

平成17年3月4日

都道府県協会 理事長 殿
各連盟・団体 理事長 殿
JBL・WJBL 専務理事 殿
都道府県協会 審判長 殿
各ブロック 審判長 殿

(財)日本バスケットボール協会
規 則 部
審 判 部

ミニ・バスケットボール規則の変更(通知)

試合開始の変更

- (・ジャンプボールは第1クォーターのみとする。
・前半攻めるバスケットは相手チームベンチ前のゴールとする。)

ジャンプボールでタップされる前のファウルの処置について
変更

施行日 平成17年4月1日

上記ルールについて、変更することに決定いたしましたので、ご通知申し上げます。

貴協会・連盟・団体の傘下の各チーム並びに関係者への周知について、宜しく願い申し上げます。

なお、新たに、ミニのルールブックは発行しません。別添の変更する条文と注解を差し替えて、ご利用ください。

2005年 ミニ・バスケットボール競技規則変更の概要

ゲームを開始するジャンプ・ボールは第1クォーターだけ行うことになった。第1クォーター以外の各クォーター、各延長時限は、すべてオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インで始める。

1チームがゲームの前半に攻撃するバスケットは相手チームベンチ前のゴールとすることとした。

また、各延長時限は後半と同じバスケットを攻撃する。

オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・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・インするチームがヴァイオレイションをしたときに終わっていたが、さらにスロー・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付け加えられた。

第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前にファウルが宣せられたとき、そのファウルの処置をしたあともう一度センター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる。

第1クォーターを始めるジャンプ・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レイションが起こった場合は、そのヴァイオレイションは競技時間中に起こったものとして処置する。

各クォーター・タイム、ハーフ・タイム、各延長の前のタイム・アウト中に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。矢印の向きは変わらない。

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、それにつづくオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのファウルの罰則によるスロー・インで開始される。

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レイションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレイションは競技時間中に起こったものとして処置する。矢印の向きは変わらない。

【マニュアルの変更に関する質問に関して】

1. フリースロー時に、1投目、2投目ともにリード・オフィシャルから直接渡されるようになったようだが、ミニはどうしたらよいか？

マニュアルはミニバスのルールと中学生以上へのルールの相違または影響がないものについては取り入れていく約束になっています。この場合は、ミニのルールに何ら影響がありませんので、そのまま適用することになります。

2. テーブルオフィシャルがチャージド・タイム・アウトで2回（50秒と60秒）合図をならすようだが、ミニではどうしたらよいか。

ミニバスは従来通りの考えで、「終了」したとき、つまり、1分で合図を鳴らして終了を知らせます。

3. 前半と後半の開始前に審判がする合図は3分前と1分前でよいか？

ミニバスは従来通り、ゲームの前半と後半の開始3分前と1分前にオフィシャル及び審判が合図をして知らせます。

4. 第2・第4および延長時限を始めるスロー・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ファウルがあり、チーム・ファウルが8個を超えていた場合のゲームの開始は、フリースローをしてそのままリバウンドで始めるのか？

パーソナル・ファウルの場合は、2ショットの後、オルタネイト・ポゼッション・ルールのスロー・インで再開。

テクニカル、ディスクォリファイング・ファウルの場合も同様

5. 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スロー・インのときのファウルやヴァイオレーションが起こった場合の処置で矢印の向きが変わらないとの説明があったが、県協会の伝達では、ボールを与えられた時点でオルタネイティングが成立しているので矢印の向きが変わるということはないか？

矢印が変わるケースは

スロー・インするプレイヤーが、線を踏み越えてスロー・インした場合

スロー・インするプレイヤーが、コート内にいるプレイヤーにパスをしたが、誰にも触れずにコートの外に出た場合

スロー・インのボールが、リングにはさまったり、のったりした場合

スロー・インのボールが、誰にも触れずにリングに入った場合

矢印が変わらないケース

スロー・インするプレイヤーのボールに相手チームのプレイヤーが触れた場合

スロー・インするチームの相手チームのプレイヤーが、コートの線上より外に、手や体を出

してスロー・インするプレイヤーの邪魔をした場合（このケースはあまりヴァイオレーションとして取り上げていないと思う）

スロー・インするチームの相手チームのプレイヤーが、ファウルをした場合

スロー・インするチームの相手チームのコーチや交代プレイヤーが、何かしらのファウルをした場合

スロー・インするチームのプレイヤー及びコーチ、交代プレイヤーが、何かしらのファウルをした場合

2005年 注解の変更

5. 主審の任務と権限〔第9条〕

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，合図器具を点検し，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，タイムキーパー，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・インのボールを与えられる順番に当たっていたチームにボールを与えてスロー・インさせる〔注解12〕。

