

ミニバスケットボール
競 技 規 則

(財)日本バスケットボール協会

ま え が き

この競技規則書の願いは、ミニバスケットボール競技が「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」によって行われることにあります。

ミニバスケットボールは子どもたちのために考案されたバスケットボールのゲームです。子どもたちにとって面白いもの、楽しいものであり、将来もバスケットボールをしてみたいと思う動機になったり、スポーツに接する喜びが感じられるようなものでなければなりません。

そのため、ボールは一般のものより小さいものを使用し、バスケットの高さも低くなっています。規則もできる限り簡易にし、条文も少なくなっています。

したがって、この規則書に書かれている規則だけではゲーム中に起こりうるすべての状況を網羅できるものではありません。このような場合にはミニバスケットボールの「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」に照らし合わせ適切に処置してほしいと願っています。

きめられた基本的な規則には必ず従わなければなりません、規則をあまりに厳しく適用しすぎて子どもたちを押さえつけてしまったり、子どもたちが尻ごみしてしまうようなことがあっては子どもたちはゲームを楽しめません。子どもたちに規則を尊重することを教えるのは必要なことですが、罰則を恐れて規則を尊重するのではなく、規則を守って正しい技術を身につけたいという気持ちから規則を尊重するように指導しなければなりません。すべてのミニバスケットボールの指導者はこのことを心にとめて、厳格になりすぎないように子どもたちを指導し、監督してほしいと思います。

ゲームで勝敗を競うのは子どもたちにとって非常に魅力的なことではありますが、何が何でも勝つという考え方を子どもたちに教え込んではいけません。ミニバスケットボールの活動を通じてフェア・プレイの精神を養うことこそが大切です。

そして、必要な厳格さと寛大さを併せ持ち、広い視野に立って規則を理解し、子どもたちが何を身につけるべきかを考えてほしいと思います。

この競技規則書はわかりやすいイラストとともにミニバスケットボールの初心者から経験豊かな指導者を始め、多くの方々に競技の約束ごとの理解を深めてもらうために作成されたものです。規則を正しく理解することによって、スポーツをする喜びや楽しさを知ってほしいと願っています。

目 次

まえがき	3
第1章 ゲーム	6
第1条 ゲームの定義	
第2条 ゲームの目的	
第2章 施設, 器具	7
第3条 コート	
第4条 境界線とコート内のライン	
第5条 バックボード	
第6条 バスケット	
第7条 ボール	
第8条 ゲーム器具	
第3章 審判とテーブル・オフィシャルズ	14
第9条 審判	
第10条 スコアラー, アシスタント・スコアラー	
第11条 タイマー	
第12条 30秒オペレーター	
第4章 チーム	20
第13条 構成	
第14条 コーチ	
第15条 ユニフォーム	
第5章 ゲームの進め方	22
第16条 競技時間	
第17条 ゲームの開始	
第18条 ジャンプ・ボール	
第19条 ゴールと点数	
第20条 ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア	
第21条 同点と延長	
第22条 ゲームの終わり	

第6章 プレイの規定	34
第23条 出場と交代	
第24条 タイム・アウト	
第25条 ボールの扱い方	
第26条 ボールの保持	
第27条 プレイヤーと審判の位置	
第28条 アウト・オブ・バウンズ（アウトと略す）	
第29条 ボールをアウトにすること	
第30条 ボールを持って進行すること	
第31条 ピヴォット	
第32条 ドリブル	
第33条 ヘルド・ボール	
第34条 ショットの動作中のプレイヤー	
第35条 3秒ルール	
第36条 近接してディフェンスされたプレイヤー	
第37条 30秒ルール	
第7章 規則違反と罰則	46
第38条 ヴァイオレイション	
第39条 ファウル	
第40条 スロー・インの方法	
第41条 フリースローの方法	
第42条 フリースローのヴァイオレイションと罰則	
第8章 行為についての規定	54
第43条 テクニカル・ファウルの原則	
第44条 パーソナル・ファウル	
第45条 ダブル・ファウル	
第46条 アンスポーツマンライク・ファウル	
第47条 プレイヤーの5回のファウル	
第48条 チーム・ファウル	
審判の合図	78
スコアシートの記入法	84
テーブル・オフィシャルズの合図	91
解 説	92

第1章 ゲーム

第1条 ゲームの定義

ミニバスケットボールは少年・少女のためにつくられたバスケットボール競技であり、年齢が12才以下のプレイヤー（小学生を対象とする）によって競技が行われる。

第2条 ゲームの目的

ミニバスケットボールのゲームは5人ずつのプレイヤーからなる2チームによって行われる。

1チームが攻撃するバスケットを相手チームのバスケットといい、相手チームの攻撃から守るバスケットを自チームのバスケットという。

各チームの目的は、競技規則に定められた範囲で、相手チームのバスケットにボールを投げ入れて得点することと相手チームにボールを持たせたり得点させたりしないようにすることである。

第1, 2条

ゲームの参加者は年齢12才以下の小学生とする。指導者（コーチも審判も）は年少の初心者と年長者との間には体力、技術の差があることを考慮に入れて規則を適用する必要がある。しかし、ミニバスケットボールにおける年長者への移行期にあって、すぐれた競技のできるプレイヤーに対しては厳格に規則を適用すべきである。

第2章 施設, 器具

第3条 コート

コートの大きさは縦28m～22m, 横15m～12mとし, 縦・横の長さの釣り合いがとれたコートを使用する。

第4条 境界線とコート内のライン

コートに次の境界線とそのほかのラインを描く。

サイド・ライン

エンド・ライン

センター・サークル

センター・ライン

フリースロー・ライン

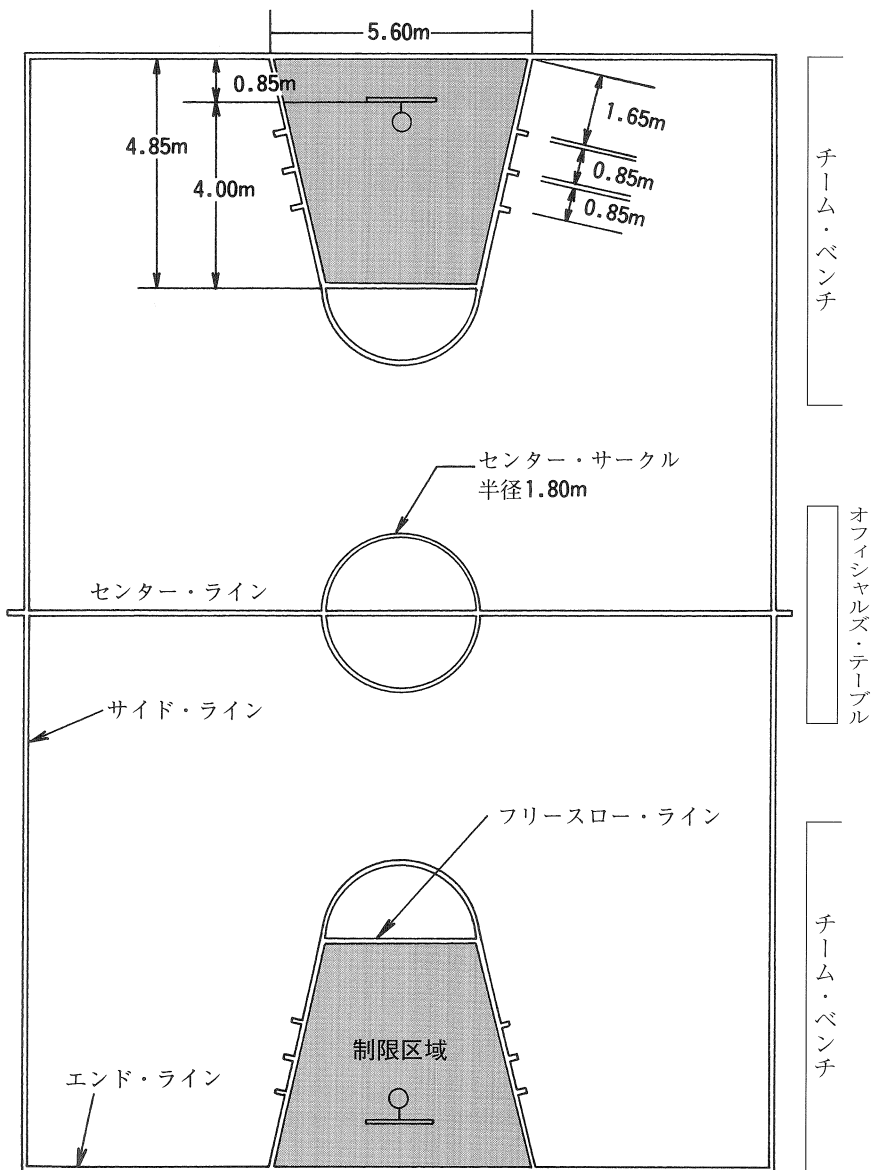
フリースローを行う半円

フリースロー・ラインの両端からエンドラインを結んだライン

フリースロー・ラインはバックボードから4mのところを描く。

この長さにはラインの幅を含む。

すべての線は幅5cmとし, はっきりわかるように引く。



第5条 バックボード

バックボードは堅い木材または透明な材料でつくられ、表面は平面とし、大きさは次のいずれかとする。

- (1) 縦90cm, 横120cmで、バックボードの下縁は床から235cm
- (2) 縦80cm, 横120cmで、バックボードの下縁は床から245cm

バックボードのまわりは幅5cmの線で縁どる。また、リング〔第6条〕の真うしろに長方形を描く。この長方形の大きさはその外側で縦34cm, 横55cmとし、線の幅は3cmとする。

バックボードはコート両端に、エンド・ラインに平行で表面がエンド・ラインの内側の縁から85cmのコート内に、また、両サイド・ラインの中央にあるものとする。エンド・ラインの内側の縁から表面までは120cmまで広げてもよい。

エンド・ラインと支柱の間が80cmに満たない既存の移動式ミニバスケット装置を使用するときは、支柱にプレイヤーの負傷を防ぐための覆いをする。

第3, 5条

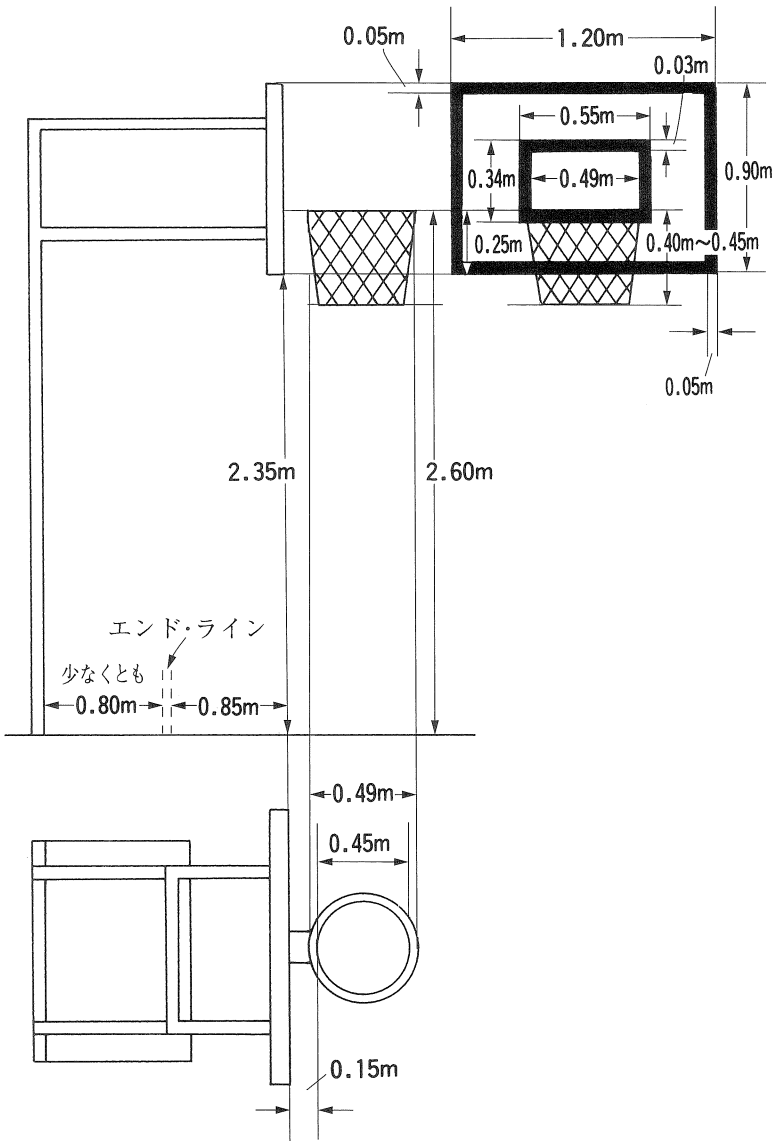
コートの大きさと諸設備は国際競技規則の一部を適用している。大切なことは子どもたちにプレイをさせることである。ミニバスケットボール用のバックボードが設置できないときには、一般用のバックボードの高さを調節して使用しても差し支えない。

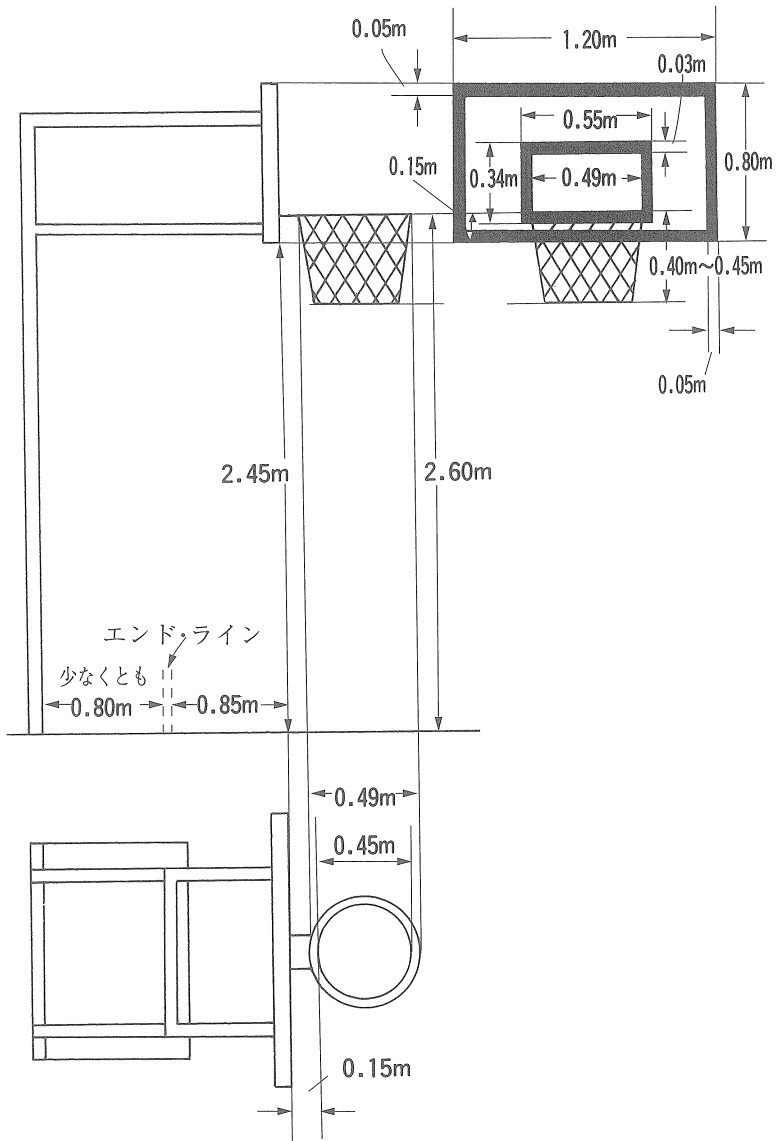
第6条 バスケット

バスケットはリングとネットからできている。リングの内径は45.0cm以上45.7cm以下、ネットの長さは40cm以上45cm以下とする。

リングはバックボードの真ん中に、上縁の高さを床から260cmにし、水平に、しっかりとつける。

リングの内側からバックボードの表面まで一番近いところで15cmとする。





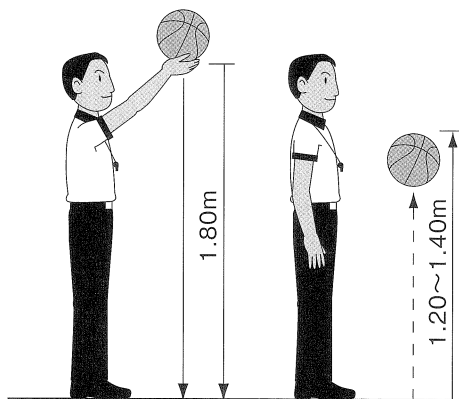
第7条 ボール

ボールは球形で、表面を皮革・合成皮革・ゴムでおおったもので、周囲69cm以上71cm以下、重さ470g以上500g以下とする。

ボールには、1.80mの高さ（ボールの最低点）からコートに落としたとき、はずんだボールの最高点が床から1.20m以上1.40m以下になるように空気を入れる。

第6，7条

子どもたちがすみやかに、容易に技術を習得できるように考慮して決められているバスケットの高さと、ボールの大きさ・重さについての配慮はきちんと守られなければならない。



