



だいすきミニバス

かいていばん
改訂版

ひとめでわかる

ミニバスケットボールのルール



(公財)日本バスケットボール協会

小学生のみなさんへ

ミニバスケットボールは、友情・ほほえみ・フェアプレイの精神をたいせつにしています。

みなさんが読んで「ミニバスケットボールのルールが理解できるように」という願いをこめて書かれています。

わかりにくいところがあっても、何回もよく読んで、理解するように努力してください。

また、どうしてもわかりにくいところやむずかしいことばがあったら、先生やコーチ、保護者などに積極的に質問をするなどして、勉強してください。

ミニバスケットボールは、かんたんというと次のようなものです。

- ・ゲームに勝つためには、相手チームよりもたくさん得点することです。
- ・ゲーム中は、ボールをコートの外にださないようにすることです。
また、あなた自身もコートの外にでないようにすることです。もちろん、ルールでみとめられている場合はコートの外にでることはかまいません。
- ・ボールをもったまま、きめられた歩数以上、歩いたり走ったりしてはいけません。ボールをもって移動するためには、ドリブルをします。
- ・ドリブルをするときには、両手でドリブルをつづけてはいけません。
- ・一度ドリブルがおわったあとに、またつづけてドリブルをしてはいけません。
- ・相手チームのプレイヤーと、自分や自分のチームだけが有利になるようなからだのふれあいをおこしてはいけません。

もしみなさんが、ここに書かれていることをじゅうぶんに理解し、さらにくわしいミニバスケットボールのルールをしりたいと思ったら、「ミニバスケットボール競技規則」を読んでください。

も く じ

第1章 だい しょう ゲーム

- 第1条 じょう ミニバスケットボールのゲーム 1
- 第2条 ゲームの目的 もくてき 1

第2章 し せつ き ぐ 施設, 器具

- 第3条 コートの大きさ おお 1
- 第4条 コートの境界線 きょうがいせんとそのほかのライン 1
- 第5条 バックボード 3
- 第6条 バスケット 4
- 第7条 ボール 5
- 第8条 ゲーム器具 き ぐ 5

第3章 しん ばん 審判とテーブル・オフィシャルズ

- 第9条 しん ばん 審判 6
- 第10条 スコアラーとアシスタント・スコアラー 6
- 第11条 タイマー 7
- 第12条 30秒 びよう オペレーター 8

第4章 チーム

- 第13条 こう せい 構成 10
- 第14条 コーチ 10
- 第15条 ユニフォーム 10

第5章 すすゲームの進め方かた

第16条	<small>きょうぎじかん</small> 競技時間	11
第17条	ゲームの開始 <small>かいし</small>	12
第18条	ジャンプ・ボール	13
第19条	ゴールと点数 <small>てんすう</small>	14
第20条	ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア	15
第21条	同点と延長 <small>どうてん えんちよう</small>	17
第22条	ゲームの終わり <small>お</small>	17

第6章 きていプレイの規定

第23条	<small>しゅつじよう こうたい</small> 出場と交代	18
第24条	タイム・アウト	18
第25条	ボールの扱い <small>あつかい</small> 方 <small>かた</small>	19
第26条	ボールの保持 <small>ほじ</small>	20
第27条	プレイヤーと審判の位置 <small>しんぱん いち</small>	20
第28条	アウト・オブ・バウンズ (アウトと略 <small>りやく</small> します)	20
第29条	ボールをアウトにすること	21
第30条	ボールを持って進行 <small>しんこう</small> する	21
第31条	ピヴォット	22
第32条	ドリブル	23
第33条	ヘルド・ボール	24
第34条	ショットの動作中 <small>どうさちゆう</small> のプレイヤー	24

第35条	^{びよう} 3秒ルール	25
第36条	^{せつきん} 接近してディフェンスされたプレイヤー	26
第37条	^{びよう} 30秒ルール	26
第7章 ^{きそくいほん ばつそく}規則違反と罰則		
第38条	ヴァイオレイション	27
第39条	ファウル	27
第40条	スロー・インの ^{ほうほう} 方法	28
第41条	フリースローの ^{ほうほう} 方法	29
第42条	フリースローのヴァイオレイションと ^{ばつそく} 罰則	30
第8章 ^{こうい きてい}行為についての規定		
第43条	テクニカル・ファウルの ^{げんそく} 原則	32
第44条	パーソナル・ファウル	32
第45条	ダブル・ファウル	34
第46条	アンスポーツマンライク・ファウル	35
第47条	プレイヤーの ^{かい} 5回のファウル	36
第48条	チーム・ファウル	36
^{しんばん あいず} 審判の合図		37
スコアシートの ^{きにゆう} 記入		44

第1章 ゲーム

第1条 ミニバスケットボールのゲーム

ミニバスケットボールのゲームは、12才まで（小学生を対象）のプレイヤーでおこないます。

第2条 ゲームの目的

ゲームは、5人ずつのプレイヤーからなる2チームでおこないます。

自分たちがボールをいれるバスケットを「相手チームのバスケット」といいます。

それぞれのチームの目的は、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、相手チームに得点させないことです。

第2章 施設、器具

第3条 コートのおおきさ

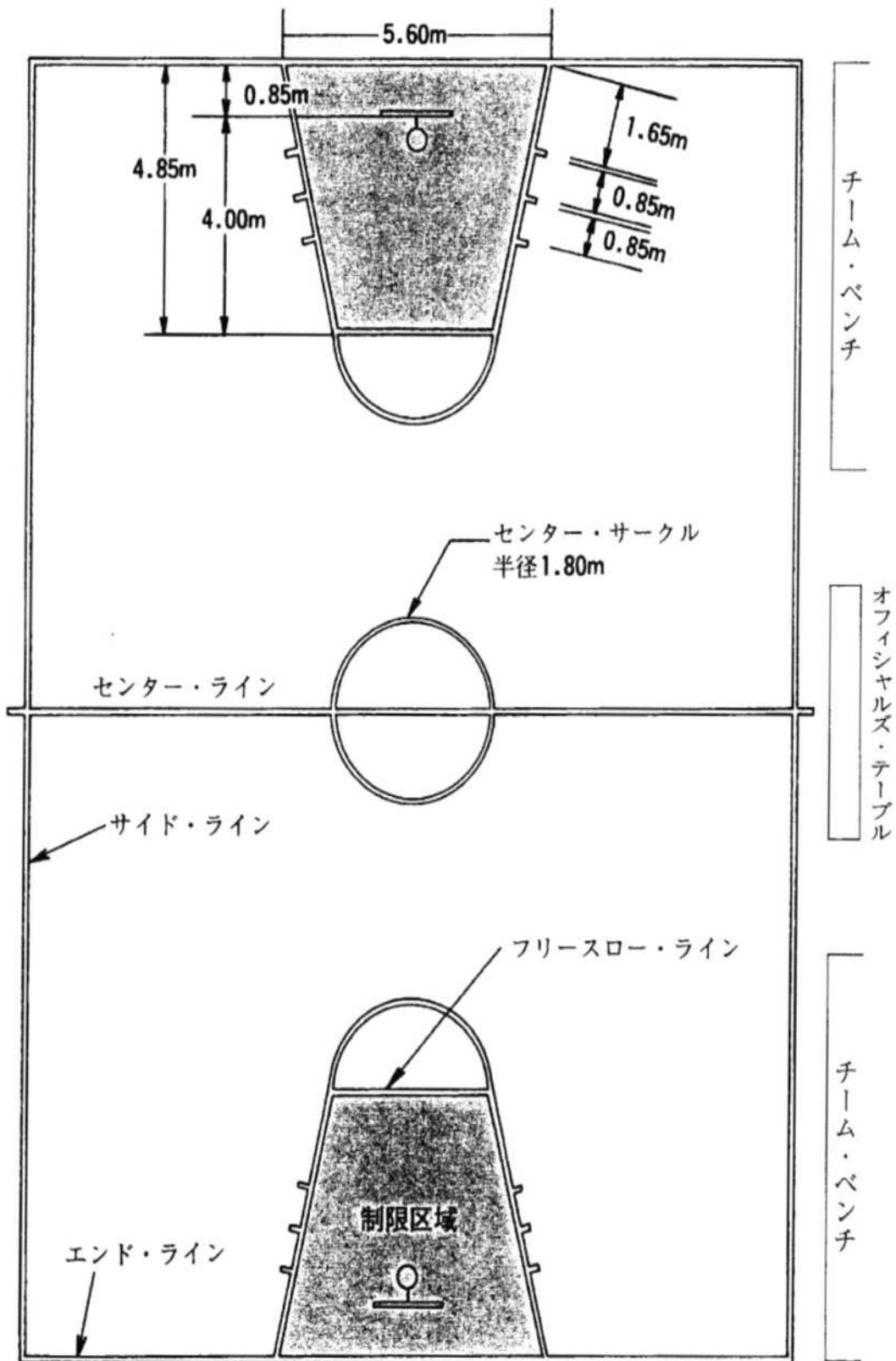
コートのおおきさは、縦28m～22m、横15m～12mとし、縦・横の長さのつりあいをとれたコートを使用します。

