

平成 31 年 4 月吉日

新潟市ミニバスケットボール連盟
チーム関係者各位

新潟市ミニバスケットボール連盟
会 長 小澤 勝美
理事長 近藤 秀之
(担当：競技・運営委員会)

2019年度からの競技規則の改正について

陽春の候、皆様にはいっそうご活躍のこととお慶び申し上げます。日頃、新潟市ミニバスケットボール連盟（以下、当連盟）の活動に対し、ご理解とご協力を頂きまして心から感謝申し上げます。

当連盟は（公財）日本バスケットボール協会（以下 J B A）が、U12 カテゴリーにおける競技規則の一部について変更し 2019 年度以降実施することを受け、総務委員会にて以下のように決定いたしました。

■U12 カテゴリーにおける競技規則の一部変更にあたって

(1) 8 人以上による試合成立と交代

少子化等の影響によりどうしても人数が集まらないチームを救済するとともに、エントリー数が多いチームについてはより多くの選手が出場できるよう、交代のルールを新たに決めました。

【出場について】

登録競技者が 10 人以上のチームは、各チームのプレーヤーのうち 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。また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレーヤーが少なくとも 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。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。

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ーヤーで大会にエントリーすることはできない。

10 人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に 10 人未満のプレー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。

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ーヤーが少なくとも 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、プレーヤーは第 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ーヤーも交代

して出場したプレーヤーもその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ー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。

○ 怪我や体調不良による欠員の場合

試合前の欠員の場合登録競技者が8人以上10人未満のチームは登録競技者全員が出場できないことから不戦敗とする。登録競技者が10人以上のチームは従前のルール通りとする。

試合途中の怪我等で交代する場合、それまで出場していたプレーヤーも1クォーターを出場したものとみなすため、試合は成立する。出場前の場合は試合前の欠員と同様とする。

【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ー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 自チームのプレーヤーが10人以上いる場合は、対戦相手のチームのプレーヤーが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。大会に登録したプレー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 多くのプレー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、交代するプレーヤーが自分でスコアラーに申し出てください。
- ⑥ 交代するプレーヤーは申し出た後はテーブルオフィシャルの脇に座って交代を待つこととする。
- ⑦ 会場主任は交代するプレーヤーの座る椅子を会場設営時に準備する。(2個)
交代するプレーヤーが椅子以上いる場合は、その脇又は後ろに座って待つ。

(2) タイムアウト回数の変更

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

【請求について】

1 チームは各クォーターに1回ずつ45秒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。

【タイムアウトの終了】

タイムアウトが宣せられてから35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。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うながす。

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エリア付近にいないなければならない。タイムアウトが宣せられてから45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。

(3) ショットクロックの変更

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秒リセットを導入することとしました。

また、14秒のリセットについては当連盟では2019年度新人戦から試行し、2020年度完全実施に向けて取り組ましますので、各チームでも準備をお願いいたします。

【24秒ルール】

コート内でボールをコントロールしたチームは、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。

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。

【暴言暴力の排除】

試合中、コーチが全ての選手に対する暴力的行為及び暴言に対しては、コーチのテクニカルファウル(C)とする。コーチのテクニカルファウル(C)2個で失格退場とする。

※ U12ではこれまでテクニカルファウルによる失格退場はなかった。

【マンツーマン推進のテクニカルファウル】

マンツーマン推進における「赤旗対応によるテクニカルファウル」については「マンツーマンペナルティ(M)」とする。※ 競技規則に準じたテクニカルファウルと区別するため
(マンツーマンペナルティは国内独自ルールである)

マンツーマンペナルティの場合、スコアシートコーチ欄に(M)と記述する
マンツーマンペナルティ(M)は、U12においては3個で失格退場とする。

失格退場に対しては規律案件としない。

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。

【マンツーマンコミッショナーの任務】

ゲーム中はコミッショナーがマンツーマンディフェンスを監督・管理する。マンツーマンディフェンス基準規則(以下、「基準規則」)違反の判断はコミッショナーが行い、コミッショナーのいない大会でも、審判員の判断だけで処置をくださことはない。

- (1) コミッショナーは違反行為が生じた際に「黄色(注意)」の旗を振り、そのチームのベンチを指し、コーチ・選手の対応を確認する。
- (2) 改善しない場合は、「赤色(警告)」の旗を上げ、ゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、T0席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。(審判により、コーチに警告が与えられる)
- (3) 同じチームの2回目以降の違反行為に対しては、1回目と同様にゲームクロックが止まった際に審判に伝達し、T0席の前で両チームのコーチに対して内容を簡潔に説明する。(審判により、コーチにマンツーマンペナルティが与えられる)
- (4) 「赤色(警告)」の旗が掲げられた場合、コミッショナーはボールの保持が変わった時およびボールがデッドになった時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。オフィシャルはホイッスル・ブザー等と同時にゲームクロックを止める。ゲームを止めた後は、赤旗に関する処置を行う。

※ (2) 「改善」とは「選手のプレーについての改善」である。

※ (2) 黄色旗から赤旗への移行の目安は「5秒程度」とする。ただし悪質な違反行為とコミッショナーが判断した行為については黄色旗を振らずに赤旗から振ってよい。また、黄色旗を振っているときに即座に赤旗を振ってよい。

以上