



2025 バスケットボール競技規則

ミニバスケットボールにおける適用規則の相違点

(公財)日本バスケットボール協会

2025年4月1日施行

はじめに

日本国内におけるU12カテゴリー（小学生）で行われるミニバスケットボールの適用規則は、対象年代の特性を鑑み、一部の条項がバスケットボール競技規則と相違します。ミニバスケットボールにおいて規定しない項目、相違点は以下のとおりとします。

【規定しない項目】

- ・フロントコート、バックコートに関する規定
- ・スリーポイントライン、スリーポイントエリアに関する規定
- ・ノーチャージセミサークルに関する規定
- ・スローインラインに関する規定
- ・第4クォーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、ゴールが成功したときゲームクロックを止める規定
 - ※タイムアウト後のスローインの位置の選択、交代のできる時機を含む。
- ・キャプテンに関する規定

【相違点】

- ・コート、用具・器具に関する規定
- ・出場とゲーム成立、没収の条件
- ・競技時間、インターバル、オーバータイム
- ・24秒ルール、ショットクロックの扱い
- ・タイムアウト
- ・交代

次の各章では、ミニバスケットボールにおいて規定しない項目、バスケットボール競技規則との相違点を取り上げ、相違箇所を太字で記載しています。ここに記載のない条項・項目については、バスケットボール競技規則とあわせてご確認ください。

※FIBA 競技規則に倣い、競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままいたします。

目 次

第2章	コート、用具・器具	
第2条	コート	274
第3条	用具・器具	276
第3章	チーム	
第4条	チーム	277
第6条	キャプテン：任務と権限	278
第7条	ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	278
第4章	プレーの規定	
第8条	競技時間、同点、オーバータイム	279
第11条	プレーヤーと審判の位置	279
第12条	ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	279
第16条	得点：ゴールによる点数	280
第17条	スローイン	280
第18条	タイムアウト	281
第19条	交代	281
第20条	ゲームの没収	282
第5章	バイオレーション	
第26条	3秒ルール	283
第28条	8秒ルール	283
第29条	ショットクロック	283
第30条	ボールをバックコートに返すこと	284
第31条	ゴールテンディング、インタフェアレンス	284
第6章	ファウル	
第33条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	285
第34条	パーソナルファウル	285
第37条	アンスポーツマンライクファウル	285
第38条	ディスクォリファイングファウル	286
第39条	ファイティング	287
第7章	総則	
第43条	フリースロー	288
第8章	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限	
第46条	クルーチーフ：任務と権限	289
第49条	タイマー：任務	289
第50条	ショットクロックオペレーター：任務	290
参考資料	ミニバスケットボール競技規則外運用細則	293

第2章 コート、用具・器具

(COURT AND EQUIPMENT)

第2条 コート

(Court)

2-1 コート

コートは、障害物のない水平で硬い表面とする。(図1)

コートの大きさは境界線の内側からはかり、縦28m～22m、横15m～12mとする。

【補足】ミニバスケットボールでは、大会主催者の考えによりコート規格を変更することができる。

2-2 フロア

フロアには、障害物から最低でも2m離れたバウンダリレーンに囲まれたコートのある範囲を含む。

したがってフロアの寸法は最低でも縦32m～26m、横19m～16mとする。

【補足】ミニバスケットボールでは、大会主催者の考えによりフロアの寸法を変更することができる。

2-3 バックコート

適用しない。

2-4 フロントコート

適用しない。

2-5 ライン

2-5-1 境界線 (バウンダリライン)

コートは、境界線 (エンドラインおよびサイドライン) で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

【補足】エンドラインはコートの短い側のラインを指し、サイドラインはコートの長い側のラインを指す。

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む全ての障害物は、コートから**原則2m以上離れていることが望ましい。**

2-5-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に0.15m延長する。**バックコートの規定は適用しない。**

センターサークルは、円周の外側までが半径1.80mである円をコートの中央に描く。

フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径1.80mである半円を描く。

2-5-3 フリースローライン、制限区域 (リストラクティッドエリア)、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、エンドラインと平行で、**バックボードの表面から真下にフロアまで下りた地点からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は4.00mとする。**フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、**競技規則第2条4-3と【補足】に準拠する長方形、またはフリースローラインの両端からエンドラインまでを結んだラインでつくる台形とする。**

