

バスケットボール競技規則変更点の概略

(平成25年度 全国審判長会議資料)

1. チーム・ベンチ・パーソネル: (第7条 7.3)

競技時間中、チーム・ベンチにすわることが認められているコーチ、アシスタント・コーチ、交代要員、5回のファウルを宣せられたチーム・メンバー、チーム関係者を合わせて「チーム・ベンチ・パーソネル(team bench personnel)」とよぶことになった。

※ **関連するすべての条項についても同様とする。**(第5条 5.4, 第18条 18.3.5, 第38条, 第39条 etc.)

※ この「チーム・ベンチ・パーソネル」という表現には、**プレイヤーは含まれない。**
「チーム・メンバー」とは意味が異なるので注意すること。

2. 審判, テーブル・オフィシャルズ, コミッショナー: (第45条 45.2, 第50条)

「24秒オペレーター(24-second operator)」という用語が「24秒計オペレーター(24-second clock operator)」に変更された。

3. 制限区域: (第2条 2.4.3)

制限区域の内側に色を塗る場合には、**単色**でなければならないことになった。
すなわち、**2色以上を用いてはならない**ことになった。

※ 現在、国内用ルールでは、制限区域内は色を塗っても塗らなくてもよいことになっているが、
国際ルールでは、**かならず色を塗っておかなければならない**ことになっている。

4. ユニフォーム(アンダー・ガーマント): (第4条 4.3.1)

「パンツの下にパンツより長いパンツ様のもの(アンダー・ガーマント, パワー・タイツなど)をはいてもよいが、
その場合はパンツと同様の色のものでなければならない」という条項が削除された。

すなわち、パンツの下に**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、パンツと同じ色であっても**認められなくなった**。

※ パンツからはみ出さないものについては、着用してもさしつかえない。

※ ソックス様, ストッキング様の下肢部のサポーターや, ソックス様, ストッキング様ではなくても大腿部の
サポーターの着用については**パンツと同様の色**のものであれば**認められる**規定は、現行規則の通りである
(パワー・サポーター, パワー・ソックスを含む: 原文では“コンプレッション・ストッキング(compression
stockings)”)と表現されている)。

ただし、**色について**の規定は、**弾力的に運用する**ことが望ましい。

また、これらを着用する場合は、**下肢部のものは膝下までのもの**、**大腿部のものは膝上までのもの**でなければ
ならないという規定も現行規則の通りである。

5. **第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間:** (第17条 17.2.4)

「第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間」とは、「**ゲーム・クロックの表示が“02:00”になったときから**」であることが明記された。

※ **この考え方は、関連するすべての条項に適用される。** (第19条 19.2.2, 第49条 49.2 etc.)

6. **時限の終わり:** (第9条 9.8)

「バックボードに、ゲーム・クロックと連動し、各ピリオド、各延長時限の終了の合図が鳴ると同時にバックボードの外枠が赤く発光するような装置が備え付けられている場合は、この装置が**発光した瞬間**に、各ピリオド、各延長時限は終わるものとする」ことが明記された。

すなわち、各ピリオド、各延長時限の終了の合図が正しく鳴らなかつたり聞こえなかつたりしたとしても、バックボードの装置が**正しく発光した場合は、そのピリオド、延長時限は終了した**ものとする。

7. **交代:** (第19条 19.3.7)

ハーフ・タイム中は、交代要員はスコアラーに交代を申し出る必要がないことを明記した。

※ **タイム・アウトの間あるいは第1ピリオドと第2ピリオドの間および第3ピリオドと第4ピリオドの間のインタヴァル中**に交代するときは、従来のおおりに、交代要員は、ゲームに加わる前にスコアラーに対して交代の申し出をしなければならない。

8. **コーチ、アシスタント・コーチ:** (第7条 7.5)

コーチあるいはアシスタント・コーチのうち1人だけは、ゲーム中、チーム・ベンチ・エリア内で**立ちつづけることが認められることになった。**

両者(コーチあるいはアシスタント・コーチ)は、**1人ずつ**であれば**交互**に立ちつづけることも許されるが、**両者が同時に立ちつづけることは認められない。**

