

# 2011 競技規則変更点について

## 【競技規則】

### 第4条 チーム

#### 4.3 ユニフォーム (P141 : 解説)

(1) ソックス様の下肢部のサポーターやソックス様ではなくても大腿部のサポーターの着用についても、パンツと同様の色のものでなければならないことが規定された。

また、これらを着用する場合は、下肢部のは膝下までのもの、大腿部のは膝上までのものでなければならない。

### 第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了 (P 22)

9.1 第1ピリオドは、ジャンプ・ボールでジャンパーにボールがタップされたときに始まる。

トス・アップのボールが主審の手から離れた

9.2 第1ピリオド以外の各ピリオド（各延長時限も含む）は、ピリオドを始めるためのスロー・インで、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たときに始まる。

スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたときに

### 第10条 ボールの状態 (P22)

10.2 ボールは次の瞬間にライブになるも表現が変わっている

### 第16条 ゴールと点数 (P31)

16.2.5 プレイヤーがボールを一度つかんでからショットするためには、ゲーム・クロックの残りの競技時間が最低でも 0.3 秒以上を表示していなければならない

### 第17条 スロー・イン (P32)

17.2.4 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にタイム・アウトが認められ、タイム・アウトを認められたチームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズから、そのチームにスロー・インが与えられてゲームが再開される場合には、スロー・インは、そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから行う。

#### P156 【解説】追加

(2) 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前にリングに触れた場合は、ゲーム・クロックが動いていないので、24秒オペレーターは24秒計をリセットしてはならない。ゲームは、そのままつづけられ、24秒計は、コート内のプレイヤーがボールに触れたときに動かし始められる。

(3) バasketの上方向かって投げられたスロー・インのボールに、どちらかのチームのプレイヤーが、ボール全体がリングよりも高いところにあるときあるいはボールがリングの上ののっているときにBasketの下から手を入れてそのボールに触れることはインタフェアである。

しかし、防御側プレイヤーがこのインタフェアを起こした場合でも、攻撃側チームには得点は与えられず、ゲームは、フリースロー・ラインの延長上からのスロー・インで再開される。

#### P157 【解説】追加

(6)ただし、フィールド・ゴールや最後のフリースローが成功したあとのスロー・イン以外のスロー・インでは、スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたあとにアウト・オブ・バウンズに出てきた味方のプレイヤーにスロー・インのボールを渡すことは第17条 17.3.2(1)の規定に違反することになり、その味方のプレイヤーのヴァイオレイションとなる。

### 第18条 タイム・アウト (P158: 解説)

(3)タイム・アウトの終わりに審判がプレイヤーにコートにもどるようにうながしたとき、審判の指示に従わずプレイヤーがなかなかコートにもどらない状況が起こってしまった場合、それはチームのコーチに責任があると考えられる。

不必要に時間がかかりすぎたと審判が判断したときは、そのチームのコーチにプレイヤーをコートにもどすようにくり返しうながす。

・プレイヤーをコートにもどすように審判からくり返しうながされたのに、プレイヤーがチーム・ベンチから出てこなかった場合は、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。

・プレイヤーをコートにもどすように審判からくり返しうながされた結果プレイヤーがコートにもどってきた場合は、審判は、そのチームのコーチに一度注意・警告を与える。

そののち、ふたたび同じような状況が起こった場合には、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。

あらたにタイム・アウトが宣せられたチームにタイム・アウトが残っていないときは、そのチームの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“C”と記録される。

