

令和5年 那覇地区ミニバスケットボール春季強化大会

監督会議及び抽選会 資料



☆ 式次第

1. 各委員会からのお知らせ
2. 会場校抽選
3. シード校抽選
4. オープン抽選

日時：令和5年4月22日（土）評議委員会終了後～

場所：那覇市民体育館 第1・2会議室

～那覇地区春季強化大会における各委員会よりお知らせ～

※大会公文に記載している内容の補足、追記となります。大会要項を熟読するようお願いいたします。

事務局

- 本大会も「クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム」の下、大会運営に関わる 全ての皆様にインテグリティの遵守をお願いします。
- 人数制限付き有観客ですが、会場校によってはギャラリー人数を更に制限する可能性もあります。会場校のルールに則って観戦・応援をお願いします。
- ユニフォーム規定（特に靴下のカラーをチームで統一）を遵守すること。
- 令和 5 年度（2023 年度）のチーム及び選手の登録については現在、チーム JBA で行うことができます。マニュアルをご確認いただき、4 月末までに登録及び登録料の支払いを行ってください。
※選手の追加（新規）登録は 4 月以降も引き続き行うことができます。

※登録に関する JBA のホームページアドレス (<http://www.japanbasketball.jp/news/67472>)

競技

- 3 ポイントルールを採用します。初日は初戦で負けても 2 試合保障（負け負けの試合も有り）
- 2022 FIBA バスケットボール競技規則 変更点サマリーを熟読ください

http://78miniren.com/wp-content/uploads/2018/06/2022fiba_rule_summary_20230208.pdf

【上記変更内容の一部抜粋↓】

- 試合前のウォーミングアップは自チームのベンチ前のハーフコートで行ってください
→1・2Q は自チームベンチ側、3Q 以降は相手ベンチ側へ攻める



- 各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。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。 ※フリースローの場合も表示
- ジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。
【補足】最初のライブのボールのチームコントロールは必ずしもコート上である必要はない。
- 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ついて、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と変更になります。
→チームファウルの個数に関係なく、フリースロー1 本プラスポゼッション
→チームファウルは 1 つ追加
【補足】しかし、同じ状況であっても、接触そのものが過度に激しいものなど、他のクライテリアに照らしてアンスポーツマンライクファウルに該当する接触に対しては、これまで通りアンスポーツマンライクファウルが宣されます。
- 各チーム TO（テーブルオフィシャル）の練習もよろしくお願いします。

→<http://78miniren.com/docs/> →「競技に関する書式」→「U12 TO マニュアル ハンドブック」

- スコアシート記入について、**第 1Q・第 3Q = 赤色**、**第 2Q・第 4Q・OT（オーバータイム） = 濃色（黒または青）** ※U12 TO マニュアル ハンドブック P2 より

【イメージ図】

チームA: Team A					タイムアウト									
東西クラブ (白)					①	②	③	④	OT					
					X	X	X	X	X					
No.	ライセンスNo.			選手氏名 Players	No.	出場時間				ファウル				
	1	2	3			①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	1	2	3	京都 蒼	4	/	/	/	/	P	P ₁	P	P	
2	2	3	4	徳島 樹	5	/	/	/	/	P	P ₁			
3	3	4	5	佐賀 蓮	6	/	/	/	/					
4	4	5	6	宮城 陽翔	7	/	/	/	/	P	U ₁			
5	5	6	7	群馬 律	8	/	/	/	/					
6	6	7	8	富山 朝陽	9	/	/	/	/					
7	7	8	9	三重 湊	10	/	/	/	/	P	P ₁			
8	8	9	0	愛媛 新	11	/	/	/	/					
9	9	0	1	長崎 大和	12	/	/	/	/					
10	0	1	2	秋田 大翔	13	/	/	/	/					
11	1	2	3	埼玉 暖	14	/	/	/	/	P	T ₁			