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，各延長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ムキーパーとスコアラーの意見が異なったときは主審が決定をくだす。

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。

12. ジャンプ・ボール〔第18条〕

(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，各延長時限は，すべてオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インで始められることになった。

(2)第1クォーターを始めるジャンプ・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クォーターを始めるジャンプ・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レイションが起こった場合は，そのヴァイオレイ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，各延長の前のタイム・アウト中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つづくオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのスロー・インで開始される。

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，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**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レイション**が起こった場合は，そのファウルやヴァイオレイションは**競技時間中に起こったものとして処置する**。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。

次のこと（ジャンプ・ボール・シチュエーション）が起こったら審判はジャンプ・ボールを宣するが，ゲームを再開するためのジャンプ・ボールは行わず，きめられた順番に従ってスロー・インでゲームを再開する

(1) **第1クォーターの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に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が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〔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) 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〔注解22(2)〕

(7) 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

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・テーブルに置いた標識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た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りいきに終わる。このスロー・インが終わったら，オフィシャルズ・テーブルの標識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・テーブルの標識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・ポゼションのスロー・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・ポゼションのスロー・インは終わっていないので、オフィシャルズ・テーブルの標識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。

30. コーチのテクニカル・ファウル〔第43条〕

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。コーチがスポーツマンらしくないふるまいをし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ふるま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、各延長の前のタイム・アウト中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。

2005年 条文変更

第10条 スコアラー、アシスタント・スコアラー

スコアラー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得点とファウルを記入する。

スコアラー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チームの各ハーフ7回目のプレイヤー・ファウル
- (3) チャージド・タイム・アウト
- (4) チャージド・タイム・アウトのときの交代

スコアラーは、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にスロー・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・インが終わったら標識の矢印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おこなわれる。

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・アップしておこなう。

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人のプレイヤーのどれかか、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)の外にいないなければならない。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・ボールはおこなわず、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に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が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レーションをし、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) 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〔注解22(2)〕
- (7) 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

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、その相手チームが次にジャンプ・ボールが宣せられたときにスロー・インのボールを与えられる。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3分間の延長をおこなう。各チームは後半と同じバスケットを攻撃する。3分間の延長を終わっても両チームの得点と同じならば、第2延長を行う。第2延長で2点を先取したチームを勝ちとする。各延長の前に2分間のタイム・アウトをおく。

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ふるまいをしたプレイヤーは警告

をうける。警告を受けたのに同様のスポーツマンらしくないふるま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。

5. 主審の任務と権限〔第9条〕

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，合図器具を点検し，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，タイムキーパー，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・インのボールを与えられる順番に当たっていたチームにボールを与えてスロー・インさせる〔注解12〕。

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，各延長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ムキーパーとスコアラーの意見が異なるときは主審が決定をくだす。

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。

12. ジャンプ・ボール〔第18条〕

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。両手が同時にボールに触れるタップも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，各延長時限は，すべてオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始められることになった。

(2)第1クォーターを始めるジャンプ・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クォーターを始めるジャンプ・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レイションが起こった場合は，そのヴァイオレイ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，各延長の前のタイム・アウト中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・ポゼッション・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つづくオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのスロー・インで開始される。

ただし，このスロー・インは，オルタネイティング・ポゼッション・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，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レイションが起こった場合は，そのファウルやヴァイオレイションは競技時間中に起こったものとして処置する。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まっっていないので，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。

次のこと（ジャンプ・ボール・シチュエーション）が起こったら審判はジャン

プ・ボールを宣するが、ゲームを再開するためのジャンプ・ボールは行わず、きめられた順番に従ってスロー・インでゲームを再開する。

(1) 第1クォーターの以外の各クォーター、各延長時間を始めるとき

- (2) 両チームのプレイヤーに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が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レーションをし、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) 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〔注解22(2)〕
- (7) 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

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・ポゼッション・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・テーブルに置いた標識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、各延長時間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た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、延長時間が始められる。