### 第22条 ヴァイオレイション (P158: 解説) 具体例が示された

#### 第28条 8秒ルール (P46)

28.1.2 ボールがフロント・コートに進められたとは、次のときをいう。

(1) どのプレイヤーにもコントロールされていないボール (パスやファンブルされたボールなど) がフロント・コートに触れたとき

(2) ボールがフロント・コートに両足を触れているそのチームのプレイヤー (攻撃側プレイヤー) に触れたとき

(3) ボールがフロント・コートに触れている相手チームのプレイヤー (防御側プレイヤー) に触れたとき

(4) ボールがフロント・コートに触れている審判に触れたとき

(5) ドリブルでボールをバック・コートからフロント・コートへ進めようとしているときは、ドリブラーの両足とボールがフロント・コートに触れたとき

## 第29条 24秒ルール (P47)

29.1.1 自チームのプレイヤーが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秒以内にショットをしなければならない。このときの24秒は、次のときからかぞえ始められる。

(1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき

(2) スロー・インのときは、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たとき

29.1.2 24秒の終わり近くにショットがなされ、そのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った場合は、次のように処置する。

(3) ボールがリングに触れなかったときは、24秒のヴァイオレイションとなる。

ただし、ボールがリングに触れなくても、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らかに直接コントロールすることができると審判が判断した場合は、ヴァイオレイションを宣さずにゲームをそのままつづけてもよい。

## 29.2 24秒計の操作について

29.2.1 審判が次の理由でゲームを止めたとき

(1) ボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイションを宣する。

(2) ボールをコントロールしているチームの相手チームに原因がある理由でゲームを止める。

(3) 審判がどちらのチームにも関係のない理由（プレイ中、ゲーム・クロックが動いているときに24秒計が誤ってリセットされてしまった場合も含む）でゲームを止める。

ゲームは、審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置からボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される。

29.2.1.1 そのチームのバック・コートからスロー・インが行われる場合は、24秒計はリセットされる。

ただし、第50条50.3が適用される場合は、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。

29.2.1.2 そのチームのフロント・コートからスロー・インが行われる場合は、24秒計は次のように操作する。

(1) 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秒は継続してはかる。

(2) 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。

## 第36条 アンスポーツマンライク・ファウル (P179・P180：解説)

(2)-① 得点が接近しているゲームの終わり近くに、一方のチームがファウル・ゲームをしかけてきた場合は、審判は、その戦略の変化を感じ取り、ファウルの判定をくささなければならない。

すなわち、ボールを持っているプレイヤーやまさにボールを受け取ろうとしているプレイヤーに対する防御側プレイヤーの起こすゲーム・クロックを進めさせないようにするあるいはゲーム・クロックを止めようとする触れ合いについては、審判は、“アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージの考え方”を

適用せずに、すみやかにパーソナル・ファウルを宣さなければならない。このような触れ合いは、アンスポーツマンライク・ファウルではない。

(2)-③ 第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーの手からボールが離れる前に防御側プレイヤーがパーソナル・ファウルを起こした場合は、そのファウルはアンスポーツマンライク・ファウルである。

### 第33条 からだの触れ合い (P 58)

#### 33.10 ノー・チャージ・セミサークル・エリア

ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーが正当な防御の位置を占めた防御側プレイヤーのトルソー（胴体）に突き当たったとしても、その触れ合いが起こったときにその防御側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークル・エリア内にいたときは、その攻撃側プレイヤーに対してチャージングが宣せられることはない。

この規則が適用される要件は以下のとおりである。

(1) ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ってジャンプし、コートに描かれたノー・チャージ・セミサークルのラインを横切ること

(2) その攻撃側プレイヤーがショットあるいはパスをしようとすること

(3) ショットあるいはパスのボールがその攻撃側プレイヤーの手から離れる前にあるいは離れたあとに、床に下りる前または床に下りた勢いで防御側プレイヤーに突き当たって触れ合いを起こしてしまうこと

(4) その触れ合いが起こったときに、その攻撃側プレイヤーに突き当たられた防御側プレイヤーの両足がノー・チャージ・セミサークル・エリア内にあったこと

ただし、攻撃側プレイヤーが、手、腕、足、脚、そのほかのからだの一部を不当に使って触れ合いを起こした場合には、この規則は適用されず、通常の規則にしたがって判定がくだされる。