ランニング スコア		RUNNING S	
A	B	A	B
7	1	4	41
3	4	8	42
5	4	4	43
8	5	11	44
8	6	4	45
8	7	4	46
8	8	12	47
▲	8	7	48
7	10	7	49
7	11	11	50
12	12	11	51
4	13	11	52
			53

詳細は別添資料確認ください

総務

- 4 月に入り新体制となっていると思いますが、JBA チーム・選手登録時の ID や PW の引継ぎは各チームにてしっかり引継ぎをお願いします。
- 10 名未満で大会にエントリーする場合、JBA 登録人数全員でエントリーとなります
※例) 9 名 JBA 登録した場合、9 名で大会エントリーとなります。8 名での大会エントリーは不可
- 移籍等の相談事は、各ブロック長へご相談をお願いします

広報・会場校

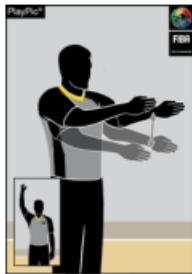
- 今大会のブロック優勝と準優勝チームは地区 HP にチーム写真を掲載いたします
- 初日 8 会場、最終日は 2 会場で開催いたします

審判

- JBA 審判ライセンスの更新を忘れずに、お願いします。
- レフリーマスクは引き続き、着用をお願いします。 ※ホイッスルカバーは着用不要
- 審判シグナルの追加

① 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されます。



手のひらを開いた状態で両腕を垂直に下げて上げる

② ゴールテンディング/インタフェアランス

審判がゴールテンディング/インタフェアラ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されます。



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

コミッショナー

- 2023 年 4 月より施行のマンツーマンディフェンス基準規則を適用いたします
→ **変更内容詳細は 4 月 22 日の MC 講習会にて説明いたします**
- コミッショナーへの確認は、自チームへの注意（黄旗）・警告（赤旗）の内容のみとする
- コミッショナーへ確認できるタイミングは、ハーフタイムまたは試合終了後とする。
それ以外の時間での確認は原則認めない。
- ただし、注意（黄旗）の対象となった選手が何番か確認することは、これまで通りベンチからアクションがあった場合のみ、コミッショナーがハンドサインで伝達する。
- マンツーマン規則に関する確認はコミッショナーが対応する。審判員または TO 主任は対応しない。