第4条 コートの境界線とそのほかのライン

コートのまわりのライン（線）とそのほかのラインは、図1のようにえがかれ、すべてのラインの幅は5cmです。

コートのたてのライン（長いほうのライン）を「サイド・ライン」といい、横のライン（短いほうのライン）を「エンド・ライン」といいます。

バックボードからフリースロー・ラインまでの距離は4mです。



ず
図 1

第5条 バックボード

バックボードのおおきさは、たて80cm、横120cm（図2）で、かたい木、またはとうめいな材料でつくられています。

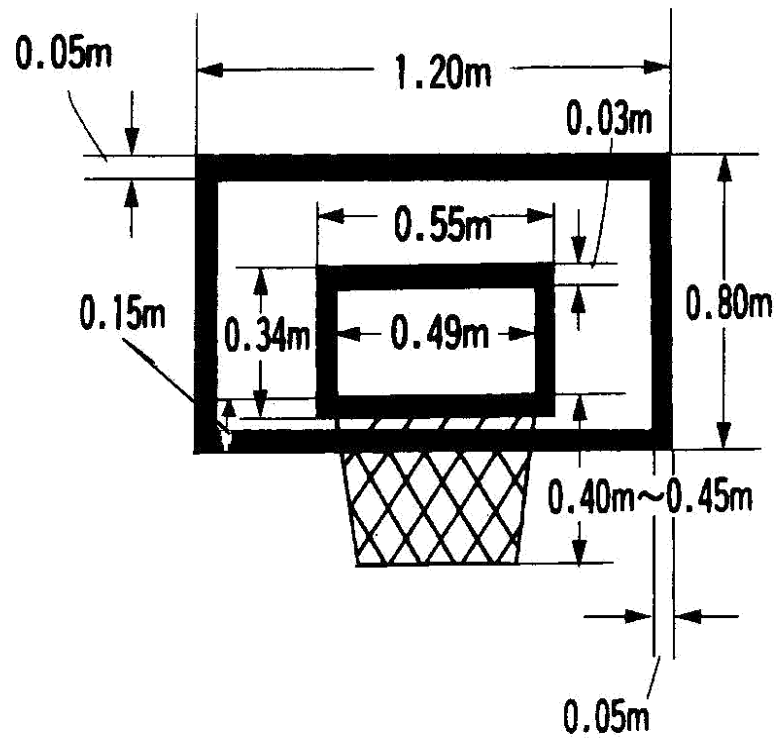


図2

第6条 ^{だい じょう} バスケット

バスケットはリングとネットからできています。リングのおおきさはおよそ45^{センチメートル} cmで、ネットの長さ^{なが}はおよそ40^{センチメートル} cmです。

また、リングはバックボードのまんなかについていて、^{ゆか}床からリングまでの高さ^{たか}は260^{センチメートル} cmです。(図3)

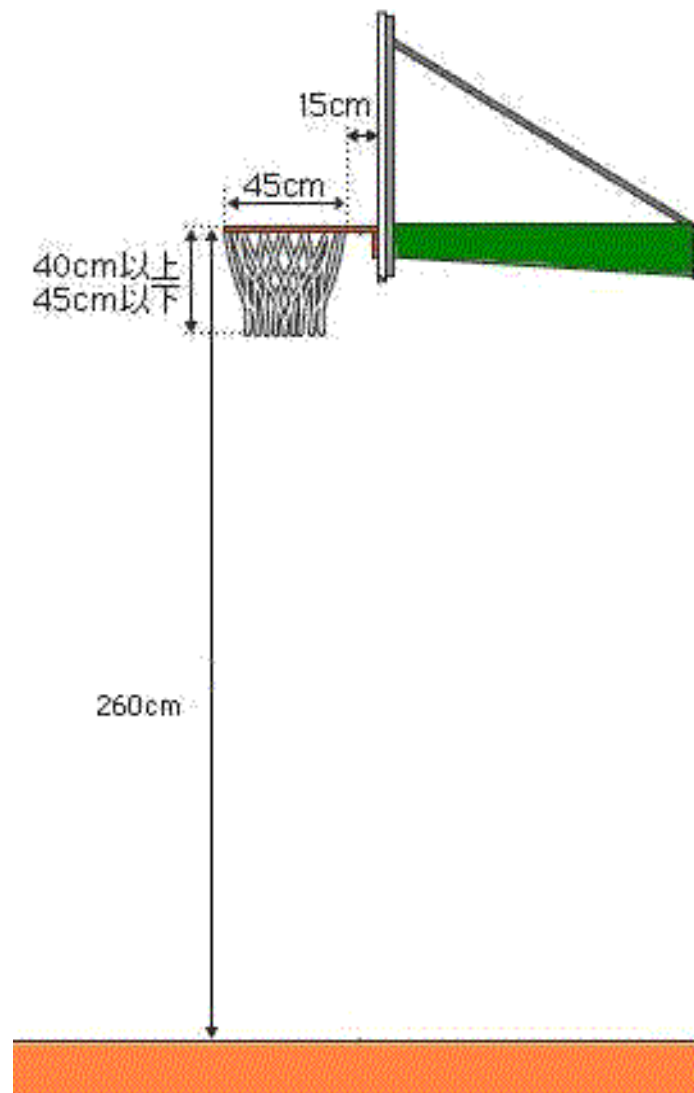


図3

第7条 ボール

ボールは、まわりの長さが69cm～71cm，重さは470g～500gです。このボールを「5号ボール」といいます。

ボールには、はずみすぎたり、はずみがわるかったりしないように空気をいれておきます。

第8条 ゲーム器具

(1) ゲーム・クロック

競技時間やハーフ・タイム，クォーター・タイムなどをはかります。

(2) ストップ・ウォッチ

タイム・アウトをはかります。

(3) 30秒ルールの表示器具

表示器具がないときには黄色と赤色の小旗をつかいます。

(4) おおきな音のでる合図器具

(5) スコアシート

(6) スコアボード

(7) プレイヤー・ファウルの数をしめす標識

数字は1から4までは白地に黒，5は白地に赤とします。

(8) チーム・ファウルをしめす標識

1から4までの数字を書いた4つの標識と，チームが4回のプレイヤー・ファウルをこえたことをしらせる赤い標識です。

(9) ポゼションの表示器具（ポゼション・アロー）

攻める方向を赤色の矢印（図4）でしめし，右方向と左方向を交互にしめせる標識です。

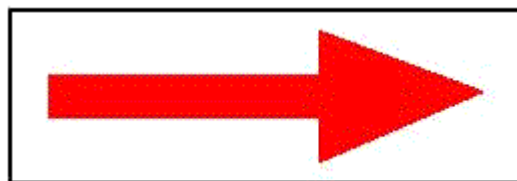


図4

第3章 審判とテーブル・オフィシャルズ

第9条 審判

審判は主審と副審の2人でおこないます。

2人の審判は、テーブル・オフィシャルズ（スコアラーやアシスタント・スコアラー、タイマー、30秒オペレーター）などの手助けを受けながら、ゲームを進めます。

第10条 スコアラーとアシスタント・スコアラー

スコアラーはスコアシートに記録します。

書き方については「スコアシートの記入」を読みましょう。

スコアラーは次のことを合図して審判にしらせませす。

- (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

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あったとき、何回目のファウルであるかがよくわかるように標識でしらせませす。

