

# SOMECITY RULE BOOK(TOKYO)

## ●ルール

### <競技時間>

1. ゲームは5分のハーフの前後半とする
2. 延長戦
  - (ア) レギュラーシーズンの延長戦はサドンデス制とする
    - ① ジャンプボールからスタート
    - ② 1点でも先に得点したチームの勝利
    - ③ シュートファウルはすべてフリースロー1本(3ポイントの場合も1本)
    - ④ チームファウルは継続
      - 5つ目以降はフリースロー1本
      - 8つ目以降はフリースロー1本+ポゼッション
  - (イ) PLAYOFFは1分間の延長戦を行う(決着がつくまで)
    - ① チームファウルは延長でも継続
  - (ウ) ボールデッド時(アウトオブバウンズ、ファウルコール時)、フリースロー時、選手交代時にはゲームクロックは止まる
    - ※得点成立時も止まる
    - ※基本的に試合が何らかの理由で中断せざるを得なかった時に、タイマーが進んでしまうような場合においては、レフリーの判断にてストップをかけて、進んだ分の時間を戻します。
3. ハーフタイムは1分とする
4. ゲーム前のウォーミングアップは1分とする(イベントによって無い事もある)
5. ノックアウト制度
  - 15点差ついた時点で試合終了とする。

### <FT時のリバウンド>

FT時のリバウンドは無し。フリースロー後はトップチェックにて再開

### <チェックボール>

1. 以下の理由でプレイが止まる度に、トップチェックゾーン(2013-2014シーズンより導入)の内側から相手に一度ボールを渡して、返ってきたボールをキャッチした時点からプレイがスタートする。チェックボールを返す時、DFの選手は3Pラインの内側にいなければならない。
  - ボールがアウトオブバウンズの時
  - 得点が決まった時
  - 審判の笛によって試合が止まった時

## 2. 前後半残り1分に関して

→相手ではなく、トップチェックゾーンの横に位置したレフリーから投げられたボールをキャッチした時点からプレイがスタートする

### <タイムアウト>

1. 前後半合わせて1回(30秒)
2. (ボールを保持した)選手によるタイムアウト請求を可能とする
3. PLAYOFF時、延長では残っていた回数に関わらず、タイムアウトを1回請求できる
4. 競技時間中(前半でも後半でも)に規定の回数をこえてチーム(コーチでもプレイヤーでも)がタイムアウトを請求したときは、ベンチのテクニカル・ファウルとして処置されます。

### <選手交代>

選手交代はプレイが止まっていれば(ボールがデッドの状態ならば)いつでも可能。  
ただし審判に交代を告げ、コートに呼び込まれて成立とする。

### <攻守交代>

1. オフェンス不成立時、攻守交替はディフェンス側の選手がボールと一緒に3ポイントラインの外に両足で出なければならない  
→バイオレーションはターンオーバー
2. ディフェンス側の選手がリバウンドを片手または両手で取り、完全にコントロール下に置いた状態で両足が着地した瞬間からボールを保持したとみなされる
3. ディフェンスが3Pラインの内側でボールを保持し、その後に攻守交替が成立するまで(3ポイントラインの外に出ることを)妨害(スティール、パスカット)してはならない。
4. DFなし(スティール、パスカット)だが、ファウルすることは可能
5. 試合時間を削ってしまう試合終盤のパスカットもしくは妨害行為に対してはタイマーを戻して対応

### <トレベリング・バイオレーション ※スリップ、ダイブなどのケース>

プレイヤーがボールを持ったまま床にたおれたりすべったりすること、あるいは横たわったりすりこんだりしているときにボールをつかむことはバイオレーションではない。

また、床にたおれたりすべったりしてボールをつかんだプレイヤーがパスやシュットすることや、ドリブルを始めることはバイオレーションではない。

しかし、プレイヤーがボールを持ったまま床をころがることや、立ち上がることは、バイオレーション。

### <トレベリング・バイオレーション ※エアボールのケース>

プレイヤーがシュートしたボールがエアボールで、シュートしたプレイヤーが最初にボールに触れることはバイオレーション。

#### <シュート時の OF ファウル ※ドライブ時のプッシュオフ、ジャンプシュート時のレッグキック>

プレイヤーはシュートするときに脚や手を広げて触れ合いを起こしたりしてはならない。

例)プッシュオフ

ドライブからシュートに行く際や、リングに向かって飛び上がった際に、腕や足を伸ばして DF とのスペースを確保、またはコンタクトを自ら起すことはイリーガルとする

例)レッグキック

ジャンプシュートを打つ際に、脚を広げてコンタクトを自ら起すことはイリーガルとする (DF がジャンプシューターの横や前を走り抜けるようなシュートチェックの際に起こりやすい)