会計

- 今年度も大会参加費は振込でお願いします。※チーム名も入れ忘れない様に！

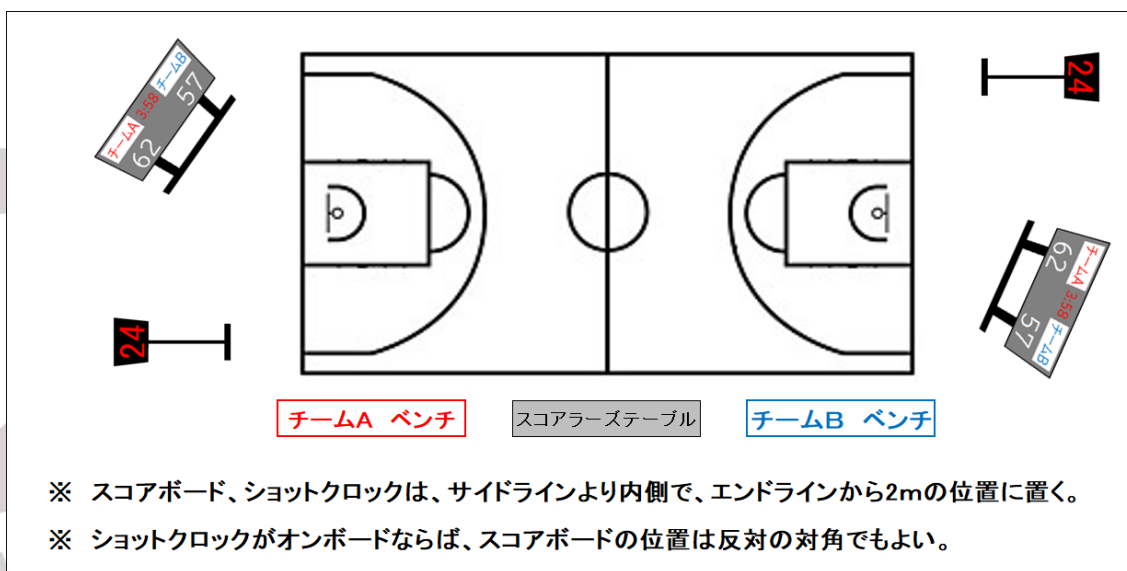
以上

その他

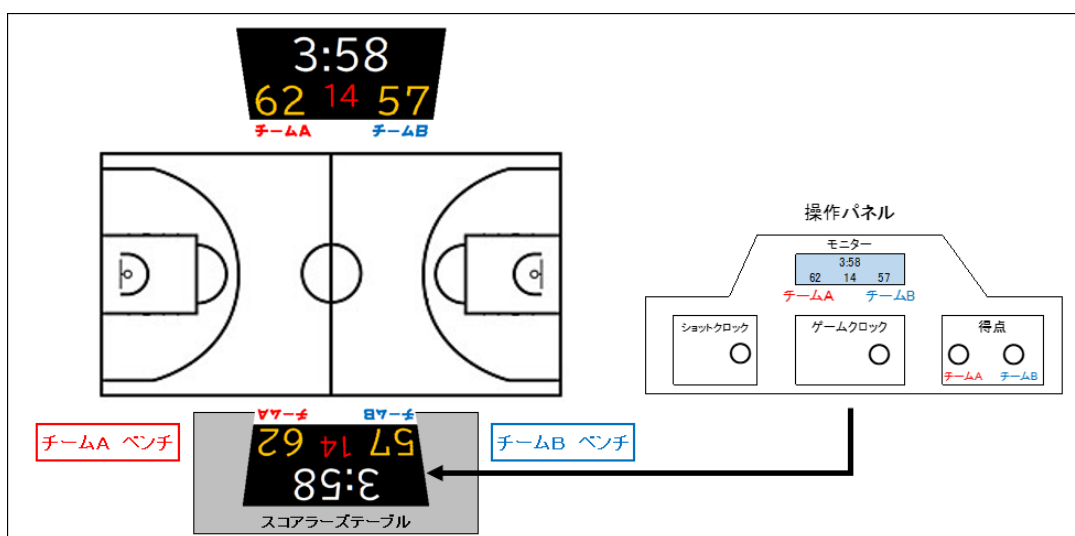
スコアボードの設置方法と運用について

- (1) **床置き型スコアボード**を使用する場合、2 台をコートの対角上に配置し、どちらのスコアボードも、**チームAを左に、チームBを右に表示**します。鏡合わせ表示はしません。(図①)
- (2) **操作盤一体型の卓上スコアボード**をスコアラーステーブル上に置いて使用する場合は、**例外としてチームAを右に、チームBを左に表示**します。ただし、オポジットサイドのスコアボードは、チームAを左に、チームBを右に表示（鏡合わせ表示）します。入力ボタンと手元のモニターも「左：チームA、右：チームB」となります。(図②)
- (3) 卓上スコアボード1 台で行う場合は、オポジットサイドにめくり式得点板を置きます。(図③)
- (4) いずれの場合も、得点の表示方向はゲームを通じて固定されます。**前・後半での入れ替えは行いません。**

〔図①〕 床置き型スコアボードの設置例



〔図②〕 操作盤一体型の卓上スコアボードの設置例



〔図③〕 めくり式得点板

残り時間の表示方法	
残り時間	表示
9:59 ~ 9:00	9
8:59 ~ 8:00	8
⋮	⋮
⋮	⋮
1:59 ~ 1:00	1
0:59 ~ 0:30	1/2
0:29 ~ 0:15	1/4
0:14 ~ 0:00	0