チーム・ファウルの回数もそのときにしらせませす。



第11条 タイマー

タイマーはゲームの前半と後半の開始3分前と1分前を、合図器具をならして審判とまわりの人たちに知らせます。

競技時間やクォーター・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ならして審判とまわりの人たちに知らせます。

競技時間は次のときにはかりはじめます。

- (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) フリースローがはいらないでゲームがつづけられる場合、コートの中にいるプレイヤーがボールをさわったとき
- (3) ファウル、ヴァイオレイション、タイム・アウトのあとのスロー・インで、コートの中にいるプレイヤーがボールをさわったとき

次のときに競技時間をとめます。

- (1) 各クォーターや延長の終わり
- (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ならしたとき
- (3) あらかじめタイム・アウトを願いでている相手チームがショットをいれたとき

第12条 30秒オペレーター

ボールをもっているチームが、30秒びょうにならないうちにショットをしなかったときにはおおきな音おとで合図あいずをします。

30秒びょうは次のときからはかりはじめます。

- (1) チームがコートの中であらたにボールをとったとき
- (2) スロー・インのときは、どちらかのチームがスロー・インされたボールをコートの中であらたにボールをとったとき

30秒びょうは次のときにおわります。

- (1) ボールがシューターの手てからはなれ、バスケットにはいるかリングにあたったとき
- (2) 相手チームがボールをとったとき
- (3) ボールをもっているチームの相手チームのファウルやアウト・オブ・バウンズいがい以外のヴァイオリション（ゴール・テンディング、バスケット・インタフェアなど）があったとき
- (4) ボールをもっているチームの相手チームのプレイヤーがけがなどをしてしんぱん審判がゲームをとめたとき
- (5) 審判がどちらのチームにもかんけい関係のないことでゲームをとめたとき

次のことがおこり、引き続きひそれまでボールをもっていたチームのスロー・インになったときは、30秒びょうははかりなおさず、ボールがアウトになったときの残り時間のこから、つづ続けてはかりはじめます。

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
- (2) ボールをもっているチームのプレイヤーがけがなどをしてしんぱん審判がゲームをとめたとき
- (3) ヘルド・ボールになったとき
- (4) ダブルファウルになったとき

黄色と赤色の小旗をつかって30秒を知らせるときは、15秒～
24秒までは黄色、25秒～30秒までは赤色で知らせます。



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～10人で、交代要員の5人はゲームにでなければなりません。

のこりの交代要員も交代のきまりによって、ゲームにでることができません。



第14条 コーチ

コーチはゲームを指揮するひとです。

第15条 ユニフォーム

同じチームのプレイヤーは同じ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わかるように番号をつけます。

ただし、1番～3番まではつかうことはできません。



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分ハーフです。

各ハーフはクォーター・タイム1分をはさんだ6分ずつです。

各6分を第1, 第2, 第3, 第4クォーターとよびます。



第17条 ゲームの開始

ゲームは第1クォーターだけセンター・サークルからのジャンプ・ボールではじめます。

第2・第3・第4クォーターと各延長は、きめられた順番にオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの外から、スロー・インではじめます。

前半は相手チーム・ベンチ側のバスケットにボールをいれます。

後半は自分たちのチーム・ベンチ側のバスケットにボールをいれます。



第18条 ジャンプ・ボール

ジャンパーの2人はそれぞれ、センター・サークルで自分たちのチーム・ベンチ側の半円のなかに立ちます。

ジャンパーは、上^{うへ}にあげられたボールをそれぞれ2回までタップすることができます。

また、ボールがジャンパー以外の8人のプレイヤーか床などにふれるまではボールにさわってはいけません。

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は、サークルのなかにはいってはいけません。

次の場合は、ジャンプ・ボールとなりますが、ジャンプ・ボールはおこなわないで、もっともちかいコート^{そと}の外から、きめられた順番^{じゆんばん}のチームがスロー・インしてゲームをはじめます。

- (1) どちらのチームがボールをコート^{そと}の外にだしたのかがわからないとき
- (2) 両^{りょう}チームのプレイヤーがボールに片手^{かたて}や両手^{りょうて}をしっかりとかけたとき (第33条 ヘルド・ボール)
- (3) 最後のフリースローのとき、シューター^{いがい}以外の両^{りょう}チームのプレイヤーがヴァイオレイション (第42条) をし、そのフリースローがはいらなかったとき
- (4) スロー・インされたボールやプレイ^{ちゆう}中のボールがバスケットの支^さえにのってしまったり、はさまってしまったりしたとき

チームがスロー・インする順番^{じゆんばん}

第1クォーターのジャンプ・ボールで、はじめにボールをとったチームの相手^{あいて}チームに、スロー・インのボールがあたえられます。

そのあと、ジャンプ・ボールのたびにチームが順番^{じゆんばん}にスロー・インを

します。

どちらのチームにスロー・インのボールがあたえられるかは、ポジション・アロー（赤い矢印）でしらせます。

矢印のむきは、スロー・インされたボールにコートの中にいるプレイヤーがさわったときにかかります。

第19条 ゴールと点数

ゴールとはボールがバスケットの上からはいったことをいいます。

得点は2点になります。しかし、フリースローは1点です。

まちがって自分たちのバスケットにいれてしまったら相手チームの得点となります。

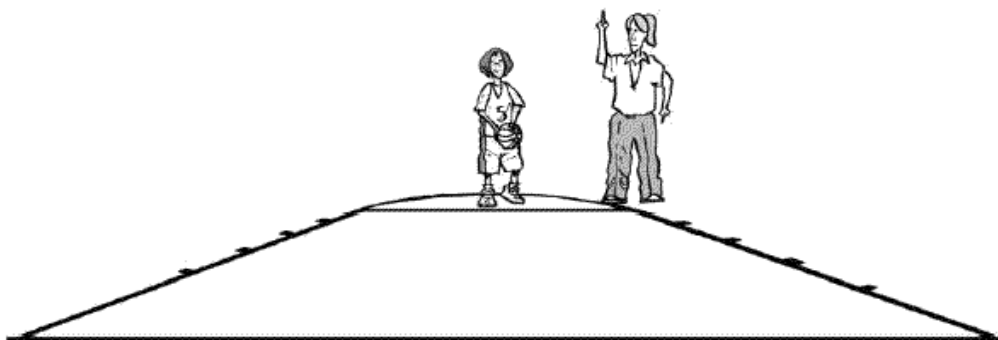
ゴールのあとは、相手チームがエンド・ラインの外から5秒のうちにスロー・インをしてゲームをつづけます。

ゲームが終了したときに、得点のおおいチームが勝ちとなります。

フィールド・ゴール = 2点



フリースロー = 1点



第20条 ^{だい じゅう} 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

ゴール・テンディングとは、ショットされたボールが^お落ちはじめてから、バスケットにはいないことがはっきりしないうちにリングより^{たか}高いところでそのボールにさわすることをいいます。

