



日本ミニバス連盟より

規則委員会

2004年 ミニ・バスケットボール競技規則変更の概要

ジャンプ・ボールは第1・第3クォーターと各延長時限を開始するときに行う。

第2・第4クォーターを開始するとき、ヘルド・ボールのほか現行の規則でジャンプ・ボールによってゲームを再開することになっている場面(ジャンプ・ボール・シチュエーション)ではジャンプ・ボールを行わず、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起こ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てゲームを再開する(オルタネイティング・ポゼション・ルール)。

スロー・インのボールを与えられる順番は、ジャンプ・ボールでタップされたボールを最初に保持(チーム・コントロール)したチームの相手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。

ボールを与えられる順番は前半(第1・第2クォーター)、後半(第3・第4クォーター)、各延長時限で繰り返される。

スロー・インのボールを与えられる場所は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起こったところにもっとも近いアウトの位置とする。

第2・第4クォーターを始めるときもスロー・インの順番が適用され、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・ラインのアウトからスロー・インしてゲームを始める。主審がこのスロー・インのボールを与える。

ジャンプ・ボールが宣せられたあとどちらのチームにスロー・インのボールを与えられるかは、オフィシャルズ・テーブルに赤い矢印の標識を置いて表示しておく。この標識はスコアラーが取り扱う。

スコアラーは、センター・ジャンプでタップされたボールをどちらかのチームが保持したら、その相手チームが攻撃する方向に矢印を向ける。次のジャンプ・ボール・シチュエーションのあとオルタネイティング・ポゼションのスロー・インが終わったら、スコアラーは矢印の方向を逆に向ける。

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・インするチームがヴァイオレーションをしたときに終わる。

条文変更

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つの標識か電光表示装置。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つの標識か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指図する。

両審判には次の任務がある。

- (1) ファウル, ヴァイオレイション, ヘルド・ボールを宣する。審判はファウル, ヴァイオレイション, 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・第3クォーター、各延長時限を始めるジャンプ・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。

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3クォーター、各延長時限も同じ方法で始められる。第2・第4クォーターは、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〕。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・第3クォーターと各延長時限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) 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〕
- (2) 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〕
- (3) 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〕
- (4) 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〕
- (5) 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)〕
- (6) 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・第3クォーター、各延長時限を始めるジャンプ・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)、各延長時限の間繰り返される。

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が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、ヴァイオリエーション、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エーションと罰則

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エーションである。

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エーションである。

シューターがヴァイオレイ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レイ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、ヴァイオレイションはなかったものとする。ヴァイオレイ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レイ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、ヴァイオレイ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 42 条 フリースローのヴァイオレイションと罰則

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・ファウルがあつ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。

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・第3クォーター，各延長時限を始める。第2・第4クォーターを始めるときは，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]

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。ジャンプ・ボールは第1・第3クォーター，各延長時限を始めるときにだけセンター・サークルで行う。

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) ヘルド・ボールが起こったとき
- (2) どちらのチームもボールを保持していないでダブル・ファウルが起こったとき
- (3) 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
- (4) 両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウトになるか，だれが最後に触れてボールがアウトになったか審判にわからなかったり，両審判の意見が食い違ったりしたとき

- (5) 両チームのプレイヤーが同時にヴァイオレイションをしたとき
- (6) 30 秒の合図が誤って鳴ってしまいジャンプ・ボールになるとき

ジャンプ・ボール・シチュエーションの後のスロー・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4クォーター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4クォーターが始められる。

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、次のジャンプ・ボール・シチュエーションで改めてスロー・インのボールが与えられる。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、ヴァイオレイション、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つ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。

オフェンス側のバスケット・インタフェアやゴール・テンディングがあつたとき、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、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、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。

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・ポジ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。

コートの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1m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つ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、コートの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・第3クォーター、延長ならばセンター・ジャンプで、第2・第4クォーター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。