

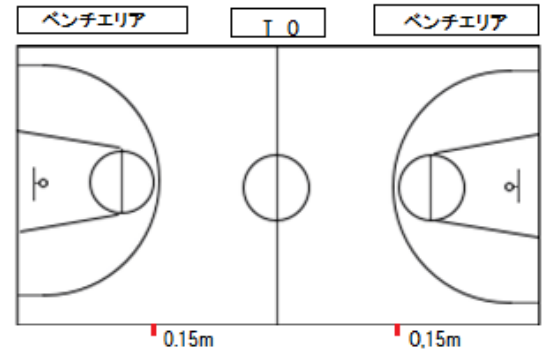
## 第2章コート・用具・器具

### 第2条 2.4.6 スローインライン

それぞれのハーフコートに、オフィシャルズ・テーブルから遠い方のサイドラインにコートの外側に向かってサイドライン直角に短いラインを描く。

※エンドラインから **8.325m**（3ポイントラインの頂点の位置と一致）、ラインの長さはサイドラインの外側の縁から **0.15m** のとする

第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にタイムアウトが認められ、**タイムアウトが認められたチームのバックコートからのスローインの場合**、そのチームのフロントコートの「**スローインライン**」の位置からスローインすることに変更



## 第4章プレイの規定

### 第16条 16.2.5

プレイヤーが一度つかんでからショットするためには、ゲームクロックの残りの競技時間が最低でも **0.3秒以上** を表示していなければならない。

0.3秒未満の場合は、**直接ダンクあるいは直接タップシュートした場合のみ**得点が認められる。  
1/10表示がないタイマーの場合は、審判が判断する

### 第18条タイムアウト（解説より）

(3)タイムアウトの終わりに審判がプレイヤーにコートにもどるようにうながしたとき、**審判の指示に従わずプレイヤーがなかなかコートにもどらない状況**が起きてしまった場合、それはチームのコーチに責任があると考えられる。

審判から促されたのに、**何の反応も示さない**→**新たなタイムアウトを宣する**（T.Oが残ってなければ**テクニカルファウルをコーチ**に宣する）

審判から促された後、**戻ってきた場合**→**注意・警告**（続くようなら、あらたにタイムアウトを宣する）  
審判は両チームのプレイヤーが**コートに戻るまでは、ボールを与えてはならない。**

### 第28条 8秒ルール 28.1.1/28.1.2

#### 【数え始める時期】

- (1) 自チームのプレイヤーがバックコート内で新たにボールを**コントロール**したとき
- (2) スローインのときは、スローインされたボールがバックコートの**プレイヤーに触れたとき**

#### 【ボールがフロントコートに進められたとき】

- (1) どのプレイヤーにもコントロールされていないボールが**フロントコートに触れたとき**
- (2) ボールがフロントコートに**両足を触れている攻撃プレイヤーに触れたとき**
- (3) ボールがフロントコートに**触れている防御プレイヤーに触れたとき**
- (4) ボールがフロントコートに**触れている審判に触れたとき**
- (5) ドリブルでボールを運んでいるときは、**ドリブラーの両足とボールがフロントコートに触れたとき**

注意) ① プレイヤーがまたいだままドリブルを続けているとき

② センターラインをまたいだままドリブルを終えたが、上記(1)～(4)に当てはまらないとき

③ バックコートからのパスをセンターラインをまたいでキャッチしたとき

※上記①～③の場合はまだ、フロントコートに進められていない。

## 第 29 条 24 秒ルール 29.2.1/29.2.1.2

### 【スタートする時期】

- (1) 自チームのプレイヤーがコート内で新たにボールをコントロールしたとき
- (2) スローインのときは、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たとき

### 【リセットするとき】

- (1) ボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやアウトオブバウンズ以外のヴァイオレーションがあったとき
- (2) ボールをコントロールしている相手チームに原因があり、プレイを止めたとき（負傷など）
- (3) どちらのチームにも関係ない理由でゲームを止めたとき

### 【24 秒計の操作】

- (1) そのチームのバックコートからスローインするとき → 24 秒にリセット
- (2) そのチームのフロントコートからスローインするとき  
24 秒計の残秒が 14 秒以上 → 継続  
13 秒以下 → 14 秒にリセット

注意) アンスポやテクニカルなどでセンターラインからのスローインはフロントコートではないので、24 秒を新たに与える

## 第 30 条 ボールをバックコートに返すこと 30.1.1

### 【バックコートに返る事】

- (1) フロントコートに進められたボールがバックコートに触れたとき
- (2) フロントコートに進められたボールがバックコートに触れている攻撃プレイヤーに触れたとき
- (3) フロントコートに進められたボールがバックコートに触れている審判に触れたとき

## 第 36 条 アンスポーツマンライクファウル 36.1.2

### 【ファウルゲーム】

- (1) 得点が接近しているゲームの終わり近くに、一方のチームがファウルゲームを仕掛けてきた場合、審判はその戦略の変化を感じ取り、ファウルの判定を宣せなければならない。このような触れあいはアンスポーツマンライクファウルではない。審判はボールがコート内のプレイヤーに触れる前であったとしてもすみやかにパーソナルファウルを宣せなければならない。  
ただし、その触れあいがハードコンタクトであったり、ボールを無視している場合は、アンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイイングファウルを宣せなければならない。
- (3) 第 4 ピリオド、各延長時限の最後の 2 分間にスローインをするプレイヤーにボールが与えられる前、あるいはスローインするプレイヤーの手からボールが離れる前に防御側が起こしたパーソナルファウルはアンスポーツマンライクファウルである。