③マンツーマンディレクター→JBA

熊本市U12育成（DC）委員会

令和5年度事業について

（県DC委員会）

- ・熊本市マネージャー、財務の熊本市DC担当スタッフが参加

（U12県DCトライアウト）※7月、9月の2回実施予定

- ・選手は各地区DCより推薦した10名以内
※参加料1人500円
- ・指導者は、地区（熊本市）DCコーチより1名以上参加
※旅費日当あり

（U11県DCトライアウト）※7月の実施予定

- ・選手は各地区DCより推薦した10名以内
※参加料1人500円
- ・指導者は、地区（熊本市）DCコーチより1名以上参加
※旅費日当あり

（県DC練習会）※2回予定（11月とそれ以降）

- ・選手は県DCトライアウト通過者
※参加料1人500円
- ・指導者は、地区（熊本市）DCコーチより1名以上参加
※地区（熊本市）DCコーチは、普及のため必ず1名は必ず参加。熊本市での練習の際に、講習・練習内容の伝達

（熊本市地区DCトライアウト）※U11（午前）、U12（午後）の一日開催

- ・熊本市トライアウト（6月開催予定）の参加選手は、各チーム5名以内の推薦とする。
※U12、U11共に、男女各10名を県DCへ選出
- ・熊本市トライアウト（6月開催予定）の指導者は、熊本市DCコーチ、サブコーチ、熊本市DC委員、各チームからライセンス保持の指導者1人が参加。
※旅費日当は、DCコーチ（2名）とサブコーチ（2名）のみです。

(熊本市地区DC練習会) ※仮称：火の国リーグへの参加に向けたもの

- ・練習会(年間3回程度) ※11月以降 ※6年生の希望者全員参加可能
 - (案1) 11月の県大会終了後、熊本市全体で希望者と指導者を集め、チームの抽選会をする。1チームが9名~12名。練習は、その後の各チームに任せる。
 - (案2) 熊本市を5区に分け、それぞれの区で練習会を行い、指導者と選手を話し合っ分ける。(実力やポジションではなく、人数で調整する)

熊本市地区DC練習会への申し合わせ事項

- ・チームに参加希望の選手がいる場合は、指導者も必ず1名は練習会(抽選会も含む)、火の国リーグへ参加する。
- ・指導者が参加できない場合、選手の参加も認められない場合がある。
- ・第1回練習会(抽選会も含む)に参加する場合、その後の活動もチームの活動より地区DCの練習会を優先し、火の国リーグ戦まで参加する。
- ・やむを得ない事情で火の国リーグへの参加を辞退する場合には、熊本市DC委員会へ連絡をする。

(地区交流リーグ戦) ※仮称：火の国リーグ(旧火の国旗大会) 2月ごろ

- ・2日間ともリーグ戦開催、リングの高さ3m05cm、試合球6号球
- ※県大会優勝・準優勝チームの単独参加は無し。
- ・希望者は全員参加できる環境づくりを ※指導者の確保が必要

熊本市U12事業委員会 2023年度活動計画

○ブログ更新

これまで、「LINEブログ」を使っていたが閉鎖となるため、「Amebaブログ」に変更した。

アドレス

<https://ameblo.jp/kumakidsba/>



※主な掲載予定内容

- ・大会情報（要項・組み合わせ・結果）
- ・その他

※県関係は県協会ホームページに掲載

<https://kumamoto-basketball.jp/>



○大会結果等送付先

会場主任の方は、大会結果を溜湊まで送付してください。

連絡先は以下の通りです。

①LINE ※右のQRコード

②ショートメール

090-2512-3932

③パソコンメール

kumakidsba@yahoo.co.jp



令和5年度(2023年度) チーム及び個人登録手続きについて

令和5年(2023年)4月9日

U12部会 総務 藤本

今年度も、日本バスケットボール協会(JBA)の「Team JBA」システムに沿って登録作業を行っていただくことになります。どうぞ、よろしくお願いいたします。

つきましては、以下の登録手続きが必要になりますので、手順を確認していただき、登録作業をお願いします。詳細は、JBAのHP (<https://team-jba.jp/>) 上に掲載されているマニュアルを参照されてください。

