

2011～バスケットボール競技規則変更点

(平成 24 年度中体連全国大会までの変更点)

※通常の変更点から「コート」「ユニフォーム」に関わるものが一部削除されています。

1. ユニフォーム

【規則 P. 17～18】 第 4 条 チーム

4. 3. 1 チーム・メンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする。

(4) 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。

4. 4. 2 プレイヤーは、ほかのプレイヤーに危険をもたらすものを着用してはならない。

(2) 次のものは身につけてもさしつかえない。

- ・ 上腕，肩，大腿部や下肢の防具で，十分に表面を覆ってあるもの
- ・ 無色透明なマウス・ガード（マウス・ピース）

【解説 P. 141】

ソックス様の下肢部のサポーター（パワー・サポーターなど，通常のサポーターも含む）を着用してもよいが，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。同様に，ソックス様ではない大腿部のサポーター（パワー・サポーターなど，通常のサポーターも含む）を着用してもよいが，その場合もパンツと同様の色のものでなければならない。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認められない。

2. ゴールと点数

【規則 P. 31】 第 16 条 ゴールと点数

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をするためには，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。（略）

(1) ゲーム・クロックの残り時間の表示が 0. 2 秒あるいは 0. 1 秒のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは，スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールに対しては，コート内の攻撃側プレイヤーが直接タップあるいは直接ダンクをしなければ，そのショットによる得点は認めてはならない。

(2) ゲーム・クロックの残り時間の表示が 0. 3 秒以上のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは，スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールを攻撃側プレイヤーが一度つかんでも，すばやくショットをすればピリオドの終了の合図が鳴る前にそのボールが手から離れる可能性もあるので，審判は，そのショットのボールがピリオドの終了の合図が鳴る前にプレイヤーの手から離れていたかどうかをしっかりと確認して，得点を認めるかどうかの判定をくささなければならない。

3. スロー・イン・ライン

【規則 P. 32】 第 17 条 スロー・イン

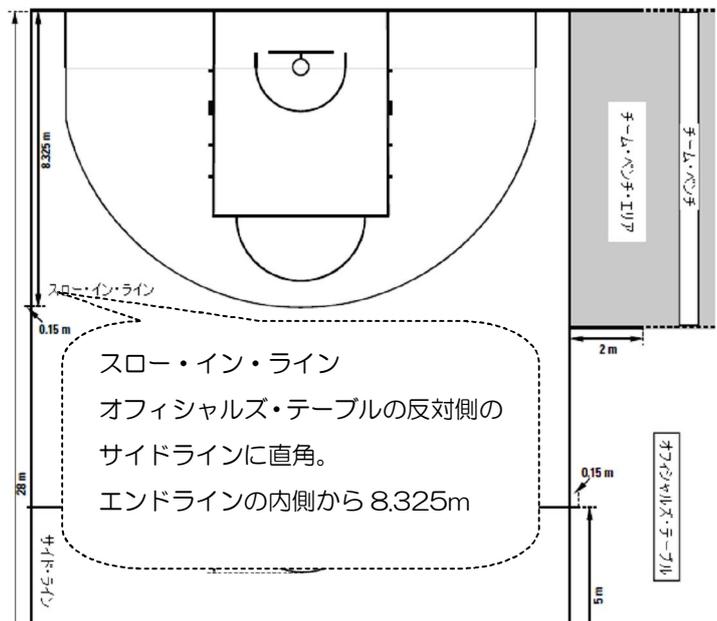
17. 2. 4 第 4 ピリオドまたは各延長時限の最後の 2 分間にタイム・アウトが認められ、タイム・アウトを認められたチームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズから、そのチーム（タイム・アウトが認められたチーム）にスロー・インのボールが与えられてゲームが再開される場合は、スロー・インは、そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから行う。

【解説 P. 156】

(1) 一度当該チーム（バック・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行うチーム）にタイム・アウトが認められたときは、たとえ直前や直後に相手チームにタイム・アウトが認められたとしても、当該チームがスロー・イン・ラインを行う位置は、「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」からとなる。このスロー・イン・ラインからのスロー・インに対しても、「ボールをバック・コートに返すことの制限」が適用される。

スロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インでは、スロー・インをするプレイヤーは、スロー・イン・ラインをまたぐ必要はない。

(2) スロー・インのとき、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。



4. 8秒ルール

【規則 P. 46】 第 28 条 8 秒ルール

28. 1. 1 自チームのプレイヤーがバック・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、8秒以内に、ボールをフロント・コートに進めなければならない。

