

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、リングにあ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。

もし、30秒たたないうちに相手チームがファウルやボールをカットしてコートの外にだして、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、からだのふれ合いあ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チームあいてのスロー・インではじまります。

第39条 ファウル

ファウルとは、相手とのからだのふれ合いあ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 (B 1 , B 2)
- (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 (A 1 , A 2)
- (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 (B 3)

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。

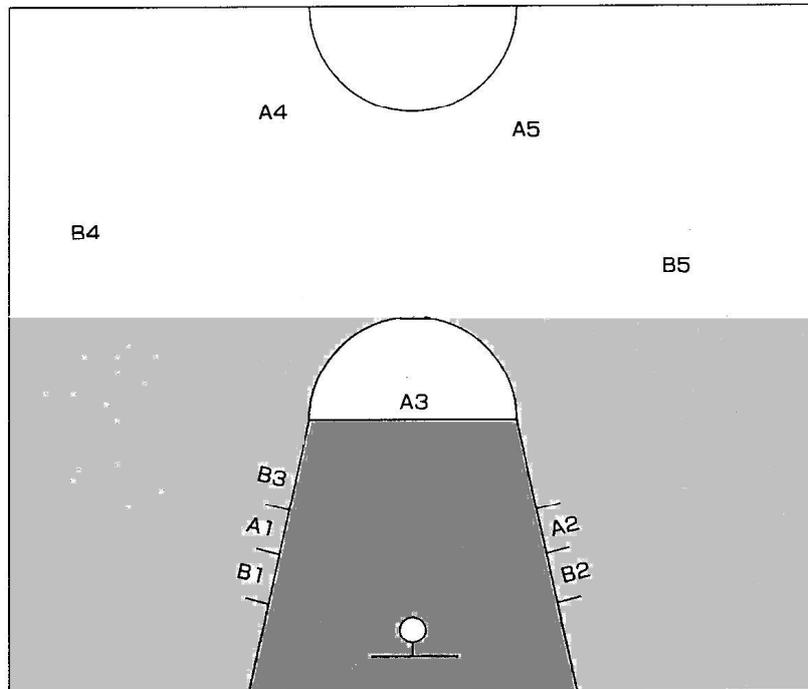


図6

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。

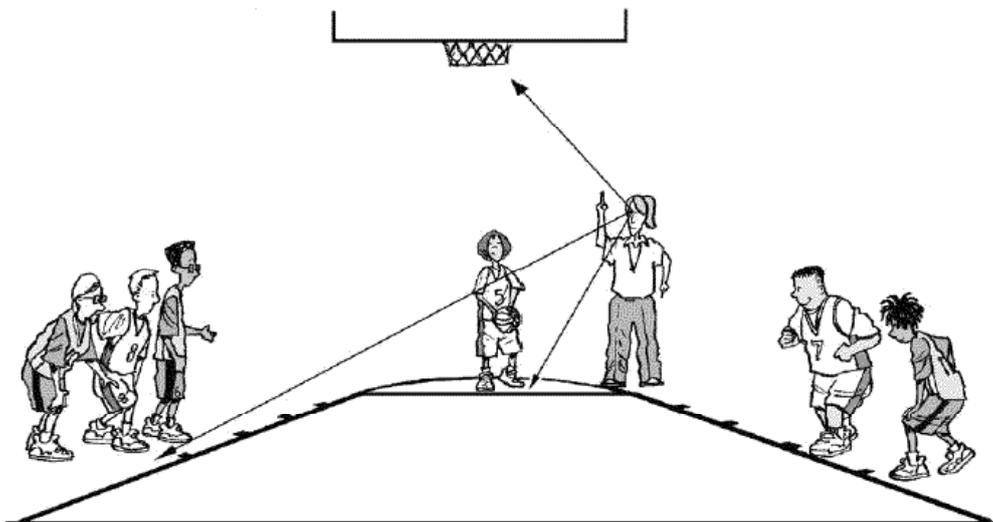
制限区域のラインにいるプレイヤーは、ボールがシューターの手からはなれるまで制限区域にはいることはできません。

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らなかったときは、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、そのふれあ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 ^{だい} ^{じょう} ダブル・ファウル

ダブル・ファウルとは、^{りょう}両チームの^{ふたり}2人のプレイヤーが、おたがい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、^{とくてん}得点となり^{あいて}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。

