

主な変更点に関する具体的な事例と処置

第21条 ジャンプ・ボール

事例 1 :

規則の変更により、第2ピリオドおよび第4ピリオドを始めるときにジャンプ・ボールを行わないことになった。

処置 :

第2ピリオドと第4ピリオドは、第1ピリオドおよび第3ピリオドが終了したときにオルタネイティング・ポジション・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ポジションの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、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。

事例 2 :

第3ピリオドを始めるセンター・サークルでのジャンプ・ボールのとき、ジャンパーにタップされたボールをチームAのプレイヤーが最初にコントロールした。

処置 :

チームAがボールをコントロールしたのち、すみやかにポジションの表示器具(矢印が望ましい)を用いて、次にオルタネイティング・ポジション・ルールによってスロー・インのボールがチームBに与えられることを示す。矢印の向きは、次にスロー・インのボールが与えられるチームBの攻撃する方向をさし示すものとする。どちらのチームが次にオルタネイティング・ポジション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるかは、つねにこの表示器具によって示しおかなければならない。

事例 3 :

第1ピリオドを始めるセンター・サークルでのジャンプ・ボールのとき、ジャンパーにタップされたボールをA6とB6がつかもうとしてヘルド・ボールが宣せられた。

処置 :

ジャンパーにタップされたボールがまだどちらのチームにもコントロールされていないので、ジャンプ・ボール・シチュエーションになってもオルタネイティング・ポジション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるチームが決まっていないことになる。この場合にかぎり、ゲームは、センター・サークルでのジャンプ・ボールで再開される。ジャンパーはヘルド・ボールにかかわった2人のプレイヤーA6とB6である。

3人以上のプレイヤーがヘルド・ボールにかかわっているときは、審判は、そのうちで身長がほぼ等しい両チームのプレイヤーをジャンパーとして指定する。

事例 4 :

第1ピリオドを始めるセンター・サークルでのジャンプ・ボールのとき、チームAにジャンプ・ボールのヴァイオレーションが宣せられた。

ゲームは、チームBのスロー・インで再開された。

処置 :

チームAはまだボールをコントロールする前にヴァイオレーションをしたことになるので、最初にボールをコントロールしたのは、スロー・インのボールを与えられたチームBということになる。

したがって、最初にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときにオルタネイティング・ポジション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるチームは、チームAということになる。

事例 5 :

第 1ピリオドを始めるセンター・サークルでのジャンプ・ボールのとき、どちらのチームもまだボールをコントロールする前に A 6に触れたボールがアウト・オブ・バウンズになってしまった。
ゲームは、チーム Bのスロー・インで再開された。

処置 :

事例 4と同様にチーム Aはまだボールをコントロールする前にヴァイオレーションをしたことになるので、最初にボールをコントロールしたのは、スロー・インのボールを与えられたチーム Bということになる。
したがって、最初にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときにオルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるチームは、チーム Aということになる。

事例 6 :

ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、チーム Aにオルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールが与えられた。
この規則によるスロー・インのとき、チーム A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。

処置 :

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるチーム Aのスロー・インの権利は取り消される。
ゲームは、ヴァイオレーションの罰則によるチーム B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は、チーム Bである。

事例 7 :

ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、チーム Aにオルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールが与えられた。
この規則によるチーム Aのスロー・インが終わる前に、どちらかのチームにファウルが宣せられた。

処置 :

どちらのチームにファウルが宣せられたとしても、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権利は、そのファウルに影響されることはない。
ファウルは記録され、ゲームは、そのファウルの罰則によって再開される。
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るスロー・インのボールが与えられるチームは、チーム Aである。

第 39条 24秒ルール**事例 1 :**

A 5がショットをしたボールが空中にある間に 24秒の合図が鳴った。
そののち、ボールはリングに触れたがバスケットには入らなかった。
そのリバウンド・ボールを

- (1) B 6がつかんだ。
- (2) A 6がつかんだ。

処置 :

(1),(2)のいずれの場合も 24秒のヴァイオレーションではない。
24秒の合図が鳴っても審判の笛が鳴らなければボールはデッドにならずゲーム・クロックも止められない。
したがって、プレイはそのままつづけられ、あらたに 24秒がはかり始められる。

事例 2 :

A 5がショットをしたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った。
そののち、ボールはリングに触れずに落下し、そのボールを

- (1) B 6がつかんだ。
- (2) A 6がつかんだ。

処置 :

(1),(2)のいずれの場合も24秒のヴァイオリションとなる。

ゲームは、ショットがなされたところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズの位置からのチームBのスロー・インで再開される。

事例 3 :

24秒の終わり近くにA 5がショットをした。

ショットされたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そののちボールが最高点に達する前にB 6がそのボールに触れた。

処置 :

24秒の合図が鳴っても審判の笛が鳴らなければボールはデッドにならずゲーム・クロックも止められない。したがって、24秒の合図が鳴ったのちにどちらかのプレイヤーがショットされたボールにゴール・テンディングやバスケット・インタフェアをせずに触れてもボールはライブのままである。

第39条 39.1.2 に従って処置する。

事例 4 :

ピリオドの競技時間が残り26秒になったとき、チームAがあらたにボールをコントロールした。

競技時間が残り2.5秒になったとき、A 5がショットをした。

A 5にショットされたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った。

そのボールがリングに触れ、リングからはずんだそのボールにB 5が触れた。

そののちピリオドの終わりを知らせるタイムキーパーの合図が鳴った。

タイムキーパーの合図のあと、

- (1) ボールがバスケットに入った。
- (2) ボールはバスケットに入らなかった。

処置 :

24秒の合図が鳴っても審判の笛が鳴らなければボールはデッドにならずゲーム・クロックも止められない。タイムキーパーのゲーム・クロックの操作は正しく、(1)、(2)のいずれの場合も24秒のヴァイオリションではない。

したがって、(1)の場合はA 5に得点が認められる。