

競技規則の変更点の概略

※条番号は、変更後の新しい規則書による。

1. 第4条 チーム / 第40条 プレイヤーの5回のファウル

- (1) 5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーは、チーム・ベンチにすわっている時のテクニカル・ファウルは、コートに記録され、チーム・ファウルにかぞえない（第38条38.4.1-（2）、第40条40.2参照）。
- (2) プレイヤーに5回のファウルが宣せられたことは、「主審」が宣する（第40条40.1）。
- (3) **国内の大会**においては、大会主催者は、2桁以内の番号の使用を認めてもよいことになった（第4条4.3.2-（4））。大会主催者は、2桁の範囲内であれば、それぞれの大会規定により、「0」、「00」という番号の使用を認めることもできるし（「07」のような番号は認められない）、2桁の範囲内であっても使用する番号を制限することもできる。

2. 第5条 プレイヤーが負傷した場合

- (1) 負傷したプレイヤーが15秒程度ようすを見てもプレイがつけられない場合、負傷したプレイヤーが手当てを受けた場合（第5条5.3）、実際に負傷していてもいなくてもチームの**だれかがようすを見にコートに入った場合**（第5条5.4、5.5）プレイヤーが出血したり外傷を負ったりした場合（第5条5.6）は、そのプレイヤーはすみやかに**交代しなければならない**。ただし、このときチャージド・タイム・アウトが認められ、その**タイム・アウトの間に手当てが終わった場合は**、そのプレイヤーは交代をせずに引きつづきプレイをすることができる。
- (2) 負傷したプレイヤーを除くとそのチームが5人のプレイヤーを出場させることができない場合、審判は、**5人より少ないプレイヤーのままゲームを再開させなければならない**（第5条5.3）。そのうち負傷したプレイヤーの手当てが終わるか、遅れて到着した交代要員の用意がととのえば、あらためて5人のプレイヤーを出場させてゲームをつづけることができる。5人目のプレイヤーが加わる時機は通常の交代が認められる時機が望ましいが、それ以外でも適当な時機に主審が認めてよい。
- (3) 医師が審判の許可なくコートに入ってプレイヤーのようすを見た場合は、そのプレイヤーの手当てがチャージド・タイム・アウトの間に終わったとしても、そのプレイヤーはいったん交代しなければならない。

3. 第7条 コーチ：任務と権限

- (1) ゲーム中、チーム・ベンチ・エリアで立ちつづけていることができるのは、**コーチだけ**になった（第7条7.5）。アシスタント・コーチやそれ以外の人は、チーム・ベンチ・エリア内で立ちつづけていてはならない。
- (2) フリースロー・シューターが規則で定められていない場合には、コーチがフリースロー・シューターを決めることになった（第7条7.9）。

4. 第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了

- (1) ジャンプ・ボールは第1ピリオドを始めるときにだけ行われ、第1ピリオド以外の各ピリオド（各延長時限も含む）は、すべてオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インで始められることになった（第9条9.1、9.2）。
- (2) **第1ピリオド**を始めるジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前に**アンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウル、ディスクォリファイング・ファウル**が宣せられたときは、それらのファウルはプレイの**インタヴァル中に起こったことになる**（第9条9.1、第8条8.6-（1）参照）。第1ピリオドは、フリースローのあとセンター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる（第36条36.2.2-（2）、第37条37.2.3-（2）、第38条38.4.2-（2）参照）。
- (3) **第1ピリオド**を始めるジャンプ・ボールのとき、ボールがジャンパーにタップされる前に**ヴァイオレイション**が起こった場合は、そのヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく**競技時間中に起こったものとして処置する**。
- (4) **第1ピリオド以外の各ピリオド**（各延長時限も含む）を始めるスロー・インのとき、ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられる前に**アンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウル、ディスクォリファイング・ファウル**が宣せられたときは、それらのファウルはプレイのインタヴァル中に起こったことになる。そのピリオドは、それぞれのファウルに定められた罰則、すなわち、2個のフリースローおよびそれにつづくオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのスロー・インで開始される（第36条36.2.2-（1）、第37条37.2.3-（1）、第38条38.4.2-（1）参照）。ただし、このスロー・インは、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく、**ファウルの罰則によるスロー・イン**であるので、スロー・インが終わっても、ポゼション・アローの向きは変えない。
- (5) **第1ピリオド以外の各ピリオド**（各延長時限も含む）を始めるスロー・インのとき、ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられてからスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるまでの間にファウルやヴァイオレイションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく**競技時間中に起こったものとして処置する**（第12条12.4.8参照）。
- (6) すべてのゲームにおいて、**プログラムで先に記載されているチーム**またはホーム・チームのチーム・ベンチおよびそのチームの（自チームの）バスケットは、センター・サークルからオフィシャルズ・テーブルに向かって右側とすることが明記された（第9条9.4）。したがって、前半に攻撃するバスケットは、相手チームのチーム・ベンチのあるほうのバスケットとなる。
- (7) ゲーム開始予定時刻になっても5人のプレイヤーがそろわなかった場合は、審判は、最大限15分待たなければならない（第9条9.3、第20条20.1-（1）参照）。この15分間に5人のプレイヤーがプレイできるように用意が

