

## 8 人以上による試合成立と交代について

### ■ 通知内容

#### 試合成立のプレーヤー数の変更

- ・登録された競技者が 10 名未満のチームに対して、8 名による試合成立を認める。
- ・但し、登録数が 10 名を超えるチームに対しては、これまで通りの規程を適用する。
- ・2019 年 4 月 1 日から実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、ゲームにより多くのプレーヤーが出場できることを目的として、1 試合に 10 人以上のプレーヤーが出場することを規則としてきました。しかし、近年では少子化や児童数の減少などにより、地域で 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームも見られるようになってきました。

このため、これまででも一部の大会等では、普及を目的としてプレーヤーが 10 人未満のチームでも出場できるように配慮されてきましたが、改めて競技規則においても、8 人以上による試合成立を認めることとしました。

このルールは少子化などの理由でどうしても 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームを救済することを目的としており、強化的な考え方のもとに、意図的に 10 人未満の競技者登録を行うことは、普及の考え方に反するものです。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・8 人以上による試合成立は、2019 年度より、すべての大会で適用する。

#### (2) 出場と交代に関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
<p>第 23 条 出場と交代</p> <p>各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。</p> <p><u>(以下、交代に関する記述は下に移動)</u></p> <p>また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 1 クォーター以上、2 クォーターをこえない時間だけはゲームに出場していなければならない。</p>	<p>第 23 条 出場と交代</p> <p><b>【出場について】</b></p> <p><u>登録競技者が 10 人以上のチームは、各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。</u></p> <p>また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 1 クォーター以上、2 クォーターをこえない時間だけはゲームに出場していなければならない。</p> <p><u>登録競技者が 10 人以上のチームは、10 人未満で大会にエントリーすることはできない。</u></p> <p><u>登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレイヤーで大会にエントリーすることはできない。</u></p> <p><u>10 人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に 10 人未満のプレイヤーしか試合に出場できなかった</u></p>

やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレイヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。

第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、クォーター・タイムとハーフ・タイムのときのみ交代することができる。

第 4 クォーターと延長時限にタイム・アウトがあったときにはどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。

ただし、フリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例として最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める。

**場合、試合は不成立とする。**

**登録競技者が 8 人以上 10 人未満のチームは、第 3 クォーターまでに全てのプレイヤーが少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。その際、プレイヤーは第 3 クォーターまでに続けて 3 クォーター出場してはならない。**

やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレイヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。

**8 人または 9 人で大会エントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレイヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。**

**【交代について】**

第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、**プレーのインターバル**とハーフタイムのときのみ交代することができる。

第 4 クォーターと延長時限では、次のときにどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。

- ・タイムアウトがあったとき
- ・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
- ・ファウル後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき
- ・最後のフリースローが成功したとき

### (3) 補足

- ① 自チームのプレイヤーが 10 人以上いる場合は、対戦相手のチームのプレイヤーが 10 人未満であっても、これまで通り 10 人ルールが適用されます。
- ② 「登録競技者」とは、チームが当該年度において(公財)日本バスケットボール協会に登録している競技者を指します。大会に登録(エントリー)したプレイヤーではありません。
- ③ プレーヤーの出場時間をコントロールするため、交代は第 4 クォーターと延長時限に限ります。
- ④ 多くのプレイヤーが出場できることを目的に、タイムアウト以外での交代も認めます。
- ⑤ 交代は、交代するプレイヤーが自分でスコアラーに申し出てください。

以上

## タイムアウト回数の変更について

### ■ 通知内容

#### タイムアウトの回数の変更

- ・前後半それぞれ 2 回ずつの取得を認める。
- ・但し、試合時間が伸びることを防ぐため、1 回のタイムアウトは 45 秒間とする。
- ・2019 年 4 月 1 日から実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、プレーヤーの自主性を重んじる目的で、1 試合におけるタイムアウトの回数を前半 1 回、後半 1 回としてきました。しかし、プレーヤーにきめ細かく指導する機会の確保も必要であるとの考え方から、各クォーターに 1 回ずつの前後半各 2 回ずつタイムアウトが取得できるように変更いたしました。

今回の変更に伴い、試合の長時間化につながらないよう、1 回のタイムアウトは 45 秒間に短縮することとしました。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・タイムアウト回数の変更は、2019 年度より、すべての大会で適用する。

