

## 2021 年度 ミニバスケットボール競技規則の取り扱いについて (20210801 版)

2021 競技規則施行に伴う、ミニバスケットボール競技規則の取り扱いは以下のとおりとする。(青字が追加・訂正部分)

なお、各項の詳細については 2021 競技規則を参照のこと。

### 1. 新たに導入される規定 (これまで規定のなかったもの)

#### 第 4 条 チーム

##### 4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：

【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。

- ・プレーをする資格のある 15 人以内のチームメンバー。キャプテンの規定については適用しない。
- ・1 人のヘッドコーチ
- ・1 人以上 3 人以内のアシスタントコーチまたはチーム関係者

【補足】1 人以上最大 2 人のアシスタントコーチを必ず置くこと。チームにアシスタントコーチがない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、チーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチおよびチーム関係者としてチーム構成に加えること。

#### 第 5 条 プレーヤー：怪我と介助

5-8 ヘッドコーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当てを受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。

#### 第 7 条 ヘッドコーチとアシスタントコーチ：任務と権限

7-1 ゲーム開始予定時刻の最低 30 分前には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチやアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラーに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。このリストにおいて、キャプテンの規定については適用しない。

【補足】ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

7-4 ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラーステーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。

【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数等を指す。

7-5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。

#### 第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム

8-2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。

【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。

#### 第 9 条 ゲーム、クォーター、OT の開始と終了

9-3 両チームとも 5 人ずつのプレーヤーを揃えてなければ、ゲームを始めることができない。

9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアラーステーブルの左側とする。

しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。

## 第 16 条 得点：ゴールによる得点

16-2-3 故意に自チームのバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない

## 第 38 条 ディスクォリファイングファウル

### 38-1 定義

38-1-1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。

38-1-2 ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。キャプテンの規定は適用しない。

### 38-2 暴力行為

38-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。

38-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。

38-2-3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、コーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。

38-2-4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。

38-2-5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。

38-2-6 プレーヤー、チームベンチに座ることを許可された者による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。

このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。

その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。

### 38-3 罰則

38-3-1 ファウルをした当該者に 1 個のディスクォリファイングファウルが記録される。

38-3-2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。

38-3-3 フリースローが以下のとおり与えられる：

- ・体の触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

- ・体の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

- ・そのチームのスコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインで再開する。

- ・第 1 クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

38-3-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・体の触れ合いをともなわないファウル：2 本のフリースロー

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。3本のフリースローは適用しない。
  - ・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー
  - ・ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2本のフリースロー
- さらに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者がチームベンチエリアを離れ、積極的にファイティングに参加した場合：
- －ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー
  - 全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。
  - －チーム関係者に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー
  - 全てのディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。
  - 相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

## 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー

48-3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：

- ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない。
- 【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラーがブザーを鳴らす。
- ・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない。
- ・記録の誤りが、クルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

## **2. 変更された規定**

### 第2条 プレーイングコート

#### 2-4-1 境界線（バウンダリライン）

変更前：境界線の長さにはラインの幅を含む

変更後：コートは、境界線（エンドラインおよびサイドライン）で囲まれている。これらのラインはコートに含まない

### 第26条 3秒ルール

#### 26-1-1

変更前：3秒ルールは、プレーヤーがボールを受け取ろうとして制限区域内に積極的に入っているときにはきびしく適用されなければならない。

反対に、プレーヤーがチームプレイに直接参加していないで、偶然に制限区域内に入っていたときには適用する必要はない。この規則はできるだけ寛大に適用されることが望ましい

変更後：ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまることはできない。

## 第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

### 27-1 定義

変更前：5 秒ルールの 5 秒は、ディフェンス側プレーヤーがボールを持っているプレーヤーに通常の 1 歩よりも近接して積極的なディフェンスをし、ボールを持っているプレーヤーがボールもパスも、スローも、ころがすこともドリブルもできなくなったときからかぞえ始める

変更後：コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに 1 m 以内の距離で、正当な位置で積極的にガードされているとき、近接してガードされていることになる。

## 第 36 条 テクニカルファウル

### 36-1 言動や振る舞いに関する規定

#### 36-1-4

変更前：審判はプレーヤーに対して、テクニカルファウルを安易に宣してはならない。ミニバスケットボール競技の性質上テクニカルファウルをとりあげる前に警告という手段を用いて再発を防止することが望ましい。

変更後：審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。

## 第 42 条 特別な処置をする場合

### 42-2-3

変更前：ファウルがあってゲームクロックが止められている間に別のファウルが起こった場合は、ファウルが起こった順に罰則を適用し、最後のファウルの処置からゲームを再開する。罰則に含まれているスローインは、最後のファウルの罰則を除いて取り消される。

変更後：両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順に従って相殺される。一度スコアシートに記入され相殺したり取り消したりした罰則は適用されない。

## 第 44 条 訂正のできる誤り

### 44-3 手順

変更前：フリースローの与え方を間違えてゲームを進行させてしまったことに審判が気づいたときは、同じクォーターまたはオーバータイムの間および次のクォーターまたはオーバータイムが始まる前であれば訂正することができる。プレー中であれば、審判はどちらのチームも不利にならないようにゲームを中断し訂正の処置をする。そのあと、ゲームを中断した時のボールのコントロールが認められていたチームに改めてボールを与え、ボールがあったところに最も近いアウトからスローインでゲームを再開する。