両者(コーチあるいはアシスタント・コーチ)は、チーム・ベンチ・エリア内からであれば、ゲーム中、自チームのプレイヤーに話しかけたり指示を与えたりしてよい。

また、「**アシスタント・コーチは、ゲーム中、審判に対して、話しかけたりそのほかいかなるはたらきかけもしてはならない**」ことが明記された。これは、**テクニカル・ファウル**の対象となる行為である。

※ 両者(コーチあるいはアシスタント・コーチ)が同時に立ちつづけることは、**テクニカル・ファウル**の対象となる。

※ 両者(コーチあるいはアシスタント・コーチ)は、どちらかがあるいは両者が立ちつづけずにベンチにすわっていれば、**別個**に、チーム・ベンチ・エリア内から自チームのプレイヤーに話しかけたり指示を与えたりしてよい。

※ コーチ、アシスタント・コーチ以外の人が立ちつづけていた場合は**テクニカル・ファウル**の対象となるのは、従来の通りである。

9. **スロー・イン:** (第17条 17.3)

「スロー・インをするプレイヤーがスロー・インをする前にボールを床にはずませること」について、次のように規定された(FIBAの解説文書:FIBA Official Basketball Rules 2012 - Official Interpretations より)。

- スロー・インをする前にボールを**コート内の床**にはずませてそのボールにふたたび触れたときは、**スロー・インのヴァイオレーションになる。**
- スロー・インをする前にボールを**アウト・オブ・バウンドの床**にはずませてそのボールにふたたび触れても、スロー・インそのものが正しく行われれば、**ヴァイオレーションにはならない。**ただし、「スロー・インでパスしたボールが、コート内のプレイヤーに触れる前にアウト・オブ・バウンドの床に触れること」がスロー・インのヴァイオレーションになることには変わりはない。

10. ドリブル： （第24条 24.2）

第24条 24.2-(2)の条文の表現を「相手チームのプレイヤーにボールをたたき出される」から「ボールが相手チームのプレイヤーに触れる」に改めた。

すなわち、次の場合には、ころがってしまったボールをリカヴァーしたときにあらたなドリブルを始めても**ヴァイオレーションにはならない**。

- ドリブルをしている間でもドリブルが終わったあとでも、相手チームのプレイヤーにボールをたたき出された場合
- 相手チームのプレイヤーが積極的にはたらかけなくても、**ドリブルをしている間**のボールが相手チームのプレイヤーに触れてドリブラーの意図せぬ方向にころがってしまった場合
- **ドリブルをしている間**にドリブルをミスしてドリブラーの意図せぬ方向にころがってしまったボールが相手チームのプレイヤーに触れた場合

ただし、ドリブルをしている間でもドリブルが終わったあとでも、ボールをコントロールしているプレイヤーが**故意に**ボールを相手チームのプレイヤーにあてたり触れさせたりした場合は、ボールがドリブラーの意図せぬ方向にころがったとはみなさない。したがって、このような場合はこの規定は適用されず、ボールをリカヴァーしたあと**あらたなドリブルをすることはできない**。

11. ボールをフロント・コートに進めること： （第28条 28.1.2-(2), (5)）

「ボールをフロント・コートに進めることの定義」の5つの場合のうち2つの場合が変更された。

すなわち、**攻撃側プレイヤーについては**、(2), (5)のいずれの場合も、**両足が完全に**フロント・コートの床に触れていなければ(どちらかの足の一部が少しでもバック・コートに触れていれば)、ボールをフロント・コートに進めたことにはならないことになった。「両足が完全にフロント・コートに触れた」という表現には、いったん両足が完全にフロント・コートに触れた場合も含まれる。ただし、両足が完全にフロント・コートに触れたあと、一方の足が少しでもバック・コートに触れた場合は、あらためて「両足が完全に」フロント・コートに触れなければボールをフロント・コートに進めることの要件をみたしていることにはならない。

- ※ この条文で「両足」という表現は、「両足」が「同時に」ということを意味しているわけではない。
ドリブルでボールを進めようとしている場合の「ボール」についても同様に解釈するものとする。

