

平成 29 年 4 月 13 日

関係各位

公益財団法人日本バスケットボール協会
審判部

バスケットボール競技規則・解説追加部分について

2015年8月以降、国際バスケットボール連盟(以下、FIBA)のテクニカル・コミッションよりFIBA中央理事会に最終提案・承認された「Amendment to the Official Basketball Rules(競技規則修正点)」および「Official Basketball Rule Interpretation(競技規則解説、以下 OBRI)」に関する概略として、下記のようにご報告させていただきます。

【参考資料 URL】

1. Amendment to the Official Basketball Rules
http://www.fiba.com/documents/2015/Amendments%20to%20the%20Official%20Basketball%20Rules_Valid%20as%20of%201%20Oct%202015.pdf
2. FIBA Official Basketball Rules 2014- Official Interpretations(Valid as of March 1, 2017)
<http://www.fiba.com/documents/2017/OfficialBasketballRulesOfficialInterpretations.pdf>

【施行開始時期】

2017年8月31日まで

主な追記点の概略は以下の通りとなります。

【競技規則】

第2条 コート:(競技規則 p11 2.4 参照 以下、太字下線部追記)

1. すべてのラインは、幅 5cm とし、白色**または対照的な色**ではっきりとみえるように描かれていなければならない
2. (競技規則 p12 2.4.3 参照 以下、太字下線部を競技規則より削除)
「制限区域のラインの内側に色を塗るときは、単色でなければならない(2色以上を用いてはならない)」

【競技規則内、そのほかの国際競技規則部分】

3. (競技規則 p14 2.4.5.(3)、p120 A.1.2 参照)
それぞれのチーム・ベンチ・エリアには、「チーム・ベンチ・パーソネル(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)」のために適当な数の席(椅子)が用意されていなければならない
(競技規則内“その他の国際競技規則”で記されている「14人分の席(椅子)が用意されていなければならない」を変更し「**16席**」とする)
※ただし、国内大会においては会場環境などが異なるため、通常運営に大きな変更点はないものとする

4. (競技規則 p16 4.2.1.(4)、 p122 A.3.2 参照)

上記のほか、大会規定で認められているチーム関係者がチーム・ベンチに入ることができる

(競技規則内、“その他の国際競技規則”で記されている「チーム・メンバー、コーチ、アシスタント・コーチのほかには、特別な任務をもつ 5 人以内のチーム関係者」を変更し「7 名以内の」とする)

※ただし、国内大会においては会場環境などが異なるため、通常運営に大きな変更点はないはものとする

【競技規則 解説部分】

1. 第 10 条 ボールの状態:【競技規則 p25 10.4.(3) 下線部追記】

ボールをコントロールしているチームのプレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに相手チームのプレイヤーにファウルが宣せられた場合、そのうちシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了したこれらの場合、ショットされたボールがバスケットに入るか入らないかが明らかになったときにボールはデッドになり。ボールがバスケットに入った場合は得点が認められる。これは防御側チームのどのプレイヤーやベンチ・メンバーのテクニカル・ファウルにも同様に適用される。

2. 第 12 条 オルタネイティング・ポゼッション・ルール:

【競技規則 p29 12.5.5/ 解説 p175 11.(8) 既に記載済み】

オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インの際、ヴァイオレイションが宣せられたときには、そのチームはオルタネイティング・ポゼッションを失う。

(例 1)

オルタネイティング・ポゼッション・スロー・インのときに

(a) スロー・インするプレイヤー A1 がボールを持ったままコートに入ってしまった

(b) A2 が境界線を越えて、スロー・インされる前のボールに触れた

(c) スロー・インするプレイヤー A1 が 5 秒以内にボールをスロー・インしなかった

(解説 1)

すべてのケースでヴァイオレイションとなる。ボールは相手チームに与えられ、オルタネイティング・ポゼッション・アローの向きはすみやかに変えられる

3. 第 16 条 ゴールと点数:【解説 p176 13.(1)】

ボールがバスケットに入ったときの得点の定義は、

(a) 直接バスケットに入った場合と、

(b) パスされたボールがプレイヤーもしくはフロアに触れたあと、バスケットに入った場合によって異なる

(例 1)

A1 が 3 ポイント・エリアの外側からパスしたボールが直接、バスケットを通過した

(解説 1)

チーム A に 3 点が与えられる

(例 2)

A1 が 3 ポイント・エリアの外側からパスしたボールが

(a) チーム A の 2 ポイント・エリアにいるプレイヤーもしくはフロアに触れたあと、バスケットを通過した

(b) チーム A の 3 ポイント・エリアにいるプレイヤーもしくはフロアに触れたあと、
バスケットを通過した

(解説 2)

