

バスケットボール競技 分科会

1 部会長あいさつ

2 県新人大会について

- ・県新人大会の組合せ抽選→分科会終了後、専門委員の代表抽選

24日にホームページで公開

- ・交流試合（3位決定戦）をする ASAのため

○開会式は今年度はありません。

○トロフィーの返還を最終日までに（前年度優勝校 男子 丸亀東 女子 飯山）

○準備に協力を

○大会関係者、チーム関係者は玄関前の臨時駐車場に車を入れる。保護者や一般利用者が駐車場利用。

↑県立体育館 牟礼は北高側の未舗装の駐車場

3 来年度以降の日程について

各郡市の年間計画を藤原へ（確定したものを3月末までに）

Wリーグの時には郡市新人は入れない

2009/11/8

4 黒潮大会（高知）、ASA（鳴門）参加校について

黒潮大会 県新人の1, 2位が参加（辞退した場合は3位のチーム、以下藤原が調整）

ASA 県新人の3位が参加（辞退した場合は4位、以下藤原が調整）

5 オールスター、チーム香川について

	男子	女子
コーチ	北本（丸亀東）	笠井（飯山）
アシスタントコーチ	長町（長尾）	稲澤（高松北）
マネージャー	松岡（善西）	西山（鶴尾）

6 1年生大会について

- ・今年度も審判講習会を兼ねます。

7 その他

ルール改正について 2008/10/01 → 日本国内では2009/04/01より改正される見込み？

2010/10/01 → 日本国内では2013/04/01より改正される見込み？

FIBAのホームページの2008年4月28日付ニュースより抜粋
日本語訳は『<http://d.hatena.ne.jp/rougerefer/20080527>』を引用

OFFICIAL BASKETBALL RULES 2008: 「2008年公式バスケットボールルール」

All below-mentioned rules will come into effect as of 1st October 2008, i.e. after the Beijing 2008 Olympic Games.

【以下に述べられたルールは2008年10月1日から有効。すなわち、2008年の北京オリンピック以降有効となる。】

Art. 4.3 Uniforms 「ユニフォーム」

The provision that T-shirts may be worn by players under their game uniforms is not valid anymore.

【選手がユニフォームの下に着用するTシャツについての規程は無効となる。】

Art. 25.2.3 Player falling on the floor 「プレイヤーが床に倒れること」

It is legal when a player falls and slides on the floor while holding the ball.

【ボールを保持しているプレイヤーが床に倒れて滑ることは違反ではない。】

Art. 28.1.3 Ball goes into team's frontcourt 「フロントコートにボールを運ぶこと」

The ball goes to the teams' frontcourt when, during the dribble from backcourt to frontcourt, both feet of the dribbler and the ball are in contact with the frontcourt.

【バックコートからフロントコートへドリブルでボールを運ぶ場合、ドリブルしているプレイヤーの両足とボールがフロントコートに触れたときにボールをフロントコートに運んだことになる。】

Art. 30.1.2 Ball returned to the backcourt 「ボールをバックコートに戻すこと」

It will not be a violation anymore if a player, who jumps from his frontcourt, establishes a new team control while still airborne and then lands in his team's backcourt.

【フロントコートからジャンプして、空中で新しくボールコントロールを確立し、そのままバックコートへ着地することはバイオレーションではなくなる。】

Art. 31 Goaltending and interference 「ゴールテンディングとインタフェア」

If a player reaches through the basket from below and touches the ball, it is an interference (and not a simple violation) with all the relevant rule consequences.

【バスケットの下から腕を伸ばし、ボールに触れることは(単純なバイオレーションではなく)重要なルール違反である。】

Art. 36.1.4 Unsportsmanlike foul 「アンスポーツマンライクファウル」

If a defensive player causes contact with an opponent from behind or laterally in an attempt to stop a fast break and there is no opponent between the offensive player and the opponents' basket, then the contact shall be judged to be unsportsmanlike.

【もしディフェンスプレイヤーが相手に対して速攻を止めようとして後ろから、あるいは遅れて接触を起こし、そしてオフenseプレイヤーと、バスケットの間に敵がいなかった場合は、その接触はアンスポーツマンライクファウルとして判定されるべきである。】

Art. 38.3.1 Technical foul 「テクニカルファウル」

A technical foul can be called on a player for excessive swinging of elbows (without contact).