第8条 ゲーム器具

ゲームの主催者は審判とテーブル・オフィシャルズ〔第3章〕が使う次の器具を用意する。

(1) ゲーム・クロック

ゲーム・クロックは競技時間とハーフ・タイム、クォーター・タイム、各延長時限の前のタイム・アウトをはかるのに用いる。

(2) ストップ・ウォッチ

ストップ・ウォッチはタイム・アウトをはかるのに用いる。

(3) 30秒ルールの表示器具

30秒ルールの秒数の経過がプレイヤーにも観客にもよく見える装置。装置が用意できないときには黄色と赤色の小旗とストップ・ウォッチを用意する。

(4) 大きな音を出せる合図器具

(5) スコアシート

(6) スコアボード

(7) プレイヤー・ファウル（プレイヤーのパーソナル・ファウルとテクニカル・ファウル）の数を示す標識

1から5までの数字を書いた5つの標識か電光表示装置。数字は1から4までは白地に黒，5は白地に赤とする。

(8) チーム・ファウル（1チームのそのクォーターのプレイヤー・ファウルの合計数）を示す標識

1から4までの数字を書いた4つの標識か電光表示装置とチームが4回のプレイヤー・ファウルをこえたことを知らせる赤い標識。

(9) ポゼションの表示器具（ポゼション・アロー）

ジャンプ・ボールが宣せられたあと，スロー・インでゲームを再開するときスロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しておく標識。

攻撃する方向を赤色の矢印で示し，右方向と左方向を交互に示せるもの。

第3章 審判とテーブル・オフィシャルズ

第9条 審判

審判は主審1人，副審1人とし，2人の審判が規則に従ってゲームの進行をさし図する。

両審判には次の任務がある。

- (1) ファウル，ヴァイオレイション，ヘルド・ボールを宣する。
審判はファウル，ヴァイオレイション，ヘルド・ボールが起きたときに笛を鳴らしてゲームを止め，規則を適用して処置を行う。
- (2) タイム・アウトを認めるか認めないかをきめる。
- (3) ゴールを認めるか認めないかをきめる。
- (4) フリースローをさせるかさせないかをきめる。
- (5) 交代要員をコートに招き入れる。
- (6) ファウル，ジャンプ・ボールが宣せられたあとのスロー・インとフロント・コート（チームが攻撃するバスケットがあるほうのハーフ・コート）のアウトからのスロー・インのとき，スロー・インするプレイヤーにボールを手渡すかトスマたはバウンス・パスで与えるかする。
- (7) 必要なときに秒数をかぞえる。
 - a) 3秒ルールでの3秒〔第35条〕
 - b) ボールを持っているプレイヤーが近接してディフェンスされたときの5秒〔第36条〕
 - c) アウトからのスロー・インの5秒〔第40条〕
 - d) フリースローの5秒〔第41，42条〕
- (8) その他，規則を適用して処置を行う。

第9条 審判

審判はそれぞれ独自に判定をくだす権限を持ち，相手審判がくだした決定に対しては，取り消したり異議をとる権利は持たない。

審判はルールに対する違反について決定をくだす権限を持っているが，ただ厳格に判定をくだすだけではいけない。

プレイヤーの運動能力や技術に差があることを考慮に入れ、規則の適用は常に指導の心を加味して行うことを心にとめておかなければならない。また、判定や処置を伝えるときも、それぞれのシグナルの目的を考えてはっきりと示し、ゲームを再開するとき間違いや無用のトラブルを起こさないように気をつけなければならない。

ゲーム中にプレイヤーが負傷したら、審判は次のいずれかの瞬間をとらえてゲームを止める。

- (1) ボールを保持しているチームがショットをする
- (2) ボールを保持しているチームが保持を失う
- (3) ボールを保持しているチームがプレイすることを控える
- (4) ボールがデッドになる

ただし、負傷したプレイヤーを保護する必要があると認めるときには、審判はただちにゲームを止めてよい。審判もコーチも、負傷者の保護を第一に考える。

第9条 主審の任務と権限

主審はゲーム前に次のことをする。

- (1) テーブル・オフィシャルズが使用する器具を点検し、承認する
- (2) コート、バスケット、バックボードを点検し、承認する
- (3) ゲームに使用するボールを選ぶ
- (4) スコアラー、アシスタント・スコアラー、タイマー、30秒オペレーターを確認し承認する

主審はセンター・サークルでボールをトス・アップして第1クォーターを始める。第2・第3・第4クォーター、各延長時限を始めるときは、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトで、前のクォーターの終わりにスロー・インのボールが与えられる順番となっていたチームにボールを与えてスロー・インさせる。

1プレイヤーが5回のプレイヤー・ファウルをしたときは、スコアラーから連絡を受けてそのことをはっきり宣する。

各時限の終わりにスコアシートを点検し、記録を確認する。
また、必要などときにはいつでもスコアシートを点検し、記録と残りの競技時間を確認する。記録や意見を求めたことについてタイマーとスコアラの意見が異なったときは主審が決定をください。

主審がゲームの終了を承認したときに、両審判とテーブル・オフィシャルズはゲームとの関係を終了する。

本競技規則に示されていないあらゆる事項に決定をください権限をもつ。

第9条 両審判の判定が異なったとき

審判の判定に主審、副審の差はない。責任を持って確認したことについて審判はそれぞれ独自に判定をください権限がある。両審判がほとんど同時に異なる判定をくださった場合は、以下の原則に従って処置する。

- (1) どちらのプレイヤーが最後に触れてボールがアウトになったかについて両審判の判定が食い違ったときは、ジャンプ・ボールを宣し、第18条の規定に従ってゲームを再開する。

ただし、一方の審判が相手審判の判定に納得した場合は、その審判は自分の判定を取り消すことができる。

- (2) ほとんど同時に、一方の審判がヴァイオリションを、もう一方の審判がファウルを宣したときは、罰則の重いほう、すなわちファウルを取り上げ、その処置をする。笛の鳴ったのがほとんど同時であっても、ヴァイオリションのほうがファウルよりも先に起こっていたと両審判が同意した場合は、ファウルはなかったものとして、ヴァイオリションの処置でゲームを再開する。ただ、そのファウルがテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルだった場合はファウルの処置をする。
- (3) 両審判が一方のチームの2人のプレイヤーにそれぞれファウルを宣したときは、話し合ってどちらのファウルが先に起こったかを決め、先に起こったファウルの処置をす

る。あとから起こったファウルはなかったものとする。

ただし、あとから起こったファウルがテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルの場合はそのファウルの処置もする。

- (4) ショットとほとんど同時に時限の終わりの合図、30秒の合図があったときに、ゴールを得点と認めるか認めないかについて両審判の意見が食い違った場合は、主審が決定する。

第10条 スコアラー、アシスタント・スコアラ－

スコアラ－はスコアシートの記入法に従ってスコアシートをつける。

スコアシートには、各チーム名、プレイヤーおよび交代要員の名前と番号、コーチの名前を書き、各プレイヤーの横の欄には出場時限とファウルを記入する。

スコアラ－は次のことを合図して審判に知らせる。

- (1) プレイヤーの5回目のファウル
- (2) 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウル
- (3) タイム・アウト
- (4) タイム・アウトのときの交代

スコアラ－は、ジャンプ・ボールが宣せられたあとスロー・インでゲームを再開するときスロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しておく標識を次のように取り扱う。〔第8条(9)〕

第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでどちらかのチームがタップされたボールを保持したら、その相手チームが攻撃する方向に向けて次にジャンプボールが宣せられたあとスロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しておく標識の矢印(ポゼション・アロー)を向ける。

そのあと、前半(第1・第2クォーター)、後半(第3・第4クォーター)、各延長時限で、ジャンプ・ボールが宣せられたあとスロー・インでゲームが再開されるたびに、スロー・イ

ンが終わったらポゼッション・アローを逆の方向に向け直す。

アシスタント・スコアラーはスコアラーに協力し、プレイヤーにファウルが宣せられるたびにスコアラーから連絡を受け、そのファウルがプレイヤーの何回目のファウルであるかがよくわかるように標識で示す。チーム・ファウルの回数もそのたびに示す。

第10条 ポゼッションの表示器具

ポゼッションの表示器具の扱いについては、スコアラーが担当することになっているが、アシスタント・スコアラーが協力して担当してもよい。

第10条 記録の訂正

得点、ファウル、タイム・アウトの記録の間違ひは、主審の承認によっていつでも訂正ができる。ただし、主審がスコア・シートにサインしたあとは記録の訂正はできない。

第11条 タイマー

タイマーは次のことを行う。

ゲームの前半と後半の開始3分前と1分前を、合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。

ゲーム・クロックとストップ・ウォッチを操作して、競技の正味時間、クォーター・タイム、ハーフタイム、タイム・アウトの時間をはかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。

競技の正味時間は次のようにはかる。

次の瞬間にゲーム・クロックを動かす。

- (1) ジャンプ・ボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき
- (2) フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

- (3) スロー・インの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

次の瞬間にゲーム・クロックを止める。

- (1) 各時限が終わったとき
- (2) 審判が次の合図をしたとき
- a) ファウル
 - b) ヴァイオレイション
 - c) ヘルド・ボール
 - d) そのほかの理由で笛を鳴らしたとき
- (3) あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

第11条 タイム・アウトの終了

タイム・アウトが宣せられてから50秒が経過したとき、タイマーは、合図器具をな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、両チームのプレイヤーにコートにもどるようにうながす。

両チームのプレイヤーは、この合図があるまではチーム・ベンチ付近にいななければならない。

タイム・アウトが宣せられてから60秒が経過したとき、タイマーはふたたび合図器具をな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させてはならない。

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。

- (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
- (2) 相手チームがボールを保持したとき
- (3) ファウル、ヴァイオリション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
- (4) そのほか審判がゲームの中断を命じたとき

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。

第4章 チーム

第13条 構成

各チームはコーチ1人、プレイヤー5人、交代要員5人以上10人以内で構成され、交代要員のうち5人は必ずゲームに出場しなければならない。

残りの交代要員も交代の規定に従ってゲームに出場できる。

第13条 チームの構成

ゲームに出場できる人数を各チーム10人以上15人以下とする規定は、プレイヤーの出場を平均化し、許される範囲でできるだけ多くのプレイヤーがゲームに参加できるようにするという考え方によるものである。

第14条 コーチ

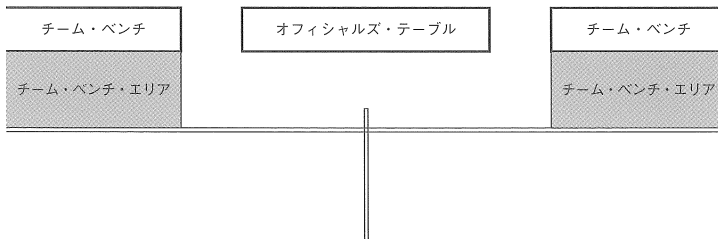
コーチはチームの指導者であり、実際にゲームを指揮するものとする。

ゲーム中、コーチはベンチからプレイヤーに助言をあたえ、交代の規定に従ってプレイヤーを交代させることができる。ま

た、タイム・アウトを請求することができる。

第14条 コーチ

プレイヤーがゲームに参加するとき、ほかのプレイヤーに危険をもたらすようなものを身につけないように管理することはコーチの任務である。スコアシートに名前を記載されているコーチは、ゲーム中ベンチから立ってプレイヤーに指示を与えてもよいが、移動できる範囲は自チームのベンチ前だけである。大会主催者は、必要ならばベンチ前にチーム・ベンチ・エリアを区画してもよい。チーム・ベンチ・エリアは、チーム・ベンチと手前のサイド・ラインの間で自チームのオフィシャルズ・テーブル寄りの端と近いほうのエンド・ラインを延長したラインの間の範囲とする。



第15条 ユニフォーム

同じチームのプレイヤーは同色のユニフォームを着て、前と背中に審判とスコアラーにはっきりわかる番号をつける。

ただし、1番から3番までは使用しない。

第15条 ユニフォーム及びTシャツとアンダーガーマント

ゲーム中、プレイヤーはシャツの裾をパンツの中に入れておくことが望ましい。

Tシャツ、アンダーガーマントは着用するプレイヤーと着用しないプレイヤーがいても差し支えないが、着用する場合はユニフォームと同系の色でチーム・メイトと同じ色、型のものとする。

第5章 ゲームの進め方

第16条 競技時間

ゲームはハーフ・タイム5分をはさんだ前半・後半各12分ハーフとする。各ハーフはクォーター・タイム1分をはさんだ6分ずつとする。各6分を第1, 第2, 第3, 第4クォーターとよぶ。

第16条 競技時間の運用

競技時間はプレイヤーの体力に応じて短縮して運用してもよい。特に年少のプレイヤーの場合は、コートの大きさなどを考慮して競技時間を設定することが望ましい。

第17条 ゲームの開始

ゲームはセンター・サークルでのジャンプ・ボールで、ボールがジャンパーにタップされたときに始められる。主審は両ジャンパーの中央にボールをトス・アップする。第2, 第3, 第4クォーター, 各延長時限は、きめられた順番にあたるチームがオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトからスロー・インして始められる〔第18条〕。

1 チームが前半に攻撃するバスケットは、相手チームのチーム・ベンチ側のバスケットとする。

両チームは後半攻撃するバスケットを交換する。

第17条 攻撃するバスケットを間違えて時限を開始したとき

時限を開始したときに両チームが攻撃するバスケットを間違えていた場合は、審判は気がついたらただちにゲームを止め、両チームが攻撃するバスケットを正しく確認してゲームを再開する。





テーブル・オフィシャルズが間違いに気がついたときは、ボールがデッドになり次第審判に知らせる。

ゲームが止められるまでの間の得点、経過した競技時間、

ファウルとその処置などはすべて有効とする。

このような間違いが起こらないように、審判はトス・アップの前に各チームが攻撃するバスケットをはっきりと指し示して時限を始める。

第2, 第3, 第4クォーター, 延長時限を開始するスロー・インの時に、スロー・インするチームが攻撃するバスケットをはっきりと指し示して時限を開始する。

前 半	第1クォーター (6分間)	
	クォーター・タイム (1分間)	交代
	第2クォーター (6分間)	
ハーフタイム	5分間	交代
後 半	第3クォーター (6分間)	
	クォーター・タイム (1分間)	交代
	第4クォーター (6分間)	



第18条 ジャンプ・ボール

ジャンプ・ボールは第1クォーターを始めるときに行われる。

ジャンプ・ボールはセンター・サークルで、両チームの2人のプレイヤーの中央に審判がボールをトス・アップして行う。

両ジャンパーはそれぞれ自チームのバスケット側の半円の中に立ち、片方の足は2人の間のライン中央近くにおく。

ジャンパーはトス・アップされたボールを片手または両手でタップする。

ジャンパーは次のことをしてはならない。

- (1) ボールが最高点に達する前にタップすること
- (2) ボールがタップされないうちに定位置を離れること
- (3) トス・アップされたボールを保持すること

両ジャンパーはそれぞれ2回までボールをタップできる。許されたタップをするほかは、ボールがジャンパー以外の8人のプレイヤーのだれかか、床、バスケット、バックボードのどれかに触れるまではボールに触れてはならない。

ジャンパー以外の8人のプレイヤーはボールがタップされるまでサークル（円筒）の外にいななければならない。サークルのまわりに同じチームのプレイヤーがとなりあっているときに、相手チームが希望すればどちらか一方は場所をゆずらなければならない。

両チームにヴァイオレーションがあったときは、ジャンプ・ボールをやり直す。

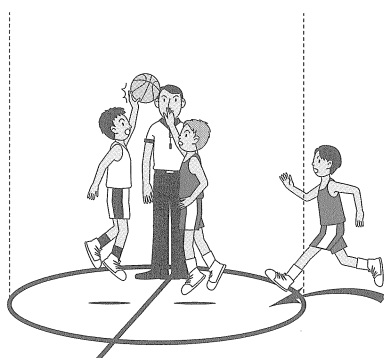
次の場合は、ジャンプ・ボールが宣せられるがジャンプ・ボールは行わず、ジャンプ・ボールになったところにもっとも近いアウトから、きめられた順番にあたるチームがスロー・インしてゲームを再開する。

- (1) 第1クォーター以外の各クォーター、各延長時限を始めるとき

- (2) 両チームのプレイヤーが同時にボールに触れてアウトになったときやどちらがアウトにしたのか審判にはっきりわからないとき〔第29条〕
- (3) 両チームのプレイヤーが同時にボールにしっかり手をかけてヘルド・ボールが宣せられたとき〔第33条〕
- (4) 最後のフリースローのときにシューター以外の両チームのプレイヤーがヴァイオリションをし、そのフリースローが成功しなかったとき〔第42条〕
- (5) どちらのチームもボールを保持していないでダブル・ファウルが宣せられたとき〔第45条〕
- (6) スロー・インされたボール、またはそのあとプレイ中のボールがバスケットの支えにのってしまったりはさまってしまったりしたとき



タップされないうちに
入ってはならない



タップされたら
入ってもよい

ジャンプ・ボールが宣せられたあとのスロー・インの順番

第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでどちらかのチームがタップされたボールを保持したら、次にジャンプ・ボールが宣せられたとき、その相手チームにスロー・インのボールが与えられる。そのあと、ジャンプ・ボールが宣せられるたびに

