

まえがき

本規則の願いは、この競技が人間の体力や気力および人間らしい心を最高度に発揮して行われることである。そのため（公財）日本バスケットボール協会は、有用な字句・条項の修正にはつねに心をくだいている。しかしこの規則の精神を実際のゲームに発揮する段になると、それは我々の力のおよぶところではない。この精神をあますことなく発揮するには、プレーヤーと審判と観衆と指導者との四方向からの努力がぜひとも必要である。

プレーヤーは規則の精神の実行者である。審判は規則を堅持してプレーヤーの足りないところを補いつつこれに健全な方向を与えるとともに、そのゲームを公正にかつ円滑に運営することによってすべての人に信頼されなければならない。そのためには規則を文字どおりに読みとり、その規則に照しながらそれぞれの判断をくだすことを取り返しきり返しつづけることによって、ついにはそれを感覚的にも誤りなく瞬時に判断できるようになることが必要である。観衆は規則のよき理解者としてよいプレーに賞賛を贈り、よいプレーヤーを勇気づけるのが役目である。そしてチームの指導者はゲームの際の審判の役目を日常の練習の間に行ってプレーヤーを導くのであるから、誠心誠意の努力をして規則の精神を自分のものとして身につけていかなければならない。

プレーヤーは規則の精神の実行者としての深い自覚をもって、これらの周囲の援助と期待にそむかぬプレーを体得するための精進をつづけることが大切である。それがまたこの競技を最もよく楽しむこととなるはずである。

しかしながら実際のゲームの現場で、何が規則の精神と合致するのか何が公正であるのかなどあらゆる具体的な問題に直面したとき、何によって公正と不公正とを区別すべきかということになると、いかに我々が円満な常識と強い意思をもつづけていたとしてもただちに明らかになるとはいえない。ここにこそこの規則の存在意義がある。

それは一言一句も軽視することのない文字どおり規則の章条に忠実であろうと努めることによってのみ理解される。審判は瞬間的なプレーに対して正しい規則の適用を要求されている。また、近年バスケットボールの競技規則が改正されるごとに、ますます審判の判断に基づいて判定することが競技規則により明確に要求されるようになってきている。したがって審判が規則を把握するには、単に規則をよく読み規則を覚えるということだけではなく、体験的に理解を深める必要がある。もちろん規則は文字を借りて表された意思であるから行間にその意思をくみ取らなくてはならない。そのうえで自分流の解釈を施すことなく、白紙の心境で字句そのままの意義を受け入れる態度をもつづけることによって、はじめて行間の規則の精神を誤りなく身につけることができるるのである。

（公財）日本バスケットボール協会は、プレーヤー、審判および指導者が規則の章条を文字どおりに受け取ってさしつかえないように細心の注意をはらって工夫を重ねつつある。しかしながら疑義の生ずるところもあるであろう。その際にはただちに問い合わせていただきたい。規則をより完全なものにするためにも、また勝手な解釈を施していたずらに混乱を招くことを避けるためにも、さらにバスケットボール界の正しい発展のためにも、プレーヤー、審判および指導者の皆さんとの積極的な協力を期待するものである。



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2024

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 26th April 2024

Valid as of 1st October 2024

2025 バスケットボール競技規則

(公財)日本バスケットボール協会

2025年4月1日施行

目 次

第1章 ゲーム

第1条 定義.....	7
-------------	---

第2章 コート、用具・器具

第2条 コート.....	8
第3条 用具・器具	14

第3章 チーム

第4条 チーム	15
第5条 プレーヤー：怪我と介助.....	18
第6条 キャプテン：任務と権限	19
第7条 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	19

第4章 プレーの規定

第8条 競技時間、同点、オーバータイム	21
第9条 ゲーム、クオーター、オーバータイムの開始と終了	22
第10条 ボールのステータス（状態）	22
第11条 プレーヤーと審判の位置	23
第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	24
第13条 ボールの扱い方.....	26
第14条 ボールのコントロール.....	26
第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	27
第16条 得点：ゴールによる点数	28
第17条 スローイン	29
第18条 タイムアウト	31
第19条 交代.....	33
第20条 ゲームの没収	36
第21条 ゲームの途中終了	36

第5章 バイオレーション

第22条 バイオレーション	38
第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	38

第 24 条 ドリブル	39
第 25 条 トラベリング	40
第 26 条 3 秒ルール	41
第 27 条 近接してガードされたプレーヤー	41
第 28 条 8 秒ルール	41
第 29 条 ショットクロック	42
第 30 条 ボールをバックコートに返すこと	45
第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	45

第 6 章 ファウル

第 32 条 ファウル	48
第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	48
第 34 条 パーソナルファウル	54
第 35 条 ダブルファウル	55
第 36 条 テクニカルファウル	56
第 37 条 アンスポーツマンライクファウル	58
第 38 条 ディスクオリファイングファウル	59
第 39 条 ファイティング	61

第 7 章 総則

第 40 条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場	63
第 41 条 チームファウル：罰則	63
第 42 条 特別な処置をする場合	64
第 43 条 フリースロー	65
第 44 条 訂正のできる誤り	67

第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限

第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	71
第 46 条 クルーチーフ：任務と権限	72
第 47 条 審判：任務と権限	73
第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	74
第 49 条 タイマー：任務	75
第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務	77

別添資料 A - 審判のシグナル	80
別添資料 B - スコアシート	89
別添資料 C - 抗議の手続き	100
別添資料 D - チームの順位決定方法	101
別添資料 E - メディアタイムアウト	111
別添資料 F - インスタントリプレーシステム	112
ルールの索引	117

図表

図 1 コートの全寸法	9
図 2 コートとフロア	10
図 3 制限区域（リストリクティッドエリア）	12
図 4 ツーポイント/スリー・ポイントゴールエリア	12
図 5 スコアラーズテーブルと交代席	13
図 6 シリンダーの概念	49
図 7 フリースロー時のプレーヤーのポジション	66
図 8 審判のシグナル	80
図 9 スコアシート	88
図 10 スコアシート上部	89
図 11 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）	90
図 12 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）	92
図 13 ランニングスコアとその最終手続	99
図 14 スコアシートの下部	99

※FIBA 競技規則に倣い、競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシstantコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシstantコーチ」のままといたします。

競技規則全体を通して文章は全ての性別に等しく適用され、文章の中で男性もしくは女性と書かれている部分は他の性別にも同じように適用される。

第1章 ゲーム

(THE GAME)

第1条 定義

(Definitions)

1 - 1 バスケットボールゲーム

バスケットボールは、それぞれ5人ずつのプレーヤーからなる2チームによってプレーされる。

それぞれのチームの目的は「相手チームのバスケットに得点すること」および「相手チームが得点することを妨げること」である。

ゲームは、審判、テーブルオフィシャルズ、およびコミッショナー（同席している場合）によって進行される。

1 - 2 ゲームに関わる人々に求められる責任

ゲームに関わる全ての人物（テーブルオフィシャルズ、テクニカルディレーター/コミッショナー（同席している場合）、プレーをすることができる全てのチームメンバー、ヘッドコーチおよびその他のチーム関係者）はゲームの円滑な運営に積極的な役割を果たすべきであり、常に倫理的な行動を示さねばならない。

ゲームに関わる全ての人物は、得点、ファウル、タイムアウトを含む記録や、ゲームクロック、ショットクロックの操作に関する訂正のできる誤りを認識した場合、本規則に従って誤りが訂正されるよう審判に知らせなくてはならない。

1 - 3 相手チームのバスケット/自チームのバスケット

チームが攻撃するバスケットを「相手チームのバスケット」といい、防御するバスケットを「自チームのバスケット」という。

1 - 4 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

第2章 コート、用具・器具

(COURT AND EQUIPMENT)

第2条 コート

(Court)

2-1 コート

コートは、障害物のない水平で硬い表面とする。（図1）

コートの大きさは、境界線の内側からばかり、縦28m、横15mとする。

2-2 フロア

フロアには、障害物から最低でも2m離れたバウンダリーレーンに囲まれたコートのある範囲を含む。

（図2）したがってフロアの寸法は最低でも縦32m、横19mとする。

2-3 バックコート

バックコートとは、自チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインで区切られたコートの部分をいい、自チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

【補足】バックボードの内側とは、裏側以外の部分を指す。

2-4 フロントコート

フロントコートとは、相手チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインの相手バスケット側の端で区切られたコートの部分をいい、相手チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

2-5 ライン

全てのラインは幅5cmとし、白またはその他の対照的な色（1色）のみではっきりと見えるように描かれてなければならない。

【補足】対照的な色とは、コートや制限区域などに対して対照的とし、ラインとはっきり認識できる色を指す。

2-5-1 境界線（バウンダリーライン）

コートは、境界線（エンドラインおよびサイドライン）で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

【補足】エンドラインはコートの短い側のラインを指し、サイドラインはコートの長い側のラインを指す。

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む全ての障害物は、コートから2m以上離れてなければならない。

2-5-2 センターライン、センターサークル、フリースロー・セミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドライ

ンより外側に 0.15m 延長する。センターラインはバックコートの一部である。

センターサークルは、円周の外側までが半径 1.80m である円をコートの中央に描く。

フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径1.80mである半円を描く。(図3)

図1 コートの全寸法

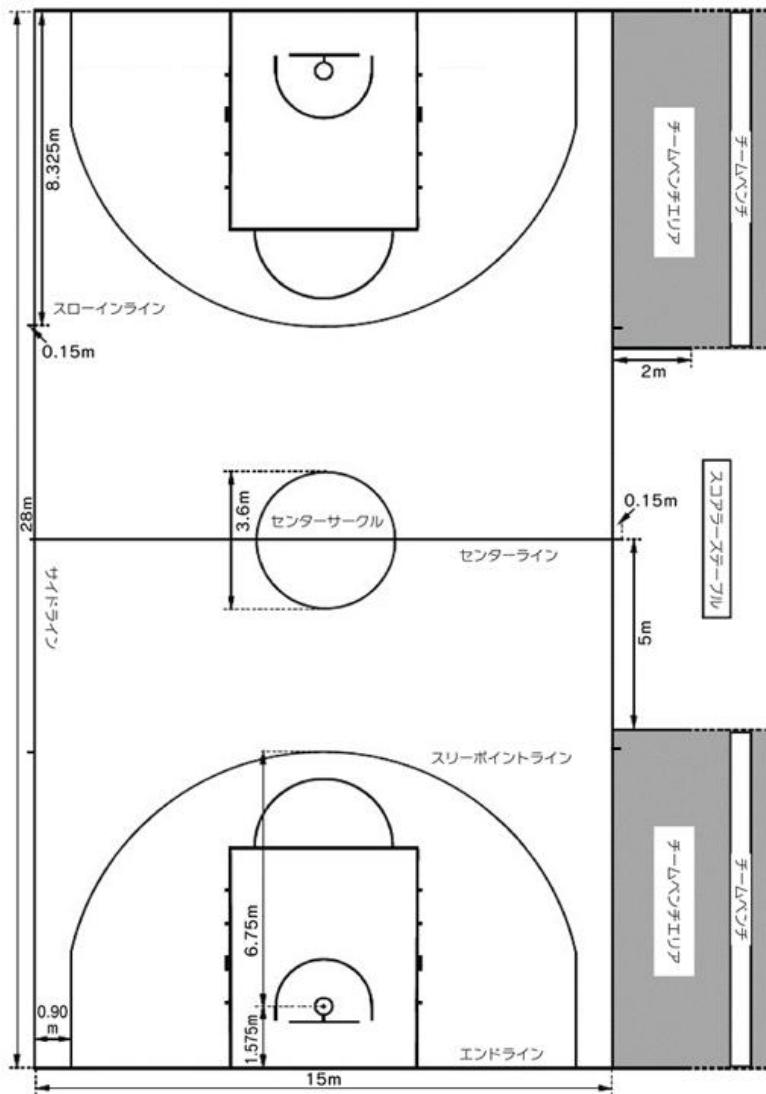
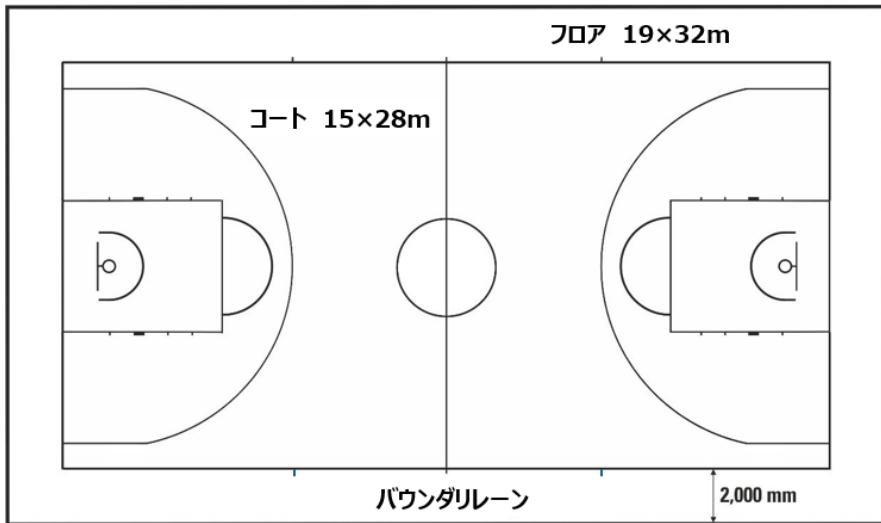


図2 コートとフロア



2-5-3 フリースローライン、制限区域（リストリクティッドエリア）、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、エンドラインと平行で、エンドラインの内側からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は 5.80m とし、ラインの長さは 3.60m とする。フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、エンドライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したライン、エンドラインの中央から左右 2.45m の点からフリースローラインを延長したラインとの交点で区画されたコートの長方形の部分をいう。

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したラインの全体の長さは 4.90m となる。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図3に示すとおりとする。

2-5-4 スリーポイントゴールエリア

チームのスリーポイントゴールエリア（図1・図4）は、以下のラインで区切られた相手チームのバスケットに近いエリアを除く、コートの全エリアをいう：

・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いた 2 本の平行な直線。

・相手チームのバスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径 6.75m の半円。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。半円は2本の平行な直線と交わる。

スリーポイントラインは、スリーポイントゴールエリアには含まれない。

2-5-5 チームベンチエリア

チームベンチエリアとは、図1で示されているように、2本のラインで区画されたコート外の部分をいう。

それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、アシstantコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、アシstantコーチを含めたチーム関係者のために16席が用意されなければならない。

それ以外の人は、チームベンチから後ろに2m以上離れてなければならない。

【補足】国内大会においてチームベンチの席数は、大会主催者の考えにより変更することができる。

2-5-6 スローインライン

スローインラインとは、コートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ0.15mの4本のラインをいう。

近い方のエンドラインの内側の縁から8.325mの距離に、そのエンドラインから遠い側の縁があるように描く。

2-5-7 ノーチャージセミサークル

ノーチャージセミサークルのエリアはコート上に描かれ、以下のとおり区切られる：

- バスケットの中心点から真下にコートまで下りた地点を中心とする外側の縁までが半径1.30mの半円。

- その半円の端を起点として、エンドラインの内側の端から1.20mの位置まで伸ばされた長さ0.375mの2本の平行なライン。各ラインはエンドラインに垂直で、ラインが半円とつながっている箇所は、バスケットの中心点から真下にコートまで下りた地点からラインの外側の縁までを1.30mとする。

