

競技規則の変更点の概略

(財)日本バスケットボール協会
審判部
規則委員会

※ 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、旧競技規則ではチーム関係者になることになっていたが(旧競技規則第13条 13.1 参照)、今回の改正ではチーム関係者でも交代要員でもプレイヤーでもないことになり、そのままチーム・メンバーとしてチーム・ベンチにすわっていることは許されるが、それ以後ゲームに出場することはできないことが明記された(第4条 4.1.3).
すでに5回のファウルを宣せられたプレイヤー(チーム・メンバー)にさらに宣せられたテクニカル・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」が宣することが明記された(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プレイがつづけられない場合、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。このチャージド・タイム・アウトは**どちらのチームが請求したものであってもよい**(第5条 5.6)。チャージド・タイム・アウトが残っている場合は、さらにチャージド・タイム・アウトを請求して手当てをつづけることができる。これらのチャージド・タイム・アウトは、それぞれについて審判が通常のチャージド・タイム・アウトを認める合図(審判の合図12.)をしたときから1分をはかる。
- (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でどちらのチームもチャージド・タイム・アウトを請求しないとき、あるいはチャージド・タイム・アウトが認められてもその間にそのプレイヤーの手当てが終わらなかつたときには、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**ことが明記された(第5条 5.3).
そののち負傷したプレイヤーの手当てが終わるか、遅れて到着した交代要員の用意がととのえば、あらためて5人のプレイヤーを出場させてゲームをつづけることができる。5人目のプレイヤーが加わる時機は通常の交代が認められる時機が望ましいが、それ以外でも適当な時機に主審が認めてよい。

- (3)医師が審判の許可なくコートに入ってプレイヤーのようすを見た場合は、そのプレイヤーの手当てがチャージド・タイム・アウトの間に終わったとしても、そのプレイヤーはいったん交代しなければならない。
ここでいう「医師」とは、チーム関係者として認められてチーム・ベンチにいる当該チームの医師(チーム・ドクター)あるいは大会主催者が依頼した救護担当の医師のことをいう。

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方は、チーム・ベンチ・エリア内で立ちつづけてはならない。審判から注意を受けたのちもアシスタント・コーチやそれ以外の方が立ちつづけていた場合は、テクニカル・ファウルの対象となる。
コーチが失格・退場になったときはアシスタント・コーチがコーチの役目を引き継ぐので、そののちアシスタント・コーチだけが立ちつづけることはさしつかえない(第7条 7.6)。また、キャプテンやキャプテンの代理者がコーチの役目を引き継ぐときも同様とする(第7条 7.8)。
- (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(第9条 9.1, 9.2)。プレイのインタヴァル中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場合は、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく、**ファウルの罰則**によるスロー・インで始められる(第36条 36.2.2-(1), 第37条 37.2.3-(1), 第38条 38.4.2-(1)参照)。
- (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ぬ(第9条 9.3, 第20条 20.1-(1)参照)。この15分間に5人のプレイヤーがプレイできるように用意ができたときは、審判は、ゲームを始める。

この場合、当該チームには、プレイヤーの用意が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、当該チームが十分に事情や理由を説明することができなかつたり、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つたときは、“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(このテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記入する)、その罰則を適用したのち、ゲームを開始する。

ただし、いかなる場合でも、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つたときは、ただちにゲームは没収され、相手チームの勝ちとなる(第20条 20.1-(1), 20.2 参照)。

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(第9条 9.1, 9.2 参照)。

第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時間も含む)は、通常の場合(ファウルのない場合)は、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからの**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**で始めることになった(第9条 9.2, 第12条 12.4.4 参照)。

(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(第13条 13.2.2)。

攻撃側、防御側のどちらのプレイヤーにヴァイオレイションが宣せられても、その瞬間にボールはデッドになり、**得点は認められない**。

ゲームは、ヴァイオレイ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。

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(第18条 18.2.3-(1), 第19条 19.2.3-(1))。
また、最後のフリースローののちフリースロー・シューターの交代が認められたときには相手チームにも1人だけ交代が認められるが、その交代を申し出なければならない時機が「最後のフリースローのボールがフリースロー・シューターに与えられる前」までに変更された(第19条 19.3.8)。
- (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・ベンチ付近にいないなければならない(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))。そのファウルがプレイヤーの5回目のファウルであったり、失格・退場となるファウルであった場合は、それらのプレイヤーの交代が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。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。
ただし、チャージド・タイム・アウトの請求があるときにファウルが宣せられた場合でも、審判がチャージド・タイム・アウトの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**チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところに行き**、直接スコアキーパーに対して請求しなければならない。しかし、**スコアキーパーが目で見えてはっきりと確認できる場合**(ヴィジュアル・コンタクトがとれる場合)は、チーム・ベンチ・エリアから合図をしてチャージド・タイム・アウトを請求してもよいことになった(第18条 18.3.1)。
ただし、この場合は、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)「ヴァイオリションのあとは、スロー・インをするチームにだけ交代が認められる」という制限が削除された。
すなわち、**ヴァイオリ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**。
パーソナル・ファウルの罰則(チーム・ファウルの罰則も含む)によるフリースローの場合、最後のフリースローでフリースロー・シューター側のヴァイオリションが宣せられたときも、どちらのチームにも何人でも交代が認められることになった(フリースロー・シューターも含む)。この場合は、フリースロー・シューターのヴァイオリションが宣せられたあとで交代の申し出があっても、どちらのチームにも交代が認められる。ただし、最後のフリースローでフリースロー・シューターの相手チームにヴァイオリションが宣せられてフリースローのやりなおしをする場合、あるいはテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルの罰則でフリースローのあとセンター・ラインからのスロー・インがある場合には、フリースローの「セット」が終わっていないので、ヴァイオリションが宣せられてもどちらのチームにも交代は認められない(フリースロー・シューターの交代がある場合には、第19条 19.3.8の規定に従う)。
チャージド・タイム・アウトの間は、どちらのチームにも交代が認められることに変わりはない。

