

2015～ バスケットボール競技規則の変更点

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（別紙参照）

スローインのボールをプレイヤーに与えるリード・オフィシャルは、プレイヤーに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（Warning whistle）。

※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に適用

（注）オフィシャルズ・マニュアルの改訂はF I B Aからの詳細発表後となるが、本内容が盛り込まれる。

②コート（第2条） 本文 P14、解説 P161

「ノー・チャージ・セミサークルのラインは、ノー・チャージ・セミサークルの一部である」こととなった。これにより、ノー・チャージ・セミサークル・ルールの適用される要件が変更となる。

③用具・器具（第3条） 本文 P15、解説 P162

「24秒計」という用語が、「ショット・クロック」に変更された。これにより、「24秒オペレーター」も「ショット・クロック・オペレーター」に変更されている（第50条）。

④チーム（第4条）

・ユニフォームのパンツ 本文 P17、解説 P162

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。ただし、身体の成長が著しい小学生以下のカテゴリーについてはこの限りではない（解説 P162 訂正、別紙参照）。

・番号 本文 P17、解説 P162

F I B Aの大会においても99までの全ての番号が認められるようになった。同一チーム内で「0」「00」の同時使用も可。ただし、「01」「02」…「09」は不可。「審判の合図」に99までの番号の示し方が明記された。

・そのほかの身につけるもの 解説 P163

パンツより長いパンツ様のもの（パンツからはみ出してしまうアンダーガーマント、パワータイツなど）をはくことは、パンツと同色の色であっても認められない。
ソックス様・ストッキング様の下腿部のサポーターや大腿部のサポーターの着用は、パンツと同色の色のものであれば認められる。この場合、下腿部のものはひざ下までのもの、大腿部のものはひざ上までのものでなければならない。ひざ頭にかかってしまうようなものは認められない。

⑤プレイヤーが負傷した場合（第5条） 本文 P20、解説 P164

・フリースローを与えられることになっているプレイヤーが負傷した場合

フリースローの1投目と2投目の間、あるいは2投目と3投目の間の本来交代が認められない時期にも、負傷したプレイヤーをやむを得ず交代させることができる。

（例）大丈夫だと判断して1投目を打たせたが、やっぱり痛くて動けないケース等

この場合、相手チームも同じ人数だけ交代させることができる。フリースローのセットは終わっていないことから、タイムアウトは認められない。

- ・ チーム・ベンチ・パーソネルが負傷したプレイヤーの様子を見たり介抱したりするためにコートに入ること

→「審判の許可を得たときに限る」ことが明記された。負傷したプレイヤーの交代が認められる前に審判の許可を得ずにコートに入った場合は、テクニカル・ファウルの対象となる。

⑥ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼション・ルール（第12条） 解説 P172～173

「具体例」と「処置」が追記された。

- ・ a)、b)、c)、f) の場合、ヴァイオレイションは競技時間中に行ったものであるが、ゲームクロックはまだ動いていないはずなので、ゲームクロックの表示は「10:00」から再開する。
- ・ d)、e) の場合、すでにゲームクロックは動き始めているはずなので、ゲームクロックの表示はそのときの正しい残り時間からゲームを再開する。

⑦ショットの動作中のプレイヤー（第15条） 本文 P31、解説 P176

タップによるショット動作の始まりを「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」に改めた（内容は従来と同じ）。

⑧ゴールと点数（第16条） 解説 P176

- ・ フィールドゴールによる点数は、ショットしたプレイヤーの位置によって決められる。
- ・ ボールが床に触れてバスケットに入った場合は、その床の位置によって決められる。

<例> 3ポイントエリアからショットされたボールを2ポイントエリアにいるプレイヤーが触れ、ボールがバスケットに入った場合

→従来…2点 変更後…3点

⑨タイム・アウト（第18条）

- ・ 第4ピリオドの最後の2分間 本文 P36、解説 P181

タイム・アウトが3回残っていたとしても、それぞれのチームは2回ずつまでしかタイム・アウトが認められなくなった。

第4ピリオドの残り2分までに、タイム・アウトが3回残っていた場合、スコアシートの後半の最初の枠は二重線を引く（P102～103）。

電光掲示板の表示方法は別紙参照。

- ・ タイム・アウトが不必要に長引く場合 解説 P182

審判が新たなタイム・アウトを宣したとき、そのチームにタイム・アウトが残っていないときは、コーチにテクニカル・ファウルが記録される。このテクニカル・ファウルはスコアシートに「B」と記録される。