① 防御側プレイヤーに責任のある触れ合いについては、コートに位置にかかわらず、規則に従って判定しなければならない。

② 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・エリアには含まれない。

③ 防御側プレイヤーがジャンプして空中にいるときも、この規則が適用される。

そのときの防御側プレイヤーの位置は、ジャンプする前に触れていた床の位置によってきめられる。

④ リバウンド・ボールを取ったプレイヤーが起こした触れ合いについては、ノー・チャージ・セミサークルの外からドライブをしていないので、この規則は適用されない。

⑤ バックボードの裏側からノー・チャージ・セミサークル・エリアに向かってドライブしたプレイヤーには、ノー・チャージ・セミサークルのラインを横切っていないので、この規則は適用されない。

⑥ ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ってジャンプし、コートに描かれたノー・チャージ・セミサークルのラインを横切ってボールをパスしたとしても、自分の真うしろを追従してきたあるいは真うしろに位置する味方プレイヤーにパスをしたのちに防御側プレイヤーのトルソーに突き当たった場合は、この規則は適用されない。



## 7. 合図と手続き

### 7.1 審判の合図

バスケットボールの人気は増大しつつあり、観客の数も多くなり、さまざまなメディアにも取り上げられるようになってきている。

それについて、審判の判定およびそれを示す合図（ハンドサイン、ジェスチャー）は、明瞭にわかりやすくおかつ正確であることが必要とってきている。

審判は、取り上げた事柄についての判定とその合図を、ゲームにかかわるすべての人たちにはっきりと示さなければならない。

1. 審判は、規則で定められている合図だけを用いなければならない。
2. 笛を鳴らすときは、いつでも1回だけ、大きく鋭く歯切れよく鳴らす。
3. 審判の動作や合図は言葉よりもはっきりと必要なことを伝えることができるので、まず正確な合図を示すことを心がけ、必要な場合にだけ声を用いる。
4. 合図を示すときは、はっきりと簡潔にする。

合図によって判定を納得させることができるときもあるが、わざとらしいおどろきな動作をする必要はない。

5. 審判が笛を鳴らすと同時に手を頭上に高く上げることは、ゲーム・クロックを止める合図である。

ゲーム・クロックを止める合図はもっとも重要な合図であり、はっきりと明確に示さなければならない。

ファウルのはきはきは片手を握って頭上に上げ、ウェイションのときは片手を握って頭上に上げるが、そのほかテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、タイムアウト・ファウル、ジャンプ・ボール・シチュエーションのときも、それぞれ規則に定められた合図を示す。

いずれの合図の場合でも、審判は、手を頭上に高く上げてゲーム・クロックを止めなければならない。

6. スコアラーに伝達をするときは、次のようにする。

- (1) オフィシャルズ・テーブルから6～8mのところまで走って移動し、スコアラーからよく見通せる位置にしっかりと立ち止まって合図をする。
- ゲーム・クロックは止められているので、合図を示すのに急ぎすぎる必要はない。
- (2) 合図は、顔の高さで示す。
- 特に、プレイヤーの番号は、スコアラーから見やすいようからだから離して示す。
- (3) 取り上げたファウルをスコアラーに伝達するときは、次の順序で合図を示す。

- ① ファウルをしたプレイヤーの番号を示す。
- ② ファウルの種類を示す。
- ③ フリースローの数または次に攻撃が行われる方向を示す。

#### 注意事項：

得点を認めるか認めないかの決定を伝える合図は、ファウルをしたプレイヤーの番号を伝える前に示さなければならない。

7. スロー・インの5秒、フリースローの5秒、直接接して防衛されているプレイヤーに対する5秒および8秒ルールの8秒をかぞえるときには、周囲にわかるように腕を振りながら秒数をカウントしなければならない（審判の合図14）。