できたときは、審判は、ゲームを始める。この場合、遅れている事情や理由を審判に説明する義務がある。その事情や理由が審判が十分に納得できるような不可抗力的なものであったときは、ゲーム開始を遅らせたとしてもそのチームには罰則は科されない。また、当該チームが、説明した事情や理由が審判が十分に納得できるようなものではなかったときは、“ディレーティング・ザ・ゲーム”として当該チームのコーチにテクニカル・ファウルが宣せられるただし、いかなる場合でも、15分間待っても5人のプレイヤーの用意がととのわなかったときは、ただちにゲームは没収され、相手チームの勝ちとなる（第20条20. 1－（1）、20. 2参照）。

5. 第12条 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼッション・ルール

- (1) “オルタネイティング・ポゼッション・ルール”の改正により、第1ピリオドを始めるときのセンター・サークルでのジャンプ・ボール以外は、原則としてジャンプ・ボールは行わないことになった（各延長時限も含む）。
- (2) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき、ポゼッション・アローの向きがちがっていたり、そのほか何らかの誤りによって、審判が **ちがうチームにオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールを与えてしまった場合**は、次のように処置する。
 - ① 誤って審判から与えられたボールがスロー・インされる前、あるいはスロー・インされたボールが **コート内のプレイヤーに触れる前に**審判が誤りに気がついてゲームを止めたときは、その **誤りを訂正し**、正しいチームのスロー・インでゲームを再開する。
 - ② スロー・インされたボールが **コート内のプレイヤーに触れたあと**は、その誤ったスロー・インは **訂正することはできない**。審判は、そのままゲームをつづけさせなければならない。この場合は、次のオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールは、誤ったスロー・インをしたチームの **相手チーム**に与えられる。
- (3) オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるときに「スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットにはさまったりのつたりしてしまったとき」が追加された（第12条12. 4. 5－（3））。すなわち、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットにはさまったりのつたりしてしまったときは、この **スロー・インは終わったので**、ポゼッション・アローの向きは変えられ、あらためてジャンプ・ボール・シチュエーションとなり、ゲームは、**相手チームのオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・イン**で再開されることになった。
- (4) 第1ピリオドが始まる前を除く **プレイのインタヴァル中**（ハーフ・タイムも含む）、あるいは競技時間中 **オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが始まってから終わるまでの間に**、どちらかのチームに **ファウル**が宣せられたときは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インはまだ **終わっていないので**、ポゼッション・アローの向きは変えない（第12条12. 4. 8）。

6. 第13条 ボールの扱い方

- (1) バスケットの下から手を入れてボールに触れることはヴァイオレイションである。**パスやリングにはずんだ**ボールに触れたときは、ヴァイオレイションではあるがインタフェアのヴァイオレイションではなくなった（第13条13. 2. 2）。その瞬間にボールはデッドになり、得点は認められない。ゲームは、ヴァイオレイションの起こったところにもっとも近い位置から相手チームにスロー・インのボールが与えられ、再開される（第22条22. 2参照）。このとき、24秒計はリセットされる。ショットのボールにバスケットの下から手を入れて触れたときは、インタフェアになる。

7. 第16条 ゴールと点数

- (1) 誤ってあるいは偶然に自チームのバスケットにボールを入れてしまった場合には、相手チームには **2点**が与えられ、その得点はそのときに **コート上にいるキャプテン**に記録されることが明記された（第16条16. 2. 2）。

