

2015～ バスケットボール競技規則変更点の概要

〈オフィシャルズ・マニュアル〉

1 フロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うとき (別紙1)

スロー・インのボールを与える前に、笛を鳴らして、コート内のプレイヤーの注意を喚起しなければならない。

注意事項： この規定はフロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うときのみ適用される。

2 時限の終了まぎわのショット・クロックの操作 (別紙2)

3 第18条 タイム・アウト (別紙3)

18. 2. 5 競技規則 p 36

1 チームは、前半に2回、後半に3回のタイム・アウトを取ることができる。

ただし、第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイム・アウトを取ることができない。

(1) TO表示の方法 (資料)

(2) スコア・シートの記入 競技規則 p 102

	9	
--	---	--

5. 3 2分を切って認められた時
1つ目の枠を抹消

〈競技規則の変更および解説〉

第2条 コート

2. 4. 7 ノー・チャージ・セミサークル 競技規則 p 14

ノー・チャージ・セミサークルのラインは、ノー・チャージ・セミサークル・エリアの一部である。

(関連事項) 解説 第33条 からだの触れ合い 競技規則 p 205

「片足でもノー・チャージ・セミサークルのラインに触れている防御側プレイヤーはノー・チャージ・セミサークル・エリアの中にいるプレイヤー」である。

第4条 ユニフォーム

4. 3. 1 (2) 競技規則 p 17 パンツ

パンツの長さはひざ上までとする。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォームとしては認められない。

(関連事項) 解説 第4条 チーム 競技規則 p 162

(訂正) ただし、身体の成長が著しい中学生以下のカテゴリーにおいては、この限りではない。



(正) 小学生以下

4. 3. 2 (4) 競技規則 p 17 番号

(4) 番号は、0、00および1から99までとする。

(関連事項) 解説 第4条 チーム 競技規則 p 162

- ・「0」「00」を同時に使用することも認められる。
- ・「01」「02」のような番号は認められない。

4. 4 そのほかの身につけるもの 競技規則 p 18

4. 4. 2 (2) 次のものは身につけてもさしつかえない。

- ・上腕、肩、大腿部や下腿部の防具で、十分に表面を覆ってあるもの。
- ・十分な覆いをしてあるニー・ブレイス (ひざの防具)
- ・シャツからはみ出してしまう上半身用および腕用のサポーター様のものを着用してもよいが、その場合はシャツと同様の色でなければならない。

(関連事項) 解説 p 163

(4) パンツの下にパンツより長いパンツ用のものをはくことは同様の色であっても認められない。

これらを着用するときは
下腿部のものはひざ下まで
大腿部のものはひざ上まで

したがって、ひざ頭にかかってしまうようなものは認められない。

第5条 プレイヤーが負傷した場合

5. 7 競技規則 p 20

プレイヤーが負傷した場合あるいは負傷したプレイヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられたあとであっても、1投目と2投目の間であっても・・・フリースローの間にプレイヤー (当該のプレイヤー) を交代させることができる。

これらのことが起こりプレイヤーを変更したり、交代させたりした場合は相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更したり交代させたりすることができる。(タイムアウトは認められない)

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・ルール

解説 p172 具体例 (a) ~ (f) とその処置

具体例 (a) (b) (c) (f) は、ゲームクロックは動いていないので、10:00で再開
 具体例 (d) (e) の場合は、ジャンパーがふれたときにゲーム・クロックが動いているはずなので正しい時間で再開