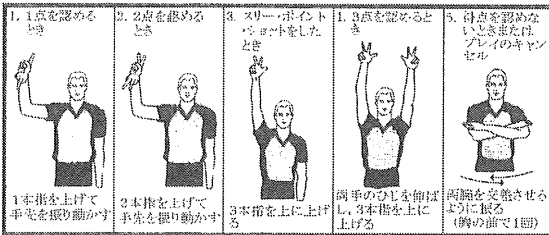
3秒ルールの秒数をかぞえるときは、腕を振ってカウントしない。

8. 合図を簡潔に正確に示すことは、周囲にいい印象を与え、その審判が与えられた任務をよく理解しその任務をしっかりと果たしていることを示し、観客、コーチ、プレイヤーの信頼を得ることにつながる。

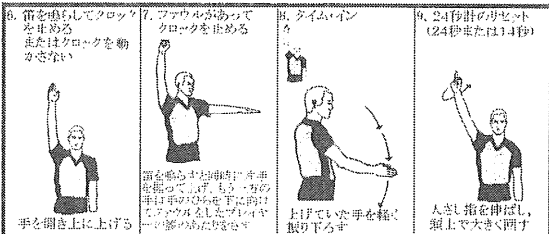
このことは、審判に自信を与えることにもなる。

## 審判の合図

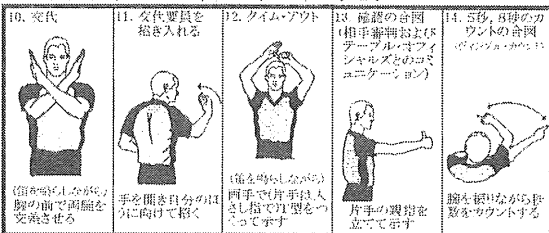
### I. 得点の合図



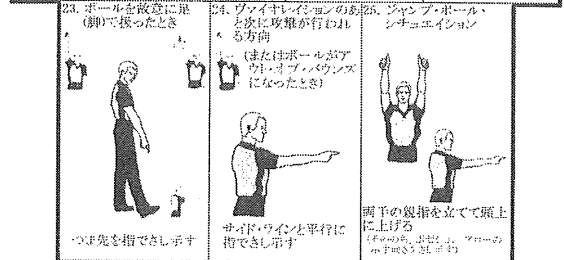
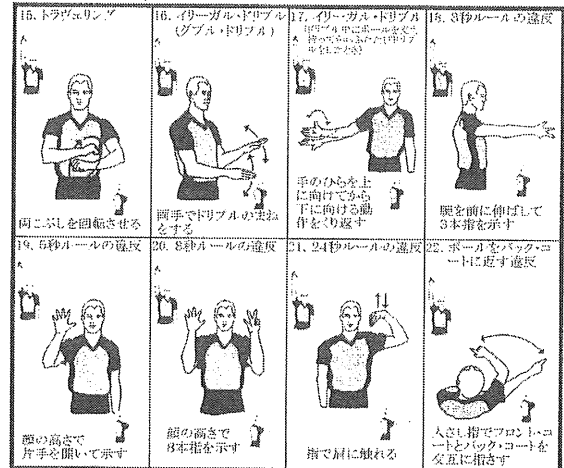
### II. 計時の合図