ボールは直接バスケットを通過していないため、(a)(b)どちらのケースでも 2 点が与えられる

4. 第 16 条 ゴールと点数：【競技規則 p31 16.1 ダイアグラムで図解】

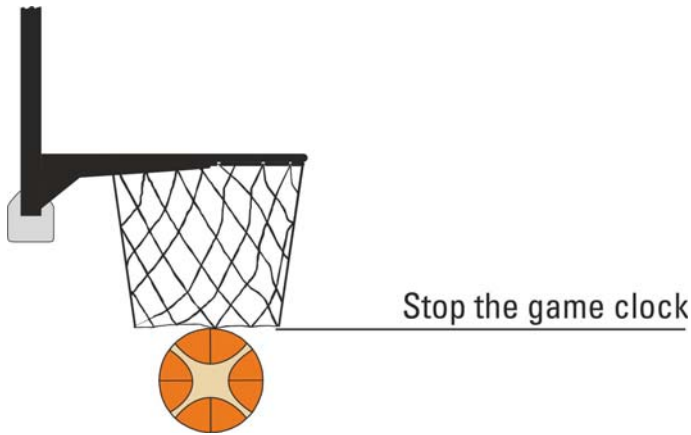
ゴールとは、ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか通過することをいう（ダイアグラム 1 参照）

(a) ディフェンス側のチームがゲーム中、スコアされた後にタイム・アウトを請求しているときは、ボールがバスケットを通過した時に認められる

(b) 4 ピリオドや延長で残り 2 分、ボールがバスケットを通過した時に時計は止められる

※1 「タイム・アウトが認められる時期（競技規則 p36 18.2.3(3)も併せて参照）

※2 「タイマーの任務（p86 49.2.(2)③も併せて参照）



(ダイアグラム 1)

5. 第 28 条 8 秒ルール：【競技規則 p193 解説 23.(9) を下記に変更】

8 秒ルールのヴァイオレーションが宣せられた場合のスロー・インは、ヴァイオレーションが宣せられたときのボールのあった位置からもっとも近いアウト・オブ・バウンズからとする。

ただし、空中にボールがあるときに 8 秒ルールのヴァイオレーションが宣せられた場合はセンター・ラインからのスロー・インとする。

6. 第 23 条 アウト・オブ・バウンズ：【競技規則 p188 解説 18.(5)として追記】

プレイヤーが 3 秒ルールを回避するためにエンド・ライン側のアウト・オブ・バウンズにでることはヴァイオレーションである

7. 第 29 条 24 秒ルール：【競技規則 p 195 24.(1).a-g /p 196 24.(4) a-c /p200 24.(15).②】

(15) ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちファウルがあったときは、次のように処置する。

② ファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合でも、ヴァイオレーション(ショット・クロック・ヴァイオレーション)は成立せず、そのファウルの処置をしてゲームを再開する

(例 1)

ショット・クロック残り 17 秒で A1 がショットをした。ボールが空中にある間に B2 が A2 にファウルをした。このファウルはチーム B の 2 つ目のチーム・ファウルであった。ショットされたボールは

- (a) バスケットに入った
- (b) リングには触れたがバスケットには入らなかった
- (c) リングに触れなかった

(解説 1)

- (a) A1 のショットは認められ、ファウルの起こった一番近い場所からチーム A にスロー・インのボールが与えられ、ショット・クロックは 14 秒にリセットされる
- (b)と(c) ファウルの起こった一番近い場所からチーム A にスロー・インのボールが与えられる。ショット・クロックは 17 秒で継続とする

(例 2)

ショット・クロック残り 10 秒で A1 がショットをした。ボールが空中にある間に B2 が A2 にファウルをした。このファウルはチーム B の 2 つ目のチーム・ファウルであった。ボールは

- (a) バスケットに入った
- (b) リングには触れたがバスケットには入らなかった
- (c) リングに触れなかった

(解説 2)

- (a) A1 のショットは認められる。
- (a)~(c) のすべてのケースでファウルの起こった一番近い場所からチーム A にスロー・インのボールが与えられ、ショット・クロックは 14 秒にリセットされる

(例 3)

A1 がショットをした。ボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののち B2 が A2 にファウルをした。このファウルはチーム B の 2 つ目のチーム・ファウルであった。ボールは

- (a) バスケットに入った
- (b) リングには触れたがバスケットには入らなかった
- (c) リングに触れなかった

(解説 3)

- (a) のケースでは A1 のショットは認められる。
- (a)~(c) のすべてのケースでヴァイオレイションは成立せず、ファウルの起こった一番近い場所からチーム A にスロー・インのボールが与えられ、ショット・クロックは 14 秒にリセットされる

(例 4)

ショット・クロック残り 10 秒で A1 がショットをした。ボールが空中にある間に B2 が A2 にファウルをした。このファウルはチーム B の 5 つ目のチーム・ファウルであった。ボールは