両チームが交互にスロー・インのボールを与えられ、スロー・インでゲームを再開する。

この順番は1ゲームを通して繰り返される。

第18条 ジャンプ・ボール

ジャンパーは、ボールを片手でタップしても両手でタップしてもよい。

両手で同時にボールに触れるタップでも1回のタップである。

- (1) ジャンプ・ボールは第1クォーターを始めるときにだけ行われ、第1クォーター以外の各クォーター、各延長時間は、すべてオルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インで始める。
- (2) 第1クォーターを始めジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前にパーソナル・ファウルが宣せられたときは、スコアシートに記録し、そのあとセンター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる。

また、同様にアンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルが宣せられたとき、そのファウルがアンスポーツマンライク・ファウルの場合は、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる。テクニカル・ファウルの場合は、相手チームに2個のフリースローが与えられる。ディスクォリファイング・ファウルの場合もそれぞれ同様である。スコアシートへの記録はそれぞれのファウルに決められたとおりとし、ディスクォリファイング・ファウルを宣せられた者は失格・退場となる。

第1クォーターは、フリースローのあとセンター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる。

- (3) 第1クォーターを始めジャンプ・ボールのとき、ボールがジャンパーにタップされる前にヴァイオリションが起こった場合は、そのヴァイオリションは競技時間中に起こったものとして処置する。

- (4) 各クォーター・タイム，ハーフ・タイム，各延長を始める前にアンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウルが宣せられた場合は，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく，ファウルの罰則によるスロー・インで始められる。
- (5) 第1クォーター以外の各クォーター，各延長を始めるスロー・インのとき，ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられる前にアンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウルが宣せられたときは，そのクォーターは，それぞれのファウルに定められた罰則，すなわち，2個のフリースローおよびそれに続くオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのスロー・インで始められる。

ただし，このスロー・インは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく，ファウルの罰則によるスロー・インであるので，クォーターを開始するスロー・インが終わっても，ポゼション・アローの矢印の向きは変えない。

- (6) 第1クォーター以外の各クォーター，各延長を始めるスロー・インのとき，ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられてからスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるまでの間にファウルやヴァイオリションが起こった場合は，そのファウルやヴァイオリションは競技時間中に起こったものとして処置する。ポゼション・アローの矢印の向きは変わらない。

センター・ジャンプでタップされたボールをどちらのチームも保持しないうちにジャンプ・ボールが宣せられた場合は，スロー・インのボールが与えられるチームがまだきまっていないので，例外としてセンター・サークルのジャンプ・ボールで再開される。ジャンパーはヘルド・ボールにかかわった2人である。3人以上のプレイヤーがヘルド・ボールにかかわっているときは，審判はそのうちで身長

ほぼ等しい両チームのプレイヤーをジャンパーとしてジャンプ・ボールをやり直す。時間はもどさない。

ジャンプ・ボール・シチュエーションのあとのスロー・イン (オルタネイティング・ポゼション・ルール)

ジャンプ・ボールが宣せられたら、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったところにもっとも近いアウトの位置からスロー・インでゲームを再開する。スロー・インのボールはジャンプ・ボール・シチュエーションになるたびに両チームに交互に与えられる。どちらのチームが次のジャンプ・ボール・シチュエーションでスロー・インのボールを与えられる順番にあたっているか、オフィシャルズ・テーブルに置いたポゼション・アローの矢印でチームが攻撃する方向を示しておく。

第2・第3・第4クォーター、各延長時限を始めるときもジャンプ・ボール・シチュエーションに組み込まれ、前のクォーターが終わったときに次にスロー・インのボールを与えられる順番にあっていたチームがオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトでボールを与えられ、スロー・インをして第2・第3・第4クォーター、各延長時限が始められる。

オルタネイティング・ポゼションのスロー・インは、審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたときに始まり、スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるか、スロー・インするチームがスロー・インのヴァイオレイションをしたとき、あるいはスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットにはさまったりのったりしてしまったときに終わる。このスロー・インが終わったら、オフィシャルズ・テーブルのポゼション・アローの矢印はただちに逆の方向に向け直される。オルタネイティング・ポゼションのスロー・インでスロー・インするチームがヴァイオレイションをしたときは、同じアウトの位置で相手チームにスロー・インのボールが与えられる。オルタネイティング・ポゼションのスロー・インは終わっているので、オフィシャ

ルズ・テーブルのポジション・アローの矢印は逆の方向に向け直され、次のジャンプ・ボール・シチュエーションではこのときの相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

オルタネイティング・ポジションのスロー・インで、スロー・インが終わらないうちにどちらかのチームにファウルが宣せられたときは、そのファウルの罰則を適用してゲームを再開する。オルタネイティング・ポジションのスロー・インは終わっていないので、オフィシャルズ・テーブルのポジション・アローの矢印は次のジャンプ・ボール・シチュエーションまで同じ方向のままとする。

第19条 ゴールと点数

ゴールとは、コート内でプレイ中のボールが上からバスケットに入って中にとどまるか通過したことをいう。

フィールド・ゴールは2点、フリースローによるゴールは1点とする。

誤って自チームのバスケットに入れてしまったフィールド・ゴールは相手チームの得点とする。

得点の最終結果によって2チームの勝敗が決まる。

フィールド・ゴールのあとと最後のフリースローが成功したあとは、相手チームがエンド・ラインのアウトの任意の場所から5秒以内にスロー・インをしてゲームを続ける。

第19条 誤って自チームのバスケットに入れた場合

プレイヤーが誤って自チームのバスケットにゴールした場合の処置として、ミニバスケットボール競技規則にはキャプテンの規定がないため、スコアシートへの記入は、ランニング・スコアの得点（相手チーム）の数字を斜線で消し、となりの欄に▲を記入する。

第20条 ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア

ゴール・テンディングとは、ショットされたボールが落ち始めたあと、バスケットに入らないことがはっきりしないうちにリングより高いところでそのボールに触れることをいう。

バスケット・インタフェアとは、ボールがリングの上ののっているときにバスケットやバックボードに触れることをいう。ディフェンス側のプレイヤーが自チームのバスケットの中にあるボールに触れたり、ショットされたボールが空中にある間にバックボードやリングを揺らさせたり、バスケットの中から手を出してボールに触れることもバスケット・インタフェアになる。

ショットされたボールが落ち始めてからは、オフェンス側のプレイヤーもディフェンス側のプレイヤーも、リングより高いところでそのボールに触れてはならない。

ショットされたボール全体がリングより高いところでバックボードに触れたあとは、ボールがリングに触れるか、またはリングに触れないことが明らかになるまではどちらのプレイヤーもそのボールに触れてはならない。

ショットされたボールや、リングからはずんで落ちてきたボールがリングの上ののっているときは、どちらのプレイヤーもボールにだけは触れてもよいが、バスケット（リングとネット）やバックボードには触れてはならない。

ディフェンス側のプレイヤーは、バックボードやリングをたたいたり揺すったりしてボールがバスケットに入るのを妨げてはならない。また、ボールが自チームのバスケットの中にある間はそのボール、バスケットに触れてはならないし、バスケットの中から手を出してリングより高いところにあるボールに触れてはならない。

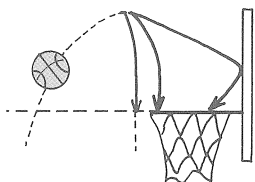
オフェンス側のチームがバスケット・インタフェアをしたときは、ボールがバスケットに入っても得点にはならない。フリースロー・ラインの延長上のサイド・ラインのアウトで相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

ディフェンス側のチームがバスケット・インタフェアをした

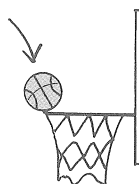
ときは、ボールがバスケットに入っても入らなくても、フリースローのときならば1点が、フィールド・ショットのときならば2点がシューターに認められる。

オフェンス側もディフェンス側も、ボールが一度リングからはずんだあとは、リングより高いところでそのボールに触れてもバスケット・インタフェアではない。

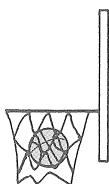
落ちてくるボールにリングより高いところで触れてはならない



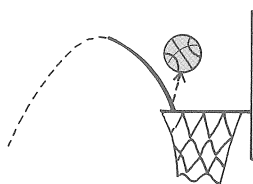
ボールだけならだれが触れてもよい



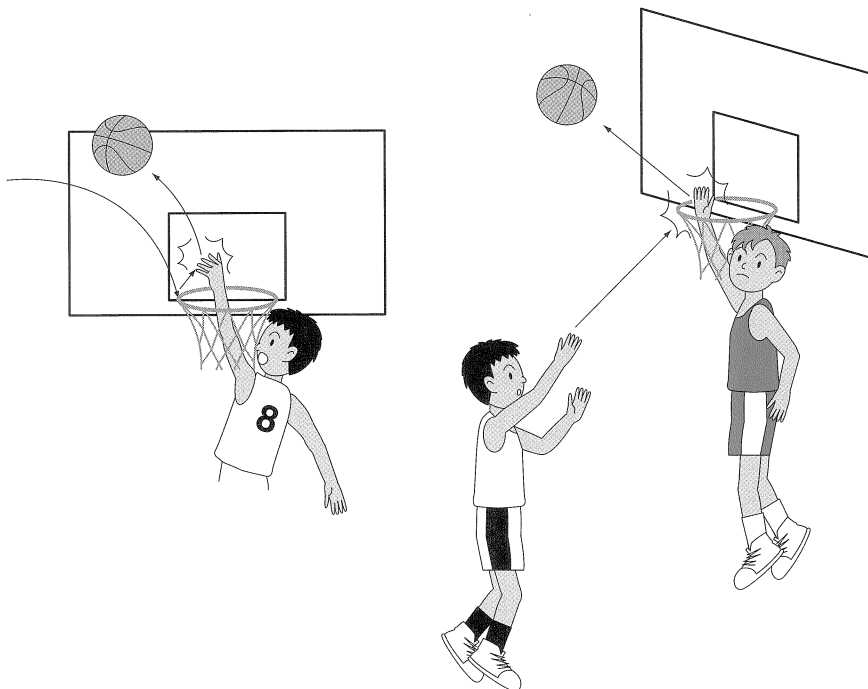
ディフェンス側はこのボールに触れてはならない



はずんだボールにはだれが触れてもよい



バスケットの中から手を出してボールに触れてはならない



— 第20条 ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア —

ゴール・テンディングとバスケット・インタフェアの規定は、ショットされたボールが落ち始めてからリングよりも高いところにある間（リングの上にもっているときも含めて）に、ボールに直接または間接になんらかの影響を与えることによって、得点の可能性を不当に妨げたり、不当に有利になることを制限するものである。

一度リングからはずんだボールでも、落ちてきてリングの上にもっている状態であればショットされたボールである。

ボールの最低点がリングの高さよりも低いところにあるボール、明らかにリングに届かないボールに対しては、ゴール・テンディング、バスケット・インタフェアの規定は適用されない。

第21条 同点と延長

後半を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行う場合は、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、間をおく。

第22条 ゲームの終わり

ゲームは競技時間の終わりを知らせるタイマーの合図で終わる。

第22条 時限の終わり

時限の終わりとはほとんど同時にファウルがあったときは、その罰則としてフリースローが含まれているなら、そのフリースローをただちに行ったのちに時限を終わる。

ボールが空中にある間に時限の終わりの合図があったときは、ボールはすぐにはデッドにならない。そのボールがだれにも触れられずにバスケットに入れば得点が認められる。ボールが最高点に達する前にどちらかのプレイヤーがボールに触れば、その瞬間にボールはデッドになる。

時限の終わりの合図があったあとに、落ち始めたボールやリングに触れたあとのボールにリングより高いところで触れること、ボールがリングの上ののっているときにそのバスケットやバックボードに触れることはどちらのプレイヤーにも許されない。

ディフェンス側のプレイヤーはボールがバスケットの中にある間にそのバスケットに触れてはならない。バスケット・インタフェアの罰則が適用される。

第6章 プレイの規定

第23条 出場と交代

各チームのプレイヤーのうち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。

第1クォーターから第3クォーターまでの間は、クォーター・タイムとハーフ・タイムのときにのみ交代することができる。また、第3クォーターまでに10人以上のプレイヤーが少なくとも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。

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イヤーも交代して出場したプレイヤーもその1クォーターを出場したものとみなされる。

第4クォーターと延長時限にタイム・アウトがあったときにはどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。

ただし、フリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例として最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める。

— 第23条 出場と交代 —

「各プレイヤーはクォーターの始めから終わりまでプレイする」という原則に従って、10人以上のプレイヤーが少なくとも6分間はコートでプレイしなければならない。この規則が守られているかどうかをスコアシートで確認しやすくしてある。

すべてのプレイヤーが少なくとも1クォーターはベンチにいないといけないという原則は、「スター」であっても交代するという謙虚さを養うことになる。

ミニバスケットボールは何が何でも勝つことを最大の目的とはしていない。延長の規定はあるが、引き分けとするゲームがあってもよい。

第23条 フリースロー・シューターの交代

第4クォーター、延長時限でのフリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例としてフリースロー・シューターは、最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める。

最後のフリースローが成功しなかった場合は、次のタイム・アウトがあるまで交代はできない。

第24条 タイム・アウト

1チームは各ハーフに1回ずつ1分間のタイム・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・アウトはコーチがあらかじめスコアラーに申し出ておき、ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが起こったときか、その他の理由で審判が笛を鳴らして時計を止めたときか、相手チームのフィールド・ゴールが成功したときに認められる。

第24条 タイム・アウト

ミニバスケットボールではプレイヤーの自主性を重んじる目的でタイム・アウトの回数を少なくしている。

タイム・アウトの間、プレイヤーはコートから出てベンチにすわってもよい。ベンチにいる人たちもベンチ前のコートに入ってプレイヤーと話をしてもよい。

コーチがあらかじめタイム・アウトを請求していたチームは、相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後にタイム・アウトが認められる。「あらかじめ」とは、ボールがシューターの手から離れる前をいう。

次のときにはタイム・アウトは認められず、次の機会まで待たなければならない。

(1) 審判がフリースローをさせるためにフリースロー・

シューターにボールを与えたとき

- (2) 審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたとき
- (3) ヴァイオレイションのあとバック・コートのアウトからスロー・インが行われるときは、スロー・インするプレイヤーがスロー・インの場所でボールを持ったとき

フリースロー・シューターを交代させたいときは、フリースローが行われる前にテーブル・オフィシャルズにコーチは、はっきりとその旨を申し出ておく。

第25条 ボールの扱い方

ボールは手で扱いプレイされなければならない。

プレイヤーは競技規則に定められた範囲で、ボールをどんな方向にでもパスし、スローし、タップし、ころがし、またはドリブルすることができる。

ボールを持って走ったり、ボールをわざとけったり、脚（ひざやひざよりも上の部分も含む）で止めたり、こぶしでたたいたりすることはヴァイオレイションである。ただし、ゲーム中に偶然にボールがプレイヤーの足や脚に触れてもヴァイオレイションではない。

第25条

ボールをわざと相手チームのプレイヤーに当ててプレイすることは、ミニバスケットボールにおけるフェアプレイの精神にあてはめて考えると望ましいプレイとはいえない。

審判は、このようなプレイが行われた場合、このプレイについてコーチ及びプレイヤーに対して注意を与え、ミニバスケットボールの「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」に照らし合わせ適切に処置する。

第26条 ボールの保持

プレイヤーがボールを保持しているとは、プレイヤーがコート内でボールを持っているかドリブルをしている場合と、アウトでスロー・インのボールを持っている場合をいう。

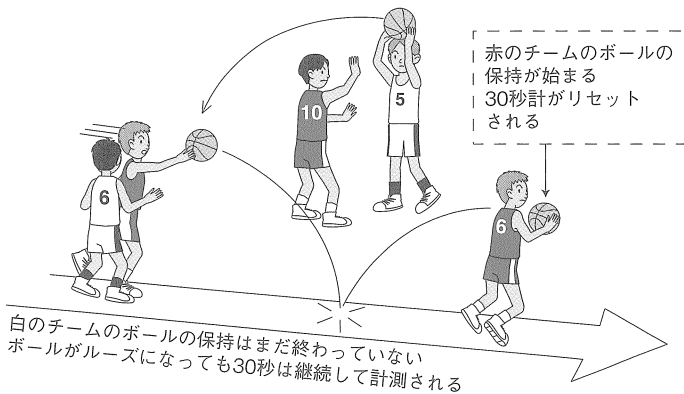
チームがボールを保持しているとは、そのチームのプレイヤーがボールを保持しているか、そのチームのプレイヤーの間でパスを行っている場合をいう。

チームのボールの保持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
- (2) ショットの動作中のプレイヤーが持っているボールを相手にブロックされて手から離れたとき
- (3) 相手チームがボールを保持したとき
- (4) ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
- (5) そのほか審判がゲームの中断を命じたとき