※ジャンプしたプレイヤーには、もとの位置や、もとの位置とちがうところでもジャンプしたときに相手チームのプレイヤーが位置を占めていなかった場所に下りる権利がある。

#### <OF3 秒バイオレーション>

1. ゲーム・クロックが動いている間は、制限区域内に引きつづき 3 秒をこえてとどまっていたはならない
2. 次のときは、プレイヤーが制限区域内にいる間に 3 秒をこえても、3 秒ルールは適用しない。  
→制限区域から出ようとしているとき  
→そのプレイヤーあるいは味方のプレイヤーがシュートの動作中で、ボールが手から離れようとしているとき  
→3 秒にみたない間、制限区域内にいたプレイヤーが、シュートをするためにドリブルしているとき
3. 制限区域内にいるプレイヤーは、制限区域の外の床に両足をつけなければ、制限区域から出たことにならない。

#### <DF3 秒バイオレーション>

1. ゲーム・クロックが動いている間は、DFの制限区域内に引きつづき 3 秒をこえてとどまっていたはならない
2. 次のときは、プレイヤーが制限区域内にいる間に 3 秒をこえても、3 秒ルールは適用しない。  
→ボールを持った OF 選手または、自分のマッチアップに対して、腕のリーチ以内の距離でついているとき  
→制限区域から出ようとしているとき  
→そのプレイヤーあるいは味方のプレイヤーがシュートの動作中で、ボールが手から離れようとしているとき

- 3 制限区域内にいるプレイヤーは、制限区域の外の床に両足をつけなければ、制限区域から出たことにならない。
- 4 ペナルティは FT1 本+ポゼッション  
※FT は出場中のどの選手が打っても良い

#### <ジャンプボール>

1. ジャンパーは、ボールが最高点に達してからタップしなければならない
2. ジャンパーは、ボールがタップされる前にジャンプ・ボールの定位置を離れてはならない
3. どちらのジャンパーも、トス・アップされたボールをつかんではいけず、それぞれ2回までしかボールをタップすることができない。タップをしたあとは、ボールがジャンパー以外のプレイヤー、床、バスケット、バック・ボードのどれかに触れるまではボールに触れてはならない。

#### <18 秒ショットクロック>

4. 18秒以内にシュートをリリースしなければならない
5. ショットクロックはリバウンドを保持した時点からカウント開始

#### <パーソナルファウル>

パーソナルファウル規定なし

#### <チームファウル>

##### 前後半ともに

チームファウル累積 5 個目～7 個目 フリースロー2 本

チームファウル累計 8 個目以降 フリースロー1 本+ポゼッション

→累積 5 個目以降の OF ファウルは攻守交替のみでペナルティ対象ではない

→**延長戦(サドンデス・オーバータイム)**は後半のチームファウル数を継続

→アドバンテージ時のファウルはチームファウルに加算されない

##### <テクニカルファウル>

ゲームは、審判、テーブル・オフィシャルズ、両チーム・メンバー、チーム関係者の完全な協力によって成立するものである。

両チームは勝利のために全力をつくさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェア・プレイの精神に基づいたものでなければならない。

この規律、協力とフェア・プレイの精神を逸脱したふるまいや、ゲームのクオリティを下げるような行為には、テクニカル・ファウルが宣せられる。

テクニカル・ファウルには、チーム・メンバーのテクニカル・ファウル、コーチのテクニカル・ファウルとベンチのテクニカル・ファウルがある。

テクニカル・ファウルはチーム・ファウルに数える。

#### 1. チーム・メンバーのテクニカル・ファウル

- 1) 審判に対して失礼な態度で話しかける。暴言を吐く。
- 2) 審判の判定に対して過剰な異議申し立てをする。
- 3) 審判に対して突き飛ばす等、悪意を持った身体接触を起こす。
- 4) リングをつかんで必要以上に体重をかける。

ただし、ダンク・ショットの際にやむを得ず瞬間的にリングをつかむことや、ほかのプレイヤーが負傷するのを避けようとしてリングをつかんだと審判が判断したときは、テクニカル・ファウルではない。

- 5) 相手チームのプレイヤーが近接しているときにひじを必要以上に振りまわす。(接触がなかったとき)
- 6) 殴ろうとしてこぶしを握ること。
- 7) 会場の備品を殴ったりけったりする行為。
- 8) リングをつかんでプレイをする。
- 9) MC、DJ、オフィシャル、スタッフに対する行為も審判に対して同様にテクニカル対象とする。

