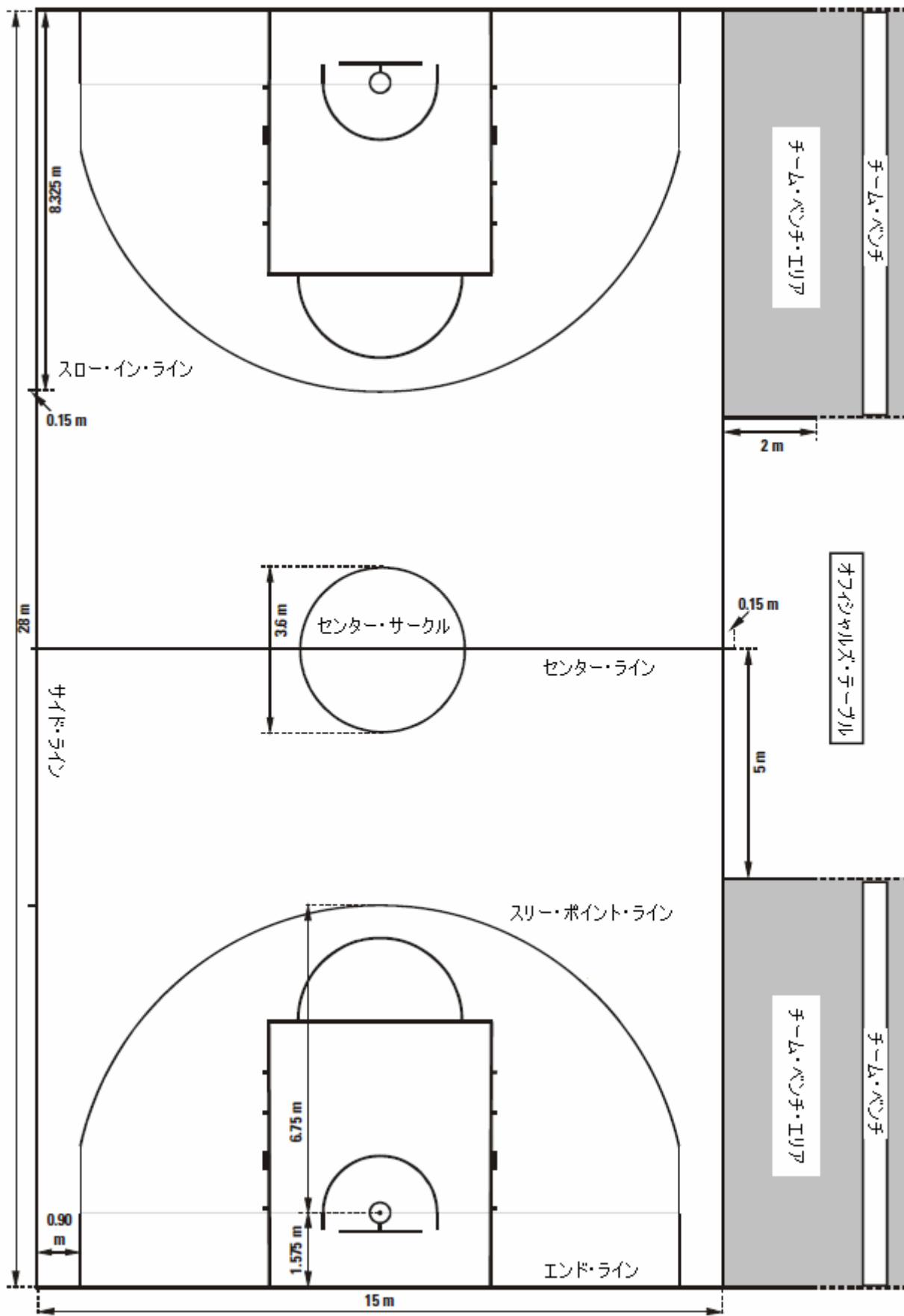


第2条 コート

図1 コート

すべての線は白色で幅は5cm



2. スリー・ポイント・ライン

[競技規則第2条 2.4.4]

