2021.5 月

補足説明文(MC 基準規則一括版について)
～以前までの例文と比較して～

高瀬健太郎（佐賀県 MC 委員会）

＜注意点など＞

■マンツーマンコミッショナー（MC）に関して経験の浅い方もおられることを想定して補足など記しています。読まれる方によっては、既にご理解されている点もあるかと思いますがご理解下さい。

■＜＞内は基準規則の番号に沿っていますので、基準規則原文をお手元に準備して併せてお読み下さい。入手方法は 4 月 12 日付でグループ LINE「U12 部会（佐賀県）」でもノートメモ案内しております。
（JBA 公式 HP 内であれば→「関わる・育てる」→「選手育成」→「マンツーマン推進」よりダウンロード可能）

■2021 年 4 月 4 日に MC 委員長（高瀬）が JBA の ZOOM 会議(MC 講習会)に出席しましたが、そこでは予想に反して基準規則の内容には一切触れていませんでした。あくまでこの文章は以前までの基準規則・運用に係る文章との比較において、文章表現の追加や明記がされた点について挙げています。あくまで管見の限りですので、今後運用していって不明点も出てくると思われます。また、誤りなどありましたらご指摘下さい。

＜10-1-1＞
[原文]「赤色」「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。

【概要】
赤旗時のタイマーについて、MC が把握しておくことが初めて明記された

【補足など】
まず、赤旗を挙げたあとプレイを止めて説明に移行するには以下の 2 つのパターンがあります。
↓
① ボールがデッドになった時
② ボールのコントロールが変わった時
(①②ともに基準規則第 19 条を参照のこと)
↓
① については基本的には審判が笛を鳴らしタイマーが止まるため、落ち着いて処置へ移行すればOKです。
今回の基準規則第 10 条-1-1では、②のパターンについて扱っています。
例:Aチームがオフェンスで Bチームがディフェンス、Bチームに赤旗を挙げた
→ 次に①か②でプレイを止めることが確定
→ ①は審判が一度プレイを止めてくれるため、②に備えて赤旗を挙げたままタイマーに注意しながらコートの状況を注視
→ Aチームのターンオーバーやシュートイン、Bチームのスティール・ディフェンスリバウンド・などでBチームにボールのコントロールが移った
→ その時点でのタイマーの時間を覚えておき、ブザー等で審判にアピール、プレイをストップ → 赤旗の処置(第 10 条参考)へ移行
↓
県大会準決勝以降であればMCが2人(メイン・サブ)もありますが、現状の帯同MCで運営していただいている場合はほぼ 1 人ですので、ここについては大変です。
対策としては、審判との連携もそうですが、TO に入るこどもたち・TO 主任とゲーム前に話しておき、タイマーを急に止める必要があることとその状況を事前に説明しておく、また実際に赤旗を挙げる可能性があるときには「次あたりに赤あるかもです」と一言かけておくなどを意識すると、スムーズに運営できるかと思います。

＜11-3＞第 4 クォーター及びオーバータイムの処置

[11-3-1 原文] 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。

[11-3-2 原文一部引用] 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、結果に応じて対応する。

【概要】

ゲーム終了間際の赤旗でそのまま止まらずゲームセットになった場合、どう行動するかがより詳細に明記された

【補足など】

以下の 4 点です。(1)-(3)は赤旗 1 回目、(4)は 2 回目以降について

（1） 以前の文章ではゲーム終了後に内容伝達をする･しないの是非についてそもそも言及していなかった。

(2)「必要に応じて」の程度を MC で判断する

→ 改善の「必要」があるからこそ赤旗を皆さんが挙げておられるはずです。今はコロナ後の撤収などもあり制約もあるかと思いますが、可能な限り一言でもコミュニケーションを取ってほしいと思います。

(3)説明をする場合の時期･対象について

→ 「ゲーム終了後に当該コーチに対して」違反内容を伝える、と明記

↓

もし説明を行う場合は

●整列･ゲームセット後に当該コーチにのみ声かけする

●当該チームのこどもたちは集めない

●違反したチームの対戦チーム･コーチには説明をしない

(4)赤旗 2 回目以降については、U12では必ず説明→フリースローを行って下さい。その結果として延長になるかどうかは関係がありません。(※U15 は別)

→ 結果、延長になる場合は 11-3-3,4 を参照

＜14-1-7＞
[14-1-7原文]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なかったものとする。 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）

【概要】
赤旗→ボールコントロール変更時に止めるのが遅れた場合の措置について詳細に記述

【補足】

（1） ＜10-1-1＞でも触れた通り、タイマーについてはMC把握となります。ただ、矛盾しているような記述ですが「クルーチーフが最終的には判断」ともあります。
↓
審判がコート内を把握しながらタイマーを見るのは現実的には難しく、原則としてMC 側で把握しタイマー情報をクルーチーフに伝えられるようにする

（2）【具体的な対応例】(PDF10 ページに記載)の「ケース3」について
■赤旗→スティール時に即ファウル⇒以前の具体例ではファウルを有効としていたが、今回改定ではファウルを取り上げない、となっている
↓
アンスポのクライテリア 4(「クリアパス・シチュエーション」)のようなものが該当すると思われますが、これを有効とせずスティールが起きた状態まで戻ることになります。