8. 第18条 チャージド・タイム・アウト / 第19条 交代

- (1) フリースローの場合、チャージド・タイム・アウトや交代が認められる時機が終わるのが、「1投目のフリースロー・シューターにボールが与えられたとき」に変更された
- (2) チャージド・タイム・アウトの間は、審判が笛を鳴らしてチャージド・タイム・アウトの終わりを知らせるまでは、両チームのプレイヤーはチーム・ベンチ付近にいないなければならない（第18条18. 3. 3－（2））。また、一方のチームあるいは両チームがゲームを再開する準備ができたとしても、**1分（60秒）**が経過したことを知らせるタイムキーパーの **2回目の合図**があるまでは、ゲームは再開しない（第49条49. 3－（3）参照）。
- (3) どちらかのチームからチャージド・タイム・アウトが請求されていたときにファウルが宣せられた場合は、そのファウルの伝達が完全に終わってからでなければチャージド・タイム・アウトは始まらない（第18条18. 2. 2－（1））。どのような場合でも、これらの手続きがすべて終わり、審判が笛を鳴らして定められたチャージド・タイム・アウトの合図（審判の合図12）を示したときから1分をはかり始めなければならない。ただし、審判が合図をする前にプレイヤーがチーム・ベンチにもどることはさしつかえない。
- (4) チャージド・タイム・アウトは、コーチまたはアシスタント・コーチが、スコアキーパーに直接合図する。スコアキーパーが気がつかずにチャージド・タイム・アウトが認められなくても、その責任はスコアキーパーやそのほかのテーブル・オフィシャルズにはない。いかなる場合でも、コーチやアシスタント・コーチのチャージド・タイム・アウトの請求は、**スコアキーパーに対して**行わなければならない（アシスタント・スコアキーパー、タイムキーパー、24秒オペレーターではない）。

9. 第19条 交代

- (1) **ヴァイオレイションが宣せられたときも**、ファウルが宣せられたときと同様に、**どちらのチームにも交代が認められることになった**。ただし、**第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間に防御側プレイヤーにゴール・テンディングやインタフェアが宣せられたときには**、例外として **得点が認められたチームにはチャージド・タイム・アウトや交代は認められない**（第19条19. 4. 2、第18条18. 4. 2参照）。
 - ・ 得点されたチームにはチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。
 - ・ 第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間以外にゴール・テンディングやインタフェアが宣せられた場合には、ど

ちらのチームにもチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。

- ・ 攻撃側プレイヤーにゴール・テンディングやインタフェアが宣せられた場合には、どちらのチームにもチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。
 - ・ 得点されたチームに交代やチャージド・タイム・アウトが認められた場合には、得点したチームにもチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。
- (2) プレイの**インタヴァル**（ハーフ・タイムも含む）の間に交代するときも、交代要員はスコアキーパーに**交代の申し出をしなければならない**ことになった（第19条19. 3. 7）。チャージド・タイム・アウトやプレイのインタヴァルの間に交代の申し出があった場合は、スコアキーパーは、交代を知らせる**合図器具は鳴らさない**（第19条19. 3. 3、第48条48. 2-（2）参照）。チャージド・タイム・アウトの前に交代し出があり、そののちチャージド・タイム・アウトが認められた場合は、審判は交代の合図（審判の合図10）や交代要員を招く合図（審判の合図11）をする必要はないし、交代要員がいったんコートに入る必要もない。

10. 第23条 アウト・オブ・バウンズ / 第30条 ボールをバック・コートに返すこと

- (1) 境界線やセンター・ラインの近く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、あるいはセンター・ラインやバック・コートに触れたりしても、ヴァイオレイションにはならずジャンプ・ボール・シチュエーションになることになった。

11. 第24条 ドリブル

- (1) プレイヤーがボールをバックボードにぶつけるプレイは、そのプレイがショットでないかぎり、ボールを床にはずませたときと同様にドリブルであるとみなされる（第24条24. 2-（1））。そのプレイを審判がショットと判断したときには許されるが、そうでない場合にはヴァイオレイションである。

