

平成 15 年 9 月 10 日

(財)日本バスケットボール協会
規 則 部
審 判 部

今シーズンより採用される予定の規則の主な変更点

ジャンプ・ボール - オルタネイティング・ポゼション・ルール -

- 1 従来ジャンプ・ボールになることになっていた状況を、“ジャンプ・ボール・シチュエーション”とよぶことになった。

次のとき、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

ヘルド・ボールが宣せられたとき

両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになったとき

だれが最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになったか審判がわからなかったとき

両チームのプレイヤーが同時にヴァイオレーションをしたとき

ライブのボールがバスケットにはさまったりのったりしてしまったとき

ダブル・ファウルが宣せられたときに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かスロー・インのボールが与えられることになっていなかったとき

両チームのベンチにいる人たちが第 52 条「ファイティングの規定」によって失格・退場になり、ほかに適用されるファウルの罰則がなかったとき

第 56 条「特別な処置をする場合」で、両チームに科される重さの等しい罰則を相殺していったあとに罰則が残らず、なおかつ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かスロー・インのボールが与えられることになっていなかったとき

- 2 ゲーム中、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときには、ジャンプ・ボールは行わずに、“オルタネイティング・ポゼション・ルール”の適用によるスロー・インでゲームを再開することになった。

オルタネイティング・ポゼション・ルールとは、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき、ジャンプ・ボールを行わずにそれに代わるスロー・インによってボールをライブにするゲーム再開の方法である。

第 1 ピリオドと第 3 ピリオドおよび各延長時限を始めるとき以外は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときにはオルタネイティング・ポゼション・ルールが適用され、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのスロー・インによってゲームを再開する。このスロー・インは、ジャンプ・ボール・シチュエーションになるごとに両チームが交互に行う。

そのピリオドでオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが先に与えられるチームは、第1ピリオドと第3ピリオドおよび各延長時限を始めるときのセンター・サークルでのジャンプ・ボールでボールを最初にコントロールしたチームの相手チームである。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは、審判がスロー・インをするプレイヤーにボールを与えたとき（審判がボールを床に置いて与えたときも含む）に始まり、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かスロー・インをするチームがスロー・インの規定に違反してヴァイオレーションが宣せられたときに終わる。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによって次にスロー・インのボールが与えられるチームは、適切なポゼションの表示器具によって示される（矢印で示すものが望ましい）。

表示器具の向きは、次にこの規則によるスロー・インのボールが与えられるチームの攻撃する方向を示すものとする。

表示器具の示す向きは、この規則によるスロー・インが終わったあとただちに逆向きにされる。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールを与えられたチームがスロー・インの規定に違反してヴァイオレーションを宣せられたときには、そのスロー・インの権利は取り消され、ゲームは、相手チームのスロー・インで再開される。さらに、次にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときスロー・インのボールが与えられるチームも相手チームからとする。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが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、そのファウルの罰則が適用される。

この場合、どちらのチームにファウルが宣せられたとしても、次にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときにこの規則によってスロー・インのボールが与えられるチームは、このときスロー・インのボールが与えられることになっていたチームからとする。

第2ピリオドと第4ピリオドは、そのとき次にオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられることになっているチームによるオフィシャルズ・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・インで始められる。スロー・インをするプレイヤーはセンター・ラインの延長部分をまたいで立ち、コート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい。

このスロー・インが終わったあとただちに表示器具の向きは逆向きにされ、次にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときスロー・インのボールが与えられるチームは、そのピリオドを始めるスロー・インをしたチームの相手チームからとする。

チャージド・タイム・アウト

- 1 チームに認められるチャージド・タイム・アウトの回数が各ハーフごとになった。
- 2 1ゲームを通じて認められるチャージド・タイム・アウトの合計回数には変わりはないし、延長時限に認められるチャージド・タイム・アウトの数にも変更はない。

各チームは、前半と後半（延長時限は含まない）で合計5回ずつのチャージド・タイム・アウトをとることができる。

前半は、第1ピリオドと第2ピリオドを通じて各チーム合計2回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

後半は、第3ピリオドと第4ピリオドを通じて各チーム合計3回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

延長時限には、各延長時限に各チーム1回ずつのチャージド・タイム・アウトが認められる。

使わなかったチャージド・タイム・アウトを次のハーフまたは次の延長時限にもちこすことはできない。

24秒ルール

- ボールがライブで24秒の合図が鳴っても、**24秒のヴァイオレイションが成立しなければボールはデッドにならないしゲーム クロックも止められない**。ゲームはそのままつづけられる。

ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができなかったときは、24秒のヴァイオレイションになる。

24秒以内にショットをしたとしても、ショットされたボールがバスケットに入るかリングに触れるかしなければ、24秒計はリセットされない。

24秒の終わり近くにショットがなされ、そのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴らされた場合は、次のように処置する。

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、**得点が認められる**。
この場合、ゲームは、通常のフィールド・ゴールのあとと同じ方法で再開される。
* この場合は、第4ピリオドと各延長時限の最後の2分間を除いてボールはデッドになるが**ゲーム クロックは止められない**ので、**チャージド・タイム・アウト**や交代についても通常のフィールド・ゴールのあとと同じように取り扱う。
- (2) ボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくても**ヴァイオレイションとはならない**。
ボールはデッドにならず引きつづきライブのままであり、**ゲーム クロックも止められず**、プレイはそのままつづけられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは、**24秒のヴァイオレイションになる**。

ゴール・テンディングおよびバスケット・インタフェアの規定は、24秒の合図が鳴ったあとでもすべて適用される。

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に24秒の合図が誤って鳴ってしまったときは、合図が鳴ったとしてもプレイはそのままつづけられる。この場合ただちに24秒計はリセットされ、その時点からあらたな24秒が認められる。

ただし、このとき誤った合図によってどちらか一方のチームが不利になったと**審判が判断したときは**、審判はただちにゲームを止めなければならない。この場合は、ゲームを中断したところにもっとも近いアウトオブ・バウンズの位置でそのときボールをコントロールしていたチームにボールを与え、スロー・インでゲームを再開する。そのチームには、**あらたな24秒が認められる**。