スリー・ポイント・ラインの寸法が変更され、スリー・ポイント・エリアが広がった(図1)。

FIBAの当初のアイデアでは、単純にスリー・ポイント・エリアを50cm広くしようとしていたが、そのようにラインを描くとサイド・ラインからスリー・ポイント・ラインの距離が極端に短くなってしまふので、以下のような寸法でスリー・ポイント・ショットを描くことになった。

- (1) 外側の縁までの距離がサイド・ラインの内側の縁から0.90mとなるようにエンド・ラインと直角に描かれた2本の平行な直線
- (2) (1)のライン(直線)との交点まで描いた相手チームのバスケットの真下を中心とする円周の外側までが半径6.75mの半円の一部
- (3) エンド・ラインの内側の縁から半円の中心までの距離は1.575mとする。

3. スロー・イン・ライン

[競技規則第2条 2.4.6]

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・アウトを認められたチームのバック・コートからそのチーム(タイム・アウトが認められたチーム)にスロー・インのボールが与えられてゲームが再開される場合は、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置からスロー・インを行っていたが、あらたにフロント・コートのある位置から行うことになった。

その位置を示すためにあらたにラインを描くことになった。このラインを“スロー・イン・ライン”とよぶ。

スロー・イン・ラインは、それぞれのハーフ・コートに、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのサイド・ラインにコートの外側に向かってサイド・ラインと直角に短いラインを描いて示す(図1, 図2)。

- (1) ラインを描く位置は、当該コートのこのラインのエンド・ラインから遠いほうの縁がエンド・ラインの**内側**の縁から8.325mの距離になるようにする(これは、スリー・ポイント・ラインの頂点の位置と一致するところである)。
- (2) ラインの長さは、サイド・ラインの**外側**の縁から0.15mとする。

4. ノー・チャージ・セミサークル

[競技規則第2条 2.4.7]

積極的に攻撃して得点すること意図した攻撃側プレイヤーに対して「チャージングのファウルを宣してもらおう」として防御側プレイヤーがバスケットの近くで待ち伏せをするようなプレイを特別な規則を適用することによってゲームから排除するために、制限区域内にあらたにラインを描くことになった。

このラインを“ノー・チャージ・セミサークル”とよぶ(図2)。

ノー・チャージ・セミサークルとは、制限区域内に描かれた、次に示すラインをいう(厳密には半円ではない)。

- (1) バスケットの真下を中心とする円周の**内側**までが半径1.25mの半円と、その端をサイド・ラインと平行にエンド・ラインの**内側**の縁から1.2mの位置まで延長したライン(ラインの端はバックボードの表面の位置と一致する)
- (2) エンド・ラインの**内側**の縁から半円の中心までの距離は1.575mとする。

第16条 ゴールと点数

16.2.5 プレイヤーがボールを一度つかんでからショットをするためには、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。

したがって、審判は、各ピリオド、各延長時限の終了間際で、ゲーム・クロックの残り時間がわずかになったときにスロー・インやフリースローでゲームが再開されるときは、次のように判断や処置がくたせるように備えておかなければならない。

- (1) ゲーム・クロックの残り時間の表示が**0.2秒**あるいは**0.1秒**のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは、スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールに対しては、コート内の攻撃側プレイヤーが直接タップあるいは直接ダンクをしなければ、そのショットによる得点は認めてはならない。
- (2) ゲーム・クロックの残り時間の表示が**0.3秒以上**のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは、スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールを攻撃側プレイヤーが一度つかんでも、すばやくショットをすればピリオドの終了の合図が鳴る前にそのボールが手から離れる可能性もあるので、審判は、そのショットのボールがピリオドの終了の合図が鳴る前にプレイヤーの手から離れていたかどうかをしっかりと確認して、得点を認めるかどうかの判定をくたさなければならない。

第17条 スロー・イン

17.2.4 **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・アウトを認められたチームの**バック・コート**から、そのチーム(タイム・アウトが認められたチーム)にスロー・インのボールが与えられてゲームが再開される場合は、スロー・インは、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**から行う。