※これにより、コーチのテクニカル・ファウルは、コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いにより宣された場合は「C」、それ以外の場合は「B」に統一された。

⑩アウト・オブ・バウンズ（第23条） 本文 P42、解説 P188

アウト・オブ・バウンズになる要件の表現の変更（内容は変更なし）

⑪トラヴェリング（第25条） 解説 P191

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第25条の規定をこえて動いてしまっても、トラヴェリング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持ってジャンプしたとき（ショット動作を含む）、防御側プレイヤーがブロックしようとして手をかけ、両チームのプレイヤーが片手または両手をしっかりとかけたまま床に着地した場合は、トラヴェリングとはせずジャンプボールシチュエーションとする。

⑫8秒ルール（第28条） 本文 P48、解説 P193

「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」に、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から与えられるときには、8秒は継続して数えられる。
→センターラインのアウトオブバウンズからのスローインでゲームが再開される場合を含む。

（スローインがバックコートになされた場合、8秒は継続して数える）

⑬24秒ルール（第29条） 本文 P48、解説 P194

- ・ボールがリングに触れた時とき、それまでボールをコントロールしていたチーム（オフェンス側チーム）が引き続きボールをコントロールした場合は、ショットクロックは14秒にリセットする。
- ・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レーションが宣せられ、その処置により引き続きオフェンス側チームがコントロールした場合にも適用。
- ・ボールがバスケットに入ってショットクロックがリセットされる場合も適用。
- ・フロントコート、バックコートにかかわらず適用。

- ・ショット→ショットクロックの合図→エアボールのケース

ボールを相手チームが明らかに直接コントロールできると判断した時は、審判は、ヴァイオレーションを宣さないでゲームをそのまま続けさせなければならない。

- ・同様に、パスのボールが空中にある間やルーズボールの間にショットクロックの合図が鳴った場合、ボールを相手チームが明らかに直接コントロールできると判断した時は、審判は、ヴァイオレーションを宣さないでゲームをそのまま続けさせなければならない。

（この場合はボールが床に触れたとしてもゲームを続けさせる）

- ・時限の終了間際のショットクロックの操作

→別紙参照

⑭ボールをバックコートに返すこと（第30条） 本文 P50～51、解説 P201～202

- ・「チームがフロントコートにボールを進めること」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」が明確に分けられた。
→「8秒ルール」と「ボールをバックコートに返すこと」は必ずしも関連しない。
(改正により、バックコート・ヴァイオレーションになるケースが減少)
- ・チームがフロントコートでボールをコントロールしないと、バックコート・ヴァイオレーションは成立しない。
→「フロントコートでボールをコントロールしている」状態とは
(1)両足がフロントコートに触れたその(オフェンス)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している場合
(2)その(オフェンス)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
→バックコートからパスされたボールが、両足が完全にフロントコートにあるオフェンス側チームのプレイヤーにあたり、そのボールにバックコートにいるオフェンス側プレイヤーが触れた場合、フロントコートでボールをコントロールしていないので、バックコート・ヴァイオレーションは成立しない(ただし、ボールは一旦フロントコートに進んでいるので、8秒は新たに数える)。
- ・攻撃側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ボールに、両チームのプレイヤーがほとんど同時に触れてバックコートに返ったボールに攻撃側チームのプレイヤーが最初に触れたときは、ヴァイオレーションとする。(P201(5))
- ・センターライン近くで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センターラインやバックコート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する(P202(7))。

⑮からだの触れ合い（第33条）

- ノー・チャージ・セミサークル・ルールの適用要件の変更 本文 P61、解説 P205
- ・ノー・チャージ・セミサークルのラインは、ノー・チャージ・セミサークルの一部であることとなったので、「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・セミサークルの中にいるプレイヤー」であるとみなされノー・チャージ・セミサークル・ルールが適用される。
 - ・攻撃側プレイヤーの要件は変更となっていないので注意。
(ボールを持ったままノー・チャージ・セミサークル・エリアの外からジャンプし、ショットあるいはパスしようとすること)

