

新しいルールにかかわる条文の変更点

当条文は2004年4月に新しいルールブックを発行するまでの暫定的な条文です。
したがって、2003年10月1日から2004年3月31日までの適用といたします。

第3条 用具・器具

次の条文を追加する。

3.4.9 ポゼションの表示器具

オルタネイティング・ポゼション・ルール (第21条 21.4)によって次にスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を示しておく目印となる表示器具を用意する(赤色の矢印で示すものが望ましい)。

この表示器具は、電気式あるいはそのほかの方式のものでも、はっきりと見えるものでなければならない。

次にスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を示しておく目印となる表示器具を、オフィシャルズ・テーブルの上に用意することになった(赤色の矢印が望ましい)。

第10条 タイムキーパーの任務

次の条文を削除する。

10.3-(3) ボールがライブで、24秒の合図が鳴ったとき

24秒の合図が鳴っても審判の笛が鳴らなければゲーム・クロックが止められなくなるので、24秒の合図が鳴ったときに関する部分が削除された。

第19条 ボールの状態

次の条文をそれぞれ削除する。

19.2-(5) ボールがライブで24秒の合図が鳴ったとき

19.2-(6) ・24秒の合図が鳴る。

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ないので、24秒の合図が鳴ったときに関する部分が削除された。

第21条 ジャンプ・ボール

次の条文をそれぞれ削除する。

21.2 「ジャンパーとサークル」(21.2.1～21.2.4) 条文は省略

次の条文の番号をそれぞれ変更し、その条文の一部を削除ならびに追加する。

- 条文の番号の変更
旧 21.3 「ジャンプ・ボールの規定」(21.3.1～21.3.8) 新 21.2 「ジャンプ・ボールの規定」(21.2.1～21.2.8)
- 条文の削除
 - 旧 21.3.9 条文は省略
 - 旧 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5, 21.3.6 に違反することはヴァイオレーションである。」
- 条文の追加
新 21.2.9 21.2.1, 21.2.3, 21.2.4, 21.2.5, 21.2.6 に違反することはヴァイオレーションである。

オルタネイティング・ポゼッション・ルールの導入により競技時間中にジャンプ・ボールを行わなくなるので、ジャンプ・ボールに関する部分が削除、変更、移動された。

次の条文をそれぞれ追加する。

21.3 ジャンプ・ボール・シチュエーション

次のとき、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

- (1) ヘルド・ボールが宣せられたとき
- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 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
- (6) 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
- (7) 両チームのベンチにいる人たちが第52条「ファइटイングの規定」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
- (8) 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

21.4 オルタネイティング・ポゼッション・ルール

21.4.1 オルタネイティング・ポゼッション・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、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。

21.4.2 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。

21.4.3 そのピリオドで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。

- 21.4.4 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リションが宣せられたときに終わる。
- 21.4.5 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、ポゼションの表示器具によって示される（赤色の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。
- 21.4.6 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リ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。

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・ポゼション・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ゼ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。

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るスロー・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27条 チャージド・タイム・アウト

次の条文を削除する。

- 27.2.3-(1) ジャンプ・ボールの場合、審判がボールを持ってサークルに入ったとき

競技時間中にジャンプ・ボールを行わなくなるので、ジャンプ・ボールに関する部分が削除された。

次の条文を変更する。

- 27.2.4 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回のチャージド・タイム・アウトをとることができる。
各延長時間には、1回ずつのチャージド・タイム・アウトをとることができる。

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ので、条文が変更された。

第28条 交代

次の条文を削除する。

28.1.3-(1) ジャンプ・ボールの場合、審判がボールを持ってサークルに入ったとき

競技時間中にジャンプ・ボールを行わなくなるので、ジャンプ・ボールに関する部分が削除された。

第39条 24秒ルール

次の条文をそれぞれ変更する。

39.1 24秒の制限

39.1.1 自チームのプレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、24秒以内にショットをしなければならない。

24秒以内にショットをするということは、24秒の合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること、およびそのボールがバスケットに入るかリングに触れることをいう。

39.1.2 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秒の合図が鳴った場合は、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、ヴァイオレイションにはならず、得点が認められる。

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。

(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にはならず、ゲーム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相手チームのスロー・インで再開される。

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。

39.2 操作を誤ったとき

39.2.1 24秒計が誤ってリセットされてしまったことに審判が気がついたときや知らされたときは、どちらのチームにも不利にならないことを確認し、すぐにゲームを止め、24秒計の表示を正しい残り時間に訂正する。

ゲームは、審判がゲームを中断したときにボールがあっ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ボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される。

39.2.2 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、ゲームは、審判がゲームを中断したときにボールがあっ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ボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される。

このとき、24秒計はリセットされず残り時間を継続してはかる。

39.2.3 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きは、ボールのチーム・コントロールにかかわらずその合図は無視され、プレイはそのままつづけられる。

この場合24秒計はリセットされ、その時点からあらたに24秒が認められる。

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くなるので、条文が変更された。

どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断されたときに24秒計をリセットせず継続することになったので、条文が変更された。

第51条 プレイのインタヴァル中のテクニカル・ファウル

次の条文の番号を一部変更し、その条文の一部を変更ならびに追加する。

51.1 インタヴァル中のテクニカル・ファウル

テクニカル・ファウルは、プレイのインタヴァル中にも起こることがある。

51.1.1 プレイのインタヴァルとは、次のときをいう。

- (1) ゲーム開始10分前からゲームを開始するまでの間
- (2) 第1ピリオドと第2ピリオドの間、第3ピリオドと第4ピリオドの間
- (3) ハーフ・タイム
- (4) 各延長時限の前

プレイのインタヴァルは、ゲーム開始の10分前、各ピリオドや各延長時限の終了を知らせるタイムキーパーの合図が鳴ったときに始まる。

51.1.2 プレイのインタヴァルは、次のときに終わる。

- (1) 第1ピリオド、第3ピリオドおよび各延長時限を始めるセンター・サークルでのジャンプ・ボールで、ボールがジャンパーにタップされたとき
- (2) 第2ピリオドおよび第4ピリオドを始めるスロー・インで、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

次の条文を変更する。

51.3 次の時限の開始

各時限は、フリースローのあと、規則に従って、センター・サークルでのジャンプ・ボールあるいはセンター・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。

第2ピリオドと第4ピリオドの開始方法が変更されるので、条文が変更、追加された。

審判の合図

次の合図の名称を変更する。

24. ジャンプ・ボール・シチュエーション