【過度に肘を振り回すプレイヤーには(接触がなくとも)テクニカルファウルを宣してもよい。】

OFFICIAL BASKETBALL RULES 2010: 「2010年公式バスケットボールルール」

The below mentioned rule amendments will come into effect as follows:

【下記で述べられる改正事項は、以下の日付から有効となる。】

・ For high level competitions/Level 1 (main FIBA official competitions: i.e. Olympic Tournaments, World Championships for Men and Women, U19 and U17 World Championships for Men and Women and Zone/Continental Championships for Men and Women): as of 1st October 2010, i.e. after the 2010 FIBA World Championship.

【高レベルゲーム、レベル1(主なFIBA主催ゲーム。オリンピック競技、男女世界選手権大会、U19,U17男女世界選手権、地域、大陸の各選手権大会)は2010年10月1日から。すなわち、2010年のFIBA世界選手権の後から。】

・ For medium level competitions/Level 2 (i.e. all other FIBA official competitions and the high level competitions of the national federations): as of 1st October 2012, i.e. after the London 2012 Olympic Games.

【中レベルゲーム、レベル2(その他のFIBA主催ゲームと、各国連盟が主催するハイレベルのゲーム)は2012年10月1日から。すなわち2012年のロンドンオリンピックの後から。】

Art. 2.2.3 Free-throw lines and restricted areas 「フリースローラインと制限区域」

The restricted areas shall be the floor rectangle areas marked on the playing court. The restricted (three-second) area shall be a rectangle (not anymore a trapezoid) as per Diagram 1 below.

【制限区域はプレイコート中の長方形で示されたエリアとなる。(三秒の)制限区域は図1で示された区域である。】

Art. 2.2.4 Three-point field goal area 「スリー・ポイント・エリア」

The distance of the three-point line shall be 6,75 m (and not 6,25 m as present).

【スリー・ポイント・エリアの距離は6.75mになる(以前は6.25mだった)。】

Art. 2.2.6 Throw-in side lines 「スローインサイドライン」

The two (2) small lines shall be marked outside the court, on the opposite side of the scorer's table and the team bench areas, with the outer edge at the distance of 8,325 m from the inside edge of the end lines; in other words, level to the top of the three-point line.

【2つの小さな線がテーブルオフィシャル席やベンチエリアの逆側のコート外に示される。その線の外側はエンドラインの内側から8.325mの距離である。すなわち、スリー・ポイント・ラインの一番高い位置と同じ位置である。】

During the last two (2) minutes of the game and of the extra period, following the time-out granted to the team that has been entitled to the possession of the ball from its backcourt, the subsequent throw-in will be taken on the opposite side of the scorer's table from the "throw-in side line" and not as presently from the centre line extended.

【ゲームの最後、または延長ピリオドの最後2分にバックコートでボールを保持しているチームにタイムアウトが認められた場合、続けて行われるスローインは、テーブルオフィシャル席の反対側の「スローインサイドライン」から行われる。センターラインの延長線からはスローインしないことになる。】

Art. 2.2.7 No-charge semicircles 「ノーチャージゾーン」

The no-charge semicircles shall be marked on the playing court, under the baskets. The distance of the inner edge of the semicircles shall be 1,25 m from the centre of the basket (on the floor).

【ノーチャージゾーンがプレイコートのバスケット下に描かれる。半円の内側の距離は(フロア上で)バスケットから1.25mである。】

A charging (offensive) foul should never be called if the contact by the offensive player is with the defensive player standing within the no-charge semicircle.

【このノーチャージゾーンの中に立っているディフェンスプレイヤーにオフェンスプレイヤーが接触を起しても、チャージング(オフェンス)ファウルが宣せられることはない。】

Art. 29 Twenty-four seconds 「24秒ルール」

If the throw-in is to be administered in the backcourt, if required by the respective rules, the 24 second device shall be reset to 24 seconds.