ノーチャージセミサークルエリアは、上記の平行な2本のラインの両端を結ぶ、バックボードの表面を直接真下に投影した仮想のラインを加えて完成する。

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の一部である。

図3 制限区域（リストリクティッドエリア）

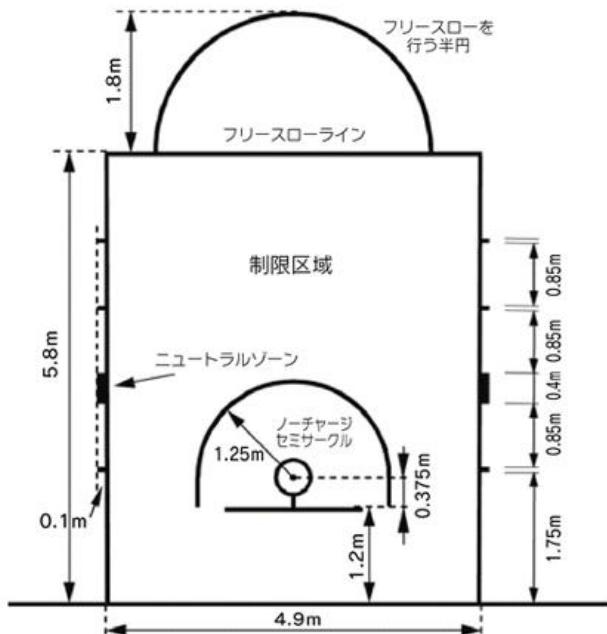
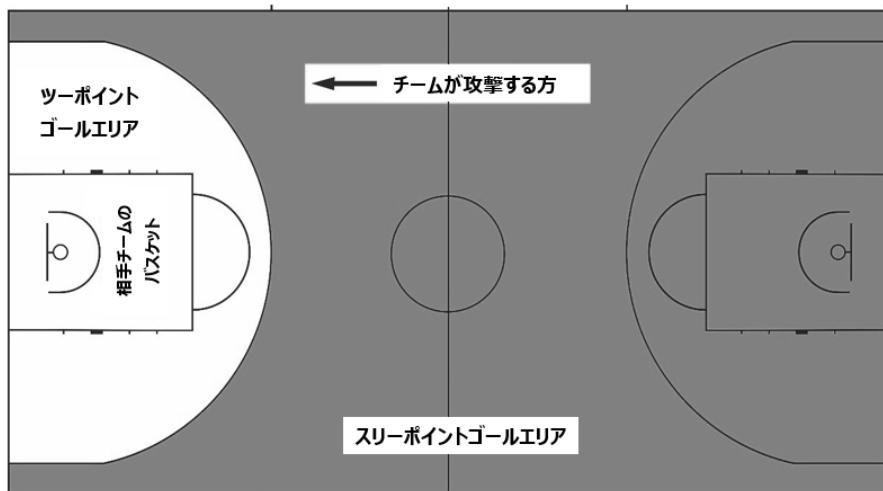
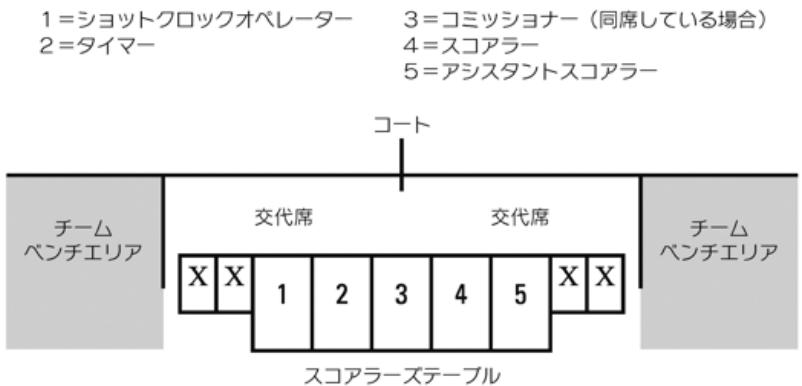


図4 ツーポイント/スリーポイントゴールエリア



2-6 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置（図5）

図5 スコアラーズテーブルと交代席



スコアラーズテーブルとその席は、一段高く配置することが望ましい。
アナウンサー やスタッフ 担当者がいる場合は、スコアラーズテーブルの隣あるいは後ろに席を設ける。

第3条 用具・器具 (Equipment)

バスケットボールのゲームを行うときには、次の施設、用具・器具が用意されていなければならない：

- ・パックストップユニット：
 - パックボード
 - ブレッシャー/リリースリングとネットからなるバスケット
 - パックボードサポート（パッドを含む）
- ・ボール
- ・ゲームクロック
- ・スコアボード
- ・ショットクロック
- ・タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別のよく見える適切な表示装置
- ・2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザー
 - ショットクロックオペレーター用
 - タイマー用
- ・スコアシート
- ・プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの表示器具
- ・チームファウルの表示器具
- ・オルタネイティングポゼッションアローの表示器具
- ・フロア
- ・コート
- ・十分な光量の照明

バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「2024 Basketball Equipment」を参考にすること。

【参照】

《FIBA》

Official Basketball Rules 2024 Basketball Equipment (FIBA 原文)

《JBA》各種規程（バスケットボール施設・用器具等）

<http://www.japanbasketball.jp/jba/kitei/>



第3章 チーム

(TEAMS)

第4条 チーム

(Teams)

4-1 定義

- 4-1-1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）を満たしていなければならない。
- 4-1-2 チームメンバーは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記入されれば、そのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられるか 5 個のファウルを宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。
- 4-1-3 競技時間中、チームメンバーとは以下を指す：
- ・プレーをする資格があり、コート上にいるプレーヤー。
 - ・プレーをする資格があり、コート上にいない交代要員。
 - ・5 個のファウルを宣せられ、プレーをする資格を失ったチームメンバー。
- 【補足】5 個のファウルを宣せられプレーをする資格を失ったチームメンバーは、以降そのゲームに出場することはできないが、チームベンチに座ることは許される。
- 4-1-4 プレーのインターバル中は、プレーをする資格があるチームメンバーは全てプレーヤーであるとみなされる。

4-2 ルール

- 4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：

- 【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・キャプテンを含む、プレーをする資格のある 12 人以内のチームメンバー。
 - ・1 人のヘッドコーチ。
 - ・チームベンチに座ることを許された、アシスタントコーチを含む最大 8 人のチーム関係者。
 - ・2 人のアシスタントコーチを置く場合、スコアシートにはファーストアシスタントコーチが記入される。

- 4-2-2 競技時間中は、各チーム 5 人のチームメンバーがコート上でプレーをし、交代することもできる。

- 4-2-3 以下のとき、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤーは交代要員となる：

- ・審判が交代要員をコートに招き入れる。
- ・タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がタイマーに交代を申し出る。

【補足】国内大会においてはスコアラーに交代を申し出る。

クオーターとオーバータイムの間のインターバルにおいては、それぞれのインターバルが終了した時点で、プレーヤーは交代要員となる。

4-3 ユニフォーム

【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「JBA ユニフォーム規則」に準じる。

4-3-1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：

・シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

シャツに袖がある場合は肘より上までなければならない。長袖は認められない。

全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。

【補足】国内大会では、女子についてはシャツをパンツの外に出すようにデザインされたものを使用してもよい。

→シャツの下にTシャツを着ることは、いかなるスタイルであっても認められない。

・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

パンツの裾は膝より上までなければならない。

・ソックスは、全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。

ソックスは見える状態でなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

4-3-2 各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

・背面の番号の高さは 16 cm以上とする。

・前面の番号の高さは 8 cm以上とする。

・番号の幅は 2 cm以上とする。

・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

【補足】同一チーム内において、「0」と「0 0」は同時に使用することができる。

・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。

・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 4 cm以上離れてなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

4-3-3 各チームは、シャツを 2 セット以上用意しておかなければならない。

【補足】「2 セット以上」とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会においては、大会主催者の考えにより決定することができる。

そのうえで：

・プログラム上で最初に記載されているチーム（またはホームチーム）は淡色のシャツを着用する。
(白色が望ましい)

・プログラム上で 2 番目に記載のあるチーム（またはビジターチーム）は濃色のシャツを着用する。
・ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4 - 4 その他の身につけるもの

【補足】国内大会におけるその他の身につけるものについては「JBAユニフォーム規則」に準じる。

4 - 4 - 1 プレーヤーは、プレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。身長や腕の長さを補ったり、その他どのような方法であれ、不当な利益をもたらすような用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4 - 4 - 2 プレーヤーは、他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があるものを着用してはならない。

・次のものは身につけてはならない：

－柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスティック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。

－他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。（指の爪は短く切っておくこと）

－ヘアアクセサリーや貴金属類。

・次のものは身につけても差し支えない：

－十分にパッドで覆われている上腕、大腿部や下腿部の防具。

－コンプレッション素材のアンダーシャツやアンダーショーツを含む、腕用および脚用のウェア。

－ヘッドギア。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤー

－あるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があつてはならない。

－膝、肩および足首の装具。

－負傷した鼻のプロテクター。（硬い素材でつくられたものを含む）

－無色透明なマウスガード。

－眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ぼないもの。

－リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。

－腕や肩、脚等のテープ。

同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のアンダーシャツやアンダーショーツを含むコンプレッションウェア、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テープ等は全て同じ単色でなければならない。

4 - 4 - 3 ゲーム中、プレーヤーはどのような色の組み合わせのシューズを履いててもよい。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。

4 - 4 - 4 ゲーム中、プレーヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。

4 - 4 - 5 本条に記載のない、その他の身につけるものについては、FIBAテクニカルコミッショによって承認されなければならない。

【補足】国内大会においては、承認者は大会主催者となる。大会主催者は必要に応じて

（公財）日本バスケットボール協会に確認する。

- 5 - 1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5 - 2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、どちらのチームにも不利にならない限り、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、プレーをすることを控えるか、もしくはボールがデッドになるまで審判は笛を吹かない。怪我をしたプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5 - 3 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、手当てを受け場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のいざれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまふ場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
- 【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。
- 5 - 4 ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5 - 5 **ボールがデッドになったとき、ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当てを必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。**
- 5 - 6 ゲーム中に出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻ることができる。
- 5 - 7 怪我をしたプレーヤーや、出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、タイマーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。
- 【補足】国内大会においては交代のブザーはスコアラーが鳴らす。怪我をしたプレーヤーの交代を知らせるためにスコアラーがブザーを鳴らすよりも前にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に手当てが終わった場合を指す。
- 5 - 8 ヘッドコーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当てを受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。
- 【補足】怪我をしたプレーヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの 1 本目のボールがフリースローシューターに与えられた後であっても、1 本目と 2 本目のフリースローの間、あるいは 2 本目と 3 本目のフリースローの間に当該プレーヤーを交代させることができる。

第6条 キャプテン：任務と権限

(Captain : Duties and powers)

- 6 - 1 キャプテンは、ヘッドコーチによって指定されたそのチームのコート上の代表者である。キャプテンは、礼儀正しくゲーム中に審判とコミュニケーションをとることができると、それはボールがデッドでゲームクロックが止められているときにのみ可能である。
【補足】スコアシートに示されたキャプテンがコート上にいないとき（プレーヤーではないとき）は、ヘッドコーチによって指定されたコート上のプレーヤーがキャプテンの役目をする。
- 6 - 2 キャプテンは、自チームがゲームの結果に抗議しスコアシートの「抗議の場合のキャプテン署名欄」にサインをする場合、ゲーム終了後 15 分以内にクルーチーフに知らせなければならない。
【補足】国内大会においては「競技規則：C-抗議の手続き」を参照。

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

(Head coach and first assistant coach : Duties and powers)

- 7 - 1 ゲーム開始予定時刻の最低 40 分前には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、キャプテン、ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラーに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。
【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 7 - 2 ゲーム開始予定時刻の 10 分前には、各ヘッドコーチはチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する 5 人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム A のヘッドコーチが先にこの情報を提供する。
【補足】国内大会においては、チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 7 - 3 チームベンチに座って、チームベンチエリア内にとどまるができるのは、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者だけである。競技時間中、全ての交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は着席していなくてはならない。
- 7 - 4 ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラーズテーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。
【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、

ファウルの数等を指す。

- 7-5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。
- 7-6 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、一度にどちらか1人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。チームベンチエリア内であれば、ゲーム中にプレーヤーに話しかけることができる。ファーストアシスタントコーチは審判とコミュニケーションをとつてはならない。
【補足】ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、両者が同時に立ち続けることは認められない。
- 7-7 ファーストアシスタントコーチを置くときは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されなければならない（サインは不要）。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。
- 7-8 キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。
- 7-9 ヘッドコーチがない、あるいはヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたファーストアシスタントコーチもいない場合（あるいはファーストアシスタントコーチも役目を継続できない場合）、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとして役目を果たさなければならない。キャプテンは、自分がコートから退かなければならない場合もヘッドコーチとしての役目を継続できる。キャプテンがディスクオリファイングファウルによって失格・退場になったり、怪我によってヘッドコーチの役目ができなくなったりしたとき、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーがプレーヤー兼ヘッドコーチとしての役目も引き継ぐことができる。
- 7-10 ルールによりフリースローシューターが決められていない全ての場合で、ヘッドコーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第4章 プレーの規定

(PLAYING REGULATIONS)

第8条 競技時間、同点、オーバータイム

(Playing time, tied score and overtime)

8 - 1 ゲームは各 10 分間の 4 クオーターからなる。

【補足】国内大会においては、U15 カテゴリーのゲームでは 8 分のクオーターを 4 回行う。

8 - 2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。

【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。

8 - 3 第 1 クオーターと第 2 クオーター（前半）の間、第 3 クオーターと第 4 クオーター（後半）の間、および各オーバータイムの間にそれぞれ 2 分間のインターバルを設ける。

8 - 4 ハーフタイムのインターバルは 15 分間とする。

【補足】国内大会のハーフタイムのインターバルは、10 分間を推奨する。ただし、大会主催者の考えにより変更することができる。

8 - 5 プレーのインターバルは、次のときに始まる：

・ゲーム開始の 20 分前。

【補足】8 - 2 と同様とする。

・クオーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。

8 - 6 プレーのインターバルは、次のときに終わる：

・第 1 クオーターを始めるジャンプボールで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。

・それ以外のクオーターやオーバータイムを始めるスローインで、スローインをするプレイヤーにボールが与えられたとき。

8 - 7 第 4 クオーターが終わったときに得点が同点だった場合、1 回 5 分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。

【補足】U15 カテゴリーのゲームではオーバータイムは 1 回 3 分間とする。

2 ゲームのホーム & アウェーで行われるゲームの合計得点を競う大会システムで、2 ゲーム目が終わったとき 2 ゲームの合計得点が同点だった場合、勝敗を決める（タイブレイク）ため 1 回 5 分間のオーバータイムを必要な回数行う。

8 - 8 各クオーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。

8 - 9 プレーのインターバル中にテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルが宣せられた場合、その罰則のフリースローは次のクオーターやオーバータイムの開始時に行われる。

第9条 ゲーム、クオーター、オーバータイムの開始と終了

(Start and end of a quarter, overtime or the game)

- 9-1 第1クオーターは、ボールがセンターサークルでジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9-2 それ以外のクオーターあるいは各オーバータイムは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
- 9-3 片方もしくは両方のチームがプレーできる状態の5人のプレーヤーをコート上に揃えることができない場合、ゲームを始めることはできない。
- 9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーズテーブルからコートに向かって、左側のハーフコートでゲーム前のウォームアップを行う。
【補足】前半はゲーム前のウォームアップを行ったバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとゲーム前のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。
- 9-5 両チームは、後半にウォームアップを行うハーフコートとバスケットを交換する。
- 9-6 全てのオーバータイムでは、チームは第4クオーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-7 クオーター、オーバータイムまたはゲームは、クオーター、オーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに終了する。バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第10条 ボールのステータス（状態）

(Status of the ball)

- 10-1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 10-2 ボールは次のときにライブになる：
・ジャンプボールの場合、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
・スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 10-3 ボールは次のときにデッドになる：
・ゴールあるいはフリースローが成功したとき。
・ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
・フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
—フリースローが続くとき。

- 別の罰則（フリースローやボゼッション）があるとき。
- ・クオーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
- ・ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレイヤーがボールに触れたとき：
 - 審判が笛を鳴らしたあと。
 - クオーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったあと。

10-4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：

- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛を鳴らしたとき。
 - クオーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外の規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して審判が笛を鳴らしたとき。
- ・シューターがゴールのためにひと続きの動作を始めてから、相手プレイヤー、もしくは相手のチームベンチに座ることを許された人物がファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの動作でショットを完了する場合に、シューターがゴールのためにボールをコントロールしているとき。
審判が笛を鳴らした後で、明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）が起こされた場合、この条項は当てはまらず、得点も認められない。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

- 11-1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。
- プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、センターライン、スリーポイントライン、フリースローライン、制限区域を区画するラインやノーチャージセミサークルエリアを区画するラインを含む。
- 11-2 審判の位置も、プレーヤーと同じ方法で決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。

第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

12-1 ジャンプボールの定義

12-1-1 ジャンプボールは各チーム 1 人ずつのいずれかのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。

12-1-2 ハルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしつかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

12-2 ジャンプボールの手順

12-2-1 両ジャンパーは、センターサークルの自チームのバスケットに近い方の半円の中に両足が入るように立ち、片足はセンターインの近くに置く。

12-2-2 同じチームの 2 人のプレーヤーがサークルのまわりに隣り合わせて位置したときは、相手チームから要望があれば、一方の位置は譲らなければならない。

12-2-3 審判は、両プレーヤーの間で、両者がジャンプをしても届かない高さまでまっすぐ上にボールをトスする。

12-2-4 ボールが下降を始めた後で、少なくともどちらかのジャンパーによって片手または両手でタップされなければならない。

12-2-5 どちらのジャンパーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション（位置）を離れてはならない。