第15条 ショットの動作中のプレイヤー

15. 2 ショットの動作 競技規則 p31

(1) ショットの動作は、.....ダンクをしようとしているか、タップしようとしてボールに触れたと、審判が判断したときにはじまる。

(関連事項) 解説 p175

(2) プレイヤーがショットをしようとしても.....。

同様に、プレイヤーがボールをタップしようとしている場合は、.....、ボールに触れるまではショットの動作中のプレイヤーとはならない。

第16条 ゴールと点数

解説 p176

(1) フィールド・ゴールによる得点は、ボールに最後に触れたプレイヤーの位置ではなく、ショットをしたプレイヤーの位置によって決められる。

パスの場合は、最後にボールに触れたプレイヤーの位置、あるいは最後にボールがふれた床の位置によって決まる。

※例外 自チームのバスケットにボールを入れてしまった場合はどのような場合でも相手チームに2点

第18条 タイム・アウト

解説 p182

(4) タイム・アウトの終わりに審判がプレイヤーにコートに戻るようにながした時
 不必要に時間がかかりすぎたと判断したときは

まず、そのチームのコーチにプレイヤーをコートに戻すようにながす。

①チームが何の反応を示さない場合 チームに新たなタイム・アウトを宣する。

②うながされた結果戻ってきた場合 チームのコーチに一度注意・警告を与える。

そののち、再び同じようなことが起こった場合 新たなタイム・アウトを宣する。

チームにタイム・アウトが残っていない場合 チームのコーチにテクニカルファウル
 スコアシートに“B”を記録。 競技規則 p105

第23条 アウト・オブ・バウンズ

23. 2. 3 競技規則 p43

両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま、どちらか一方あるいは両方のプレイヤーが・・・アウト・オブ・バウンズの床に触れたりしても、ヴァイオレーションとはせず、ジャンプ・ボール・シチュエーションとなる。

(関連事項) 解説 p188

- (4) ジャンプした両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま、どちらか一方あるいは両方のプレイヤーが・・・アウト・オブ・バウンズの床に触れたりしても同様とする。

第25条 トラヴェリング

解説 p191

- (4) 攻撃側プレイヤーが持っているボールに、防御側プレイヤーがしっかりと片手、または両手をかけたとき、ボールを持っているプレイヤーの足が規定を超えて動いてしまっても、ヴァイオレーションとはせず、ジャンプ・ボール・シチュエーションとする。

プレイヤーがボールをもってジャンプしたとき (ショットの動作も含む)

第28条 8秒ルール

28. 1. 3 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・インがバックコートのアウト・オブ・バウンズで与えられるときは、8秒は継続する。

- (5) 罰則を相殺したり取り消したりしたとき。

(関連事項) 解説 p193 具体例参考

・オフィシャルズ・テーブルの遠いほうのセンターラインからスロー・インで再開される場合

第29条 24秒ルール

29. 1. 1 競技規則 p48

コート内でライブのボールをコントロールしたチームは、24秒(14秒)の制限以内にショットをしなければならない。

29. 2. 3 競技規則 p50

ボールがリングに触れたとき、ショット・クロックは次のように操作する。

- (1) 相手チームがコントロール 24秒にリセット
(2) 同じチームがコントロール 14秒にリセット

29. 1. 2

24秒(14秒)の制限の終わり近くにショットがなされ、空中にある間に合図が鳴った場合

- (1) ボールがバスケットに入った ショットは認められる
(2) ボールがリングに触れた ヴァイオレーションにはならず、そのまま継続
(3) ボールがリングに触れなかった ヴァイオレーションとなる。

ただし、ボールを相手チームのプレイヤーが明らかにコントロールできると審判が判断した場合は、ゲームをそのまま続けさせなければならない。

(関連事項) 解説 p 194～200

(1) 9行目から

リングに触れたボールをどちらかのチームのプレイヤーがコントロールする前にファウルやヴァイオリションが宣せられ、その処置により引き続いて同じチームにスロー・インのボールが与えられる場合にも適用される。

p 194 具体例 参照

第30条 ボールをバックコートに返すこと 競技規則 p 50

30. 1. 1 「フロント・コートでボールをコントロールしている」とは

- (1) 両足がフロント・コートにふれたそのチームのプレイヤーがボールを持っているか、フロントコートでドリブルをしているとき
- (2) そのチームのフロント・コートにいるプレイヤーどうしの間でボールをパスしているとき

30. 1. 2 「規則に違反してボールをバック・コートに返す」とは

成立の条件 a～cのすべてにあてはまること

- a チームがフロント・コートでボールをコントロールしていること
- b そのチームのプレイヤーがボールにフロント・コートで最後にふれること
- c ボールをコントロールしているチームのバック・コートに触れているプレイヤーが最初にふれること