第26条 ボールの保持

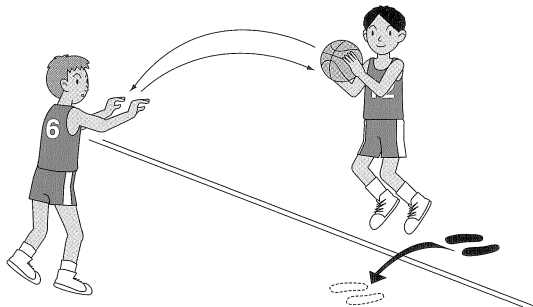
持っているボールを相手にたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームのプレイヤーに触れられたりしても、チームとしてのボールの保持は終わらない。相手チームがボールを保持するまでは自チームのボールの保持が続いている。



第27条 プレイヤーと審判の位置

プレイヤーの位置はそのプレイヤーが触れている床によってきめられる。プレイヤーがとんで空中にいるときは、とぶ直前に触れていた床にいるものとみなされる。〔例外 第35条 3秒ルール〕

ボールが審判に触れたときは、その審判が位置している床に触れたものとみなされる。



第28条 アウト・オブ・バウンズ（アウトと略す）

プレイヤーがアウトになるのはそのプレイヤーが境界線または境界線の外の床に触れたときである。

ボールがアウトになるのは次のときである。

- (1) ボールがアウトのプレイヤーに触れたとき
- (2) ボールが境界線または境界線の外の人、床、そのほかのものに触れたとき
- (3) ボールがバックボードの裏またはうしろの支えに触れたとき
- (4) ボールが下からバスケットを通過したとき

第29条 ボールをアウトにすること

ボールをアウトにすることはヴァイオリションであり、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

ボールがアウトになったときは、アウトになる前のボールに最後に触れたプレイヤーがアウトにしたことになる。ただし、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。

ボールが両チームのプレイヤーに同時に触れてアウトになったときやどちらのプレイヤーがアウトにしたのか審判にはっきりわからなかったときは、審判はジャンプ・ボールを宣し、きめられた順番にあたるチームにスロー・インのボールを与える。
〔第18条〕

第30条 ボールを持って進行すること

プレイヤーはボールを持ったままで移動してはならない。

進行しながらボールを持ったプレイヤーは2歩までは進行してもよいが、ボールを持ったままで2歩をこえて移動してはならない。

この規定に違反することはトラヴェリングのヴァイオリションである。

進行しながらボールを持ったプレイヤーは、3歩目の足が床につく前であればパスやショットをすることができる。

第31条 ピヴォット

足を床につけたままでボールを受け取るか、ボールを受け取ったのちに2歩以内で止まったプレイヤーはピヴォットをすることが許される。

ピヴォットとは、片方の足（これをピヴォット・フットという）は床との接点を変えないで、他方の足だけを何度でも任意の方向に踏み出すことをいう。

第30、31条 ピヴォット・フットとトラヴェリング

「足を床につけたままでボールを受け取るか、ボールを受け取ったのちに2歩以内で止まる」とは、次のいずれかの場合である。

- (1) 両足を床につけてボールを受け取る。
- (2) 空中でボールを受け取って、両足を同時に床につける。
- (3) 片足を床につけてボールを受け取り、その足を床につけたままもう一方の足を床につける。
- (4) 空中でボールを受け取って片足を床につけ、その足を床

につけたままもう一方の足を床につける。

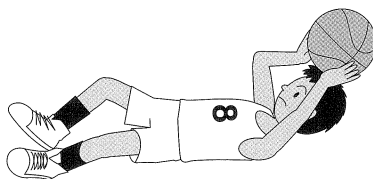
ピヴォット・フットの決め方と、ピヴォット・フットを決めたあとで許される行動の範囲は74、75ページの図に示されたとおりである。ボールを持ったままこの範囲をこえて行動することはトラヴェリングのヴァイオリションである。

ピヴォット・フットを床から離しても、それだけではヴァイオリションではない。そのあとショット、パスそのほかでボールを手から離すことができる。しかし、ボールを持ったままピヴォット・フットが床の上でずれること、ピヴォット・フットを床から離してからドリブルを始めることはトラヴェリングのヴァイオリションになる。

プレイヤーがボールを持ったまま床に倒れこんだり、床にすわったり横たわったりしてボールをつかんでも、それだけではトラヴェリングのヴァイオリションにはならない。そのプレイヤーはボールをパスしたりドリブルを始めたりできる。

しかし、ボールを持ったまま床をころがったり、滑って移動したり、立ち上がる時に両足を移動させることはヴァイオリションである。

この状態からでもパス、
ドリブルはできる



第32条 ドリブル

プレイヤーがボールとともに進行したいときにはドリブルが許される。

ドリブルとは、ボールを床にはずませて再びそのボールに触れることをいう。一度はずませたボールに片手で触れてドリブルを繰り返してもよい。

ひと続きのドリブルはドリブラーの両手が同時にボールに触

れるか、ドリブラーが片手または両手でボールを支え持ったときに終わる。

ひと続きのドリブルを終わったのちは、あらためてボールを保持しなければあらたにドリブルをすることはできない。

第32条 ドリブル

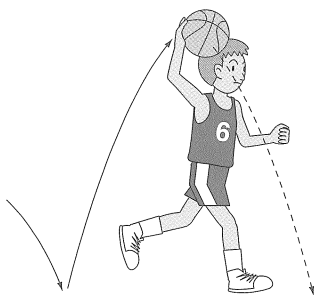
ドリブルをしているプレイヤーは、ボールに手を触れていないときには何歩移動してもよい。

ひと続きのドリブル中は、ドリブラーが一度ボールに触れるごとにボールは床に触れなければならない。

ドリブルを始めないうちにファンブルしたボールをひろい直してもドリブルをしたことにはならない。あらためてドリブルをすることができる。

ひと続きのドリブルを終わったのちにファンブルしたボールをひろい直すことはヴァイオレイションではないが、ひろい直さないでドリブルしたり、ひろい直してからあらたなドリブルをすることはヴァイオレイションである。

ドリブル中のボールがドリブラーの頭よりも高くはずんでも、支え持ったのでなければドリブルを続けて差し支えない。



第33条 ヘルド・ボール

両チームのプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけたときには、審判はヘルド・ボールを宣し、きめられた順番にあたるチームにスロー・インのボールを与える。〔第18条〕

第34条 ショットの動作中のプレイヤー

プレイヤーがショットの動作中であるとは、プレイヤーが相手チームのバスケットをねらってボールをスローかダンクしようとしているか、タップをしたと審判が判断したときから、ボールがプレイヤーの手から離れるまでの間をいう。

床に足を触れているシューターのショットの動作は、ボールが手から離れたときに終わる。

空中にいるシューターのショットの動作は、ボールが手から離れたあとそのプレイヤーの両足が床に触れるまで続いているものとする。

第34条 ショットの動作

ショットの動作にはスロー、ダンク、タップがある。

スロー：片手または両手でボールを持ちバスケットに向けて投げること

ダンク：片手または両手でボールをバスケットの中へ強く投げ落とすこと

タップ：片手または両手でボールをバスケットに向けてたたくこと

第35条 3秒ルール

コート内でボールを保持しているチームのプレイヤーは、相手チームの制限区域内に3秒をこえてとどまってはならない。

制限区域とは、エンド・ライン、フリースロー・ライン、フリースロー・ラインの両端からエンド・ラインを結んだラインに囲まれている区域内をさす。ラインは制限区域に含まれる。

制限区域内にいるプレイヤーは、制限区域の外の床に両足をつけなければ制限区域から出たことにならない。

3秒ルールの違反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。

3秒ルールは、プレイ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、プレイヤーがチーム・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。

第35条 3秒ルール

次のときはオフェンス側プレイヤーが制限区域内で3秒をこえても3秒ルールは適用されない。

- (1) 3秒に満たない間制限区域内にいたプレイヤーが、ショットをするためにドリブルをしている途中で3秒をこえたとき
- (2) プレイヤーが制限区域から出ようとしているとき
- (3) 味方のプレイヤーがショットの動作を起こしていて、ボールが手から離れようとしているか離れたとき
- (4) アウトでスロー・インのボールを保持しているとき

第36条 近接してディフェンスされたプレイヤー

ボールを持っているプレイヤーが相手に近接してディフェンスされ、パスも、ショットも、ドリブルも、ボールをころがすこともできないで5秒をこえたときはヴァイオリションであり、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

第36条 5秒ルール

5秒ルールの5秒は、ディフェンス側プレイヤーがボールを持っているプレイヤーに通常の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イヤーがボールをパスも、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。

ディフェンス側プレイヤーが離れていれば、5秒をこえてボールを持っていても5秒ルールは適用されない。

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。

もし、30秒たたないうちにボールがアウトになり、再びそのチームにアウトでボールが与えられるときには、あらたに30秒をかぞえる。

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

- (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もっとも近いアウトで、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定は、30秒の合図が鳴ったあとでもすべて適用される。

第37条 30秒計が誤ってリセットされたとき

30秒計が誤ってリセットされてしまった場合は、原則として30秒計は訂正せずにリセットした時点から計り直す。ただし、防御側チームが著しく不利になると思われる場合は、30秒計を適切な残り時間に訂正する。そのあと、ゲームを中断したときにボールを保持していたチームにあらためてボール

を与え、ボールがあったところにもっとも近いアウトからスロー・インでゲームを再開する。

第7章 規則違反と罰則

第38条 ヴァイオレイション

ヴァイオレイションとは、からだの触れ合いやスポーツマンらしくない行為以外の規則に対する違反である。

ヴァイオレイションが起これば、審判はただちに笛を鳴らすとともにゲーム・クロックを止める合図をし、ヴァイオレイションの種類と次に攻撃が行われる方向を示す。ヴァイオレイションが起これば、もっとも近いアウトで相手チームがスロー・インする。

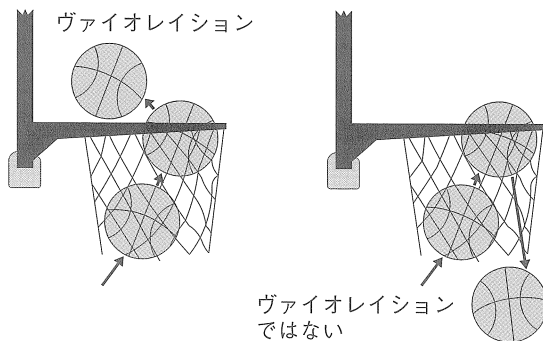
第38条 ヴァイオレイション

審判はヴァイオレイションが起これば瞬間に笛を鳴らさなければならぬ。笛が鳴らばボールはデッドになり、ゲーム・クロックは止められる。

デッドになったボールがバスケットに入っても得点は認められない。

ボールが下からバスケットに入ればボール全体がリングの上に出たときは、故意であっても偶然であってもヴァイオレイションである。

審判は、ゲームの進行上たいして妨げにならず、相手にも不利にならないようなヴァイオレイションはとり上げるべきではない。



第39条 ファウル

ファウルとは、相手とのからだの触れ合いやスポーツマンらしくない行為による規則に対する違反である。

ファウルが起こったら、審判はただちに笛を鳴らすとともにファウルの合図をしてゲームを止め、ファウルをしたプレイヤーの番号、ファウルの種類、フリースローの数または次に攻撃が行われる方向をスコアラーに連絡したのち、スロー・インまたはフリースローによってゲームを再開する。

スロー・インの場合はファウルが起こったところにもっとも近いアウトで相手チームにボールを与えてスロー・インさせる。

ダブル・ファウルがあったときは、第45条に従ってゲームを再開する。

第39条 ファウルの特別な場合

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。

第40条 スロー・インの方法

ファウル、ヴァイオリション、ヘルド・ボールが宣せられたあと、サイド・ラインまたはエンド・ラインのアウトからス

ロー・インするプレイヤーは、審判に指示されたところからスロー・インする。

- (1) スロー・インするプレイヤーは、アウトでボールを与えられてから5秒以内にコート内のプレイヤーに向かってボールを投げなければならない。
- (2) スロー・インするときに境界線を踏んでもよいが、コート内に触れてはならない。
- (3) コート内のプレイヤーは、ボールがコート内に投げ入れられるまでは、境界線の上方またはそれをこえてからのどの部分も出してはならない。

これら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。

ファウル、ジャンプ・ボールが宣せられたあとのスロー・インとフロント・コートのアウトからスロー・インが行われるときは、審判はスロー・インするプレイヤーにボールを手渡すかトスまたはバウンス・パスで与えるかする。

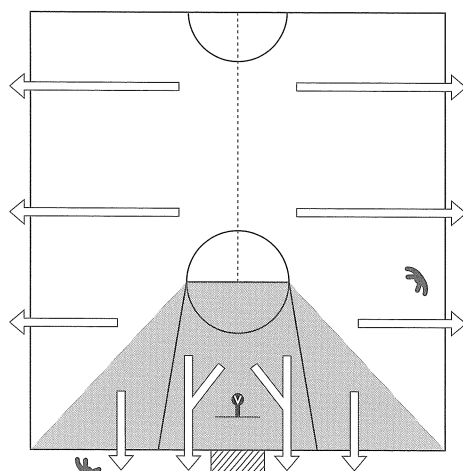
相手チームの得点のあとエンド・ラインのアウトから行われるスロー・インのときは、原則として審判はボールを扱わない。スロー・インするプレイヤーは、エンド・ラインのアウトのどこからスロー・インしてもよい。

第40条 スロー・インのときの注意

ファウル、ヴァイオリション、ジャンプ・ボール・シチュエーションがあってスロー・インでゲームを再開する場合、審判は違反またはジャンプ・ボール・シチュエーションがあったところにもっとも近いアウトの位置からスロー・インするようプレイヤーに指示する。

ただし、エンド・ラインのアウトでは、バックボードの真

うしろを外れたところからスロー・インさせる。



スロー・インを行う位置

オフェンス側のバスケット・インタフェアやゴール・テンディングがあったとき、フリースロー・シューターがヴァイオレイションをしたとき、フリー・スロー・シューターの味方のプレイヤーがヴァイオレイションをして相手チームにスロー・インのボールが与えられるとき、ボールがバスケットに入ってもその前にファウルかヴァイオレイションがあつて得点が認められないときは、得点としないことをはっきりさせるために、審判はフリースロー・ラインの延長上のサイド・ラインのアウトでスロー・インするプレイヤーにボールを与える。

スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れないでアウトになったら、もとのスロー・インの位置で相手チームにボールを与える。

スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れないでバスケットに入ったときはヴァイオレイションである。

スロー・インされたボールがバスケットの支えにのってしまったりはさまってしまったりした場合はジャンプ・ボールを宣し、オルタネイティング・ポゼッションの順番にあたって

いるチームのスロー・インでゲームを再開する。

コート周囲が狭くスロー・インするプレイヤーが自由にスロー・インできない場合は、コート内の両チームのプレイヤーをスロー・インするプレイヤーから1 mは、離れさせる配慮が必要である。このようなコートでゲームを行う場合には、審判はゲームを始める前に両チームに注意を与えておくことも必要である。

スロー・インの規定が守られなかったときに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、プレイ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、ゲームを始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。

第41条 フリースローの方法

パーソナル・ファウルに対して与えられるフリースローは、ファウルをされたプレイヤーが行う。

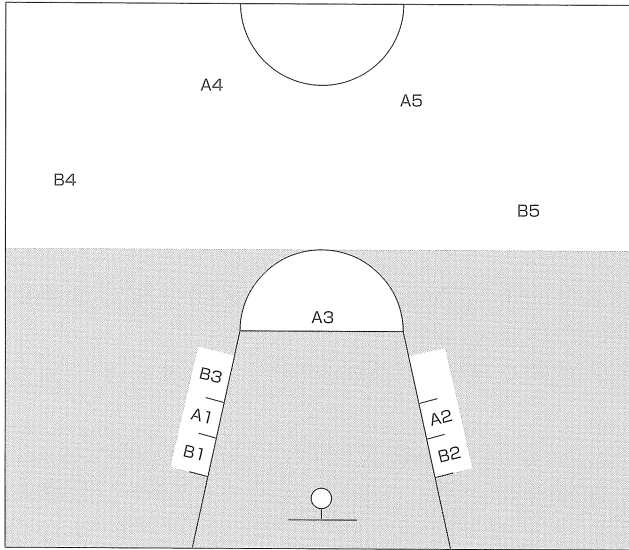
テクニカル・ファウルが宣せられたときに相手チームに与えられるフリースローは、相手チームのどのプレイヤーが行ってもよい。

フリースロー・シューターは、フリースロー・ラインのすぐうしろの位置で審判からボールを受け取る。シューターはボールを渡されてから5秒以内にフリースローをしなければならない。

シューター以外のプレイヤーは、次のいずれかの場所に位置することができる。

- (1) シューターの相手チームのプレイヤー2人は制限区域のラインに沿ったバスケットにもっとも近い両側の定位置
(B1, B2)
- (2) シューター側のプレイヤー2人は(1)の定位置に続く両側の定位置 (A1, A2)
- (3) シューターの相手チームのプレイヤー1人はフリースロー・シューターにもっとも近い両側の定位置のどちらか (B3)

プレイヤーは相手チームに認められている定位置に入ること
はできない。定位置に入らないプレイヤーはフリースローを行う
半円よりも後方に位置しなければならない。



第41条 3番目の定位置

プレイヤーが制限区域のラインに沿って並ぶとき、フリースロー・シューターにもっとも近い3番目の定位置もほかの定位置と同様に85cmの幅とする。ゲームを行うときには、はっきりさせるためにほかの定位置と同じマークで示すことが望ましい。