- 1 JBA(日本バスケットボール協会)へのチーム登録および個人登録
- 2 熊本県バスケットボール協会へのチーム登録および個人登録
- 3 各郡市協会への登録(各郡市の規定に沿って登録すること)

上記全ての登録を期限内に済ませることで、県協会が主催する大会「熊日学童オリンピック・県大会(郡市予選を含む)・火の国旗選抜大会」への参加が認められます。余裕をもった早め(締め切り5/31)の申請をお願いします。

【登録完了日は令和5年5月31日 ただし、チームの追加登録は9月30日】

※その後の個人の追加登録はできるが、登録完了後2ヶ月間は県協会及び各支部が関係する大会等の参加はできない。(移籍の場合も同様)

⇒登録完了とは、移籍申請書が承認され、システムでの移籍が承認された日

1・2 JBA(日本バスケットボール協会)へのチーム・個人登録 および熊本県バスケットボール協会登録について

インターネットで日本バスケットボール協会のサイト [Team JBA URL:https://team-jba.jp](https://team-jba.jp) へ行き、指示に従って登録を進めてください。

JBAサイト内にあるマニュアルを参照されるとスムーズに進めることができます。

※別チームから移籍等で追加登録する場合は、選手の【ID、カナ氏名】を入力し、該当者を検索後、情報等を更新された上で、追加登録処理を行ってください。

選手の新規登録(IDをまだ持っていない選手)の場合は、必要な情報等(氏名・身長・学校名など)を入力して、登録を行ってください。

※登録承認後は、手順に沿って「支払い」を行います。手続きから、支払い完了までの期限が設定されていますので、期限を過ぎないように、コンビニエンスストア等で請求額を納めるようにお願いします。

登録時に必要なもの

- インターネットに接続可能なPC(タブレットなど)
- チーム責任者のメンバーID(パスワード)
- コーチ・審判(必ずIDをもった方1名以上の登録が必要)
- 登録料

| | | |
|--------------------|-----------|-------|
| ・日本バスケットボール協会チーム登録 | 1チーム | 2000円 |
| ・日本バスケットボール協会個人登録 | (10歳以上)1人 | 800円 |
| ・県バスケットボール協会チーム登録 | 1チーム | 1000円 |
| ・県バスケットボール協会個人登録 | 1人 | 400円 |

計 3,000円+人数×1200円

別途、1回につき、システム利用料等の手数料として、300円(税込)がかかります。

この金額は、前述の1・2の登録に関するものです。インターネット上で登録を済ませることで、JBAから届く請求金額を示しております。

10歳未満の選手の個人登録費は、県協会に納める400円のみとなっています。

3 各郡市協会への登録について

問い合わせ先:各郡市協会担当者

各郡市協会によって異なりますので、各郡市の支部理事から詳細はお聞きください。

「Team JBA」を使ったU12部会の大会参加申込について

U12部会総務委員会

U12部会では、令和5年度の県関係の大会参加の申し込みについても、「Team JBA」を使用する場合があります。申込期限内での申し込みとなりますので、お忘れにならないよう、ページの確認をお願いいたします。

詳細は、それぞれの大会要項の申し込み方法に記載しますので、そちらをご覧ください。なお、火の国旗大会及び各支部の大会につきましてはこの限りではありません。各支部理事にお尋ねいただきますよう、よろしくお願い致します。

（大会参加申込を申請する手順）

システムの操作関係の手順の詳細は、「Team JBA」(<https://team-jba.jp>)の画面右上にある「サポート」→「マニュアル」→「大会申込」をクリックして、参照

