

バスケットボール競技規則変更点の概略

三原市バスケットボール協会 審判部

1. ユニフォーム:

ユニフォームのシャツの下にTシャツを着用することは一切認められなくなった。
競技規則 P 17 解説 P 141

2. トラヴェリング:

ボールを持ったプレイヤーが床にたおれたり、たおれたのちボールを持ったまますべることは規則違反ではない(トラヴェリングとはならない)ことが規則に明記された。
競技規則 P 45 解説 P 161

3. ボールをフロント・コートに進めること:

ドリブルをしながらボールを自チームのフロント・コートに進める場合は、ドリブラーの両足およびボールがフロント・コートに触れるまでは、ボールがフロント・コートに進められたことにはならないことになった。

パスでボールをフロント・コートに進める場合は、従来のとおりである。

競技規則 P 47 解説 P 163

4. ボールをバック・コートに返すこと:

自チームのフロント・コート(相手チームのバック・コート)からジャンプして空中であらたにボールをチーム・コントロールしたプレイヤーがそのボールを持ったまま自チームのバック・コートに着地しても、そのプレイヤーは「ボールをバック・コートに返すヴァイオレーション」とはならないことになった。

競技規則 P 50 解説 P 166・P 167

5. インタフェア:

バスケットの下から手を入れてボールに触れることは、すべての場合においてインタフェアになることになった。

この規定は、パスのボールやショットされてリングに触れたあとあるいはリングにはずんだあとのボールにも適応される。

競技規則 解説 P 167

6. アンスポーツマンライク・ファウル:

相手チームが速攻を出そうとしているとき、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そのチームが攻撃するバスケットの間に防御側プレイヤーが1人もいない状況で、防御側プレイヤーがその攻撃側プレイヤーに対して後方あるいは横から触れ合いを起こしたときは、その触れ合いはアンスポーツマンライク・ファウルと判定されることになった。

競技規則 P 65 解説 P 170

7. テクニカル・ファウル:

プレイヤーのテクニカル・ファウルの対象となる行為に、「ひじを激しく振り回すこと」が追加された。

この行為は、ひじが相手プレイヤーに触れなくても、テクニカル・ファウルの対象となる。激しく振り回したひじで相手プレイヤーと触れ合いを起こした場合は、アンスポーツマンライク・ファウルあるいはディスクォリファイング・ファウルの対象となる。

競技規則 P 68 解説 P 172

変更箇所のみでなく、競技規則を熟読して、ルールにそった審判を心がけましょう。

主な改正点以外の留意事項

1. 競技規則 P 4 2 解説 P 1 6 0
第 2 4 条 ドリブル
ドリブルの始めと終わり
ドリブルが始まるのは～バックボードをねらってボールを投げてバックボードにボールを触れさせ、そののちほかのプレイヤーが触れないうちにふたたびそのボールに触れたとき
2. 競技規則 P 5 2 解説 P 1 6 7
第 3 1 条 ゴール・テンディングとインタフェア
3 1 . 2 . 4 (6)
どちらかのチームのプレイヤーが、リングやネットをつかんでボールにプレイする
3. 競技規則 P 1 9 解説 P 1 4 2 ・ P 1 4 3
第 5 条 プレイヤーが負傷した場合
5 . 3 負傷したプレイヤーがすぐにプレイをつづけることができない場合
(おおよそ 1 5 秒),あるいは手当てを受ける場合(手当てを受けた場合)は,
そのプレイヤーはすみやかに交代しなければならない。
ただし、負傷したプレイヤーを除くとそのチームが 5 人のプレイヤーを出場
させることができない場合は、審判は、1 5 秒に限定せずしばらくようすを
観察し、できるかぎり 5 人のプレイヤーにプレイをさせる努力をしなければ
ならない
4. 競技規則 P 3 3 競技規則 P 3 6 解説 P 1 5 8 (1 4)
第 1 8 条 タイムアウト 第 1 9 条 交代
「第 4 ピリオドまたは各延長次元の最後の 2 分間に防御側プレイヤーにゴール・テンディ
ングやインターフェアが宣せられたときは得点が与えられたチームにはタイム・アウトや
交代は認められない」という例外規定がなくなった。
5. 競技規則 P 7 0 解説 P 1 7 6
第 3 9 条 ファイティング
「ファイティングの規定」により失格・退場となるのは、交代要員、コーチ、アシスタ
ント・コーチ、チーム関係者だけである。
コート上のプレイヤーに「ファイティングの規定」が適用されることはない。
6. 競技規則 P 8 6 解説 P 1 8 5
第 5 0 条 2 4 条オペレーターの任務
2 4 秒計をリセットする規定が「ショットされたボールがバスケットに入ったとき」およ
び「ショットされたボールがリングに触れたとき」から「ボールがバスケットに入ったと
き」および「ボールがリングに触れたとき」にへんこうされた。
すなわち、パスのボールがリングに触れたときでも、2 4 秒計はリセットされることにな
った