これは、オフェンス（^せ攻める）側^{がわ}のプレイヤーもディフェンス（^{まも}守る）側^{がわ}のプレイヤーも、そのボールにさわってはいけません。

ショットされたボールがリングの^{うえ}上^えにのっているときやリングからはずんで^お落ちてきたボールは、どちらのプレイヤーもボールにだけはさわってもよいですが、バスケット（リングとネット）やバックボードにさわってはいけません。

バスケット・インタフェア

バスケット・インタフェアとは、ショットされたボールが^{くうちゅう}空中にあるときやボールがリングの^{うえ}上^えにのっているときに、バックボードやリングにさわすることをいいます。

また、バスケットの^{なか}中^{なか}にあるボールにさわったり、バスケットの^{なか}中^{なか}から^て手をだしてボールにさわること^もバスケット・インタフェアとなります。

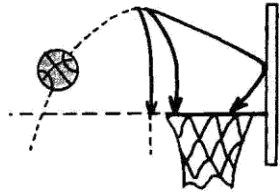
オフェンス側^{がわ}のチームがゴール・テンディングやバスケット・インタフェアをしたときは、ボールがバスケットにはいっても^{とくてん}得点にはなりません。フリースロー・ラインのところのサイド・ラインの外^{そと}から、相手チームにスロー・インのボールがあたえられます。

ディフェンス側^{がわ}のチームがゴール・テンディングやバスケット・インタフェアをしたときは、ボールがバスケットにはいってもはいらなくても、フリースローのときならば^{てん}1点^が、それ以外^{いがい}のショットのときなら

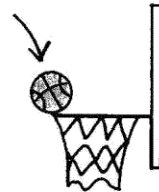
ば2点^{てん}がシューターにみとめられます。

ボールが一度リングからはずんだあとは、リングより^{たか}高いところでそのボールにさわってもバスケット・インタフェアにはなりません。

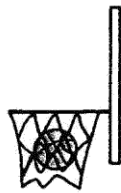
落ちてくるボールにリングより高いところで触れてはならない



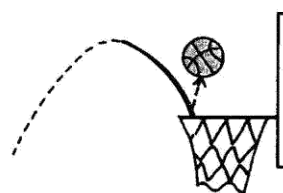
ボールだけならだれが触れてもよい



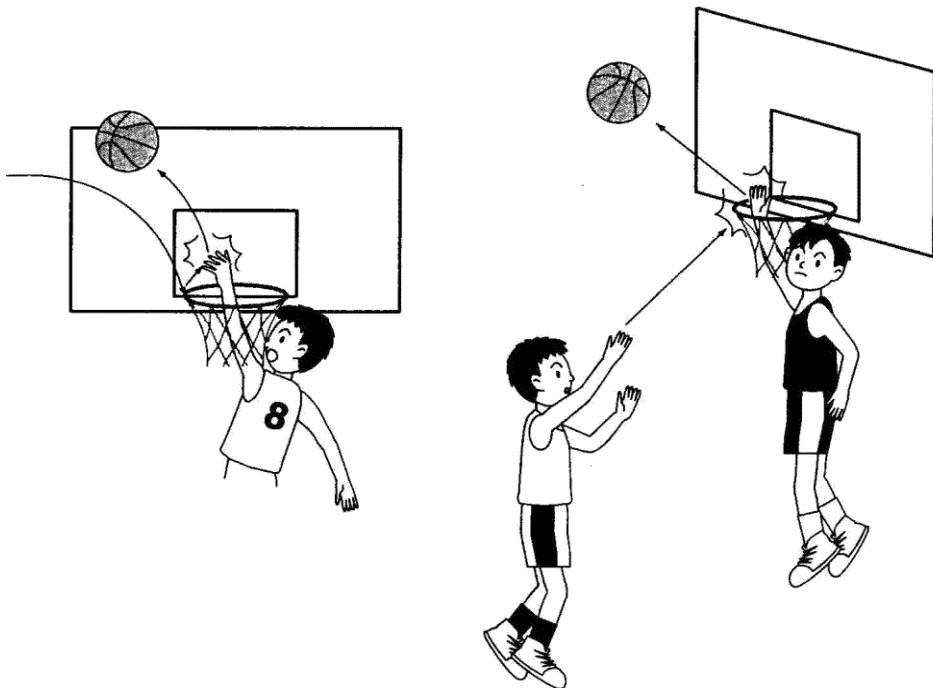
ディフェンス側はこのボールに触れてはならない



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



だい じょう どうてん えんちよう
第21条 同点と延長

こうはん をおわったとき 両チームの得点が同じならばひきわけです。

えんちよう をおこなう場合は、1回3分間の延長時限をひつような回数だけおこない、各延長の前に2分間のタイム・アウトをとります。

せ 攻めるバスケットは、後半と同じです。

だい じょう
第22条 ゲームの終わり

ゲームは競技時間のおわりをしらせるタイマーの合図がなったときにおわります。



第6章 プレイの規定

第23条 出場と交代

第3クォーターまでに10人以上のプレイヤーが1クォーター以上、2クォーターをこえない時間ゲームにでていなければなりません。

ケガや5回ファウルなどでクォーターの途中で交代があった場合、それまででていたプレイヤーも交代してでたプレイヤーもその1クォーターにでていたことになります。

第4クォーターと延長にタイム・アウトがあったときにはどちらのチームもプレイヤーの交代ができます。

第24条 タイム・アウト

各チームは前半と後半に1回ずつ1分間のタイム・アウトをとることができます。

各延長は、両チームに1回ずつのタイム・アウトがとれます。

タイム・アウトはファウル、ヴァイオリション、ヘルド・ボールがおこったときか、相手チームのショットがはいつたときにとれます。

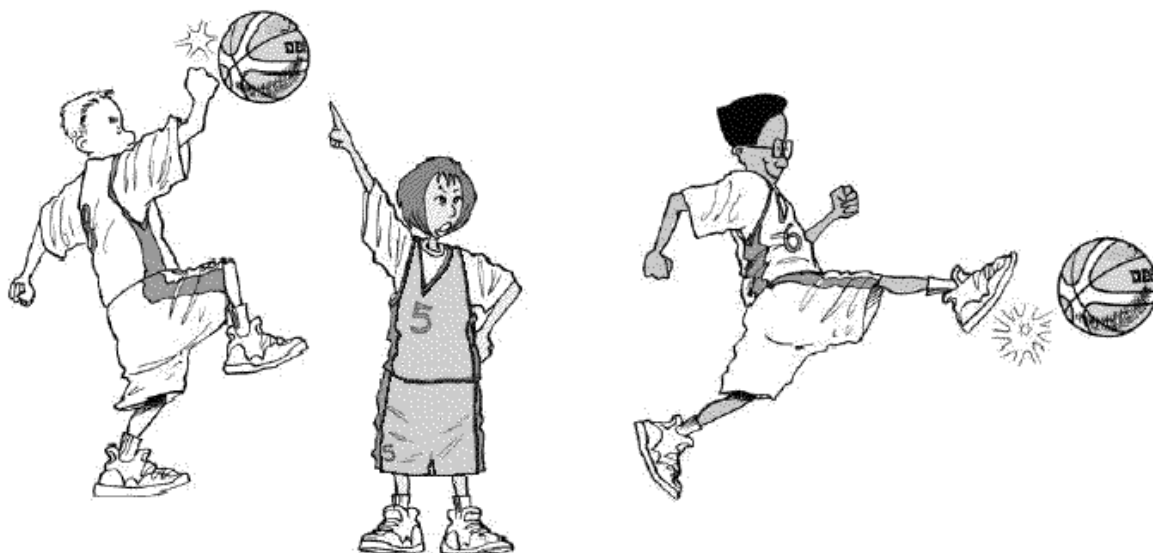


第25条 ^{だい じょう} ボールのあつかい方 ^{かた}

ボールは手であつかわなければいけません。

プレイヤーは競技規則に定められたなかで、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ます。

ボールをもって走ったり、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ふくむ）でとめたり、こぶしでたたいたりしてはいけません。