⑯テクニカル・ファウル（第36条） 本文 P66～67、解説 P208～209

- ・テクニカル・ファウルの罰則として与えられるフリースローの数が1個に変更された。
→特別な処置をする場合、罰則の重さが異なるので、通常はアンスポーツマンライク・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルのフリースロー（2個）とは相殺できなくなった。
- ・1プレイヤーにテクニカル・ファウルが2回記録されたときは、そのプレイヤーは失格・退場になることとなった。

⑰アンスポーツマンライク・ファウル（第37条） 本文 P68、解説 P213

- ・アンスポーツマンライク・ファウルの定義が明確になった。
- ・アンスポーツマンライク・ファウルとなる要件（1）の変更
プレイヤーがボールにプレイする正当な努力をしないで触れ合いをおこし、なおかつ、その触れ合いが規則の意図するバスケットボールのプレイとしてそぐわないものであると審判が判断したファウル。
→戦術としてファウル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（Tactical Foul）ので、
そのファウルが故意に起こしたものであるかどうか
単にボールにプレイしていない
というだけでは、アンスポーツマンライク・ファウルであるかどうかを判断する基準にはならない。
- ・アンスポーツマンライク・ファウルとなる要件（3）の解釈
速攻時のオートマチック・アンスポは、攻撃側プレイヤーがショットの動作を起こした後の触れ合いには該当しない（通常のショット・ファウルとして判定する）。
- ・アンスポーツマンライク・ファウルとなる要件（4）
解説から本文へ

⑱ディスクォリファイング・ファウル（第38条） 解説 P215

- 失格・退場となった者は、その時点で「チーム・ベンチ・パーソネル」ではなくなっているので、失格・退場を宣せられたあとにスポーツマンらしくない行為をしたとしても、それ以上罰則を科すことはできない。コーチにテクニカル・ファウルが記録されることもない。
主審、またはコミッショナーはそのできごとの詳細な報告書を大会主催者に提出しなければならない。

⑲ファイティング（第39条） 本文 P71、解説 P216

- コート上やコートの周囲で暴力行為が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出たチームベンチパーソネルには、ディスクォリファイング・ファウルが宣され、失格退場となる。この場合、失格・退場を宣せられた人数に関係なく、コーチに1個のテクニカル・ファウルが記録される。
罰則として与えられるフリースローは2個（記録はコーチのテクニカル・ファウルであるが、ディスクォリファイング・ファウルの罰則なので）。

⑳処置の訂正（第44条）

- ・訂正できる誤り（本文 P78、解説 P220～221）
「ショット・クロック・オペレーターによるショット・クロックの計測や表示のまちがい」を追加
- ・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（本文 P79、解説 P221）
そのフリースローは取り消される。フリースローの後にそのチームにスローインが与えられることになっていた場合、そのスローインも取り消される。

○審判の合図（シグナル） P90～

- ・ジェスチャーやシグナルだけではなく、言葉（声）を用いてコミュニケーションをとり、伝達事項がまちがいでなくスコアラーに伝わるようにすべき。
- ・変更・追加となる合図（シグナル）
 - No. 2 ファウルでゲームクロックを止める
→ファウルしたプレイヤーを指さないよう変更
 - No. 10 メディア・タイムアウト
 - No. 12 ヴィジブル・カウント
→1本指でカウントから手全体でカウントに変更
 - No. 16 ジャンプボール・シチュエーション
→ゲームクロックを止める合図をしてから
 - No. 26～35 番号の伝達
→00、0～99までの示し方を明記
→右手主体で
 - No. 39 ハンド・チェック
 - No. 42 ショット動作中のプレイヤーの腕（手）に対するファウル
 - No. 44 頭をたたくファウル
 - No. 46 ショット動作中のプレイヤーに対するファウル
 - No. 47 ショットの動作中ではないプレイヤーに対するファウル
→No. 46、47はアクト・オブ・シューティングなのか否かをファウルをコールした場で直ちに示す合図。

○参考～その他国際競技規則の変更

- ・インスタント・リプレイ・システム（IRS）を用いて確認できるプレイの拡大
（本文 P121～122、解説 P231～233）
- ・チームの順位決定方法（P134～）
→ゴール・アベレージの廃止

以 上