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるフリースローシューターにもっとも近い3番目の位置も、他の位置と同様に**85cmの幅とする。**

ゲームを行うときには、位置を明確にするために、他の位置と同じマークで示すことが望ましい。

2-5-4 スリーポイントゴールエリア

適用しない。

2-5-5 チームベンチエリア

チームベンチエリアとは、図1で示されているように、2本のラインで区画されたコート外の部分をいう。それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のために**19席**が用意されていなければならない。それ以外の人は、チームベンチから後ろに**原則 2 m**以上離れていることが**望ましい**。

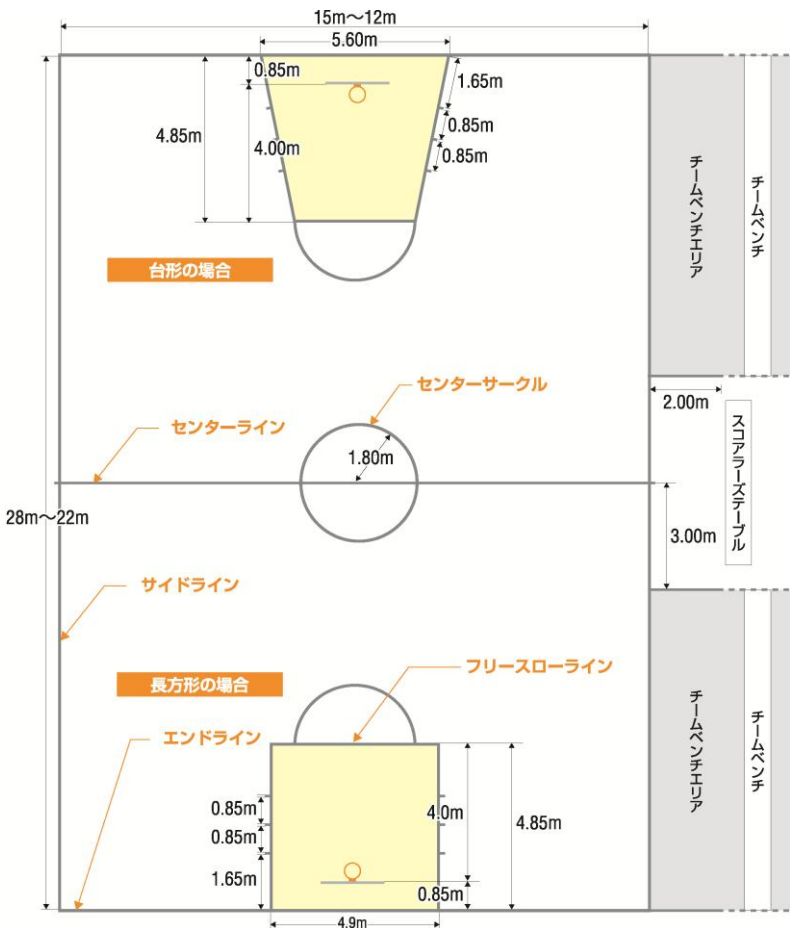
2-5-6 スローインライン

適用しない。

2-5-7 ノーチャージセミサークル

適用しない。

図1 ミニバスケットボールコートの全寸法



ミニバスケットボールのゲームを行うときには、次の施設、用具・器具が用意されていなければならない：

・バックストップユニット：

－バックボード

ミニバスケットボール用のバックボードが設置できないときには、一般用のバックボードの高さを調節して使用しても差し支えない。

【移動式のバックストップユニットを使用する場合】

エンドラインと支柱の間が80cmに満たない既存の移動式バックストップユニットを使用する場合は、支柱にプレーヤーの負傷を防ぐための覆いをする。

－プレッシャーリリースリングとネットからなるバスケット

リングは内径450mm以上、459mm以下とし、リングの上端がフロアから2.60mの高さになるように、ボードの両端から等距離で水平に取り付けられなければならない。リングの内周のバックボードに最も近い地点からバックボードの表面までの距離は、151mm(公差最大±2mm)とする。