第41条 位置の占め方

制限区域のラインに沿った定位置に並ぶことができるのは、シューター側2人まで、相手側3人までの合わせて5人までのプレイヤーである。自チームに認められている定位置にプレイヤーが入らないで空けておいても差し支えないが、相手の定位置が空いているからといってそこに入ることは許されない。定位置に入らないシューター以外のプレイヤーは、ボールがリングに触れるまではフリースローを行う半円より

後方（フリースロー・ラインとその延長上から1.80m 以上後方）に位置していなければならない。

第42条 フリースローのヴァイオレイションと罰則

フリースロー・シューターは、ボールがバスケットのリングに当たるかバスケットに入るまで制限区域に入ってはならない。

制限区域のラインに沿った定位置にいるプレイヤーは、ボールがシューターの手から離れるまで制限区域に入ってはならない。

そのほかのプレイヤーは、ボールがバスケットのリングに当たるかバスケットに入るまでフリースローを行う半円よりも後方にいなければならない。

これらの規定に違反することはヴァイオレイションである。

シューターがボールを受け取ってから5秒以内にフリースローをしなかったとき、フリースロー・ラインを踏んでフリースローをしたとき、最後のフリースローのボールがリングに触れないで成功しなかったときはシューターのヴァイオレイションである。

シューターがヴァイオレイションをしたときは得点は認められない。フリースロー・ラインの延長上のサイド・ラインのアウトで、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

シューター側のシューター以外のプレイヤーがヴァイオレイションをしたときは、フリースローが成功すれば得点とし、ヴァイオレイションはなかったものとする。ヴァイオレイションがあって最後のフリースローが成功しなかったときは、フリースロー・ラインの延長上のサイド・ラインのアウトで、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

シューターの相手チームのプレイヤーがヴァイオレイションをしたときは、フリースローが成功すれば得点とし、ヴァイオレイションはなかったものとする。成功しなかったときは同じ

シューターがフリースローのやり直しをする。

最後のフリースローのときにシューター以外の両チームのプレイヤーがヴァイオレイションをし、そのフリースローが成功しなかったときは、ジャンプ・ボールが宣せられ、きめられた順番にあたるチームがスロー・インしてゲームを再開する。〔第18条〕

第8章 行為についての規定

第43条 テクニカル・ファウルの原則

プレイヤーはつねにゲームに対する協力の精神とスポーツマンシップにもとづいてプレイしなければならない。相手チームのプレイヤーもゲームの仲間であることを決して忘れてはならない。

審判の注意を無視したり、スポーツマンらしくない振る舞いをしたプレイヤーは警告を受ける。警告を受けたのに同様のスポーツマンらしくない振る舞いを繰り返したプレイヤーにはテクニカル・ファウルが宣せられ、相手チームに2個のフリースローが与えられる。

フリースローが成功してもしなくても、フリースローのあとはオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトでシューター側のチームにスロー・インのボールが与えられる。

コーチがスポーツマンらしくないふるまいをした場合もテクニカル・ファウルが宣せられる。この場合相手チームに2個のフリースローが与えられる。

フリースローが成功してもしなくても、フリースローのあとはオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトでシューター側のチームにスロー・インのボールが与えられる。

第43条 プレイヤーのテクニカル・ファウル

審判はプレイヤーに対して、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。

第43条 コーチのテクニカル・ファウル

コーチはマナーの面でもチームの指導者であるべきで、自

らも見苦しい言動があってはならない。

コーチが審判，テーブル・オフィシャルズ，相手チーム，自チーム等に対し，失礼な態度で接したり，言動などがあった場合は厳しく罰するべきである。

もし，コーチのこのような振る舞いが特に悪質なものであったり繰り返されたりした場合には，審判はディスクォリファイング・ファウルを宣してもよい。このファウルを宣せられたコーチはベンチから立ち退かされ，コート周辺の観客席にとどまることも許されない。ゲームはコーチのテクニカル・ファウルの罰則を適用して再開される。

各クォーター・タイム，ハーフ・タイム，各延長を始める前にコーチのテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，相手チームに与えられるフリースローは次の時限を始める前に行う。そのあと，第1クォーターならばセンター・ジャンプで，第2・第3・第4クォーター，各延長時限ならばオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトからのスロー・インでゲームを始める。

第44条 パーソナル・ファウル

ミニバスケットボールは，原則としてからだの触れ合いのないゲームである。

プレイヤーは，オフェンスとディフェンスをお互いにおこなうときに，相手のプレイをさまたげる触れ合いを起こさないようにあらゆる努力をはらわなければならない。

パーソナル・ファウルとは，相手とのからだの触れ合いによるプレイヤーのファウルである。

プレイヤーは相手に対して次のことをして相手のプレイをさまたげてはならない。

- (1) つかんだり押さえたりして行動の自由をさまたげること
- (2) 押すこと
- (3) たたくこと
- (4) 突き当たること

- (5) つまづかせること
- (6) からだを特別に相手のほうにまげたりして相手の進行をさまたげること
- (7) そのほか粗暴な触れ合いを起こすこと

からだの触れ合いが起こったために一方が不利になった場合には、審判はその触れ合いに責任のあるプレイヤーにファウルを宣する。

ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたチームにスロー・インのボールが与えられる。〔例外 第48条〕

ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが成功しなかったときは、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる。

ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが成功したときは得点とし、さらに1個のフリースローが与えられる。

得点とほとんど同時にファウルがあったときは、得点を認めたとうえでファウルの罰則の処置をする。

— 第44条 からだの触れ合いとパーソナル・ファウル —

すべてのプレイヤーは、相手とからだの触れ合いを起こさない限りコート上を自由に動いてどこに位置を占めてもよいが、相手がすでに位置を占めているところには位置を占められない。

ジャンプしたプレイヤーはもとの位置に下りる権利がある。また、もとの位置と違うところで、ジャンプしたときに相手が位置を占めていなかったところに下りる権利がある。

相手とのからだの触れ合いがあってもそのすべてがファウルになるものではないが、相手のプレイを妨げるからだの触れ合いを起こすことはパーソナル・ファウルである。からだの触れ合いによるファウルは、その触れ合いに責任のあるプレイヤーがしたことになる。すべてのプレイヤーはファウル

になるからだの触れ合いを避けるためにできるだけ努力をする義務がある。

からだの触れ合いがボールに対してプレイしようと努力した結果起こったものであり、その触れ合いによって一方だけが特に不利にならない限り審判はそのような触れ合いはやむを得ないものとみなすのが適当で、ファウルとしてとり上げる必要はない。

しかし、相手のうしろから触れ合いを起こすことはバスケットボールの正常なプレイとはいえない。相手のうしろから触れ合いを起こしたプレイヤーは、ボールに対して相手よりも不利な位置にいたという理由で、多くの場合うしろのプレイヤーに触れ合いの責任がある。

次のようなからだの触れ合いはパーソナル・ファウルになる。

(1) ブロッキング

ボールを持っていても持っていなくても、相手の進行を不当にからだを使って妨げること

(2) チャージング

ボールを持っていても持っていなくても、無理に進行して相手に突き当たったり押したりすること

(3) 後方からの不当なガード

ディフェンス側プレイヤーが相手のうしろから触れ合いを起こすこと

(4) ホールディング

手や腕で相手を押さえて行動の自由を妨げること

(5) イリーガル・スクリーニング

ボールを保持していない相手が望む位置に行くことをからだを使って不当に遅れさせたり妨げたりすること

(6) イリーガル・ユース・オブ・ハンズ

手を使って触れ合いを起こし、相手の動きを妨げること

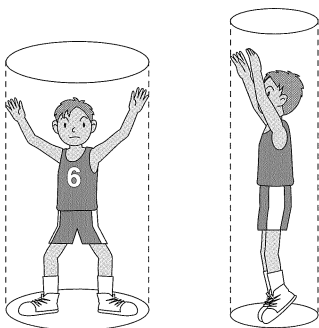
(7) プッシング

ボールを持っていても持っていなくても、手やからだで相手を無理に押しつけたり、押して動かそうとすること
ディフェンス側プレイヤーがボールを持っている相手に

近づいてからだで触れ合いを起こして相手のプレイを妨げるのはプッシングの一例である。

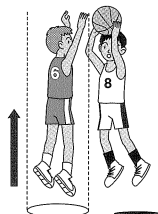
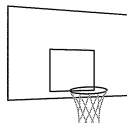
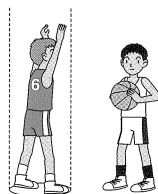
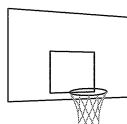
◆ 防御の位置と真上の空間の権利

ディフェンス側プレイヤーが相手に向かって両足を普通に開いて床につけている状態を「防御の位置」を占めたという。この状態からまっすぐ上にジャンプしても防御の位置を保ち続けていることになる。まっすぐ上に上げた手も防御の位置に含まれる。



防御の位置を占めたプレイヤーは、防御の位置を保ち続けるために横あるいは後方に位置を変えたり動いたりしてよい。前に出て相手に近づいても差し支えないが、からだの触れ合いが起これば近づいたプレイヤーに触れ合いの責任がある。両足を極端に広げたり、両腕を横に広げたりしても相手と触れ合いを起こさなければ差し支えないが、その状態で相手と触れ合いを起こせばそのプレイヤーに触れ合いの責任があり、多くの場合ファウルになる。

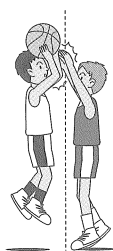
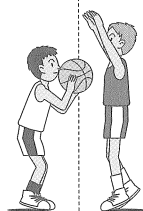
オフェンス側でもディフェンス側でも、コート上に位置を占めたプレ



イヤーがその場でまっすぐ上にジャンプすることはすべてのプレイヤーに認められる権利である。

まっすぐ上にジャンプして空中で相手と触れ合いが起ころても、また、まっすぐ上にあげた手と相手が触れても、まっすぐ上にジャンプしたプレイヤーのファウルにはならない。

ディフェンス側プレイヤーがオフense側プレイヤーの上に腕を出して、相手がまっすぐ上にジャンプしてショットをするときに腕をどけずに、自分の腕と相手の腕やからだとの触れ合いが起これば、ディフェンス側プレイヤーに触れ合いの責任がある。



エンド・ラインぎわでボールを持っているオフense側プレイヤーがショットをしようとななめ後方にジャンプし、背後で防御の位置を占めていたディフェンス側プレイヤーに突き当たった場合、真上の空間を外れて触れ合いを起こしたシューターのファウルである。

防御の位置を占めたプレイヤーは、相手に突き当たられそうなときにその場でうしろ向きになっても差し支えない。

オフense側プレイヤーは、コート上にいるときでもとん

で空中にいるときでも、腕で相手を払いのけたりして自分に有利な空間を作ったり、ショットの動作中やショットをしたあとに故意に脚を広げて触れ合いを求めたりしてはならない。

◆ジャンプしたプレイヤーが下りるとき

ジャンプしたプレイヤーがもとの位置と違うところに下りた勢いで、近くにすでに位置を占めていた相手と触れ合いを起こせば、ジャンパーにその触れ合いの責任がある。

プレイヤーは空中にいる相手の下りるコースに入って触れ合いを起こしてはならない。ジャンプしたプレイヤーは空中で方向を変えて触れ合いを避けることはできないので、下りてくる相手の足元に入って触れ合いを起こすことは、多くの場合アンスポーツマンライク・ファウル〔第46条〕になる。

◆ボールを保持していないプレイヤーとその防御

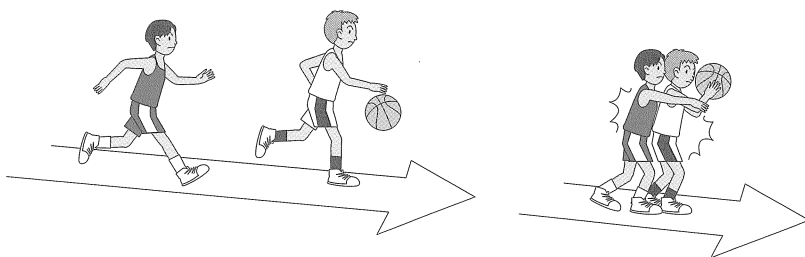
ボールを保持していないプレイヤーは、だれでもコート上を自由に動いて、ほかのプレイヤーが位置を占めていないどんな位置でも占めることができる。しかし、オフェンス側プレイヤーもディフェンス側プレイヤーも動いている相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けることができないほど急に相手の進路上や近くに位置を占めて触れ合いを起こしてはならない。動いている相手の進路上に位置を占めるときに許される相手との間隔は相手の速さによるが、1歩から2歩の間が必要である。

◆ボールを保持しているプレイヤーとその防御

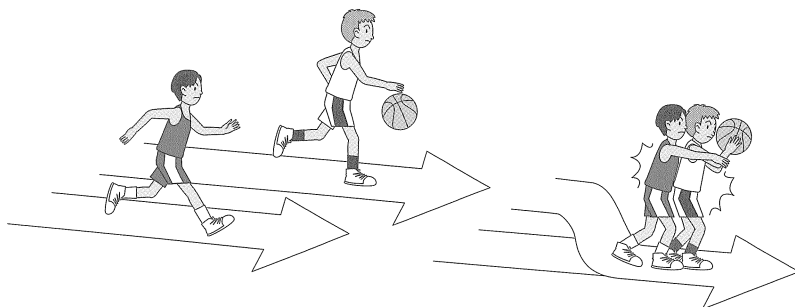
ボールを保持しているプレイヤーは、いつでも当然ガードされることを予測していなければならないので、自分の進む方向に相手がどんなにすばやく防御の位置を占めたとしても、止まれるか方向を変えられる用意をしていなければならない。ボールを保持している（持っているかドリブルしている）プレイヤーをガードするプレイヤーは、相手の速さと相

手との間隔にとらわれずに防御の位置を占めることができる。ただし、位置を占める前からからだの触れ合いを起こさないように防御の位置を占めなければならない。

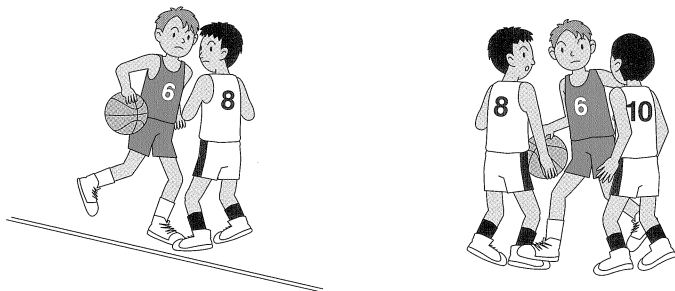
進行しているドリブラーのうしろを追いかけていくディフェンス側プレイヤーは、相手の速さと相手との間隔に気をつけ、ドリブラーが急に止まったときには、自分も止まるか方向を変えるかして触れ合いを避けなければならない。もし触れ合いが起これば、ディフェンス側プレイヤーに触れ合いの責任がある。



ディフェンス側プレイヤーがドリブラーと平行した進路でドリブラーを追いかけているときに、ドリブラーが相手にファウルをさせようとして方向を変え、ディフェンス側プレイヤーの進路に入って急に止まりディフェンス側プレイヤーが触れ合いを避けられなかった場合、ドリブラーに触れ合いの責任がある。



ディフェンス側プレイヤーが防御の位置を占めていて、相手のプレイヤーと境界線の間や、相手の2人のプレイヤーの間を触れ合いなしには通り抜ける間隔がないのに、ドリブラーが無理に通って触れ合いを起こせばドリブラーのファウルである。



◆チャージングとブロッキング

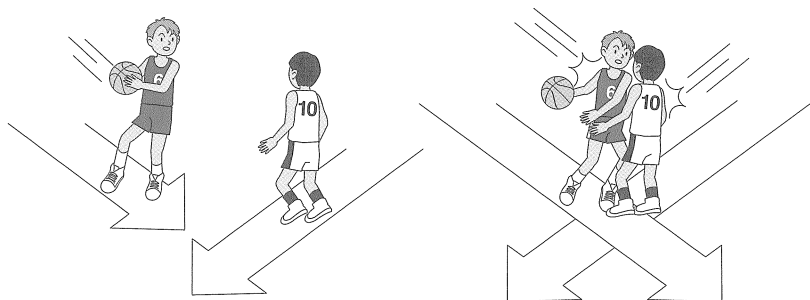
オフェンス側プレイヤーが、自分の進路上に防御の位置を占めている相手に突き当たったり押したりすることはチャージングのファウルである。相手の動きに対応して横やうしろに動きながら防御の位置を保ち続けているディフェンス側プレイヤーに対し、オフェンス側プレイヤーが方向を変えて突き当たったり押したりすることもチャージングのファウルになる。

