

## 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、コーチに記録され、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らえない場合、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)。

### 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・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始められることになった。
- (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・ポゼッション・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、ポゼッション・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、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、ゲームは没収され相手チームの勝ちとなる。

### 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っ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。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））。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ぬ**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、そのうちチャージド・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、ヴァイオレー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ーションである。

## 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秒のヴァイオレーションになるが、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**、審判はヴァイオレー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秒のヴァイオレーションを宣さなければならぬ**。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秒のヴァイオレーションになる**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秒のヴァイオレー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秒のヴァイオレーションも成立したとみなす。すなわち、ヴァイオレー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秒のヴァイオレー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**、ヴァイオレーションではあるが**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ものであっても、**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)。

## テーブル・オフィシャルズの任務」の変更点の概略

※「スコアラー」、「アシスタント・スコアラー」の名称が、それぞれ「スコアキーパー」、「アシスタント・スコアキーパー」に変更された。

### 1. スコアキーパー

- (1) **オルタネイティング・ポゼション・ルール**

①第1ピリオド以外の、第2、第3、第4ピリオドと各延長時限の開始は、すべてオフィシャルズ・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・インを行うことになった。

※後半から攻めるバスケットが変わるので、**前半(第2ピリオド)が終了したときにすみやかにポゼッション・アローの向きを変え**、第3ピリオドを始めるとき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・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を正しく示しておくようにする。

- ②第2、第3、第4ピリオドと各延長時限を始めるスロー・インのときに、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ーションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレー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ことになった。

※**ファウルが宣せられた場合は、ポゼッション・アローの向きは変えない**。スロー・インをするチームに**ヴァイオレーション**が宣せられた場合には、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インは終わったことになるので、**ポゼッション・アローの向きを変える**。

## (2) 交代/チャージド・タイム・アウト

- ①ヴァイオレーションのあとでも、どちらのチームにも交代が認められることになった。  
※ヴァイオレー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、**どちらのチームから交代の申し出があっても交代が認められる時機が終わる前に合図器具を鳴らして交代を知らせる**。
- ②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。  
※スコアキーパーは、「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」あとは、交代やチャージド・タイム・アウトを知らせる**合図をしてはならない**。
- ③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が、**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**ことになった。  
※この場合、審判は交代の合図や交代要員を招く合図をしないし、交代要員がいったんコートに入る必要もなくなったので、スコアキーパーは、交代を申し出たプレイヤーの番号を覚えておく必要がある。  
※また、チャージド・タイム・アウトの前に交代の申し出があり、そのうちチャージド・タイム・アウトが認められた場合は、審判がチャージド・タイム・アウトを認めたときに交代要員はプレイヤーとなり、プレイヤーは交代要員となる。
- ④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・アウトを知らせる合図をしてはならない。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。

## (3) アンスポーツマンライク・ファウル

- ①合図器具を鳴らして審判に知らせる時機に、「1プレイヤーに2回目のアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられたとき」が追加された(スコアシート記入法参照)。  
※合図器具を鳴らして審判に知らせなければならない。

## (4) スコアシート記入法

- ①スコアシートを記入するペンの色が、第1ピリオドと第3ピリオドは**赤色**、第2ピリオドと第4ピリオド(延長時限を含む)は**黒色**に変更された。  
※あらかじめスコアシートに記入しておくチーム・メンバーの氏名・番号、コーチやアシスタント・コーチの氏名、およびスコアシートの最上部に関すること、それぞれのサインは、すべて**黒色**で記入する。  
※ゲームの最初に出場する5人のプレイヤーの×印は**黒色**で記入し、ゲームの開始時に囲む○印は**赤色**で記入する。  
※ゲーム終了後にスコアシートをしめるときは、すべて**黒色**で記入する。  
※新しい競技規則書に二色印刷で例示されているので、詳細は競技規則書を参照すること。  
※プレイヤーに2回目のアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられて失格・退場になったときは、残りのすべての枠に“D”を記入する。

U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	D	D
----------------	---	----------------	---	---

※コーチに2回目の“C”が記録されて失格・退場となったときは、残りの枠に“D”を記入する。

コーチ

C <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	D
----------------	----------------	---

A・コーチ

- ③第1、第2、第3ピリオドが終わったとき、ファウルの欄で**そのピリオドに記入したファウルの記号だけを太い線で囲む**ことになった(コーチ、アシスタント・コーチの欄も同様にする)。この線は**それぞれのピリオドで使用した色で記入する**。

