
2009～バスケットボール競技規則変更点

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。**

【旧規則 P15】第4条 チーム

4.3.1 チーム・メンバーのユニフォーム規定は、次のとおりとする。

(2) シャツの下に**Tシャツを着用してはならない。**

~~やむを得ない事情があつてTシャツを着用する場合は、あらかじめ大会主催者の承認を得ておかなければならない。~~

【解説 P141】

旧規則の「やむを得ない事情～」という文言が削除され、Tシャツを着用することは認められないことになった。Tシャツ以外の、ユニフォームのシャツからはみ出さないアンダー・ウエアについては特に禁止する規定はないが、ユニフォームのシャツと同じ色のものを着用することが望ましい。

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。

【規則 P45】第25条 トラヴェリング

25.2.3 ボールを持ったプレイヤーが床にたおれたとき

(1) プレイヤーがボールを持ったまま床にたおれたりすること、床にたおれた勢いでボールを持ったまま床をすべること、あるいは横たわってすわりこんだりしているときにボールをつかむことは、**ヴァイオリションではない。**

【解説 P161】

プレイヤーがボールを得ようとしたりボールをつかもうとした勢いで、ボールをつかんだあとにボールを持ったまま床にたおれることはトラヴェリングにはならない(故意に床にたおれた場合は除く)。

ただし、プレイヤーが単にころんだりたおれたりした場合は、この規定は適用されない。

ボールを持ったプレイヤーが床にたおれてしまった場合、たおれてしまったときの**勢いで短い距離の間だけ床をすべるとはトラヴェリングにはならない。**

ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが、ボールを持ったまま床をころがる・立ちあがることは**トラヴェリングになり、立ち上がりずボールをパスする・ドリブルを始めることはトラヴェリングにならない。**

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。

【規則 P47】第28条 8秒ルール

28.1.3 **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。**

(3) **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**

【規則 P50】第30条 ボールをバック・コートに返すこと

30.1.2 ボールをコントロールしているチームは、次のときにボールをバック・コートに返したことになる。ただし、**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・コートにふ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ので、このかぎりではない**

【解説 P163】

(3) が例外的規定として追加。プレイヤーがドリブルをしている間にだけ適用される。

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ので、8秒の制限は引き続き適用されるが、ボールをバック・コートに返すヴァイオレーションにはならない。**

- ・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、ドリブルを続けながらバック・コートに両足に触れた場合

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。

【規則 P50】第30条 ボールをバック・コートに返すこと

30.1.2 (2) **ただし書き以降**

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 P166】

例外的規定として追加。ただし、この規定は、フロント・コートからジャンプして空中であらたにボールをコントロールしたプレイヤー自身にしか適用されない。

空中であらたにボールをコントロールしたプレイヤーが着地する前にそのボールをバック・コートにいる味方プレイヤーにパスをしたときは、パスのボールがバックコートにいる味方プレイヤーに触れた瞬間にボールをバック・コートに返すヴァイオレーションになる。

また、この規定はゲーム開始のジャンプ・ボールのときにも適用される。

※解説では「そのプレイヤーがセンター・ラインをまたいで着地したときも同様とする。」と記されているが、着地がジャンプストップでない場合、①フロント②バックに着地した時はバック・コートに返すことになる。

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用される。

【旧規則 P26】第13条 ボールの扱い方

13.2.2 ~~パスやリバウンドのボールにバスケットの下から手を入れて触れることはヴァイオレーションである。~~

【解説 P151】

13.2.2が削除された。すなわち、ボールがリングよりも高いところにあるときにバスケットの下から手を入れてボールに触れることは、そのボールがパスのボールであれ、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であれ、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。

6. アン스포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と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스포ーツマンライク・ファウルと判定されることになった。

【規則 P65】第36条 アン스포ーツマンライク・ファウル

36.1.4 審判は、次の原則に照らしてアン스포ーツマンライク・ファウルであるかどうかを判断する。

(3) 相手チームが速攻を出そうとしているとき、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うしろから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스포ーツマンライク・ファウルとする。

【解説 P170】

判断基準としてあらたな規定が追加された。

速攻が出されたとき、ノー・マークの攻撃側プレイヤーのショットをブロックしようと最大限の努力をした結果防御側プレイヤーが触れ合いを起こ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。

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オリファイング・ファウルの対象となる。

【規則 P69】 第38条 テクニカル・ファウル

38.3.1

(6) ひじを激しく振りまわす。

【解説 P172】

「ひじを激しく振りまわす」行為は、相手プレイヤーの重大な負傷につながりかねない非常に危険な行為であり、バスケットボールというスポーツにはふさわしくない行為である。したがって、審判は、相手プレイヤーを近寄らせないようにするためにあるいは近くにいる相手プレイヤーに棄権をもたらしと思われるほど「ひじを激しく振りまわす」行為をしたプレイヤーには、ただちにテクニカル・ファウルを宣さなければならない。