12. バック・コートに返すヴァイオレーション： （第30条 30.1.2）

第30条 30.1.2 で条文の規則の適用に関する内容に**変更があった**ので、条文の該当部分を箇条書きの表現に改めた。

この箇条書きの部分に**すべて当てはまった場合**にのみ、「ボールをバック・コートに返すヴァイオレーション」になる。

- チームがコントロールしているボールがフロント・コートに進められる。
あるいはフロント・コートでボールをコントロールする。
- そのチームのプレイヤーがそのボールに**フロント・コートで最後に触れる**。
- **バック・コートに触れている**そのチームのプレイヤーがそのボールに**最初に触れる**。
あるいはそのボールが**バック・コートに返ったのち**そのチームのプレイヤーが**最初に触れる**。

すなわち、チーム・コントロールしたボールがフロント・コートに進められても「フロント・コートでそのチームのプレイヤーが**最後に触れて**」バック・コートにもどったボールでなければ、攻撃側プレイヤーが最初に触れてもボールをバック・コートに返すヴァイオレーションにはならないことが明確にされた（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2012 - Official Interpretations より）。

13. 24秒ルール その①: (第29条 2.1-(1), (2))

第29条 2.1-(1), (2)で、条文を「ボールをコントロールしているチームの相手チーム」から「ボールをコントロールしていないチーム」に変更した。

この変更に伴い、次の例のような場合、24秒計の操作における規則の適用が以下に示されるようになる。すなわち、ショットのボールが空中にある間(ボールがリングに触れるかバスケットに入る前)に防御側チームにファウルが宣せられ、ファウルの罰則としてシューター側チームにフロント・コートからのスロー・インのボールが与えられる場合は、「ボールをコントロールしていないチーム」のファウルが宣せられたので、第29条 29.2.1.2 が適用され、24秒計が表示している残りの秒数が14秒以上であるときには24秒計をリセットせず24秒は継続してはかり、24秒計が表示している残りの秒数が13秒以下であるときには24秒計は14秒にリセットする。

具体例:

A4がショットをした。

ショットのボールが空中にある間に、B5がA6にファウルをした。

このとき、24秒計の表示は残り6秒であった。

チーム・ファウルの罰則はない。

(a) ショットされたボールはリングに触れなかった。

(b) ショットされたボールはリングに触れたがバスケットには入らなかった。

(c) ショットされたボールはバスケットに入った。

処置:

(c)の場合はチームAにA4のショットによる2点あるいは3点が認められる。

(a), (b), (c)いずれの場合も、ゲームは、B5のファウルがあったところにもっとも近いところからのチームAのスロー・インで再開される。

(a), (b), (c)いずれの場合も、チームAのフロント・コートでのスロー・インでゲームが再開されるので、24秒計は**14秒にリセットされる**。

14. 24秒ルール その②: (第29条 29.2.2)

ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときに24秒の合図が**誤って**鳴ってしまい、その合図が鳴ったためにボールをコントロールしているチーム(攻撃側チーム)が著しく不利になると判断して審判がゲームを止めた場合は、24秒計の表示は、原則として、審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正してゲームを再開することに変更した(FIBAの解説文書:FIBA Official Basketball Rules 2012 - Official Interpretations より)。

※ 審判どうしやコミッショナー、テーブル・オフィシャルズと協議しても適正な残り時間が決定できない場合は、第29条 29.2.1 を適用する。

15. 24秒ルール その③:

24秒の残り時間が少なくなってきたときにショットされたボールがリングに触れなかったにもかかわらず24秒計が誤ってリセットされてしまい、そののちリバウンドのボールをシューター側のチームがふたたびコントロールしてフィールド・ゴールを成功させてしまったときは、審判は、審判どうし、コミッショナーや24秒計オペレーターと協議して処置を決定しなければならない。

協議の結果:

① 実際に24秒が経過するよりも前にフィールド・ゴールのボールがシューターの手から離れていたことが確認されれば、シューター側チームの得点を認める。

② 実際に24秒が経過してしまってからフィールド・ゴールがなされたことが確認されれば、24秒のヴァイオレーションを宣し、シューター側チームの得点は認めない。

(FIBAの解説文書:FIBA Official Basketball Rules 2012 - Official Interpretations より)

※ ファウルやヴァイオレーションが起こったときもこの場合に準じて処置するものとする。

16. ボールをコントロールしていないプレイヤーとその防御: (第33条 33.5)

ボールをコントロールしていないで動いている相手に対して位置を占めるときに許される距離としては、相手の速さに応じて「通常の1歩から2歩の間隔」が必要であるとされていたが、相手がどんなに速く動いていたとしても「通常の**1歩の間隔**」でよいことになった。