〔注意〕

- (1) **操作盤一体型の卓上スコアボード**を使用する場合、得点入力はタイマーが行います。ただし、**タイマーは得点入力よりもクロックの操作（スタート／ストップ）を優先して行います。**（第4Q、OTの残り2分の得点の後のストップなど。）
- (2) アシスタントスコアラーは、スコアボードの得点が正しく加点されていることを確認するために、得点のたびにオポジットサイドのスコアボードを見て「62 対 57！」のようにコールしてスコアラーに伝えます。**コールは、前・後半にかかわらず常にチームA⇒チームBの順番です。得点入力をタイマーが行う場合もアシスタントスコアラーがコールします。**

★ **ここがポイント！**

- 「チームAを左に、チームBを右に」という表示順は、スコアシートのランニングスコアの並びと同じです。
- スコアボードの表示順、入力ボタンの位置、コールの順番をランニングスコアの並びに合わせて統一化することにより、得点の入力及び確認を迅速かつ正確に行うことができます。

〔2023年4月1日〕

（1）別添「2022 JBAルール変更点ポイント 簡略版 20221006」より抜粋

第8条

「ほとんど同時」→「ファウルが先と判断した場合、必ず時計に時間が残る（最低0.1秒）」
⇒タイマーがゲームクロックを止められなかったとしてもそれはミスではなく、ルール上ゲームクロックを残す。

第9条

攻める方向が今までとは前後半逆、試合前のアップも自分のベンチ前で行うこととなります。
⇒前半のタイムアウト確認が難しくなるが、後半が確認しやすくなる（L2Mの交代も含めて）。

第12条

最初のトスアップでボールがコントロールされないままOOBになってしまったケースなどで、今回から、そのスローインのボールを与えられたチームが最初にボールをコントロールしたことになるため、アローの向きがシンプルに決定されることになりました。

⇒ジャンプボールのあと、最初にボールがライブになった時点でアローの向きを定める。それ以降のオルタネイティングポゼッションのスローインは、スローインが終わったあとにアローの向きを定める。

第34条 スローインファウル

ゲーム残り2分、スローインのボールが手から離れる前にディフェンスファウルが判定されたケース。1本のフリースローがファウルをされたプレイヤーに与えられ、ゲームは違反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。以前のUFの運用が変わりPFの記録となる。

⇒再開時のショットクロックはパーソナルファウルと同じため、フリースローのあとフロントコートからの再開でショットクロックが残り14秒以上あった場合は、ショットクロックは継続のため、フリースローの間はショットクロックを消さないケースがある。

付録A 審判のシグナル

イリーガルシリンダー



手のひらを開いた状態で両腕を垂直に下げて上げる

ゴールテンディング/インタフェアレンス



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

ヘッドコーチチャレンジ



空中で長方形を描く

付録F IRS

- ・2点3点がわからないとき、ショットがリングを通過したその時点で時計をとめてIRSにて確認を行います。少なくとも次のデッドの時にゲームを止めてIRSにて確認。
- ・暴力行為（肘を振り回すなど）の可能性があったと感じたケースで、その瞬間に判定に至ってなくても、ゲームを途中でとめてIRSすることができることになりました。
- ・ゲームの残り2分で、テンディング・インタフェアをコール。IRSでレビューしたが、判定が事実と異なっていた場合の再開方法は、
 - 1) 実際にリーガルにボールがリングを通過していた場合は、カウントして、ベースラインからのスローイン
 - 2) これが一番可能性として低いですが、コールした時点で、どちらかのチームが明らかにボールをコントロールしていた、もしくはすると言い切れるものに関しては、そのチームからのスローイン
 - 3) どちらのチームもコントロールしていない場合、ジャンプボールシチュエーションでアローを確認、再開
- ・ゲームの残り2分で、成功したショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかのケースが起きた場合、ショットが成功した時点でゲームを止め、IRSにて確認を行う。

