

競技規則の主な変更点

1. 24秒に関する変更 その①（ルール・ブック P.50 第29条 29.2.3, P.194 解説24.(1)）

「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)がリングに触れたあと」に, 攻撃側だっ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。

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ーションが宣せられ, その処置により引きつづき攻撃側だったチームにスロー・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。

防御側だったチームがそのボールをコントロールした場合には, ショット・クロックは**24秒にリセットする**ことに変わりはない。

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にヴァイオレーション(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・ポゼッション・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。

2. 24秒に関する変更 その② (ルール・ブック P.48 第29条 29.1.2-(3), P.195 解説24.(3))

ボールがリングに触れなくても、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らかに直接コントロールできると審判が判断した場合は、「ヴァイオレイションを宣さずに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(以前は、「ヴァイオレイションを宣さずにゲームをつづけさせてもよい」という表現だった)。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。

3. タイム・アウトに関する変更 (ルール・ブック P.36 第18条 18.2.5, P.181 解説15.(1))

1チームは、「前半(第1ピリオドと第2ピリオドを通じて)に2回、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」ことについては変更はないが、「**第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイム・アウトをとることはできない**」ことになった。

4. バック・コートにボールを返すヴァイオレイションに関する変更

(ルール・ブック P.50 第30条 301.1, 30.1.2, P.201 解説25.(1), (2))

チームがフロント・コートにボールを進めても、「フロント・コートでボールをコントロール」していなければ、ボールがバック・コートに返ったとしてもヴァイオレイションにはならないことになった。

「チームがフロント・コートにボールを進めること」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」が明確に分けられたので注意が必要である。

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。

※ 攻撃側チームがフロント・コートでコントロールしているボール(フロント・コートからのスロー・インのボールも含む)に**両チームのプレイヤーがほとんど同時に触れてバック・コートに返ったボールに攻撃側チームのプレイヤーが最初に触れたときは**、ボールをバック・コートに返す**ヴァイオレイションとする**。

参考として下記に条文を示しておく。

第30条 ボールをバック・コートに返すこと

30.1 ボールをバック・コートに返すことの制限

30.1.1 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

30.1.2 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た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**。

5. ノー・チャージ・セミサークル・エリアに関する変更 (ルール・ブック P.60 第33条 33.10, P.205 解説28.(1), (2))

「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。

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

(ルール・ブック P.191 解説20.(4))

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)とすることになった。

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。

※ 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。

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。

※ 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センター・ラインやバック・コート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。

プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき、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も、同様とする。

7. テクニカル・ファウルの罰則に関する変更 その① (ルール・ブック P.67 第36条 36.4.2, P.208 解説31.(2))

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**になった。

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。

8. テクニカル・ファウルの罰則に関する変更 その② (ルール・ブック P.66 第36条 36.3.3, P.209 解説31.(3))

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・退場になることになった。

9. プレイヤーが負傷した場合に関する変更 (ルール・ブック P.20 第5条 5.7, P.164 解説4.(2))

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、やむを得ない場合には、フリースローの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投目の間でも、プレイヤー(負傷した当該のプレイヤー)を交代させることができることになった。

これらのことが起こり、プレイヤーを交代させた場合は、相手チームにも**同じ人数だけ**プレイヤーを交代させることができるようになった。

10. 得点に関する変更 (ルール・ブック P.176 解説13.(1))

攻撃側プレイヤーがスリー・ポイント・エリアからショットをしたとき、ツー・ポイント・エリアにいる(ツー・ポイント・エリアからジャンプした)防御側プレイヤーがショットされたボールに触れたとしても、そのショットが成功したときは、スリー・ポイント・ショットとして**3点が認められる**ことになった(以前は、このケースは、2点が認められることになっていた)。

11. ユニフォームに関する変更 (ルール・ブック P.17 第4条 4.3.1-(2), P.162 解説3.(2))

パンツの長さがあらたに「ひざ上まで」と規定された。

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**ことになった。

※ **パンツの下にパンツより長いパンツ様のもの**(パンツからはみ出してしまうアンダー・ガゼット、パワー・タイツなど)をはくことは、パンツと同様の色であっても**認められない**。

パンツからはみ出さないものについては、着用してもさしつかえない。

※ ソックス様・ストッキング様の下腿部のサポーターやソックス様・ストッキング様ではなくても大腿部のサポーターの着用については、**パンツと同様の色のものであれば認められる**。

また、これらを着用する場合は、**下腿部のものはひざ下までのもの、大腿部のものはひざ上までのもの**でなければならない。したがって、ひざにかかってしまうようなものは認められない。

いずれの場合でも、チーム内に着用する者と着用しない者がいてもさしつかえない。

※ ユニフォームに関する変更については、現在のところ男女ともに変更時期は、決まっておりません。変更時期については、後日ご連絡します。