## 2. タイムキーパー

- ①タイムキーパーが合図器具を鳴らして時間の経過を知らせる時機に、「第1ピリオドおよび第3ピリオドの始まる3分前と1分30秒前」、「チャージド・タイム・アウトが終わったとき(チャージド・タイム・アウトをはかり始めてから60秒が経過したとき)」が追加された。  
※タイムキーパーは、次のときに合図器具を鳴らして時間の経過を知らせる。
- 第1ピリオドと第3ピリオドの開始**3分前**
  - 第1ピリオドと第3ピリオドの開始**1分30秒前**
  - 第2ピリオド、第4ピリオド、各**延長時限**の開始**30秒前**
  - 各ピリオド、延長時限の**競技時間が終了したとき**
  - 審判がチャージド・タイム・アウトを宣してから**50秒が経過したとき**

- F. 審判がチャージド・タイム・アウトを宣してから**60秒が経過したとき**  
(チャージド・タイム・アウトが認められたときは、タイムキーパーが2回目(60秒)の合図をするまではゲームを再開しないことになった)

## 4. 24秒オペレーター

- 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。**  
※ 24秒が継続されるケースが増えたので、24秒オペレーターは、審判の笛が鳴ったとき**24秒計をすぐにはリセットせずにまずストップし**、状況をよく判断してそのあとの操作を正しく行わなければならない。
- ② 24秒の合図が鳴っても審判がその合図を無視してそのままゲームをつづけさせたときは、24秒オペレーターは、すみやかに24秒計をリセットし、どちらかのチームがボールをコントロールしているときはその時点から、どちらのチームもボールをコントロールしていないときは次にどちらかのチームがボールをコントロールした時点から、すみやかにあらたな24秒をはかり始めなければならない。  
※ 審判が24秒の合図に気がつかなかったり、24秒が経過したのに24秒の合図が鳴らなかつたり鳴らしそなつたりしたときは除く。

# ツー・パーソン・マニュアルの主な変更点

## 2. ゲーム前の準備

### 2. 2 ゲーム前の話し合い(プレーゲーム・カンファレンス: Pre-Game Conference)

1. ゲーム中に行うべき任務などの打ち合わせをする。審判は、個人ではなくオフィシャル・チームとしてゲームに臨むのであるから、緊密な協力ができるようにあらゆる準備をしておく必要がある。
2. **ゲーム前の話し合い(プレーゲーム・カンファレンス)はもっとも重要である。**

### 2. 4. 2 ウォーム・アップとスコアシートへのサイン

1. 審判は、オフィシャルズ・テーブルの反対側(オポジット・サイド)に位置し、両チームのウォーム・アップを見守る。

### 2. 4. 3 ゲーム開始前の合図

1. 主審は、笛を鳴らしてゲーム開始3分前の合図をする(図13)。
2. 主審は、**ゲーム開始1分30秒前**に笛を鳴らして、両チームのプレイヤーがウォーム・アップをやめてチーム・ベンチにもどるように指示する。
3. 主審は、ハーフ・タイムにも、後半開始3分前および1分30秒前に笛を鳴らして合図をする。同様に、第2ピリオド、第4ピリオド、各延長時限の前のインタヴァルにも、ピリオド開始30秒前に笛を鳴らして合図をする。

## 3. ゲームの開始

### 3. 1 ジャンプ・ボールの前に

6. **主審は、ジャンプ・ボールをさせるためにボールをトス・アップするときにも、規則違反が起こったときにただちに笛を鳴らせるように、笛をくわえておくようにしなければならない。**

### 3. 4 第1ピリオド以外のピリオドの開始

1. 第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限を含む)は、前のピリオドが終了したときにオルタネイティング・ポゼッション・ルールのスロー・インのボールが与えられることになっているチームによるスロー・インで始める。
2. 主審は、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・バウンズに立ち、ピリオド開始の準備ができるのを待つ。

## 4. 審判の位置取りと責任範囲

### 4. 5 トレイル・オフィシャルへの注意事項(まとめ)

7. **8秒ルールの8秒が場合により継続されることになったので、そのようなときは、バック・コートのアウト・オブ・バウンズから行われるスロー・インの際に、残りの秒数を両チームのプレイヤーに知らせる。**