- ① スロー・インのとき、バスケットの上方に向かって投げられたスロー・インのボールに、どちらかのチームのプレイヤーが、ボール全体がリングよりも高いところにあるときあるいはボールがリングの上ののっているときにバスケットの下から手を入れてそのボールに触れることはインタフェアである。
しかし、防御側プレイヤーがこのインタフェアを起こした場合でも、攻撃側チームには得点は与えられず、ゲームは、フリースロー・ラインの延長上からのスロー・インで再開される。
- ② スロー・インのとき、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る前にリングに触れた場合でも、24秒オペレーターは24秒計をリセットしてはならない。
ゲームは、そのままつづけられ、24秒計は、コート内のプレイヤーがボールに触れたときに動かし始められる。

第18条 タイム・アウト (Time-out)

- ① 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ってしまった場合、それはチームのコーチに責任があると考えられる。
不必要に時間がかかりすぎたと審判が判断したときは、そのチームのコーチにプレイヤーをコートにもどすようにくり返しうながす。
 - プレイヤーをコートにもどすように審判からくり返しうながされたのに、プレイヤーがチーム・ベンチから出てこなかった場合は、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。
 - プレイヤーをコートにもどすように審判からくり返しうながされた結果プレイヤーがコートにもどってきた場合は、審判は、そのチームのコーチに一度注意・警告を与える。
そののち、ふたたび同じような状況が起こった場合には、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。あらたにタイム・アウトが宣せられたチームにタイム・アウトが残っていないときは、そのチームのコーチにテクニカル・ファウルが記録される。
このテクニカル・ファウルは“C”と記録される。

第28条 8秒ルール (Eight seconds)

28.1 8秒の制限

28.1.1 自チームのプレイヤーが**バック・コート内**で**ライブ**のボールをコントロールしたチームは、8秒以内に、ボールを**フロント・コート**に進めなければならない。

このときの8秒は、次のときからかぞえ始められる。

- (1) ボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーが**バック・コート内**で**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・コート内**の**プレイヤーに触れたとき**

28.1.2 **ボールがフロント・コートに進められたとは、次のときをいう。**

- (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(パスやファンブルされたボールなど)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**両足を触れているそのチームのプレイヤー**(攻撃側プレイヤー)に触れたとき
- (3) ボールが**フロント・コート**に**触れている相手チームのプレイヤー**(防御側プレイヤー)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**バック・コート**から**フロント・コート**へ**進めようとしているときは**、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

28.1.3 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームと同じチームに引きつづきスロー・インのボールが**バック・コート**で与えられるときは、**8秒は継続してかぞえられる。**

- (1) ボールが**アウト・オブ・バウンズ**になったとき
 - (2) **ボールをコントロールしているチーム**のプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
 - (3) **ジャンプ・ボール・シチュエーション**になったとき
 - (4) **ダブル・ファウル**が宣せられたとき
 - (5) 特別な処置をする場合の規定や**ファイティング**の規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したとき
- 8秒が継続してかぞえられるときも、28.1.1-(2)と同様に、**スロー・インされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたとき**から残りの秒数をかぞえ始める。

① スロー・イン・ラインからスロー・インを行う場合には、ボールを**フロント・コート**に進めたことになるので、8秒の制限は終わる。

第29条 24秒ルール (Twenty-four seconds)

29.1 24秒の制限

29.1.1 自チームのプレイヤーが**コート内**で**ライブ**のボールをコントロールしたチームは、**24秒以内にショットをしなければならない。**

このときの24秒は、次のときからかぞえ始められる。

- (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーが**コート内**で**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**

24秒以内にショットをするということは、24秒の合図が鳴る前に**シューターの手からボールが離れていること**、およびそのボールが**バスケットに入るかリングに触れること**をいう。

29.1.2 **24秒の終わり近くにショットがなされ、そのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った場合は、次のように処置する。**

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、**ヴァイオレイションにはならず、得点が認められる。**
ゲームは、通常のフィールド・ゴールのあとと同じ方法で再開される。
- (2) ボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくても**ヴァイオレイションにはならず、ゲームはそのままつづけられる。**
- (3) ボールがリングに触れなかったときは、**24秒のヴァイオレイションとなる。**

ただし、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できると**審判が判断した場合は**、ヴァイオレイションを宣さずにゲームをそのままつづけてもよい。