・ヘッドコーチチャレンジ（HCC）

1試合に1回のみ、IRSレビューできるケースに該当するケースであれば、試合中いつでもチャレンジをできます。成功しても、失敗しても1回のみ。使用する際には明確にジェスチャーを行い、「チャレンジ」と声に出してレフェリーにその意思を伝えること。またその際には、具体的に「（IRS適用のルールが適用されるものについて）IRSで何を見てほしいのかを伝えること」

ボールがライブでゲームが進行している際には原則、コーチからのチャレンジのジェスチャーが審判に認識された「次のデッドボールで」チャレンジの内容を確認する。

ただし、ゲームの残り2分では、チャレンジを認識した時点で出来るだけ速やかにゲームを止め、チャレンジ対応をする。

⇒B1、天皇杯、皇后杯で採用。スコアシートにはチームファウルの欄の下に **HCC**

Q4	9
----	---

手書きで枠を書き入れて対応。右の図は第4Q残り1:59～1:00にHCCがあったときの記入例。

(2) 2023バスケットボール競技規則より抜粋

用語 フィールドゴール⇒ゴール

■(2)および(3)の導入時期について

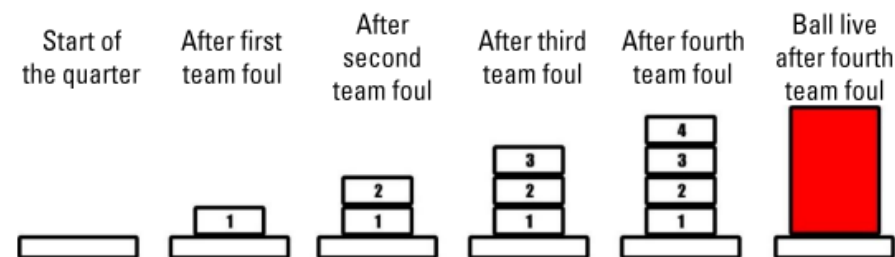
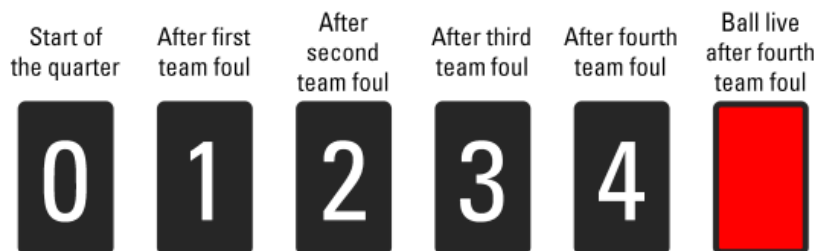
- ・各カテゴリーにおいては2023年4月1日から実施
- ・トップリーグ(B1/B2)においては来シーズンから実施
→**2022-23シーズンにおいては変更ありません**

第49条 タイマー：任務 49-1

・チームのベンチに最も近いスコアラーズテーブルの両側に配置されるチームファウルの表示器具を操作する。チームファウルの表示器具はその時点でのチームファウルの数を表示する。またクォーター内で4個目のチームファウルが発生し、ボールが再びライブになった後で、完全に赤く表示し、チームファウルの数は表示しない。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

⇒チームファウル数は5を使用しない。



※Official Basketball Rules 2022 Basketball Equipmentより

ただし、電光表示でチームファウル数を表示する場合、システムの更新が行われない場合もあるため、赤表示とチームファウルの数が一緒に表示されるものや、自動で5まで表示されるものについては継続して表示しても構わない。

(2) 2023バスケットボール競技規則より抜粋

別添資料 B – スコアシート B 8-4 図12

第2クォーターの終わりに、スコアラはプレーヤーとコーチのファウル欄のすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