防御の位置を占めようとしたディフェンス側プレイヤーが、相手の進路上に入りきれずにからだの触れ合いを起こせばブロッキングのファウルである。

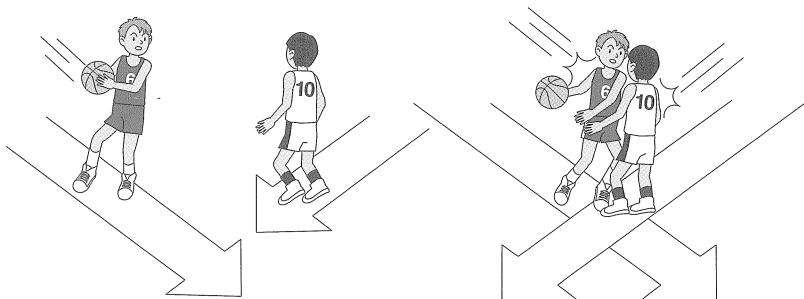
ディフェンス側プレイヤーが相手の進路上に相手よりも先に位置を占めていて、オフェンス側プレイヤーが止まらないで触れ合いが起こればチャージングのファウルになる。

ディフェンス側プレイヤーが相手より先にコート上の位置を占められないで、ディフェンス側プレイヤーの腕や肩などで触れ合いが起こればブロッキングのファウルになる。

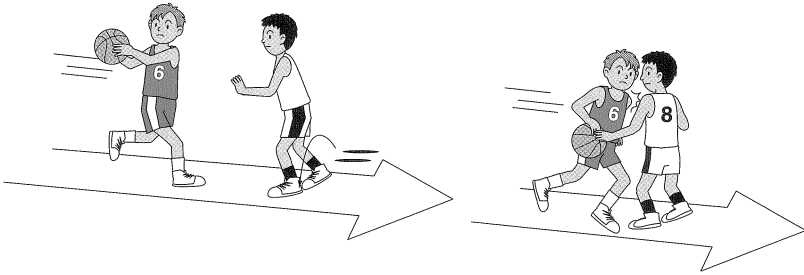
オフェンス側プレイヤーが、自分の進路上に防御の位置を占めている相手に突き当たればチャージング



ディフェンス側プレイヤーが相手の進路上に入りきれないで触れ合いを起こせばブロック



オフェンス側プレイヤーが進行しながら後方からのパスを受け取ったときに、ディフェンス側プレイヤーが相手の進路上に防御の位置を占めていれば、オフェンス側プレイヤーがボールを受け取ろうとしてうしろを見ていて相手がいることに気がつかなかったからといって相手に突き当たってもよいことにはならない。



◆スクリーン

相手をスクリーンしようとするプレイヤーは、立ち止まって両足を床につけ、スクリーンの位置を占める。止まっている相手の前か横（視野の中）でスクリーンしようとするプレイヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。

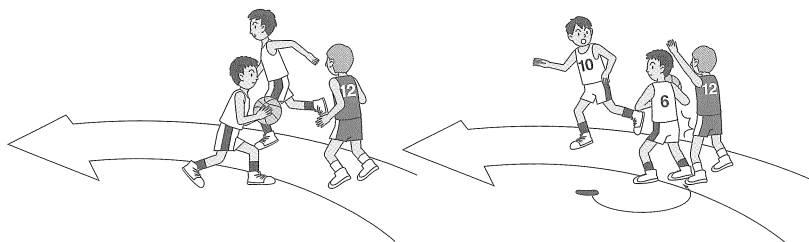
止まっている相手のうしろ（視野の外）でスクリーンしようとするプレイヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起これない、1歩の間隔をおいて位置を占めなければならない。

動いている相手をスクリーンしようとするプレイヤーは、相手が止まるか方向を変えるかして触れ合いを避けられるだけの間隔（1歩から2歩の間）をおいて位置を占めなければならない。

次のことをしてからだの触れ合いを起こすことはスクリーンしようとしたプレイヤーのファウルになる。

- (1) 動きながらのスクリーン
- (2) 止まっている相手の視野の外で、すぐそばに間隔をあけずに立つスクリーン
- (3) 動いている相手に対し、相手との間隔を考慮しないでスクリーンをしてボールを持っているプレイヤーがターンをして、ディフェンス側プレイヤーの進路に踏み込んでスクリーンをして触れ合いが起こった場合、ボールを持って

ターンしたプレイヤーに触れ合いの責任がある。



◆イリーガル・ユース・オブ・ハンズ

ディフェンス側プレイヤーがドリブラーの前に腕を伸ばしてボールをとろうとしたときに、腕や手がドリブラーのからだに触れなければよいが、腕や手がドリブラーのからだに触れれば、ボールに手が届いたとしてもファウルである。

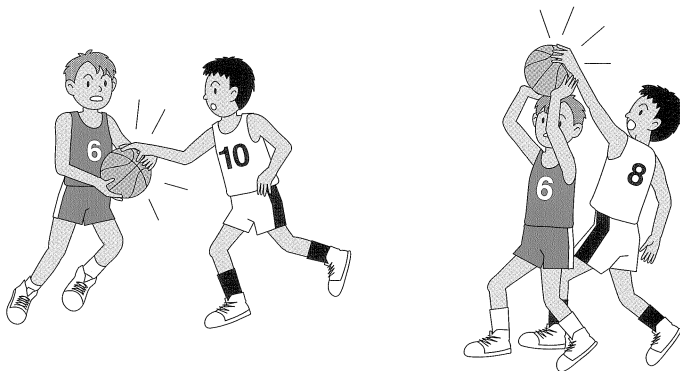


ドリブラーが腕を伸ばして自分をガードしている相手の動きを妨げればドリブラーのファウルである。



ボールをプレイしようとして、ついボールと一緒に相手の手（手首から先の部分）に触れたとき、ファウルであるかそうでないかは、他のからだの触れ合いと同じ基準で判断される。相手のプレイを妨げる触れ合いであればファウルになる。

審判はプレイをしっかりと見極め、からだの触れ合いを起こさずにボールだけをブロックしたプレイヤーにファウルを宣することがないように気をつけなければならない。

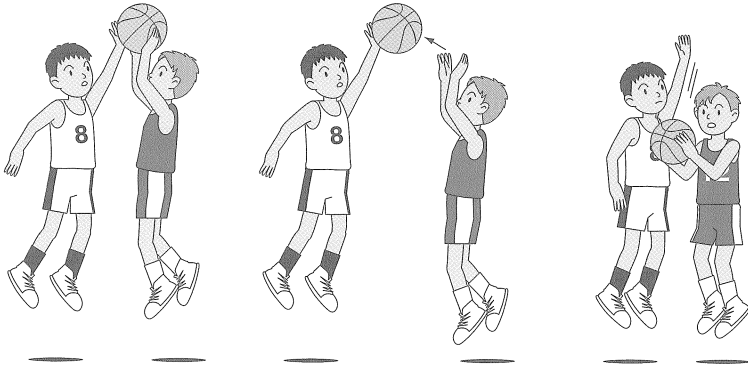


◆ ルーズ・ボールとリバウンディング

両チームの2人のまたはそれ以上のプレイヤーがボールを得ようとしてからだの触れ合いが起こったときは、審判はボールに対する各プレイヤーの位置を考慮に入れてファウルを見極めなければならない。

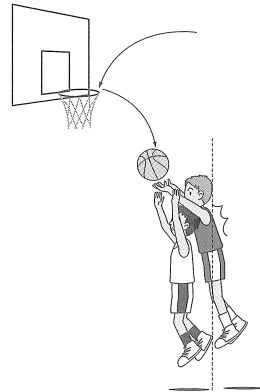
ボールを得るのにより有利な位置にいるプレイヤーの横やうしろから相手のプレイヤーがボールを得ようとして触れ合いが起これば、相手のプレイヤーに触れ合いの責任があり、多くの場合そのプレイヤーのファウルになる。

両方のプレイヤーがどちらもボールを得るのに互角のよい位置にいて触れ合いが起こったときは、どちらかのプレイヤーが腕、肩、腰、脚などを使って相手を押しのけたりしない限り、その触れ合いはファウルとする必要はない。

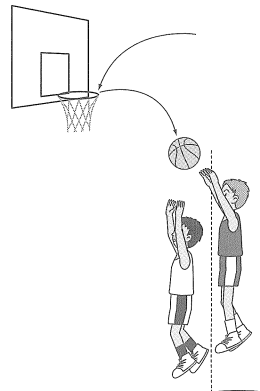


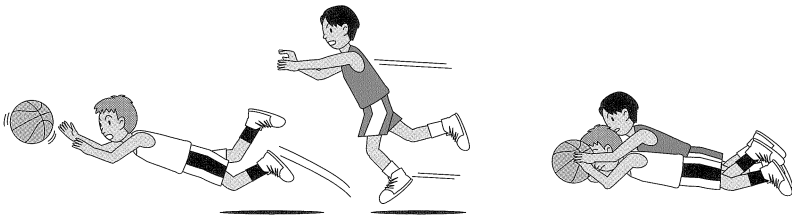
ファウルではない

ブロック・アウトされているプレイヤーが相手のうしろから相手の背中に触れ合いをを起こしながらボールに手を出し、この触れ合いによってまっすぐ上にジャンプしたプレイヤーが取れるはずのボールを取れなかったときには、うしろから触れ合いをを起こしたプレイヤーのファウルになる。



触れ合いを起こさずにうしろからボールを取ることは差し支えない。触れ合いがそれほど激しいものではなく前にいるプレイヤーがしっかりボールを取れたときはファウルとする必要はない。

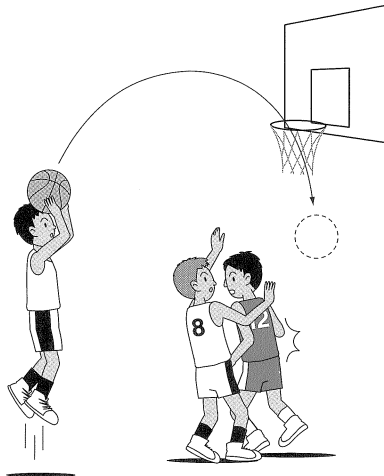




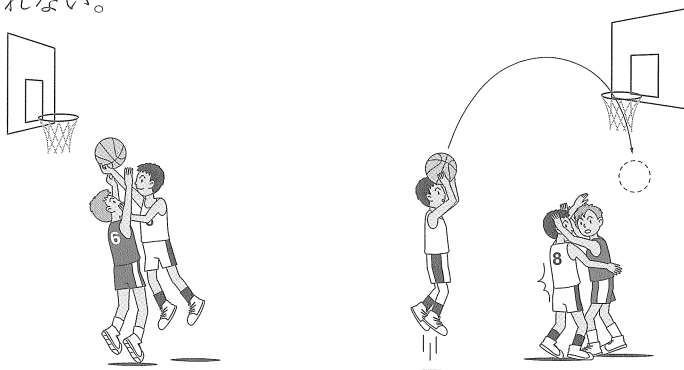
両チームのプレイヤーが床にころがっているボールを取ろうとするときに、ボールに対して有利な位置にいるプレイヤーのうしろから、相手もボールを取ろうとして前のプレイヤーの背中の上に倒れ込んだ場合、ボールに手が届いていてもヘルド・ボールではなく、うしろから倒れこんだプレイヤーのファウルになる。

第44条 ショットとほとんど同時のファウル

シューターがショットの動作を起し始めたあとにシューター以外のオフェンス側プレイヤーがファウルをされた場合、そのショットが成功すれば得点を認め、そのあとファウルの罰則を適用してゲームを続ける。



ボールがシューターの手から離れないうちにシューターまたはほかのオフェンス側のプレイヤーがファウルをした場合は、ショットされたボールがバスケットに入っても得点は認められない。



第45条 ダブル・ファウル

ダブル・ファウルとは、両チームの2人のプレイヤーが、互いに同時にファウルをした場合をいう。

それぞれのプレイヤーにファウルが記録され、フリースローはどちらのチームにも与えられない。

ダブル・ファウルが起こったときにどちらかのチームがボールを保持していた場合は、ダブル・ファウルがあったところにもっとも近いアウトの位置で、ボールを保持していたチームにスロー・インのボールが与えられてゲームを再開する。

ダブル・ファウルが起こったときにどちらのチームもボールを保持していなかった場合は、ジャンプ・ボールが宣せられ、きめられた順番にあたるチームがスロー・インしてゲームを再開する。〔第18条〕

ダブル・ファウルとほとんど同時にショットかフリースローが成功して得点が認められたときは、相手チームがエンド・ラインのアウトからスロー・インしてゲームを再開する。

第45条 ダブル・ファウル

ダブル・ファウルの処置は、ほかの条の罰則に影響されることはない。

ダブル・ファウルが宣せられたときに一方のプレイヤーがショットの動作中だったり、一方のチーム・ファウルが各クォーターで4回をこえていた場合でも、フリースローが与えられることはない。

第46条 アンスポーツマンライク・ファウル

アンスポーツマンライク・ファウルとは、正常なプレイをさまたげる目的で、意図的に相手プレイヤーと触れ合いを起こしたファウルである。

触れ合いを避けようとしなくて異常に激しい触れ合いを起こすこともアンスポーツマンライク・ファウルとみなされる。

ショットの動作中でないプレイヤーがこのファウルをされたとき、またはショットの動作中のプレイヤーがこのファウルをされてそのショットが成功しなかったときは、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる。

ショットの動作中のプレイヤーがこのファウルをされそのショットが成功したときは得点とし、さらに1個のフリースローがシューターに与えられる。

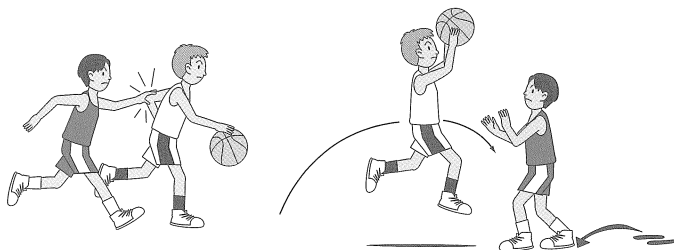
フリースローが成功してもしなくても、フリースローのあとはオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトでシューター側のチームにスロー・インのボールが与えられてゲームを再開する。

第46条 アンスポーツマンライク・ファウル

相手のプレイを妨げるために相手をわざとたたいたりつかんだり、ジャンプした相手が下りるところに、相手がジャンプしたあとから位置を占めてわざと触れ合いを起こすことはアンスポーツマンライク・ファウルである。触れ合いを避けようとしなくて異常に激しい触れ合い（ハード・ファウル）

を起こしたときもアンスポーツマンライク・ファウルの罰則が適用される。

ミニバスケットボールにはディスクォリファイング・ファウルの規定はないが、アンスポーツマンライク・ファウルが繰り返されるようなことがあってはならない。プレイヤーにフェア・プレイの大切さを指導し育成するのはコーチの責任である。



第47条 プレイヤーの5回のファウル

プレイヤーがプレイヤー・ファウル（パーソナル・ファウルとテクニカル・ファウルを合わせて）を5回したら、そのあとそのゲームに加わることはできない。交代要員が代わりに出場する。

第47条 5回のファウルをしたプレイヤーがプレイを続けたときスコアラーからの連絡が遅れて5回のファウルをしたプレイヤーが交代しないでゲームが再開されてしまった場合、審判は気がついたらどちらのチームも不利にならない時機にできるだけ早くゲームを止め、そのプレイヤーを交代させる。この場合そのプレイヤーにもコーチにも罰則は科されない。審判はゲームの再開を急ぎすぎてスコアラーの連絡の機会を失わせてはならない。

審判がゲームを止めるまでの間に経過した競技時間、得点、ファウルなどはすべて有効とし、取り消されない。5回のファウルをしたプレイヤーがプレイを続けている間にさらにファ

ウルをしたときは6回目のプレイヤー・ファウルとして記録され、チーム・ファウルにもかぞえられ、それぞれの罰則が適用される。

スコアシートへの記録は、6回目のファウルをしたプレイヤーの欄の外へ記入する。

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。

第48条 チーム・ファウルの罰則

オフェンス側のプレイヤーもディフェンス側のプレイヤーも、からだの触れ合いによって相手のプレイ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。

1 チームが各クォーターにパーソナル・ファウルとプレイヤーのテクニカル・ファウルを合わせて4回のプレイヤー・ファウルをしたあとは、そののちに起こったそのチームのすべてのパーソナル・ファウルに対し、罰則として2個のフリースローがファウルされたプレイヤーに与えられる。

ただし、ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされ、そのショットが成功して得点が認められたときは、シューターに1個のフリースローが与えられる。

第44, 48条 フリースローの与え方を間違えた場合の訂正

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、同じ競技時限（クォーターまたは延長時限）の間および次の競技時限が始まる前で

あれば訂正することができる。プレイ中であれば、審判はどちらのチームに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、ゲームを中断したときにボールの保持が認められていたチームにあらためてボールを与え、ボールがあったところにもっと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。

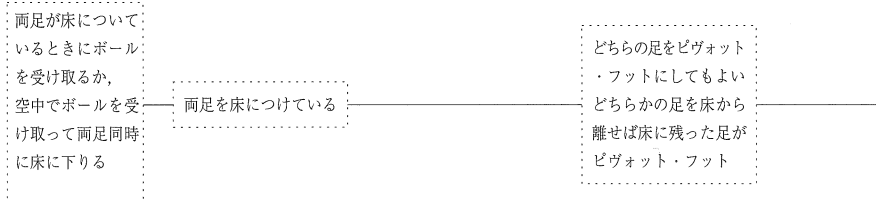
ピヴォット・フットとトラヴェリング

ボールを受け取る
ときのプレイヤーの状況

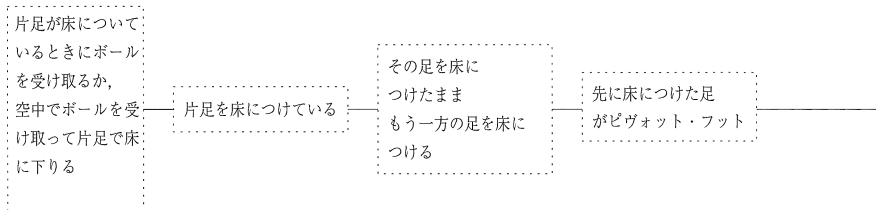
足の状態 (床との関係)