－バックボードサポート（パッドを含む）

・ボール

すべてのミニバスケットボールでは、5号または軽量5号サイズのボールを使用しなければならない。ボールの最下部までがおよそ1,800mmの高さからフロアに落下させたととき、ボールの最下部が960mmから1,160mmの高さまではずむ程度に空気を入れる。

・ゲームクロック

・スコアボード

・ショットクロック

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。

・タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別のよく見える適切な表示装置

・2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザーが望ましい。

－ショットクロックオペレーター用

－タイマー用

・スコアシート

ミニバスケットボールオフィシャルスコアシートを使用する。

・プレーヤーファウルの表示器具

・チームファウルの表示器具

・オルタネイティングポゼッションアローの表示器具

・フロア

・コート

・十分な光量の照明

第3章 チーム (TEAMS)

第4条 チーム (Teams)

4-1 定義

4-1-1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）を満たしていなければならない。**ミニバスケットボールは小学生によって競技が行われる。**

4-2 ルール

4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：

【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。

・プレーをする資格のある**15人以内**のチームメンバー。キャプテンの規定については適用しない。

・登録競技者が**10人以上**のチームは**10人未満**で大会にエントリーすることはできない。また、登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレーヤーで大会にエントリーすることはできない。

－第3クォーターまでに**10人以上**のプレーヤーが少なくとも**1クォーター以上、2クォーター**をこえない時間だけはゲームに出場していなければならない。

・登録競技者が**8人以上10人未満**のチームは、全ての登録競技者をエントリーすることで、大会にエントリーすることができる。

－第3クォーターまでに全てのプレーヤーが少なくとも**1クォーター**はゲームに出場しなければならない。

－やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレーヤーも交代して出場したプレーヤーもその**1クォーター**を出場したものとみなされる。

・プレーヤーは第3クォーターまでに続けて**3クォーター**出場してはならない。この条件を満たすために、コート上のプレーヤーを**4人以下**としてゲームをすることは認めない。

【補足】**10人以上**で大会エントリーしたチームが、大会当日に**10人未満**のプレーヤーしかゲームに出場できなかった場合や、**8人以上10人未満**で大会エントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレーヤーしかゲームに出場できなかった場合、およびゲームの途中で条件を満たせなくなった場合はゲーム不成立となり没収となる。

・1人のヘッドコーチ

・1人以上3人以内のアシスタントコーチまたはチーム関係者

【補足】**1人以上最大2人**のアシスタントコーチを必ず置くこと。チームにアシスタントコーチがない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、チーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチおよびチーム関係者としてチーム構成に加えること。

第6条 キャプテン：任務と権限 (Captain : Duties and powers)

キャプテンの規定については適用しない。

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

(Head coach and first assistant coach : Duties and powers)

- 7-1 ゲーム開始予定時刻の最低**30分前**には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチやアシスタントコーチの氏名のリストをスコアシートに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。**このリストにおいて、キャプテンの規定については適用しない。**

【補足】ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

- 7-2 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

ゲーム開始予定時刻の10分前には、各ヘッドコーチはチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する5人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム A のヘッドコーチが先にこの情報を提供する。

- 7-7 **ファーストアシスタントコーチ**はゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない（サインは不要）。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。

【補足】チームにアシスタントコーチがいない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、**1人以上最大2人のチーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチとしてチーム構成に加えること。(4-2-1参照)**

- 7-8 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。

- 7-9 **ヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたアシスタントコーチ、チーム関係者も役目を継続できない場合、大会主催者が認めた保護者等がヘッドコーチとしての役目を引き継ぐことができる。キャプテンの規定については適用しない。**

第4章 プレーの規定 (PLAYING REGULATIONS)

アンダーカテゴリー(15歳以下)の競技会においては、マンツーマン推進(=ゾーンディフェンス禁止)とする。
【補足】マンツーマンディフェンスの基準規則は、巻末資料を参照とすること。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム (Playing time, tied score and overtime)

8-1 ゲームは各**6分間**の4クォーターからなる。

【補足】競技時間はプレーヤーの体力に応じて短縮して運用してもよい。特に年少のプレーヤーの場合は、コートの大ささを考慮して競技時間を設定することが望ましい。

8-3 第1クォーターと第2クォーター(前半)の間、第3クォーターと第4クォーター(後半)の間にそれぞれ**1分間のインターバル**を設ける。各オーバータイムの間に**2分間のインターバル**を設ける。