⇒ゲーム終了後は横線のみとなる

2023バスケットボール競技規則製本の図12は誤り。
ダウンロードPDF版より正しい図を挿入。

チームA Team A		タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls			
7	クォーター Quarter	①	②	③	④		
9	クォーター Quarter						
	オーバータイム Over times						
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player In	ファウル Fouls		
1		氏名 1	5	⊗ P2			
2		氏名 2	8	⊗ P	P2		
3		氏名 3	9	⊗ P2	U2	P	P1
4		氏名 4	12	× T1	U2	GD	
5		氏名 5	18	⊗ P	U1		
6		氏名 6 (CAP)	22	⊗ P1			
7		氏名 7	24				
8		氏名 8	25	× P3	P2		
9		氏名 9	33	× T1	P	T1	GD
10		氏名 10	42	× P2	P2	U2	P U2 GD
11		氏名 11	55	× P2	D2		
12		氏名 12	88				
13		氏名 13	89				
14		氏名 14	91				
15		氏名 15	92				
16		氏名 16	93				
17		氏名 17	96				
18							
コーチ Coach		氏名 18			C1	B1	
A.コーチ A.Coach							

(3) 2023 バasketボール競技規則解説 (インタープリテーション) より抜粋

29/50-16

例：ショットクロック残り6秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにA 2 とB 2 にダブルファウルが起きた。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。ボールはリングに

(a)触れなかった。

(b)触れた。

解説：ショットクロックは

(a) 6 秒となる。

(b)14秒となる。

⇒ボールがリングに触れたケースが追加された

29/50-26

例：A1がショットをし、ボールはバスケットに入った。B2がチームBのバックコートでA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。

解説：A1のゴールは認められる。ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

⇒ショットが成功した場合は継続だったが、14秒となった

令和5年度 那覇地区ミニバスケットボール春季強化大会 参加校

男子参加校												
首里	7	城北	城西	城南	城東	松島	石嶺	真嘉比				
那覇東	8	識名	与儀	古蔵	上間	仲井真	真地	大道	真和志			
那覇西	6	泊	那覇	城岳	天妃	壺屋	銘苺					
小祿	5	宇栄原	高良	金城	小祿南	さつき						
浦添	11	当山	前田	牧港	港川	宮城	内間	仲西	神森	浦城	沢岬	浦添
久米島	0											
合計	37											

女子参加校												
首里	6	城北	城西	城東	松島	石嶺	真嘉比					
那覇東	4	古蔵	上間	仲井真	真地							
那覇西	6	安謝	泊	那覇	城岳	天妃	銘苺					
小祿	5	小祿	宇栄原	高良	金城	小祿南						
浦添	11	当山	前田	牧港	港川	宮城	内間	仲西	神森	浦城	沢岬	浦添
久米島	0											
合計	32											

