



だいきーミニバス

ひとめでわかる ミニバスケットボール のルール



(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・フェアプレー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、かんたんに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

しょうがくせい 小学生のみなさんへ

だい しょう 第 1 章	ゲーム	
第 1 条	ミニバスケットボールのゲーム	1
第 2 条	ゲームの目的	1
だい せつ きぐ 第 2 章	施設，器具	
第 3 条	コートのおおきさ	1
第 4 条	コートのきょうか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	ゲームきぐ	5
だい しんぱん 第 3 章	審判とテーブル・オフィシャルズ	
第 9 条	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
だい チーム 第 4 章	チーム	
第 13 条	こうせい構成	9
第 14 条	コーチ	10
第 15 条	ユニフォーム	10
だい すす かた 第 5 章	ゲームの進め方	
第 16 条	きようぎじかん競技時間	11
第 17 条	ゲームのかいし開始	12
第 18 条	ジャンプ・ボール	13
第 19 条	ゴールとてんすう点数	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	どうてんえんちよう同点と延長	17
第 22 条	ゲームのおわり終わり	17

第 6 章	プレイの規定 き て い	
第23条	出場と交代 しゅつじょう こうたい	18
第24条	タイム・アウト	18
第25条	ボールの扱い方 あつか かた	19
第26条	ボールの保持 ほ じ	20
第27条	プレイヤーと審判の位置 しんぱん い ち	20
第28条	アウト・オブ・バウンズ (アウトと略します) りやく	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する しんこう	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	23
第34条	ショットの動作中のプレイヤー どうさちゆう	24
第35条	3 秒ルール びよう	25
第36条	接近してディフェンスされたプレイヤー せつきん	26
第37条	3 0 秒ルール びよう	26
第 7 章	規則違反と罰則 き そ く い は ん ばつ そ く	
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・インの方法 ほうほう	28
第41条	フリースローの方法 ほうほう	29
第42条	フリースローのヴァイオレイションと罰則 ばつそく	30
第 8 章	行為についての規定 こう い き て い	
第43条	テクニカル・ファウルの原則 げんそく	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 5 回のファウル かい	36
第48条	チーム・ファウル	36
審判の合図 しんぱん あいず		37
スコアシートの記入 きにゆう		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2.8m～2.2m，横1.5m～1.2mとし、縦・横の長さのつりあいが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。

