

競技規則の主な変更点

1. ユニフォームに関する変更(第4条)

パンツの長さがあらたに「ひざ上まで」と規定された(第4条 4.3.1-(2)).

ひざ頭にかかってしまうような長さのパンツは、**公式大会のユニフォームとしては認められない。**

ただし、身体の成長が著しい **小学生以下**のカテゴリーにおいては、このかぎりではない。

2. プレイヤーが負傷した場合に関する変更(第5条)

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て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(第19条 19.3.9 参照)。

これらのことが起こりプレイヤーを変更したり交代させたりした場合は、相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更したり交代させたりすることができる。

3. 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき(第12条)

具体例:

第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、

- a) ジャンパーA4が、トス・アップのボールが最高点に達する前にタップをして、ヴァイオレイションを宣せられた。
- b) ジャンパーA4が、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、ヴァイオレイションを宣せられた。
- c) ジャンパーA4が、トス・アップされたボールが最高点に達してから直接つかみ、ヴァイオレイションを宣せられた。
- d) ジャンパーA4が、トス・アップされたボールが最高点に達してからタップしたが、タップされたボールがジャンパー以外のプレイヤーや床に触れる前につかみ、ヴァイオレイションを宣せられた。
- e) ジャンパーA4が、トス・アップされたボールが最高点に達してから3回タップして、ヴァイオレイションを宣せられた。
- f) ジャンパー以外のA5が、トス・アップされたボールがタップされる前に、サークル(円筒)に入り、ヴァイオレイションを宣せられた。

処置:

- a) ゲームは、センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- b) ゲームは、センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- c) ゲームは、センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- d) ゲームは、A4がボールをつかんだところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- e) ゲームは、A4が3回目にボールに触れたところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- f) ゲームは、A5がヴァイオレイションを起こしたところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。

※a), b), c), f)の場合は、それぞれのヴァイオレイションは競技時間中に起こったものであるが、ゲーム・クロックはまだ動かされていないはずなので(第49条 49.2-(1)-①), ゲーム・クロックの表示は“10:00”からゲームを再開しなければならない。

※d), e)の場合は、どちらかのジャンパーが最高点に達したあとのボールに触れたときにすでにゲーム・クロックは動き始めているはずなので(第49条 49.2-(1)-①), ゲーム・クロックの表示はそのときの正しい残り時間からゲームを再開しなければならない。

4. ショットの動作中のプレイヤー(第 15 条)

プレイヤーがボールをタップする場合は、相手チームのバスケットをねらっていないければショットの動作ではないし、相手チームのバスケットをねらっていてもボールに触れるまではショットの動作中のプレイヤーとはならない(第15条 15.2-(1))。これに関連して、タップによるショットの動作の始まりを「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」と表現を改めた(第15条 15.2-(1))。

5. ゴールと点数に関する変更(第 16 条)

フィールド・ゴールによる得点は、ボールに最後の触れたプレイヤーの位置ではなく、ショットをしたプレイヤーの位置によって決められることに変更された。

ボールが床に触れてバスケットに入った場合は、その床の位置によって決められる。

したがって、スリー・ポイント・エリアからショットされたボールがバスケットに入ったときは、**3点**が与えられる。

ただし、次の場合にかぎり、スリー・ポイント・エリアからなされたショットはいったん終わっているので、3点ではなく、2点が与えられる(第31条 31.1.2 参照)。

ボールが、スリー・ポイント・ラインまたはその内側の床に触れたのち、バスケットに入る。

どちらかのチームのプレイヤーが、リングに触れたボールにヴァイオレイションをしないで触れたのち、バスケットに入る。

例外:

誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、**どのような場合でも**、相手チームに**2点**が与えられる(第16条 16.2.2)。

6. タイム・アウトに関する変更(第 18 条) ※TO(スコアシート)

第4ピリオドの最後の2分間には、1チームが**タイム・アウトを3回**とることはできなくなった(第18条 18.2.5)。

すなわち、「1チームは、後半(第3ピリオドと第4ピリオドを通じて)に**3回**のタイム・アウトをとることができる」が、**第4ピリオドの最後の2分間**にはそのチームにタイム・アウトが3回残っていたとしても、それぞれのチームは**2回ずつ**までしかタイム・アウトが認められなくなった。

7. アウト・オブ・バウンズ(第 23 条)

コート内で両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま、どちらか一方あるいは両方のプレイヤーが境界線やアウト・オブ・バウンズの床に触れたりしても、ヴァイオレイションとはせずジャンプ・ボール・シチュエーション(ヘルド・ボール)とする(第23条 23.2.3)。

ジャンプした両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま、どちらかのプレイヤーだけが着地したときに境界線やアウト・オブ・バウンズの床に触れたりした場合も、同様とする。

8. ジャンプ・ボール・シチュエーション(トラヴェリング、ヘルド・ボール)に関する変更(第 25 条)

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(第23条 23.2.3)。

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。

9. 8秒ルールに関する変更(第 28 条)

具体例:

A4がバック・コートでドリブルをしているときにコート内で暴力行為が起こりそうになり、このときチーム・ベンチ・エリアから出てコート内に入った交代要員A9とB8が「ファイティングの規定」により失格・退場となった。