(関連事項) 解説 p 201

- (1) 「チームがフロント・コートに進めること」と「チームがフロント・コートでボールをコントロールしていること」(30. 1. 1) が明確に区別された。

「チームがフロント・コートに進めること」(28. 1. 2) 競技規則 p 47

- ・ボールがフロントコートに触れる
- ・両足が完全にフロント・コートに触れているプレイヤーに、ボールがふれたとき
- ・フロント・コートに一部でもふれている相手チームのプレイヤーに触れたとき
- ・フロント・コートにいる審判に触れたとき
- ・ドリブルでボールを進めるとき、ドリブラーの両足とボールが完全にフロントコートに触れたとき

(具体例)

バック・コートにいるA4は、フロント・コートにいるA1にパスをした。A1はボールを保持する直前に、B3とB5が接近していたことに気づき、ボールを保持せず、タップをしてバックコートに返した。

(具体例) p 201, 202 (5)～(7) 参照

第36条 テクニカル・ファウル

36. 4 罰則 競技規則 p 67

- (1) プレイヤーのテクニカル・ファウル プレイヤーに1個のテクニカル・ファウル
 チームに1個のチーム・ファウル
- (2) チーム・ベンチ・パーソネルのテクニカル・ファウル コーチに1個のテクニカル・ファウル
 チーム・ファウルには数えない

36. 4. 2

相手チームに1個のフリースロー（フリースローシューターはコーチが指定）

※相殺する機会が少なくなる。 解説 p 210、(7) 参照

オフィシャルズ・テーブルの遠い方のセンターラインからスローイン

第37条 アンスポーツマンライク・ファウル

37. 1. 1 定義の明確化 競技規則 p 67

アンスポーツマンライク・ファウルとは以下の(1)～(4)に該当する、からだのふれあいによるファウルのことを言う。

- (1) ボールにプレイする正当な努力をしないで、なおかつ、……逸脱したもの。
- (2) 異常に激しいファウル（ハードファウル）
- (3) 速攻がなされているとき、防御側から速攻を止めようとして、防御側プレイヤーが一人もいない状況で、うしろ、あるいは横から起こしたファウル
- (4) 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間、スローインするプレイヤーに審判がボールを与えようとしたときからスローインのボールが手から離れるまでの、防御側のファウル。

(関連事項) 解説 p 213

- (2) 戦術としてファウルをすることが通常のバスケットボールのプレイとして認められている。

そのファウルが故意であるかどうかは、判断基準にはならない。

ボールにプレイをしていないという理由だけでは判断基準にはならない。

- (4) 速攻が出された時、攻撃側プレイヤーがショット動作を起こしたあとで防御側プレイヤーが触れ合いを起こしてしまった場合は、触れ合いがうしろや横からであっても、アンスポーツマンライク・ファウルの規定に該当しない。他の条項に照らし合わせて判断する。

- (5) 審判は次のような状況を考慮して判定する。

①得点が接近しているゲームの終わり近く。 すみやかにファウルを宣する。

通常のバスケットボールプレイからかけ離れている アンスポーツマンライク・ファウル等

②ボールとは関係のないところ、バスケットとは関係のないところ

ただちにアンスポーツマンライク・ファウル

33. 6 ジャンプしたプレイヤーが下りるとき 競技規則 p 59

プレイヤーは、空中にいる相手チームのプレイヤーの下りるコースに入って触れ合いを起こしてはならない。

空中にいるプレイヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、通常はアンスポーツマンライク・ファウル、場合によってはディスクォリファイリング・ファウルになる。

第41条 チーム・ファウルの罰則

41. 1. 1 チーム・ファウルに数えるファウルの定義

第44条 処置の訂正（追加）

44. 2. 7 得点、ファウルの数、タイム・アウトの数など・・・表示のまちがいは、審判の承認によっていつでも訂正できる。

44. 3. 3 規則で定められたフリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていた場合は、そのフリースローは取り消される。そのあとにチームにスロー・インが与えられていた場合は、そのスロー・インも取り消される。

第50条 ショット・クロック・オペレーターの仕事

24秒オペレーター → ショット・クロック・オペレーターに変更

その他

○審判の合図の変更 p 91～

○チームの順位決定方法 p 134 国際競技規則

D. 1 チームの順位は勝ち点で決定する。