

## ルール変更及び解説

### ■コート

ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルの一部であることになった。

### ■ユニフォーム

4.3.1 パンツの長さはひざ上までとする。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォームとしては認められない。

但し、成長が著しい小学生以下は除く。

※アンダーガーマント、パワータイツなどの解説

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。

<豊田協会ローカルルール：濃色の場合は無地の黒色の物、白色の場合は無地の白色の物を許可する。>

また、これらを着用する場合は、下腿部の物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。したがってひざ頭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物としない者がいてもさしつかえない。

ユニフォームの下にTシャツを着用する事は認めない。

<豊田協会ローカルルール：濃色の場合は無地の黒の半袖Tシャツ、白色の場合は無地の白のTシャツを許可する。>

4.3.2 番号は“0”“00”及び1から99までとする。

また、“0”と“00”番が同時に同時に使用する事も認められる。

### ■プレイヤーが負傷した場合

5.7 コーチがゲームの最初に出場するプレイヤーを確認してサインをしたのちにそれらのプレイヤーが負傷した場合は、最初に出場するプレイヤー（当該のプレイヤー）を変更する事が出来る。

また、プレイヤーが負傷して場合あるいは負傷したプレイヤーに手当を受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースローシューターに与えられたあとであっても、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投目のフリースローの間にプレイヤー（当該プレイヤー）を交代させる事が出来る。

これらの事が起こりプレイヤーを変更したり交代させたりした場合は相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更したり交代させる事が出来る。

### ■ボールのコントロール

14.1 ・ライブのボールを持つかドリブルをする。

・スロー・インあるいはフリースローでライブライブのボールを与えられる。

## ■ゴールと点数

16.2.2 誤ってでも偶然でも自チームのバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、相手チームに2点が与えられ、相手チームのその時コートにいるキャプテンの得点となる。

## ■スローイン

17.2.4 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間とは、ゲームクロックの残りの競技時間が“02:00”と表示された時からをいう。

## ■タイムアウト

18.2.5 1チーム 前半（第1～第2ピリオドを通じて）に2回、後半（第3～第4ピリオドを通じて）3回のタイム・アウトをとることが出来る。

但し、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取る事が出来ない。

各延長時限には、1回ずつのタイム・アウトをとることが出来る。

## ■トラヴェリング

23.2.3 オフェンスプレイヤーが持っているボールに、ディフェンスプレイヤーがしっかりと片手または両手をかけた時、ボールを持っているプレイヤーの脚が第25条の規定を超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。

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）ディフェンス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。

プレイヤーがライブのボールをコート内で受け取った後でなければ、トラヴェリングのヴァイオレイションは起こらない。

また、プレイヤーがボールに触れている時（触れた時）でなければ、トラヴェリングのヴァイオレイションは成立しない。

## ■24秒ルール

29.1.2 ボールがリングに触れなかったときは、ヴァイオレイション（ショットクロック・ヴァイオレイション）となる。

但し、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する事が出来ると審判が判断した場合は、ヴァイオレイションを宣せずにもそのまま続けさせなければならない。

29.2.3 ボールがリングに触れた時はショットクロックを次のように操作する。

・相手チームがそのボールをコントロールした場合には、24秒リセット。

・ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引き続いてふたたびコントロールした場合は14秒にリセットされる。

<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。

1・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。→14秒

2・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。→24秒

- 3・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームが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。→1 4 秒
- 4・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがボールをコントロールする前に B5 が A5 にファウルをしてチーム A にスロー・インのボールが与えられたことになった。  
(チーム・ファウルの罰則はない) →1 4 秒
- 5・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 にヴァイオリション (アウト・オブ・バウンズを含む) 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。→2 4 秒  
※解説：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2 4 秒にリセットされているので、チーム A にはあらたに2 4 秒が与えられる。
- 6・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームが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。→1 4 秒
- 7・そのボールがバスケットに入った。その直後に (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) 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。→1 4 秒

## ■ファウル

- 33.6 ・プレイヤーは、空中にいる相手チームのプレイヤーの下りるコースに入って触れ合いを起してはならない。空中にいるプレイヤーの足元に入って触れ合いを起す事は通常はアンスポーツマンライク・ファウルであり、場合によってはディスクォリファイング・ファウルになる。
- 33.10 ノーチャージセミサークルエリア
  - ・ノーチャージセミサークルのラインはノーチャージセミサークルの一部であることになった。
  - ※適用外・・・攻撃側プレイヤーが、手、腕、足、脚、その他のからだの一部を不当に使って触れ合いを起こした場合には、この規則は適用されず、通常の規則に従って判定が下される。
- 33.11 手や腕で相手チームのプレイヤーに触れること。
  - ※具体例実技解説
    - ・プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れ合うことがあっても必ずしもファウルではない。
    - ・しかし、相手の自由な動きを妨げるとき (相手をたたいたり、手を不当に使う触れ合い) は、ファウルである。(イリーガル・ユース・オブ・ハンズ)
    - ・ボールを持っていないプレイヤーに対して防御側のプレイヤーが繰り返し相手に触れることもファウルである。(イリーガル・ユース・オブ・ハンズ)
  - ボールをコントロールしているオフェンスプレイヤー
    - 1・自分が有利になろうとして、ディフェンスプレイヤーを腕で巻きつけたり、肘でおしたりすること。
    - 2・ディフェンスプレイヤーがボールにプレイする事を妨げようとして、ディフェンスプレイヤーを押しつけること。
    - 3・ドリブルをしているときにボールを取ろうとするディフェンスプレイヤーの動きを手や腕を使って妨げること。
  - ボールを持っていないオフェンスプレイヤー

- 1・ボールを受け取りやすくしようとディフェンスプレイヤーを押しのこと。
- 2・ボールにプレイしようとするディフェンスプレイヤーを妨げようとして押しのこと。
- 3・自分に有利になろうとしてディフェンスとの間隔を広げる為に押しのこと。

■テクニカルファウル

- ・1本のフリースローが与える事に変更。
- ・累積2回で退場

■アンスポーツマンライク・ファウル

37.1.1 プレイヤーがボールにプレイしようとする正当に努力をしていたとしても、異常に激しい触れ合いによるものであると審判が判断したファウル（ハードファウル）

- ・2本のフリースローが与えられる。
- ・累積2回で退場

※テクニカル・ファウル1回、アンスポーツマンライク・ファウル1回では退場にはならない。

■フリースロー 処置の訂正

44.1 処置の訂正が出来る場合。

- ・与えるべきフリースローを与えないでゲームを再開してしまった場合。
- ・与えてはいけないフリースローを与えていた場合。
- ・審判が間違えて得点を認めたり取消したりしていた場合。
- ・規則で定められたフリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていた場合。

■シグナル

※具体例実技解説

メモ・・・・・・・・・・・・・・・・