

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、2013年6月20日、21日の2日間にわたりスイスのジュネーヴにあるFIBA本部で開催されたFIBAセントラル・ボード(FIBA中央委員会)に、2014年10月1日以降(2014年男女世界選手権大会以降)に施行される予定の新しい競技規則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、2014年10月1日より施行される規則として、FIBAのホームページを通じて公表した。

FIBAは、これらの変更点を含む新しい競技規則については、印刷物としての競技規則書を「Official Basketball Rules 2014」として2014年夏までに刊行することをすでに公表済みである。

変更点の主な概略は、以下の通りである。

1. ノー・チャージ・セミサークル・ルール :

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・エリアに含まれることになった。**

すなわち、ノー・チャージ・セミサークルのラインに触れている防御側プレイヤーは、**ノー・チャージ・セミサークル・エリア内にいるものとみなされることになった。**

したがって、防御側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークルの外側にいても、その防御側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークルのラインに触れている場合は、ノー・チャージ・セミサークル・ルールの規定が適用されることになった。

これは、ショットやパスをするためにジャンプした攻撃側プレイヤーをより保護するための変更である。

※ 「片足だけがラインに触れている場合」など、変更に伴う細かい点における規定については、FIBAからの解説の発表を待つことになる。

2. タイム・アウト :

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。**

これは、ゲーム終了直前における過度の回数のタイム・アウトによるゲームのたび重なる中断を避けるための変更である。

※ 1チームが「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」という本来の規則についての変更はない。

※ 「前半(第1ピリオドと第2ピリオドを通じて)に2回」、「各延長時限には1回ずつ」のタイム・アウトをとることができることについては規則の変更はない。

3. 24秒ルール：

フィールド・ゴール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のち、**シューター側チームのプレイヤー**がその**リバウンドのボールを取った場合は**、24秒計は**14秒**からはかり始められることになった。

これは、ゲームのテンポ・アップやスピード・アップを図り、攻撃やショットの機会をより増やすための変更である。

- ※ **器具(24秒計)の仕様に変更が求められているので注意すること。**
- ※ 「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(ボールがリングに触れなかったとき)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」ことについては変更はない。
- ※ 「パスされたボールがリングに触れた場合」など、変更に伴う細かい点における規定は、FIBAからの解説の発表を待つことになる。

4. テクニカル・ファウル／その①：

プレイヤーに科されるものでもコーチに科されるものでも、テクニカル・ファウルの罰則は「相手チームに**1個のフリースロー**とスロー・インを与える」ことになった。

そのほかの点については下記5. に述べられたもの以外、特に変更はない。

これは、テクニカル・ファウルとアンスポーツマンライク・ファウルを比較したとき、“からだの触れ合いのないテクニカル・ファウル”にも“からだの触れ合いによるアンスポーツマンライク・ファウル”と同様に「相手チームに**2個のフリースロー**とスロー・インを与える」ということが罰則としては重すぎるのではないかという考え方から、これらのファウルによる罰則の重さのバランスを取るための変更である。

- ※ 変更になるのは**フリースローの数**だけである。

5. テクニカル・ファウル／その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。

これは、1プレイヤーが一度テクニカル・ファウルを宣せられているにもかかわらず、ふたたびスポーツマンシップとフェア・プレイの精神を逸脱するふるまいをしてゲームのクリーンな雰囲気損なった場合に、そのプレイヤーにより重い罰則を科すための変更である。

- ※ テクニカル・ファウルとアンスポーツマンライク・ファウルは**種類の異なる別個のファウル**として考えるので、1プレイヤーにテクニカル・ファウルとアンスポーツマンライク・ファウルが1回ずつ記録されても、それだけでは失格・退場になることはない。
- ※ この規定によってプレイヤーが失格・退場となった場合は、罰則はテクニカル・ファウルの罰則だけを適用する。したがって、そのうえさらにディスクォリファイング・ファウルの罰則が適用されることはない。
- ※ コーチに記録されるテクニカル・ファウルの回数によるコーチの失格・退場となる条件については変更はない。

