

2015年 バasketボール競技規則変更点

第2条 コート

ノー・チャージ・セミサークル

「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・エリアの一部**である。」
ことになった。これによって、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になった（第33条33.10. 解説28. 「第33条からだの触れ合い」(1)、(2) 参照）。

第4条 チーム

ユニフォーム

1. 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。**
2. 番号は、0、00及び1から99までとする。
3. パンツの下に**パンツよりも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、パンツと同様の色であっても**認められない**。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。
4. ソックス様・ストッキング様の下腿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**。
また、これらを着用する場合は、**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。したがって、ひざ頭にかかってしまうようなものは認められない。

第5条 プレイヤーが負傷した場合

コーチがゲームの最初に出場するプレイヤーを確認してサインしたのちにそれらのプレイヤーが負傷した場合は、最初に出場するプレイヤー（当該のプレイヤー）を変更することができる。また、プレイヤーが負傷した場合あるいは負傷したプレイヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられたあとであっても、1投目と2投目のフリースローの間、あるいは2投目と3投目のフリースローの間にプレイヤー（当該のプレイヤー）を交代させることができる。

第16条 ゴールと点数

フィールド・ゴールによる得点は、ボールに最後に触れたプレイヤーの位置ではなく、ショットをしたプレイヤーの位置によって決められることに変更された。

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。

例外：

誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、**どのような場合でも、**相手チームに**2点**が与えられる。

第18条 タイム・アウト

1. **第4ピリオドの最後の2分間**には、1チームが**タイム・アウトを3回とることはできなくなった**。

すなわち、「1チームは、後半（第3ピリオドと第4ピリオドを通じて）に**3回**のタイム・アウトをとることができる」が**第4ピリオドの最後の2分間**にはそのチームにタイム・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。

2. 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・ファウルはスコアシートに**“B”**と記録されることに変更された。

第25条 トラヴェリング

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条の規定を超えて動いてしまっても、**ヴァイオレイション**（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**（ヘルド・ボール）とする。

同様に、プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき（ショットの動作も含む）、防御側プレイヤーがそのボールを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ボールに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、**ヴァイオレイション**（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**（ヘルド・ボール）とする。

第28条 8秒ルール

「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とき」に「それまでボールをコントロールしていたチームと同じチームに引きつづきスロー・インがバック・コートのアウト・オブ・バウンズで与えられるときは、8秒は継続してかぞえられる」とあるが、この規定は、「オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・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も含む。

第29条 24秒ルール

1. 「ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）が**リングに触れた**とき」に、ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを**引きつづいて**ふたたびコントロールした場合には、ショット・クロックは24秒ではなく、「**14秒にリセットする**」ことになった。

2. **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**、そのボールがバスケットに入らず**リングにも触れなくても**、**相手チームのプレイヤー**がリングに触れなかったボールを**明らかに直接**コントロールすることができる**と判断したとき**には、審判は、「ヴァイオレイションを宣さないでゲームをそのままつづけさせてもよい」という文言から「ヴァイオレイションを宣さないで**ゲームをそのままつづけさせなければならない**」という文言に内容を変更した。

また、同様に、パスのボールが空中にある間あるいは攻撃側チームのプレイヤーがファンブルしたり

防御側チームのプレイヤーにブロックされたりたたき出されたりしたボールがリカヴァーされる前にショット・クロックの合図が鳴った場合も、合図が鳴ったあとに**相手チームのプレイヤーが明らかに**そのボールをコントロールすることができる**と判断したときには**、審判は、ヴァイオレイションを宣さないで**ゲームをそのままつづけさせなければならない。**

第30条 ボールをバック・コートに返すこと

1. チームが「**規則に違反してボールをバック・コートに返す**」とは、次の(a)～(c)のすべてに当てはまる場合をいう。

(a) 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**

(b) そのチームのプレイヤーがボールにフロント・コートで**最後に触れること**

(c) ボールをコントロールしているチームのバック・コートに触れているプレイヤーが、そのボールに**最初に触れること**

あるいはそのボールがバック・コートに触れたのち、ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが**最初に触れること**

ボールをバック・コートに返すことの制限は、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズからの**スロー・インにも適用される**。すなわち、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズでスロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたときは、そのチームは、**上記(a)および(b)の状況に当てはまっているものとみなす**