12-2-6 どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーかコートにボールが触れるまで、ボールをキャッチしてはならないし、2 回までしかタップすることはできない。

12-2-7 ボールがどちらのジャンパーにもタップされなかった場合は、ジャンプボールはやり直しになる。

12-2-8 ボールがタップされるまで、ジャンパー以外のプレーヤーは体のどの部分もサークルのラインに触れたり、越えたりしてはならない（ライン上のシリンダーを含む）。

12-2-1、12-2-4、12-2-5、12-2-6、12-2-8 に違反することはバイオレーションである。

12-3 罰則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

12-4 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

・ハルドボールが宣せられたとき。

・誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確認がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。

- ・最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）。
- ・ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まつたり載つたりしたままになったとき。
(ただし、以下の場合を除く)
 - 次にフリースローが続く場合。
 - 最後のフリースローの後、そのチームのフロントコートでスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローインが続く場合。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- ・両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ・第1クオーター以外の全てのクオーターやオーバータイムが始まるとき。

12-5 オルタネイティングポゼッションの定義

オルタネイティングポゼッションとは、ゲーム中、ジャンプボールシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。

12-6 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-6-1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、ジャンプボールシチュエーションになったところに最も近いアウトオブバウンズから行う。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
- 12-6-2 ジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。
【補足】最初のライブのボールのチームコントロールは必ずしもコート上である必要はない。
- 12-6-3 それぞれのクオーターやオーバータイムの終了時点で、次のオルタネイティングポゼッションの権利を与えるチームが、スコアラーズテーブルの反対側のセンターインの延長線上からのスローインを行うことでその次のクオーターやオーバータイムを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。
- 12-6-4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。
- 12-6-5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示

される。

その後ゲームはバイオレーションを宣せられたチームの相手チームによるスローインを元々のスローインの場所から行うことで再開される。

12-6-6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：

- ・第1クオーター以外のクオーターやオーバータイムの開始前、あるいは、
- ・オルタネイティングボゼッションのスローインの間。

上記の状況では、与えられていたオルタネイティングボゼッショナルールによるスローインの権利は取り消されない。

第13条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13-1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13-2 ルール

ボールを持って走ること、故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。

ただし、ボールが偶然に足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。

13-2に違反することはバイオレーションである。

13-3 儲則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

第14条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14-1 定義

14-1-1 チームコントロール（チームがボールをコントロールしていること）は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。

14-1-2 チームコントロールは以下のときに継続する：

- ・そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているとき。
- ・そのチームのプレーヤー同士でボールがパスされているとき。

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき。

- ・ボールがデッドになったとき。
- ・ショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき。

第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15-1 定義

15-1-1 「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。

「タップ」とは、プレーヤーが片手または両手で相手チームのバスケットに向けてボールを弾くことをいう。

「ダンク」とは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

15-1-2 動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたと審判が判断したときに始まる。

・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

【補足】「動きながらではないショット」は FIBA Official Basketball Rules では単に"shot"と表現しているが、日本語では「ショット」と訳すことで他の箇所と意味が混同してしまうため、本競技規則では「動きながらではないショット」とする。

15-1-3 バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

・ボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールを片手または両手で支え持ったときに始まる。

・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

15-1-4 ボールを持ったプレーヤーが競技規則で許された範囲で踏んだ歩数とショットの動作（アクトオブシューティング）との間に関係はない。

15-1-5 ショットの動作（アクトオブシューティング）の最中にプレーヤーが相手プレーヤーによって片腕または両腕をつかまれることで、得点を妨げられることがある。このとき、ボールがプレーヤーの片手または両手から離れることは必須ではない。

15-1-6 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレーヤーはアクトオブシューティング中であるとは見なされなくなる。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

(Goal : When made and its value)

16-1 定義

16-1-1 ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか明らかに通過したときにゴールになる。

16-1-2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16-2 ルール

16-2-1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。

- ・フリースローによるゴールは 1 点。
- ・ツーポイントゴールエリアから放たれたゴールは 2 点。
- ・スリーポイントゴールエリアから放たれたゴールは 3 点。

最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れた後でバスケットに入る前に、オフェンスのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーが正当にそのボールに触れ、その後そのボールがバスケットに入ったときは 2 点が認められる。

16-2-2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、相手チームに 2 点が与えられ、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記録される。

16-2-3 故意に自チームのバスケットにボールを入れるゴールはバイオレーションであり、得点は認められない。

16-2-4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。

16-2-5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかなく、その場合でも 0.0 秒が表示されたときにプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。

【補足】ここで示される 0.2 秒以下の「タップ」とは一瞬であってもボールを掴むことなくボールを弾く（チップ）ことをいう。0.2 秒以下で一瞬でもボールを掴んだ場合、そのショットは認められない。

17-1 定義

17-1-1 スローインとは、アウトオブバウンズにいるプレーヤーによってボールがコート内にパスされることをいう。

17-1-2 スローインは：

- ・ボールがスローインを行うプレーヤーに渡されたときに始まる。

・次のときに終わる：

- ボールがコート上のいずれかのプレーヤーに触れた、もしくは正当に触れられたとき。
- スローインを行うチームがバイオレーションを宣せられたとき。
- スローイン中にライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったとき。

17-2 手順

17-2-1 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、スローインをする位置にボールを置かなければならぬ。審判が、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンスパスをして与えてもよいのは以下の場合である：

- ・審判がスローインをするプレーヤーから、4 m 以内のところにいる。
- ・スローインをするプレーヤーが、審判に指示されたスローインを行うアウトオブバウンズの位置にいる。

17-2-2 プレーヤーは、バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起った場所もしくはゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインを行う。

17-2-3 第1クオーター以外の全てのクオーターや全てのオーバータイムを始めるスローインを行う場合は、スコアラーズテーブルの反対側のセンター線の延長線上から行う。
このとき、スローインをするプレーヤーはセンター線の延長線上をまたいで立ち、コート上のどこにいるチームメイトにパスをしてもよい。

17-2-4 第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められ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でゲームを再開するかを選択することができる。

ヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択したとき、元のスローインをバックコートから始めることになっていた場合は以下のように対応する。

・ゴール成功後または最後のフリースロー成功後のエンドラインからのスローインである場合、ヘッドコーチは、スローインをスコアラーズテーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。

・ファウルまたはバイオレーションの後のサイドラインまたはエンドラインからのスローインは、元のスローインと同じ側（スコアラーズテーブル側または反対側）のスローインラインから、フロントコート

で行つ。

- 17-2-5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーあるいはボールが与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルを宣せられた場合、ファウルが起ったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開される。
- 17-2-6 テクニカルファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームは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スローインで再開される。
- 17-2-7 アンスポートマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローインで再開される。
- 17-2-8 ファイティングの場合は、ゲームは第39条に定められているとおりに再開される。
- 17-2-9 ボールがバスケットに入ってもゴールや最後のフリースローの得点が認められない場合、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインで再開される。
- 17-2-10 ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：
- ・得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中止の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。
 - ・エンドラインの後ろからスローインをするプレーヤーは、エンドラインに沿って動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに5秒を超えてはならない。このときの5秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

17-3 ルール

- 17-3-1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- ・スローインのボールを手離すのに5秒を超えること。
 - ・スローインのボールを手に持ったままコートに足を踏み入れること。
- 【補足】スローインをしようとしたときにコートに足を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。
- ・スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。
 - ・他のプレーヤーが触れる前にコート上でボールに触れること。
 - ・スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること。
 - ・スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに1mを超えて移動すること。

一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に 1 m の距離を超えて繰り返し遠ざかったり近づいたりしてスローインをしてよい。

17-3-2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・スローインされたボールがラインを超えるまで、体の一部を少しでも境界線を超えてコートの外に出すこと。
- ・コートのまわりにゆとりがなくて障害物からラインまでの距離が 2 m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1 m 以内に近づくこと。

17-3-3 第 4 クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、スローインが行われる場合、審判はスローインのボールを与えるときにイリーガルバウンダリリンクロッシングシグナル（ブリベンティブシグナル）を使用して警告を与える。

ディフェンスのプレーヤーが：

- ・スローインを妨げるために境界線を越えて体の一部を出した場合。
- ・障害物からラインまでの距離が 2 m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1 m 以内に近づいた場合。

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする。

17-3 に違反することはバイオレーションである。

17-4 罰則

元のスローインを行う位置のアウトオブバウンズで相手チームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

第 18 条 タイムアウト

(Time-out)

18-1 定義

タイムアウトとは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチの請求によって認められるゲームの中止のこという。

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、1 分間とする。

18-2-2 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。

18-2-3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる：

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

またファウルの後は、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも請求することができる）。

- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも請求することができる）。

- ・相手チームがゴールで得点したとき（得点されたチームは請求することができる）。
- 18-2-4 「タイムアウトが認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。
- 18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：
- ・前半（第1クオーターと第2クオーター）に2回。
 - ・後半（第3クオーターと第4クオーター）に3回。
- ただし、第4クオーターで、ゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときには2回までしかタイムアウトをとることはできない。
- ・各オーバータイムに1回。
- 18-2-6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたはオーバータイムに持ち越すことはできない。
- 18-2-7 両チームのヘッドコーチもしくはファーストアシスタントコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただし、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられていない状況で、相手チームがゴールで得点したときに認められるタイムアウトは、請求の後先に関係なく得点されたチームのタイムアウトとする。
- 18-2-8 第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときにゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。
- 【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合は、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。
- 18-3 手順
- 18-3-1 タイムアウトを請求できるのは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみである。ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチは、スコアラーズテーブルから目視できるように、あるいはスコアラーズテーブルのところへ行き、定められたシグナルを手ではっきりと示して、タイムアウトの請求を伝えなければならない。
- 18-3-2 タイムアウトの請求は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。
- 【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らし、

そのブザーを鳴らす前であればタイムアウトの請求を取り消すことができる。

18-3-3 タイムアウトの始まりと終り :

- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したときに始まる。
- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いて両チームをコートに招き入れたときに終わる。

18-3-4 タイムアウトが認められる時機が始まったとき、タイマーはブザーを鳴らし、チームがタイムアウトを請求していることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らす。

タイムアウトを請求しているチームが相手チームにゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らす。

18-3-5 タイムアウト中、もしくは第2クオーター、第4クオーター、各オーバータイムの開始前のプレーのインターバル中、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに座ってもよいし、チームベンチに座ることを許された人物はチームベンチエリアの近くであればコートに入ってもよい。

18-3-6 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後にタイムアウトの請求があった場合、以下のときにどちらのチームにもタイムアウトが認められる :

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローの後にスローインが続く場合で、最後のフリースローが成功しなかったとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローのセットを行ったあと、タイムアウトは新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、スローインとなる。

2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前にタイムアウトが認められる。

第19条 交代

(Substitutions)

19-1 定義

交代とは、交代要員がプレーヤーになるための請求によるゲームの中止のことという。

19-2 ルール

19-2-1 チームは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

19-2-2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる :

・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
ただし、ファウルまたはバイオレーションの後は、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき
(両チームとも交代することができる)。

・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも交代することができる）。

・第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示していて相手チームがゴールで得点したとき（得点されたチームは交代することができる）。

19-2-3 「交代が認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。

19-2-4 次の場合を除き、交代が認められたときは、ゲームクロックが一度動いたあと、次にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなるまで、交代要員となったプレーヤーは再びプレーヤーとなることはできず、プレーヤーとなった交代要員は再び交代要員となることはできない：
・そのプレーヤーを除くとそのチームが5人のプレーヤーを出場させることができない場合。
・誤りの訂正によってフリースローを与えられるプレーヤーが、通常の交代をしてチームベンチに戻っていた場合。

19-2-5 第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示していてゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームに交代は認められない。
ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

19-2-6 プレーヤーが何らかの手当てや介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が5人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れるることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

19-3 手順

19-3-1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチで

はなく、交代要員はスコアラーズテーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。

- 19-3-2 交代の申し出は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。
【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であれば交代の申し出を取り消すことができる。
- 19-3-3 交代が認められる時機が始まったとき、タイマーはブザーを鳴らし、交代の申し出があることを審判に知らせる。
【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らす。
- 19-3-4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線の外にいなければならない。
- 19-3-5 交代要員となるプレーヤーは、審判やタイマーに知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。
【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らすが、スコアラーにも知らせずに直接チームベンチに戻すことができる。
- 19-3-6 交代はできる限り速く行わなければならない。
5個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに行わなければならない。（30秒以内）
不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。
- 19-3-7 タイムアウトあるいはハーフタイムを除くプレーのインターバルの間に交代を申し出る場合、交代要員はゲームに加わる前にタイマーに知らせなければならない。
【補足】国内大会においてはスコアラーに知らせなければならない。
- 19-3-8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：
・怪我をした場合。
・5個のファウルを宣せられた場合。
・失格・退場になった場合。
これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックが一度動いた後でなければ再び交代要員となることはできない。
- 19-3-9 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後に交代の申し出があった場合、以下のときにどちらのチームにも交代が認められる：
・最後のフリースローが成功したとき。

- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
 - ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローのセットを行ったあと、交代は新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。
 - ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。この場合、交代が認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。
 - ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。この場合、交代が認められたあと、スローインになる。
- 2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。
- 【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。

第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ・ゲーム開始予定時刻から 15 分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備の整ったプレーヤーが 5 人揃わなかつた場合。
- ・ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- ・クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合。

20-2 罰則

20-2-1 ゲームは、20 対 0 で相手チームの勝ちとする。負けたチームは勝ち点を与えられない。

20-2-2 2ゲーム（ホーム＆アウェー）合計得点で競う場合や、2ゲーム先取（3ゲーム中）のプレー オフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなつたチームは、そのシリーズあるいはプレー オフ自体も没収により負けとなる。3ゲーム先取（5ゲーム中）や4ゲーム先取（7ゲーム中）のプレー オフにはこの規則は適用されない。

20-2-3 1つの大会で2回目の没収となつたチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第 21 条 ゲームの途中終了 (Game lost by default)

21-1 ルール

ゲーム中、コート上でプレーをできるプレーヤーが1人になったチームは、ゲームの途中終了により負けになる。

21-2 儲則

- 21-2-1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは2-0となり、負けたチームには勝ち点1が与えられる。
- 21-2-2 2ゲーム（ホーム＆アウェー）の合計得点で競う場合は、第1ゲームあるいは第2ゲームを途中終了で負けたチームはそのシリーズ自体も途中終了により敗退になる。

第 5 章 バイオレーション (VIOLATIONS)

第 22 条 バイオレーション

(Violations)

22-1 定義

バイオレーションは、規則の違反である。

22-2 罰則

規則の中で別途規定がある場合を除き、バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23-1 定義

23-1-1 プレーヤーがアウトオブバウンズになるのは、そのプレーヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときである。

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

- ・アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき。
- ・境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたとき。
- ・バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき。

23-2 ルール

23-2-1 ボールがプレーヤー以外の人や物に触れてアウトオブバウンズになったときは、アウトオブバウンズになる前に最後に触れたプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-2 ボールが境界線に触れているプレーヤーまたは境界線の外にいるプレーヤーに触れてアウトオブバウンズになったときは、そのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-3 ヘルドボールの間にプレーヤーがアウトオブバウンズかバックコートに触れてしまった場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。

24-1 定義

24-1-1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをコートに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。

24-1-2 ドリブルが始まるのは、コート上でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをコートに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりして、その後、他のプレーヤーが触れないうちに再びそのボールに触れたときである。

ドリブルの間、プレーヤーは手のどの部分であってもボールの下に入れて、ある地点から別の地点に運ぶことはできない。またはボールを一度止めてからドリブルを続けることはできない。

ドリブルの間、プレーヤーはボールを空中に投げることもできるが、ボールがコートや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触ることはできない。ボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。

ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。

24-1-3 コート上でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが、誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。

24-1-4 以下の行為はドリブルではない：

- ・連続してショットをすること。
- ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとしてすること。
- ・他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- ・パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとしてすること。
- ・トラベリングにならない範囲で、コートにボールがつく前に、片手もしくは両手でボールを支え持つて、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