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ない**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)。このとき、**交代要員**はスコアキーパーに交代の申し出をしたときに**プレイヤーとなり、プレイヤーは交代要員となる**(第4条 4.2.3 参照)。

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、そののちチャージド・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。これらの場合、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))。

したがって、パスのボールを受け取ったプレイヤーがボールをバックボードにあて、ほかのプレイヤーが触れる前にそのボールをキャッチした場合は、そのプレイを審判がショットと判断したとき以外はそのプレイヤーはひとつづきのドリブルを終えたことになり、あらたにドリブルをすることはできない。

また、ひとつづきのドリブルを終えたプレイヤーがボールを空中に投げ、ボールが空中にある間やバックボードに触れたあと、あるいは床に触れたあとにほかのプレイヤーが触れないうちにそのボールに触れることは、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).
8秒が継続してかぞえられるときは、24秒と同様に、スロー・インされたボールがバック・コート内でコントロールされた時点からふたたび秒数がかぞえ始められる(第28条 28.2.1).
- (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秒のヴァイオレイションになるが、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、審判はヴァイオレイ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秒のヴァイオレイションを宣さなければならない**.
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秒のヴァイオレイションになる**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秒のヴァイオレイ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秒のヴァイオレイションも成立したとみなす**.
すなわち、ヴァイオレイションとファウルが同じデッドの間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秒のヴァイオレイ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). ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされるか、プレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに相手チームのプレイヤーにファウルが宣せられた場合にシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了したときも、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**.
同時に、そのほかのゴール・テンディングやインタフェアの規定もすべて競技時間中と同様に適用される。

- (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)).
- ボールがショットをしようとしているプレイヤーの手から離れる前でもショットされたボールが空中にある間でも、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も、**インタフェア**である。
- また、攻撃側プレイヤーが、審判の笛が鳴ったあとや、各ピリオド、各延長時限の終了の合図が鳴ったあとにバックボードやリングをたたいたり振動させたりした場合も同様である。
- 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かどうかは、いずれの場合も**審判が判断する**。
- これらの制限は、いずれの場合もボールがバスケットに入るか入らないことが明らかになるまで適用される。
- (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、ヴァイオリジョンではあるが**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リジョンが宣せられても、**得点は認められない**。
- ゲームは、ヴァイオリジ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)。
- ただし、罰則はアンスポーツマンライク・ファウルの罰則だけを適用し、そのうえさらにディスクォリファイング・ファウルの罰則が適用されるわけではない(第37条 37.1.4 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)。
- 第1ピリオドが始まる前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、従来のとおり、2個のフリースローを行ったのち、センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する(第36条 36.2.2-(2))。
- ※ディスクォリファイング・ファウルやテクニカル・ファウルが宣せられた場合もすべて同様とする(第37条 37.2.3-(1), 第38条 38.4.2-(1)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、どのような事からに関することであっても、**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**。注意や警告は、ゲーム・クロックが止められているときにだけ与えなければならない。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。
- このようにして与えられた注意や警告は、**当該チームのすべてのプレイヤーに適用される**ことになる。したがって、一度注意や警告を受けたチームのプレイヤーが同じような行為をくり返したときには、その行為をしたプレイヤーに**ただちに**テクニカル・ファウルが宣せられる。
- 許容の程度をこえる行為に対しては、注意や警告なしに**ただちに**テクニカル・ファウルを宣してもよい。
- (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”と記入されることになった。

18. 第42条 特別な処置をする場合

- (1)特別な処置をする場合に、罰則を相殺したり取り消したりしていったあと、フリースローを行わずに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とき、あるいはジャンプ・ボール・シチュエーションになってどちらかのチームにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが与えられるときは、そのスロー・インは、**最初のヴァイオレイションかファウルが起こったところ**にもっとも近い位置から行うことが明記された(第42条 42.2.7-(2), (3))。

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・ク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).
ただし、主審がスコアシートにサインをしたあとは、訂正することはできない。
この場合、正しいゲーム・クロックの表示について確証がないときには、主審は、副審、コミッショナー、テーブル・オフィシャルズに意見を求めてもよいが、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).

注: テーブル・オフィシャルズの任務の変更等(第48条以降)については、別紙「テーブル・オフィシャルズの任務」の変更点の概略を参照すること