ゴール・テンディングおよびインタフェアの規定は、24秒の合図が鳴ったあとでもすべて適用される。

29.2 24秒計の操作について

29.2.1 審判が次の理由でゲームを止めたとき

- (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**ヴァイオレイション**を宣する。
- (2) ボールをコントロールしているチームの**相手チーム**に原因がある理由でゲームを止める。
- (3) 審判がどちらのチームにも関係のない理由(プレイ中、ゲーム・クロックが動いているときに**24秒計が誤ってリセットされてしまった場合**も含む)でゲームを止める。

ゲームは、審判がゲームを止めたときにボールがあつたところにもっとも近い位置からボールをコントロールしていたチームの**スロー・イン**で再開される。

29.2.1.1 そのチームの**バック・コート**からスロー・インが行われる場合は、**24秒計はリセットされる。**

ただし、第50条 50.3 が適用される場合は、24秒計をリセットせず**24秒は継続してはかる。**

29.2.1.2 そのチームの**フロント・コート**からスロー・インが行われる場合は、24秒計は次のように操作する。

- (1) 24秒計が表示している残りの秒数が**14秒以上**であるときには、24秒計をリセットせず**24秒は継続してはかる。**
- (2) 24秒計が表示している残りの秒数が**13秒以下**であるときには、24秒計は**14秒にリセットする。**

ただし、第50条 50.3 が適用される場合は、24秒計をリセットせず**24秒は継続してはかる。**

また、29.2.1-(2)、(3)の場合で、24秒計をリセットすると**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合は**、24秒計をリセットせず**24秒は継続してはかる。**

29.2.2 ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときに**24秒の合図が誤って鳴ってしまったときは**、**チーム・コントロールのあるなしにかかわらずその合図は無視され、プレイはそのままつづけられる。**

この場合24秒計はリセットされ、その時点から**あらたに24秒が認められる。**

ただし、24秒の合図が鳴ったために**ボールをコントロールしているチームが著しく不利になると判断した場合は**、審判は、ゲームを止めてよい。このときは、24秒計の表示は審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正し(原則として 29.2.1 を適用する)、ゲームは、審判がゲームを止めたときにボールがあつたところにもっとも近い位置からボールをコントロールしていたチームの**スロー・イン**で再開される。

- ① スロー・イン・ラインからスロー・インを行う場合にも、29.2.1.2 が適用される。
- ② アンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルが宣せられて、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられてスロー・インでゲームを再開する場合は、29.2.1 は適用されず、スロー・インをするチームにはあらたな24秒が与えられる。

第50条 24秒計オペレーターの仕事 (24-second operator : Duties)

24秒計オペレーターは、次のように24秒計を操作する。

50.1 次のとき、すみやかに**24秒計を動かし始める。**

- (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、そのチームのプレイヤーが**コート内で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**

コート内で**相手チーム**がライブのボールをあらたにコントロールしたときは、すみやかに**24秒計をリセットし、あらためて24秒をはかり始める。**

相手チームのプレイヤーがボールに触れても、ボールをコントロールしているチームの**チーム・コントロール**が終わらないかぎり、24秒計は止めないしリセットもしない。

ショットによってボールのコントロールが終わっても、24秒の制限が終わらないうちにふたたび同じチームがそのボールをコントロールした場合は、24秒計は止めないしリセットもしない。