17. フリースロー・シューターのヴァイオレイション: (第43条 43.3.1)

フリースロー・シューターのヴァイオレイションがあったときの罰則の適用について Official Basketball Rules 2010 でいったん削除された「フリースロー・シューターのヴァイオレイションと同時にあるいは直前や直後に起こったほかのヴァイオレイションはなかったものとし、**フリースロー・シューターのヴァイオレイションだけを取り上げる**」という条項が復活した。

この規定は、フリースローが**成功してもしなくても適用される**。

すなわち、**フリースロー・シューターのヴァイオレイションがあった場合**は、相手チームがフリースローのヴァイオレイションを起こしたとしても、フリースローが成功したかしなかったかにかかわらず、**ジャンプ・ボール・シチュエーションにはならないことになった**。このときは、そのフリースローによる得点は認められず(第43条 43.3.1-(2))、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。

※ あとにフリースローがつづく場合、あるいはファウルの罰則によりスロー・インが与えられることになっていた場合は、それらが優先する。

18. 処置の訂正: (第44条 44.3.2)

第44条 44.3.2-(2)について、「スロー・インのボールを誤って与えられたチームが相手チームよりも先に得点した場合」は処置の誤りはなかったものとして訂正はしないことに変更された(FIBAの解説文書:FIBA Official Basketball Rules 2012 - Official Interpretations より)。

すなわち、ゲームが止められるまでの間にボールのコントロールが変わったとしてもスロー・インをしたチームが先に得点をした場合はこの規定が適用されることになった。

※ **第44条 44.3.2-(1)については従来のとおり**で変更はされていないので注意すること。

オフィシャル・テーブルならびにテーブル・オフィシャルズについて

審判委員会 TOグループ
グループ長 本間 充

平素より、日本バスケットボール協会事業に多大なるご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、標記の件につきまして、平成24年度の各大会／講習会において、競技規則ならびにマニュアルに対する正しい理解がなされていない点がありましたので、改めて徹底を図るべく、下記のようにお願いとして展開させていただきます。

何卒、趣意ご理解の上、ご協力の程、よろしくお願い致します。

記

1. 伝達

1) 競技規則において24秒**オペレーター**の呼称が変更となっております。

新呼称：24秒計**オペレーター** 旧呼称：24秒**オペレーター**

2) **タイマーの任務において、第4ピリオド／各延長時限の残り2分での操作が変更となっております。**

新：残り2分でボールがリングを通過したらタイマーはゲームクロックを止める。(2:00)

旧：残り2分を切って(1:59)からであった。

3) 上記以外に、テーブル・オフィシャルズ(TO)の任務、役割分担、マニュアルに変更はありません。

2. お願い事項

1) オフィシャル・テーブルにおける器具の配置と、TOの役割分担は、競技規則／マニュアル通りに器具を配置し、オペレーションするようにお願いします。(P. 3 図一1参照)

2) TOは基本4名体制でのチーム構成し行って下さい。

3) やむを得ず、5名体制で行う場合。

スコアラのサポートとして、ブザー担当を配置するときは、スコアラとのコミュニケーションを通常以上にとるようにして下さい。

4) 得点の操作は、アシスタント・スコアラが操作して下さい。

5) タイマーが、時計の操作と得点の両方の操作とにならないようにして下さい。

6) **ファウル記入用紙については、競技規則に明記しておりません。**

使用しないようにし、スコアシートの記録を元に、個人ファウル／チームファウルの表示を正しく・速やかに表示するようにして下さい。

7) 各ピリオドの終了間際の24秒計の消すタイミングについては、競技規則通りをお願いします。

ボールがデットとなり、時計が止まらない限り消すことができません。

消すことができない時は、24秒を計測して下さい。

8) 電光表示板に“→”表示他がある場合でも、その表示はポジション・アローとしては使用しない。

オフィシャル・テーブル・センターのポゼン・アロー表示のみとして下さい。

9) テクニカル・コミッティーという役割者は、オフィシャル・テーブルには配置されません。

コミッショナーとは異なります。

10) 各チームの交代席については、オフィシャル・テーブルに限りなく近付けて設置して下さい。

- 1 1) 床置きタイプの24計表示器具を使用する場合の設置位置は、規則として
サイドラインから2m内側、エンドラインから2m離すです。(競技規則書参照)
※但し、コート周りに余裕のスペースがない会場においては、必須ではありません。