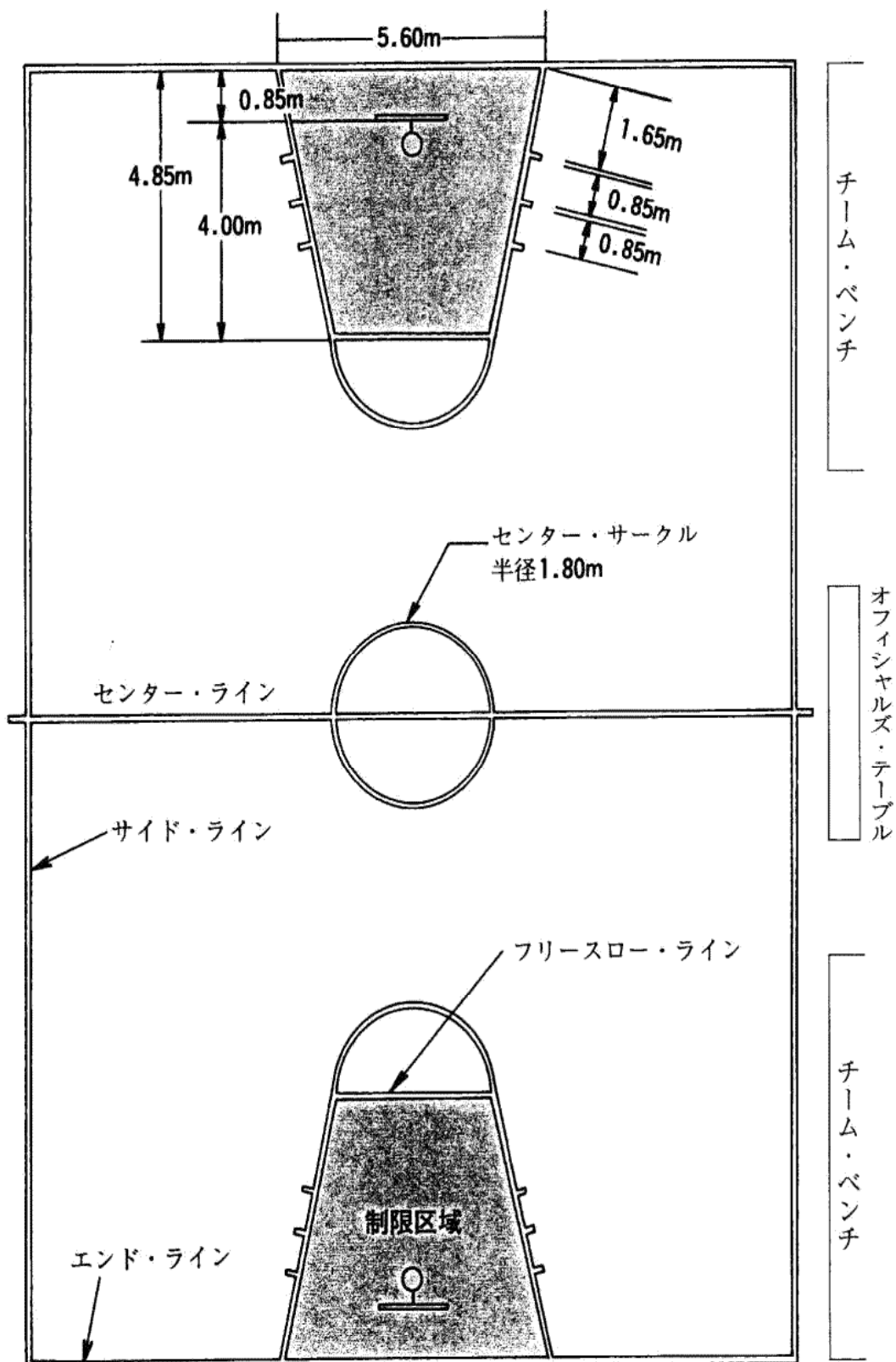


図 1

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。

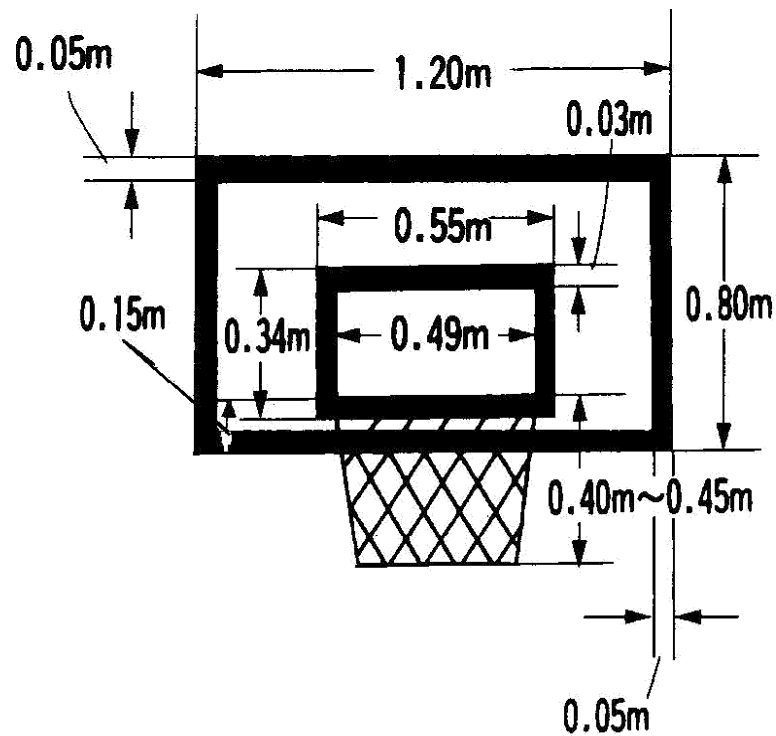


図2

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センチメートルで、ネットの長さはおよそ40センチメートルです。

また、リングはバックボードのまんなかについていて、床ゆ かからリングまでの高さはおよそ260センチメートルです。(図3)

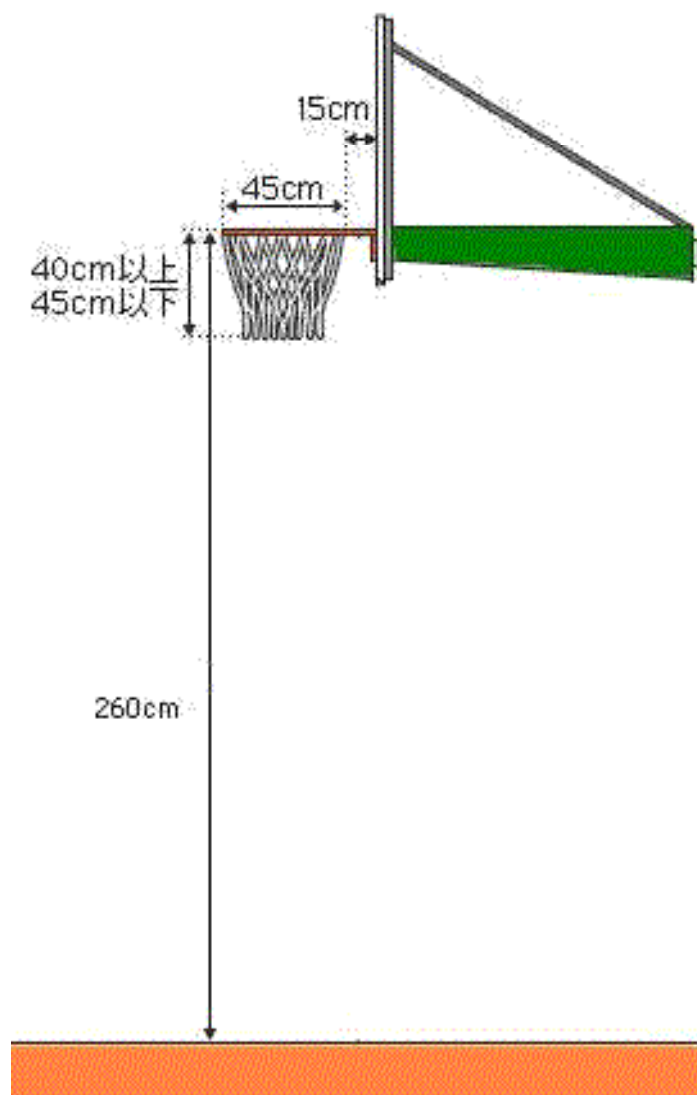


図3

第7条 ボール

ボールは、まわりの長さが69 cm ~ 71 cm , 重さは470 g ~ 500 g 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。