### III. 交代とタイムアウト、コミュニケーション

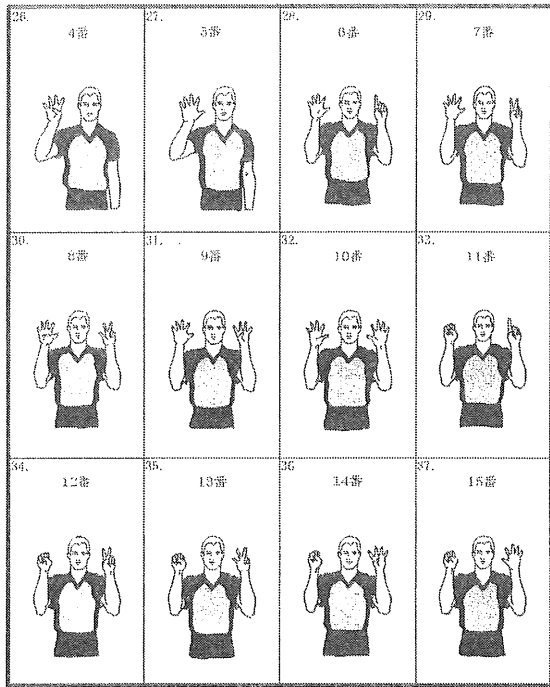


### IV. ウェイション

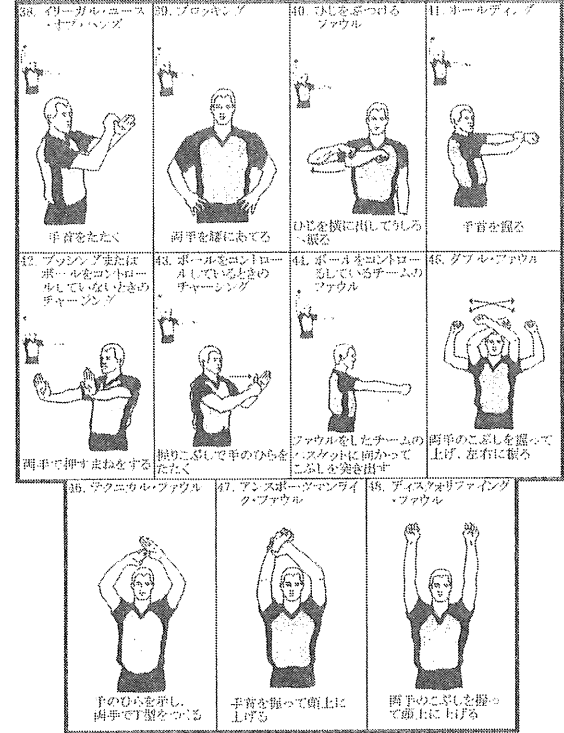


V. フォアローにファウルを伝えるとき

(1) プレイヤーの番号

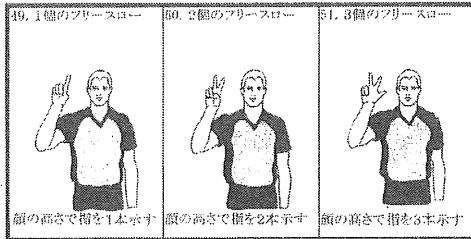


(2) ファウルの種類

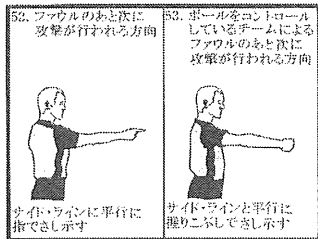


(3) フリースローの数あるいは次に攻撃が行われる方向

フリースローの数

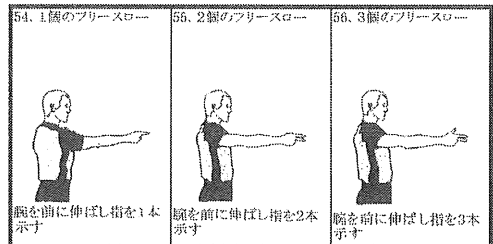


次に攻撃が行われる方向

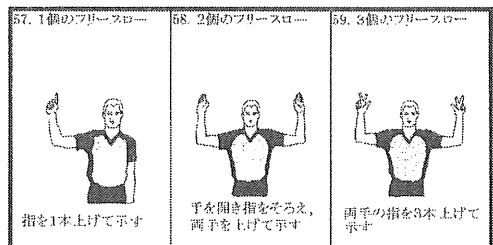


VI. フリースローをさせるとき

(1) 制限区域に踏み込んで (リード・オフィシャル)