3. その他の注意点 (特にミスに繋がり易い例)

1) スコアラー (S)

- ①スコアシート記入のミスについて
- ②個人ファウルの記入において、フリースローが与えられた時の、本数の記入漏れ。
P₁・P₂の“1”“2”など
- ③出場した選手の“×”の記入漏れ、出場していない選手に得点の記録がついている。
- ④スリーポイントの記録において、NOに“○”がない。
- ⑤最終得点の記録欄において、各ピリオドの得点に誤りがある。延長欄の“/”の記入がない。

2) アシスタント・スコアラー (AS)

- ①個人ファウルの表示において、表示が遅いため、特に、個人ファウルの5回目の審判への伝達が遅くなる。
※ファウル記録用紙を使用しているため、表示よりも記入が優先されている。(使用禁止)
- ②得点の入力がしばしば遅れる。
- ③タイムアウトの回数表示がされていない時がある。

3) タイマー (T)

- ①時計が正しく、ストップ/スタートされていない。特に、時計が流れるケースがしばしばある。

4) 24秒計オペレーター (24)

時計が正しく、ストップ/リセット/リセット・スタートされていない。
特に、下記のようなミスが起こり易いです。

- ①チームコントロールが変わっていないのに、リセットされてしまった。
- ②タイマーが残り24秒を切った時の操作に誤りがある。
ボールがデッドでタイマーが止まらない時は、計測を続けて下さい。
(止めない、表示を消さない。タイマーが止まった時に表示を消す)
- ③シュートが、リングに当たった/触れたのにリセットされない。

なお、本文書は、新しく器具・設備を購入することをお願いするものではなく、現在保有の器具・設備を有効活用すべく、競技規則に則り、ゲーム運営が円滑にかつ、ミスなく行えることをお願いするものです。

よろしくお願ひ致します。

以上

図-1 オフィシャル・テーブル各器具・用具配置ならびに、TO配置・役割分担

TO 4名体制(競技規則通り)

担当	アシスタント・スコアラー	スコアラー	コミッショナー	タイマー	24秒計オペレーター
配置・操作する装置・器具	・ファウル装置 ・得点装置	・ブザースイッチ(ボタン) ・ポジション・アロー		・タイマースイッチ ・ブザースイッチ(補助) ・ストップウォッチ×2個	・24秒装置 ・ブザースイッチ(補助)

コート

TO 5名体制(スコアラーサポートを配置)

担当	アシスタント・スコアラー	スコアラー	(スコアラーサポート)	コミッショナー	タイマー	24秒計オペレーター
配置・操作する装置・器具	・ファウル装置 ・得点装置		・ブザースイッチ(ボタン) ・ポジション・アロー		・タイマースイッチ ・ブザースイッチ(補助) ・ストップウォッチ×2個	・24秒装置 ・ブザースイッチ(補助)

コート

平成 年 月 日

都道府県バスケットボール協会理事長 様
都道府県バスケットボール協会審判長 様
都道府県ミニバスケットボール連盟理事長 様
都道府県ミニバスケットボール連盟審判長 様