このときの8秒は、次のときからかぞえ始められる。

- (1) 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バック・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バック・コート内のプレイヤーに触れたとき

【解説 P. 167】

「バック・コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないで注意すること。8秒が継続してかぞえられるときも、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時から残りの秒数を数え始める

第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間に、フロント・コートのスロー・イン・ラインからスロー・インを行う場合には、ボールをフロント・コートに進めたときみなされ、8秒の制限は終わる。

5. ボールをフロント・コートに進めること

【規則 P. 46】

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

【解説 P. 167】

「フロント・コートに触れている」とは、からだの一部でもフロント・コートに触れていることを意味する。

次のようなときは、いずれの場合もボールをフロント・コートに進めたことにはならない。

- ・プレイヤーが、センター・ラインをまたいだままドリブルをつづけている場合。
 - ・プレイヤーが、両足がバック・コートに触れた状態でフロント・コートの床にボールが触れるようにドリブルをつづけている場合
 - ・プレイヤーが、両足がフロント・コートに触れた状態でバック・コートの床にボールが触れるようにドリブルをつづけている場合
 - ・上の状態につづき、プレイヤーが、ドリブルをつづけながらバック・コートに両足をふれた場合
- また、ドリブルを終えたとしても、「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）に触れる」まではボールをフロント・コートに進めたことにはならないことになったので、バック・コートからのパスのボールをセンター・ラインをまたいでいるプレイヤーがキャッチしたとき、あるいはドリブルをしていたプレイヤーがセンター・ラインをまたいだままドリブルを終えたときも、そのチームはボールをフロント・コートに進めたことにはならない。

6. 24 秒ルール

【P. 47】 第 29 条 24 秒ルール

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
24秒以内にショットをするということは、24秒の合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること、およびそのボールがバスケットに入るかリングに触れることをいう。

【解説 P. 168】

「コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないので注意すること。

24 秒を継続してはかるときにも、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時から残りの秒数を数え始める

【規則 P. 47】 29.2 24 秒計の操作について

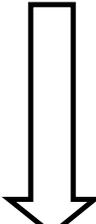
29.2.1 審判が次の理由でゲームを止めたとき

(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（アウト・オブ・バウンズを除く）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、ボールをコントロールしていたチームによるそれぞれの規則に定められた位置のアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される。



29.2.1.1 そのチームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インが行われる場合は、24 秒計は24 秒にリセットする。

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・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・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。

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。

また、29.2.1-(2)、(3)の場合で、24 秒計をリセットすると相手チーム（防御側チーム）が著しく不利になると審判が判断した場合は、24 秒計をリセットせず24 秒は継続してはかる。

50.3 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、24秒計は止めるがリセットはしない。

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
- (2) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- (3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- (4) ダブル・ファウルが宣せられたとき
- (5) 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

7. フリースロー

【規則 P. 74】 第 43 条 フリースロー

43.3.3 フリースローが不成功でヴァイオレイションが起こったときは、次のように処置する。

- (3) 両チームのプレイヤー（フリースロー・シューターも含む）がヴァイオレイションをした場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

【旧規則】

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他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のみを取り上げる。

8. アンスポーツマンライク・ファウル

【解説 P. 179】 第 36 条 アンスポーツマンライク・ファウル

- ③ 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ボールが与えられる前、あるいはスロー・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。

判断基準として新たなものが追加された。

その他の競技規則変更点

【規則 P. 23】第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了

- 9.1 第1ピリオドは、ジャンプ・ボールでトス・アップのボールが主審の手から離れたときに始まる。
- 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・インをするプレイヤーにボールが与えられたときに始まる。

【解説 P. 158】第18条/第19条 タイム・アウト/交代

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。

【規則 P. 47】第29条 24秒ルール

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。

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、ヴァイオレイションにはならず、得点が認められる。ゲームは、通常のフィールド・ゴールのあとと同じ方法で再開される。
- (2) ボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくてもヴァイオレイションにはならず、ゲームはそのままつづけられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは、24秒ルール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。

ゴール・テンディングおよびインタフェアの規定は、24秒の合図が鳴ったあとでもすべて適用される。

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ったときは、チーム・コントロールのあるなしにかかわらずその合図は無視され、プレイはそのままつづけられる。