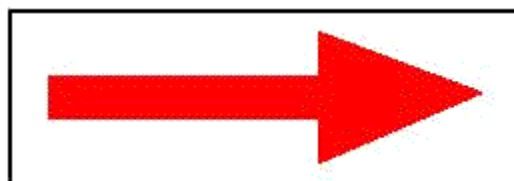


図 4

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知らせます。

- (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知らせます。

チーム・ファウルの回数もそのときに知らせます。



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
のなかにいるプレイヤーがボールをさわったとき
- (3) ファウル、ヴァイオリション、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) ヴァイオリション
 - c) ジャンプ・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で合図をします。

30秒はコートの中でボールをとったときからはかりはじめます。

30秒は次のときにおわります。

- (1) ボールがシューターの手からはなれ、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) ファウル、ヴァイオリション、ジャンプ・ボールがあったとき
- (4) 審判がゲームをとめたとき

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す。



だい じょう
第14条 コーチ

コーチはゲームを指揮するひとです。

だい じょう
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 だい しょう ゲームの進め方 すす かた

第16条 だい じゅう きょうぎじかん 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 1 2 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。

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

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人のプレイヤーが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の外から、きめられた順番のチームがスロー・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の外にだしたのかがわからないとき
- (2) 両チームのプレイヤーがボールに片手や両手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、シューター以外の両チームのプレイヤーがヴァイオリション（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

チームがスロー・インする順番

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、ポゼッション・アロー（赤い矢印）でしさせます。

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

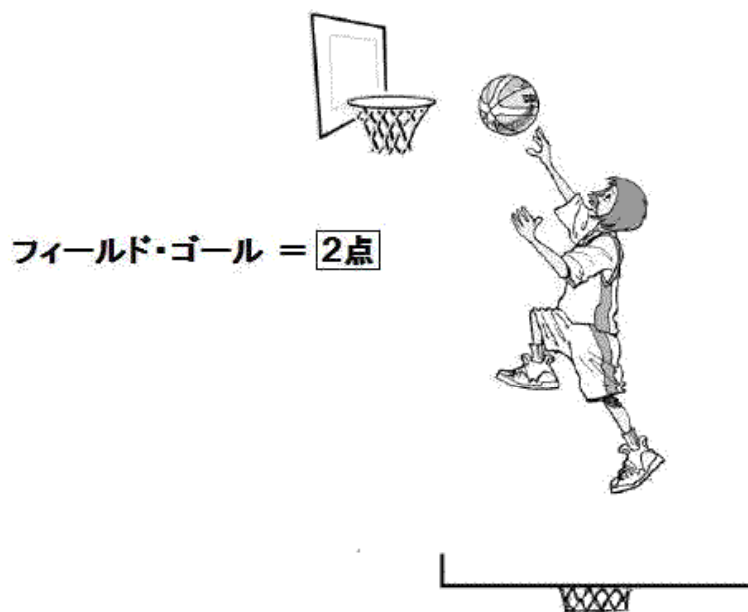
第19条 ゴールと点数

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。

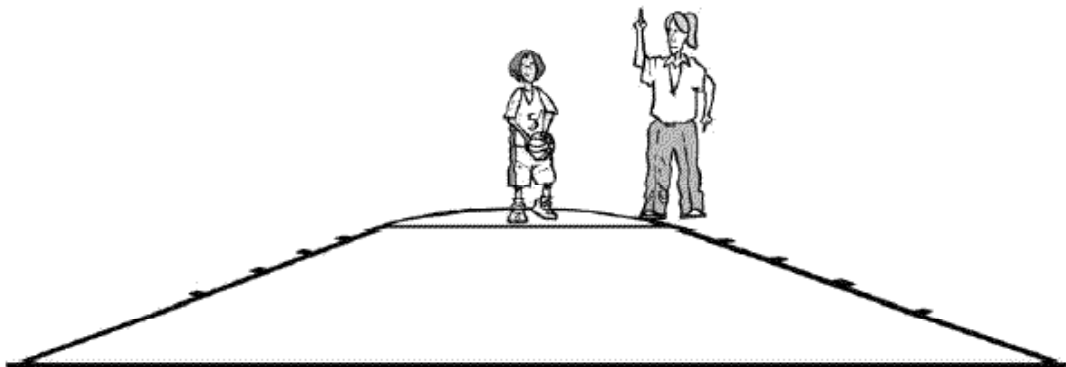
まちがって自分たちのバスケットにいれてしまったら相手チームの得点となります。

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。



フリースロー = 1点



第20条 ^{だい じょう} 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。

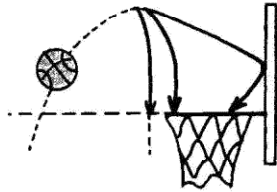
また、バスケットの^{なか}中にあるボールにさわったり、バスケットの^{なか}中から^て手をだしてボールにさわることにもバスケット・インタフェアとなります。

