

マンツーマン推進に関わる

マンツーマンコミッショナーの手引き

作成
北海道ミニバスケットボール連盟
マンツーマン推進委員会

<てびきの変更>

- ① 黄色旗を上げる。
音が鳴るように旗を上げ、違反している側のベンチを指し、反応を確かめます。その現象が解消されるまで旗は上げ続けます。その際、**ベンチには声がけをせずに**、ベンチに旗が上がっていることに気づいてもらいます。
- ② ゲームクロックが止まる。
黄色旗を上げてから初めてゲームクロックが止まったときやクォータータイム、ハーフタイムなどに、旗を下げます。その際、**必要であればベンチに声をかけ、違反箇所を促します**。あくまでもベンチに気がついてもらう行為ですので、必ず声をかけずとも伝わるかどうか重要です。また、審判ともコミュニケーションを図り、どんなケースで黄色旗が上がったのかを確認します。
- ③ ゲームを再開する。
同じ違反が起きないか注意をはらいながら判定を続けます。別のケースで違反が起きれば、また黄色旗を上げ、①を繰り返します。
- ④ 継続して違反が見られる場合。
技術不足、またはオフェンスの動きによって偶発的に違反に見える場合もあります。旗を上げる必要があるかどうかをしっかりと見極めながら、明確かつ継続的な違反行為には毅然とした態度で黄色旗を上げ、**解消しないと判断したときには赤旗を音が鳴るように上げます。**
(上げる勇氣・上げない勇氣)
- ⑤ ベンチへ指導を促す。
赤旗を上げたときは、必ずベンチへ伝え、プレイヤーに指導するように促します。まず、審判に赤旗を上げていることに気づいてもらい、ゲームクロックが止まっているときに処置をします。
主審→両ベンチのコーチを TO 前に呼ぶ。
副審→プレイヤーをコート中央に置き、ベンチから別の指示がないように見る。
コミッショナー→違反内容をコーチに伝え、プレイヤーに指導するように伝える。
- ⑥ ゲームを再開する。
同じ違反が起きないか注意をはらいながら判定を続け、③へ。
- ⑦ 二度目の赤旗を上げたとき
⑤を再度行い、主審は、ベンチテクニカルファウルを宣する。通常のミニのベンチテクニカルファウルの処置と同様に行う。



- ① 黄色旗を上げる。
音が鳴るように旗を上げ、違反している側のベンチを指します。その後の反応を確かめます。その現象が解消されるまで旗を降り続けます。その際、**ベンチには声がけをせずに**、ベンチに旗が上がっていることに気づいてもらいます。
- ② 赤旗を上げるかどうかを決める。
黄色旗を上げてからおよそ5秒程度で、現象が改善されようとしなければ、赤旗をあげます。または、改善されたら旗を下げます。その際、**必要であればベンチに声をかけ、違反箇所を促します**。あくまでもベンチに気がついてもらう行為ですので、必ず声をかけずとも伝わるかどうか重要です。また、インターバル中に審判ともコミュニケーションを図り、どんなケースで黄色旗を上げたのかを確認します。技術不足、またはオフェンスの動きによって偶発的に違反に見える場合もあります。旗を上げる必要があるかどうかをしっかりと見極めながら、明確かつ継続的な違反行為には毅然とした態度で旗を上げるか上げないかを判断することが大切です。
- ③ ゲームをとめる。
赤旗を上げたとき、または上げようとするときには、**違反対象となった攻防のボールコントロールが変わったとき及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ます**。ホイッスル・ブザー等で審判に知らせる作業は、コミッショナーが行います。
- ④ 赤旗をあげたとき
まず、審判に赤旗を上げていることに気づいてもらい、ゲームクロックが止まっているときに処置をします。
主審→両ベンチのコーチを TO 前に呼ぶ。
副審→プレイヤーをコート中央に置き、ベンチから別の指示がないように見る。
コミッショナー→違反内容をコーチに伝え、プレイヤーに指導するように伝える。
- ⑤ ゲームを再開する。
次に赤旗が上がるときには、テクニカルファウルであることを意識しながら判定を続けます。
- ⑥ 二度目の赤旗が上がったとき
ベンチテクニカルファウルとなり、ミニバスのテクニカルファウルの処置を行います。三度目以降はすべて同じ処置を繰り返します。ただし、コーチの退場などはありません。

<てびきの追加>

基準規則を軸とした統一した判定（全国ミニ基準）

- (1) マッチアップ
誰とマッチアップしているか**明確**でなければならない。またそれが**コミッショナー**にわかること。
- (2) プレスディフェンス
ローテーション後の**ピックアップ**を**確実に**行う。
- (3) オンボールディフェンス
マッチアップエリアにおける距離は最大 **1.5m**。
- (4) オフボールディフェンス
全てのポジションでトラップをすることは違反である。
ただし、スローイン時のみその限りではない。
- (5) ヘルプローテーション
オンボールが抜かれた場合と、オフボールのオフense側プレイヤーが**リングヘカッ**トし抜かれた場合は、ヘルプできる。
- (6) スイッチ
オフボールの**ポジションチェンジ**に対するスイッチは違反である。
- (7) トラップ
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。
<トラップが仕掛けられる3つの場面>
①**ドリブル**が行われている時、または終わった時。
②**バス**が**空中**にある間に、移動し、トラップが成立する時。
③移動が容易に行える距離にある時、**ボールマンとマークマンの距離の目安が2～3m**の時。

ポイントとなる事象

- (1) トラップと2人で守ること（ダブルチーム）の違い。
- (2) 現象が改善されなければ、黄色旗は赤旗に移行する。
- (3) 黄色旗を上げずに最初から赤旗のケース。
 - ・悪質なモノ～明らかなゾーンプレスなど
 - ・時間的判断（試合終了間際等）で赤旗が必要な緊迫した場面では、黄色旗の時間を短くして赤旗に移行するとよい。
- (4) アイソレーションに対して基準規則に則りディフェンスが対応している時の考え方。
- (5) 技術不足のケース
- (6) コミッショナーに関するクレームは、審判と連携しテクニカルファウルの処置を行う。
更なるものは、地区ミニ連または北海道ミニ連へ報告。
- (7) コミッショナーの立ち位置。（全国ミニではオポジットサイド）サブコミッショナーの配置。
- (8) マッチアップを見ないケース（首振りも含め）はイリーガルである。
その時、シュートやカットヘルプの状況が起きているかどうか見極めることが大切。
- (9) フリースローの処置が重なった場合は、マンツーマンからなる違反におけるフリースローとスローインが最後となるような順番となる。
- (10) 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、または止められずに各ピリオドが終了した場合、その警告および罰則は、マンツーマン推進の観点から、すべて有効とする。
- (11) 審判はマンツーマンの判定はしないが、コミッショナーと上手にコミュニケーションをとり行う。
審判が、赤旗に気がつかない場合は、T Oと速やかに連携し、フザー等で審判に知らせる。
- (12) 黄色旗・赤旗を上げる基準に、同じ現象か違う現象か、同じ選手か違う選手かということは、含まれない。
- (13) 各ピリオドの終了間際に違反が起き、テクニカルファウルとなった時、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、ポゼッションアローの向きは変えない。