8-4 ハーフタイムのインターバルは**5分間**とする。

8-7 第4クォーターが終わったときに得点が同点だった場合、**引き分けとする。引き分けとせずにオーバータイムを行う場合は、1回3分間のオーバータイムを決着がつかまで必要な回数行う。**

第11条 プレーヤーと審判の位置 (Location of a player and an official)

11-1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。

プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、フリースローライン、制限区域を区画するラインを含む。**センターライン、スリーポイントライン、ノーチャージセミサークルエリアの規定は適用しない。**

第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

12-4 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

- ・ヘルドボールが宣せられたとき。
- ・誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確認がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき(ダブルフリースローバイオレーション)。
- ・ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。

(ただし、以下の場合を除く)

- 次にフリースローが続く場合。
 - 最後のフリースローの後、**スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から、そのチームのスローインが続く場合。**
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- ・両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ・第1クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まるとき。

第16条 得点：ゴールによる点数 (Goal : When made and its value)

16-2 ルール

16-2-1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。

- ・フリースローによるゴールは1点。
- ・ツーポイントゴールエリアから放たれたゴールは2点。
- ・**スリーポイントゴールエリアの規定は適用しない。**
- ・最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れた後でバスケットに入る前に、オフENSEのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーが正当にそのボールに触れ、その後そのボールがバスケットに入ったときは2点が認められる。

16-2-2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、相手チームに2点を与えられる。**スコアシートへの記入は、ランニングスコアの得点（相手チーム）の数字を斜線で消し、となりの欄に▲を記入する。キャプテンの規定については適用しない。**

第17条 スローイン (Throw-in)

17-2 手順

17-2-4 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。

- 17-2-7 アンスポーツマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームは**スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線**上からスローインで再開される。

第18条 タイムアウト (Time-out)

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、**45秒間**とする。

18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

- ・各クォーターに**1回**。
- ・各オーバータイムに**1回**。

18-2-8 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00 あるいはそれ以下を表示しているときにゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しない**。得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

第19条 交代 (Substitutions)

19-2 ルール

19-2-1 チームは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

- ・**第1クォーターから第3クォーターまでは、プレーのインターバル中とハーフタイム中のみプレーヤーを交代させることができる。**
- ・**第4クォーター、各オーバータイムでは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。**

19-2-2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる：

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
ただし、ファウルまたはバイオレーションの後には、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも交代することができる）。
- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも交代することができる）。

- ・第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示していて相手チームがゴールで得点したとき、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代することはできない。**

19-2-5 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示していてゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代は認められない。**ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

19-3 手順

19-3-1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーステーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。

【補足】交代席がない場合、交代するプレーヤーはスコアラーステーブルの横に腰を下ろして待つ。

第20条 ゲームの没収 (Game lost by forfeit)

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ・ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備の整ったプレーヤーが5人揃わなかった場合。
- ・ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- ・クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合。
- ・**4-2-1に規定する出場等の条件をゲーム前、ゲームの途中で条件が満たせなくなった場合は、ゲーム不成立となり没収とする。**

20-2 罰則

20-2-1 **ゲーム不成立となった場合は没収とし、結果は20対0となり、それまで起こった記録は全て無効とする。**

第 5 章 バイオレーション (VIOLATIONS)

第26条 3秒ルール (3 seconds)

26-1-1 コート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。

第28条 8秒ルール (8 seconds)

8秒ルールの規定は適用しない。

第29条 ショットクロック (Shot clock)

29-2 手順

ミニバスケットボールではフロントコート、バックコートの規定は適用せず、次の通りとする。

29-2-1 ジャンプボールや、第 1 クォーター以外のクォーターやオーバertimeを始めるときにセンターラインから行うスローインのあと、プレーヤーがコート上でライブのボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 24 秒から動かし始められる。

29-2-2 審判が次の理由でゲームを止めたときは、**フロントコート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックを24秒にリセットする**：

- ・ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。
- ・どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

ミニバスケットボールでは以下については適用しない。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- ・フロントコートの場合、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：
 - －ゲームが止められたときにショットクロックが 14 秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。
 - －ゲームが止められたときにショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックは 14 秒

