

## 2021年4月 ミニバスケットボールのルール変更について

ミニバスケットボールのルールは、2009年に発行されたミニバスケットボール競技規則を基本としながら、少しずつルールを改定しながら今まで実行されてきましたが、今年、12年ぶりに「2021ミニバスケットボール競技規則」として新たに発行されました。これに伴い、中学生以上に適用される一般的なバスケットボール競技規則を基本とした形で改定がなされています。ここでは、主に競技を行う子供たちに関係があるものをピックアップしてお知らせさせていただきます。その他にも細かな変更がなされていますので、ご興味がある方は下記の参照サイトをご覧くださいと思います。

### ■プレイヤー編

- ◆今まで、チームプレイに直接参加していないプレイヤーが制限区域内に3秒入っていても、審判の寛大な処置により許されることがあったが、その処置は廃止となる。
- ◆5秒ルールの判定は「1歩よりも近接した状態」から「1m以内の距離」に変更された。
- ◆今まではボールをわざと相手チームに当ててボールを外に出すなどの行為は禁止されていたが、本ルールは廃止となった。
- ◆今まではスローイン時に線を踏んだりした場合などに、注意の上やり直しをさせることもあったが、本ルールは廃止となった。



## ■T0/ベンチ編

- ◆今まではオフENSEファウルはチームファウルにもカウントされていたが、今後は個人ファウルだけとなる。
- ◆1チームの各クォーター4個目のファウルのコールは不要となった。
- ◆出場しているプレーヤーが怪我で交代した時、相手チームも希望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。  
※怪我での交代ではそのクォーターでは出場した扱いとなるため、ミニバスの「第30までに10人出場する事」の1人に適用される事になるので、相手チームも同様の対応ができる形になった。
- ◆ゲーム中、スタッツ情報(得点/時間/ファウル数等)で確認が必要な場合、ボールがデッドとなりゲームクロックが止められているとき、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチがT0で情報を得る事が出来る。
- ◆スコアシートの記録に誤りが見つかった場合、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。
- ◆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。
- ◆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。

参考:

2021 ミニバスケットボール競技規則

([http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/MiniBasketball\\_rule\\_20210401.pdf](http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/MiniBasketball_rule_20210401.pdf))

2021 ミニバスケットボール競技規則(2021年4月1日施行)の取り扱いについて

(<http://u12.japanbasketball.jp/news/956/>)



以上