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^{とくてん}いっても得点にはなりません。フリースロー・ラインの^{そと}ところのサイド・ラインの外から、^{あいて}相手チームにスロー・インのボールがあたえられます。

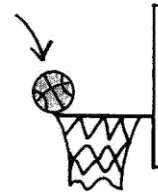
ディフェンス側^{がわ}のチームがゴール・テンディングやバスケット・インタフェアをしたときは、ボールがバスケットには^いいてもはいらなくても、フリースローのときならば^{てん}1点が、それ以外^{い が い}のショットのときならば^{てん}2点がシューターにみとめられます。

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



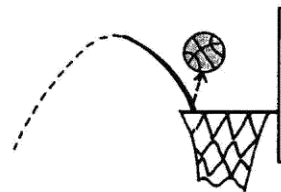
ボールだけならだれが触れてもよい



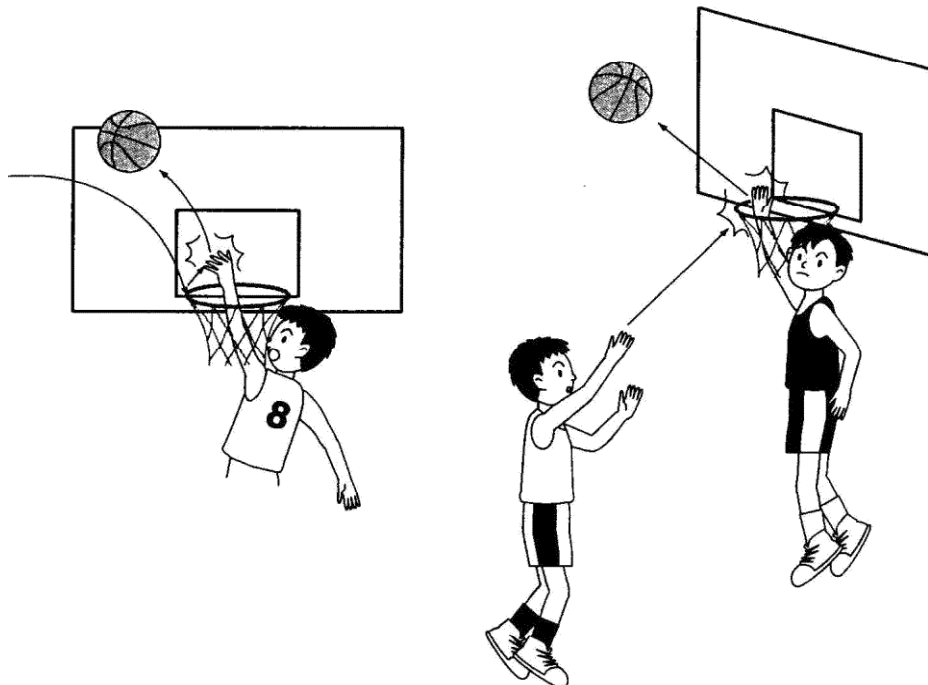
ディフェンス側はこのボールに触れてはならない



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



第21条 同点と延長

後半をおわったとき両チームの得点と同じならばひきわけです。

延長をおこなう場合は、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。

攻めるバスケットは、後半と同じです。

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ったときにとれます。

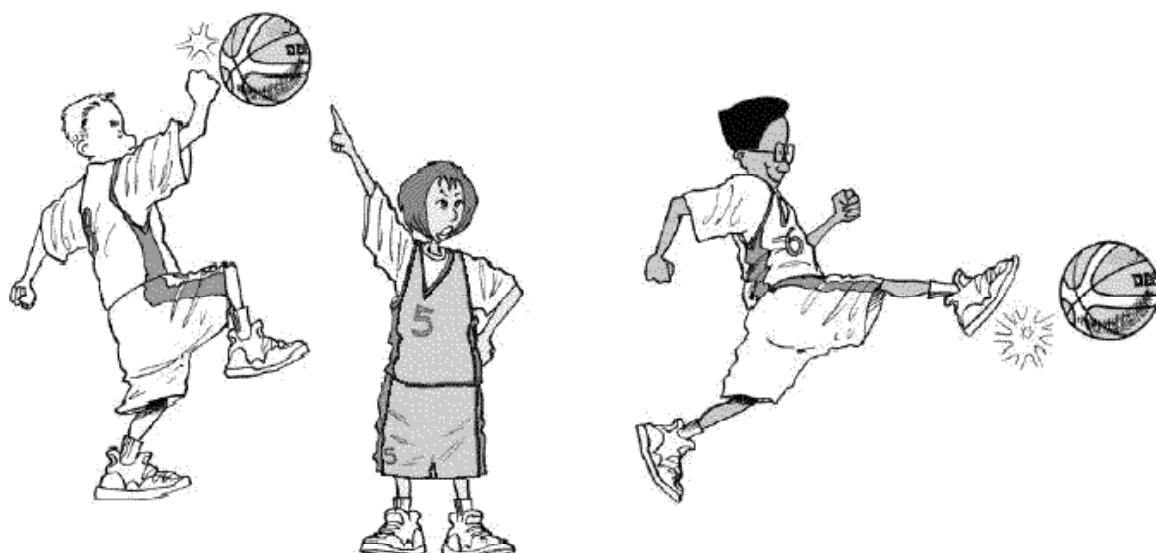


第25条 ^{だい} ^{じょう} ボールのあつかい方 ^{かた}

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きめられたなかで、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 ^{だい じょう} ボールの保持^{ほ じ}