- 50.2 次のときには**24秒計を止めてリセットし、何も表示しない。**
- (1) **ボールをコントロールしているチーム**のファウルやヴァイオレイションを宣するために審判が笛を鳴らしたとき
ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。
 - (2) ボールがバスケットに入ったとき
 - (3) ボールが**相手チームのバスケット**のリングに触れたとき
ただし、ボールが直接バスケットにはさまったりのったりしてしまったときは除く(50.3-(3)参照)。
- 50.3 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、**24秒計は止めるがリセットはしない。**
- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
 - (2) **ボールをコントロールしているチーム**のプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
 - (3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
 - (4) ダブル・ファウルが宣せられたとき
 - (5) 特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したとき
- 50.4 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、**以下のように24秒計を操作する。**
- (1) ボールをコントロールしているチームの**相手チーム**のファウルやヴァイオレイションを宣する。
ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。
 - (2) ボールをコントロールしているチームの**相手チーム**に原因がある理由でゲームを止める。
 - (3) 審判がどちらのチームにも関係のない理由(プレイ中、ゲーム・クロックが動いているときに**24秒計が誤ってリセットされてしまった場合**も含む)でゲームを止める。
- 50.4.1 そのチームの**バック・コート**からのスロー・インでゲームが再開されるときは、**24秒計を止めてリセットし、何も表示しない。**
ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。
- 50.4.2 そのチームの**フロント・コート**からのスロー・インでゲームが再開されるときは
- (1) 24秒計が表示している残りの秒数が**14秒以上**であるときには、**24秒計は止めるがリセットはしない。**
 - (2) 24秒計が表示している残りの秒数が**13秒以下**であるときには、24秒計は**14秒にリセットする。**
ただし、50.3 の場合は、24秒計を止めるがリセットはしない。
また、50.4-(2), (3)の場合で、24秒計をリセットすると**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合は、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。**
- 50.5 ボールがデッドで**ゲーム・クロックが止められたとき**、各ピリオド、各延長時限の残りが24秒あるいは14秒未満であらたに24秒のヴァイオレイションが成立する可能性が残っていない場合は、**24秒表示装置の電源を切る。**
24秒の合図は、ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができずに鳴った場合を除いて、**ゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。**

第30条 ボールをバック・コートに返すこと (Ball returned to the backcourt)

30.1 ボールをバック・コートに返すことの制限

30.1.1 ボールが**バック・コートに返る**とは、次のときをいう。

- (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**攻撃側プレイヤー**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

30.1.2 ボールをコントロールしているチームは、「フロント・コートでそのチームのプレイヤーがボールに**最後に触れて**そのボールが**バック・コートに返り**、そのチームのプレイヤーが、バック・コートでそのボールに**最初に触れたとき**」に、ボールをバック・コートに返したことになる。

ボールをバック・コートに返すことの制限は、フロント・コートからの**スロー・イン**にも適用される。

ただし、自チームのフロント・コート(相手チームのバック・コート)からジャンプして**空中にいる間にあらたに**ボールを**チーム・コントロールしたプレイヤー**がその**ボールを持ったまま**自チームのバック・コートに着地した場合は、ボールをバック・コートに返すことの制限は**適用されない**。

- ① スロー・イン・ラインからスロー・インを行う場合にも、「ボールをバック・コートに返すことの制限」が適用される。
- ② ドリブラーがセンター・ラインをまたいだ状態でドリブルを終えても、ボールがフロント・コートに両足を触れているそのチームのプレイヤー(攻撃側プレイヤー)に触れていないので、まだボールをフロント・コートに進めたことにはならない。

第33条 からだの触れ合い (Contact : General principle)

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・エリアとは、積極的に攻撃して得点すること意図した攻撃側プレイヤーに対して「チャージングのファウルを宣してもらおう」として防御側プレイヤーがバスケットの近くで待ち伏せをするようなプレイを、チャージングかブロッキングかの判定について**特別な規則を適用することによってゲームから排除するために**、制限区域内に描かれたノー・チャージ・セミサークルおよびそれに付随する仮想的なラインによって区画された特別なエリアのことをいう(第2条 2.4.7, 図2参照)。

ボールをコントロールして**バスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤー**が正当な防御の位置を占めた防御側プレイヤーのトルソー(胴体)に突き当たったとしても、その触れ合いが起こったときにその防御側プレイヤーが**ノー・チャージ・セミサークル・エリア内にいた**ときは、その攻撃側プレイヤーに対して**チャージングが宣せられることはない**。

この規則が適用される要件は以下のとおりである。

- (1) ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ってジャンプし、コートに描かれたノー・チャージ・セミサークルのラインを横切ること
- (2) その攻撃側プレイヤーがショットあるいはパスをしようとする
- (3) ショットあるいはパスのボールがその攻撃側プレイヤーの手から離れる前あるいは離れたあとに、床に下りる前または床に下りた勢いで防御側プレイヤーに突き当たって触れ合いを起こしてしまうこと
- (4) その触れ合いが起こったときに、その攻撃側プレイヤーに突き当たられた防御側プレイヤーの**両足がノー・チャージ・セミサークル・エリア内にあった**こと