【バックコートでスローインが行われる場合、ルールでリセットと定められている場合は、24秒計は24秒にリセットされる。】

If the throw-in is to be administered in the frontcourt, if required by the respective rules, the 24-second device shall be reset as follows:

【フロントコートでスローインが行われる場合、ルールでリセットと定められている場合は、24秒計は以下の通りにリセットする。】

- If 14 seconds or more are displayed on the 24-second device at the time the game was stopped, the 24-second device shall not be reset and shall remain the same.

【ゲームが止まった時に24秒計が14秒以上残っていた場合はリセットされず残りの時間を計測する。】

- If 13 seconds or less are displayed on the 24-second device at the time the game was stopped, the 24-second device shall be reset to 14 seconds.

【ゲームが止まった時に24秒計が13秒以下であった場合は、24秒計は14秒にリセットされる。】

For a clearer visualization of the first four changes above, please refer to the Diagram 1.

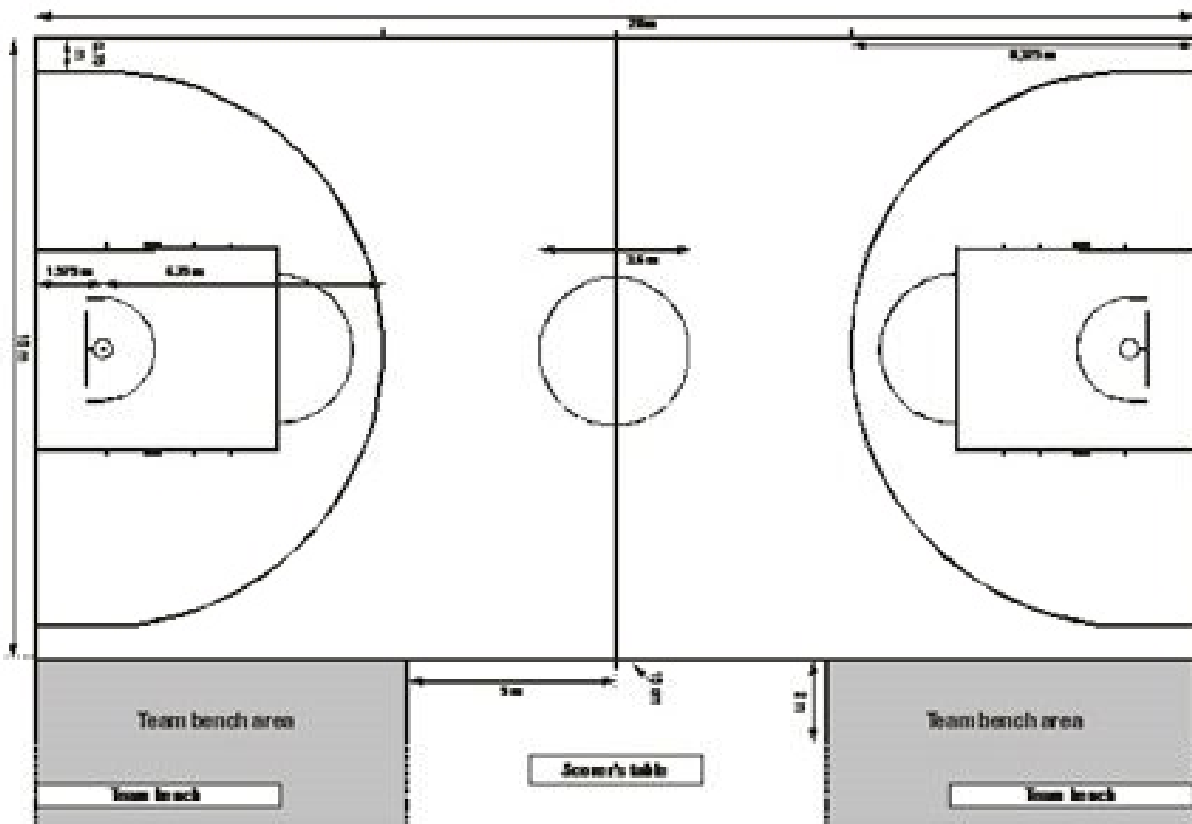


Diagram 1 Full size playing court