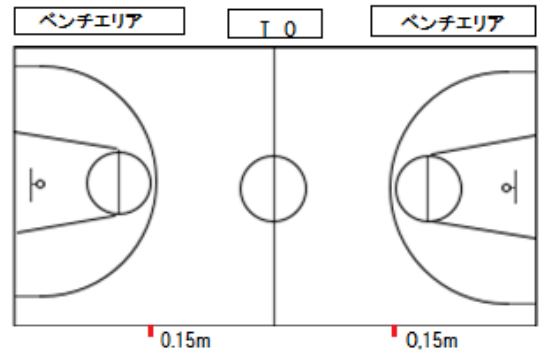


1. 「スローインライン」とは？

【解説】

4 クォーター、残分ラスト 2 分を切ったとき、バックコートからスローインする方のチームがタイムアウトをとった場合、次の再開場所はフロントコートのスローインラインの位置から始まる。（スローインラインをまたぐ必要がない）



2. ゲームの終わりかけのシュート

【解説】

シュートをするためには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。

（ただし、直接タップシュートおよび直接ダンクした場合のみ得点が認められる）

3. タイムアウトの規定

【解説】

タイムアウトの終了時、50 秒で選手を コートに戻す責任がコーチにある。

速やかに戻さない場合は、新たなタイムアウトをそのチームに課す。タイムアウトが残ってない場合は、テクニカルファウルになる。（ただし、レフリーに促され戻った場合は注意・警告となる）

4. バックパスの基準

【解説】

以下の場合 バックパスではない。

- ① センターラインをまたいだままドリブルをしている。
- ② センターラインをまたいだままドリブルをやめても、フロントコートに両足が触れてないとき。
- 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。など

両足がフロントコートに触れている攻撃プレイヤーか、フロントコートに触れている防御側プレイヤーもしくは、審判に当たるまでは、フロントコートに運んだことにならない。（8 秒も継続される）

5. 24 秒計の操作（いつ、14 秒？）

【解説】

フロントコートでの ファウルもしくは相手チームのライン以外のバイオレーション（キックボール）

24 秒計の残りが 14 秒未満の時 → 14 秒にセットする。

24 秒計の残りが 14 秒以上の時 → 継続

バックコートでの ファウルもしくは相手チームのライン以外のバイオレーション（キックボール）

残秒に関わらず → 24 秒にセットする

注意) アンスポやテクニカルファウルなどで センターラインからのスローインをする場合は 24 秒を新たに与える

6. アンスポーツマンファウルとして追加されたもの

【解説】

ファウルゲーム（4 クォーター残り 2 分を切って、得点が均衡している時）で、スローインをする前に、防御側が起こしたファウルはアンスポーツマンファウルである。