2004年8月23日

「2004～2005シーズン・JBL、WJBL改正ルールに基づく特別ルール」(案)

(財)日本バスケットボール協会
規則部
審判部

この度、国際バスケットボール連盟(FIBA)は、2004年9月1日からの規則に関する一部改正の伝達を世界各加盟国に発信いたしました。(財)日本バスケットボール協会・規則部、審判部では現時点での資料、情報に基づき、「2004～2005シーズン・JBL、WJBL改正ルールに基づく特別ルール(案)」を作成いたしました。採用に関しましては、2004年9月8日の日本協会理事会で検討、承認される予定であります。決定次第、全国各都道府県理事長、審判長、各連盟、各団体宛に正式通知を行う予定であります。

全国の審判員の方々には、「採用が決定した場合は、多少の事前準備(改正ポイントの理解、実技等)に時間を要する」と判断いたしました。事前ではあります。下記の通り通知させていただきます。尚、今後もFIBAから追加説明、質問等の若干の調整を加え、最終的な内容はあくまでも来年完成予定の規則書(ルールブック)であることはご承知いただきたく、何とぞ宜しくお願い申し上げます。

1 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼション・ルール

- ・ 第1ピリオドを開始する時だけセンター・サークルでのジャンプボールを行う。
第2、第3、第4ピリオドと各延長時限の開始は、オフィシャルズ・テーブルから遠い方のセンター・ラインのアウト・オブ・バンズからのオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インを行う。
 - ・ 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールの時に、ボールがジャンパーにタップされる前にファウルやヴァイオレイションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく競技時間中として処理する。
 - ・ 第2、第3、第4ピリオドと各延長時限を始めるスロー・インの時に、ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられてからスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるまでの間にファウルやヴァイオレイションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく競技時間中として処理する。
- ※ 後半から攻めるバスケットが変わるので、前半(第2ピリオド)が終了した時、速やかにポゼション・アローの向きを変え、第3ピリオドを始める時にオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を正しく示すようにする。

2 24秒ルール

- ・ ジャンプ・ボール・シチュエーションになった時、それまでボールをコントロールしていたチームに、引き続きスロー・インのボールが与えられる場合も、24秒の残り時間を継続して計る。
ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そのボールがバスケットに入らずリングにも触れなければ24秒のヴァイオレイションであることに変わりはないが、審判は次の場合はヴァイオレイションを宣さないでそのままゲームを続けさせてもよい。
- ※ ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴ったあと、リングに触れなかったボールを相手チームのプレイヤーが明らかにコントロールすることができると審判が判断した時。

3 8秒ルール

- ・ 24秒が継続してかぞえられる時は、8秒も継続してかぞえられる。
- ※ 24秒計の表示と審判のかぞえる秒数が一致しない場合は、審判の判断が優先される。

4 交代

- ・ ヴァイオレイションの後でも、どちらのチームにも交代が認められる。

5 コーチ

- ・ ゲーム中、チーム・ベンチ・エリアで立ち続けていることができるのは、コーチだけである。

6 チーム・ベンチと攻撃するバスケット

- ・ 前半に攻撃するバスケットは、相手チームのチームベンチのある方のバスケットとする。

7 3秒ルール

- ・ 3秒ルールは、ボールがフロント・コート内でチーム・コントロールされている時だけに適用される。

8 ゴール・テンディングとバスケット・インタフェア

- ・ ショットのボールが空中にある間に審判が笛を鳴らしたり、競技時間の終了の合図が鳴った時は、そのボールがリングに触れた後でもまだバスケットに入る可能性がある間は、どちらのプレイヤーもそのボールに触れてはならない。
- ・ 攻撃するプレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたりしてボールがバスケットに入りやすくすることも、インタフェアのヴァイオレーションである。ボールがバスケットに入りやすくなったかどうかは、審判が判断する。これらの制限は、ボールがバスケットに入るか入らないことが明らかになるまで適用される。

9 アンスポーツマンライク・ファウル

- ・ 1プレイヤーにアンスポーツマンライク・ファウルが2回記録された時は、そのプレイヤーは、失格・退場になる。

10 テクニカル・ファウル

- ・ プレイヤー、プレイヤー以外にかかわらず、競技時間中のテクニカル・ファウルの罰則は、2個のフリースローとスロー・インのボールが与えられる。（プレイのインタヴァル中のテクニカル・ファウルの罰則は、従来通り2個のフリースローのみ）
- ・ プレイヤーが「ファウルをされたように見せかけて、床に倒れた」と審判が判断した時は、テクニカル・ファウルになる。