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の中かでボールをもっているかドリブルをしている場合と、アウトでスロー・インのボールをもっている場合をいいます。

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あいだでパスをおこなっている場合をいいます。

チームのボールの保持は、次のときにおわります。

- (1) ボールがショットされてシューターの手からはなれたとき
- (2) ショットしようとするプレイヤーがもっているボールを相手にブロックされて手からはなれたとき
- (3) 相手チームがボールを保持したとき
- (4) ファウル、ヴァイオリション、ヘルド・ボールがおこったとき
- (5) そのほか審判がゲームをとめたとき

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いる床によってきまります。

プレイヤーがとんで空中にいるときは、とぶ前にいた床にいたこととなります。

ボールが審判にふれたときは、その審判がいる床にふれたこととなります。

第28条 アウト・オブ・バウンズ（アウトと略します）

プレイヤーがアウトになるのはそのプレイヤーがコートの外にでたときやコートのまわりのラインにふれたときです。

ボールがアウトになるのは次のときです。

- (1) ボールがアウトのプレイヤーにふれたとき
- (2) ボールがコートまわりのライン、またはコート外の床やものにふれたとき
- (3) ボールがバックボードのうら、またはうしろの支えにふれたとき
- (4) ボールがバスケットの下からはいったとき

第29条 ボールをアウトにすること

ボールをアウトにしたときは、相手チームのスロー・インとなります。

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ふれたプレイヤーがアウトにしたこととなります。

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には、相手チームのスロー・インとなります。

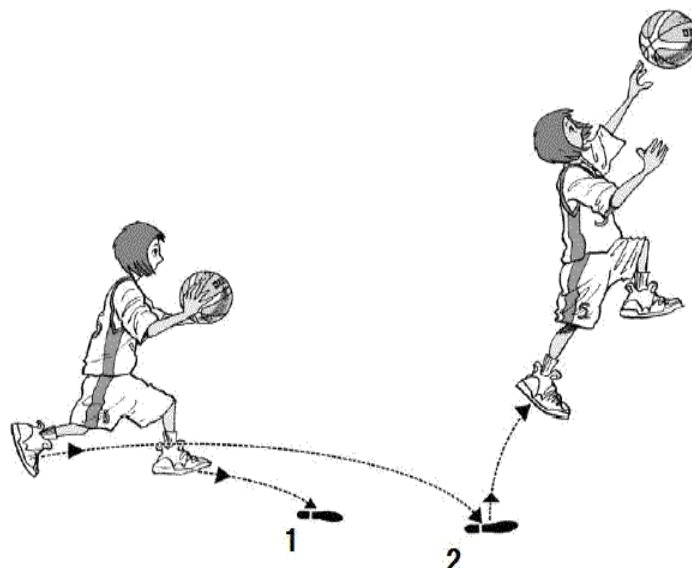
第30条 ボールをもって進行すること

ボールをもったプレイヤーは2歩までは進むことができますが、3歩以上進むことはできません。

違反すればトラヴェリングになり、相手チームのスロー・インとなります。



プレイヤーは、ボールを持ったまま走ることはできません。



第31条 ^{だい じょう}ピヴォット

ピヴォットとは、^{かたほう}片方の^{あし}足（これをピヴォット・フットといいます）
を^{ゆか}床からはなさずに、もう一方の^{あし}足だけを^{なんど}何度でもいろいろな^{ほうこう}方向にふ
みだすことをいいます。

プレイヤーは^{りょうあし}両足を^{ゆか}床につけたままボールをうけとったとき、どちら
の^{あし}足をピヴォット・フットにしてもかまいません。

プレイヤーが^{くうちゅう}空中でボールをうけとったり、ドリブルしながら^{くうちゅう}空中
でボールをもったりしたときは、^{さき}先に^{ゆか}床についた^{あし}足がピヴォット・フッ
トになります。



第32条 ドリブル

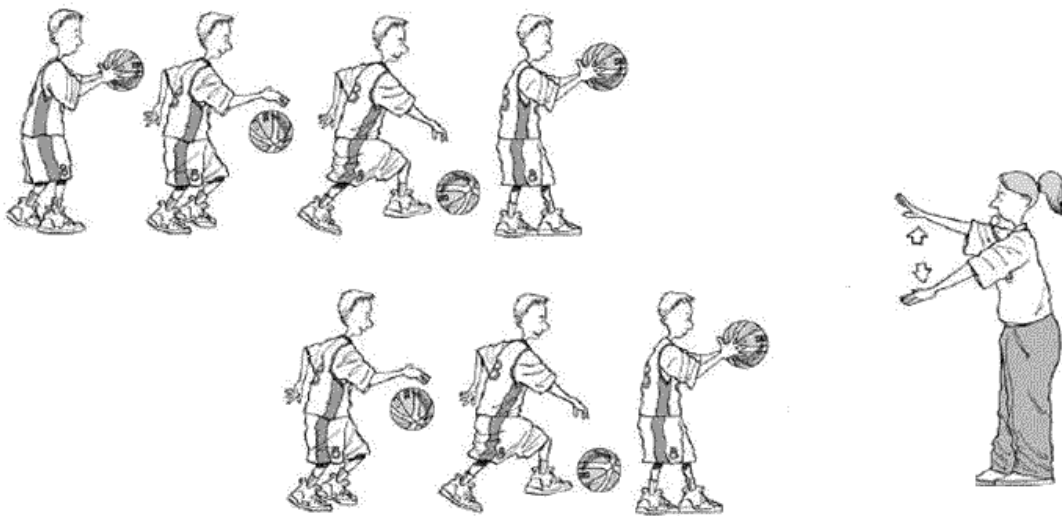
ドリブルとは、ボールを床にはずませたあと、そのボールにふれることをいいます。

プレイヤーがボールとともに進みたいときにはドリブルをつかいます。

一度はずませたボールに片手でドリブルを繰り返すことはかまいませんが、両手を同時にボールにさわったり、片手または両手でボールをもったりしたときに、そのドリブルはおわります。

ドリブルがおわったあとは、あらためてボールをもたなければドリブルすることはできません。

違反すればダブル・ドリブルになり、相手チームのスロー・インとなります。



ダブル・ドリブル

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、ヘルド・ボールとなり、きめられた順番にあたるチームにスロー・インのボールがあたえられます。