12. 第26条 3秒ルール

- (1) 3秒ルールは、ボールが**フロント・コート内でチーム・コントロールされているとき**にだけ適用されることになった。（第26条26. 1. 1）。

13. 第28条 8秒ルール / 第29条 24秒ルール

- (1) **ジャンプ・ボール・シチュエーション**になったとき、それまで**ボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられる場合**も、24秒の残り時間を継続してはかることになった。
- (2) 攻撃側チームにバック・コートでスロー・インのボールが引きつづき与えられるときには、**8秒が継続してかぞえられることになった**（第28条28. 2. 2、第50条50. 4参照）。すなわち、**24秒が継続してかぞえられるときは8秒も継続してかぞえられ、24秒計がリセットされるときは8秒もあらたにかぞえられる**（第50条50. 4参照）。
- (3) 8秒ルールの秒数は、**審判が独自の責任でかぞえる**。したがって、24秒計の表示と審判のかぞえる秒数が一致しないこともある。このような場合は、審判の判定が優先される。

14. 第29条 24秒ルール

- (1) 24秒の合図が鳴ったときに空中にあったショットのボールがバスケットに入らず**リングにも触れなければ**、24秒のヴァイオレイションになるが、このとき、**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そのままゲームをつづけさせてもよいことになった（第29条29. 1. 2-（3））。ただし、**ボールが床に触れたり**、ショットをしたチームのプレイヤーとボールをせり合ったりしたときは、審判は、ただちに笛を鳴らして**24秒のヴァイオレイションを宣さなければならない**。ボールをコントロールしたチームが24秒以内にショットをすることができなかったときに**24秒のヴァイオレイションになること**に変わりはない。
- (2) ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときに24秒の合図が誤って鳴ってしまったとしてもその**合図は無視される**が、合図が鳴ったために**ボールをコントロールしているチームが著しく不利になると審判が判断した場合は**、審判はゲームを止めてよいことになった（第29条29. 2. 3）。
- (3) 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたときは、**原則として24秒計はリセットされる**（第29条29. 2. 2）。ただし、24秒計をリセットすると**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合は、24秒は継続してはかる**。
- (4) ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そののちファウルがあったときは、次のように処置する。
- ① ファウルののち、ボールがバスケットに入るかリングに触れた場合は、24秒のヴァイオレイションは成立しないので、ファウルの処置をしてゲームを再開する。
 - ② ファウルののち、ボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合は、ファウルだけでなく24秒のヴァイオレイションも成立したとみなす。すなわち、ヴァイオレイションとファウルが同じデッドの間に起こったものとして、第42条「特別な処置をする場合」を適用する。この場合、ファウルが先に起こり、そのあと24秒のヴァイオレイションが起こったものとして処置する。

15. 第31条 ゴール・テンディングとインタフェア

- (1) 「バスケット・インタフェア」という用語が「インタフェア」に変更された。
- (2) ショットのボールが空中にある間に審判が笛を鳴らしたり、競技時間の終了の合図が鳴ったときは、**そのボールがリングに触れたあとでもまだバスケットに入る可能性がある間は**、どちらのプレイヤーもその**ボールに触れてはならない**ことになった（第31条31. 2. 6）。
- (3) **攻撃側プレイヤー**がバックボードやリングをたたいたり振動させたりしたためにボールがバスケットに入ったときは、あらたに**インタフェア**になることになった（第31条31. 2. 4-（5）、31. 2. 5-（4））。
- (4) 「どちらかのプレイヤーがバスケットの下から手を入れて」**ショットやフリースローのボールに触れることはインタフェアであるが、パスやリングにはずんだボールに触れたときは**、ヴァイオレイションではあるが**インタフェアではなく**

なった。この場合は、攻撃側、防御側のどちらのプレイヤーにヴァイオレーションが宣せられても、**得点は認められない**。ゲームは、ヴァイオレーションの起こったところにもっとも近い位置から相手チームにスロー・インのボールが与えられ、再開される（第22条22.2参照）。このとき、24秒計はリセットされる。

- (5) 第31条31.2.4-(3)で、「ショットのボールが自チームのバスケットの中にある間に、防御側プレイヤーがそのボールやバスケットに触れる」ことは、防御側プレイヤーがボールやバスケットに触れることでボールが**バスケットを通過することが妨げられた場合**にだけインタフェアになる。ボールがバスケットの中にあるかそうでないかは、第31条31.1.3を参照すること。