○「Team JBA」(<https://team-jba.jp>)にアクセスします。

○画面右上の「ログイン」ボタンをクリックし、必要事項を入力してログインします。

（STEP1）申し込みたい大会を選択して、申し込みます。

「チーム」→「大会申込」→「申込」

（STEP2）申込情報を入力します。

申込担当者情報、スタッフ、申込種目情報を入力する。

（STEP3）支払い方法を選択し、期日までに支払いを済ませます

※システム利用料等の手数料として、1回につき、300円（税込）が発生します。

※期限までに支払いがない場合、申込は自動的にキャンセルとなります。また、申込期限を過ぎてしまった場合は、一切申込ができなくなりますので、ご注意ください。

※ご不明な点等ありましたら、必ず各支部理事に一度尋ねていただきますよう、お願いいたします。

R5 熊本市ミニバスケットボール夏季大会要項

1. 主催 熊本市ミニバスケットボール協会
2. 日時 令和5年6月17日(土)18日(日)リーグ戦またはリンク戦
6月24日(土)初日の各パートの上位2チームによるトーナメント戦
6月25日(日)準決勝、決勝
3. 会場 熊本市内の小学校
4. 参加人員および資格
 - ・ コーチ1人、マネージャー1人、アシスタントコーチ2人、選手8人以上15人以内 チームは、熊本県ミニバスケットボール協会U12部会に加盟・登録、及び日本バスケットボール協会にチーム登録されたチームかつコーチライセンス取得者が1名以上いるチームであること。選手は平成23年4月2日以降誕生の者で、日本ミニバスケットボール協会に個人登録されたものとする。
 - ・ JBA公認コーチライセンスを保持する指導者が1名以上、及びJBA公認審判員が1名以上いるチーム。
大会補助スタッフをチームから1人選出すること。
5. 要項
 - ①大会初日は3チームのリーグ戦または4チームのリンク戦をおこなう。
(初日の各パートの上位2チームが二日目に勝ち上がる。交流戦は行わない。)
(大会2日目の各パート上位2チームを協会長旗大会のシードとする。)
 - ②大会二日目は男子を3ブロック、女子を4ブロックに分け、リンク戦を行う。
 - ③競技規則は、日本ミニバスケットボール競技規則に準ずる。ゾーンディフェンスは禁止。なお、試合球に関しては、日本バスケットボール公認球(5号合成皮ボール)を持ち寄りで使用する。
ただし、下記の特別ルールを用いる。
 - ・ 競技時間は5-5-(5)-5-5分とし、笛の合図で時計を止める。
 - ・ 延長時間は、3分とし、第4クォーターの競技方法で行う。再延長は再度3分間の延長を繰り返して行い、必ず勝敗を決定する。
 - ・ リーグ戦、またはリンク戦の代表決定について(直接対決の勝敗を優先する。)
 - (1)当該チームが2チームの場合
2クォーターの決定戦を行う。ただし、個人ファールを2個している状態から始める。
 - (2)当該チームが3チームの場合
5人のフリースローによる決定戦を行う。なお、フリースローが同数決まった場合にはサドンデスとする。
8人目以降は、1人目に戻ってもよい。
 - ④ベンチには、監督1、コーチ1、アシスタントコーチ1、マネージャー1、選手15名だけとし、ベンチに登録していない者(保護者等)は入らないようにする。
 - ⑤**大会補助スタッフは、試合の勝敗に関わらず、大会を通じて駐車場整理等の補助をお願いします。**
 - ⑥各チームは会場美化に努める。(土足の厳禁、食べ物の後始末、トイレの使い方など)
 - ⑦チーム指導者は、選手及び保護者のマナーについては責任をもって指導する。
(「ミニバス5つの心得」の徹底)
 - ⑧新型コロナウイルスにおける感染防止については、本大会より各チームで感染対策を行うこととする。
 - ⑨本大会は、火の国旗選抜大会(未定)の熊本市代表の選考会を兼ねる。
6. その他
 - ①表彰 優勝、準優勝、3位のチームには賞状を授与する。
 - ②参加費 1チーム5000円を参加費とする。
 - ③メンバー表及び参加費
申込書 《6月2日(火)までに、Excelデータで以下のアドレスに送付すること》
※ファイル名に、必ずチーム名を入れて下記のアドレスに提出すること
(例)「(男)月出男子 夏季大会申し込み」
【送付先】sakamoto.shinichi@kumamoto-kmm.ed.jp
※印刷して会場にも1部提出をお願いします。
夏季大会参加費(5000円)6月3日(土)10:00~11:00
白川小体育館(担当 松嶋)
- ④夏季大会 組み合わせ抽選会など
大会初日 : 令和5年6月10日(土)18時~ 場所未定 (抽選は熊本市常任委員による代表抽選)