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^{ば あい}と、アウトでスロー・インのボールをもっている場合^{ば あい}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^{ば あい}をいいます。

チームのボールの保持^{ほ じ}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^てからはなれたとき
- (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^てからはなれたとき
- (3) 相手チームがボールを保持したとき
- (4) ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールがおこったとき
- (5) そのほか審判^{しんぱん}がゲームをとめたとき

第27条 ^{だい じょう} プレイヤーと審判^{しんぱん}の位置^{い ち}

プレイヤーの位置^{い ち}はそのプレイヤーがいる床^{ゆか}によってきまります。

プレイヤーがとんで空中^{くうちゅう}にいるときは、とぶ前^{まえ}にいた床^{ゆか}にいたことになります。

ボールが審判^{しんぱん}にふれたときは、その審判^{しんぱん}がいる床^{ゆか}にふれたことになります。

第28条 ^{だい じょう} アウト・オブ・バウンズ（アウトと略^{りゃく}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^{そと}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) ボールがコートのまわりのライン、またはコートの外^{そと}の床^{ゆか}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^{ささ}支えにふれたとき

(4) ボールがバスケットの^{した}下からはいったとき

第29条 ^{だい じゅう} 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，^{あいて}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^{まえ}前のボールに^{さいご}最後にふれたプレイヤーがアウトにしたことになります。

ただし，わざと^{あいて}相手にボールを^な投げつけたりしてアウトにしたときには，^{あいて}相手チームのスロー・インとなります。

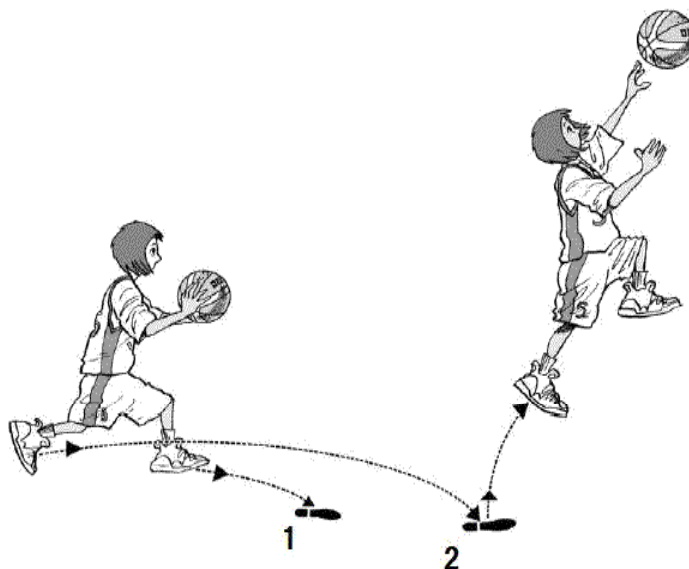
第30条 ^{だい じゅう} ボールをもって^{しんこう}進行すること

ボールをもったプレイヤーは2歩までは^ほ進むことができますが，^{ぼ い じょう す}3歩以上進むことはできません。

^{いはん}違反すればトラヴェリングになり，^{あいて}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 あし}片方の足(これをピヴォット・フットといいます)
^{ゆか}を床からはなさずに、^{いっぽう あし}もう一方の足だけを^{なんど}何度でも^{ほうこう}いろいろな方向に
ふみだすことをいいます。

プレイヤーは^{りょうあし ゆか}両足を床につけたままボールをうけとったとき、^{あし}どちらの足をピヴォット・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 ゆか}先に床についた足が^{あし}ピヴォット・フ
ットになります。



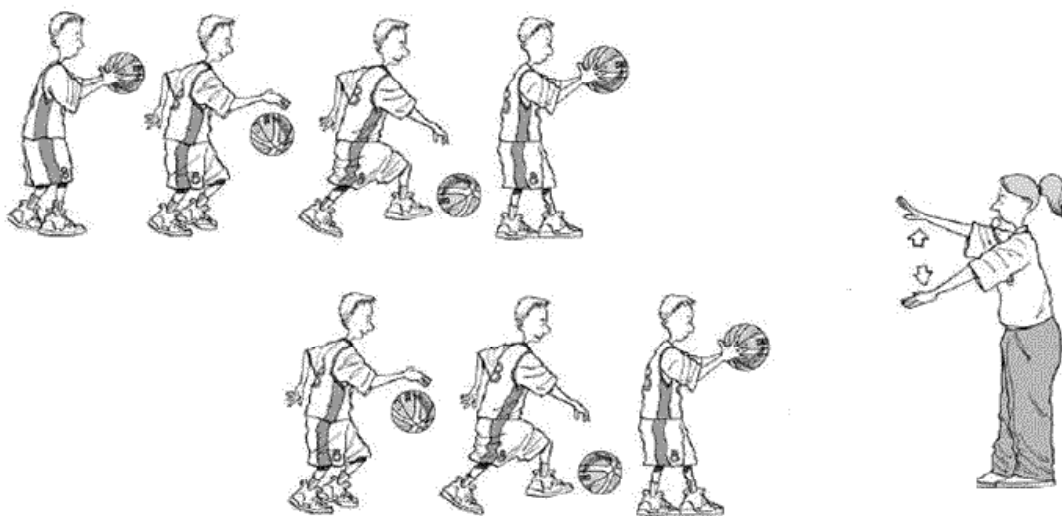
第32条 ^{だい じょう}ドリブル

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 ^{だい じょう}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。