日本ミニバスケットボール連盟
会長 佐々木民義
理事長 坂本昌彦
審判規則委員会

平成25年度ミニバスケットボールのコート・デザインの運用について（通知）

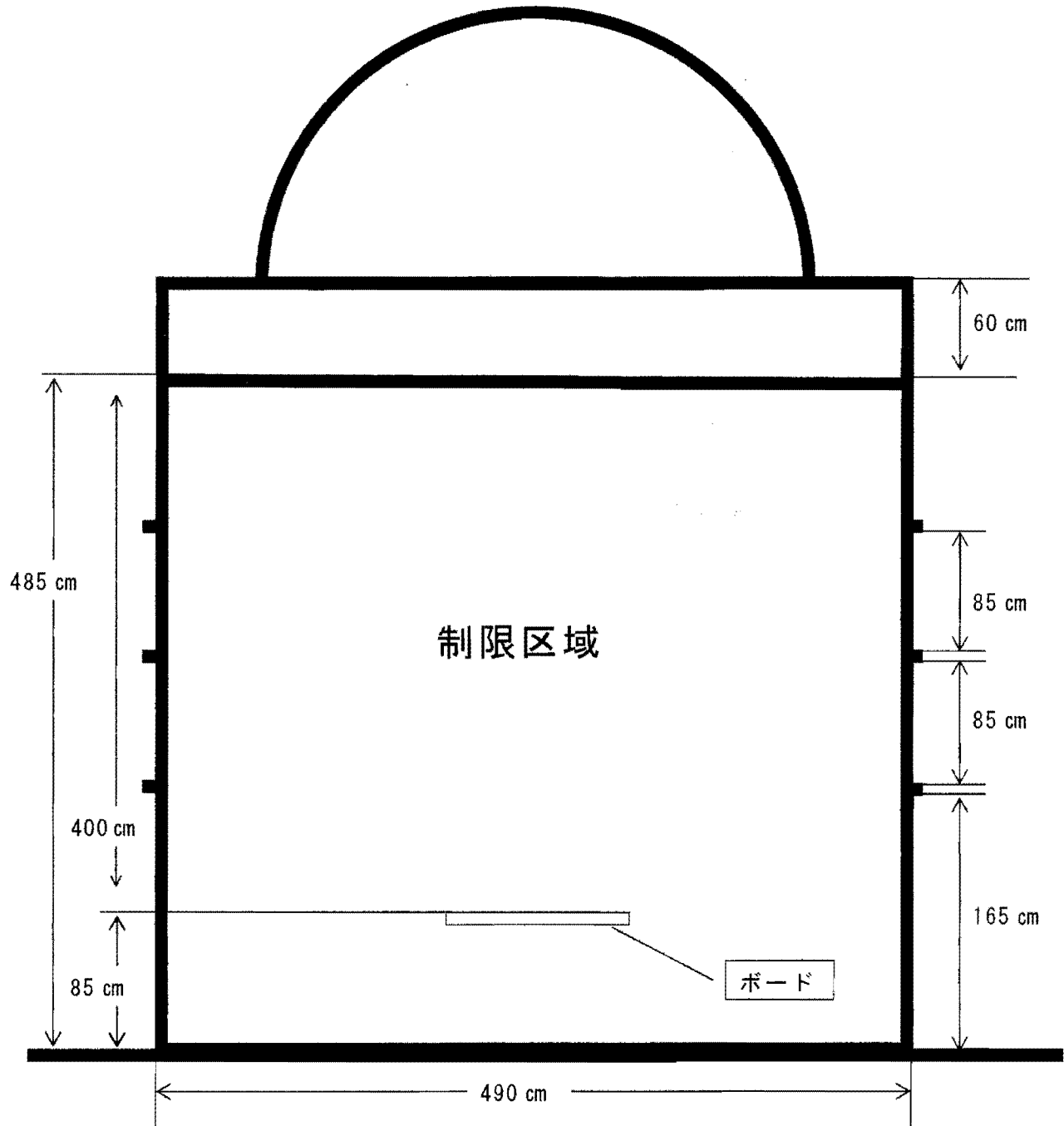
公益財団日本バスケットボール協会発行「OFFICIAL BASKETBALL RULES 2010」の改正により、「コート・デザイン」の大幅な変更がありました。これにより、随時、体育館のバスケットボールコートが修正されてきています。そのような中で、ミニバスケットボールの競技が行われ、新コート・デザインを修正し、ミニバスケットボール競技規則に準じたコート・デザインに修正して行われています。

しかし、競技会場により新コート・デザインで行わざる得ない状況が起きています。日本ミニバスケットボール連盟としては、JBAを通してFIBAに問い合わせをしていますが、大会運営上、現行の競技規則では難しいことも考えられるので、子どもたちに不利益が生じない限り、新コート・デザインで行ってもよいこととします。