触れ合いを起こした場合は、アンスポーツマンライク・ファウルなのかディスクオリファイング・ファウルなのかについて、適切に判定をくさなければならない。

その他の競技規則変更点

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、15秒に限定せずにしばらくの間ようすを観察し、できるかぎり5人のプレイヤーにプレイさせる努力をしなければならない。

5.6 負傷したプレイヤー、出血したり外傷を負ったりしたプレイヤーあるいは手当を受けたプレイヤーはすみやかに交代しなければならないが、そのプレイヤーの交代を知らせるためにスコアラーが合図器具を鳴らすよりも前にどちらかのチームがタイム・アウトを請求しそのタイム・アウトの間に手当が終わったときは、引き続きプレイすることができる。

【解説 P142~143】

タイム・アウトが認められる前に負傷したプレイヤーが交代してしまった場合、あるいはタイム・アウトを請求する前にスコアラーがこの交代を知らせるために合図器具を鳴らしてしまっていた場合は、たとえそのタイム・アウトの間に手当が終わっても引き続きプレイをつづけることはできない。

第10条 ボールの状態

10.4 (6) ただし書き以降

ボールがバスケットに入るか入らないかが明らかになる前でも、ショットのボールにどちらかのチームのプレイヤーが触れたとき、あるいはショットのボールが床に触れたときには、その瞬間にボールはデッドになる。

【解説 P165】

(4) ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そののちファウルがあったときは、次のように処置することに変更された。

②そのファウルがパーソナル・ファウルであったとき、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は、24秒のヴァイオレーションが成立したので、そのファウルはなかったものとみなす。

第12条 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼション・ルール

12.4.3 オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールは、第1ピリオドを始めるときのジャンプ・ボールのあと最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームに先に与えられる。

第18条 タイム・アウト

旧規則 18.3.7 が削除

第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功してゲーム・クロックが止められた場合でも、得点したチームにはタイム・アウトは認められない。

【解説 P158】

例外規定がなくなった。ゴール・テンディングやインタフェアが宣せられたときにはヴァイオレーションが宣せられてボールがデッドになりゲーム・クロックが止められたのであるから、どちらのチームにもタイム・アウトや交代が認められることに変更された。

第 24 条 ドリブル

24.1.1 ドリブルが始まるのは、コート内でライブのボールをコントロールしたプレイヤーが、ボールを投げたりたたいたりころがしたりして床に触れさせたり、**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に触れさせ**、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である。

第 39 条 ファイティング

両チームのベンチにいる人たちが 39.2 の規定によって失格・退場となり、ほかに適用されるファウルの罰則がない場合には、ゲームは、次の方法で再開する。

【解説 P158】

ファイティングの罰則の適用でジャンプ・ボールシュエーションになったおきのスロー・インも、39.3.2-(2)と同様に、テーブル・オフィシャルズから遠い方のセンター・ラインの位置から行う。

第 44 条 処置の訂正

【解説 P179】

条文が「訂正の手続き」（第 44 条 44.2）および「特殊な場合の処置の訂正」（第 44 条 44.3）に統合され、配置しなおされた。

第 50 条 24 秒オペレーターの任務

50.2 次のときに 24 秒計を止めてリセットし、何も表示しない。

(3) ボールがリングに触れたとき

【解説 185】

パスのボールがリングに触れたときでも、24 秒計はリセットされることになった。

※ 詳しくは、（財）日本バスケットボール協会発行「2009～バスケットボール競技規則」をご覧ください。

2009 オフィシャルズ・マニュアル変更点

(※図がカラー、スリー・パーソン・システムも追加された)

P7~8 審判として重要な用語が記載された

P16 ゲーム開始2分前までオポジット・サイドにいないといけない。
(主審については、手続きがあるので5分前に戻ってもよい)

P84 各ピリオドや延長時限の競技時間が残り24秒以下になったときには、トレイル・オフィシャルが1本指(人さし指)を示す合図をする。リード・オフィシャルも確認したときは同じ合図を示す。

P119 タイム・アウトの間、両審判はオポジット・サイドに位置する。
(必要に応じてミーティングを行うが、それが主ではなく、あくまでも両ベンチ、TOの管理)

P122 タイム・アウト後、スロー・インは両チームのプレイヤーがコードにもどるまではボールをプレイヤーに与えてはいけない。

P234 パスのボールであっても、ボールがリングに触れたときは24秒計をリセットすることになった。
・24秒オペレーターの任務に、パスのボールでもリングに当たった場合はリセットされることが加えられた。

P237 ゲーム前の話し合い(プレ・ゲーム・カンファレンス)について記載された