24-2 ルール

プレーヤーは以下のことが起きたときを除き、一度ドリブルを終えたあと、新たなドリブルをすることはできない：

・ショットによってライブのボールコントロールが失われる。

・相手プレーヤーがボールに触れる。

・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる。

25-1 定義

25-1-1 トラベリングとは、コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく、本項に定められた範囲を超えて移動させることである。

25-1-2 ピボットとは、コート上でライブのボールを持ったプレーヤーが、片方の足（ピボットフット）はコートとの接点を変えずに、もう片方の足で任意の方向に何度もステップを踏む正当な動きである。

25-2 ルール

25-2-1 コート上でライブのボールをキャッチしたプレーヤーのピボットフットの決め方：

・コートに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：

—片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる。

—ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない。

—パスもしくはゴールのショットをするためにピボットフットでジャンプすることはできるが、どちらかの足がコートに着地する前にボールを手から離さなくてはならない。

・動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやショットをしたりするために、2歩までステップを踏むことができる：

【補足】動きながら足がフロアについた状態でボールをコントロールした場合、フロアについている

足は0歩目とし、その後2歩までステップを踏むことができる。その場合、1歩目がピボットフットになる。

—ボールをキャッチした後ドリブルを始めるには、2歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならない。

—1歩目のステップは、ボールをコントロールした後にコートについた片足または両足である。

—2歩目のステップは、1歩目のステップの後にコートについた反対の足または同時につけた両足である。

—プレーヤーの1歩目のステップがほぼ同時に両足でコートについたとき、ピボットをする場合はどちらの足でもピボットフットにすることができる。両足でジャンプした場合は、コートに着地するまでにボールを手から離さなくてはならない。

—プレーヤーが片足でコートに着地したときには、その足しかピボットフットにすることができない。

—プレーヤーは1歩目のステップで踏み切り、両足で同時に着地してもよいが、どちらの足でもピボットすることはできない。その後、片足または両足のいずれかがコートから離れたときは、足がコートにつく前にボールを手から離さなくてはならない。

—両足がコートから離れた状態から両足を同時にコートについたときは、片方の足を離したときにもう片方の足がピボットフットになる。

—ドリブルを終えたあと、あるいはボールをコントロールしたあとに、連続して同じ片足でコートに

触れたり、連続して両足でコートに触れたりしてはならない。

25-2-2 プレーヤーがコートに倒れること、横たわること、座ること：

- ・ボールを持ったままコートに倒れたり滑ったり、あるいはコートに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは正当である。
- ・その後にボールを持ったまま転がるか、立ち上がるることはバイオレーションである。

第 26 条 3 秒ルール

(3 seconds)

26-1 ルール

26-1-1 フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に **3秒以上とどまることはできない**。

26-1-2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

- ・制限区域から出ようとしている。
- ・そのプレーヤーあるいはチームメイトがショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
- ・制限区域内に 3 秒未満いたあと、ゴールのショットをするためにドリブルをしている。

26-1-3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のコートに両足をつけなければ、制限区域から出たことにはならない。

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

27-1 定義

コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに 1 m 以内の距離で、正当な位置で積極的にガードされているとき、近接してガードされていることになる。

27-2 ルール

近接してガードされているプレーヤーは、5 秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしなければならない。

第 28 条 8 秒ルール

(8 seconds)

28-1 ルール

28-1-1 以下の状況において：

- ・プレー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。
 - ・スローインのとき、スローインされたボールがバックコート内のプレーヤーに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがバックコートでそのボールをコントロールした。
- そのチームは、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。

- 28-1-2 ボールがフロントコートに進められたとは、以下のことをいう：
- ・どのプレー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る。
 - ・両足が完全にフロントコートに触れているオフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
 - ・体の一部がバックコートに触れているディフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
 - ・ボールをコントロールしているチームのフロントコートに体の一部が触れている審判に、ボールが触れる。
 - ・バックコートからフロントコートへドリブルをしている間に、ボールとドリブラーの両足が完全にフロントコートに触れる。
- 28-1-3 以下のような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続きバックコートでのスローインが与えられた場合、8秒は継続される：
- ・ボールがアウトオブバウンズになる。
 - ・そのチームのプレーヤーが怪我をする。
 - ・そのチームにテクニカルファウルが宣せられる。
 - ・ジャンプボールシチュエーションになる。
 - ・ダブルファウルが宣せられる。
 - ・両方のチームに与えられた等しい罰則が相殺される。

第29条 ショットクロック (Shot clock)

29-1 ルール

- 29-1-1 以下の状況において：
- ・コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
 - ・スローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき。
- そのチームは24秒以内にショットをしなくてはならない。
- 24秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の2つのことが満たされなければならない：
- ・ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
 - ・ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。
- 29-1-2 ショットクロックの終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合：
- ・ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーはなかったものとし、得点は認められる。
 - ・ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。

・ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションになる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。

バックボードの外枠上部が黄色く点灯するように備えられている場合は、ショットクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

【補足】ショットクロックのブザーが鳴った後でも全て適用される。

29-2 手順

29-2-1 ジャンプボールや、第1クォーター以外のクォーターやオーバータイムを始めるときにセンターラインから行うスローインのあと、プレーヤーがコート上でライブのボールのコントロールを得た場合、ボールを得た場所がフロントコートかバックコートかにかかわらず、ショットクロックは24秒から動かし始められる。

29-2-2 審判が次の理由でゲームを止めたときは、ショットクロックをリセットする：

- ・ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。

- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。

- ・どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・バックコートの場合、ショットクロックは24秒にリセットされる。

- ・フロントコートの場合、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：

- ゲームが止められたときにショットクロックが14秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。

- ゲームが止められたときにショットクロックが13秒以下であった場合、ショットクロックは14秒にリセットされる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

29-2-3 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。

オルタネイティングポゼッションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックはリセットされる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - ・フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- 29-2-4 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームは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スローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。
- 29-2-5 第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが 2 :00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められ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でゲームを再開するかを選択することができる。
- タイムアウトのあと、スローインは以下のとおり行われる：
- ・ボールがアウトオブバウンズになった結果、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは継続される。
 - フロントコートの場合、ショットクロックが 13 秒以下の場合は継続される。ショットクロックが 14 秒以上の場合は 14 秒にリセットされる。
 - ・ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合は含まない）の結果、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
 - ・ボールを新たにコントロールしたチームがタイムアウトを取り、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- 29-2-6 アンスポートマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインがフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインから行われるとき、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- 29-2-7 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、ショットクロックは以下のとおりにリセットされる：
- ・相手チームがボールをコントロールした場合は、24 秒。
 - ・ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14 秒。
- 29-2-8 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。
- ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

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 定義

30-1-1 以下の状況の場合、チームはフロントコートでライブのボールをコントロールしていることになる。

- ・両足がフロントコートに触れたそのチームのプレーヤーが、ボールを持っているかフロントコートでドリブルをしている。あるいは、
- ・そのチームのフロントコートにいるプレーヤー同士で、ボールをパスしている。

30-1-2 以下の場合、ボールは不当にバックコートに返されたことになる。

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが、フロントコートで最後にボールに触れ、次にボールが、

- ・体の一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。あるいは、
- ・そのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。

この規定は、スローインを含むそのチームのフロントコートで起こる全ての状況に適用される。ただし、プレーヤーがフロントコートからジャンプし、空中でそのチームが新たにボールをコントロールし、その後ボールとともにバックコートに着地した場合には適用されない。

30-2 ルール

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームは、ルールに違反してバックコートにボールを返してはならない。

30-3 罰則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起きた場所に最も近いフロントコートのアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

(Goaltending and Interference)

31-1 定義

31-1-1 ゲームクロックが動いている状態でのショットもしくはフリースローのショットは：

- ・ボールがショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手から離れたときに始まる。
- ・ボールが以下の状態になったときに終わる：
 - ボールがバスケットの上から直接入り、バスケットの中にとどまる、あるいはバスケットを完全に通り抜ける。
 - バスケットに入る可能性がなくなる。
 - リングに触れる。
 - フロアに触れる。
 - デッドになる。

31-2 ルール

- 31-2-1 ゲームクロックが動いている状態でのショットで、ボール全体がリングの高さより上にある間にプレーヤーがボールに触れた場合、以下のいずれかの条件を満たしているときに**ゴールテンディング**になる：
- ・ボールがバスケットに向かって落ち始めている。あるいは、
 - ・ボールがバックボードに触れた後。
- 31-2-2 フリースローのショットで、バスケットに向かっているボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れると**ゴールテンディング**になる。
- 31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：
- ・ボールがバスケットに入る可能性がなくなる。
 - ・ボールがリングに触れる。
- 31-2-4 以下のときに**インタフェアレンス**になる：
- ・ゲームクロックが動いている状態でのショットあるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる。
 - ・あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる。
 - ・プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる。
 - ・ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる。
 - ・プレーヤーがバスケット（リングやネットを含む）を揺らしたりつかんだりした結果、ボールが不自然な弾み方や方向が変わることで、バスケットに入ることが妨げられた、またはバスケットに入る。
 - ・プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする。
- 31-2-5 次のいずれかのとき：
- ・審判が：
 - ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手にボールがある間に笛を吹いた。あるいは、
 - ショットされたボールが空中にある間に笛を吹いた。
 - ・クオーター、オーバータイムの終了を知らせるブザーが鳴った。
- ボールがリングに触れたあと、バスケットに入る可能性が残っているときは、どのプレーヤーもボールに触れてはならない。
- ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

31-3 償則

- 31-3-1 オフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、得点は認められない。ルールの中で別途規定がある場合を除き、ボールは相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインと

して与えられる。

31-3-2 **ディフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：**

・フリースローの場合は、1点。

・ツーポイントゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点。

・スリーポイントゴールエリアからボールが放たれた場合は、3点。

得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。

31-3-3 **ディフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローの間にバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。**

【補足】フリースローのショットはボールがリングに触れたときに終了するため、テクニカルファウルは、最後のフリースローのボールがリングに触れるまでにゴールテンディングあるいはインタフェアレンスのバイオレーションが起きた場合に宣せられる。

第 6 章 ファウル (FOULS)

第 32 条 ファウル

(Fouls)

32-1 定義

32-1-1 ファウルとは、規則の違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。

32-1-2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。

その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録され、ルールに従って処置される。

32-1-3 ・コーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、

・規則の違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられたとき、

ボールがデッドになった後でファウルが宣せられた場合は、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルである場合を除いて、そのファウルはなかったものとする。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

(Contact: General principles)

33-1 シリンダーの概念

シリンダーとはコート上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーの大きさ、あるいはプレーヤーの両足の間隔はプレーヤーの身長やサイズによって異なる。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- 正面は手のひらの位置まで。
- 背面は尻の位置まで。
- 側面は腕と脚の外側の位置まで。

手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるよう、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を超えてはならない。

オフェンスのプレーヤーが自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの中に入つて不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- 正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで。
- 背面は尻の位置まで。
- 側面は肘と脚の外側の位置まで。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーには自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを行うための十分な空間が与えられなければならない。ノーマルバスケットボールプレーには、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスが含まれる。

オフェンスのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンダーを超えて脚や腕を広げ

て、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない。

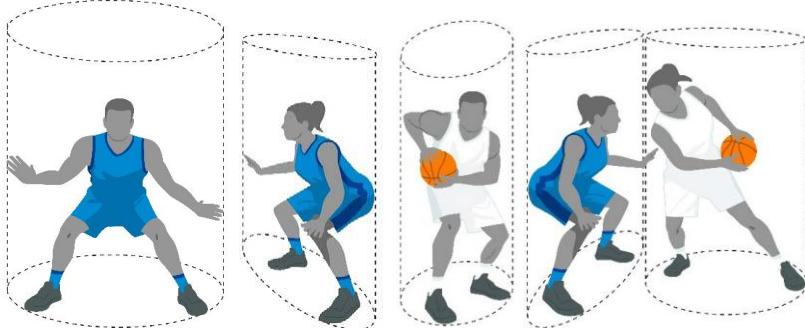


図6 シリンダーの概念

33-2 バーティカリティ（真上の空間の概念）

ゲーム中全てのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる。

この概念は、コート上にプレーヤーが占めた位置の権利およびそのプレーヤーが真上にジャンプする権利も含まれる。

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーから外れているプレーヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレーヤーが、自分のシリンダー内でジャンプしたり手や腕を上げたりしていて触れ合いが起こっても、そのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

オフェンスのプレーヤーは、コート上にいるときでもジャンプをして空中にいるときでも、リーガルガーディングポジションを占めているディフェンスのプレーヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない：

- ・腕で相手チームのプレーヤーを払いのけたりして、自分に有利な空間をつくること。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中やショットをした後に、脚や腕を広げること。

33-3 リーガルガーディングポジション

ディフェンスのプレーヤーは以下の2つの条件を満たしたとき、リーガルガーディングポジションを占めたとみなされる：

- ・相手チームのプレーヤーに正対する。
- ・両足をコートにつける。

リーガルガーディングポジションには真上の空間も含まれるので、真上の空間の内側であればまっすぐ上に手や腕を上げたり真上にジャンプしたりしてもよいが、シリンダーの外に外れてはならない。

33-4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしている（ボールを持っているかドリブルをしている）プレーヤーに対しては、**相手の速さと距離にとらわれずにガード**することができる。

ボールをコントロールしているプレーヤーは、いつでもガードされることを予測し、相手チームのプレーヤーがどれだけ素早く最初のリーガルガーディングポジションを占めたときにも、止まつたり方向を変えたりして、体の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。

ディフェンスのプレーヤーも、その位置を占める前に体の触れ合いを起こさないように、相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るドリブルを妨げてはならない。

審判は、ボールをコントロールしているプレーヤーとそのガードしているプレーヤーとの間に触れ合いが起こったとき、次の原則にしたがってチャージングかブロックингかを判定する：

- ・ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしている相手チームのプレーヤーに向き、両足をコートにつけることで最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーは、その場で止まる、真上にジャンプする、相手の動きと平行にあるいは後ろに動くことでリーガルガーディングポジションを維持する。
- ・相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にコートから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーが先に位置を占めていてそのトルソー（胴体）に触れ合いが起きたときは、ディフェンスのプレーヤーがリーガルガーディングポジションを占めていたとみなされる。
- ・リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

上記の状況では、ボールを持っているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-5 ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしていないプレーヤーは、誰でもコート上を自由に動いて、他のプレーヤーが占めていないコート上のどの位置でも占めることができる。

ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードするときは**相手の速さと距離を十分に考慮して位置を占めなければならない**。動いている相手チームのプレーヤーが止まつたり方向を変えたりして触れ合いを避けることができないほど、急にまた近くに位置を占めてはならない。

位置を占めるときの距離は相手の速さによるが、通常の1歩の距離は必要である。

ディフェンスのプレーヤーが、相手の速さと距離の関係を考慮しないで位置を占めて触れ合いが起ったときは、そのディフェンスのプレーヤーに触れ合いの責任がある。

一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るプレーヤーを妨げてはならない。リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

【補足】リーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーであっても、腕を広げたり、肩、腰、脚などを相手チームのプレーヤーの進路上に出したりして、脇を通る相手を妨げてはならない。

33-6 空中にいるプレーヤー

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置に下りる権利がある。

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置と違うところでも、ジャンプをした時点でジャンプをした位置と着地する位置の間に相手チームのプレーヤーが位置を占めていなかった場所に下りる権利がある。

ジャンプをしたプレーヤーが元の位置と違うところに下りた勢いで、すでに近くにリーガルガーディングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプをしたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

相手チームのプレーヤーは、プレーヤーが空中にジャンプをした後からそのジャンプをしたプレーヤーの軌道に入ってはならない。

空中にいるプレーヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、**場合によってはアンスポーツマンライクファウルや、ディスクオリファイングファウルになる。**

33-7 正当なスクリーン、不当なスクリーン

スクリーンとは、プレーヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしない相手チームのプレーヤーが、コート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレーのことをいう。

正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・止まっている、シリンダー内で、体の触れ合いが起こる。
- ・両足がコートについていて、体の触れ合いが起こる。

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・動きながらスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
- ・止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）から十分な距離をおかずにスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
- ・動いている相手チームのプレーヤーに対して、時間と距離を考慮せずに触れ合いが起こる。

止まっている相手チームのプレーヤーの前または横（視野の中）でスクリーンをかけるプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。

止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起らない1歩の距離をおいて位置を占めなければならない。

動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まつたり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。

(スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に) 必要とされる距離は通常の 1 歩から 2 歩である。

正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-8 チャージング

チャージングとは、ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手チームのプレーヤーのトルソー（胴体）に突き当たったり押しのけたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-9 ブロックинг