(2) 制限区域の外で (トレイル・オフィシャル)



## 審判の動きの四原則

### ボクシング・イン (Boxing-in) :

2人審判制の場合、10人のプレイヤーをつねに自分と相手審判の2人の審判の視野の中に入れておくことを“ボクシング・イン”という。

第1ピリオド以外の各ピリオド（各延長時限を含む）を開始するスロー・インのときは、かならず両審判が対角線に位置を占めることになるが、“ボクシング・イン”とは、本来両審判が対角線上に位置を占めることを意味する用語ではない。

したがって、両審判は、かならずしも対角線上に位置を占める必要はない。

### オールウェイズ・ムーヴィング (Always Moving) :

“スペース・ウォッチング”や“ペネトレイト”をするために、またはそれ以外の目的でもよい角度や視野を得てプレイを判定するためには、各審判は、プレイやボールの動きに対応して絶えずよい角度や視野を求めて動きつづけて位置を変えていかなければならない。

このように絶えずよい位置を探し求めて動きつづけることを“オールウェイズ・ムーヴィング”という。

### スペース・ウォッチング (Space-Watching) :

攻撃側プレイヤーとその相手の防御側プレイヤーとの間のスペースを見きわめることを“スペース・ウォッチング”という。

からだの触れ合いが起こっているかいないかを判断するためには、“スペース・ウォッチング”は非常に重要である。

### ペネトレイト／ペネトレーション (Penetrate / Penetration) :

ショット、ドリブル、パスによってボールがフリースロー・ラインの延長上よりもバスケットの近くに向かったとき、サイド・ラインに位置する審判（2人審判制の場合はトレイル・オフィシャル）もプレイに応じてエンド・ラインやバスケットに向かって踏み込んでそのプレイを見るようにすることを“ペネトレイト”あるいは“ペネトレーション”という。

同時に、リード・オフィシャルもプレイに応じてドライブしてくるプレイヤーと防御側プレイヤーとのからだの触れ合いやヴァイオレーションを判定するためにはエンド・ラインに沿った動き（“ペネトレイト”）をしてプレイを見きわめなければならない。