ユニフォーム規程

1. ユニフォームの規定

1.1 ユニフォームの定義

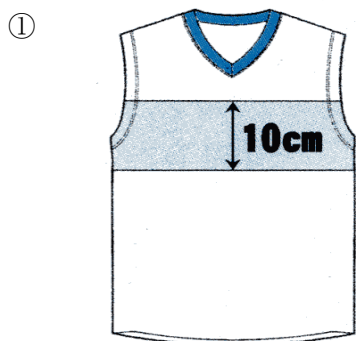
- 1.1.1 本規定における「ユニフォーム」とは、ゲーム中、チーム・メンバー(プレイヤー、交代要員)が着用する「シャツ」と「パンツ」のことをいう。
- 「シャツ」と「パンツ」はかならずしも同じ色でなくてもよい。
 - 本規定には、「ウォーム・アップ・ウェア」、「トラック・スーツ」などの規定は含まれない。
- 1.1.2 ユニフォームの規定における基本的な原則は、次のとおりとする。
- 両チームがはっきりと識別できること。
 - プレイヤーの番号が審判とスコアラーにはっきりと見えること。
- 1.1.3 本規定の内容にかかわらず、各チームは、現行のバスケットボール競技規則に述べられた規定(2015年版は第4条 4.3)を遵守しなければならない。

2. シャツ

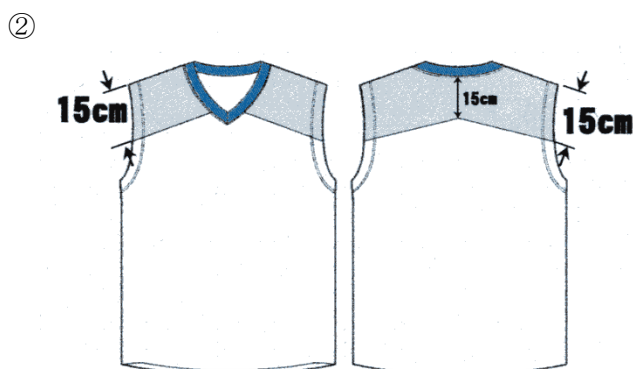
2.1 シャツの色とデザイン

- 2.1.1 各チームは、淡色と濃色の2種類以上のシャツを用意しておかなければならない。
- 淡色のシャツの色は「白色」が望ましい。
 - 濃色のシャツは白色以外の「濃い色」でなければならない。
 - チーム・メンバー全員が同じデザインの色や形のシャツを着用しなければならない。
- 2.1.2 シャツは、前から見てもうしろから見ても、同じ色であることおよび何色のシャツであるかがはっきりとわかるものでなければならない。
- 2.1.3 「ゴールド(金色)」、「レモン・イエロー(黄色)」などの色については、次のとおりとする。
- 濃色として用いるときは、相手チームが着用する白色やそのほかの淡色のシャツとはっきりと区別できる濃い色合いのものでなければならない。
 - 淡色として用いるときは、相手チームが着用する濃色のシャツとはっきりと区別できる淡い色合いのものでなければならない。
 - 1チームが同じ色を「淡色」としても「濃色」としても用いることは認められない。
- 2.1.4 「グレー(灰色)」、「シルバー(銀色)」は淡色としても濃色としても認められない。ただし、番号や切替、付属などについては、これらの色を用いてもさしつかえない。

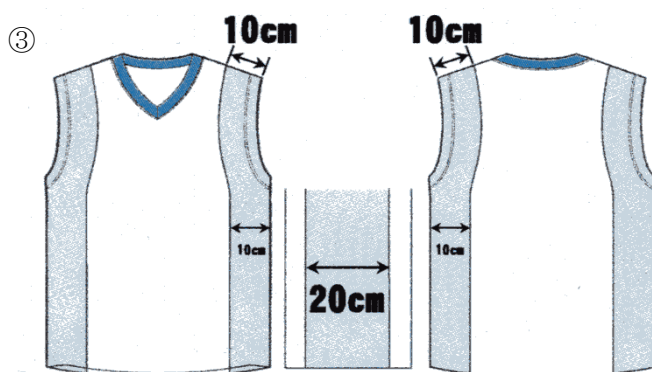
2.1.5 シャツのデザインの範囲は、次の例のようなものとする。



- ※シャツを横切る切替幅は「10cm」以内とする。
- ※切替が斜めに入る場合でも、同様に「10cm」以内とする。



- ※肩辺りの切替幅は頂点または衿下から「15cm」以内とする。



- ※脇切替の幅は「20cm」以内とする。

- 上記①, ②, ③は融合して適用することができる。
いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記の切替幅の範囲内であれば、「星」、「ダイヤ」などのプリントを入れたり、「グラデュエーション」などのデザインを施すことも認められる。
ただし、前も背中も、切替部分からシャツの番号までは、「5cm」以上離れていなければならない(下記 2.2.1 参照)。
- 細いライン(ストライプ:「縦」「横」「斜め」にかかわらず)は、ラインの幅が「2mm」以内で、ラインとラインの間隔が「3cm」以上のものであれば認められる。
この規定を逸脱するストライプは認められない。

