

バスケットボール競技規則変更点の概略

国際バスケットボール連盟(F I B A : Fédération Internationale de Basketball)のテクニカル・コミッションは、2008年4月25日、26日の2日間にわたり北京で開催されたFIBAセントラル・ボード(FIBA中央委員会)に、北京オリンピック以降に施行される予定の新しい競技規則「Official Basketball Rules 2008」の最終原案を提出した。

FIBAセントラル・ボードは、その原案を採択・承認し、段階的に2008年10月1日(北京オリンピック以降)より施行する規則と2010年10月1日(2010年男女世界選手権以降)より施行する規則を決定したのち、FIBAのホーム・ページを通じて公表し、同時にFIBAの5つのゾーン、各国および各地域のバスケットボール協会(連盟)に通達した。

変更点の主な概略は、以下のとおりである。

Official Basketball Rules 2008

(北京オリンピック後、2008年10月1日より施行)

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**。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

Official Basketball Rules 2010

(FIBAの主な公式大会「Level 1」では、2010年男女世界選手権後、2010年10月1日より施行)

(FIBAの主な公式大会以外あるいは各国内の主な大会では、ロンドンオリンピック後、2012年10月1日より施行)

1. 制限区域:

制限区域の形と大きさが変更される。

形は台形ではなく、長方形となる。

バスケットからフリースロー・ラインまでの距離、フリースロー・ライン自体の長さは現行のままである(図2参照)。

条文の規定:

制限区域

制限区域は、次のラインで区画されたコート**の長方形の部分**をいう[(2), (3)はラインを含む]。

- (1) エンド・ライン
- (2) フリースロー・ラインおよびフリースロー・ラインを延長したライン
- (3) エンド・ラインの中央から左右2.45mの点からフリースロー・ラインを延長したラインとの交点まで、エンド・ラインと直角に描かれた2本の直線(寸法はラインの外側までとする)

2. スリー・ポイント・ライン/スリー・ポイント・エリア:

バスケットの中心からスリー・ポイント・ラインの外側の縁までの距離が50(cm)延長され、6.75(m)に変更される。

コート自体の大きさは現行のままである(図1参照)。

条文の規定:

ツー・ポイント/スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア

1チームの**ツー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア**(以下、**ツー・ポイント・エリア**という)とは、相手チームのバスケットに近い、次に示すラインで区画された(ラインを含む)コートの部分をいう。

- (1) **外側**の縁までの距離がサイド・ラインの内側の縁から0.90mとなるようにエンド・ラインと直角に描かれた2本の平行な直線
- (2) (1)のライン(直線)との交点まで描いた相手チームのバスケットの真下を中心とする円周の**外側**までが半径6.75mの半円の一部
- (3) 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。
- (4) (1), (2)で表されるラインを**スリー・ポイント・ライン**という。

1チームの**スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア**(以下、**スリー・ポイント・エリア**という)とは、コートの**ツー・ポイント・エリア**を除いた部分をいう。

3. スロー・イン・サイド・ライン:

オフィシャルズ・テーブルの反対側のサイド・ラインに、コートの外側に向かって直角に、あらたに短いラインを描くことになる。

このラインを描く位置は、エンド・ラインの内側の縁から8.325(m)のところとする(これは、あらたなスリー・ポイント・ラインの頂点の位置と一致するところである)。

このラインを「スロー・イン・サイド・ライン」とよぶこととする(図1参照)。

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、そのチームのフロント・コートの「スロー・イン・サイド・ライン」の位置からスロー・インをすることに変更される。

条文の規定:

スロー・イン・サイド・ライン

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。このラインをスロー・イン・サイド・ラインという。

- (1) ラインを描く位置は、エンド・ラインの内側の縁から8.325(m)のところとする(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。

4. ノー・チャージ・セミサークル:

相手チームの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の半円を、あらたにコート内に描くことになる。

この半円を「ノー・チャージ・セミサークル」とよぶこととする(図2参照)。

防御側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークル内にいたときは、たとえ触れ合いの責任が攻撃側プレイヤーにあったとしても、その攻撃側プレイヤーにチャージングのパーソナル・ファウルが宣せられることはない。

チャージング以外のファウルについては、すべてのファウルが防御側プレイヤーと同様に攻撃側プレイヤーにも適用される。

条文の規定:

ノー・チャージ・セミサークル

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。

5. 24秒ルール:

フロント・コートでスロー・インのボールが与えられるときに24秒計がリセットされるケースが、あらたに「リセットされずに継続してはかるケース」、「14秒にリセットされるケース」に分類されることになる。

現行の規則で継続してはかることになっているケースについて、あるいは攻撃側チームが自チームのバック・コートからスロー・インを行う場合で24秒計がリセットされるケースについては、従来のとおりで変更はない。

攻撃側チームが自チームのフロント・コートでスロー・インのボールが与えられる場合で24秒計がリセットされるケースについては、次の2つのケースに分類される。

- ① 24秒計の残り時間の表示が**14秒以上**であったときは、**24秒計はリセットされず**、残りの時間を継続してはかる。
- ② 24秒計の残り時間の表示が**13秒以下**であったときは、24秒計は**14秒にリセットされる**。

以上