図1 コート  
すべての線は白色で幅は5cm

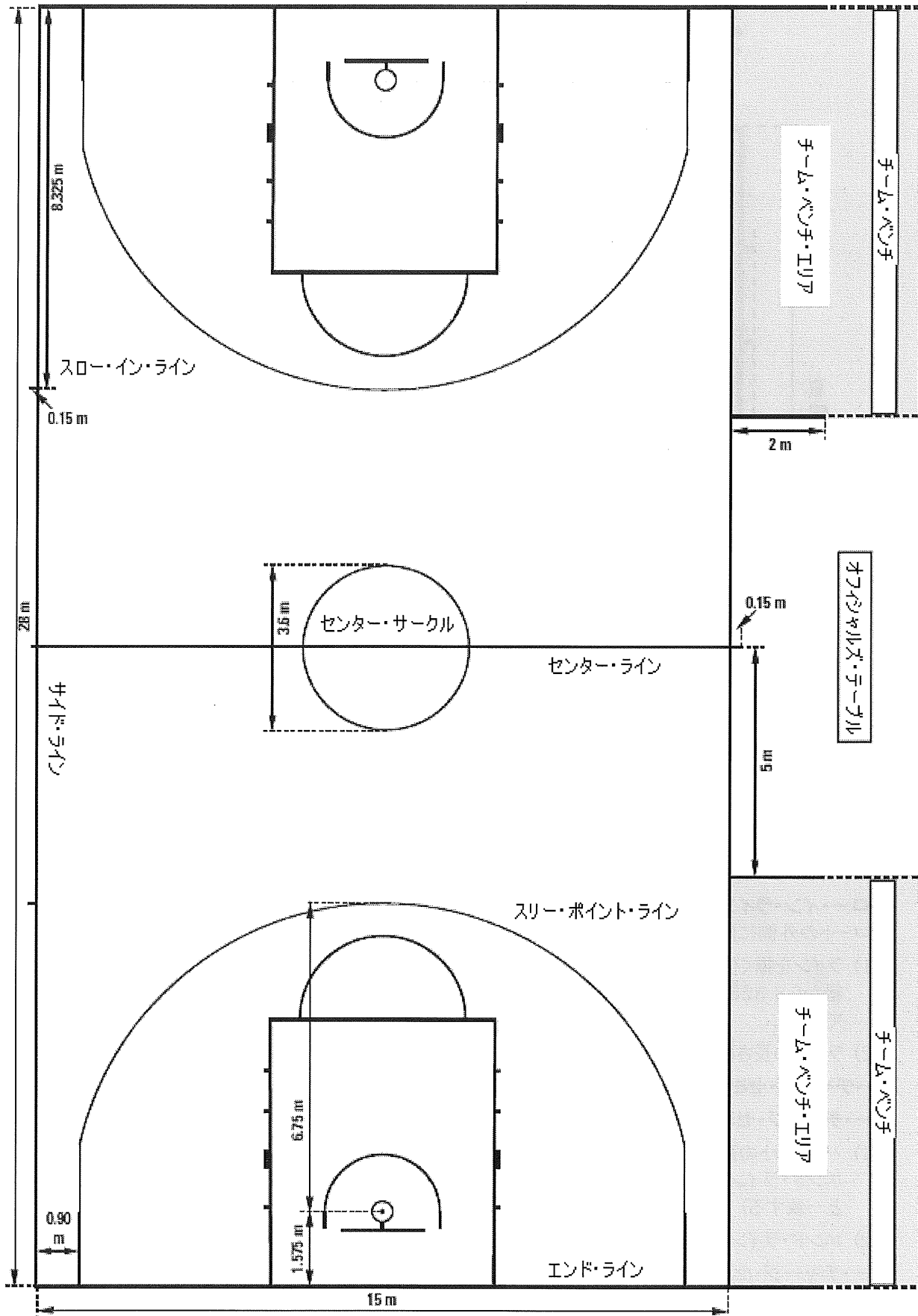
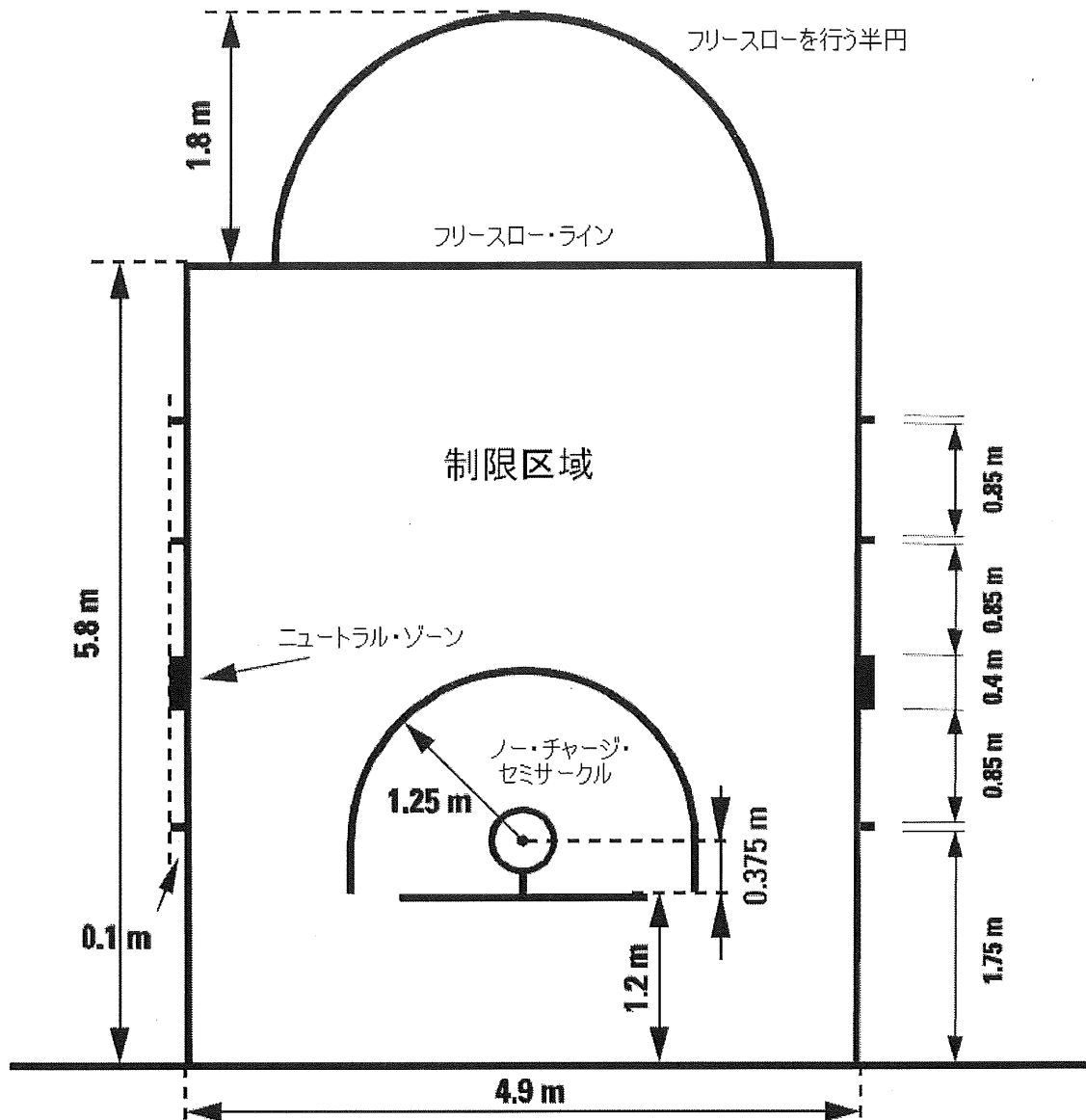