- (a) バスケットに入った
- (b) リングには触れたがバスケットには入らなかった
- (c) リングに触れなかった

(解説 4)

- (a) のケースでは A1 のショットは認められる。
- (a)~(c) のすべてのケースで A2 に 2 本のフリースローが与えられる

(例 5)

A1 がショットをした。ボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののち B2 が A2 にファウルをした。このファウルはチーム B の 5 つ目のチーム・ファウルであった。ボールは

- (a) バスケットに入った
- (b) リングには触れたがバスケットには入らなかった
- (c) リングに触れなかった

(解説 5)

(a) のケースでは A1 のショットは認められる。

(a)~(c) のすべてのケースでヴァイオレイションは成立せず、A2 に 2 本のフリースローが与えられる

8. 第 29 条 24 秒ルール：【競技規則 p 49 29.2.1.1/ p88 50.3.(3)】

(例 1)

ショット・クロック残り 6 秒で A1 がショットをした。ボールはリングに当たり、A2 がそのリバウンドのボールをバック・コートでコントロールした。A2 はそこで B1 にファウルをされた。このファウルはチーム B の 3 つ目のチーム・ファウルであった

(解説 1)

チーム A のバック・コートからスロー・インでゲームを再開する。ショット・クロックは新たな 24 秒にリセットされる

9. 第 29 条 24 秒ルール：【競技規則 p48 29.1.2.(3)】

(例 1)

2 ピリオドの残り 25.2 秒でチーム A はボールをコントロールした。ショット・クロックが残り 1 秒になったところで A1 がショットをした。ボールが空中にある間にショット・クロックの合図がなった。ボールはリングに当たらず、そののち 1.2 秒が流れたところでピリオドの終了の合図が鳴った

(解説 1)

審判はチーム B が明らかにボールをコントロールするかを判断しているため、ショット・クロックのヴァイオレイションは成立しない。そのためピリオドの終了となる。

(例 2)

2 ピリオドの残り 25.2 秒でチーム A はボールをコントロールした。ショット・クロックが残り 1 秒になったところで A1 がショットをした。ボールが空中にある間にショット・クロックの合図がなった。ボールはリングに当たらず、審判はヴァイオレイションを宣した。その時、ゲーム・クロックは 0.8 秒であった。

(解説 2)

ショット・クロックのヴァイオレイションが成立する。スロー・インのボールがチーム B に与えられ、0.8 秒からゲームを再開する

(例 3)

2 ピリオドの残り 25.2 秒でチーム A はボールをコントロールした。ショット・クロックの合図がなった時に A1 の手にボールがある状態で、ゲーム・クロックは 1.2 秒であった。審判はヴァイオレイションを宣し、ゲーム・クロックは 0.8 秒であった

(解説 3)

ショット・クロックのヴァイオレイションが成立する。スロー・インのボールがチーム B

に与えられ、1.2 秒からゲームを再開する

10. 第 30 条 ボールをバック・コートに返すこと:【競技規則 p50 30.1.1 / 解説 p201 25.(3)】

(例 1)

アンスポーツマンライク・ファウルによるセンター・ラインからのスロー・インで、A1 は A2 にパスをした。A2 はセンター・ラインを越えてジャンプし、左足はフロント・コートにつき、右足はコートから浮かせた状態でボールをキャッチした。そのあと、A2 は右足をバック・コートにおろした。

(解説 1)

リーガル・プレイ。A2 は両足をフロント・コートについている状態ではじめてフロントコートでコントロールしたことになる。

(例 2)

フロント・コートからのスロー・インで、A1 は A2 にパスをした。A2 はセンター・ラインを越えてジャンプし、左足はフロント・コートにつき、右足はコートから浮かせた状態でボールをキャッチした。そのあと、A2 は右足をバック・コートにおろした。

(解説 2)

スロー・インをするプレイヤー A1 はフロント・コートでコントロールを確立しているため、A2 は規則に違反してボールをバック・コートに返したことになる。

(例 3)

A1 はバック・コートからフロント・コートにドリブルをしていた。両足がフロント・コートに触れている状態で、ボールのみバック・コートでドリブルをしていた。そののち、ボールは A1 の足にあたってバック・コートに転がった。A2 はバック・コートでそのボールをひろいドリブルを始めた

(解説 3)

A1 はフロント・コートでボールをコントロールしていないためリーガル・プレイである

(例 4)

バック・コートにいる A1 はフロント・コートにいる A2 にパスをした。A2 が触れたボールが転がってバック・コートにいる A1 に戻った

(解説 4)

A2 はフロント・コートでボールをコントロールしていないためリーガル・プレイである

(例 5)

フロント・コート内のセンター・ライン付近でドリブルをしている A1 のボールを B1 がタップしてチーム A のバック・コートにボールが転がった。A1 はまだ両足がフロント・コートにいる状態でそのボールのみバック・コートでドリブルをした