大会二日目：令和5年6月24日（日）18時～ 場所未定（抽選は熊本市常任委員による代表抽選）

保存版

緊急連絡などのメール配信 『熊本ミニバス安心メール』について

春風の候、皆様におかれましてはますますご健勝のこととお喜び申し上げます。さて、熊本県バスケットボール協会U12部会では、一斉メール配信システム「熊本ミニバス安心メール」を導入しております。大変お手数をおかけいたしますが、皆様のご理解とご協力をよろしくお願いいたします。

下記＜留意事項＞をよく確認されて、ご登録をお願いいたします。
(昨年度の登録者の方は、必要ありません。)

新規の方は、4月30日までに必ず登録をお願いします！

※必要な情報等はメールにて連絡しますので、必ず早めに登録していただきますよう、お願いいたします。

支部からの連絡

10月〇〇日からの秋季大会監督会議を9月△△日(△)19時より□□□□会議室で行います。
申し込み用紙2枚と、参加費を忘れないように持参してください。
※各支部のみの連絡もできます。
各支部の代表者からの連絡となります。

常任理事会の案内

〇月×日(月)は、常任理事会です。お忙しいところを恐れ入りますが、参加をお願いします。
今回の議事は、△△△の事項を中心に会議を行います。

配信される 内容の一例



部会からの緊急連絡

本日の〇〇の試合は台風の為中止とします。今後の対応については、決定次第、ホームページにてお知らせします。

部会からのお知らせ

県大会最終日の結果をホームページにアップしました。ご確認をお願いします。

指導者へのお知らせ

〇月×日(土)は学童オリンピック大会の組み合わせ抽選会を下記の通り開催します。必ず各チーム1名の参加をお願いします。
～記～ 場所:益城町総合体育館第一

＜留意事項＞

- ①登録された個人情報、配信以外に使用することはありません。
- ②受信には通常のメール受信料がかかります。
- ③メールアドレスを変更された場合は、再度空メールを送り再登録してください。
- ④登録はU12部会関係者の方に限らせて頂きます。
- ⑤メールシステムの利用料は、下記2社の協賛により無料ですが2ヶ月に1～2度、協賛頂いている旨のお知らせメールを配信します。協賛事業所に個人情報が開示されることはありません。

「熊本ミニバス安心メール」を支えていただく協賛事業所

●大型ショッピングセンター ゆめタウンはません ●あすを読む 熊本日日新聞社

熊本ミニバス (U12) 安心メール 登録のしかた

1

ケータイから、
min@gw.ansin-anzen.jp
に空メールを送信します。

※空メールとは・・・
件名、本文を入れずに送信するメールのことです。
※スマートフォンでの空メール送信は件名に任意の
1文字(「あ」等)を入力してください。

QRコード



《登録フォーム表示 サンプル》



《登録画面表示 サンプル》

※は必須項目です
ご登録メールアドレス
xxxxxxx@docomo.ne.jp
登録者名(ニックネーム)
*
登録者所属 *
 指導者
 保護者等
所属(複数選択可)
 荒尾
 玉名
 山鹿
:
チーム名
入力内容確認 キャンセル