第34条 ショットの動作中のプレイヤー

ショットの動作中であるとは、相手のバスケットをねらって、ショットしようとしたと審判が判断したときから、ボールが手からはなれるまでのあいだをいいます。

床に足がついているショットは、ボールが手からはなれたときにおわります。

空中にいるときは、ボールが手からはなれたあとそのプレイヤーの両足が床につくまでをいいます。



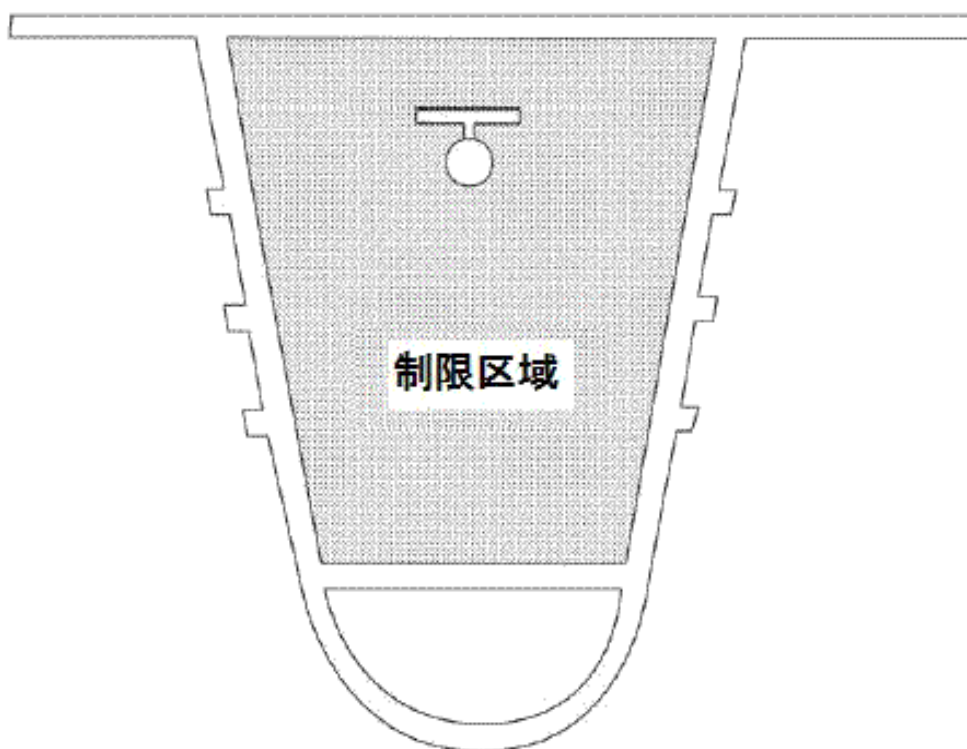
だい じょう びょう
第35条 3秒ルール

せ 攻めているチームは、あいて 相手チームのせいげんくいき 制限区域のなかに びょう 3秒までは、は
いっていることができます。(図5)

ラインはせいげんくいき 制限区域にふくまれます。

せいげんくいき そと ゆか りょうあし 制限区域の外の床に両足をつけなければ、せいげんくいき 制限区域からでたことには
なりません。

びょう 3秒ルールのいはん 違反は、あいて 相手チームのスロー・インとなります。



ず
図5

第36条 接近してディフェンスされたプレイヤー

ボールをもっているプレイヤーが相手にちかづかれて、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秒たったときは、相手チームのスロー・インとなります。

第37条 30秒ルール

コートの中かでボールを保持したチームは、30秒のうちにショットをしなければいけません。

30秒のうちにショットするということは、30秒の合図がなる前にシューターの手からボールがはなれ、そのボールがバスケットにはいるか、リングに当たったことをいいます。

30秒たってもショットをしないときは、相手チームのスロー・インとなります。

30秒たたないうちに相手チームがファウルをして、またそのチームのボールとなったときは、30秒をはかりなおします。

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、からだのふれ^あ合いやスポーツマンらしくない行為^{こうい}以外の規則違反^{きそくいはん}をいいます。

ヴァイオレイションがおこったら、ヴァイオレイションがおこったところにもっともちかいアウトから相手^{あいて}チームのスロー・インではじまります。

第39条 ファウル

ファウルとは、相手^{あいて}とのからだのふれ^あ合いやスポーツマンらしくないおこないによる規則違反^{きそくいはん}をいいます。

おこったファウルによって、スロー・インまたはフリースローでゲームをはじめます。

ダブル・ファウルがあったときは、第45条^{だいじょう}にかかれてあるようにゲームをはじめます。

第40条 スロー・インの位置と方法

ファウル、ヴァイオレイション、ジャンプ・ボールとなったときは、審判にいわれたところから、次のようにスロー・インをします。

- (1) ボールをもってから5秒のうちにコートの中にいるプレイヤーにボールを投げなければいけません。
- (2) スロー・インするときラインをふんでもよいですが、コートの中にはいってはいけません。
- (3) コートの中にいるプレイヤーは、ボールがコートの中に投げ入れられるまでは、ラインの上またはそれをこえてからのどの部分もだしてはいけません。
- (4) スロー・インするときは、審判にいわれたところからラインにそって1 mをこえて、いどうしてはいけません。
一度いどうしてから、ほんたいの方向に、いどうし直すこともできますが、ラインにそっていどうする幅が1 mをこえたときは、ヴァイオレイションとなります。

これらのきまりがまもられなかったときには相手チームのボールとなります。



第41条 フリースローの方法

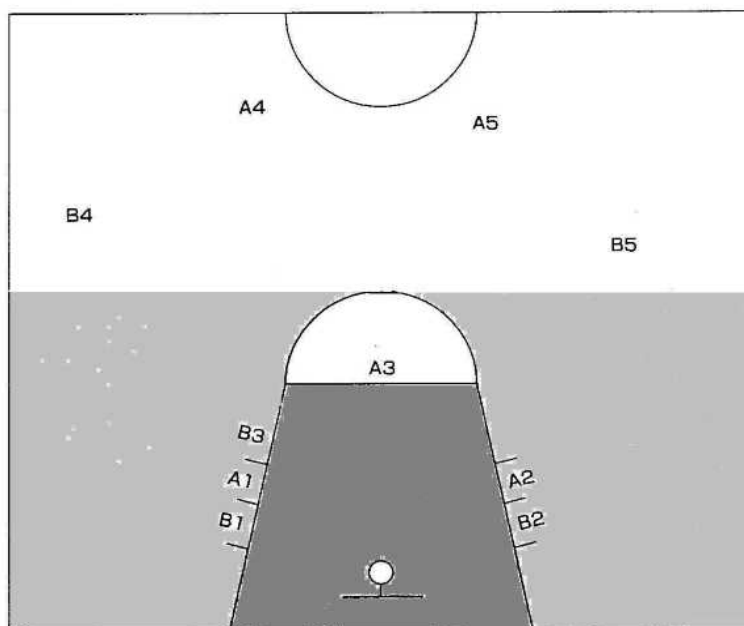
フリースロー・シューターは、ボールをわたされてから5秒のうちにフリースロー・ラインのすぐうしろの位置からショットをしなければいけません。

シューター以外のプレイヤーは、次の図6のいずれかの場所にいることができます。

- (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そったバスケットにもっともちかい両側の場所 (B1, B2)
- (2) シューター側のプレイヤー2人は(1)の場所につづく両側の場所 (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ちかい両側の場所のどちらか (B3)

プレイヤーはきめられている場所以外にはいることはできません。

きめられた場所にはいないプレイヤーはフリースローをおこなう半円よりもうしろにいなければなりません。



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あたるかバスケットにはいるまで制限区域にはいることはできません。

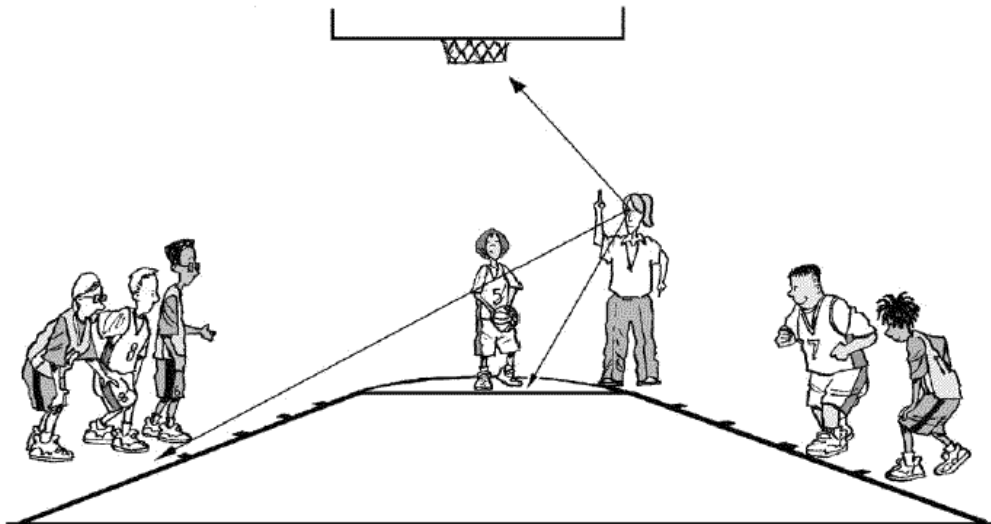
制限区域のラインにいるプレイヤーは、ボールがシューターの手からはなれるまで制限区域にはいることはできません。