ただし、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**空中にいる間にボールをあらたにチーム・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・コートに着地した場合は、ボールをバック・コートに返すことの制限は**適用されない**。

2. 「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。

すなわち、第28条「8秒ルール」と第30条「ボールをバック・コートに返すこと」はかならずしも関連しないことになった。

したがって、8秒ルールの制限が終わったあと(ボールがフロント・コートに進められたあと)にバック・コートにボールが返っても、かならずしもヴァイオレイションにならない場合もあることになった。

3. **防御側プレイヤーが最後に触れて**バック・コートに返ったボール、あるいはバック・コートに返ったのち**防御側プレイヤーが最初に触れた**ボールには、どちらのチームのプレイヤーが触れても**ヴァイオレイションにはならない**。

ただし、攻撃側チームがフロント・コートでコントロールしているボール(フロント・コートからのスロー・インのボールも含む)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、ボールをバック・コートに返す**ヴァイオレイションとする**。

第36条 テクニカル・ファウル

1. プレイヤーに記録されるもの、コーチに記録されるものにかかわらず、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。

2. 「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」ことになった。

第37条 アンスポーツマンライク・ファウル

1. アンスポーツマンライク・ファウルとは、以下の(1)～(4)に該当する、からだの触れ合いによるプレイヤー・ファウル(パーソナル・ファウル)のことをいう。

(1) プレイヤーが**ボールにプレイする正当な努力をしない**で触れ合いを起し、**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を逸脱したもの、すなわち、通常のバスケットボールのプレイ(ノーマル・バスケットボール・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。

(2) プレイヤーがボールにプレイしようと正当に努力していたとしても、**異常に激しい触れ合い**によるものであると**審判が判断した**ファウル(ハード・ファウル)。

(3) **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、その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との間にほかの**防御側プレイヤーが1人もいない**状況で、その攻撃側プレイヤーに対して**うしろからあるいは横からおこした**ファウル。

(4) **第4ピリオド、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に**審判がボールを与えようとしたとき**からボールがスロー・インをする**プレイヤーの手から離れるまでの間に、防御側プレイヤー**が起こしたファウル。

2. 現行では、戦術としてファウルを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。すなわち、そのファウルが**故意に起こした**ものであるかどうかはアンスポーツマンライク・ファウルかどうか判断する基準にはならず、また、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・ファウルかどうかを判断する基準にはならない。

3. 速攻が出されたとき、**攻撃側プレイヤーがショットの動作を起こしたあと**で防御側プレイヤーが触れ合いを起してしまった場合は、その触れ合いがうしろや横から起こったものであっても、そのプレイはこの規定に該当しないものと解釈すべきである。したがって、そのような場合に起こった触れ合いは、他の条項や規定に照らし合わせて判定しなければならない。

第38条 ディスクォリファイング・ファウル

ディスクォリファイング・ファウルを含むどのような理由であれ、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ため、失格・退場を宣さ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し、この行為によって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ともない。

このようなことが起こった場合は、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。

第39条 ファイティング

「ファイティングの規定」によりチーム・ベンチ・パーソネルが失格・退場となる場合は、そのチーム・ベンチ・パーソネルには**ディスクォリファイング・ファウルが宣せられる**ので、その罰則として与えら

れるフリースローの数は**2個**である。

第44条 処置の訂正

1. 得点、ファウルの数、タイム・アウトの数などについてスコアラーによる記録のまちがいやタイマーによるゲーム・クロックの操作の誤りによる競技時間の計測まちがいおよびショット・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は、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

ただし、主審がスコアシートにサインしたあとは、訂正することはできない。

2. **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は、そのフリースローは取り消される。**

また、そのフリースローのあと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は、その**スロー・インも取り消される。**

ただし、そのフリースローの**1投目のボールがそのフリー・スロー・シューターの手から離れる前に**誤りに気づいた場合は、正しいフリー・スロー・シューターにフリースローをさせてゲームを再開する。

また、**当該のフリースローのほか**にフリースローやスロー・インなどの罰則がある場合には、その罰則を適用してゲームを再開する。

第45条 審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナー

1. **テーブル・オフィシャルズ**は、スコアラー、アシスタント・スコアラー、タイマーおよびショット・クロック・オペレーター各1人とする。