

ルール変更について

1. コート

* 3Pラインが、6.75mとなった。(+ 0.5m)

* セミサークルができた。(ゴール下)

ボールをコントロールして、バスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーは、セミサークル内にいる防御側プレイヤーに突き当たったとしてもチャージングが宣せられることはない。この要件は、①ボールを持ってジャンプし、セミサークルを横切る ②プレイヤーがショットあるいはパスをすること ③防御側プレイヤーの両足が、セミサークル内にあること。

ただし、攻撃側プレイヤーが手、腕、足等を不当に使って触れ合いを起こしたときは、通常の規則に従った判定が下される。

* スローイン・ラインができた。

第4Pおよび各延長の最後の2分間にタイムアウトが認められ、チームのバック・コートからスローインで再開される場合は、そのスローインはフロント・コートのスローイン・ラインのアウト・オブ・バンズからゲームを再開する。

スローインの際、特に、このラインをまたいでスローインする規定はない。

* ゴール下の台形が長方形になる

2. ユニホーム

* シャツからはみ出してしまう上半身および腕用のサポーター様のものは、シャツと同様の色のものではない。

* パンツの下にパンツより長いパンツ様のものは、パンツと同様の色のものではない。

3. プレイのインターバルは次のときに終わる

- (参考) * 第1Pで始めるジャンプ・ボールのとき、トス・アップのボールが主審の手から離れたとき
* 第1P以外の各ピリオド(各延長)は、スローインするプレイヤーにボールが与えられたとき

4. 各ピリオド(各延長)の終了間際の残り時間とショットについて(スローインやフリースローで最後のプレイが行われるとき)

- * ゲーム・クロックが0.3秒以上であるとき・・・一度ボールをつかんでショットすることは可能な時間である。
* ゲーム・クロックが0.2秒あるいは0.1秒であるとき・・・タップ・ショットあるいはダンク・ショットでなければそのショットによる得点は認めてはならない(時間のかかり過ぎるタップ・ショット、ダンク・ショットは当然ブザーの後のショットになるはずである)。

5. 8秒ルール

- * スローインにより、ゲームが再開される場合は、バック・コートにいるプレイヤー(防御側含む)に触れたときにかぞえ始められる。
* 「ボールがフロント・コートに進められた」とは、8secルールの終了タイミング
①パスやファンブル、転がっているボールが、フロント・コートの床に触れたとき
②ボールが、フロント・コートに両足を触れているそのチームのプレイヤーに触れたとき

③フロント・コートに触れている相手チームのプレイヤーまたは審判に触れたとき

④ドリブルで進むときは、ドリブラーの両足とボールがフロント・コートに触れたとき
空中で 8sec 経過すれば out!

※ 以上 6x 8sec = フロント・コートに入った判断なので、上記条件を満たさなければ、バックパスに該当しない

6. 24 秒のはかり始めについて

24 秒計のはかり始めは、①チームが新たにコート内でボールをコントロールしたとき。②スローインのときは、コートにいるプレイヤー (防御側含む) に触れたときにかぞえ始められる。

(オールド・と同じようにカウントする)

7. 24 秒計のリセットについて

相手チームのファウルやキック・ボール、その他の理由でゲームが止まり、引き続きそのチームのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズでスローインのボールが与えられる場合、24 秒計の残りの秒数が 14 秒以上であればリセットせず継続してはかる。

バック・コートでは 24sec にリセット

24 秒計の残りの秒数 13 秒以下であるときは 14 秒にリセット される。

審判の注釈は 14sec でも 24sec でも同じ

残り時間 24sec 未満ではフロント・コートはリセットし、攻め入る替わりであれば、もし非選手(フリー)になる

事例 (A が攻撃側プレイヤー、B が防御側プレイヤー)

① **事例 1** フロント・コートで A 4 がファウルをされた (または B 4 がキック・ボールをした)。そのとき 24 秒計は 15 秒を示していた。 処置: 継続である。15 秒で再開される。

② **事例 2** フロント・コートで A 4 がファウルをされた (または B 4 がキック・ボールをした)。そのとき 24 秒計は 3 秒を示していた。 処置: 14 秒にリセットされる。

③ **事例 3** フロント・コートで A 4 がアンスポーツマンライクファウルをされた。そのとき 24 秒計は 16 秒を示していた。 処置: フリースローのあとセンター・ラインのアウトで A チームにスローインのボールが与えられる。24 秒にリセットされる。

④ **事例 4 (これは通常です)** バック・コートで A 4 がファウルをされた (または B 4 がキック・ボールをした)。そのとき 24 秒計は 18 秒を示していた。 処置: 24 秒計は 24 秒にリセットされる。

⑤ **事例 5** 第 4 P 残り 1 分 30 秒の状況。バック・コートで A 4 がファウルをされた (または B 4 がキック・ボールをした)。そのとき 24 秒計は 18 秒を示していた。その後、A チームのタイムアウトが認められた。 再開方法: そのスローインはフロント・コートのスローイン・ラインのアウト・オブ・バウンズからゲームを再開する。24 秒計は 18 秒である(継続である)。

このときのファウルはバック・コートは、フロント・コートで生じたものと解釈する

8. ボールをバック・コートに戻すことの例外

* 自チームのフロント・コートからジャンプして、空中にいる間に新たにチーム・コントロールしたプレイヤーが、ボールを持ったままバック・コートに着地してもヴァイオレーションにはならない。(センター・ラインをまたいで着地してもヴァイオレーションにはならない。よってバック・コートにいる見方のプレイヤーにパスをしてもよいし、ドリブルでバック・コートに移動してもよい)。

* ただし、自チームのフロント・コートからジャンプして、空中にいる間に新たにチーム・コントロールしたプレイヤーが、空中にいる間にバック・コートにいる見方のプレイヤーにパスをした場合は、ヴァイオレーションである。

9. フリースロー時のヴァイオレーション

フリースローが不成功で両チームのプレイヤー (フリースロー・シューターも含む) がヴァイオレーションをした場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションとなった。

*ルールブック p.179
若きん差のケセム終了間際には、
Advantage 455-Advantage は考慮しない。*

*P.180
UN-Sportsman Foul
終了 2 分前、スローイン前、パーソナルファウルを
19 場合、意図的に取り除く。*

*※ オフショット
スフアットの記入
延長の途中から試合の
スローイン(1)を入れる事!*