しんばん あいず 審判の合図

しんばん あいず
審判の合図はとてもたいせつです。

しんばん つぎ あいず
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、観客に判定をしさせます。

あいず せいかく しんばん はんてい
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。

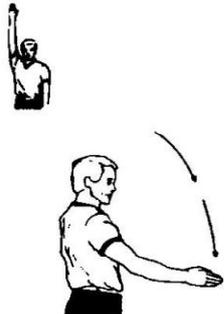


審判の合図

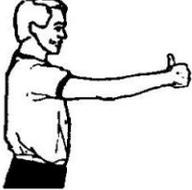
I. 得点の合図

<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>
---	---	---

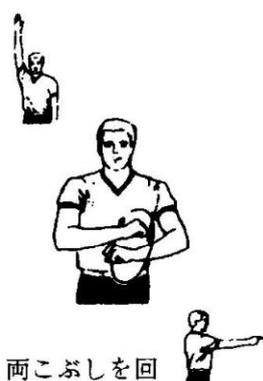
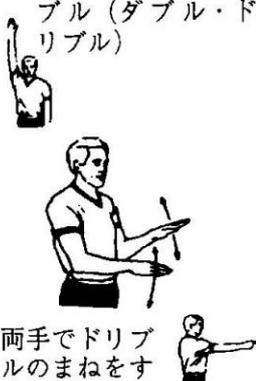
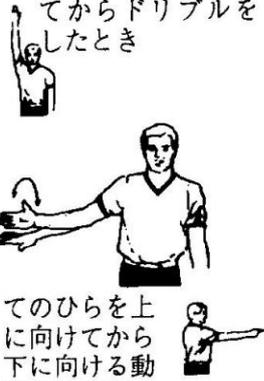
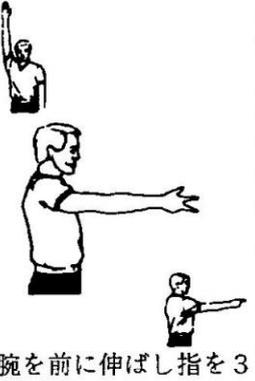
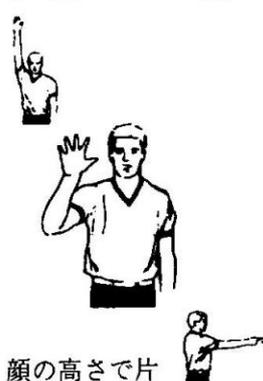
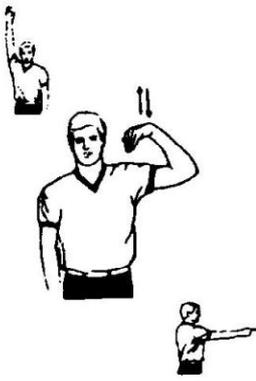
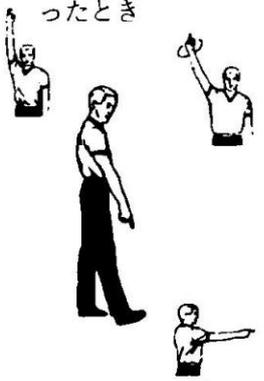
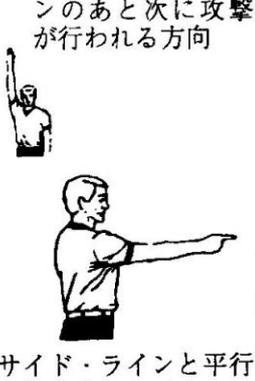
II. 計時の合図

<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

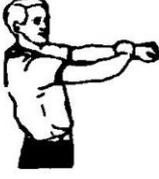
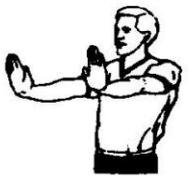
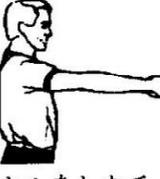
<p>13. トラヴェリング</p>  <p>両こぶしを回転させる</p>	<p>14. イリーガル・ドリブル (ダブル・ドリブル)</p>  <p>両手でドリブルのまねをする</p>	<p>15. ボールを支え持ってからドリブルをしたとき</p>  <p>手のひらを上に向けてから下に向ける動作を繰り返す</p>	<p>16. 3秒ルールの違反</p>  <p>腕を前に伸ばし指を3本出す</p>
<p>17. 5秒をこえた違反</p>  <p>顔の高さで片手を開く</p>	<p>18. 30秒ルールの違反</p>  <p>指で肩に触れる</p>	<p>19. ボールをわざとけたとき</p>  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

(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x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x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				X	P ₄					
11	安本直人	14				X						
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
3	X
4	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・スコアからの数字を / でけていき，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，すぐに審判にしらせます。



ランニング・スコア

A		B		A		B		A		B	
7	●	1		41	41			81	81		
7	●	2	4	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		12	●	53		93	93		
8	14	14	9	12	●	54	9	94	94		
	15	15			55	55		95	95		
10	●	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	$\left\{ \begin{array}{l} 10 \text{ — } 10 \\ 15 \text{ — } 11 \\ 21 \text{ — } 17 \\ 18 \text{ — } 16 \\ \text{延長} \end{array} \right\}$	チームB 西日本クラブ
合計 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。

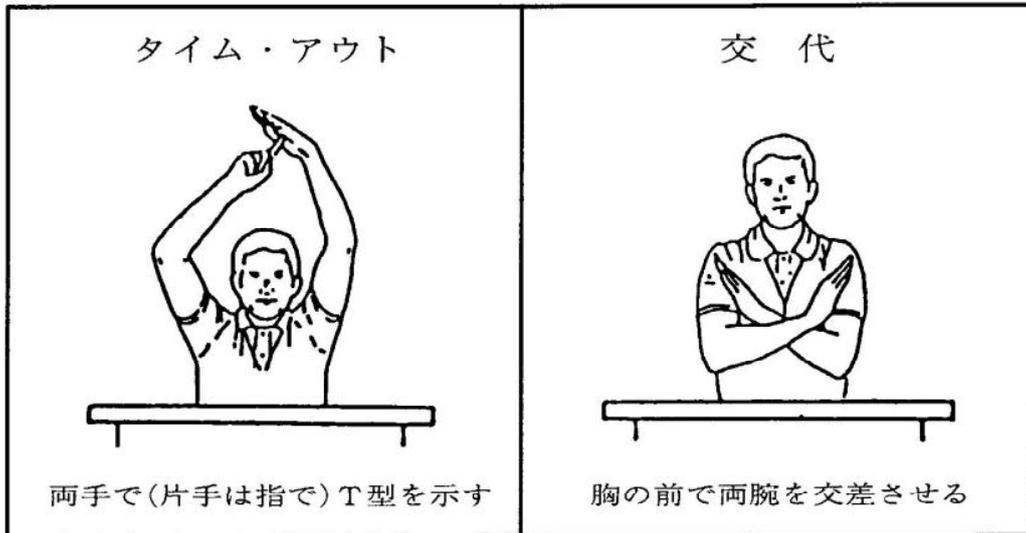
最後に副審と主審の順にスコアシートにサインをします。

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