ブロックングとは、相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレーヤーの進行を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。

相手が止まっている、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンをかけようと動いているプレーヤーが触れ合いを起こしたときは、ブロックングのファウルになる。

プレーヤーがボールの位置に関係なく、相手チームのプレーヤーに向いて相手の動きに合わせて動くときは、別の理由がない限り、そのために生じた全ての触れ合いの責任はそのプレーヤーにある。

ここでいう「別の理由」とは、スクリーンをされるプレーヤーに責任があるブッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが腕を通り抜けようとするときには、腕や肘を自身のシンランダーの中に収めなくてはならない。

腕や肘をよけないで触れ合いが起きたときは、ブロックングもしくはホールディングになる。

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は、バスケット近辺でのチャージングやブロックングの特別な規則の適用のため、コート上に指定されたエリアのことをいう。

ノーチャージセミサークルエリアにペネトレイトしていくプレーにおいて、空中にいるオフェンスのプレーヤーがノーチャージセミサークルエリアにいるディフェンスのプレーヤーと触れ合いを起こしても、オフェンスのプレーヤーが手、腕、脚、その他の体の部位を不適に使って触れ合いを起こした場合を除き、チームコントロールファウルは宣せられない。この規則が適用されるのは以下の全ての条件を満たす場合である：

- ・オフェンスのプレーヤーが空中でボールをコントロールしていること。
- ・そのオフェンスのプレーヤーがショットあるいはパスをしようとしていること。
- ・そのオフェンスのプレーヤーとの間に触れ合いが生じたディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、ノーチャージセミサークルエリア内のフロアあるいはノーチャージセミサークルのラインに触れていること。

33-11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れることがあっても、必ずしもファウルではない。

審判は、プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れたり触れ続けたりしていることで、触れ合いを起こしたプレーヤーが有利になっているか否かを判断し、相手チームのプレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げているときには、ファウルの判定を下す。

相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーが突き出した手や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。

相手チームのプレーヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるためファウルである。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合いはファウルである：

- ・自分が有利になるために、腕や肘でディフェンスのプレーヤーの体を押さえたり（フック）巻きつけるように回したり（ラップ）すること。
- ・ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げる、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること（パッシュオフ）。
- ・ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを前腕や手を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合い（パッシュオフ）はファウルである：

- ・ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しのけること。
- ・ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しのけること。
- ・自分に有利になるように相手との間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること。

33-12 ポストプレー

パーティカリティ（シリンダーの概念）の考え方には、ポストプレーにも適用される。

ポストにいるオフェンスのプレーヤーもそのディフェンスのプレーヤーも、互いに相手の真上の空間（シリンダー）の権利を重んじなければならない。

ポストの位置を占めているオフェンスのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーによって、肩や尻で相手チームのプレーヤーを押し出すことや、伸ばした腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を使って相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

33-13 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、ディフェンスのプレーヤーが、相手チームのプレーヤーの後ろから起こす不当な体の触れ合いのことという。

ボールにプレーしようとしても、後ろから相手と触れ合いを起こしてよいことにはならない。

33-14 ホールディング

ホールディングとは、相手プレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。この体の触れ合い（押さえること）はどの部分を使っていてもホールディングになる。

33-15 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手や体で相手を無理に押しのけたり押して動かそうとしたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-16 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

フェイクとは、状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をすることをいう。

第 34 条 パーソナルファウル

(Personal foul)

34-1 定義

34-1-1 パーソナルファウルとは、ボールのライブ、デッドにかかわらず、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いによるプレーヤーファウルのことをいう。

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押したり、叩いたり、突き当たったり、つまづかせることをしてはならない。手（腕）や足（脚）、膝などを伸ばしたり広げたり突き出したり、体を不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシンランナーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-1-2 スローインファウルとは、第 4 クオーターや各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示していて、アウトオブバウンズからのスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こすパーソナルファウルである。

34-2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに 1 個のパーソナルファウルが記録される。

34-2-1 ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：

- ・ファウルが起ったところに最も近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローインによってゲームを再開する。
- ・ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第 41 条が適用される。

34-2-2 シューターがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがツーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがスリーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3 本のフリースローが与えられる。

34- 2 - 3 スローインファウルが宣せられた場合 :

- ・ファウルをしたチームがすでにチームファウルのペナルティシチュエーションかどうかにかかわらず、ファウルをされたプレーヤーはフリースローを 1 本のみ与えられる。ゲームは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ファウルをされたチームのスローインで再開される。

第 35 条 ダブルファウル

(Double foul)

35- 1 定義

35- 1 - 1 ダブルファウルとは、両チームの 2 人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、あるいはアンスポーツマンライクファウルやディスクオリファイングファウルをした場合をいう。

35- 1 - 2 2 つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる :

- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること。
- ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- ・両方のファウルがともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクオリファイングファウルのいずれかの組み合わせであること。

【補足】この条件は 2 つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「パーソナルファウルとパーソナルファウル」「アンスポーツマンライクファウルとアンスポーツマンライクファウル」「ディスクオリファイングファウルとディスクオリファイングファウル」「アンスポーツマンライクファウルとディスクオリファイングファウル」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

35- 2 罰則

両プレーヤーにパーソナルファウルが記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する :

ダブルファウルとほとんど同時に、

- ・ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第36条 テクニカルファウル

(TF : Technical foul)

36-1 言動や振る舞いに関する規定

- 36-1-1 ゲームは、両チームのプレーヤー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者、審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。
- 36-1-2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツmanshipとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。
- 36-1-3 競技規則の精神と目的に対して、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。
- 36-1-4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な規則の違反（ファウルやバイオレーション）については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。
- 36-1-5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。
この規則に該当する違反があつてからそれが見つけられるまでに起こったことは、全て有効である。

36-2 定義

- 36-2-1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：
 - ・審判からの警告を無視する。
 - ・審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現。
【補足】ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為を含む。
 - ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
 - ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。
 - ・相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
 - ・肘を激しく振り回す。
 - ・バスケットを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせる。
- 【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記項目に該当する。
- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。

- ・リングをつかんで体重をかける。ただし、ダンクショットのとき、または自身を含むプレーヤーが怪我をする为了避免するために、やむを得ず瞬間にリングをつかむことはテクニカルファウルとはしない。
- ・最後のフリースローでボールがリングに触れる前にゴールティングのバイオレーションをしたときは、オフェンスのチームに1点が与えられ、さらにそのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

36-2-2 チームベンチに座ることを許された人物によるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チームに対して失礼な態度で接したり、体に触れたりする行為、またゲームの進行や運営に支障をもたらしたりする規則の違反のことをいう。

36-2-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）になる。

【補足】「ゲームディスクオリフィケーション」とは、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウルの累積による失格・退場を指し、ディスクオリファイングファウルでの失格・退場と区別される。

36-2-4 ヘッドコーチは以下の場合、失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）になる。

- ・ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル「C」が2個記録された場合。
- ・チームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が3個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて3個のファウルが記録された場合。

36-2-5 プレーヤーもしくはヘッドコーチが、36-2-3あるいは36-2-4に則り失格・退場処分となる場合、テクニカルファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

36-3 罰則

36-3-1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：

- ・プレーヤーの場合は、そのプレーヤーに1個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数える。
- ・チームベンチに座ることを許された人物の場合は、ヘッドコーチに1個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数えない。

36-3-2 相手チームに1本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される：

- ・フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
- ・フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にどらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後は、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えら

れるこになっていたチームよて、テクニカルファウルの罰則のためにゲームが止められた時点からゲームを再開する。

- ・ゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

【補足】ここで「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
- ・第1クオーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

第37条 アンスポーツマンライクファウル

(UF : Unsportsmanlike foul)

37-1 定義

37-1-1 アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合い。
- ・プレーヤーがボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブルードコンタクト）。

【補足】「相手プレーヤーへの正当なプレー」とはボールを持っていないオフェンスのプレーヤーに対するディフェンスなど、正当なバスケットボールのプレーを指す。

・オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。

・以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとそのバスケットとの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くおらず、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。

- 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
- 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
- 進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている状況。

【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合。

37-1-2 審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってアンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。

37-2 罰則

- 37-2-1 ファウルをしたプレーヤーに、1 個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。
- 37-2-2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：
- ・そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する。
 - ・第1 クオーターをはじめる場合は、センターサークルでのジャンブルボールになる。
- フリースローは以下のとおり与えられる：
- ・ショットの動作（アウトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アウトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アウトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー。
- 37-2-3 テクニカルファウルを 2 個あるいはアンスポーツマンライクファウルを 2 個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクオーリフィケーション）になる。
- 37-2-4 プレーヤーが 37-2-3 に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第 38 条 ディスクオーリファイングファウル

(DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

- 38-1-1 ディスクオーリファイングファウルとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。
- 38-1-2 ヘッドコーチにディスクオーリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていない場合は、スコアシートに示されたキャプテン（CAP）がヘッドコーチの役目を引き継ぐ。

38-2 暴力行為

- 38-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかに止めさせなければならない。
- 38-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。
- 38-2-3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、

コーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。

38-2-4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意圖をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。

38-2-5 コートやコートの周囲、出入口、通路、控室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。

38-2-6 プレーヤー、チームベンチに座ることを許された人物による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。

このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるよう警告をする。

その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクオリファイングファウルを宣さなければならない。

38-3 儲則

38-3-1 ファウルをした当該者に1 個のディスクオリファイングファウルが記録される。

38-3-2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの控室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。

38-3-3 フリースローが以下のとおり与えられる：

・体の触れ合いをともなわないディスクオリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

・体の触れ合いをともなうディスクオリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

・そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローインで再開する。

・第1 クオーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

38-3-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

・体の触れ合いをともなわないファウル： 2 本のフリースロー。

・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき： 2 本のフリースロー。

・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき： 得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。

・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成

功だったとき：2本または3本のフリースロー。

・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー。

・ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2本のフリースロー。

さらに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者がチームベンチエリアを離れ、積極的に抗争に参加した場合：

—ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する1回のディスクオリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクオリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。

—チーム関係者に対する1回のディスクオリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクオリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。

相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

第39条 ファイティング

(Fighting)

39-1 定義

抗争（Fight）とは、2人以上の対戦相手のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の間で発生する体の触れ合いを伴うやり取りをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲で抗争が起こったときや起こりそうな間に、チームベンチエリアから出た交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に適用される。

39-2 ルール

39-2-1 抗争が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。

39-2-2 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、抗争が起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチは失格・退場にはならない。

39-2-3 ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチがチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39-3 罰則

39-3-1 チームベンチエリアを離れ失格・退場になった人数にかかわらず、罰則はそのチームのヘッドコーチに1個のテクニカルファウル「B」が記録される。

39- 3 - 2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。

ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

・ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

・一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、抗争が始まっ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そのチームのスローインでゲームを再開する。

・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

39- 3 - 3 全てのディスクオリファイングファウルは別添資料 B 8 – 3 に基づきスコアシートに記入される。ファイティングの規定によるディスクオリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

39- 3 - 4 抗争が起ったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第 42 条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

39- 3 - 5 抗争が起ったときや起こりそうなときに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の失格退場に対するファウルの罰則は全て有効であり、38- 3 - 4 の 6 項目に則り処置される。

第7章 総則

(GENERAL PROVISIONS)

第40条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場

(Foul limits by a player/head coach and game disqualifications)

- 40-1 5個のファウルを宣せられたプレーヤーは審判によってそのことを伝えられ、速やかにコートから離ればなければならない。
- 40-2 プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして5個のファウルを宣せられた場合、プレーをすることはできないが、ヘッドコーチの役割は継続できる。
- 40-3 すでに5個のファウルを宣せられているプレーヤーにさらにファウルが宣せられた場合、ヘッドコーチのファウルとしてスコアシートに「B」が記録される。
- 40-4 2個のテクニカルファウル、あるいは2個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは、タイマーによってゲームディスクオリフィケーション（GD）マーカーを示され、失格・退場となる。
【補足】国内大会ではアシスタントスコアラーがゲームディスクオリフィケーションマーカーを示す。
- 40-5 自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる2個のテクニカルファウル「C」、あるいは3個の「B」、もしくは2個の「B」と1個の「C」が記録されたヘッドコーチは、タイマーによってゲームディスクオリフィケーション（GD）マーカーを示され、失格・退場となる。
【補足】国内大会ではアシスタントスコアラーがゲームディスクオリフィケーションマーカーを示す。
- 40-6 失格・退場となったプレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたプレーヤー、その他チームベンチに座ることを許されたメンバーは、直ちにゲームを離れ（30秒以内）、ゲーム終了までチームの控室にとどまるか、または建物から出なければならない。

第41条 チームファウル：罰則

(Team fouls : Penalty)

41-1 定義

- 41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのことをいう。1チームに対してクォーターごとに4個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。
- 41-1-2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクオーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。
- 41-1-3 各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第4クオーターに起こったものとみなされる。

41-2 ルール

- 41-2-1 チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレーヤーが、ショットの動作（アクトオブ・シューティング）中ではない相手チームのプレーヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく2本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- 41-2-2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

第42条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42-1 定義

規則の違反（ファウルやバイオレーション）の後でゲームクロックが止められている間に、新たに別の事象が起きてファウルやバイオレーションが宣せられたり、ゲームクロックが止められる前に起きていた事象に対してファウルやバイオレーションが宣せられたりした場合は、特別な処置をする。

42-2 手順

- 42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。
- 42-2-2 全ての規則の違反（ファウルやバイオレーション）は起こった順序で処置される。
- 42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度全ての罰則がスコアシートに記入されると、相殺した罰則は適用されない。
- 42-2-4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。ファーストアシstantトコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者の失格・退場により、ヘッドコーチへのテクニカルファウルがスコアシートに記入された場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。
- 42-2-5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。
- 42-2-6 最初のフリースロー、もしくはスローインによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。
- 【補足】相殺した結果、残ったフリースローの1本目またはスローインのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやスローインは相殺の対象とならず、スローインは取り消される。
- フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。

- 42-2-7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。
- 42-2-8 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。
最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）とほとんど同時に：
 - ・ゴール、あるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからのスローインでゲームを開する。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

 - ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起き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のボールがそのチームに与えられる。
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第43条 フリースロー

(Free throws)

43-1 定義

- 43-1-1 フリースローは、フリースローラインの後ろ、かつ半円の中から妨げられることなく1点を得ることができるように、プレーヤーに与えられる機会のことという。
- 43-1-2 1個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローと一緒に続くスローインを、フリースローの「セット」という。

43-2 ルール

- 43-2-1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、体の触れ合いをともなうディスクオリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：
 - ・ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
 - ・ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
 - ・ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5個のファウルあるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがない場合は、自チームのヘッドコーチが指定したプレーヤーがフリースローシューターになる。
- 43-2-2 テクニカルファウルや体の触れ合いのないディスクオリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームのヘッドコーチが指定するプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-3 フリースローシューターは：

- ・フリースローラインの後ろ、かつ半円の中に立つ。
- ・ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- ・審判からボールを与えられたあと、5秒以内にボールを放たなければならない。
- ・ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない。
- ・フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

43-2-4 フリースローのとき、リバウンドの位置を占めるプレーヤーは奥行き 1 m のそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。（図 7 参照）

これらのプレーヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない：

- ・自チームに認められていないリバウンドの位置に立つ。
- ・ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったりリバウンドの位置を離れたりする。
- ・何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。

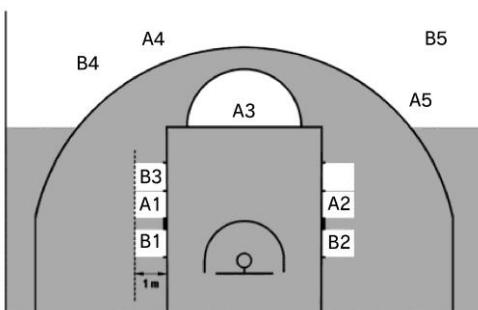


図 7 フリースロー時のプレーヤーのポジション

43-2-5 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならぬ。

43-2-6 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後スローインで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、フリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならぬ。

43-2-3、43-2-4、43-2-5、43-2-6に違反することはバイオレーションである。

43-3 罰則

43-3-1 フリースローが成功し、フリースローシューターがバイオレーションを宣せられた場合、得点は認められない。

あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、フリースローラインの延長線上からのスローインのボールが相手チームに与えられる。

- 43-3-2 フリースローが成功し、フリースローシューター以外のプレーヤーがバイオレーションを宣せられた場合：
・得点は認められる。

・バイオレーションはなかったものとする。

最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームによりエンドラインの任意の位置からのスローインになる。

