

2015のルールの変更点

	新	旧
2.4.7	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・エリアの一部である。	ラインはエリアに含まない
3	名称を「ショット・クロック」に変更	「24秒計」
4.3.1(2)	<p>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。</p> <p>ただし、リーグ戦においては、各クォータの始まり時に各自で折り曲げひざ上にしてからコートに入ること。</p> <p>また、ゲーム中の選手交代時で入ってくる選手も同様。</p>	追加
4.3.2(4)	<p>番号は、0、00および1から99までとする。</p> <p>【解説】同一チーム内で「0」と「00」の同時に使用することも認められる。「01」「02」のような番号は認められない。</p>	国内大会で主催者が認めた場合のみ使用可。「0」「00」の同時使用は不可。
5.7	<p>プレイヤーが負傷した場合あるいは負傷したプレイヤーに手当を受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられたあとであっても、1投目と2投目のフリースローの間、あるいは2投目と3投目のフリースローの間にプレイヤー（当該のプレイヤー）を交代させることができる。</p>	追加
12	<p>【解説 p.172～173】にジャンプ・ボール時のヴァイオレイション具体例と処置を追加</p>	追加
15.2(1)	<p>ショットの動作の始まりのひとつについて「タップしようとしてボールに触れたと審判が判断したとき」</p>	「ボールをタップしたと審判が判断したとき」
16	<p>【解説 p.176～177】フィールド・ゴールによる得点は、ショットをしたプレイヤーの位置によって決められる</p> <p>※床に触れて入った場合は、その床の位置</p> <p>※パスの場合は、最後にボールに触れたプレイヤーまたは床の位置</p> <p>※自軍バスケットへのゴールはどのような場合でも2点</p>	<p>ボールに最後に触れたプレイヤーの位置</p> <p>現行通り</p> <p>現行通り</p> <p>現行通り</p>

18.2.5	<p><b>第4ピリオの最後の2分間には2回までしかタイム・アウトをとることはできない。</b></p>	追加
18	<p>【解説 p.181】最後のフリースローが終わる前の交代やタイム・アウトについて「負傷したプレイヤーを交代させる場合にはこのかぎりではないが、この交代があった場合でも、どちらのチームにもタイム・アウトは認められない」</p> <p>【解説 p.182】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・ファウルはスコアシートに「B」と記録される。</p>	追加  これまでは「C」と記録
25	<p><b>攻撃側プレイヤーが持っているボールに、防御側プレイヤーがしっかりと片手または両手をかけたとき、ボールを持っているプレイヤーの足が第25条の規定をこえて動いてしまっても、ヴァイオレイション（トラヴェリング）とはせずジャンプ・ボール・シチュエーション（ヘルド・ボール）とする。</b></p> <p><b>同様に、プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき（ショットの動作も含む）、防御側プレイヤーがそのボールをブロックしようとして手をかけ、両チームのプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけたまま床に着地した場合は、ヴァイオレイション（トラヴェリング）とはせずジャンプ・ボール・シチュエーション（ヘルド・ボール）とする。</b></p>	追加
28	<p>【解説 p.193】特別な処置や罰則相殺後の8秒の継続</p>	追加
29.1.2(3)	<p>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することが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させなければならない。</p>	「ゲームをそのままつづけてもよい」
29.2.3(2)	<p><b>ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールした場合には、ショット・クロックは14秒にリセットする。</b></p>	ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）がリングに触れたときのショット・クロックの操作

30.1.1	<p>1 チームが「フロント・コートでボールをコントロールしている」とは、次のときをいう。</p> <p>(1) 両足がフロント・コートに触れたそのチームのプレイヤーがボールを持っているかフロント・コートでドリブルをしているとき。</p> <p>(2) そのチームのフロント・コートにいるプレイヤーどうしの間でボールをパスしているとき。</p> <p>【解説 p.201】「チームがフロント・コートにボールを進めること」(第 28 条 28.1.2) と「チームがフロント・コートでボールをコントロールしていること」(第 30 条 30.1.1) が明確に分けられた。</p>	追加
36.3.3	<p><b>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。</b></p>	追加
36.4.2	<p><b>テクニカルファウルは相手チームに 1 個のフリースローが与えられる。</b></p>	2 個
37.1.1	<p>アンスポーツマンライク・ファウルの定義の明確化</p> <p>(1) プレイヤーがボールにプレイする正当な努力をしないで触れ合いを起こし、なおかつ、その触れ合いが規則の意図するバスケットボールのプレイを逸脱したもの、すなわち、通常のバスケットボールのプレイ(ノーマル・バスケットボール・プレイ)としてそぐわないものであると審判が判断したファウル。</p> <p>【解説】そのファウルが故意に起こしたものであるかどうかはアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならず、また、単にボールにプレイしていないというだけではアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならない。</p>	追加
38	<p>【解説 p】 ディスクォリファイング・ファウルを含むどのような理由であれ、失格・退場となった者は、その時点で「チーム・ベンチ・パーソネル」ではなくなっているため、失格・退場を宣せられたあとにスポーツマンらしくない行為をしたとしてもそれ以上罰則を科すことはできなし、この行為によって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ともない。</p> <p>このようなことが起こった場合は、主審またはコミッショナーは、そのできごとの詳細な報告書を大会主催者に提出しなければならない。</p>	追加

44.2.7	ショット・クロック・オペレーターの操作の誤りによるショット・クロックの計測や表示のまちがいは、審判の承認によっていつでも訂正することができる。	追加
審判の合図		
p.90	2 スコアラーにプレイヤーの番号やファウルの種類あるいはそのほかのことを伝達するときには、 <b>審判は、ジェスチャーやシグナルだけでなく、言葉（声）を用いてコミュニケーションをとり、伝達事項がまちがいをなくスコアラーに伝わるようにすべきである。</b> ただし、国際ゲームでは、 <b>英語</b> を用いなければならない。	追加
p.91	2 ファウルでゲーム・クロックを止める。 手を握って上に上げる（笛を鳴らして） （※ファウルしたプレイヤーはささない）	もう一方の手でファウルをしたプレイヤーの腰のあたりをさす
p.92	1 0 メディア・アタイムアウト  1 2 5秒、8秒のカウントの合図 <b>手を開き、片腕を振りながら秒数をカウント</b>	追加  メディア・アタイムアウト 指定はないが、図では人差し指でおこなっていた。
	1 6 ヘルド・ボール（ジャンプ・ボール・シチュエーション）  （※ゲーム・クロックを止めるジェスチャーが追加）	追加
p.94~95	プレイヤーの番号「0」「00」～「99」まで	追加
p.96~97	3 9. ハンド・チェックング 4 2. ショットの動作中のプレイヤーの腕（手）に対するファウル 4 4. 頭をたたくファウル 4 6. ショットの動作中のプレイヤーに対するファウル 4 7. ショットの動作中ではないプレイヤーに対するファウル	追加 追加 追加 追加 追加