■ シード校（新人大会2023年2月開催）

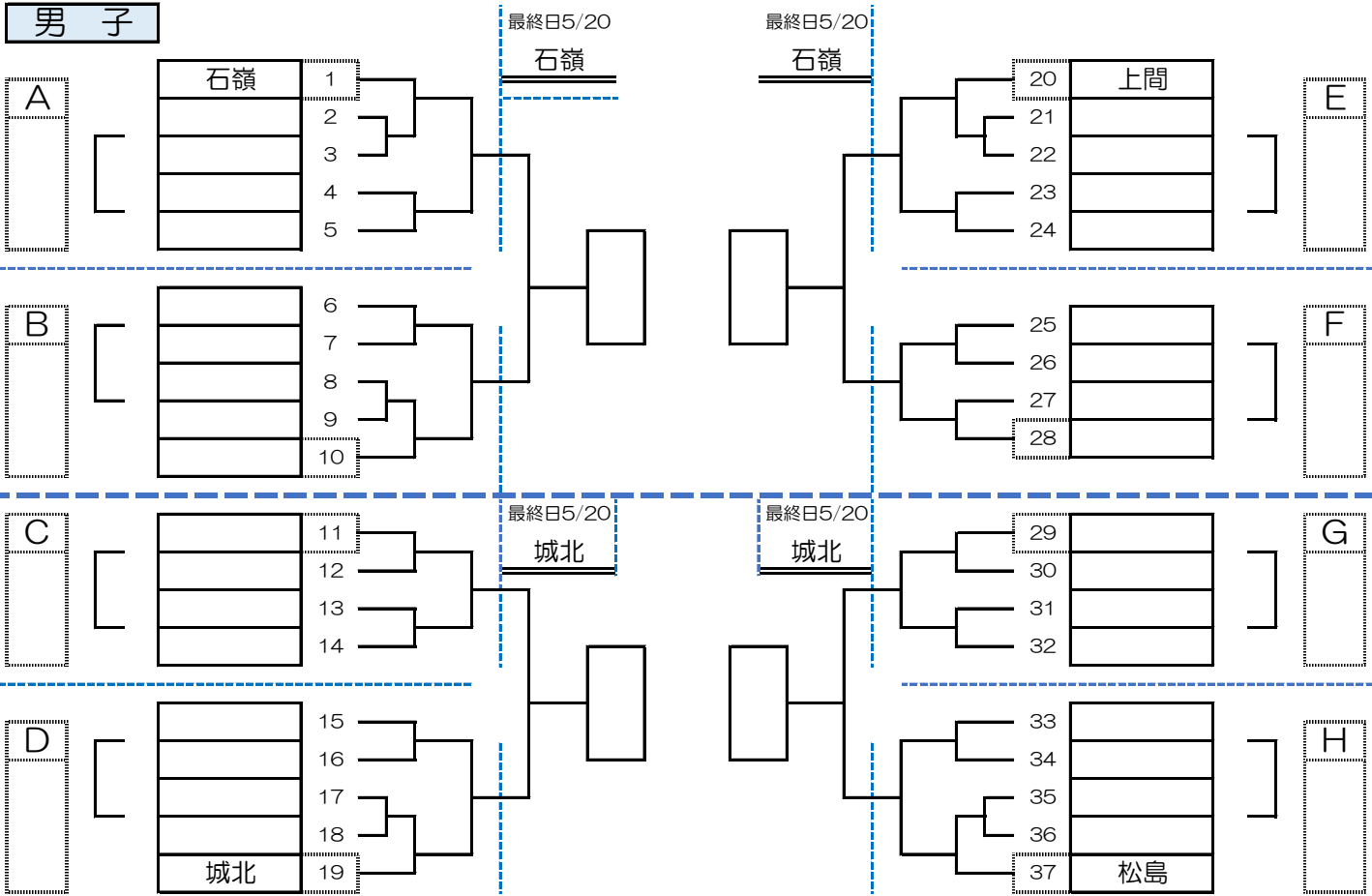
男子 優勝：石嶺 準優勝：松島 3位：上間 敢闘賞：城北
ベスト8：浦添・港川・浦城・泊

