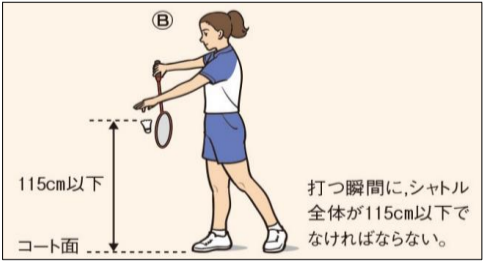


改正点・旧ルール	新ルール
<p>バスケットボール ★競技場(p.109) ●ラインの名称 ・スローインサイドライン</p>	<p>スローインライン ※ラインの名称変更。</p>
<p>★ゲームのあらまし(p.109), プレイに関するルール一覧(p.129) ●時限の名称 ・ピリオド ・延長ピリオド</p>	<p>クォーター オーバータイム ※各時限の名称が, 第1クォーター, 第2クォーター, 第3クォーター, 第4クォーター, オーバータイムに変更された。</p>
<p>★プレイに関するルール一覧(p.129) ●アンスポーツマンライクファウルの罰則・処置 シュート動作中でないときは, 相手に2個のフリースロー。シュート動作中のときは, 上記と同じ扱い。さらにセンターラインのアウトオブバウンズからシューター側のスローイン。2回犯すと失格となり, 退場。 ●テクニカルファウルの罰則・処置 相手に1個のフリースローと, さらにセンターラインのアウトオブバウンズからのスローインが与えられる。プレイヤーがテクニカルファウルを2回犯すと失格, 退場となる。</p>	<p>シュート動作中でないときは, 相手に2個のフリースロー。シュート動作中のときは, 上記と同じ扱い。さらにシューター側のフロントコートのスローインラインからスローイン。2回犯すと失格となり, 退場。 ※再開のスローインの位置が変更になった。 相手に1個のフリースローと, さらにテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインが与えられる。プレイヤーがテクニカルファウルを2回犯すと失格, 退場となる。 ※再開のスローインの位置が変更になった。</p>
<p>サッカー ★プレイに関するルール一覧(p.166) ●ゴールキックの再開方法 ボールは直接ペナルティエリア外に蹴り出す。出なかったときや出る前に他のプレイヤーが触れたときはやり直し。 ●間接フリーキック, 直接フリーキックの再開方法 ②自陣のペナルティエリア内のフリーキックは, ボールが直接ペナルティエリア外へ蹴り出されたときにインプレイとなる。相手側のプレイヤーはペナルティエリアの外で, しかもボールから9.15m以上離れる。 ③②以外のフリーキックは, ボールが蹴られて移動するとインプレイとなる。相手側のプレイヤーはインプレイになるまでボールから9.15m以上離れる。ただし, 自陣ゴール近くの間接フリーキックのときは, 守備側は自陣のゴールポスト間のゴールライン上には, 9.15m以内であっても立つことができる。</p>	<p>ボールが蹴られて明らかに動いたときにインプレイとなる(ペナルティエリアを出なくてもよい。ただし相手側のプレイヤーは, ボールがインプレイになるまでペナルティエリアの外にいないなければならない)。 ※ゴールキックのインプレイになるタイミングが変更になった。 ②フリーキックは, ボールが蹴られて明らかに動いたときにインプレイとなる。相手側のプレイヤーはインプレイになるまでボールから9.15m以上離れる。ただし, 自陣ゴール近くの間接フリーキックのときは, 守備側は自陣のゴールポスト間のゴールライン上には9.15m以内であっても立つことができる。 ③自陣のペナルティエリア内のフリーキックについても②と同様である。ただし相手側のプレイヤーは, ボールがインプレイになるまでペナルティエリアの外にいないなければならない。また, 3人以上の守備側プレイヤーが「壁」を作ったとき, 全ての攻撃側プレイヤーはボールがインプレイになるまで「壁」から1m以上離れていなければならない。 ※フリーキックのインプレイになるタイミングが変更になった。また, 自陣のペナルティエリア内のフリーキックの際の相手側プレイヤーの位置と, 「壁」を作られた際の攻撃側プレイヤーの位置が明記された。</p>
<p>バドミントン ★プレイに関するルール一覧(p.235) ●サービス時のフォルト ③シャトルを打つ瞬間に, ラケットのシャフトが下向きになっていない(図B参照)。 ④シャトル全体が, サーバーのウエストより下であると, はっきりと認められない(図C参照)。 ⑤空振りをする。 ⑥シャトルがネットにかかったり, 乗ったり, ネットを越えた後でネットにかかったりしたとき。 ⑦わざとサービスを遅らせたとき。 ⑧台(コルク)を打たずに羽根を打ったとき。</p>	<p>③シャトルを打つ瞬間に, シャトル全体がコート面から115cm以下になっていない(図B参照)。 ④空振りをする。 ⑤シャトルがネットにかかったり, 乗ったり, ネットを越えた後でネットにかかったりしたとき。 ⑥わざとサービスを遅らせたとき。 ⑦台(コルク)を打たずに羽根を打ったとき。 ※サービスのインパクト時のシャトルの位置が, コート面から115cm以下の高さに規定された。それによって, ラケットのシャフトの向きが削除されたため, 従来の図B・Cを以下の図Bに訂正。  打つ瞬間に, シャトル全体が115cm以下でなければならない。</p>
<p>剣道 ★竹刀(p.269) ●中学生 重さ・太さ 男子 440g以上・25mm以上 女子 400g以上・24mm以上</p> <p>太さは剣先のこの部分を測る。</p>	<p>●中学生 重さ・先端直径・ちくとう直径 男子 440g以上・25mm以上・20mm以上 女子 400g以上・24mm以上・19mm以上</p> <p>※竹刀の太さを測る部位が, これまでは剣先の先端部のみだったが, ちくとう部(先端から8cmの竹の部位)も計測することになった。それに伴い, 先端部を測る位置の解説を, 以下のように訂正。 先端部の直径は剣先のこの部分を測る。</p>