- 43-3-3 フリースローが成功せず：

・最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはそのチームメイトがバイオレーションを宣せられた場合、それに続くスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、フリースローラインの延長線上からのスローインのボールが相手チームに与えられる。

・フリースローシューターの相手チームのプレーヤーがバイオレーションを宣せられた場合、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。

・最後のフリースローで両チームのプレーヤーがバイオレーションを宣せられた場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

第 44 条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

44-1 訂正のできる誤り - 基本的な手続き

【補足】誤りは、誤りそのものや誤りが起きた時機について、審判に確信がある場合にのみ訂正される。特にインスタントリプレーシステム（IRS）が導入されていないゲームにおいて、審判に確信がない場合には誤りは訂正されない。

44-1-1 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。

44-1-2 誤りが起きたあと、それが認識されるまでに起きた宣せられたファウルや経過した競技時間、その他起こった全てのことは有効である。

44-1-3 誤りを訂正した後は、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 定義

以下の誤りをカテゴリー1 とし、規則が誤って適用された場合に、審判は訂正することができる。

・与えてはいけないフリースローを与えたとき。

・与えるべきフリースローを与えなかつたとき。

・審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったと

・審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行つたとき。

- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき。
- ・誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき。
- ・スコアシートの記録に誤りが生じたとき：
 - 得点を誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
 - プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
 - タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき。
- ・ゲームクロックのスタートまたはストップでの誤りがあったとき（機材の故障を含む）。

44-3 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 基本的な手続き

- 44-3-1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが次のように誤りを特定しなければならない：
- ・第4クオーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起きた場合、その誤りはゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に訂正されなければならない。
 - ・第4クオーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起き、ゲームクロックが 2:00 を示して審判が初めてゲームを止めた場合、その誤りはボールが再びライブとなる前に訂正されなければならない。
 - ・第4クオーターあるいはオーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示した後で誤りが起きた場合、誤りが起きてから何らかの理由により最初に審判がゲームを止めたあと、ボールがライブとなる前にその誤りは訂正されなければならない。

44-3-2 これらの誤りはゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできない。ただし、誤りが、最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合、この誤りはゲーム終了後速やかに訂正され、チームはコートもしくはチームベンチエリアにとどまらなければならない。

44-3-3 まだ訂正可能な誤りが認識されたあと：

- ・誤りの訂正に関わるチームメンバーが正当に交代した後チームベンチにいる場合、そのチームメンバーは誤りの訂正のためにコートに再び入らなければならず、その時点でそのチームメンバーはプレーヤーとなる。
- ・訂正が完了したとき、再び正当な交代の申し出がない限り、そのプレーヤーはゲームにとどまることができる。正当な交代の申し出があった場合、プレーヤーはコートから離れることができる。
- ・誤りの訂正に関わるチームメンバーが、5 個のファウルを宣せられている場合、失格・退場となっている場合、負傷のためプレーできない場合、または特定できない場合、ヘッドコーチは誤りの訂正に対応するチームメンバーを指定する。

44-4 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 特別な手続き

44-4-1 与えてはいけないフリースローを与えたとき：

誤って与えられたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ・誤りが起きたあと、ゲームクロックが動いていない場合、フリースローを取り消されたチームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインを与えられる。
- ・誤りが起きたあと、ゲームクロックがすでに動いていた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。

44-4-2 与えるべきフリースローを与えていなかった場合：

- ・誤りが起きたあと、ボールのコントロールが一度も変わっていない場合、誤りの訂正のあと、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。
- ・誤ってスローインが与えられたあと、そのチームが得点した場合、その誤りはなかつものとする。
- ・ゲームクロックがすでに動いていて、ボールのコントロールが変わっていた場合、誤りの訂正のあと、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。

44-4-3 審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったとき：

行われたフリースローとともに、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションも取り消される。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、フリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズから相手チームにスローインが与えられる。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-4-4 審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき：

行われたフリースローは取り消され、正しいプレーヤーが代わりのフリースローを行う。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-4-5 誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき：

得点は訂正され、スコアシートも訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-4-6 誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき：

スコアシートは訂正される。誤って5個のファウルを宣せられたプレーヤーまたは失格・退場となつたプレーヤーやヘッドコーチは再びゲームに参加できる。本来5個のファウルを宣せられるべきであったプレーヤーは失格となり、本来失格・退場となるべきであったプレーヤーやヘッドコーチは失格・退場となる。

44-4-7 スコアシートの記録に誤りが生じたとき

- ・得点を誤って記録しなかつた、あるいは誤って記録したとき、

・プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき、

・タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき、

スコアシートは訂正され、ゲームからの失格や再参加といった訂正の結果に基づく処置が適用される。

44-4-8 ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかったとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまったとき（機材の故障を含む）：

ゲームクロックは、誤りを訂正するために必要な時間を増やしたり、減らしたりすることで訂正される。

44-5 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 定義

以下の誤りをカテゴリー2とし、規則が誤って適用された場合に審判は訂正することができる。

機材の故障を含むショットクロックを正しくスタートまたはストップできなかった誤りや誤った秒数を設定してしまった誤り。

44-6 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 基本的な手続

44-6-1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが誤りを特定しなければならない：

・誤りが起きた直後、ボールがライブで誤りの訂正のために審判がゲームを止めたとき、あるいは

・審判が何らかの理由で最初にゲームを止め、誤りが起きたときにボールをコントロールしていた、もしくはコントロールが与えられることになっていたチームが引き続きボールをコントロールしている、もしくはコントロールが与えられることになっているとき。

ショットクロックは正しい時間に訂正される。

44-6-2 次の状況のあと、ショットクロックは訂正することはできない：

・誤りのあと、ライブのボールのコントロールが変わった。

・ボールをコントロールしているチームが得点した。

・ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドになった。

第8章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限

(OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, table officials and commissioner)

- 45-1 審判は、クルーチーフ1人と1人または2人のアンパイアで構成される。その2人または3人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
- 45-2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマーおよびショットクロックオペレーター各1人とする。
- 45-3 コミッショナー（同席している場合）は、スコアラーとタイマーの間に座る。
コミッショナーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、クルーチーフとアンパイアがゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45-4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
- 45-5 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）は、競技規則に則りゲームを行わなければならず、それらを変える権限を持たない。
- 45-6 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックスおよび黒色のシューズとする。
【補足】国内大会においては、
①原則夏季のゲームに限り、JBA公認の「セカンドユニフォーム上下」の着用を可とする。
②原則都道府県大会ベスト16以上の公式大会については、従来のJBA公認ユニフォームを着用する。
③「セカンドユニフォーム」着用の場合は上下ともセカンドユニフォームとし、審判クルーで同じユニフォームを着用する。
④「セカンドユニフォーム」着用の際のソックスは黒色とする。
ただし、上記①～④について大会主催者の考えにより変更することができる。
- 45-7 審判とテーブルオフィシャルズは、それぞれ服装を統一すること。
【補足】国内の対応においては、テーブルオフィシャルズの服装に限り大会主催者の考えにより決定する。

クルーチーフには、次の任務と権限がある：

- 46-1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
- 46-2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
- 46-3 ホームチームが用意した2つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。

- 46-4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
- 46-5 第1クオーターを始めるためにセンターサークルでジャンプボールを行う。また、それ以外のクオーター やオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。

- 46-6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。

- 46-7 ゲームを没収する権限を持つ。

- 46-8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。

- 46-9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。

審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の20分前にコートに出たときから始まり、クルーチーフがゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーを承認したときに終わる。

【補足】20分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。

- 46-10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：

- ・没収ゲーム、ディスクオリファイングファウル。
- ・ゲーム開始予定時刻の20分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者による、スポーツマンらしくない行為の有無。

そのような場合、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、大会主催者宛てに報告しなければならない。

【補足】20分以上前：国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。

- 46-11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。

そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてよい。

- 46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用されるゲームについては、別添資料 F を参照すること。
- 46-13 第 1 クオーターおよび第 3 クオーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前であることをタイマーから知られたあと、クルーチーフは笛を吹く。また、第 2 クオーター、第 4 クオーターおよびオーバータイムが始まると 30 秒前も同様に、笛を吹く。
- 46-14 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

第 47 条 審判：任務と権限

(Officials : Duties and powers)

- 47- 1 審判は、スコアラーズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアに近いフロアの範囲を含む、境界線の内外で起きた規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して判定を下す権限を持つ。
- 47- 2 規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起ったとき、各クオーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。ゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- 47- 3 規則の違反（ファウルやバイオレーション）を判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮しなければならない。
・ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
・アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをとおして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
・プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをとおしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
・ゲームをとおして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す。
- 47- 4 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。
【補足】国内の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 47- 5 審判の 1 人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後 5 分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。

怪我をした審判の代わりとなる審判がない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。

代わりの審判の起用については、コミッショナーが同席している場合はコミッショナーと協議したあと、残りの審判が決定する。

- 47-6 國際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
- 47-7 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。
- 47-8 バスケットボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況（C-抗議の手続き：参照）を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

(Scorer and assistant scorer : Duties)

- 48-1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：
 - ・ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する 5 人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。
 - ・成功したゴールとフリースローによる得点の合計。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・各プレーヤーに宣せられたファウル。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポートマンライクファウル、あるいは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポートマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
- ・タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせなければならない。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。
- ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。
- ・認められたヘッドコーチチャレンジ。ヘッドコーチが誤って 2 回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

48-2 アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作しスコアラーとタイマーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。

48-3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：

- ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない。

【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラーがブザーを鳴らす。

・スコアラーはクルーチーフと協議し、第 44 条「訂正のできる誤り」の範囲内で修正できる誤りは修正しなくてはならない。

・記録の誤りが第 44 条「訂正のできる誤り」で規定されている範囲内で発見されなかった場合、その誤りは訂正することができない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

第 49 条 タイマー：任務

(Timer : Duties)

49-1 タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
- ・各クオーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。
- ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す。

【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。

・プレーヤーまたはコーチが失格・退場になったときには、「ゲームディスクオリフィケーション・マーカー」を示す。

【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。

- ・いずれかのプレーヤーが 5 個のファウルを宣せられたとき、速やかに審判に知らせる。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

・チームのベンチに最も近いスコア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。またクオーター内で 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。

- ・交代の合図をする。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・タイムアウトの合図をする。チームがタイムアウトを請求しているとき、タイムアウトが認められる時機

であることを審判に知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

・ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。スコアラーのブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

49-2 タイマーは、次のように競技時間を見かかる：

・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。

　－ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき。

　－最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。

　－スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき。

・次の瞬間にゲームクロックを止める。

　－各クオーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかつたとき。

　－ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。

　－タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。ゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。

－第4クオーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下の時間を表示している場合、ゴールが成功したとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

－チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

　－チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴り、審判がバイオレーションを宣したとき。

49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間を見かかる：

・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。

・50秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】60秒が経過したとき。

49-4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

- ・前のクオーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】クオーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからはかり始める。

- ・第1クオーターおよび第3クオーターが始まる3分前と1分30秒前に審判に知らせる。

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

- ・第2クオーター、第4クオーター、各オーバータイムが始まる30秒前に、ブザーを鳴らす。

- ・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クオーターの競技時間にセットする。

第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

(Shot clock operator: Duties)

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50-1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

- ・コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない。

【補足】新たにコントロールしたときは速やかにショットクロックをリセットし、改めて24秒をはかり始める。

- ・スローインのときは、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。

50-2 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続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

- ・ボールがアウトオブバウンズになったとき。

- ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。

- ・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。

- ・ジャンプボールシチュエーションになったとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを除く）。

- ・ダブルファウルが宣せられたとき。

- ・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】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りしたときを指す。

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコ

ートでスローインが与えられ、ショットクロックに 14 秒以上表示されている場合、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

50-3 次のとき、ショットクロックを止めて 24 秒にリセットし、秒数を表示しない：

- ・ボールが正当にバスケットに入ったとき。
- ・ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。
- ・次のことが起こった結果、チームのバックコートからスローインが与えられるとき。
 - ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
 - ジャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。
 - ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。
- ・フリースローを行うとき。

50-4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：

- ・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続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
 - ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

- ・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なかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。

- パーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）。
 - ジャンプボールシチュエーション。
- ・アンスポートマンライクファウルやディスクオリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
- ・ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含めて、成功しなかったゴールや最後のフリースロ

ーのボール、あるいはバスのボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・第4クオーターや各オーバータイムでゲームクロックが2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるとき。

50-5 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クオーターやオーバータイムの残りが14秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まるとき、ショットクロックの表示装置の表示を切る。

ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、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。

- A 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A 2 スコアラーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。
(国際ゲームでは英語を用いる)
- A 3 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

図8 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル



得点



交代とタイムアウト

交代



前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向かって動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指と示す

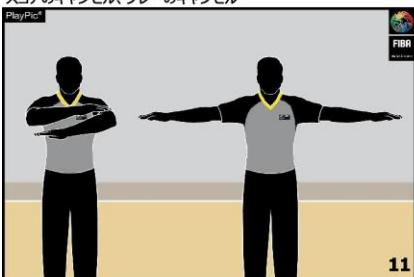
メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

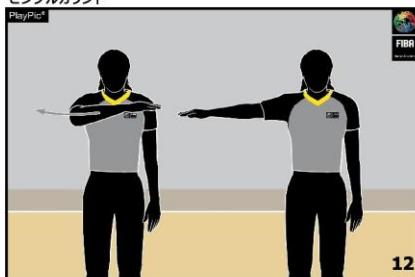
情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片手の親指を立てて示す（サムアップ）

ショットクロックのリセット



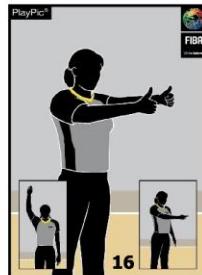
人差し指を伸ばして手を回す

プレー や アウト オブ バウンズ の 方 向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

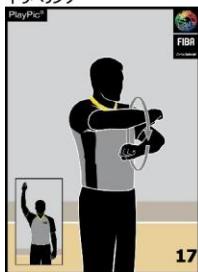
ヘッドボール／ジャンプボールシチュエーション



両手の親指を立てて（サムアップ）から、オルタネイティングボゼッションアローの示す方向を指す

バイオレーション

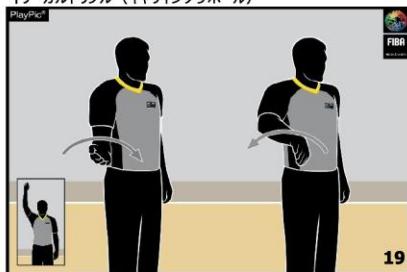
トラベリング



イリーガルドリブル (ダブルドリブル)



イリーガルドリブル (キャリィングザボール)



3秒



5秒



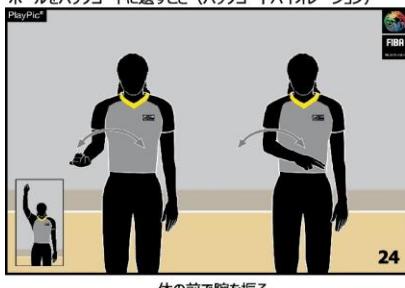
8秒



ショットクロック



ボールをバックコートに返すこと (バックコートバイオレーション)



わざとボールを蹴ったり、止めたりする



ゴールテンディング／インタフェアレンズ



プレーヤーの番号

00番と0番



1番 - 5番



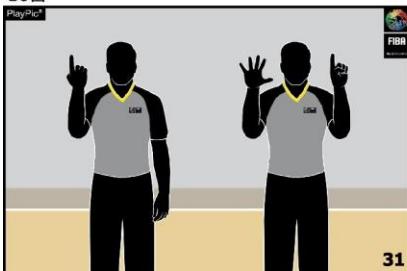
6番 - 10番



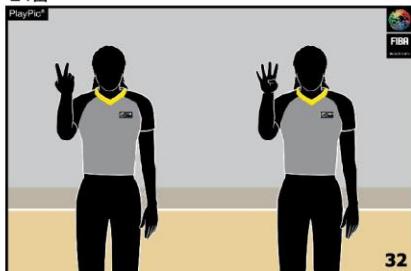
11番 - 15番



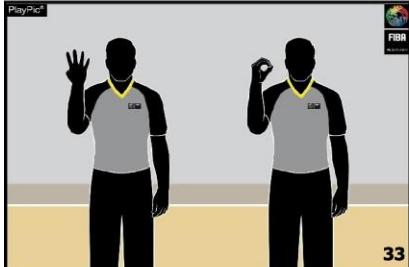
16番



24番

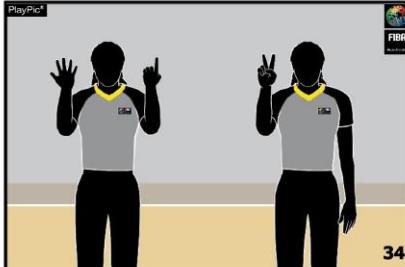


40番



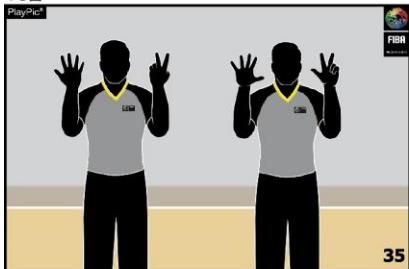
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