第35条 3秒ルール

攻めているチームは、相手チームの制限区域のなかに3秒までは、
はいつていることができます。(図5)

ラインは制限区域にふくまれます。

制限区域の外の床に両足をつけなければ、制限区域からでたことにはなりません。

3秒ルールの違反は、相手チームのスロー・インとなります。

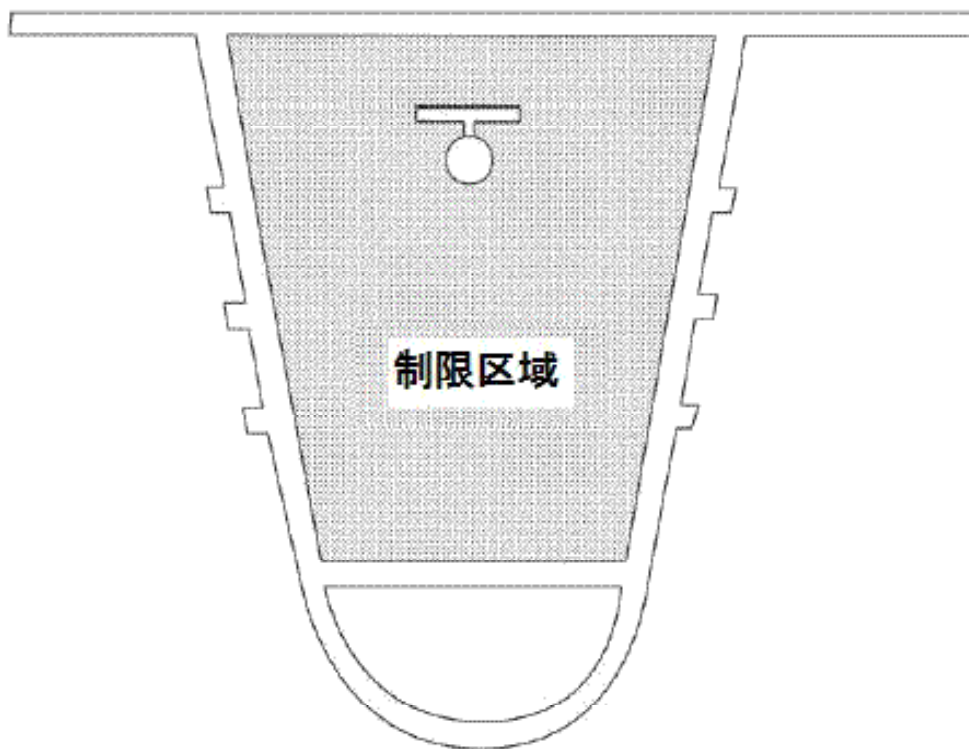


図5

第36条 ^{だい じょう} 接近^{せつきん}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^{あいて}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^{びょう}たったときは、相手チーム^{あいて}のスロー・インとなります。

第37条 ^{だい じょう} 30秒^{びょう}ルール

コートの中でボールを保持^{ほ じ}したチームは、30秒^{びょう}のうちにショットをしなければいけません。

30秒^{びょう}のうちにショットするということは、30秒^{びょう}の合図^{あ い ず}がなる前^{まえ}にシューターの手^て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、リングにあたったことをいいます。

30秒^{びょう}たってもショットをしないときは、相手チーム^{あいて}のスロー・インとなります。

もし、30秒^{びょう}たたないうちに相手チーム^{あいて}がファウルやボールをカットしてコート^{そと}の外にだして、またそのチームのボールとなったときは、30秒^{びょう}をはかりなおします。

第7章 規則違反と罰則

第38条 ヴァイオリション

ヴァイオリションとは、からだのふれ^あ合いやスポーツマンらしくない行為^{こういいがい}以外の規則違反^{きそくいはん}をいいます。

ヴァイオリションがおこったら、ヴァイオリ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・インの方法

ファウル ,ヴァイオリション ,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・インするときに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。