(解説 5)

リーガル・プレイ。チーム A(A1)はフロント・コートで最後にボールに触れていないため。A1 はそのドリブルをバック・コートで継続することもできる(その場合新たな 8 秒が与えられる)

(例 6)

バック・コートにいる A1 が A2 にパスをした。A2 はフロント・コートよりジャンプして、空中にいる間にボールをつかみ、

(a) 両足でバック・コートにおりた

(b) センター・ライン上におりた

(c) センター・ラインをまたいで着地、そののちバック・コートにパスもしくはドリブルをした
(解説 6)

チーム A のヴァイオレイションが成立する。A2 ボールを空中でキャッチした時点で、フロント・コートでボールのコントロールをしたとみなされる

11. 第 31 条 ゴール・テンディングとインタフェア:【競技規則 p53 31.2.4. (7)】

プレイヤーがボールにプレイするためにバスケットを掴むことはインタフェアのヴァイオレイションである

(例 1)

A1 がスリーポイント・エリアからショットをした。ボールはリングではずんだ、

(a) A2 はバスケットを掴み、ボールをタップしてバスケットに入れた

(b) B1 はバスケットを掴み、ボールをバスケットからはじいた

(解説 1)

どちらのケースでもインタフェアが成立する

(a) スコアは認められない。フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズからチーム B のスロー・インでゲームは再開される

(b) チーム A に 3 点が認められる

12. 第 31 条 ゴール・テンディングとインタフェア:【競技規則 p53 31.2.4. (4)】

バスケットの中にあるボールにディフェンスが触れることはインタフェアのヴァイオレイションである

(例 1)

A1 がショットをした。ボールの一部がバスケットの中、もしくは少しでもリングの内側の上面より下にかかっているとき、B1 がボールに触れた

(解説 1)

ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっているため、B1 のインタフェアが成立する」



(ダイアグラム 3・バスケットの中にあるボール)

13. 第 36 条 テクニカル・ファウル:【競技規則 p66 36.3.1 (9)、p213 解説 31.(19)として追記】

プレイヤーがファウルを導き出すために「フェイク」をしたとき、以下の手順が適用される

- ・ 審判はゲームを止めることなく、「ライズ・ザ・ローアー・アーム」のシグナルを2回おこない、フェイクがあったことを示す
- ・ 次にゲームが止められたとき、フェイクがあったことを該当のプレイヤーとコーチに伝える。
ワーニングは各チーム共に1回までとする。2回目以降、同様にフェイクがあったとき、ゲームを止め、テクニカル・ファウルが宣せられる
- ・ 「エクセシブ・フェイク（接触のないフェイク）」があったとき、ワーニングを宣することなくテクニカル・ファウルが宣せられる

(例1)

A1はB1にディフェンスをされながらドリブルをしていた。A1は頭をふって突然ファウルをされたように印象づけるための動きをした。さらに同じプレイの中でA1はフロアに倒れてB1に押されたようにみせかけた

(解説1)

審判は最初のフェイク（頭をふってファウルにみせかけた）に「ライズ・ザ・ローアー・アーム」のシグナルでフェイクを示す。また、次のフェイク（フロアに倒れてファウルにみせかける）に対してテクニカル・ファウルを宣する。この場合、ワーニングをするために試合を止めることはせずに、テクニカル・ファウルを宣する。

(例2)

A1はB1にディフェンスをされながらドリブルをしていた。A1は頭をふって突然ファウルをされたように印象づけるための動きをした。同じプレイ中、B2はA2に押されたふりをしてフロアに倒れた。

(解説2)

審判はA1とB2両方のプレイヤーに「ライズ・ザ・ローアー・アーム」のシグナルでフェイクを示す。次にゲームが止まったとき、審判はA1とB2、両チームのコーチにフェイクがあったことを伝える。

14. 第37条 アンスポーツマンライク・ファウル：【競技規則 p68 37.1.1】

速攻がなされているとき、あるいは相手チームが速攻を出そうとしているとき、防御側プレイヤーが速攻を止めようとして、その攻撃側チームのプレイヤーとバスケットの間にほかの防御側のプレイヤーが1人もいない状況で、その攻撃側のプレイヤーに対してうしろからあるいは横から起こしたファウルは、攻撃側のプレイヤーがショット動作に入る前であればアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられる。ただし、ショット動作に入ったあとであっても、異常に激しい触れ合いと判断された場合はアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられる。

(例1)

A1が速攻からショットの動作に入ったとき、B1が後ろから

- (a) ショットブロックをしようとしたがA1の腕に接触をおこしてしまった
- (b) 異常に激しくコンタクトをおこした

(解説1)

- (a) ノーマル・ファウルとなる
- (b) アンスポーツマンライク・ファウルとなる