#### 2. コーチ、ベンチのテクニカル・ファウル

- 1) 審判に対して失礼な態度で話しかける。暴言を吐く。
- 2) 審判の判定に対して過剰な不満や不服を表現する。
- 3) ベンチ・エリアから出て審判または相手ベンチへ過剰な抗議および挑発する行為。
- 4) チーム関係者が協力とフェア・プレイの精神を逸脱したふるまいをする。
- 5) 規定で定められた数量以上のタイム・アウトを請求する。

#### 3. テクニカル・ファウルが宣せられたときは、次のようにする。

- 1) テクニカル・ファウルが宣せられたときは、1 個のテクニカル・ファウルが記録される。
- 2) 相手チームに1個のフリースロー+ポゼッションが与えられる。このフリースローはチーム・メンバーであればだれがしてもよい。

4. 1 人のチーム・メンバー、コーチやアシスタント・コーチが 2 回のテクニカル・ファウルを宣せられた場合は失格・退場

5. チーム・メンバー、コーチやチーム関係者が、この規律、協力とフェア・プレイの精神を著しく逸脱したときは、1 回目であっても失格・退場になる。

- 1) プレイヤーやコーチが悪意や危害を加える意思を持って審判と身体接触を起こす。
- 2) プレイヤーやコーチがボールや物を観客席に投げ入れる。

3) プレイの勢いで入ってしまったプレイヤーを除いて、コーチやプレイヤーが観客席やメディア席に悪意や危害を加える意思を持って入る。

4) その他、限度を逸脱した違反行為。

6. チームが規定の回数をこえるタイム・アウトを請求したときは次のように処置する。

1) 規定されている回数のタイム・アウトを使い終えたチームがタイム・アウトを請求したときは、テクニカル・ファウルが宣せられる。

2) このテクニカル・ファウルはベンチのテクニカル・ファウルとして処置され、相手チームに 1 個のフリースローが与えられる。

#### <フレイグラントファウル>

規則の精神とプレイの目的を逸脱したアンスポーツマンライク・コンタクトによるパーソナルファウル。アンスポーツマンライク・ファウル。

ペナルティはテクニカルファウルと同じ FT1本+ボールポゼッション。

また後日確認後に出場停止処分等も検討します。

#### <バスケットボールカウント(and1:アンドワン)>

シュート時、シュートモーション時、ボールをギャザーした後にファウルされ、なおかつシュートが入った場合は、シュートの得点がカウントされ、得点+フリースロー1本+ボールポゼッションでゲーム再開。

#### <ヘルドボール>

1. ヘルドボールは当該者同士でジャンプボールを行い試合を再開する

2. ショットクロックはリセット

ボールを保持したプレイヤーは直前の攻撃権の有無に関わらず 3P ラインの外に両足で出る  
こと

#### <主審/副審制度の導入>

2 審制を導入する現在の SOMECITY の GAME において、主審、副審を決め、主審が最終的なジャッジに対する決定権を有する。

#### <アドバンテージルール>

後半開始前、負けているチームのオフェンスで行われるオリジナル 1on1。

レギュレーションの時間と関係なく得点を追加できるチャンスが与えられる。

- 負けている側のチーム(前半の得点が少ないチーム)=オフェンス
- 勝っている側のチーム(前半の得点の多いチーム)=ディフェンス
- チームはそれぞれ1人ボーラーを選び、代表としてコートに送り出す
- オフェンス側が先に出る、ディフェンス側が後から出る

## ■その他

### <試合出場中の選手が3人以下になってしまう場合の退場規定>

3人しかいない状態で1人が退場した場合

- 2人でも試合続行可能
- 1人になった場合は没収
- その際のスコアは、2-0
- 最初から3人集まらない場合は、没収試合、シーズン失格

### <出場停止規定>

次の事柄が起こったときは、SOMECITY 本部内で協議する

- 1) 1回のテクニカルファウルによる失格・退場を宣せられたとき
- 2) チーム・メンバーやチーム関係者のスポーツマンらしくないふるまいが確認されたとき(ゲーム終了したあとであってもVTR等での確認ができたとき)
- 3) 失格・退場を宣せられたのち、すみやかに退場しなかったとき
- 4) チーム・メンバー、コーチやチーム関係者がハーフ・タイムやゲーム終了後に審判と接触するなど審判から報告があったとき