にリセットされる。

29- 2 - 3 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、**フロントコート、バックコートの規定は適用せず**、ショットクロックは**24秒**にリセットされる。

オルタネイティングポゼッションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックは**24秒**にリセットされる。

29- 2 - 5 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

第4クォーター、オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開するかを選択することができる。

29- 2 - 6 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインが**スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行われる**とき、ショットクロックは**24秒**にリセットされる。

29- 2 - 7 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：

- ・相手チームがボールをコントロールした場合は、24秒。
- ・ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14秒。

ただし、どちらのチームもボールをコントロールしない状態でファウルが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられる場合は 24 秒にリセットする。

第30条 ボールをバックコートに返すこと (Ball returned to the backcourt)

ボールをバックコートに返すこと**の規定は適用しない。**

第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス (Goaltending and Interference)

31- 3 罰則

31- 3 - 2 ディフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：

- ・フリースローの場合は、1点
- ・ツーポイントゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点
- ・スリーポイントゴールエリア**の規定は適用しない。**

得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。

第6章 ファウル (FOULS)

第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念 (Contact: General principles)

33-10 ノーチャージセミサークルエリアの規定は適用しない。

第34条 パーソナルファウル (Personal foul)

34-2 罰則

34-2-2 シューターがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがツーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
- ・スリーポイントゴールエリアの規定については適用しない。
- ・ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず**2本のフリースロー**が与えられる。**3本のフリースローは適用しない。**

第37条 アンスポーツマンライクファウル (UF : Unsportsmanlike foul)

37-2 罰則

37-2-2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

- ・そのチームのスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインで再開する。
- ・第1クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

フリースローは以下のとおり与えられる：

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**

第38条 ディスクォリファイングファウル (DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

38-1-2 ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。**キャプテンの規定は適用しない。**

38-3 罰則

38-3-3 フリースローが以下のとおり与えられる：

- ・体の触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

- ・体の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

- ・そのチームのスコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインで再開する。
- ・第1クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる

38-3-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・体の触れ合いをともなわないファウル：2本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**
- ・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー。
- ・ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2本のフリースロー。

さらに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者がチームベンチエリアを離れ、積極的に抗争に参加した場合：

- －ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。

- －チーム関係者に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクオリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。

相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

第 39 条 ファイティング

(Fighting)

39-3 罰則

39-3-2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。

ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- ・ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、そのチームのスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインで再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる

第7章 総則 (GENERAL PROVISIONS)

第43条 フリースロー (Free throws)

43-2 ルール

43-2-5 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまで**フリースローレーンより後方（フリースローラインの延長上から1.80m以上後方）**にいないといけない。スリーポイントラインの規定は適用しない。(図2)

43-2-6 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後スローインで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、**フリースローレーンより後方（フリースローラインの延長上から1.80m以上後方）**にいないといけない。スリーポイントラインの規定は適用しない。

図2 フリースロー時のプレーヤーのポジション



第8章 審判、テーブルオフィシャルズ、 コミッショナー：任務と権限

(OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

第46条 クルーチーフ：任務と権限 (Crew chief : Duties and powers)

46-13 第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と**1分前**であることをタイマーから知らされたあと、クルーチーフは笛を吹く。また、**第2クォーター、第4クォーターが始まる30秒前に笛を吹く規定は適用しない。ただしオーバータイムが始まる1分前は笛を吹く。**

第49条 タイマー：任務 (Timer : Duties)

49-2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。

—ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき。

—最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。

—スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき。

・次の瞬間にゲームクロックを止める。

—各クォーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。

—ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。

—タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき。

【補足】】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。ゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。

—第4クォーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、ゴールが成功したときに**ゲームクロックを止める規定は適用しない。**

—チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。

・**35秒**が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】**45秒**が経過したとき。

49- 4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

・前のクォーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】クォーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからのはかり始める。

・第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と**1分前**に審判に知らせる。

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

・**第2クォーター、第4クォーター、各オーバータイムが始まる30秒前にブザーを鳴らす規定は適用しない。**

・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第50条 ショットクロックオペレーター：任務 (Shot clock operator: Duties)

