

2007年ミニバスケットボール競技規則の主な変更点について

1. まえがき

ミニバスケットボールにおける考え方について、これまで「まえがき」と「あとがき」に分けて表していたものを、「まえがき」に集約して表した。
より目を通しやすくすることを目的とし、その精神と内容には変わりはない。

2. 名称の変更

「ミニバスケットボール」を「ミニバスケットボール」とした。
「スコアキーパー」を「スコアラー」、「アシスタント・スコアキーパー」を「アシスタント・スコアラー」と名称の変更をした。
「フリースロー・レーン」の表記をしない。
「チャージド・タイム・アウト」を「タイム・アウト」とした。

3. 注解の表記

これまですべての条文の後に記述していた規則の注解を条文の後に記述した。

4. スコアシートの様式の変更

これまでの様式から、ランニング・スコアをチェックする一般競技用スコアシートに近い様式に変更した。

5. 第4条 境界線とコート内のライン 他

「フリースロー・レーン」から「制限区域」と「フリースローを行う半円」という呼び方に変更した。

6. 第8条 ゲーム器具

(9)として「ポジションの表示器具(ポジション・アロー)」についての記述を追加した。

7. 第9条 審判

(7)を「必要なときに秒数を数える」とし、「黙って」を削除した。
5秒に関してレフェリーは、はっきりとジェスチャーしてカウントすることにした。

8. 第11条 タイマー

ゲームの前半と後半の開始の3分前に加えて1分前にも合図器具をならして審判と周囲に知らせることを書き加えた。
また、タイム・アウトなどの時間をはかるために操作する器具にストップ・ウォッチを加えた。
30秒オペレーターの合図がゲームを止めないことになったため、「次の瞬間にゲーム・クロックを止める。(3)30秒の合図があったとき」を削除した。

9. 第12条 30秒オペレーター

30秒は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に終わることに変更した。このことによって、ショットされただけでは30秒をリセットしない。
また、30秒オペレーターの合図がゲームを止めることはなくなった。

10. 第18条 ジャンプ・ボール

30秒の合図がゲームを止めなくなり、「ショットされたボールが空中にある間に30秒の合図が誤って鳴ってしまい、そのショットが成功しなかったとき」の規定を削除した。

11. 第21条 同点と延長

「後半が終わったとき両チームの得点と同じならば引き分けとする」ことを明記した。
大会などにおいて延長時限を行う場合には、3分間の延長時限を必要回数行うことに変更した。

12. 第23条 出場と交代

フリースローの前にタイム・アウトがあり、最後のフリースローが成功したときはフリースロー・シューターが交代できることにした。

13. 第24条 タイム・アウト

フリースローが行われるときは、審判がフリースロー・シューターにボールを与える前であればタイム・アウトが認められることに変更した。
フリースロー・シューターを交代させたいときは、コーチはその旨をテーブル・オフィシャルズにはっきりと申し出なければならない。

14. 第36条 近接してディフェンスされたプレイヤー

「1m以内に近づいて」を削除した。

15. 第37条 30秒ルール

30秒以内にショットされたとき、ボールがリングに触れずに成功しない場合、30秒はリセットされないことに変更した。

16. 第48条 チーム・ファウル

フリースローが与えられるチーム・ファウルの回数を、各ハーフ7回から各クォーター4回に変更し、5回目のパーソナル・ファウルからフリースローが与えられることに変更した。

2007年ルール変更新旧対照表

現 行

第10条

スコアキーパー, アシスタント・スコアキーパー

第12条 30秒オペレーター

.....

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。

(1) ボールがショットされてシューターの手から離れたとき

第21条 同点と延長

後半が終わったとき両チームの得点と同じならば3分間の延長をおこなう。各チームは後半と同じバスケットを攻撃する。3分間の延長を終わっても両チームの得点と同じならば、第2延長を行う。第2延長で2点を先取したチームを勝ちとする。各延長の前に2分間のタイム・アウトをおく。

第24条 チャージド・タイム・アウト

1チームは各ハーフに1回ずつ1分間のチャージド・タイム・アウトをとることができる。

ゲームが延長になった場合には、第1延長に限り両チームに1回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

第48条 チーム・ファウル

1チームが各ハーフにプレイヤー・ファウルを7回したあとは、そののちに起こったそのチームのパーソナル・ファウルに対しては、相手チームに2個のフリースローが与えられる。延長時限は後半から通算してチーム・ファウルをかぞえる。

変 更

第10条

スコアラール, アシスタント・スコアラール (名称の変更)

第12条 30秒オペレーター

.....

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。

(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

第21条 同点と延長

後半が終わったとき両チームの得点と同じならば引き分けとする。引き分けとせず延長をおこなう場合は、1回3分間の延長時限を必要な回数だけおこなう。各延長時限では後半と同じバスケットを攻撃する。各延長時限の前に2分間のタイム・アウトをおく。

第24条 チャージド・タイム・アウト

1チームは各ハーフに1回ずつ1分間のチャージド・タイム・アウトをとることができる。ゲームが延長になった場合には、各延長ごとに両チームに1回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

第48条 チーム・ファウル

1チームが各クォーターにプレイヤー・ファウルを4回したあとは、そののちに起こったそのチームのパーソナル・ファウルに対しては、相手チームに2個のフリースローが与えられる。

延長時限は第4クォーターから通算してチーム・ファウルをかぞえる。