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あたるかバスケットにはいるまでフリースローの半円よりもうしろにいなければなりません。

これらのきまりに違反することは、ヴァイオレイションになります。

シューターは、ボールをもってから5秒のうちにショットをしなかったときやフリースロー・ラインをふんでショットをしたとき、または最後のショットがリングにあたらないではいかなかったときは、シューターのヴァイオレイションとなります。

シューターがヴァイオレイションをしたときは得点はみとめられません。フリースロー・ラインのところのサイド・ラインのアウトから、相手チームのスロー・インとなります。



シューター側^{がわ}のシューター以外^{いがい}のプレイヤーがヴァイオレイションをしたときは、フリースローがはいれば得点^{とくてん}となり、ヴァイオレイションはなかったものとなります。ヴァイオレイションがあつて最後^{さいご}のフリースローがはいらなかったときは、フリースロー・ラインのところのサイド・ラインのアウトから、相手チーム^{あいて}のスロー・インとなります。

シューターの相手チーム^{あいて}のプレイヤーがヴァイオレイションをしたときは、フリースローがはいれば得点^{とくてん}となり、ヴァイオレイションはなかったものとなります。はいらなかったときは同じシューター^{おな}がフリースローのやりなおしをします。

最後^{さいご}のフリースローのときにシューター以外^{いがい}の両チーム^{りょう}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はいらなかったときは、ジャンプ・ボールとなり、きめられた順番^{じゅんばん}にあたるチームのスロー・インとなります。

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

プレイヤーはいつもスポーツマンシップにもとづいてプレイをしなければなりません。相手チームのプレイヤーもゲームの仲間であることをけっしてわすれてはいけません。

審判の注意をむししたり、スポーツマンらしくないふるまいをしたときは、テクニカル・ファウルとなり、相手チームに2個のフリースローと、そのあとセンター・ラインのアウトからのスロー・インがあたえられます。

コーチもスポーツマンらしくないふるまいをしたら、テクニカル・ファウルとなり、相手チームに2個のフリースローと、そのあとセンター・ラインのアウトからのスロー・インがあたえられます。

第44条 パーソナル・ファウル

パーソナル・ファウルとは、相手とのからだのふれ合いによるプレイヤーのファウルをいいます。

プレイヤーは、オフェンス（攻め）やディフェンス（守り）をおこなうときに、次のことをして相手のプレイをさまたげてはいけません。

- (1) つかんだり、おさえたりすること
- (2) おすこと
- (3) たたくこと
- (4) つきあたること
- (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、相手の動きをじゃますること
- (7) そのほか乱暴なふれ合いをおこすこと

からだのふれ合いがおこったために相手が不利になった場合には、そのふれ合いに責任のあるプレイヤーのファウルとなります。

ショットでないプレイヤーがファウルをされたときは、ファウルされたチームのスロー・インとなります。

ショットのプレイヤーがファウルをされ、そのショットがはいらなかったときは、2個のフリースローとなります。

ショットのプレイヤーがファウルをされ、そのショットがはいったときは得点となり、さらに1個のフリースローとなります。



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、おたがいに同時にファウルをした場合をいいます。

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あたえられません。

ダブル・ファウルがあったときは、ボールをもっていたチームのスロー・インからゲームをはじめます。

どちらのチームもボールをもっていなかったときは、きめられた順番にあたるチームのスロー・インでゲームをはじめます。

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はいたときは、得点となり相手チームがエンド・ラインからスロー・インしてゲームをはじめます。



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、相手のプレイをさまたげるために、わざとプレイヤーとふれ合いをおこしたファウルをいいます。

ショットでないプレイヤーがこのファウルをされたとき、またはショットのプレイヤーがこのファウルをされてそのショットがはいらなかったときは、ファウルをされたプレイヤーは2個のフリースローをおこないます。

ショットがはいったときは得点となり、さらに1個のフリースローをおこないます。

フリースローがはいってもはいらなくても、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・ラインの外からシューター側のスロー・インでゲームをはじめます。



第47条 プレイヤーの5回のファウル

1人のプレイヤーがファウル（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、そのあとプレイヤーはそのゲームにすることができなくなります。かわりに交代要員がでることになります。

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、そのあとにおこったチームのパーソナル・ファウルにたいして、相手チームに2個のフリースローがあたえられます。

延長は第4クォーターのチーム・ファウルをたしてかぞえます。

審判の合図

審判の合図はとてもたいせつです。


審判は、次にしめされている合図をつかってスコアラー、プレイヤー、コーチ、観客に判定をさせます。

合図を正確にしめすことによって審判の判定がよりたしかになり、ゲームがスムーズにすすみます。



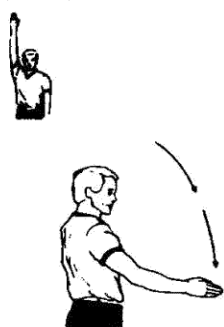



審判の合図


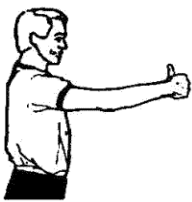
I. 得点の合図

<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>
---	---	---

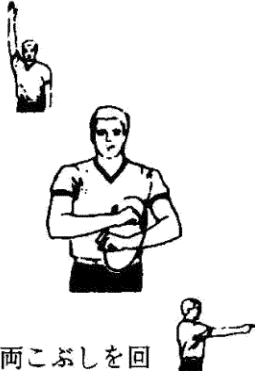
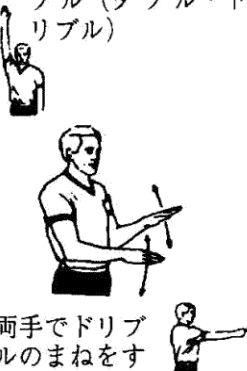

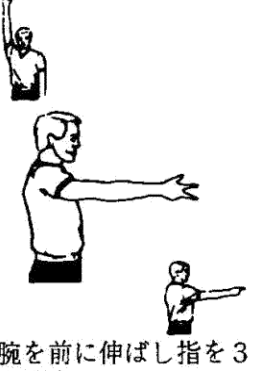
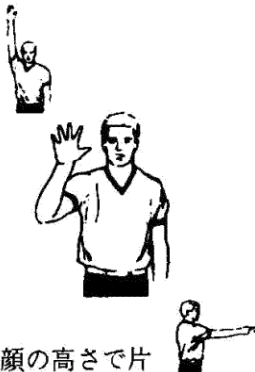
II. 計時の合図

<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














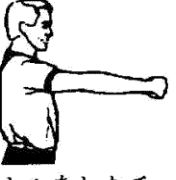




<p>13. トラヴェリング</p>  <p>両こぶしを回転させる</p>	<p>14. イリーガル・ドリブル (ダブル・ドリブル)</p>  <p>両手でドリブルのまねをする</p>	<p>15. ボールを支え持ってからドリブルをしたとき</p>  <p>手のひらを上に向けてから下に向ける動作を繰り返す</p>	<p>16. 3秒ルールの違反</p>  <p>腕を前に伸ばし指を3本出す</p>
<p>17. 5秒をこえた違反</p>  <p>顔の高さで片手を開く</p>	<p>18. 30秒ルールの違反</p>  <p>指で肩に触れる</p>	<p>19. ボールをわざとけたとき</p>  <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 