図2 フリースロー・ライン, 制限区域, フリースローを行う半円, ノー・チャージ・セミサークル



#### 2.4.6 スロー・イン・ライン (図1)

スロー・イン・ラインは、それぞれのハーフ・コートに、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのサイド・ラインにコートの外側に向かって**サイド・ラインと直角**に短いラインを描く。

(1) ラインを描く位置は、当該コートのこのラインのエンド・ラインから遠いほうの縁がエンド・ラインの**内側**の縁から8.325(m)の距離になるようにする(これは、スリー・ポイント・ラインの頂点の位置と一致するところである)。

(2) ラインの長さは、サイド・ラインの**外側**の縁から15cmとする。

#### 2.4.7 ノー・チャージ・セミサークル (図2)

ノー・チャージ・セミサークルとは、制限区域内に描かれた、次に示すラインをいう。

(1) バスケットの真下を中心とする円周の**内側**までが半径1.25mの半円と、その端をサイド・ラインと平行にエンド・ラインの**内側**の縁から1.2mの位置まで延長したライン(ラインの端はバックボードの表面の位置と一致する)

(2) エンド・ラインの**内側**の縁から半円の中心までの距離は1.575mとする。

ノー・チャージ・セミサークルのラインとバックボードの表面を床に投影した仮想的なラインの**内側のエリア**を**ノー・チャージ・セミサークル・エリア**という。

ノー・チャージ・セミサークルのラインとバックボードの表面を床に投影した仮想的なラインは、ノー・チャージ・セミサークル・エリアには**含まれない**。