#### (2) タイムアウトに関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
<p>第 24 条 タイム・アウト</p> <p>1 チームは各ハーフに 1 回ずつ 1 分間のタイム・アウトをとることができる。延長を行う場合には、各延長時限に両チームに 1 回ずつのタイム・アウトが認められる。</p> <p>(以下略)</p>	<p>第 24 条 タイムアウト</p> <p>1 チームは<u>各クォーターに 1 回ずつ 45 秒間</u>のタイムアウトをとることができる。延長を行う場合には、各延長時限に両チームに 1 回ずつのタイムアウトが認められる。</p> <p>(以下略)</p>
<p>第 11 条 タイム・アウトの終了</p> <p>タイム・アウトが宣せられてから 50 秒が経過したとき、タイマーは、合図器具を鳴らして審判に知らせる。</p> <p>タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし、両チームのプレーヤーにコートにもどるようにながす。</p> <p>両チームのプレーヤーは、この合図があるまではチーム・ベンチ付近にいなければならない。タイム・アウトが宣せられてから 60 秒が経過したとき、タイマーはふたたび合図器具を鳴らして審判に知らせる。審判は、タイマーの 2 回目の合図があるまではゲームを再開してはならない。</p>	<p>第 11 条 タイムアウトの終了</p> <p>タイムアウトが宣せられてから <b>35 秒</b>が経過したとき、タイマーは、合図器具を鳴らして審判に知らせる。</p> <p>タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし、両チームのプレーヤーにコートにもどるようにながす。</p> <p>両チームのプレーヤーは、この合図があるまでは<u>チームベンチエリア付近</u>にいなければならない。タイムアウトが宣せられてから <b>45 秒</b>が経過したとき、タイマーはふたたび合図器具を鳴らして審判に知らせる。審判は、タイマーの 2 回目の合図があるまではゲームを再開してはならない。</p>

## (3) 補足

- ① ミニバスケットボールのスコアシートの「タイムアウト」欄は、次の通り表記いたします。なお、第 2 延長以降は、欄の右側に記入欄を付加して記入をしてください。

## 【スコアシートの表記方法】

## ▼現行スコアシートの表記

タイム・アウト				
前	後	延	延	延



## ▼新スコアシートの表記

タイムアウト				
1	2	3	4	延



## ▼タイムアウト欄を付加した場合

タイムアウト					
1	2	3	4	延	延

※ 現行スコアシートは、二重線等で訂正して利用していただいて結構です。

以上

## ショットクロックの変更について

### ■ 通知内容

#### ショットクロックの変更について

- ・スピーディーな試合展開を目指し、24 秒/14 秒リセットを導入する。
- ・2019 年度を移行期間とし、導入できる大会から大会規程で定めて導入する。
- ・2020 年度より完全実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、慌てずにしっかりとプレーさせることや規則の変更による混乱を避ける目的に、U12 世代(ミニバス)におけるショットクロックは 30 秒で運用してきました。

今回の変更では、U12 世代に身につけるべき技術である「1 対 1 の攻防」と「ショットのチャンス」をより増やし、よりスピーディーな試合展開を目指すことを目的に、ショットクロック 24 秒/14 秒リセットを導入することとしました。なお、14 秒リセットは、ミニバスにおいてバックコート概念がないため、オフェンスリバウンドの場合のみとします。

しかし、変更に対するプレーヤーへの十分な理解、テーブルオフィシャルの対応や用具・器具など競技会の運営面においても、準備する期間が必要となるため、2019 年度、1 年間の移行期間を設け、2020 年度から完全実施といたします。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・ショットクロックの変更は、2019 年度を移行期間とし、導入できる大会から大会規定で定めて導入する。
- なお、導入する場合、大会主催者は大会規程に「24 秒/14 秒リセットの採用」と明記する。
- ・2020 年度より完全実施とする。
- ・2019 年度に開催する「第 51 回全国ミニバスケットボール大会(2020 年 3 月予定)」では、予選会において実施できない都道府県が出る可能性があるため、ショットクロックの変更(24 秒/14 秒リセット)は採用しない。

#### (2) ショットクロックに関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
第 37 条 30 秒ルール コート内でボールを保持したチームは、30 秒以内にショットをしなければならない。 30 秒たってもショットをしないときはヴァイオレーションであり、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。	第 37 条 <b>24 秒</b> ルール コート内でボールを <b>コントロール</b> したチームは、24 秒以内にショットをしなければならない。 24 秒たってもショットをしないときはヴァイオレーションであり、相手チームにスローインのボールが与えられる。 <u>ショットしたとみなされるのは、ショットクロックの合図が鳴る前にボールがプレーヤーの手から離れ、そのボールがリングに触れるかバスケットに入った場合である。</u>
(規則の注解) 第 37 条 ショットされたボールが空中にある間に 30 秒の合図が鳴ったとき	(規則の注解) 第 37 条 ショットされたボールが空中にある間に <b>24 秒</b> の合図が鳴ったとき

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、得点が認められる。
- (2) ボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくてもゲームはそのまま続けられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは、30 秒のヴァイオレーションとなる。30 秒のヴァイオレーションを宣したときは、シューターの位置から最も近いアウトで、相手チームのスロー・インとする。