2.2 シャツの番号

2.2.1 チーム・メンバーは、シャツの前と背中の見えやすい位置に、シャツの色とはっきりと区別できる単色の番号を付けなければならない。

- 前の番号は中央に付けなくてもよい。
ただし、番号を見えにくいところに付けてはならない。
- **前も背中も、シャツの番号は、すべてのマークやロゴ、シャツの切替部分から「5cm」以上離れていなければならない。**

2.2.2 前の番号の高さは「10cm」以上、背中中の番号の高さは「20cm」以上なければならない。

- 番号の縁取りや縫い取りの部分は高さには含めない。
すなわち、縁取りや縫い取りの部分を除いた番号の高さが、それぞれの規定以上なければならない。

2.2.3 番号は、それぞれの数字の線の幅が「2cm」以上なければならない。

- 最も幅のせまい部分が「2cm」以上であること。
- 番号の縁取りや縫い取りの部分は「2cm」に含めない。
すなわち、縁取りや縫い取りの部分を除いた番号の幅が「2cm」以上なければならない。

2.2.4 番号の色は、シャツの色と対照的な色でなければならない。

- **番号の色は、縁取りや縫い取りがない番号単独の状態でもはっきりと見える対照的な色のもの でなければならない。**

2.2.5 番号は、縁取りや縫い取りも含めて、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのもの を付けなければならない。

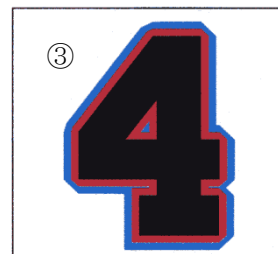
- 縁取りや縫い取りの色については規定しない。
- 1重の縁取り(図の②)、2重の縁取り(図の③)、中抜き縁取り(図の④)は認められるが、立体に見える縁取り(図の⑤)、影付きの縁取り(図の⑥)などは、番号がわかりにくくなるので認められない。



※縁取りなし(可)



※1重の縁取り(可)



※2重の縁取り(可)



※中抜きの縁取り(可)



※立体に見える縁取り(不可)



※影付きの縁取り(不可)

2.2.6 円形・矩形・楕円形などのデザインで番号を囲むことは認められない。

2.2.7 番号は、「0」、「00」、「1」、「2」、…、「99」までが現行の競技規則で認められている。

- 「01」、「02」、…、「09」は番号として使用することができない。
- 同一チーム内で「0」、「00」を同時に使用することができる。
- 規則に認められた範囲内であっても、大会主催者は、使用する番号を制限することができる。

2.3 シャツのマーク, ロゴ

2.3.1 シャツの前の部分には、次の①, ②のマーク, ロゴを付けることができる。

①チーム名, チーム・ロゴ

②チームのマーク

- マーク, ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色, 同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、シャツの色および番号がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。

2.3.2 シャツの背中の部分には、次の①～③のマーク, ロゴを付けることができる。

①チーム名, チーム・ロゴ

②都道府県・都市・地域名

例: “Tokyo”, “TOKYO”, “東京”

“Shinagawa”, “SHINAGAWA”, “品川” 等

③プレイヤーの名前(姓/名あるいはコート・ネームなどにチーム内で統一すること)

例: “Nihon”, “NIHON”, または “Taro”, “TARO” 等

- マーク, ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色, 同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、シャツの色および番号がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。

2.3.3 上記のマーク, ロゴとは別に、シャツに製造者マーク(メーカー・ロゴ)を付けることができる。

- 大きさは「20cm²」以下とする。
- 位置は特に定めないが、1枚のシャツにつき1カ所とする。

2.3.4 シャツに広告や商標等を付ける場合は、大会主催者に許可を受けなければならない。

- 大会主催者が認めた場合でも、シャツの前と背中にそれぞれ1スポンサーずつの最大2スポンサーまでしか広告や商標等を付けてはならない。
- 広告や商標はそれぞれについて1行までとする。

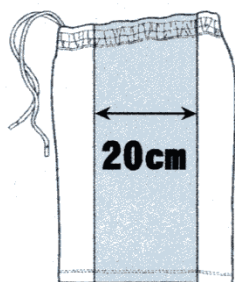
3. パンツ

3.1 パンツのデザイン

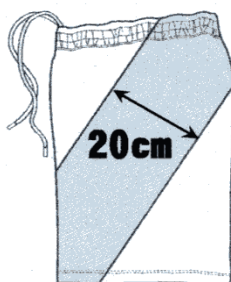
パンツの色やデザインについても、シャツに準ずるものとする。

- 3.1.1 パンツは、前から見てもうしろから見ても、同じ色であることおよび何色のパンツであるかがはっきりとわかるものでなければならない。
- 3.1.2 パンツの色は、かならずしもシャツと同じ色でなくてもよい。
- 3.1.3 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。
- 3.1.4 パンツのデザインの範囲は、次の例のようなものとする。パンツのデザインの範囲は、次の例のようなものとする。