16. 第36条 アンスポーツマンライク・ファウル

- (1) プレイヤーにアンスポーツマンライク・ファウルが**2回**記録されたときは、ディスクォリファイング・ファウルとなり、そのプレイヤーは失格・退場になることになった（第37条37.1.2参照）。
- (2) 第1ピリオドが始まる前を除くプレイのインタヴァル中（ハーフ・タイムも含む）にアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられた場合は、次のピリオドは、そのアンスポーツマンライク・ファウルの罰則による2個のフリースローとそれにつづくスロー・インで開始されることになった（第36条36.2.2-(1)）。このスロー・インは、**オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インではない**ので、スロー・インが終わってピリオドが開始されても、**ポゼッション・アローの向きは変えない**（第12条12.4.8参照）。

17. 第38条 テクニカル・ファウル

- (1) プレイヤー、プレイヤー以外にかかわらず、テクニカル・ファウルの罰則で与えられるフリースローの数は、すべて**2個**になった（第38条38.4.2）。
- (2) プレイヤーが「ファウルをされたように見せかけるために床にたおれる」ことはテクニカル・ファウルの対象となることになった（第38条38.3.1-(8)）。また、「得点したチームのプレイヤーが、バスケットを通過したボールに**故意**に触れて、ゲームの進行を遅らせる」こともテクニカル・ファウルの項に明記された（第38条38.3.1-(6)）。やむを得ずまたは思わず触れてしまったような場合は、テクニカル・ファウルの対象とはならない。
- (3) 審判がプレイヤーに注意や警告を与える場合は、どのような事がらに関することであっても、**当該プレイヤーとそのチームのコーチの両者に与えなければならない**。ただし、**注意や警告を与えるためだけにゲームを止めてはならない**。ゲームを止めてまで警告や注意を与えなければならないほどの行為であれば、その行為はテクニカル・ファウルである。
- (4) 5回目のファウルをしたことを宣せられてコートから退いたプレイヤー（チーム・メンバー）がふたたび交代してゲームに出場したときもスコアシートに“B”と記入されることになった。すなわち、コーチに記録されるテクニカル・ファウルは、**コーチ自身のスポーツマンらしくない行為**に対するもの以外は、すべてスコアシートに“B”と記入される事になった。

18. 第42条 特別な処置をする場合

19. 第44条 処置の訂正

- (1) **与えてはいけないフリースローを与えていたときおよびフリースロー・シューターをまちがえてフリースローをさせていたときは、そのフリースローは取り消される**が、これらの場合にフリースローを取り消したあとのゲームの再開方法がそれぞれ具体的に明記された（第44条44.2.6）。ただし、誤ったフリースローを行っている間に宣せられたファウルは取り消されないことになった（第44条44.2.3）。

44.2.6

与えてはいけないフリースローを与えていたとき、フリースロー・シューターをまちがえてフリースローをさせていたときは、**そのフリースローは取り消される**。ゲームは、次のように再開される。

- (1) 誤って与えられたフリースローが行われている間に誤りに気がつくかそのフリースローのあとゲーム・クロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。
- (2) 誤って与えられたフリースローが行われたのちゲーム・クロックが動き始めてから誤りに気がついた場合は、次のように処置する。
- ① 誤りに気がついてゲームが止められたときに、**誤ってフリースローが与えられたチーム**がボールをコントロールしていたかスロー・インのボールが与えられることになっていた場合、あるいはどちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合は、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。
 - ② 誤りに気がついてゲームが止められたときに、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスロー・インのボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。
 - ③ 誤りに気がついてゲームが止められたときに、どちらかのチームにあらたに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったのち、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。
- (2) フリースロー・シューターをまちがえてフリースローをさせていたときは、正しいフリースロー・シューターに与えられるべきフリースローも**取り消されて与えられない**ことになった（第44条44.2.5）。
- (3) タイムキーパーのゲーム・ロックの操作の誤りで競技時間が正しく計測されなかったときも、審判の指示で、ゲーム・クロックの表示を訂正してもよいことになった（第44条44.2.9）。残りの競技時間は主審が最終的に決定する（第46条46.11、46.12参照）。

20. 第47条 審判の任務と権限

- (1) 審判が負傷したり何らかの理由で審判の任務をつづけられなくなったとき、その回復を待つ時間が5分に変更された（第47条47.4）。