2

登録フォームが返信されます
ここ (URL) をクリックしてください

※返信がない場合は携帯の指定受信設定を
お願いします。下記 ⚠ を参照をお願いします。
※URL付メールを拒否していると返信が来ない場合があります。
詳しくは携帯電話ショップにてお問合せください。

3

「本登録画面へ」ボタンをクリックし、出てきた画面(左図参照)
の登録項目を入力し最後に「登録」ボタンを押して下さい。

※登録状況が把握できるよう、実名での登録をお願いします。
※お名前等の本登録がない場合はメールが配信されませんので、
必ずお名前等の入力をお願いします。



「空メール送信後、返信が来ない」等の理由で、空メールを2回以上
送信された方へ！

空メールの送信後返信されてきた画面の下部に「登録内容確認 & 変更」「配信再開」と
表示される場合があります、その場合必ず「配信再開」ボタンを押して下さい。
この作業を行わないとメールは配信されません。

このボタンを押し、内容を確認後、再度登録ボタンを押してください。



空メールを送っても返信が届かない方へ！

ドメイン指定受信設定の方法はこちら



<http://tmix.co.jp/mobile/domain/>

お客様サポート電話番号(フリー)

- ◆ docomo(0120-800-000)
- ◆ au(0077-7-111)
- ◆ SoftBank(0800-919-0157)

※ URL付メールも受信許可に、auの場合「なりすまし規制」を「中」以下に設定してください。

設定方法がお分かりにならない場合は、この用紙をお持ちになり携帯電話各ショップに、設定をお願いしてください。

《携帯ショップスタッフの方へ、下記の設定をお願いします。》

- ① ドメイン(anzen.jp)指定受信の設定をお願いします。(メールアドレス指定ではありません。)
- ② URL付メール受信許可の設定をお願いします。
- ③ auの場合「なりすまし規制」を「中」以下に設定して下さい。
- ④「空メール送信」→ web接続 → 「会員登録ページ」の表示と会員登録 までの確認をお願いします。



安心メール協賛事業所募集中！

安心メールのしくみ



<http://tmix.co.jp/kyousan/>

安心メール協賛事業所ご紹介



または、「学校安心メール」をYouTubeで検索。

熊本ミニバス安心メール に協力いただく協賛事業所募集中！

上記以外でのお問い合わせは、メールで(ga@tmix.co.jp)へ、
tmix.co.jp のドメインからメールを受信できるよう設定し、

①熊本県バスケットボール協会U12部会 ②お名前③電話番号 ④お問い合わせ内容を記入の上、(株)テクノミックスまでお問い合わせ下さい。

●テクノミックス(<http://www.tmix.co.jp/>)●

U12カテゴリー「指導行動の指針」

JBA U12カテゴリー部会

U12カテゴリーから「暴言・暴力」を根絶し、子どもたちが「楽しく」プレーできる環境をつくるため、指導者の皆さんには「指導行動の指針」として、つぎのことを意識して、指導に当たっていただきたいと思います。

<やってほしいこと>

- ・ はげます
- ・ 元気づける
- ・ 委ねる
- ・ 引きだす・導く
- ・ 判断させる
- ・ 主体性を育てる



ナイスプレー！
その調子！！



<やってほしくないこと>

- ・ 怒る
- ・ 怒鳴りつける
- ・ 指示ばかりする
- ・ 威圧する
- ・ 判断させない
- ・ 支配する



なにやってるんだ！
言った通りにやれ！

みなさんの指導は
どうですか？



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、TO、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ろう。
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ことなく、冷静に課題をみつけましょう。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。目先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と協力しましょう。



観客のための5つの心得

応援のマナーを
振り回ろう！

- 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なって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こそ応援しましょう。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われます。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**
ミニバスがもっと盛り上がるように、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。