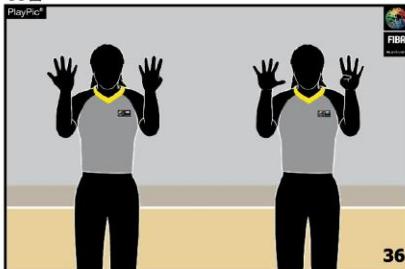
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて7を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて8を示す

99番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて9を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて9を示す

ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

ブロッキング（ディフェンス）、イーガルスクリーン（オフェンス）



両手を腰に当てる

ブッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング

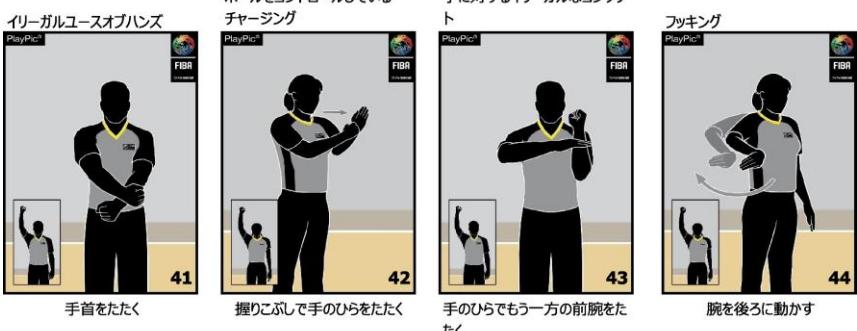


押すまねをする

ハンドチェックング



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす



特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テケニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライクファウル



手首を握って頭上に上げる

ディスクオリファイングファウル



両手の握りこぶしを上げる

フェイクファウル



前腕を2度上げる

イリーガルバウンダリラインクロッシング (ブレーキ)



境界線と平行に腕を振る（第4クオーターやオーバータイムの残り2:00）

インスタントリプレーシステム

IRSレビュー



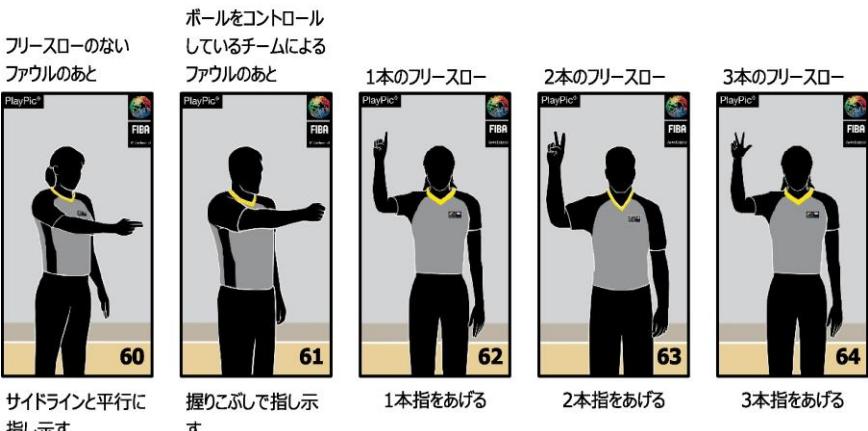
手を水平に伸ばして人差し指を回す

ヘッドコーチチャレンジ

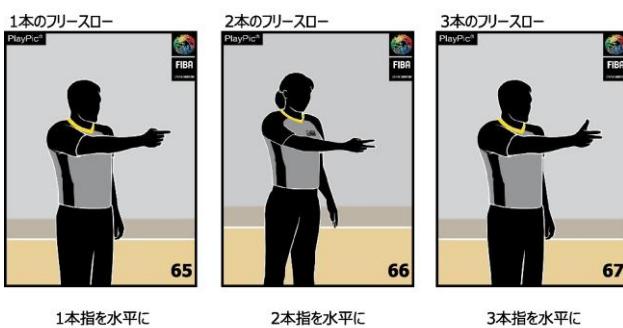


空中で長方形を描く

ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート



フリースローの処置—アクティブオフィシャル（リード）



フリースローの処置—パッシブオフィシャル（トレイルやセンター）

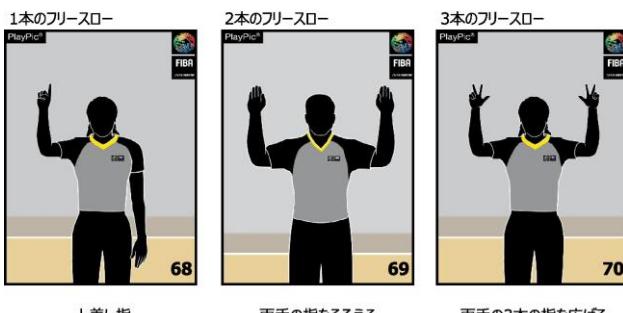


図9 スコアシート



OFFICIAL SCORESHEET

チーム A : Team A		チーム B : Team B													
大会名 _____		日付 _____ 時間 _____													
Competition _____		Date _____ Time _____													
Game No. _____		場所 _____													
Team A		Team B													
タイムアウト Timeouts		チームファウル Team faults													
<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>		<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>													
クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>		② <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>													
<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>		<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>													
クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>		④ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>													
オーバータイム Overtimes															
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player	1	2	3	4	5	ア	ウ	ル	ス		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
コーチ Coach															
A.コーチ A. Coach															
チーム B : Team B		チーム A : Team A													
タイムアウト Timeouts		チームファウル Team faults													
<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>		<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>													
クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>		② <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>													
<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>		<table border="1" style="width: 100px; height: 20px;"></table>													
クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>		④ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; width: 40px; height: 20px;"></table>													
オーバータイム Overtimes															
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player	1	2	3	4	5	ア	ウ	ル	ス		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
コーチ Coach															
A.コーチ A. Coach															
スコアラー Scorer															
A.スコアラー A. Scorer															
タイマー Timer															
ショットカウントオペレーター S.C.Operator															
クルー・チーフ Crew Chief															
1st アンパイア Umpire 1															
2nd アンパイア Umpire 2															
スコア Score															
第1クォーター Quarter 1															
第2クォーター Quarter 2															
第3クォーター Quarter 3															
第4クォーター Quarter 4															
オーバータイム Overtimes															
最終スコア Final Score															
勝者チーム Name of Winning Team															
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)															

公益財団法人 日本バスケットボール協会 - 不許複製 -

別添資料B - スコアシート

(THE SCORESHEET)

- B 1 図9に示されているスコアシートは（公財）日本バスケットボール協会の承認を得たものである。
- B 2 スコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなっている。オリジナルは白色で（公財）日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の（第3の）コピーは黄色で負けチーム用である。

注：1. スコアラーは、異なる2色のペンを使用し、1色（赤色）は第1クオーターおよび第3クオーター用に、もう1色（青色または黒色）は第2クオーターおよび第4クオーター用にする。オーバータイムは、青色または黒色のペンを使用する（第2クオーターおよび第4クオーターと同色）。

【補足】ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。

2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。

- B 3 スコアラーは、**ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前までに**、次の項目を記入したスコアシートを用意する：

【補足】国内大会においては、ゲームに出場することができるチームのメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

- B 3-1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。

チームAはホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチームA、相手チームをチームBとする。

- B 3-2 次の事項も記入する：

- ・大会名
- ・ゲームナンバー
- ・年月日、場所、開始時刻
- ・クルーチーフとアンパイアの氏名

【補足】国内大会においては、事前に記載することが望ましい。ただし国籍の記載は不要とする。

図10 スコアシート上部

チームA : Team A	東西電機			チームB : Team B	南北産業		
大会名 Competition	第9回全日本総合 バスケットボール選手権大会	日付 Date	2019/1/8	時間 Time	14:15	クルーチーフ Crew Chief	
Game No.	101	場所 Place	国立代々木第二体育館	1st アンパイア Umpire 1	氏名	2nd アンパイア Umpire 2	氏名

- B 3 - 3 チームAはスコアシートの上の枠を、チームBは下の枠を使用する。
- B 3 - 3 - 1 1列目に、スコアラーは、プレーヤーとヘッドコーチとファーストアシスタントコーチのライセンスナンバー（最後の3桁）を記入する。トーナメントでは、ライセンスナンバーはそのチームが最初に行うゲームのみ記される。
- 【補足】国内大会においては、大会主催者の考えによりライセンスナンバー（最後の3桁）記載の有無、またトーナメントにおけるそのチームの2ゲーム目以降の記載について変更することができる。
- B 3 - 3 - 2 2列目には、ヘッドコーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレーヤーリストを使い、各プレーヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に(CAP)と記載する。
- B 3 - 3 - 3 チームに18人未満のプレーヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。プレーヤーが17人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。
- 【補足】国内大会においては、ゲームに登録できるチームメンバーの人数は大会主催者の考えにより変更することができる。

図 11 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）

No.	Licence no.	選手氏名	Players	No.	Player in	1	2	3	4	Fouls	5
1	6 0 8	氏名 1		5							
2	0 0 6	氏名 2		8							
3	7 8 8	氏名 3		9							
4	7 7 2	氏名 4		12							
5	9 8 8	氏名 5		18							
6	5 3 1	氏名 6 (CAP)		22							
7	5 7 7	氏名 7		24							
8	7 6 3	氏名 8		25							
9	7 6 7	氏名 9		33							
10	3 7 5	氏名 10		42							
11	2 7 0	氏名 11		88							
12	0 6 8	氏名 12		91							
13											
14											
15											
16											
17											
18											
コーチ Coach	2 3 8	氏名 13		Mayer,F							
A.コーチ A. Coach	9 8 2	氏名 14									

- B 3 - 4 各チームの下段のコーチの欄とアシスタントコーチの欄に、それぞれヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名を記入する。
- 【補足】国際ゲームにおいては、各プレーヤー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名は大文字・ブロック体で姓・名の順で記入する。（例 MAYER,F.）

- B 3-5 スコアシートの下段に、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーターの氏名を記入する。

【補足】国内大会においてはゲーム前の氏名の記入は省略し、ゲーム後のサインのみ行う。

- B 4 ゲーム開始予定時刻の遅くとも 10 分前までに、ヘッドコーチは次のことを行う：

- B 4-1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。

- B 4-2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名を確認する。ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチがないときは、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に（CAP）と記載される。

コーチ Coach		氏名 6 (CAP)			
A.コーチ A. Coach					

- B 4-3 ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの、Player in 欄に小さい×印を記入する。

【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。

- B 4-4 スコアシートにサインをする。

スコアシートの記載事項の確認とサインは、チーム A のヘッドコーチが先に行う。

【補足】国内大会においては、チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考え方により変更することができる。

- B 5 スコアラーは、ゲーム開始時に、ゲームに最初に出場する両チームの 5 人のプレーヤーを確認したのち Player in 欄の×印を○で囲む。

【補足】この○は赤色で記入する。

- B 6 ゲーム中、交代要員がゲームに出場したときは、Player in 欄に×印を記入するが○では囲まない。

B 7 タイムアウト

- B 7-1 認められたタイムアウトは、スコアシート上のチーム名の下にある所定の欄（前半は H1 の横、後半は H2 の横、オーバータイムは OT の横）に、タイムアウトが認められた時点での各クォーターまたはオーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

- B 7-2 各ハーフ、各オーバータイムに使用しなかった枠には 2 本の横線を引く。第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2:00 を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかつたときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に 2 本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入する。それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

図 12 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チームA Team A		チームB Team B			
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls			
① クォーター Quarter ② クォーター Quarter		① ② ③ ④			
⑤ オーバータイム Over times					
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Name	ファウル Fouls
1		氏名 1	5	P ₂	
2		氏名 2	8	P ₁ P ₂	
3		氏名 3	9	P ₂ U ₁ P ₁ P ₁	
4		氏名 4	12	X T ₁ U ₂ GD	
5		氏名 5	18	P ₁ U ₁	
6		氏名 6 (CAP)	22	P ₁	
7		氏名 7	24		
8		氏名 8	25	P ₁ P ₂	
9		氏名 9	33	X T ₁ P ₁ T ₁ GD	
10		氏名 10	42	P ₂ P ₂ U ₁ P ₁ U ₂ GD	
11		氏名 11	55	X P ₂ D ₂	
12		氏名 12	88		
13		氏名 13	89		
14		氏名 14	91		
15		氏名 15	92		
16		氏名 16	93		
17		氏名 17	96		
18					
コーチ Coach		氏名 18			
A.コーチ A.Coach				C ₁	B ₁

B 8 ファウル

B 8 - 1 プレーヤーのファウルには、パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクオリファイングのファウルがあり、その該当するプレーヤーに記入する。

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に記入する。

B 8 - 2 ヘッドコーチ、ファーストアシstantコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のファウルには、テクニカルとディスクオリファイングがあり、そのチームのヘッドコーチに対して記入される。さらに、スコアシートに氏名が記入された人によるファイティングが起きたときのディスクオリファイングファウルは、これらの人に記入される。

【補足】それぞれヘッドコーチの枠に左から順に記録する。ただし、プレーのインターバル中のチームメンバーのファウルについては、それぞれのチームメンバー（プレーヤー、交代要員）のファウルの枠に記入する。

B 8 - 3 ファウルは、次のように記入する。

B 8 - 3 - 1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

B 8 - 3 - 2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

2 個目のテクニカルファウルが記録されてそのプレーヤーが失格・退場となった場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

【補足】そのテクニカルファウルがそのプレーヤーの 5 個目のファウルだった場合は、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。

- B 8 - 3 - 3 ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対して宣せられるテクニカルファウルは「C」と記入する。同様の2個目のテクニカルファウルは「C」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 4 それ以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは「B」と記入する。3個目のテクニカルファウル（そのうちの1個は「C」でも可）は「B」または「C」と記入し、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。
- 【補足】ヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクオリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
- B 8 - 3 - 5 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。
2個目のアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 6 すでにアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーがテクニカルファウルを宣せられた場合、またはすでにテクニカルファウルを記録されたプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合も同様に、「U」もしくは「T」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 7 プレーヤー兼ヘッドコーチは以下のときに失格・退場となる：
- ・コーチとしてテクニカルファウル（C）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。
 - ・コーチとしてテクニカルファウル（B）とコーチとしてテクニカルファウル（C）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。
 - ・コーチとして2個のテクニカルファウル（B）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。
- 最後のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルが記録されたすぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 8 ディスクオリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8 - 3 - 9 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。
- B 8 - 3 - 10 両チームに科される罰則の重さが等しくて第42条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さいcをつける。
- B 8 - 3 - 11 ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことを含む、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクオリファイングファウルは、ヘッドコーチのテクニカルファウル「B₂」として記入する。
- B 8 - 3 - 12 ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D₂」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。

B 8 - 3-13 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチーム

メンバー、チーム関係者のディスクオリファイングファウルの例：

ヘッドコーチに宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

ファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D		

交代要員に宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

1			氏名 1	5	(X)	D				
---	--	--	------	---	-----	---	--	--	--	--

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

すでに 5 個のファウルを宣せられていたチームメンバーに宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

8			氏名 8	25	(X)	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
---	--	--	------	----	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者に宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

B 8 - 3-14 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメ

ンバー、チーム関係者の、ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことによるディスクオリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクオリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D	F	F

交代要員に宣せられたディスクオーリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが 4 個より少ない場合は、「D」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

3			氏名 3	9	(X)	P ₂	P ₂	D	F	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	---	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

そのファウルがその交代要員の 5 個目のファウルだった場合は、「D」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2			氏名 2	8	(X)	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーに宣せられたディスクオーリファイングファウルは、次のように記入する：