ゲームは、ボールをコントロールしていたチームAのオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開されることになった。

スロー・インをするプレイヤーA4は、**バック・コート**にいるA6にボールをパスした。

処置:

バック・コート内のプレイヤーに触れたときから、8秒は継続してかぞえられる。

10. 24秒ルールに関する変更(第29条)① ※TO(ショット・クロック・オペレーター)

「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」に、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24秒ではなく、「14秒にリセットする」ことになった(第29条29.2.3-(2))。

これは、リングに触れたボールをどちらかのチームのプレイヤーがコントロールする前にファウルやヴァイオレイションが宣せられ、その処置により引きつづいて同じチーム(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)にスロー・インのボールが与えられる場合にも適用される。

これらの規定は、ボールがバスケットに入ってショット・クロックがリセットされるときにも適用され、さらに、フロント・コート、バック・コートにかかわらず適用される。

具体例:

A4がショット、パス、あるいは最後のフリースローをした。

- a) そのボールがリングに触れたのち、A5がリバウンドのボールをコントロールした。
- b) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした。
- c) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB5が最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになり、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- d) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB5がA5にファウル(チーム・ファウルの罰則はない)をして、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- e) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした直後にチームBにヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズも含む)やファウルが宣せられ、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- f) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼション・ルールによりチームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- g) そのボールがバスケットに入った。
その直後(チームBのプレイヤーがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前)にB5がA6にファウルをしたので、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。

処置:

- a) ショット・クロックは、**14秒**にリセットされる。
- b) ショット・クロックは、**24秒**にリセットされる。
- c) ショット・クロックは、**14秒**にリセットされる。
- d) ショット・クロックは、**14秒**にリセットされる。
- e) B5がボールをコントロールした時点でショット・クロックは24秒にリセットされているので、チームAにはあらたに**24秒**が与えられる。
- f) ショット・クロックは、**14秒**にリセットされる。
- g) ショット・クロックは、**14秒**にリセットされる。

11. 24秒ルールに関する変更(第29条)②

ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そのボールがバスケットに入らずリングにも触れなくても、相手チームのプレイヤーがリングに触れなかったボールを明らかに直接コントロールすることができる
と判断したときには、審判は、「ヴァイオレイションを宣さないでゲームをそのままつづけさせなければならない」ことになった。

また、同様に、パスのボールが空中にある間あるいは攻撃側チームのプレイヤーがファンブルしたり防御側チームのプレイヤーにブロックされたりたたき出されたりしたボールがリカヴァーされる前にショット・クロックの合図が鳴った場合も、合図が鳴ったあとに相手チームのプレイヤーが明らかにそのボールをコントロールすることができる
と判断したときには、審判は、ヴァイオレイションを宣さないでゲームをそのままつづけさせなければならない。この場合は、ボールが床に触れたとしてもそのままゲームをつづけさせる。

12. ボールをバック・コートに返すヴァイオレーションに関する変更(第 30 条)

「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。

すなわち、第28条「8秒ルール」と第30条「ボールをバック・コートに返すこと」はかならずしも関連しないことになった。したがって、8秒ルールの制限が終わったあと(ボールがフロント・コートに進められたあと)にバック・コートにボールが返っても、かならずしもヴァイオレーションにはならない場合もあることになった。

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。

(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

(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

チームが「規則に違反してボールをバック・コートに返す」とは、次の(a)~(c)のすべてに当てはまる場合をいう。

(a)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(30.1.1 参照)

(b)そのチームのプレイヤーがボールにフロント・コートで最後に触れること

(c)ボールをコントロールしているチームのバック・コートに触れているプレイヤーが、そのボールに最初に触れること
あるいはそのボールがバック・コートに触れたのち、ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが最初に触れること

ボールをバック・コートに返すことの制限は、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インにも適用される。すなわち、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズでスロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたときは、そのチームは、上記(a)および(b)の状況に当てはまっているものとみなす。

ただし、自チームのフロント・コート(相手チームのバック・コート)からジャンプして空中にいる間にボールをあらたにチーム・コントロールしたプレイヤーがそのボールを持ったまま自チームのバック・コートに着地した場合は、ボールをバック・コートに返すことの制限は適用されない。

13. ノー・チャージ・セミサークルに関する変更(第 33 条)

「片足でもノー・チャージ・セミサークルのラインに触れている防御側プレイヤー」は「ノー・チャージ・セミサークル・エリアの中にいるプレイヤー」とであるとみなされ、ノー・チャージ・セミサークル・ルールが適用されることになった。

14. テクニカル・ファウルに関する変更(第 36 条)

プレイヤーに記録されるもの、コーチに記録されるものにかかわらず、テクニカル・ファウルの罰則として与えられるフリースローの数が1個に変更された。

フリースローのあとのゲーム再開の方法には変更はない。

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。

コーチに記録されるテクニカル・ファウルの回数によるコーチの失格・退場については変更はない。

15. アンスポーツマンライク・ファウルに関する変更(第 37 条)

第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与えようとしたときからボールがスロー・インをするプレイヤーの手から離れるまでの間に、防御側プレイヤーが起こしたファウル。