

2022 年度 ルールと解説の確認点

品川区バスケットボール連盟
審判部

この資料は JBA（公益財団法人日本バスケットボール協会）より 2022 年 4 月から実施するために公開された『2022 バスケットボール規則 主な解説（インタープリテーション）追記点・変更点』の中から、品川区バスケットボール連盟大会に於いて必要と思うものを抜粋し、加筆したものです。

1. ショット動作

ショット動作中のプレイヤーがファウルされたことで、一時的にボールが手から離れたとしても、再びそのボールをつかんでショットを成功させたときは得点が認められます（ボールのコントロールは継続していると考えます）。

その後の処置は、ファウルされたプレイヤーが 1 本のフリースローを行い、ゲームを再開します。

【確認】

バスケットに向かうドライブなど「動きながらショットしたときのショット動作」は、ボールをつかんだときに始まります。ピボットをしたあとなど「その場でショットしたときのショット動作」は、ボールを上方に動かし始めた（アップモーション）ときです。ショット動作が始まったあと、シューターの両足が床に着地するまでにファウルがあった際は、フリースローが与えられます。

なお、ボールを持っているプレイヤーが、前に出しているディフェンスの手を引っ掛けて、ファウルを誘いながらショットするプレイ（リップスルー）は、横に動く動作が入っているため、アップモーションとは判断されないため、ショット動作にはなりません。

2. ドミノプレイ

ドミノプレイとは、ドミノ倒しのように直接のコンタクトではなく、間接的な原因でコンタクトが起こったプレイをさします。

【ケース】

- ① A1 がショットしました。B2 が A1 にマッチアップしていた B1 にコンタクトし、B1 が A1 にぶつかりファウルが吹かれました。ショットは成功しました。

A1 の得点は認められます。B1 にコンタクトを起こした B2 が原因ですが、A1 にぶつかったのは B1 なので、B1 のファウルとして処置します。

その後の処置は、A1 が 1 本のフリースローを行い、ゲームを再開します。

- ② A1 がショットしました。B2 が自分にマッチアップしていた A2 との間にコンタクトがあり、その弾みで A2 が A1 にぶつかりファウルが吹かれました。ショットは成功しました。

A1 の得点は認められます。B2 の A2 に対するファウルです。

B2 のファウルの処置で、A チームのスローインでゲームを再開します。

- ③ A1 がショットしました。B2 が自分にマッチアップしていた A2 を故意に押し、A2 を A1 にぶつけファウルが吹かれました。ショットは成功しました。

A1 の得点は認められます。B2 のプレイはノーマルバスケットボールプレイではないので、アンスポーツマンライクファウルが宣せられます。

その後の処置は、A2 が 2 本のフリースローを行い、スローインラインからチーム A のスローインでゲームを再開します（ショットクロックは 14 秒）。

3. アンスポーツマンライクファウル

オフェンスが進行しているとき（トラディション）に、ディフェンスがその進行を妨げる目的として起こす、ボールにプレイしていない必要のないコンタクトは、アンスポーツマンライクファウルです。

多くの場合、ドリブルで進行しているプレイヤーに対するコンタクトですが、パスを受けようとするプレイヤー（クリアパスの状況）に対しても、ボールに直接プレイしていない必要のないコンタクトであれば、アンスポーツマンライクファウルです。

【ケース】

- ① バックコートでリバウンドボールをつかんだ A1 がフロントコートに走っていた A2 に向けてパスしました。A2 とバスケットの間には誰もいないクリアパスの状態です。振り返ってボールを取ろうとしてジャンプした A2 の胴体(トルソー)を B2 が両手で押しました。

B2 のプレイは、オフェンスの進行を妨げる目的でボールに直接プレイしていないのでアンスポーツマンライクファウルです。

- ② バックコートでリバウンドボールをつかんだ A1 がフロントコートに走っていた A2 に向けてパスしました。A2 とバスケットの間には誰もいないクリアパスの状態です。ボールがまだ B2 の後ろで空中にあるときに B2 が A2 を両手で押しました。

B2 のプレイは、オフェンスの進行を妨げる目的でボールに直接プレイしていないのでアンスポーツマンライクファウルです

4. ドリブル

ボールをバックボードに弾ませるのはドリブルではありません。

ドリブルが終わったあと、ボールをバックボードに当て、移動して他のプレイヤーが触れていないボールをつかんでショットやパスをすることはリーガルプレイです。ただし、ドリブルをすることはできません。

5. 手当と介助について

ゲーム中に手当や介助を受けたプレイヤーは、交代しなくてはなりません。

「介助する」とは、テーピングのゆるみを直したり、落としたコンタクトレンズを探す等、チーム関係者（ヘッド・コーチ・アシスタントコーチ・チームメンバーを含む）がチームベンチを離れることを言います。

しかし、ゲームの再開を遅らせないように、自チームのベンチ付近で、コート内に入ることなく、15 秒以内の行為は介助に当たらず、交代する必要がありません。

6. クォーター終了間近のファウル

クォーター終了間近にショットがあって、ボールが空中にあるときにクォーター終了のブザーが鳴り、そのあと、シューターがファウルをされ、ショットが成功したときの処置が明確になりました。

【処置】 A1 の得点は認められます。終了のブザーの後にファウルが起きているので、ファウルは取り消されます。

ただし、ファウルがアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルだったときで、まだ次のクォーターやオーバータイムがあるときは取り消されません。

次のクォーターやオーバータイムの開始前に処置をしてゲームを再開します。

【ケース】

- ① 得点はチーム A 76-80 チーム B。第 4 クォーターの終了間際、A1 が 3 ポイントエリアからショットしました。ボールが空中にあるときにゲーム終了のブザーが鳴りました。ブザーのあと、まだ空中にいる A1 に B1 が接触したとしてファウルが吹かれました。ゴールは成功しました。

A1 の得点（3 点）は認められます。B1 のファウルはゲーム終了後に起こっているため、そのファウルは取り消されます。79-80 でチーム B の勝利になります。

- ② 得点はチーム A 77-80 チーム B。第 4 クォーターの終了間際、A1 が 3 ポイントエリアからショットしました。ボールが空中にあるときにゲーム終了のブザーが鳴りました。ブザーのあと、まだ空中にいる A1 に B1 が体当たりしてアンスポーツマンライクファウルが吹かれました。ゴールは成功しました。

A1 の得点（3 点）は認められ、得点は 80-80 の同点です。B1 のファウルはゲーム終了後に起こっていますが、アンスポーツマンライクファウルなので取り消されません。

オーバータイムは、A1 が 1 本のフリースローを行ったあと、チーム A のフロントコートのスローインラインから、ショットクロックを 14 に表示し、チーム A のスローインでゲームを再開します。なお、この場合のオポジット（矢印）は、アンスポーツマンライクファウルの処置からのスタートになりますので、オポジットはそのままの状態で行います。