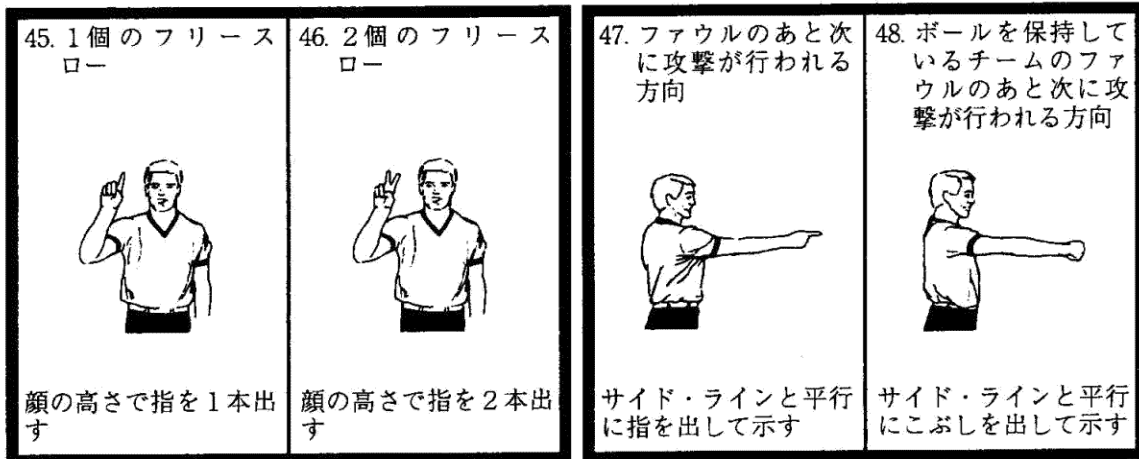
(2) ファウルの種類

<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. ディスクォリファイング・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"/>	延長 ー ー ー ー	チームB	合計 <input type="text"/>	主審
			副審		
			スコアラー		
					A-スコアラー
					タイマー
					30秒オベレーター

チーム		A(白)		タイム・アウト						
				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	
ファウル	
1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4
3Q	
4Q	
1	1
2	2
3	3
4	4

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

チーム		B()		タイム・アウト						
				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	
ファウル	
1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4
3Q	
4Q	
1	1
2	2
3	3
4	4

スコアシートの記入

1 スコアラーは、試合が始める前までに次のことをスコアシートに書きます。

(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らんに書きます。ホーム・チームがチームAとなりますが、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とします。
- (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のらんに書きます。
- (4) 各チームわくの下のコーチらんにそれぞれコーチの氏名を書きます。

2 各クォーターが始まる前に、5人のプレイヤーには出場時限①②③④の出場するらんに、はっきりした斜線/をひきます。クォーターの途中から交代してゲームにでたプレイヤーには反対の斜線\をひきます。

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

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らんに書いていきます。

A) パーソナル・ファウルは**P**とし、フリースローがあたえられる場合は**P'**と書きます。

B) アンスポーツマンライク・ファウルは**U**と書きます。

C) テクニカル・ファウルは**T**と書きます。

(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**と書きます。

(3) コーチに記録されるファウルは，チーム・ファウルにはかぞえません。

(4) 各クォーターでおこったファウルは，**P**，**U**，**T**，**D**の横にちいさく**1**，**2**，**3**，**4**の数字でそのクォーターを書きます。

1クォーターの場合：**P₁** **P'₁**

2クォーターの場合：**P₂** **U₂** **T₂**

(1) ゲームのおわりにはのこったわくにはっきりとした線を横にひきます。

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，そのクォーターのわくに**×**を書いて数字をけしていきます。

5 タイム・アウト

タイム・アウトのわくに**×**を書きます。

つかわなかったわくにはっきりとした線を横にひきます。

チーム		タイム・アウト										
A(白) 東日本クラブ		前	後	延	延							
			X									
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	/			X	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 ₂	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
X	X
X	X
X	X
X	4

3Q	4Q
X	X
X	X
X	X
X	X

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・スコアらんの数字を／でけしていき，となりのらんに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。
- (2) フリースローで得点があったときは数字を●でぬり，となりわくに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。
- (3) 各クォーター，各延長時限のおわりに各チームの最後の得点をはっきりと○でかこみ，最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に1本のはっきりとした横線をひきます。
- (4) ゲームがおわったときは，各チームの合計得点をはっきりと○でかこみ，最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に2本の横線をひきます。
- (5) スコアボードの得点とスコアシートのランニング・スコアがいつでもあっていなければいけません。もしちがっていてスコアシートの方が正しいときは，すぐにスコアボードの得点をなおさなければいけません。

スコアシートにおかしなところがあったり，どちらかのチームから得点についてきいてきたりしたときは，審判が笛をならしたときやゲーム・クロックがとめられたときに，すぐに審判に知らせます。



ランニング・スコア

A		B		A		B		A		B	
7	●	1			41	41			81	81	
7	●	2	4	75	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		12	●	53			93	93	
8	14	14	9	12	●	54	9		94	94	
	15	15			55	55			95	95	
10	16	16	8	6	56	56			96	96	
10	●	●	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	●	●	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、延長時限がおわったとき、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らんに書きます。

延長時限が何回おこなわれても、延長のところにまとめて合計を書きます。

- (1) ゲームがおわったら、各チームでつかわなかったそのれつのランニング・スコアのわくに、左上から右下にむかって斜線をひきます。
- (2) 両チームの最終得点とチーム名をゲーム結果のらんに書きます。

チームA 東日本クラブ 合計 64	$\left\{ \begin{array}{l} 10 \text{ — } 10 \\ 15 \text{ — } 11 \\ 21 \text{ — } 17 \\ 18 \text{ — } 16 \\ \text{延長} \end{array} \right.$	チームB 西日本クラブ 合計 54
--	--	--

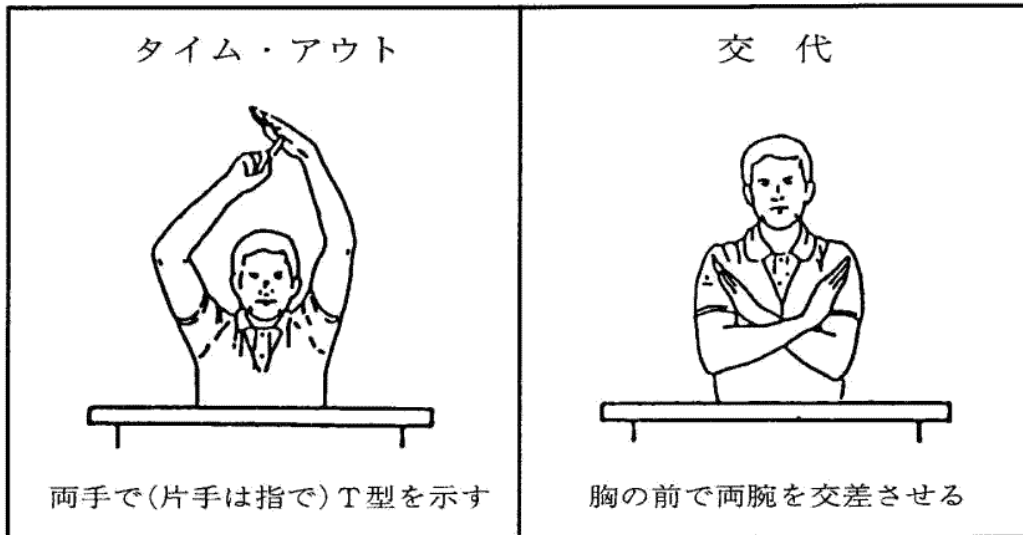
- (3) スコアシートの記録がすべて書きおわったら、まずアシスタント・スコアラーとタイマーがサインし、次に30秒オペレーターとスコアラーがサインをします。最後に副審と主審の順にスコアシートにサインをします。

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) 主審がスコアシートを確認し、サインをしたときにゲームがおわります。

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