この場合24秒計はリセットされ、その時点からあらたに24秒が認められる。

ただし、24秒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が著しく不利になると判断

した場合は、審判は、ゲームを止めてよい。このときは、24秒計の表示は審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正し（原則として29.2.1を適用する）、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。

【規則 P. 49】 第30条 ボールをバック・コートに返すこと

30.1.1 ボールがバック・コートに返るとは、次のときをいう。

- (1) フロント・コートに進められたボールがバック・コートに触れたとき
- (2) フロント・コートに進められたボールがバック・コートに触れている攻撃側プレイヤーに触れたとき
- (3) フロント・コートに進められたボールがバック・コートに触れている審判に触れたとき

30.1.2 ボールをコントロールしているチームは、「フロント・コートでそのチームのプレイヤーがボールに最後に触れてそのボールがバック・コートに返り、そのチームのプレイヤーが、バック・コートでそのボールに最初に触れたとき」に、ボールをバック・コートに返したことになる。

ボールをバック・コートに返すことの制限は、フロント・コートからのスロー・インにも適用される。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。

【解説 P. 172】

スロー・イン・ラインからスロー・インを行う場合にも、「ボールをバック・コートに返すことの制限」が適用される。

【解説 P. 179】 第36条 アンスポーツマンライク・ファウル

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、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。

たとえば、この状況でスロー・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たあと（③参照）、コート内でそのボールを受け取ろうとする攻撃側プレイヤーに対して防御側プレイヤーが起こした触れ合いについては、審判は、まだそのボールがコート内のプレイヤーに触れる前であったとしても、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。

ただし、その触れ合いが「ハード・コンタクト」の場合や、あきらかにボールを無視している場合は、審判は、その触れ合いに対してアンスポーツマンライク・ファウルあるいは場合によってはディスクォリファイング・ファウルを宣さなければならない。

② 上記①の場合でも、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が、スロー・インのボールとはまったく関係のない位置

で起こった場合や通常のバスケットボールのプレイとはまったく関係のない位置で起こった場合は、審判は、その触れ合いに対してすみやかにアンスポーツマンライク・ファウルを宣さなければならない。

【規則 P. 77】 第44条 処置の訂正

44. 3. 3 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。

ゲームは、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たのちフリースローが終わるまでの間に誤りに気がついた場合はフリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズから、フリースローが終わってゲームが再開されてしまったあとに誤りに気がついた場合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の、相手チームのスロー・インによって再開される。

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がついた場合は、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。

【規則 P. 84】 第50条 24秒計オペレーターの任務

24秒計オペレーターは、次のように24秒計を操作する。

50.1 次のとき、24秒計を動かし始める。

(1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、その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
コート内で相手チームがライブのボールをあらたにコントロールしたときは、すみやかに24秒計をリセットし、あらためて24秒をはかり始める。

相手チームのプレイヤーがボールに触れても、ボールをコントロールしているチームのチーム・コントロールが終わらないかぎり、24秒計は止めないしリセットもしない。

ショットによってボールのコントロールが終わっても、24秒の制限が終わらないうちにふたたび同じチームがそのボールをコントロールした場合は、24秒計は止めないしリセットもしない。

50.2 次のときには24秒計を止めてリセットし、何も表示しない。

(1) ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオリションを宣するために審判が笛を鳴らしたとき

ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。

(2) ボールがバスケットに入ったとき

(3) ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき

ただし、ボールが直接バスケットにはさまったりのったりしてしまったときは除く (50.3-(3)参照)。

50.3 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、24秒計は止めるがリセットはしない。

(1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき

- (2) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- (3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- (4) ダブル・ファウルが宣せられたとき
- (5) 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

50.4 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、以下のように24秒計を操作する。

- (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。ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。
- (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。

50.4.1 そのチームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インでゲームが再開されるときは、24秒計を止めてリセットし、何も表示しない。

ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。

50.4.2 そのチームのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インでゲームが再開されるときは

- (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秒計は止めるがリセットはしない。
- (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。

ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。

また、50.4-(2)、(3)の場合で、24秒計をリセットすると相手チーム（防御側チーム）が著しく不利になると審判が判断した場合は、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。

50.5 ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが24秒あるいは14秒未満であらたに24秒のヴァイオレイションが成立する可能性が残っていない場合は、24秒表示装置の電源を切る。

24秒の合図は、ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができずに鳴った場合を除いて、ゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。

※ 詳しくは、(財)日本バスケットボール協会発行「2011～バスケットボール競技規則」をご覧ください。