女子 優勝：石嶺 準優勝：仲井真 3位：松島 敢闘賞：当山
ベスト8：仲西・浦城・牧港・銘苺

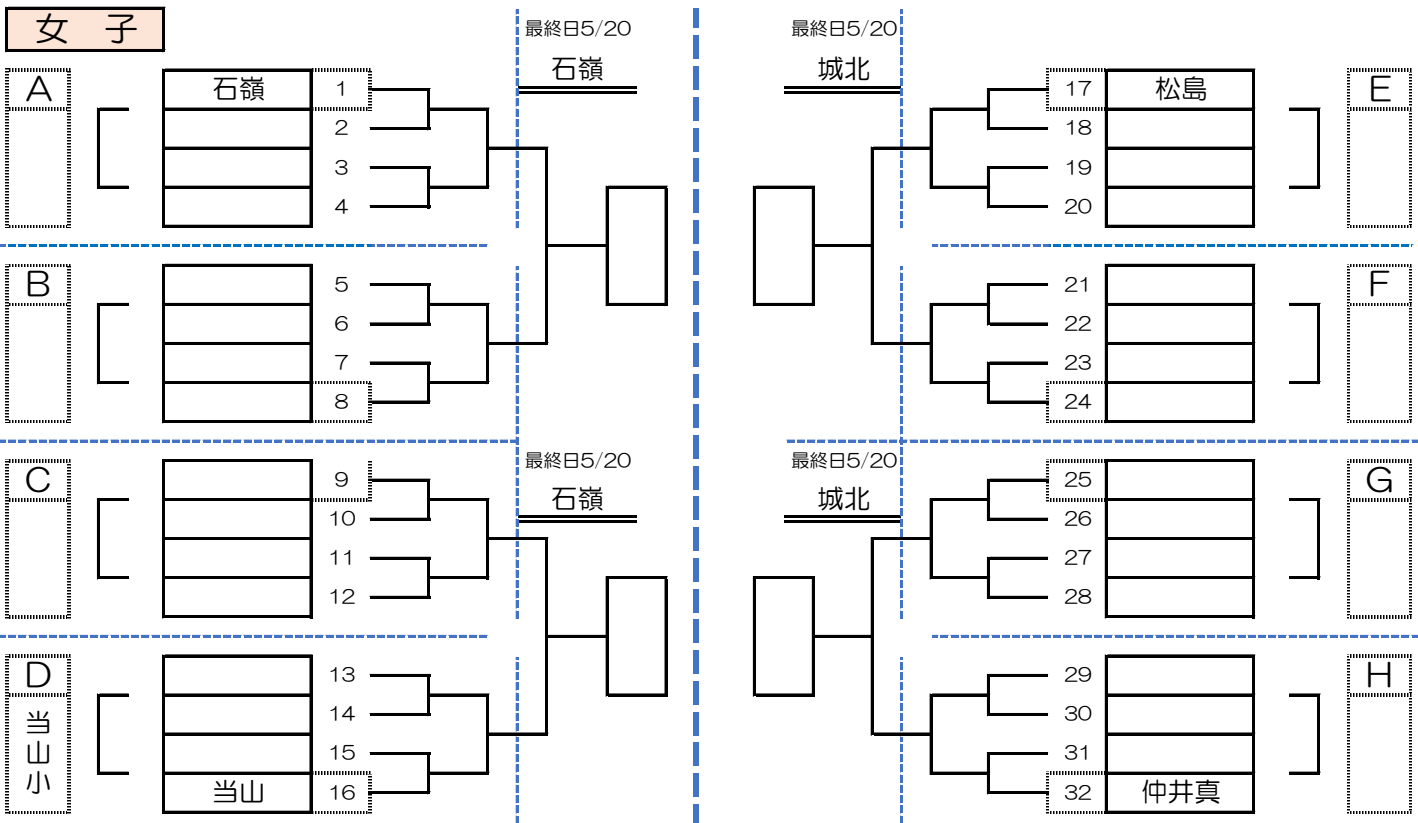
第22回 那覇地区ミニバスケットボール春季強化大会

日 時		会 場 校
初日：令和5年5月13日(土)14(日)	7:50 (8:20) 代表者ミーティング	最終日 A・B 石嶺小 C・D 城北小
最終日：令和5年5月20日(土)	8:00 (8:30) 第一試合練習開始	E・F 真嘉比小 M・N 城西小
	8:30 (9:00) 第一試合開始	G・H 泊小 O・P 当山小
試合予定時刻	試合時間	初日 I・J 銘苅小 Q・R 城岳小 K・L 内間小 S・T 牧港小
各会場校案内をご確認ください。		
6-1-6-5-6-1-6 (10)		

男 子



女 子





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。



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

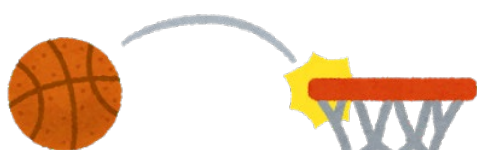


ナイスプレー！
その調子！！



<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？