ピヴォット・フットの決め方

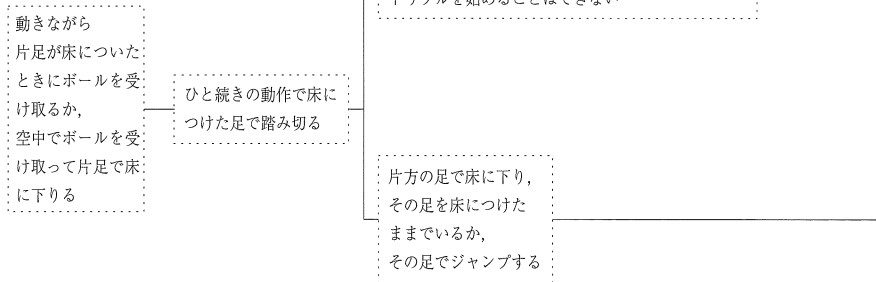
(1)



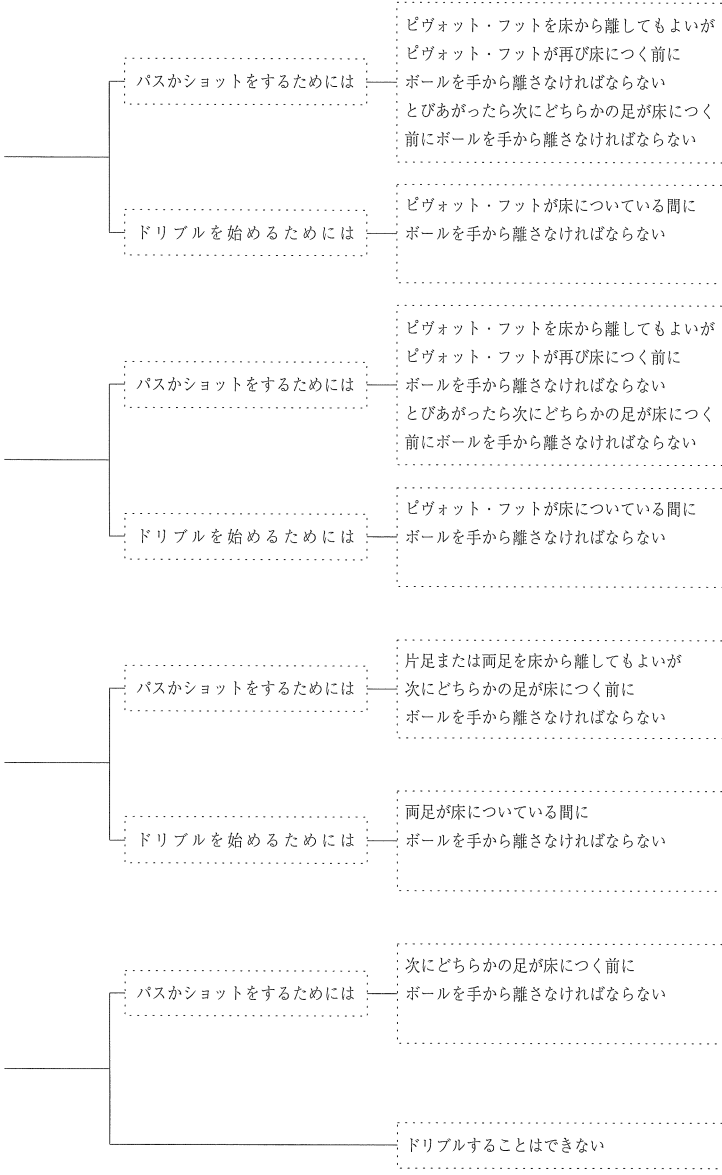
(2)



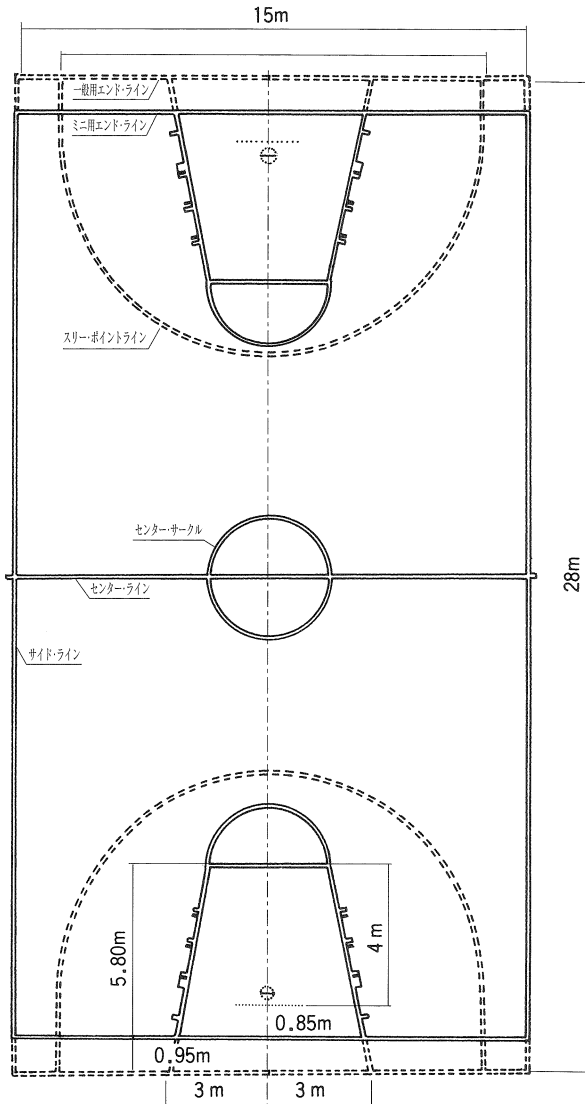
(3)



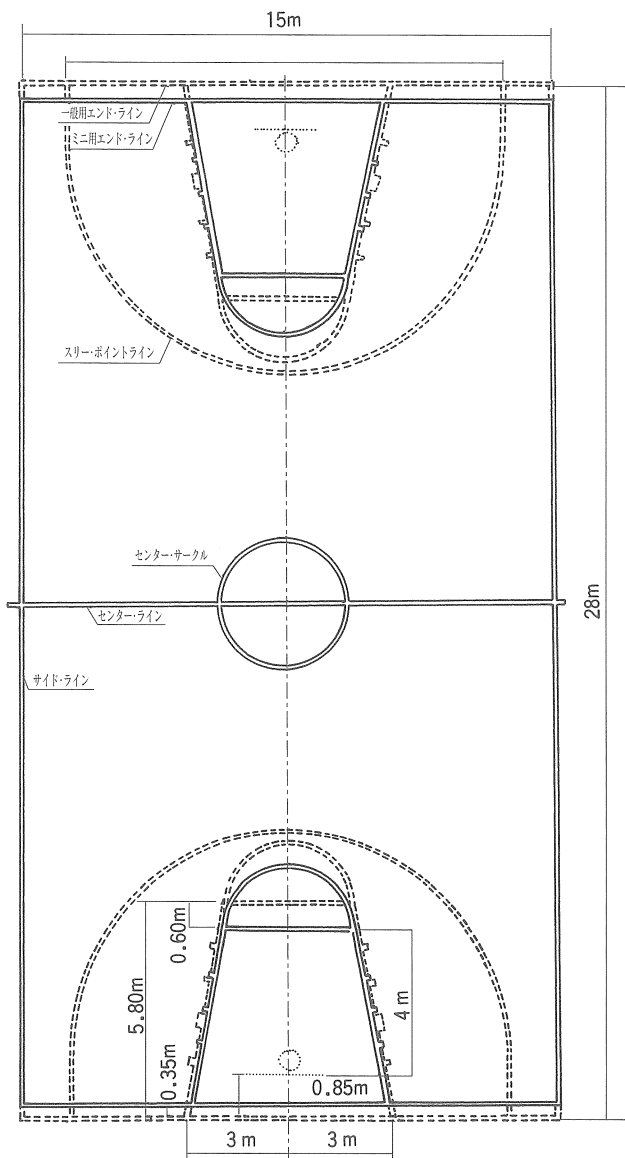
そのあとの行動（プレイ） そのときの制限（ボールを持っていられる限度）



一般用のフリースロー・レーンを利用してミニ・バスケットボールのバックボードを設置する場合のコート



一般用のバックボードの位置を利用してミニ・バスケットボールの
フリースロー・レーンをえがく場合のコート






審判の合図

審判の合図は非常に大切である。審判はこの規則書に示されている合図を用いてスコアラー、プレイヤー、コーチ、観客に判定を知らせる。合図を正確に示すことによって審判の判定が明確になり、ゲームはスムーズに進行される。





テーブル・オフィシャルズも、これらの合図によく慣れていることが必要である。

審判の合図




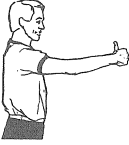

I. 得点の合図

<p>1. 1点を認める とき</p>  <p>1本指をあげて 手先を振り動かす</p>	<p>2. 2点を認める とき</p>  <p>2本指をあげて 手先を振り動かす</p>	<p>3. 得点としない ときとプレイ のキャンセル</p>  <p>両腕を交差させ るように振る</p>
---	---	--




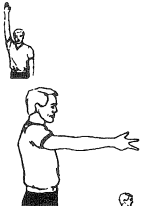
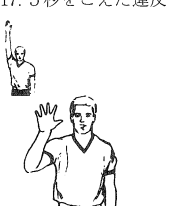
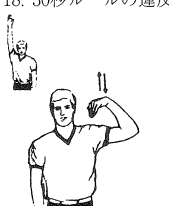
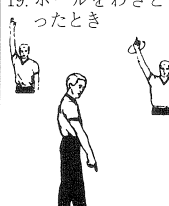


II. 計時の合図

<p>4. クロックを止める (笛を鳴らすと同 時に) またはクロック を動かし始 めない</p>  <p>手を開き上にあげる</p>	<p>5. ファウルがあつて クロックを止める (笛を鳴らすと同 時に)</p>  <p>片手を握ってあげ、も う一方の手は手のひら を下に向けてプレイヤー の腰のあたりをさす</p>	<p>6. タイム・イン</p>  <p>あげていた手を軽く振 る</p>	<p>7. 30秒計のリセット</p>  <p>指を1本出し頭上で大 きくまわす</p>
--	---	--	---

III. 交代とチャージド・タイム・アウト













<p>8. 交代</p>  <p>(笛を鳴らしながら) 胸の前で両腕を 交差させる</p>	<p>9. 交代要員を 招き入れる</p>  <p>手を開き自分のほう に向けて招く</p>	<p>10. タイム・アウト</p>  <p>(笛を鳴らしながら) 両手で (片手は人 さし指で) T型を つくって示す</p>	<p>11. 確認の合図 (相手審判および テーブル・オフィ シャルズとのコミュ ニケーション)</p>  <p>片手の親指を 立てて示す</p>	<p>12. 5秒カウン トの合図</p>  <p>腕を振りながら 秒数をカウント する</p>
--	---	---	--	---

IV. ヴァイオレイション














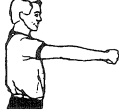




<p>13. トラヴェリング</p>  <p>両こぶしを回転させる</p>	<p>14. イリーガル・ドリブル (ダブル・ドリブル)</p>  <p>両手でドリブルのまねをする</p>	<p>15. ボールを支え持ってからドリブルをしたとき</p>  <p>てのひらを上に向けてから下に向ける動作を繰り返す</p>	<p>16. 3秒ルールの違反</p>  <p>腕を前に伸ばし指を3本出す</p>
<p>17. 5秒をこえた違反</p>  <p>顔の高さで片手を開く</p>	<p>18. 30秒ルールの違反</p>  <p>指で肩に触れる</p>	<p>19. ボールをわざとけたとき</p>  <p>つま先を指さす</p>	<p>20. ヴァイオレイションのあと次に攻撃が行われる方向</p>  <p>サイド・ラインと平行に指を出して示す</p>
<p>21. ジャンプ・ボール・シチュエーション</p>  <p>ひじを伸ばし両手の親指を立ててにぎる</p>			

V. スコアラーにファウルを伝えるとき

(1) プレイヤーの番号

22. 4番 	23. 5番 	24. 6番 	25. 7番 
26. 8番 	27. 9番 	28. 10番 	29. 11番 
30. 12番 	31. 13番 	32. 14番 	33. 15番 

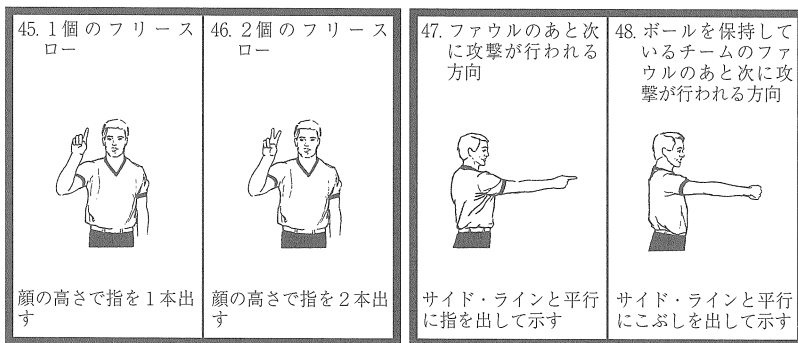
(2) ファウルの種類

<p>34. イリーガル・ユース・オブ・ハンズ</p>   <p>手首をたたく</p>	<p>35. ブロッキング</p>   <p>両手を腰にあてる</p>	<p>36. ひじをぶつけたファウル</p>   <p>ひじを横に出してうしろへ振る</p>	<p>37. ホールディング</p>   <p>手首をにぎる</p>
<p>38. プッシングまたはボールを保持していないときのチャージング</p>   <p>押すまねをする</p>	<p>39. ボールを保持しているときのチャージング</p>   <p>てのひらをこぶしでたたく</p>	<p>40. ボールを保持しているチームのファウル</p>   <p>ファウルをしたチームのバスケットに向かってこぶしを突き出す</p>	<p>41. ダブル・ファウル</p>  <p>手をにぎってあげ左右に振る</p>
<p>42. テクニカル・ファウル</p>  <p>両手でT型を示す</p>	<p>43. アンスポーツマンライク・ファウル</p>  <p>あげた手首をにぎる</p>	<p>44. ディスクォリフィイング・ファウル</p>  <p>両手のこぶしを上にあげる</p>	

(3) フリースローの数または次に攻撃が行われる方向

フリースローの数

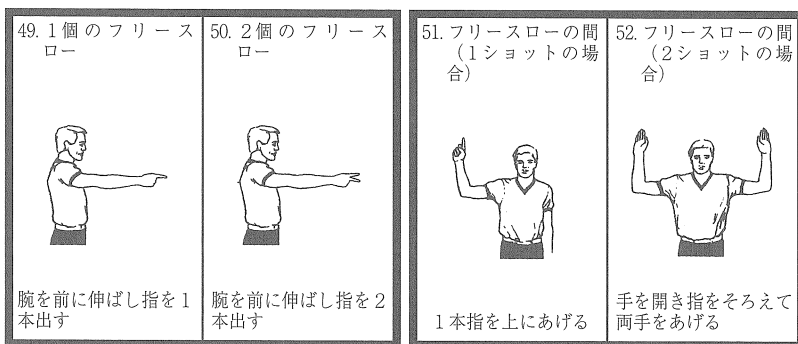
次に攻撃が行われる方向



VI. フリースローをさせるとき

(1) 制限区域に踏み込んで
(リード・オフィシャル)

(2) 制限区域の外で
(トレイル・オフィシャル)



※フリースロー・シューターにボールが与えられたあとフリースローの5秒をかぞえ始める
(審判の合図12)



日本バスケットボール協会公認 ミニバスケットボール・スコアシート



試合名		会場		20 年 月 日 (:)	No.
チームA	合計 <input type="text"/> { <ul style="list-style-type: none"> - - - - } 合計 <input type="text"/> 延長	チームB	主審	A・スコアラー	
		副審	タイマー		
		スコアラー	30秒オベレイター		

チーム					タイム・アウト					
A (白)					前	後	延	延		
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
コーチ :										

チーム					タイム・アウト					
B ()					前	後	延	延		
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
コーチ :										

