

## 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