オフィシャルズ・マニュアルの変更点

1. マニュアル P 1 4
2 . 4 . 1 ゲーム前の任務 用具・器具の点検
1 . 審判は、ゲーム開始時刻の 1 0 分前には連れ立ってコートに出る
ハーフ・タイムは、後半開始の 5 分前までにはコートにもどらなければならない。
2. マニュアル P 1 5 P 1 6
2 . 4 . 2 ウォーム・アップとスコア・シートへのサイン
1 . 審判は、オフィシャルズ・テーブルの反対側(オポジット・サイド)に位置し、
両チームのウォーム・アップを見まもる。ハーフタイムも同様とする。
2 . 4 . 3 ゲーム開始前の合図
3 . ゲーム開始 2 分前になったら、両審判は、オフィシャルズ・テーブルの近くに
移動して、ゲーム開始の準備をする。

3. マニュアル P 8 4
6. 4 各ピリオドと各延長時限の終わり
5. 各ピリオドや各延長時限の競技時間が残り 2 4 秒以下になったときには、トレイル・オフィシャルは、片手を頭上に上げて 1 本指(人差し指)を示す合図をして、このプレイがおそらくピリオドの最後のプレイになるであろうことを相手審判に示すようにする。
 相手審判であるリード・オフィシャルは、この合図を確認したときは、同じ合図を示さなければならない。
 トレイル・オフィシャルは、リード・オフィシャルが合図に気がついて同じ合図を示すまで、この合図を出しつづけておくようにする。
 たがいに合図が確認できたあとは、両審判は、合図をやめて最後のプレイに集中するようにする。
4. マニュアル P 1 2 1
9. 2 タイムアウトが認められたとき
2. 両審判は、ゲーム開始前のウォーム・アップを見守るときと同じように、オフィシャルズ・テーブルの反対側(オポジット・サイド)に位置し、それぞれ両チーム・ベンチのプレイヤー、交代要員、コーチを見守り、なおかつテーブル・オフィシャルズ(特にスコアラー、コミッショナー)とアイ・コンタクトを取るようにする。
5. マニュアル P 1 2 2
9. 2 タイムアウトが認められたとき
5. スロー・インのボールを与えるアクティヴ・オフィシャルとなる審判は、タイム・アウトが終わり、タイマーの 2 回目の合図があったのち、両チームのプレイヤー、テーブル・オフィシャルズ、相手審判のゲーム再開の用意がととのったことを確認してから、スロー・インをするプレイヤーにボールを与える。
 このとき、スロー・インをするプレイヤーにボールを与える審判は、両チームのプレイヤーがコートにもどるまでは、ボールをプレイヤーに与えてはならない。
 両チームのプレイヤーがコートにもどっているにもかかわらず、スロー・インをするプレイヤーがスロー・インの位置になかなかこなかったりボールを受け取るのをこぼんだりしたと判断したときは、審判は、スロー・インの位置にボールを置いてゲームを再開させてよい

マニュアルは、「審判の約束と習慣」について共通の理解を持つことを目的として作成されています。
 競技規則とあわせて、マニュアルも読み、正しい理解をしてください。

審判の動きの四原則

ボクシング・イン

オールウェイズ・ムーヴィング

スペース・ウォッチング

ペネトレイト / ペネトレイション