ただし、攻撃側プレイヤーが、手、腕、足、脚、そのほかのからだの一部を**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**、通常の規則にしたがって判定がくだされる。

- ① 防御側プレイヤーに責任のある触れ合いについては、コートに位置にかかわらず、規則に従って判定しなければならない。
- ② 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・エリアには含まれない。
- ③ 防御側プレイヤーがジャンプして空中にいるときも、**この規則が適用される**。
そのときの防御側プレイヤーの位置は、ジャンプする前に触れていた床の位置によってきめられる。
- ④ リバウンド・ボールを取ったプレイヤーが起こした触れ合いについては、ノー・チャージ・セミサークルの外からドライブをしていないので、**この規則は適用されない**。

- ⑤ バックボードの裏側からノー・チャージ・セミサークル・エリアに向かってドライブしたプレイヤーには、ノー・チャージ・セミサークルのラインを横切っていないので、この規則は適用されない。
- ⑥ ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ってジャンプし、コートに描かれたノー・チャージ・セミサークルのラインを横切ってボールをパスしたとしても、自分の真うしろを追従してきたあるいは真うしろに位置する味方プレイヤーにパスをしたのちに防御側プレイヤーのトルソーに突き当たった場合は、この規則は適用されない。

第36条 アンスポーツマンライク・ファウル (Unsportsmanlike foul)

- 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**をしかけてきた場合は、審判は、その戦略の変化を感じ取り、ファウルの判定をくださなければならない。
すなわち、ボールを持っているプレイヤーやまさにボールを受け取ろうとしているプレイヤーに対する防御側プレイヤーの起こすゲーム・クロックを進めさせないようにするあるいはゲーム・クロックを止めようとする触れ合いについては、審判は、“**アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージの考え方**”を適用せずに、すみやかに**パーソナル・ファウル**を宣さなければならない。このような触れ合いは、**アンスポーツマンライク・ファウルではない**。
たとえば、この状況でスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーの手からボールが離れたあと(下記③参照)、コート内でそのボールを受け取ろうとする攻撃側プレイヤーに対して防御側プレイヤーが起こした触れ合いについては、審判は、まだその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**を宣さなければならない。
ただし、その触れ合いが「**ハード・コンタクト**」の場合や、あきらかにボールを無視している場合は、審判は、その触れ合いに対して**アンスポーツマンライク・ファウル**あるいは場合によっては**ディスクォリファイング・ファウル**を宣さなければならない。
- ② 上記①の場合でも、防御側プレイヤーの起こすゲーム・クロックを進めさせないようにするあるいはゲーム・クロックを止めようとする触れ合いが、スロー・インのボールとはまったく関係のない位置で起こった場合や通常のバスケットボールのプレイとはまったく関係のない位置で起こった場合は、審判は、その触れ合いに対してすみやかに**アンスポーツマンライク・ファウル**を宣さなければならない。
- ③ **第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間**にスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーの手から**ボールが離れる前に防御側プレイヤーがパーソナル・ファウル**を起こした場合は、そのファウルは**アンスポーツマンライク・ファウル**である。

第44条 処置の訂正

- 44.3.3 **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は、そのフリースローは取り消される。**
ゲームは、そのフリースローの1投目のボールがそのフリースロー・シューターの手から離れたのちフリースローが終わるまでの間に誤りに気がついた場合は**フリースロー・ラインの延長上の位置**から、フリースローが終わってゲームが再開されてしまったあとに誤りに気がついた場合は審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置からの、相手チームのスロー・インによって再開される。
ただし、そのフリースローの**1投目のボールがそのフリースロー・シューターの手から離れる前に**誤りに気がついた場合は、正しいフリースロー・シューターにフリースローをさせてゲームを再開する。
また、**当該のフリースローのほか**にフリースローやスロー・インなどの罰則がある場合には、その罰則を適用してゲームを再開する。

以上