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。

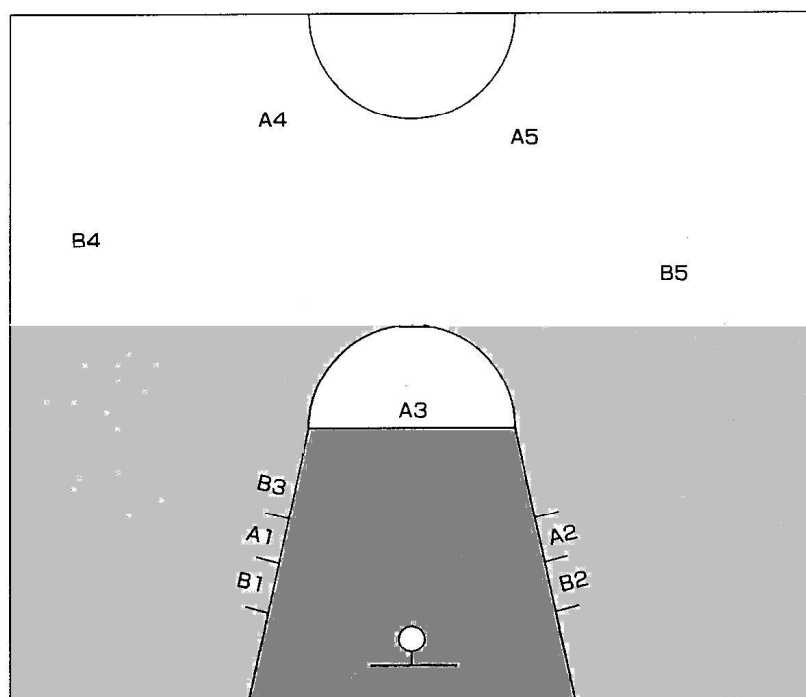


図6

第42条 フリースローのヴァイオレーションと罰則

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。

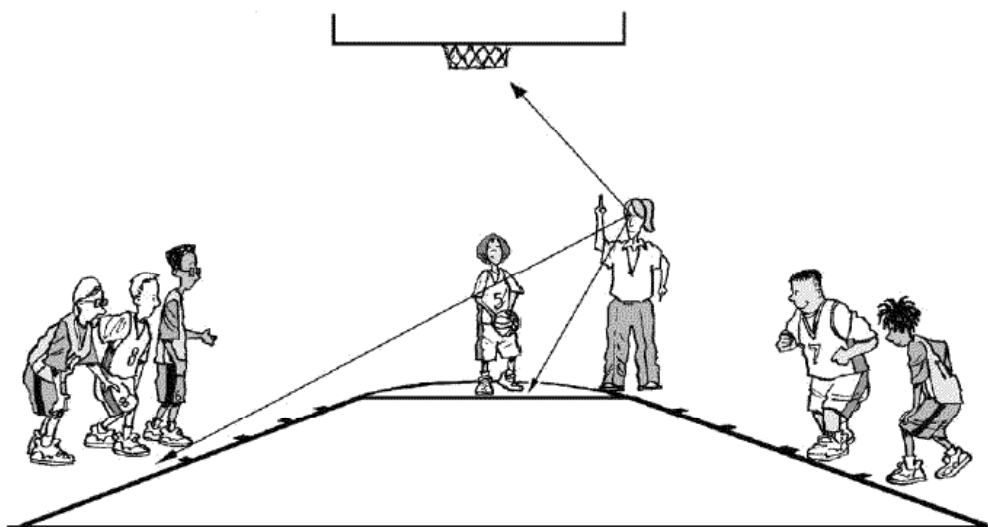
制限区域のラインにいるプレイヤーは、ボールがシューターの手からはなれるまで制限区域にはいることはできません。

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いければなりません。

これらのきまりに違反することは、ヴァイオレーションになります。

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なかったときは、シューターのヴァイオレーションとなります。

シューターがヴァイオレー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^あ合いがおこったために相手^{あいて}が不利^{ふり}になった場合^{ばあい}には、そのふれ^あ合いに責任^{せきにん}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^こ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^{とくてん}となり、さらに1個^こ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ったときは、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^あ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^{とくてん}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^{とお}ほうのセンター・ラインの外^{そと}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で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、観客に判定を知らせます。

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。

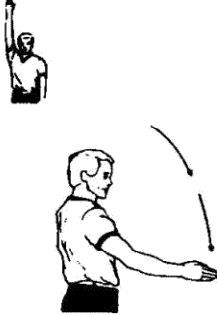


審判の合図

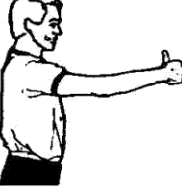
I. 得点の合図

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

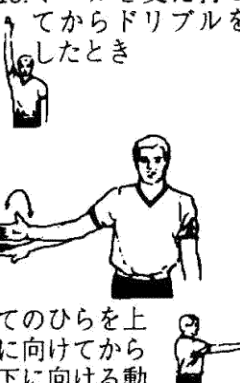
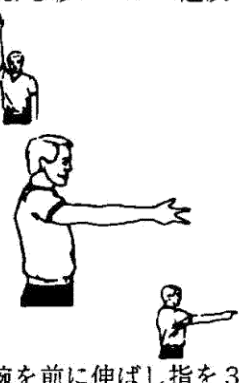
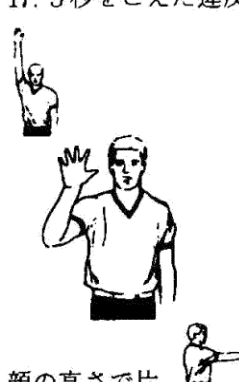
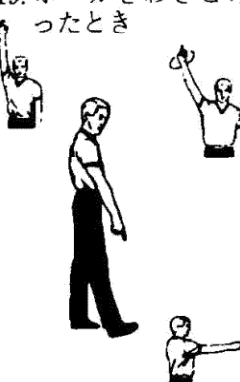
II. 計時の合図

