

競技規則変更点について（TO関連）

（1）別添「2022 JBAルール変更点ポイント 簡略版 20221006」より抜粋

第8条

「ほとんど同時」→「ファウルが先と判断した場合、必ず時計に時間が残る（最低0.1秒）」

⇒タイマーがゲームクロックを止められなかったとしてもそれはミスではなく、ルール上ゲームクロックを残す。

第9条

攻める方向が今までとは前後半逆、試合前のアップも自分のベンチ前で行うこととなります。

⇒前半のタイムアウト確認が難しくなるが、後半が確認しやすくなる（L2Mの交代も含めて）。

第12条

最初のトスアップでボールがコントロールされないままOOBになってしまったケースなどで、今回から、そのスローインのボールを与えられたチームが最初にボールをコントロールしたことになるため、アローの向きがシンプルに決定されることになりました。

⇒ジャンプボールのあと、最初にボールがライブになった時点でアローの向きを定める。それ以降のオルタネーティングポゼッションのスローインは、スローインが終わったあとにアローの向きを定める。

第34条 スローインファウル

ゲーム残り2分、スローインのボールが手から離れる前にディフェンスファウルが判定されたケース。1本のフリースローがファウルをされたプレイヤーに与えられ、ゲームは違反が起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開される。以前のUFの運用が変わりPFの記録となる。

⇒再開時のショットクロックはパーソナルファウルと同じため、フリースローのあとフロントコートからの再開でショットクロックが残り14秒以上あった場合は、ショットクロックは継続のため、フリースローの間はショットクロックを消さないケースがある。

競技規則変更点について（TO関連）

（2）2023バスケットボール競技規則より抜粋

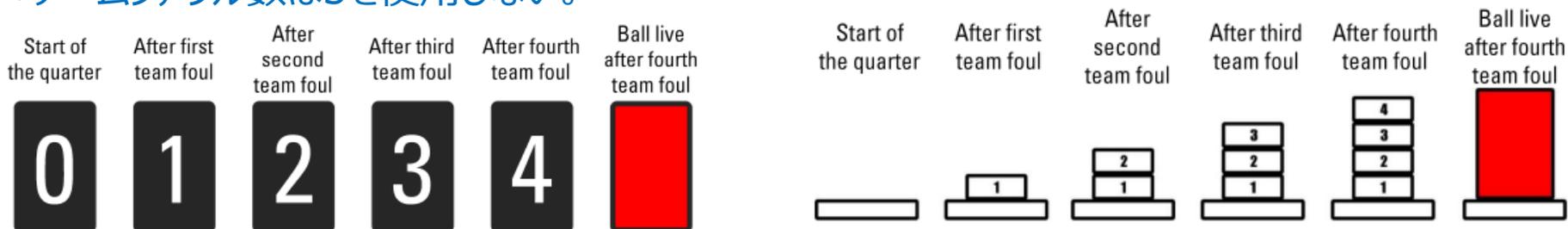
用語 フィールドゴール⇒ゴール

第49条 タイマー：任務 49-1

・チームのベンチに最も近いスコアラーズテーブルの両側に配置されるチームファウルの表示器具を操作する。チームファウルの表示器具はその時点でのチームファウルの数を表示する。またクォーター内で4個目のチームファウルが発生し、ボールが再びライブになった後で、完全に赤く表示し、チームファウルの数は表示しない。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

⇒チームファウル数は5を使用しない。



※Official Basketball Rules 2022 Basketball Equipmentより

ただし、電光表示でチームファウル数を表示する場合、システムの更新が行われない場合もあるため、赤表示とチームファウルの数が一緒に表示されるものや、自動で5まで表示されるものについては継続して表示しても構わない。

競技規則変更点について（TO関連）

（3）2023 バasketボール競技規則解説（インタープリテーション）より抜粋

29/50-16

例：ショットクロック残り6秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにA 2 とB 2 にダブルファウルが起きた。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。ボールはリングに

(a)触れなかった。

(b)触れた。

解説：ショットクロックは

(a) 6 秒となる。

(b)14秒となる。

⇒ボールがリングに触れたケースが追加された

29/50-26

例：A1がショットをし、ボールはバスケットに入った。B2がチームBのバックコートでA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。

解説：A1のゴールは認められる。ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

⇒ショットが成功した場合は継続だったが、14秒となった