## 7. 審判の位置取りと責任範囲

### 7. 4 ファウルあとのスイッチ

ファウルの判定のあとは、両審判は、原則としてコート上の位置を交換する。

ただし、次の場合は、コート上の位置を交換しない。

#### 1. リード・オフィシャルがオフフェンシヴ・ファウルを宣したとき

ファウルを宣したリード・オフィシャルは、スコアキーパーにファウルの伝達を終えたあとあらたにトレイル・オフィシャルになる。

トレイル・オフィシャルは、反対側のコートのエンド・ラインに入り、あらたにリード・オフィシャルになる。

#### 2. トレイル・オフィシャルがディフェンシヴ・ファウルを宣したとき(7. 8. 1, 7. 9. 2参照)

ファウルを宣したトレイル・オフィシャルは、スコアキーパーにファウルの伝達を終えたあと、引きつづきそのコートでトレイル・オフィシャルになる。

リード・オフィシャルは、引きつづきエンド・ラインでリード・オフィシャルの位置取りをする。

## 8. フリースロー

### 8. 1 トレイル・オフィシャルの任務

1. ファウルを宣した審判がスコアキーパーへの伝達を終えたのち、両審判はたがいに位置を交換し、あらたにトレイル・オフィシャルになった審判は、フリースロー・シューターの左側でフリースロー・ラインとスリー・ポイント

・ラインが交わる場所に立つ。

2. リード・オフィシャルがプレイヤーにフリースローの数を示したのち、トレイル・オフィシャルは、腕を上げてフリースローの数を示す合図（審判の合図5 6、5 7、5 8）をボールがフリースロー・シューターの手から離れるまで出しつづける。

## 8. 2 リード・オフィシャルの任務

1. リード・オフィシャルは、トレイル・オフィシャルと対角線上の制限区域の外に立ち、すべてのフリースローのボールをフリースロー・シューターに与え、フリースローをさせる。
2. 制限区域に沿ってリバウンドの位置を占めているプレイヤーの人数と位置を確認したのち、制限区域に踏み込む前に、オフィシャルズ・テーブルを見てチャージド・タイム・アウトや交代がないことを確認する。
3. そののち、制限区域に踏み込み、フリースローの数を示してから、1 投目のフリースローのボールをフリースロー・シューターにバウンス・パスでフリースローのボールを与える。
4. フリースロー・シューターにフリースローのボールを与えたあとは、リード・オフィシャルは、エンド・ラインの外で、制限区域を区画するラインの延長線をまたいで立つ。
5. あとにフリースローがつづく場合は、リード・オフィシャルは、ショットされたボールを拾い、制限区域内で残りのフリースローの数（1 個、2 個）を示し（審判の合図5 4、5 5）、フリースロー・シューターにバウンス・パスでフリースローのボールを与える。

## 8. 3 制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレイヤーが並ばないフリースロー

3. テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、ディスクオリファイング・ファウルの罰則によるフリースローは、すべてファウルを宣した審判の相手審判がフリースロー・シューターにボールを与えてフリースローをさせる。
4. ファウルを宣した審判は、フリースローが終わったのちすみやかにスロー・インをさせられるように、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・バウンズに立つ。スロー・インをするプレイヤーは、センター・ラインをまたいで立ち、コート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい。

## 9. チャージド・タイム・アウトと交代

### 9. 1 チャージド・タイム・アウト

3. チャージド・タイム・アウトの間、両審判は、図に示されているように、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのフリースローの半円の外側で、フリースロー・ラインの延長線をまたいで立ち、それぞれのチーム・ベンチに向かい合うように位置する。このとき、ゲームを再開するスロー・インやフリースローのボールをプレイヤーに与える審判がボールを持ち（あるいはボールを自分の足元に置き）、チャージド・タイム・アウトが終わるのを待つ。両審判は、チャージド・タイム・アウトの間、それぞれ両チームのプレイヤー、交代要員、コーチを見守り、なおかつ必要があるときはテーブル・オフィシャルズとアイ・コンタクトをとるようにする。

## 社会人リーグ特別ルールについて

①各クォーター10分の流しタイムとする。  
（フリースロー、タイムアウトのときは止める）

②第4ピリオド残り3分以内で10点以内の差の時は、正式タイム。

③延長は行わず、両チーム3名のフリースローで決める。引き分けはない。  
（1名1投で合計3投、決まらなければサドンデスで3人以外の新たに1名1投）  
※フリースローの得点は、後半の得点に加える。

④タイムアウトは前半1回後半2回までとする。

⑤試合開始5分経ってもチームが揃わなければ没収試合とする。

⑥ゲームが遅れだしたら競技委員の判断でハーフタイム7分、ゲーム間7分と短くして対応する。  
（時間は遅れに対応して臨機応変に加減する）

⑦その他のルールは、その年度の日本バスケットボール協会競技規則に準じて実施する。