オルタネイティング・ポゼッションのスロー・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・インのヴァイオレーションをしたとき、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りするとき終わる。このスロー・インが終わったら、オフィシャルズ・テーブルの標識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・ポゼッションのスロー・インでスロー・インするチームがヴァイオレー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・ポゼッションのスロー・インは終わっているため、オフィシャルズ・テーブルの標識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・ポゼッションのスロー・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・ポゼッションのスロー・インは終わっていないので、オフィシャルズ・テーブルの標識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。

22. 30秒の合図が誤って鳴ってしまったとき〔第37条〕

ショットされたボールが空中にある間に30秒の合図が誤って鳴ってしまったときは次のとおりに処置する。

- (1) 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とする。
- (2) そのショットがバスケットに入らないことが明らかになった場合と、最高点に達する前あるいはリングに触れたあとのボールにどちらかのプレイヤーが触れた場合はジャンプ・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。
- (3) ボールが落ち始めてからバスケットに入らないことが明らかになるまでの間でリングに触れないうちに、どちらかのプレイヤーがそのボールに触れたらゴール・テンディングの規定〔第20条〕を適用する。

26. スロー・インのときの注意〔第40条〕

ファウル、ヴァイオレーション、ジャンプ・ボール・シチュエーションがあつてスロー・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。

次の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。

- (1) 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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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

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。

コート周囲が狭くてスロー・インするプレイヤーが自由にスロー・インできない場合には、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。

30. コーチのテクニカル・ファウル〔第43条〕

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つてはならない。コーチがスポーツマンらしくないふるまいをした場合は厳しく

罰すべきである。

もし、コーチのこのようなふるま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、コート周辺や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、各延長の前のタイム・アウト中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 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・ウォッチはチャージド・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 つの標識が電光表示装置。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 チームのそのハーフのプレイヤー・ファウルの合計数）を示す標識

1 から 7 までの数字を書いた 7 つの標識が電光表示装置とチームが 7 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) 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 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，ヴァイオリション，ヘルド・ボールを宣する。

審判はファウル，ヴァイオリション，ヘルド・ボールが起こっ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おこなう。

(2) タイム・アウトを認める。

(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またはバウンス・パスで与えるかする。

(7) 必要なときに黙って秒数をかぞえる。

a) 3 秒ルールの 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) そのほか規則を適用して処置をおこなう。

第10条 スコアラー, アシスタント・スコアラー

スコアラー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得点とファウルを記入する。

スコアラー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チームの各ハーフ7回目のプレイヤー・ファウル
- (3) チャージド・タイム・アウト
- (4) チャージド・タイム・アウトのときの交代

スコアラーは, 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を向ける。

その後, 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・インが終わったら標識の矢印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11条 タイムキーパー

タイムキーパーは次のことをおこなう。

ゲームの前半と後半の開始3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, チャージド・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・クロックを動かし始める。

- (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) ファウル、ヴァイオレイション、タイム・アウトのあとと、ジャンプ・ボールが宣せられたあとのスロー・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) 30秒の合図があったとき
- (4) あらかじめチャージド・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おこなわれる。

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・アップしておこなう。

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が、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）の外にいないなければならない。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イ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・ボールはおこなわず、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に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が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〔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) 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〔注解22(2)〕

- (7) 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

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、その相手チームが次にジャンプ・ボールが宣せられたときにスロー・インのボールを与えられる。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、この順番は1ゲームを通して繰り返される。

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3分間の延長を行う。各チームは後半と同じバスケットを攻撃する。3分間の延長を終わっても両チームの得点と同じならば、第2延長を行う。第2延長で2点を先取したチームを勝ちとする。各延長の前に2分間のタイム・アウトをおく。

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レイションであり、相手チームにスロー・インのボールを与えられる。

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

をこえてからだ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・インがおこなわれるときは、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おこなわれるスロー・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42条 フリースローのヴァイオリションと罰則

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。

フリースロー・レー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・レーン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リションである。

シューターがボールを手渡されてから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リションである。

シューターがヴァイオリ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リ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、ヴァイオリションはなかったものとする。ヴァイオリションがあつ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リ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、ヴァイオリ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リションをし、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ふるまいをしたプレイヤーは警告をうける。警告をうけたのに同様のスポーツマンらしくないふるま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

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。