なお、制限区域（コート・デザイン）の作成にあたっては、別紙「新コート・デザインを使用する場合」を参考にしてください。

新コート・デザインを使用する場合

1. ゴールの位置が変更できない場合



※ラインの幅は5 cm

※フリースローラインを60 cmエンドライン側

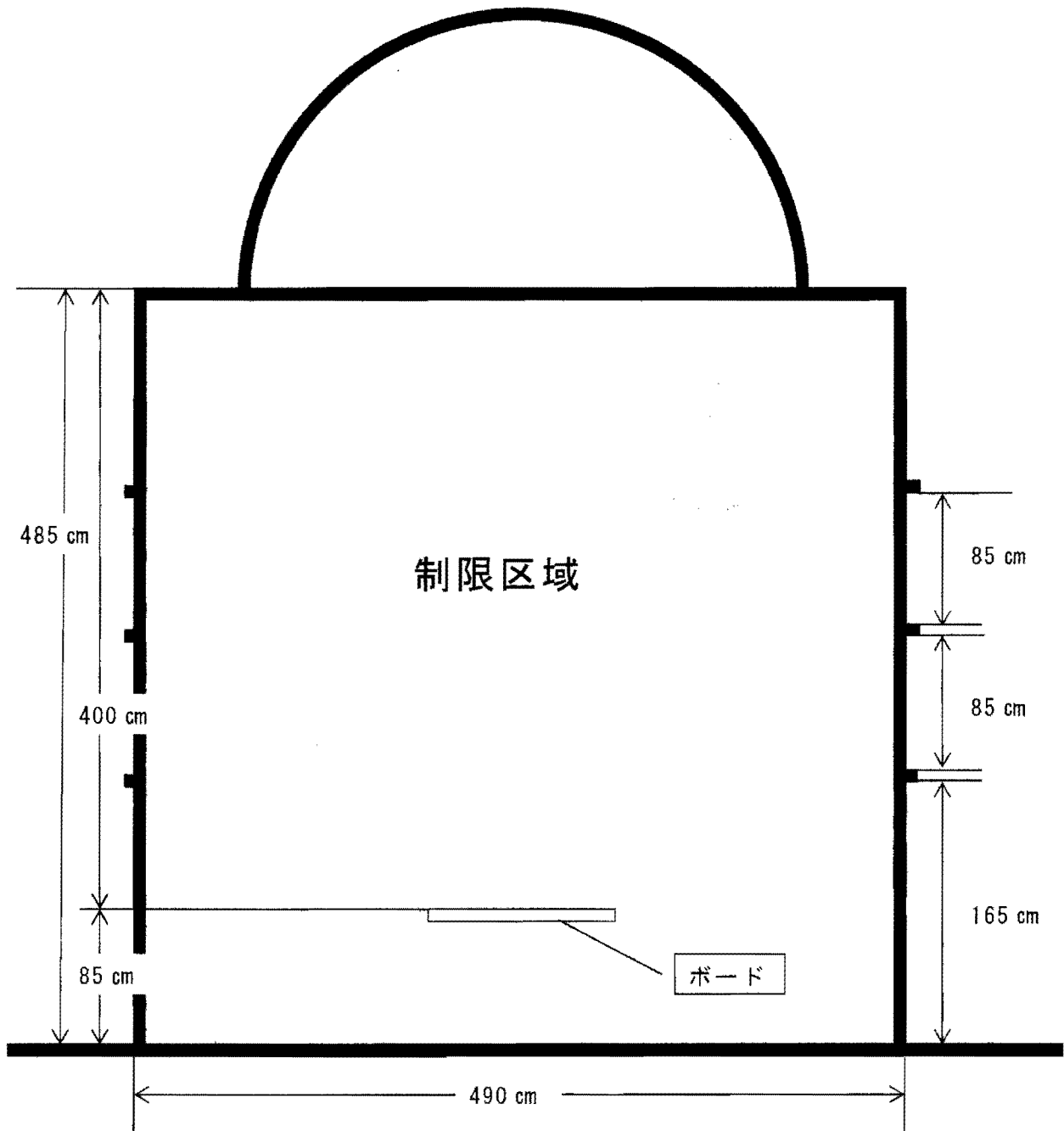
※ボードから85 cmの位置にエンドライン（正規の一般コートのエンドラインを35 cmカット）

※フリースローラインから4 mの位置にボード

※定位置に入らないプレイヤーはフリースローを行う半円よりも後方に位置させる（正規よりも60 cm後方）

新コート・デザインを使用する場合

2. ゴールが可動式の場合



※ラインの幅は5 cm

※フリースローラインから4 mの位置にボード

※ボードから85 cmの位置にエンドライン

※エンドラインは一般のコート（正規）のエンドラインを95 cmカット