ただし、ボールがリングに触れなくとも、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らか直接保持することができたと審判が判断した場合は、ヴァイオレーションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。

ゴール・テンディングおよびインターフェアの規程は、30 秒の合図が鳴った後でもすべて適用される。

#### 第 12 条 30 秒オペレーター

30 秒オペレーターは 30 秒ルール[第 37 条]用の装置またはストップ・ウォッチを使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが 30 秒以内にショットをしなかったときには合図をする。

30 秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持[第 26 条]したときからはかり始める。

30 秒は次のときに終わる。(30 秒をリセットする)

- (1) ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングに触れたとき(ショットされたボールがリングに触れたとき)
- (2) 相手チームがボールを保持したとき
- (3) ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオレーション(アウト・オブ・バウンズを除く)があったとき
- (4) ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき
- (5) 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき

30 秒が継続されるとき(30 秒をリセットしない)

次のことが起こった結果、それまでボールを保持していたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるときは、30 秒を止めるがリセットしない

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
- (2) ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、得点は認められる。
- (2) ボールがリングに触れたときはボールがバスケットに入らなくてもゲームはそのまま続けられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは **24 秒**のヴァイオレーションとなる。**24 秒**のヴァイオレーションを宣したときは、シューターの位置から最も近いアウトで、相手チームのスロー・インとする。

ただし、ボールがリングに触れなくとも、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らかに直接**コントロール**することができたと審判が判断した場合は、ヴァイオレーションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。

ゴールテンディングおよびインターフェアの規程は、**24 秒**の合図が鳴った後でもすべて適用される。

#### 第 12 条 **ショットクロック**オペレーター

**ショットクロック**オペレーターは 24 秒ルール用の装置またはストップウォッチを使って秒数をはかり、ボールを**コントロール**しているチームが **24 秒**以内にショットをしなかったときには合図をする。

**24 秒**はどちらかのチームがコート内でボールを**コントロール**したときからはかり始める。**スロー・イン**のときは、コート内のプレイヤーがボールに触れたときからはかり始める。

次のときは**ショットクロック**を **24 秒**にリセットする。

- (1) シュートが入ったとき
- (2) 相手チームがボールを**コントロール**したとき
- (3) ファウル、ヴァイオレーションが宣せられ、スロー・インが与えられるとき(アウトオブバウンズでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インが与えられたときを除く)
- (4) フリースローが与えられたとき
- (5) その他、審判から指示があったとき

次のときは、**ショットクロック**を **14 秒**にリセットする。

- (1) ボールがリングに触れたあと、それまでボールを**コントロール**していたチームが引き続きボールを**コントロール**したとき

次のことが起こって、それまでボールを**コントロール**していたチームに引き続きスロー・インが与えられるときは、**ショットクロック**を止めるがリセットはしない。

- (1) ボールがアウトオブバウンズになり、ボールを**コントロール**していたチームに引き続きスロー・インが与えられたとき

<p>判がゲームを止めたとき</p> <p>(3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき</p> <p>(4) ダブルファウルが宣せられたとき</p> <p>黄色と赤色の小旗を使って 30 秒の経過を表示するとき は、15 秒から 24 秒までは黄色、25 秒から 30 秒までは赤色で表示する。</p>	<p>(2) ジャンプボールシチュエーションになったとき</p> <p>(3) ダブルファウルが宣せられたとき</p> <p>(4) そのほか審判が特別な処置をするとき</p> <p>黄色と赤色の小旗を使って <b>24 秒</b>の経過を表示するとき は、<b>残り 10 秒から 5 秒</b>までは黄色、<b>残り 5 秒から 0 秒</b>までは赤色で表示する。</p> <p>マンツーマンコミッショナーが配置されている試合では、旗の色は必要に応じて変える。旗の色を変えるときは、あらかじめ大会要項に記載しておく。</p>
---	---

### (3) 補足

- ① U12 カテゴリーでは、バックパスおよび 8 秒ルールがないので、フロントコートとバックコートの考え方が浸透していません。よって、14 秒リセットはボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき、(＝オフェンスリバウンド)のみの採用とします。
- ② ショットクロックをはかり始めるのはボールをコントロールしたところからなので、例えばボールがリングに触れてリバウンドになり、どちらも取れずにルーズボールが続く場合、ショットクロックは止まったままになり、どちらかのチームがコントロールしたところからはかり始めます。
- ③ ショットクロックをリセットするのはボールのコントロールが変わったときなので、例えばショットクロックが残り 3 秒で、ドリブルしていた選手がファンブルし、ルーズボールの取り合いをしているところでブザーが鳴り、24 秒ルールが成立することもあります。
- ④ テーブルオフィシャルズがスコアシートにサインをする欄の「30 秒オペレーター」は「ショットクロックオペレーター」に変更します。

以上