ミニバスケットボールではフロントコート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックオペレーターは次のようにショットクロックを操作する：

50- 2 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

・ボールがアウトオブバウンズになったとき。

・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。

・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。

・ジャンプボールシチュエーションになったとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを除く）。

・ダブルファウルが宣せられたとき。

・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す。

ミニバスケットボールでは以下については適用しない：

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに14秒以上表示されている場合、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

50-3 次のとき、ショットクロックを止めて 24 秒にリセットし、秒数を表示しない：

- ・ボールが正当にバスケットに入ったとき。
 - ・ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。
 - ・次のことが起こった結果、**スローインが与えられるとき**。
 - ーファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
 - ージャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。
 - ーボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - ーどちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。
- ・フリースローを行うとき。
 - ・**アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、スローインがスコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から再開されるとき。**

50-4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：

- ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと
 - ーそれまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）
 - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合も含む）の結果、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられるとき。
 - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられるとき。

ミニバスケットボールでは以下については適用しない：

- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - ーファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
 - ーボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - ーどちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。
 - ーパーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）
 - ージャンプボールシチュエーション
- ・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
- ・第4クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるとき。

※黄色と赤色の小旗を使って24秒の経過を表示するときは、残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒から0秒までは赤色で表示する。ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をする。

※マンツーマンコミッショナーが配置されているゲームでは、旗の色は必要に応じて変える。旗の色を変えるときは、あらかじめ大会要項に記載する。

「ミニバスケットボール競技規則外運用細則」

以下、ミニバスケットボール競技規則外にて「リングの高さ(305cm)」、「ボールの大きさ(6号球)」、「3ポイントライン(別途)」を取り入れる競技会および事業においては、以下の運用手順にて行うものとする。

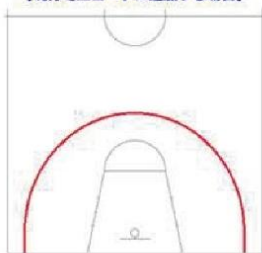
(1) ミニバスケットボール競技規則外の運用

項目	現行のミニバスケットボール競技規則	ミニバスケットボール競技規則の運用
リングの高さ	260cm	305cm
ボールの大きさ	5号球	6号球
3ポイントライン	規定なし	下図および別紙ガイドライン参照

(2) 3ポイントラインの運用

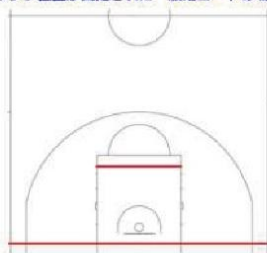
① 3ポイントラインは、下図の通り設定して運用する。

【現行ミニコートに追加する場合】



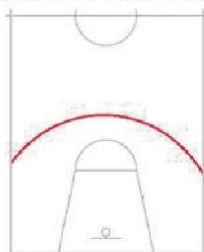
現行ミニコートに追加する場合は、リングの中心から半径6.75mの円を描く。

【リング位置が固定された一般用コートの場合】



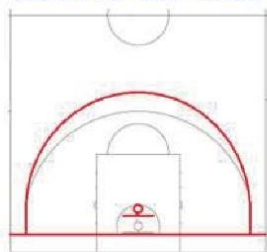
リングの位置が固定されている場合は、エンドラインとフリースローラインを引き直す。

【幅の狭いコートに追加する場合】



幅の狭いコートに追加する場合は、リングの中心から半径6.75mの円を、サイドラインと交差するところまで描く。

【移動式リングの一般用コートの場合】



移動式のリングを使用する場合は、エンドラインと3ポイントラインを描く。

(3) ミニバスケットボール競技規則外の運用を行う際の対応

- ① 全国大会およびブロック大会、ならびに都道府県予選においては、ミニバスケットボール競技規則に基づいて実施し、ミニバスケットボール競技規則外の運用は行わない。
- ② ミニバスケットボール競技規則外の運用を行う場合は、必ず都道府県協会において承認を得た上で、大会要項等に明記し、事前に十分な周知を図り、競技会等に参加する競技者や関係者に混乱のないよう十分配慮する。
- ③ その他、運用に関する詳細は、別途定めるガイドラインを参照のこと。

2021年4月

JBA U12 カテゴリー部会