誤りが発見されるまでの間に認められた得点、経過した競技時間、その他起こったすべてのことは有効であり、取り消されない。

変更後：44-3-1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ・ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、ボールはフリースローを取り消されたチームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- ・ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
  - －誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合。あるいは、
  - －誤りに気がついたときに、どちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。

- ・ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

- ・ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

#### 44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合

- ・誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。

- ・誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

#### 44-3-3 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合

行われたフリースローとともに、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションも取り消される。その他の罰則が行われる場合、もしくはゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、フリースローラインの延長線上から相手チームにスローインが与えられる。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合は、誤りを訂正するためにゲームが止められた場所から再開する。

### 第 41 条 チームファウル：罰則

#### 41-2-2

変更前：オフェンス側のプレーヤーもディフェンス側のプレーヤーもからだの触れ合いによって相手のプレーを妨げたときは等しく罰せられるという原則に従って、チームファウルの罰則はオフェンス側のファウルにもディフェンス側のファウルにも適用される。

変更後：ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

### **3. 廃止された規定** ※条項は「2007～ミニバスケットボール競技規則」による

#### 第 10 条 スコアラー、アシスタントスコアラ

- ・スコアラは次のことを合図して審判に知らせる。1 チームの各クォーター 4 個目のプレーヤー・ファウルが宣せられたとき

#### 第 25 条 ボールの扱い

- ・ボールをわざと相手チームのプレーヤーに当ててプレーした場合はコーチ及びプレーヤーに対して注意を与え、適切に処置する

#### 第 29 条 ボールをアウトにすること

- ・わざと相手にボールを投げつけたりしてアウトにしたときは、審判は相手チームにボールを与える

#### 第 40 条 スローインの方法・スローインのときの注意

- ・スローインの規定が守られなかったときには相手チームにスローインのボールが与えられる。しかし、審判は注意を与えてスローインのやり直しをさせることもできる

- ・スローインの規定が守られなかったときに審判は注意を与えてやり直しをさせることもできるという規定は、プレーヤーの技術と規則に対する知識レベルを考慮してのものである。この配慮が必要なゲームであるかどうか、ゲームをはじめる前に両チームの共通理解を得ておけば公平にゲームを進行させることができる。

## 4. 補足説明

### 第4条 チーム

#### 4-3 ユニフォーム

【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「JBA ユニフォーム規程」に準じる。

##### 4-3-1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：

・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

パンツの裾は膝より上まででなければならない。

※「ユニフォームとプレーヤーが競技中に身につけられるものに関する Q&A 【2021.3.1 更新版】」に示すとおり、U12 カテゴリーにおける国内大会においてはこれを適用しない。

#### ＜第2節 ユニフォームのデザイン（第6条～第12条）に関する規定について＞

Q.1	パンツの丈は膝より上の長さでなければならず、膝頭に懸かる丈のパンツは認められない（第6条2項）とありますが、この規定はU12カテゴリーでも適用されますか？
A.1	U12カテゴリーでは、身体成長の著しい時期であるため、国内大会での規則の適用は行いません。 ただし、国際親善大会の場合は(日本国内開催であっても)、規則にできるだけ沿うような長さのパンツを着用することが望ましいです。

##### 4-3-3 各チームは、シャツを2セット以上用意しておかなければならない。

【補足】「2セット以上」とは濃淡それぞれ2セットである。ただし国内大会においては、大会主催者の考えにより決定することができる。

※国内大会においては、各カテゴリーこれまで通り「濃淡2色のユニフォームを準備する」等の表記によって、大会要項に記載して対応してよい。

#### ＜第1節 総則（第1条～第5条）に関する規定について＞

Q.1	淡色と濃色のユニフォームを各2セット以上用意する（第5条1項）とはどういうことですか？
A.1	淡色と濃色のユニフォームを試合で着用するユニフォーム以外にもう1着ずつ用意していることが望ましいとしております。国内大会では大会主催者の考えにより用意すべきユニフォーム数を決定することが出来ますので、出場される大会の主催者にご確認ください。

■ユニフォームとプレーヤーが競技中に身につけられるものに関する Q&A 【2021.3.1 更新版】：

[http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/Uniform\\_FAQ\\_20210301.pdf](http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/Uniform_FAQ_20210301.pdf)

## 5. 追加事項

### 第2条 プレーイングコート

#### 2-4-5 チームベンチエリア

チームベンチエリアは、センターラインから3m離れた位置に、サイドラインと直角に引いたラインと、エンドラインを延長したラインにより区画される。それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のために19席が用意されていなければならない。それ以外の人、は、チームベンチから後ろに原則2m以上離れていることが望ましい。

※これまでのルールから変更はないが、記載が漏れていたため、冒頭に「チームベンチエリアは、センターラインから3m離れた位置に、サイドラインと直角に引いたラインと、エンドラインを延長したラインにより区画される。」を追加。