

## 5 on 5 のルール

### 1. 選手構成

各チームの選手はプレイヤー5人、交代要員1人以上4人以内で構成されることとする。但し、プレイヤー5人だけで構成されるチームは、選手が5ファウルやけが等で退場した場合には残ったプレイヤーでゲームをすることとする。

### 2. タイマー

タイマーは次の瞬間にゲーム・クロックを止める。

- (1) 各ハーフの終わり。
- (2) 審判が次のことを合図したとき。
  - ① ファウル
  - ② ヘルド・ボール
  - ③ ヴァイオレーション
  - ④ その他の理由によるタイム・アウト
- (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。

### 3. 競技時間

- (1) ゲームはハーフタイム3～5分をはさんだ前半・後半各5～8分ハーフとする。試合時間およびハーフタイムは、大会事務局が1日の試合数等を勘案し、決定する。
- (2) 後半が終わったとき、両チームの得点と同じならば3分間の延長を行う。3分間の延長が終わっても両チームの得点と同じならば、攻撃するバスケットを交換して第2延長を行う。第2延長で2点を先取したチームの勝ちとする。各延長の前に2分間のタイム・アウトをおく。

### 4. 出場と交代

各チームのプレイヤー全員が必ずゲームに出場しなければならない。

ボールがデッドとなり、タイマーが止まっているときにはどちらのチームもプレイヤーを何度でも交代させることができる。

注① チームの全員が出場していないことが試合の途中で明確になった場合、該当チームのコーチのテクニカルファウルとして処理し、その後選手交代させ、出場していない選手を出場させる。

② チーム全員が出場していないことが試合終了後に明確になった場合は次のとおりとする。

- ・ 該当チームが負けていた場合は試合結果通りとする。
- ・ 該当チームが勝っていた場合は没収試合とし20対0のスコアで相手チームの勝ちとする。

### 5. チャージド・タイム・アウト

1チームは各ハーフに1回ずつ1分間のチャージド・タイム・アウトをとることができる。ゲームが延長になった場合には、第1延長に限り両チームに1回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

### 6. チーム・ファウル

1チームが各ハーフにプレイヤー・ファウルを4回した後は、その後に起こったそのチームのパーソナル・ファウルに対しては、相手チームに2個のフリー・スローが与えられる。

延長時限は、後半から通算してチーム・ファウルを数える。

### 7. その他

その他のルールについては、日本バスケットボール協会ミニバスケットボール競技規則に準ずる。