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  手を開き上にあげる	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)  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	6. タイム・イン  あげていた手を軽く振る	7. 30秒計のリセット  指を1本出し頭上で大きくまわす
---	--	---	--

III. 交代とチャージド・タイム・アウト

8. 交代  (笛を鳴らしながら) 胸の前で両腕を 交差させる	9. 交代要員を 招き入れる  手を開き自分のほう に向けて招く	10. タイム・アウト  (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	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)  片手の親指を 立てて示す	12. 5秒カウント の合図  腕を振りながら 秒数をカウント する
--	---	---	---	---

IV. ヴァイオレイション

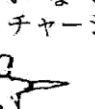
13. トラヴェリング  両こおしを回転させる	14. イリーガル・ドリブル (ダブル・ドリブル)  両手でドリブルのまねをする	15. ボールを支え持ってからドリブルをしたとき  てのひらを上に向けてから下に向ける動作を繰り返す	16. 3秒ルールの違反  腕を前に伸ばし指を3本出す
17. 5秒をこえた違反  顔の高さで片手を開く	18. 30秒ルールの違反  指で肩に触れる	19. ボールをわざとけたとき  つま先を指さす	20. ヴァイオレイションのあと次に攻撃が行われる方向  サイド・ラインと平行に指を出して示す
21. ジャンプ・ボール・シチュエーション  ひじを伸ばし両手の親指を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

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 

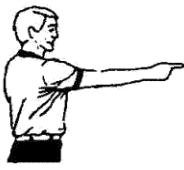
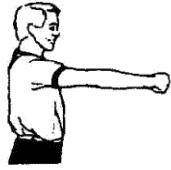
(2) ファウルの種類

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

(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

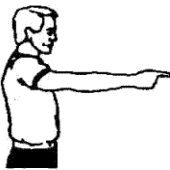
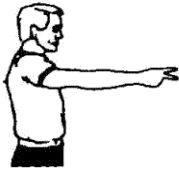
次に攻撃が行われる方向

45. 1個のフリースロー  顔の高さで指を1本出す	46. 2個のフリースロー  顔の高さで指を2本出す	47. ファウルのあと次に攻撃が行われる方向  サイド・ラインと平行に指を出して示す	48. ボールを保持しているチームのファウルのあと次に攻撃が行われる方向  サイド・ラインと平行にこぶしを出して示す
---	---	--	---

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)

49. 1個のフリースロー  腕を前に伸ばし指を1本出す	50. 2個のフリースロー  腕を前に伸ばし指を2本出す	51. フリースローの間 (1ショットの場合)  1本指を上にあげる	52. フリースローの間 (2ショットの場合)  手を開き指をそろえて両手をあげる
---	---	--	--

※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		チームB	合計	
主審			A-スコアラー		
副審			タイマー		
スコアラー			30秒オペレーター		

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	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		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 :										

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―は、試合がはじ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―チらんに、それぞれコ―チの氏名を書きます。

- 2 各クォーターがはじまる前に、5人のプレイヤーには出場時限の出場するらんに、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―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

(5) 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 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
X	X
X	X
X	X
X	X
X	4

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

(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。

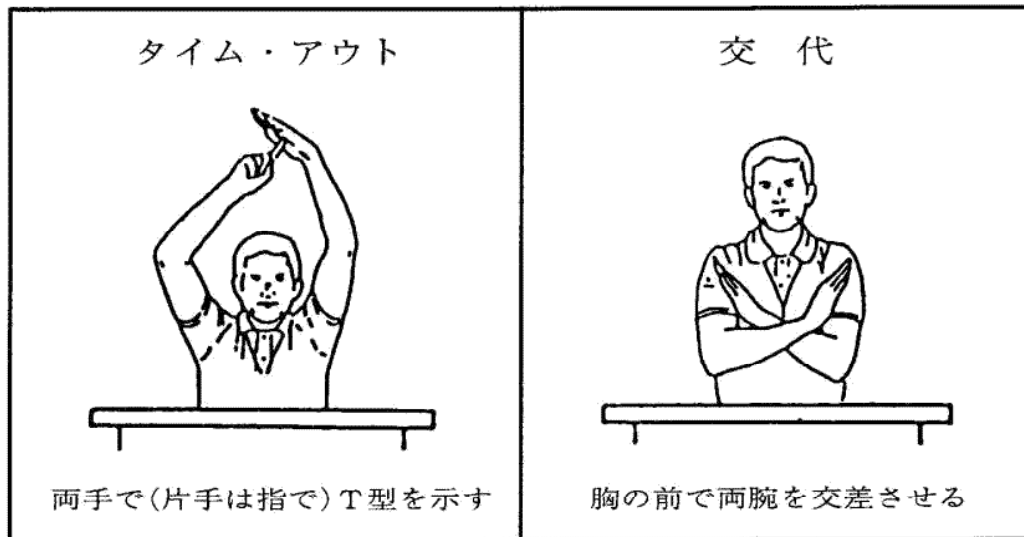
最後に副審と主審の順にスコアシートにサインをします。

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－の合図



タイマーの合図