①



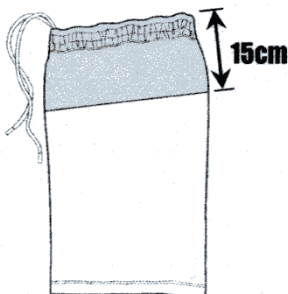
②



※サイドの切替幅は「20cm」以内とする。

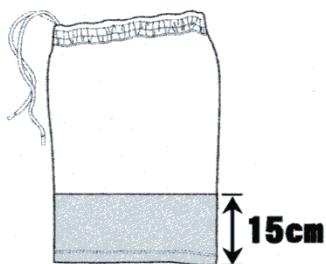
※②のように斜めに切替が入った場合でも、切替幅は「20cm」以内とする。

③



※腰の切替幅は「15cm」以内とし、ウェスト・ゴムも切替幅の一部とみなす。

④



※パンツの裾の切替幅は「15cm」以内とする。

- 上記①, ③, ④は融合して適用することができる(裾広がりデザインなどの場合)。いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記②, ③, ④は融合して適用することができる。いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記の切替幅の範囲内であれば、「星」、「ダイヤ」などのプリントを入れたり、「グラデュエーション」などのデザインを施すことも認められる。

- 細いライン(ストライプ:「縦」「横」「斜め」にかかわらず)は、ラインの幅が「2mm」以内で、ラインとラインの間隔が「3cm」以上のものであれば認められる。
この規定を逸脱するストライプは認められない。

3.2 パンツの番号

パンツにも番号を付けることができる。

- 3.2.1 パンツに番号を付ける場合は、チーム・メンバー全員のパンツに番号が付いていなければならない。
- 3.2.2 パンツの番号の位置、大きさ、色(ただし単色であること)や縁取りなどは特に規定しない。
 - チーム・メンバー全員が同じ位置に同じ大きさ、同じ色、同じデザインの番号を付けていなければならない。
- 3.2.3 シャツの番号とパンツの番号が異なったユニフォームを着用しているプレイヤーは、ゲームに出場することはできない。

3.3 パンツのマーク、ロゴ

- 3.3.1 パンツには次の①～④のマーク、ロゴを付けることができる。
 - ①チーム名、チーム・ロゴ
 - ②チームのマーク
 - ③都道府県・都市・地域名
 - ④プレイヤーの名前(姓/名あるいはコート・ネームなどにチーム内で統一すること)
 - マーク、ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、パンツの色がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。
- 3.3.2 上記のマーク、ロゴとは別に、パンツにも製造者マーク(メーカー・ロゴ)を付けることができる。
 - 大きさは「20cm²」以下とする。
 - 位置は特に定めないが、1枚のパンツにつき1か所とする。
- 3.3.3 パンツに広告や商標等を付ける場合は、大会主催者に許可を受けなければならない。
 - 大会主催者が認めた場合でも、パンツのうしろに広告や商標等を付けてはならない。
 - パンツに付ける広告や商標は、1スポンサーまでとする。
 - 広告や商標は1行までとする。

4. 附則

4.1 効力の及ぶ範囲

- 4.1.1 本規定は公益財団法人日本バスケットボール協会が主催する国内の公式大会についてのみ効力をもつ。
 - FIBAの大会においては、FIBAの規定(現行「Internal Regulations 2010」)を参照すること。
- 4.1.2 国内の公式大会においても、各連盟の規定および各大会規定を遵守すること。
 - 例えば、国民体育大会(国体)においては、「番号、マークに縁取りを付けてはならないこと」、「マークは都道府県名の漢字とし、文字の大きさは縦10cm以上、横7.5cm以上とすること」などが規定されている。

4.2 規定の改正

- 4.2.1 本規程の改正は、理事会の議決を得てこれを行う。

4.3 規定の施行

- 4.3.1 本規定は, 平成19年(2007年)6月13日より施行する.
- 4.3.2 平成22年(2010年)6月13日まで3年間の移行期間をおく.
- 4.3.3 3.1.3 条項の移行期間については別途定める

平成 25(2013)年 5 月 15 日 一部改定

平成 27(2015)年 4 月 1 日 一部改定