ランニング・スコア						
チーム	A	B	A	B	A	B
1	1	1	41	41	81	81
2	2	2	42	42	82	82
3	3	3	43	43	83	83
4	4	4	44	44	84	84
5	5	5	45	45	85	85
6	6	6	46	46	86	86
7	7	7	47	47	87	87
8	8	8	48	48	88	88
9	9	9	49	49	89	89
10	10	10	50	50	90	90
11	11	11	51	51	91	91
12	12	12	52	52	92	92
13	13	13	53	53	93	93
14	14	14	54	54	94	94
15	15	15	55	55	95	95
16	16	16	56	56	96	96
17	17	17	57	57	97	97
18	18	18	58	58	98	98
19	19	19	59	59	99	99
20	20	20	60	60	100	100
21	21	21	61	61	101	101
22	22	22	62	62	102	102
23	23	23	63	63	103	103
24	24	24	64	64	104	104
25	25	25	65	65	105	105
26	26	26	66	66	106	106
27	27	27	67	67	107	107
28	28	28	68	68	108	108
29	29	29	69	69	109	109
30	30	30	70	70	110	110
31	31	31	71	71	111	111
32	32	32	72	72	112	112
33	33	33	73	73	113	113
34	34	34	74	74	114	114
35	35	35	75	75	115	115
36	36	36	76	76	116	116
37	37	37	77	77	117	117
38	38	38	78	78	118	118
39	39	39	79	79	119	119
40	40	40	80	80	120	120

スコアシートの記入法

1 スコアラーは、以下の方法によって記入する。

(1) 試合名、会場、日時

試合名	全国ミニバスケットボール大会
-----	----------------

会場	代々木第2体育館
----	----------

2008年3月30日(14:35)	No. 19
-------------------	--------

(2) 両チームのチーム名とユニフォームの色をA・B欄に記入する。

チームAはホーム・チームとする。ホーム・チームのないときはプログラムで前に書かれているチームをチームA、相手チームをチームBとする。

(3) 両チームのプレイヤーと交代要員の氏名とユニフォーム番号を選手氏名欄に記入する。

(4) 各チーム枠の下のコーチ欄に、それぞれコーチの氏名を記入する。

2 各クォーターを開始する前に、5人のプレイヤーには出場制限①②③④の該当する欄に、はっきりした斜線／を引く。

クォーターの途中から交代して出場したプレイヤーには、反対の斜線＼を引く。

3 プレイヤーとコーチのファウル

(1) プレイヤーのファウルは、1回ごとにファウルをしたプレイヤーの欄に記入する。

a) パーソナル・ファウルは**P**とし、フリースローが与えられる場合は**P'**と記入

b) アンスポーツマンライク・ファウルは**U**と記入

c) テクニカル・ファウルは**T**と記入

(2) コーチのファウル

コーチのテクニカル・ファウルは**T**、ディスクォリファイ
ング・ファウルは**D**と記入。

(3) コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルには含
まれない。

(4) 各クォーターで起こったファウルは、**P**、**U**、**T**、**D**の横
に小さく**1**、**2**、**3**、**4**の数字でそのクォーターを表記する。

1クォーターの場合：**P₁**、**P_i**

2クォーターの場合：**P₂**、**U₂**、**T₂**

(5) ゲームの終わりには残った枠に、はっきりとした線を横に
引く。

4 チーム・ファウル

チーム・ファウルは、それぞれのチームにプレイヤー・ファウ
ルがあるたびに、そのクォーターの枠に**×**を記入して数字を消
していく。

5 タイム・アウト

タイム・アウトの記録は該当する枠に**×**を記入する。
使用しなかった枠は、はっきりとした線を横に引く。

チーム				タイム・アウト									
A(白) 東日本クラブ				前	後	延	延						
					×								
選手氏名		No.	出場時限				ファウル						
			①	②	③	④	1	2	3	4	5		
1	谷 信二	4	/		/		P ₁ '	P ₁ '	P ₃				
2	星野茂雄	5		/	/		P ₂ '	P ₃					
3	久保田信也	6	/			×	P ₁	P ₁ '	P ₄	P ₄ '			
4	八矢秀一	7	/		/		P ₁	P ₃					
5	南田明夫	8		/	/		P ₂	P ₄					
6	福田勝俊	9		/									
7	萩田翼	10		/	/		P ₁	U ₄	P ₄				
8	金川晋太郎	11	/		/		P ₃	P ₃ '					
9	飯塚哲夫	12			/		P ₄ '						
10	青野貴明	13				/	P ₄						
11	安本直人	14				/							
12	島田裕樹	15			/		P ₃	P ₃ '					
13	石渡大和	16	/				P ₁						
14	水谷孝	17		/			P ₂						
15	相川智泰	18				/							
コーチ：横山純一							T ₃						

チーム
ファウル

1Q	2Q
×	×
×	×
×	×
4	4

3Q	4Q
×	×
×	×
3	8
4	×

6 ランニング・スコア

- (1) フィールド・ゴールで得点があったときは得点したチームのランニング・スコア欄の数字を/で消していき、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。
- (2) フリースローで得点があったときは数字を●でぬり、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。
- (3) 各クォーター、各延長時限の終わりに各チームの最後の得点を○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号の下に1本のはっきりとした横線を引く。
- (4) ゲームが終わったときは、各チームの合計得点を○で囲み、

最後の得点と得点したプレイヤーの番号の下に2本のはっきりとした横線を引く。

- (5) スコアボードの得点とスコアシートのランニング・スコアを常に照合しなければならない。

もし違っていたり、一方のチームから得点についての疑義の申し出があったときは、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたら、ただちに主審に知らせる。

ランニング・スコア

A		B		A		B		A		B	
7	● 1				41				81		81
7	● 2	4		15	42	42	9		82		82
	3	3			43		43		83		83
6	4	4	5	4	44	44	5		84		84
	5	● 5			45		45		85		85
6	6	● 4		4	46	46	7		86		86
6	● 7				47		47		87		87
6	● 8	6		6	48	48	9		88		88
	9	9			49	● 5			89		89
4	10	10	6	6	50	50			90		90
	11	11			51	51	8		91		91
8	12	12	9	8	52	● 8			92		92
	13	13			53	● 53			93		93
8	14	14	9	12	● 54	54	9		94		94
	15	15			55		55		95		95
10	● 16	8		6	56	56			96		96
10	● 17	8			57		57		97		97
	18	18		8	58	58			98		98
9	19	19	8		59		59		99		99
	20	20		4	60	60			100		100
5	21	21	10		61		61		101		101
	22	22		8	62	62			102		102
8	23	23	7		63		63		103		103
	24	24		6	64	64			104		104
9	25	25	8		65		65		105		105
	26	26			66		66		106		106
4	27	27	9		67		67		107		107
	28	28			68		68		108		108
5	29	29	9		69		69		109		109
5	● 30	● 9			70		70		110		110
	31	31			71		71		111		111
7	32	32	4		72		72		112		112
	33	33			73		73		113		113
4	34	34	5		74		74		114		114
	35	35			75		75		115		115
4	36	36	7		76		76		116		116
	37	37			77		77		117		117
5	38	38	9		78		78		118		118
	39	39			79		79		119		119
5	40	40	4		80		80		120		120

7 最終手続き

スコアラーは各クォーター，延長時限が終わったとき，両チームのそのクォーターの得点をスコアシートの得点欄に記入する。

延長時限が何回行われても，延長のところにまとめて合計を記入する。

- (1) ゲームが終了したら，各チームの使用しないランニング・スコアの列の枠を左上から右下に向かって斜線を引く。
- (2) 両チームの最終得点とチーム名をゲーム結果の欄に記入する。

チーム A 東日本クラブ 合計 64	}	10 - 10 15 - 11 21 - 17 18 - 16 延長	}	チーム B 西日本クラブ 合計 54
--	---	--	---	--

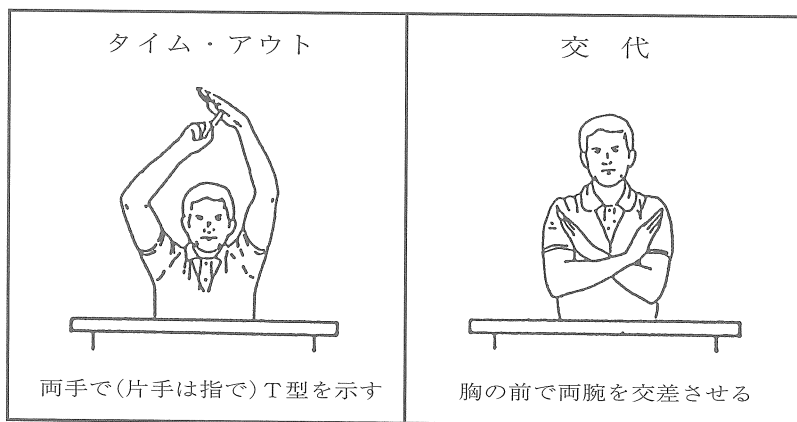
- (3) スコアシートの記録がすべて記入できたら，アシスタント・スコアラーとタイマー，次に30秒オペレーターとスコアラーがサインし，最後に副審と主審の順にスコアシートにサインする。

主審 星 千明	A・スコアラー 篠田 征子
副審 小関 昌彦	タイマー 三井 美沙
スコアラー 北田 弥生	30秒オペレーター 夏田 京子

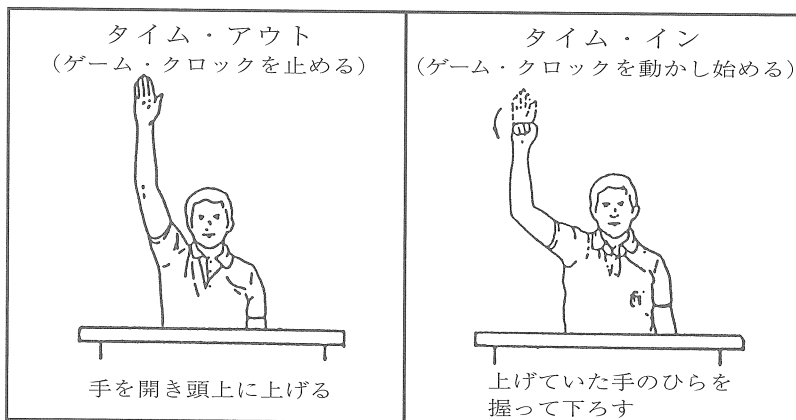
- (4) 主審が最後にスコアシートを確認し，サインすることによって，審判はゲームとの関係が終わる。

テーブル・オフィシャルズの合図

スコアラーの合図



タイマーの合図



解 説

ミニバスケットボール競技規則は、国際バスケットボール連盟(FIBA)のミニバスケットボール国際委員会が発行したミニバスケットボール競技規則をもとにして国内でのゲームに必要な事項を補足し、平成14年(2002年)に前回の改訂を行ったが、その後平成16年(2004年)にオルタネイティング・ポジション・ルールを採用した。

一般用のバスケットボール競技規則の変更時期を2回経過して、両規則の間に相違点が多くなってきていること、規則の共通理解のためにはさらに充実した補足事項を必要とすること、また、FIBAのミニバスケットボール競技規則も平成17年(2005年)に変更されていることから、(財)日本バスケットボール協会は今回ミニバスケットボール競技規則の見直しを行い、国内でのゲームが円滑に運営されるよう条文の変更、注解の補足を行い、平成19年(2007年)4月から実施するミニバスケットボール競技規則を決め、この競技規則書を発行する。

〔A〕規則の内容の変更

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秒オペレイ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。」の「(3)30秒の合図があったとき」を削除した。

9. 第12条 30秒オペレイター

30秒はボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るカ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秒オペレイ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。

〔B〕2005～バスケットボール競技規則とミニバスケットボール競技規則との主な相違点

ミニバスケットボール競技規則では、

1. 8秒ルール、ボールをバック・コートに返すこと、スリー・ポイント・フィールド・ゴールについての規定はない。
2. ゲームは第1クォーターから第4クォーターまで各6分間ずつの4クォーターで行われる。クォーター・タイムを1分間、ハーフ・タイムを5分間おく。第1、第2クォーターが前半、第3、第4クォーターを後半とする。
3. ゲームの最後の2分間および各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功してもゲーム・クロックは止めない。
4. 第1クォーターから第3クォーターまでの間に、10人以上のプレイヤーが少なく

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。

プレイヤーは、第1クォーターから第3クォーターまでは時限の途中での交代はできない。クォーター・タイムとハーフ・タイムには交代できる。

第4クォーターと延長時限では、タイム・アウトがあったときにどちらのチームも交代できる。

フリースロー・シューターの交代は、フリースローの前にタイム・アウトが認められ、最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代ができる。

5. タイム・アウトは、前半、後半、各延長時限に各チームが各1回ずつとることができる。タイムアウトの請求はあらかじめ予約されていなければならない。
6. ヴァイオレーションのあとのスローインがバックコートアウトから行われるときは審判はボールを手渡さなくてもよい。

スロー・インするプレイヤーが審判に指示された場所から移動してスロー・インしようとしたときは、すぐにヴァイオレーションとせず、指示した場所へ戻してスロー・インのやり直しをさせることもできる。やり直しの判断は、プレイヤーのレベルによって審判が判断する。

故意に相手にボールを投げつけてアウトにしたときは相手チームにスロー・インのボールが与えられる。

7. コート内でボールを保持したチームは30秒以内にショットしなければならない。30秒たたないうちにボールがアウトになり、再びそのチームにアウトでボールが与えられるときはあらたに30秒をはかる。
8. チームファウルの罰則は、ボールを保持しているチームのプレイヤーがファウルをしたときにも適用され、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリー・スローが与えられる。

ファウルの特別な場合で両チームに課される罰則の重さが等しいときに罰則の適用を省略する規定はない。ファウルが起こった順に罰則を適用する。

プレイヤーのディスクオリファイング・ファウルの規定はない。

9. フリースローの与え方をまちがえて訂正のためにゲームを中断したときには、訂正の処置のあと、ゲームを中断したときにボールの保持が認められていたチームにあらためてボールを与え、ボールがあったところにもっとも近いアウトからスロー・インでゲームを再開する。

〔C〕国際競技規則（2005～）とミニバスケットボール競技規則の主な相違点

国際競技規則では、

コートの大きさは縦28m・横15mを標準としながら、それぞれのゲームや地域の実情に応じて、縦26m・横14mから縦12m・横7mまでの釣り合いのとれた大きさのコートを使用してもかまわないが、どのような大きさのコートを使用するときでも、バックボードからフリースロー・ラインまでの距離は4mでなければならない。

バスケットについては、11歳～12歳のプレイヤーだけがプレイするゲームでは、床から3.05mの高さ、10歳以下のプレイヤーがプレイするゲームでは、床から2.60mの高さに水平にバックボードに取り付けられなければならない。また、使用するボールも、9歳～12歳のプレイヤーだけがプレイするゲームでは周囲が66cm～73cm、重さが450g～500gのボール（5号サイズ）を、8歳以下のプレイヤーだけがプレイするゲームでは周囲が55cm～58cm、重さが310g～330gのボール（3号サイズ）を使用するように定められている。

それぞれのチームは10人の選手（チーム・メンバー）で構成されることが認められている。チーム・メンバーのうち5人がプレイヤーとしてコート上でプレイすることが認められ、残りの5人は交代要員である。それぞれのチームメンバーは、かならず2つのピリオドにプレイヤーとして出場し、残りの2つのピリオドは交代要員としてチームベンチに座っていなければならない。負傷、失格、退場となったり、5回のファウルを宣せられて、その代わりに出場しなければならなくなったときは、特別に3つのピリオドまで出場することができるが、そのような場合でも、代わりに出場するチーム・メンバーは、1つのピリオドの間は、必ずチーム・ベンチに座っていなければならない。

ゲームは前半と後半の20分ハーフで行われる。また、各ハーフはそれぞれ10分ずつ2つのピリオドに分けられている。前半と後半の間に10分のハーフタイムを、2つのピリオド間にそれぞれ2分間のインタヴァルをおく。第4ピリオドが終わったときに同点だったときは、そのままゲームを終わりにしなければならない。延長時間を行うことはない。ゲームクロックは審判が笛を鳴らしたとき（ヴァイオレイションやファウルなど）と、各時間が終了したときに止められる。

ヴァイオレイションとして、ボールをバック・コートに返す制限を採用している。ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが、フロント・コートで最後のボールに触れて、そのあとそのプレイヤーや同じチームのプレイヤーがバック・コートで最初にボールに触れたとき、ボールをバック・コートに返したことになる。また、フロント・コートからスロー・インするときも、そのスロー・インのボールをバック・コートに返してはならない。この違反があったときはヴァイオレイションとして処置される。

ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされ、そのショットが成功しなかったときは、ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられるが、そのショットが成功したときは、ショットの得点が認められ、フリースローは与えられず、相手のチームがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズからボールをスローインしてゲームが再開される。

両チームの2人がほとんど同時に、お互いにパーソナル・ファウルをすることをダブル・ファウルという。ダブル・ファウルが起こったときは、ジャンプ・ボール・シチュエーションとなる。

ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア、30秒ルール、チーム・ファ

ウルについては条文での規定がない。タイム・アウトは認められていない。また、ゾーン・ディフェンスは禁止されている。

ミニバスケットボール競技規則

第1版 平成19年4月1日 発行

第 1 版

平成19年3月15日 印刷

平成19年4月1日 発行

編集者	財団法人 日本バスケットボール協会 審 判 部
発行者	財団法人 日本バスケットボール協会 鬼 塚 喜 八 郎
印刷所	セ キ 株 式 会 社

発行所	〒150-8050 東京都渋谷区神南1-1-1 岸記念体育会館内 財団法人 日本バスケットボール協会
-----	--

(不許複製)