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D」を記入し、続けて「F」を記入する：

8			氏名 8	25	(X)	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
---	--	--	------	----	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者のディスクオリアフティングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂	(B)	
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ(B)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の3個のテクニカルファウルには数えない。

B 8 - 3 - 15 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクオリアフティングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに1個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに1個のディスクオリアフティングファウル「D₂」のみが宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクオリアフティングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D ₂	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D ₂	F	F

交代要員に宣せられたディスクオリアフティングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが4個より少ない場合は、「D₂」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

1			氏名 1	5	(X)	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、「D₂」を記入し、最後の枠の隣(欄外)に「F」を記入する：

2			氏名 2	8	(X)	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーに宣せられたディスクオーリファイングファウルは、次のように記入する：

5 個のファウルを宣せられたチームメンバー(はファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣(欄外)に「D₂」を記入し、続けて「F」を記入する：

8			氏名 8	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
---	--	--	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者のディスクオーリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂	(B ₃)	
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者 2 人のディスクオーリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂	(B ₃)	(B ₄)
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B₃)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

注：第 39 条「ファイティング」によるテクニカルファウルやディスクオーリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

B 8 - 4 第 2 クォーターの終わりに、スコアラーはプレーヤーとコーチのファウル欄のすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。

ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B 9 チームファウル

B 9 - 1 各クォーター (Q1、Q2、Q3、Q4) のチームファウルを記録するために、スコアシート上 (チーム名の下でプレーヤーの氏名の上) に 4 つの枠がある。

B 9 - 2 プレーヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクオーリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 4 までの枠に順番に大きい×印を記入する。

【補足】プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のクォーターに起こったものとして記録される。4 つの枠が埋められた後は、第 41 条「チ

ームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。

B 9 - 3 各クオーターの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B 10 ランニングスコア

B 10- 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点（ランニングスコア）を記録する。

B 10- 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな 4 列の欄がある。

B 10- 3 各欄はさらに 4 列からできている。左側の 2 列はチーム A に、右側の 2 列はチーム B に使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、各チーム 160 点まで記録できる。

スコアラーは：

・まず、ゴールが成功したときは斜線（右利きは／、もしくは、左利きは＼）を、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印（●）を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・次に、得点合計（／または＼または●）の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する。

B 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

B 11- 1 ゴールで 3 点が認められたときは、得点したプレーヤーの番号を○で囲む。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

B 11- 2 誤って自チームのバスケットへ得点したゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したものとして記入する。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

B 11- 3 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは（第 31 条ゴールデンディング、インタフェアレンス）、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。

B 11- 4 各クオーターやオーバータイムの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。

B 11- 5 各クオーターやオーバータイムが始まっているからは、前のクオーターに続いて記録を継続する。

B 11- 6 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。

スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められたときにクリーチャーに知らせなければならない。

B 11-7 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。クルーチーフはその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

図 13 ランニングスコアと
その最終手続

ランニングスコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
0	14	6	15	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	5	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	4	86	86	126	126
10	14	47	13	87	87	127	127
8	8	48	13	88	88	128	128
10	14	49	49	89	89	129	129
10	10	14	5	90	90	130	130
6	13	51	15	91	91	131	131
6	12	6	15	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
12	14	9	4	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	15	9	13	96	96	136	136
17	17	57	15	97	97	137	137
6	13	6	15	98	98	138	138
6	19	59	59	99	99	139	139
20	20	9	13	100	100	140	140
14	15	61	6	101	101	141	141
22	22	9	6	102	102	142	142
11	14	63	63	103	103	143	143
24	24	64	5	104	104	144	144
6	14	65	65	105	105	145	145
26	26	66	6	106	106	146	146
6	7	67	57	107	107	147	147
28	14	68	68	108	108	148	148
14	14	69	69	109	109	149	149
30	13	70	70	110	110	150	150
10	13	71	71	111	111	151	151
11	32	72	72	112	112	152	152
33	4	73	73	113	113	153	153
10	34	74	74	114	114	154	154
14	6	75	75	115	115	155	155
11	36	76	76	116	116	156	156
8	37	77	77	117	117	157	157
8	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
6	40	80	80	120	120	160	160

図 14 スコアシートの下部

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A <u>7</u>	B <u>11</u>
	第2クォーター Quarter 2	A <u>14</u>	B <u>18</u>
	第3クォーター Quarter 3	A <u>13</u>	B <u>19</u>
	第4クォーター Quarter 4	A <u>19</u>	B <u>6</u>
	オーバータイム Overtimes	A <u>/</u>	B <u>/</u>
最終スコア Final Score	A <u>53</u>	—	B <u>54</u>
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業		
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05		

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A <u>7</u>	B <u>11</u>
	第2クォーター Quarter 2	A <u>14</u>	B <u>18</u>
	第3クォーター Quarter 3	A <u>13</u>	B <u>19</u>
	第4クォーター Quarter 4	A <u>20</u>	B <u>6</u>
	オーバータイム Overtimes	A <u>8</u>	B <u>12</u>
最終スコア Final Score	A <u>62</u>	—	B <u>66</u>
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業		
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:25		

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラー Scorer	氏名		
A.スコアラー A. Scorer	氏名		
タイマー Timer	氏名		
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	氏名		
クルーチーフ Crew Chief	氏名		
1st アンパイア Umpire 1	氏名	2nd アンパイア Umpire 2	氏名

B 12 ランニングスコア：最終手続き

- B 12- 1 各クオーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクオーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
- 【補足】得点は各クオーターで使用したペンで記入する。また、オーバータイムが何回行われても、オーバータイムの得点は1行に合計して記入する。
- B 12- 2 ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。
- B 12- 3 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B 12- 4 ゲームが終わったときは、両チームの最終得点合計を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- B 12- 5 テーブルオフィシャルズは全員スコアシートの氏名の欄にサインをする。
- B 12- 6 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

B 13 ヘッドコーチチャレンジ

- B 13- 1 インスタントリプレーシステムが使用されるゲームでは、それぞれのチームは一度だけヘッドコーチチャレンジ（HCC）を認められる。HCCが認められた場合、スコアシート上のチーム名の下のHCCの横の枠に記入する。スコアラーは、左側の枠にクオーターもしくはオーバータイム（Q1、Q2、Q3、Q4、OT）を記入し、右側の枠にはHCCが認められた時点での各クオーターまたはオーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

B 13- 2 ゲーム終了後、スコアラーは使われなかったヘッドコーチチャレンジの枠を二重線で消す。

別添資料 C – 抗議の手続き

(PROTEST PROCEDURE)

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBAの承認により採用する事ができる。

- C 1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤りのうち、第44条に基づく誤りの訂正ができる客観的証拠があり、事象がおきた時点で審判が認識できた状況にも関わらず行わなかったもの。
 - ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定。
 - 適用される出場資格に対する違反。

- C 2 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：

a) ゲーム終了後15分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議

- を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。
- b) ゲーム終了後 1 時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にてクルーチーフに提出しなければならない。
- c) 1 件の抗議に対し保証金として 1,500 スイスフランを添えなければならず、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C 3 クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は抗議の理由を受け取ったあと、抗議に至った事象を FIBA の代表者（大会主催者）もしくは裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。また、クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は抗議の理由を受け取った時刻について書面にて記録しなければならない。
- C 4 裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、ゲーム終了後 24 時間以内に速やかにその抗議に関する決定を下す。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限り、ゲームの結果が確実に変わると明瞭かつ決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。
- C 5 裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C 6 FIBA の大会や別途定めのない他の大会での特別な規定：
- a) トーナメント形式の大会では、全ての抗議の管轄機関はテクニカルコミッティー（技術委員会）とする（FIBA Internal Regulations, Book 2 参照）。
- 【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。
- b) ホーム&アウェーの大会では、出場資格に関する抗議の裁定機関は FIBA Disciplinary Panel（FIBA 懲罰委員会）とする。その他の抗議に関する裁定機関は FIBA とし、競技規則の遂行と解釈に関する専門知識を有する 1 名以上が担当する（FIBA Internal Regulations, Book 2 参照）。
- 【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

別添資料 D – チームの順位決定方法

(CLASSIFICATION OF TEAMS)

【補足】以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定することができる。

D 1 手順

- D 1 - 1 チームの順位は勝敗記録によって決定されなければならない。各ゲームに勝ったチームに勝ち点
2、各ゲームに負けたチームに勝ち点 1（ゲームの途中終了を含む）、各ゲームの没収によって
負けたチームに勝ち点 0 が与えられる。
- D 1 - 2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。
- D 1 - 3 グループ内で、全ゲームの勝敗記録が 2 チーム以上で同じ場合、その 2 チーム以上のチーム間
での対戦成績によって順位を決定する。2 チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、
次の順序で更なる基準が適用される：
- ・当該チームの対戦での得失点差の大きい方。
 - ・当該チームの対戦での得点数の大きい方。
 - ・グループ内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
 - ・グループ内の全ゲームでの得点数の大きい方。
- これらの基準を適用してもグループフェーズの終了時に最終決定に至らない場合は、各国の代表チームの大会の最終順位は関連する FIBA ランキングによって決定される。FIBA ランキング
が存在しない他の全ての大会では最終順位は抽選で決定される。
- D 1 - 4 これらの基準の各段階で順位を決定していく、まだ順位決定されていない当該チーム間の対戦
成績で D 1 - 3 の手順を初めから繰り返すことで最終的な順位を決定する。

D 2 例

D 2 - 1

例 1

A vs. B	100 - 55	B vs. C	100 - 95
A vs. C	90 - 85	B vs. D	80 - 75
A vs. D	75 - 80	C vs. D	60 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

従って、1 位 A (B に勝利しているため)
2 位 B

D 2 - 2

例 2

A vs. B	100 - 55	B vs. C	100 - 85
A vs. C	90 - 85	B vs. D	75 - 80
A vs. D	120 - 75	C vs. D	65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

従って、1 位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

従って、2 位 B、 3 位 C (D に勝利しているため)、 4 位 D

D 2 - 3

例 3

A vs. B	85 - 90	B vs. C	100 - 95
A vs. C	55 - 100	B vs. D	75 - 85
A vs. D	75 - 120	C vs. D	65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

従つて、4位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

従つて、1位 C、 2位 D、 3位 B

D 2 - 4

例 4

A vs. B	85 - 90	B vs. C	100 - 90
A vs. C	55 - 100	B vs. D	75 - 85
A vs. D	75 - 120	C vs. D	65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

従つて、4位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

従つて、1位 B、 2位 C、 3位 D

D 2 - 5

例 5

A vs. B	100 - 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 - 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 - 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 - 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 - 95	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	75 - 80
B vs. E	75 - 80		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

従つて、5位 E、 6位 F

A、B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

従つて、1位 A (B に勝利しているため) 3位 D (C に勝利しているため)
2位 B 4位 C

D 2 - 6

例 6

A vs. B	71 - 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 - 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	80 - 75
B vs. E	75 - 76		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

従つて、6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定 :

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

従つて、1位 C、 2位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定 :

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

従つて、3位 B、 4位 E、 5位 D

D 2 - 7

例 7

A vs. B	73 - 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 - 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	80 - 75
B vs. D	80 - 79	E vs. F	80 - 75
B vs. E	79 - 80		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

従つて、6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定 :

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

従つて、1位 C、 5位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定 :

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

従つて、2位 B、 3位 D (E に勝利しているため) 4位 E

D 3 没収

- D 3 - 1 正当な理由なく、予定されたゲームに現れなかったり、ゲームの終了前にコートから立ち去ったりしたチームは没収による負けとなり、勝ち点は 0 ポイントになる。
- D 3 - 2 チームが 2 回目の没収となった場合には、このチームの対戦結果は全て無効になる。
- D 3 - 3 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、各グループの上位チームが次のラウンドに進む場合は、一方のグループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ A のチーム 4A は 2 回目の没収となつたため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	4	0	8
チーム 2A	2	2	6
チーム 3A	0	4	4
チーム 4A			

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1B	6	0	12
チーム 2B	4	2	10
チーム 3B	1	5	7
チーム 4B	1	5	7

チーム 3B とチーム 4B の対戦成績

3B vs. 4B 88 - 71

4B vs. 3B 76 - 75

従つて：3 位 3B 4 位 4B

改定されたグループ B の最終順位：

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1B	4	0	8
チーム 2B	2	2	6
チーム 3B	0	4	4

D 4 グループ間の順位決定方法

- D 4 - 1 複数のグループでの 2 位や 3 位のチームの中で最も上位のチームを決定するなど、グループ間でチームの順位を決定するために、次の基準を適用する。

全てのグループの全てのチームが同じゲーム数を行なっている場合、各グループの同じ順位のチームを 1 つのグループに編成し、次の基準が次の順序で適用される：

- ・編成された最終グループの順位内で、行なった全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連する FIBA ランキングによって最終順位を決定する。

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	8	0	16
チーム 2A	6	2	14
チーム 3A	4	4	12
チーム 4A	2	6	10
チーム 5A	0	8	8

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1B	8	0	16
チーム 2B	6	2	14
チーム 3B	4	4	12
チーム 4B	2	6	10
チーム 5B	0	8	8

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1C	8	0	16
チーム 2C	6	2	14
チーム 3C	3	5	11
チーム 4C	3	5	11
チーム 5C	0	8	8

グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1D	7	1	15
チーム 2D	7	1	15
チーム 3D	4	4	12
チーム 4D	2	6	10
チーム 5D	0	8	8

各グループの 2 位のチームの中で最も上位のチームを決定する方法 :

グループX	勝ち数	負け数	得失点	勝ち点	得失点差
チーム 2D	7	1	628-521	15	
チーム 2B	6	2	551-488	14	+63
チーム 2A	6	2	531-506	14	+25
チーム 2C	6	2	525-500	14	+25

D 4 - 2 それぞれのグループの同じ順位のチームを 1 つのグループに編成したあと、これらのチームがそれぞれのグループで異なる数のゲームを行なっている場合、グループ内での最下位のチームのゲーム、もしくは最もゲーム数の多いチームのグループが無効になる。この手順はゲーム数が全てのグループで同じになるまで全てのグループで繰り返される。その場合、次の基準が適用される :

- ・編成された最終グループの順位内で、行なった全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連する FIBA ランキングによって最終順位を決定する。

注 :

疑義を避けるための注として、上記のゲームの無効化はグループ間での順位決定の目的で行うものであり、特定のグループ内のチームの最初の順位を変更するものではない。

例 :

グループA	勝ち数	負け数	勝ち点	グループB	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	5	0	10	チーム 1B	4	1	9
チーム 2A	4	1	9	チーム 2B	4	1	9
チーム 3A	3	2	8	チーム 3B	4	1	9
チーム 4A	2	3	7	チーム 4B	2	3	7
チーム 5A	1	4	6	チーム 5B	1	4	6
チーム 6A	0	5	5	チーム 6B	0	5	5

グループC	勝ち数	負け数	勝ち点	グループD	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1C	4	0	8	チーム 1D	3	1	7
チーム 2C	3	1	7	チーム 2D	3	1	7
チーム 3C	2	2	6	チーム 3D	2	2	6
チーム 4C	1	3	5	チーム 4D	2	2	6
チーム 5C	0	4	4	チーム 5D	0	4	4

各グループの 3 位のチームの中で最も上位のチームを決定するため、全ての 3 位チームを 1 つのグループとして編成する :

グループX	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 3B	4	1	9
チーム 3A	3	2	8
チーム 3D	2	2	6
チーム 3C	2	2	6

しかしながら、3B と 3A のチームは 5 ゲーム、3D と 3C のチームは 4 ゲームを行なっている。

全ての3位チームのゲーム数を4ゲームとするため、グループAとグループBの最下位のチームのゲームを無効とし、新たな表を編成する。

グループAとグループBのゲームの結果は以下の通りとなる：

グループA

Away Home \	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2A		80-75	90-84	98-79	87-85
3A			87-67	101-76	86-74
4A				78-54	87-81
5A					84-65

グループB

Away Home \	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-69
2B		90-85	96-79	81-73	87-85
3B			87-67	101-76	86-74
4B				78-54	87-81
5B					84-65

6Aと6Bのチームのゲームの無効化し、各グループの3位のチームの中で最も上位のチームを決定するために編成されたグループの順位は以下の通りとなる：

グループX	勝ち数	負け数	得失点	勝ち点	得失点差
チーム 3B	3	1	359-323	7	
チーム 3A	2	2	348-309	6	+39
チーム 3D	2	2	363-359	6	+4
チーム 3C	2	2	302-298	6	+4

D 5 大会中のフェーズでのチームの順位決定方法

D 5 - 1 グループでのゲームの結果があるフェーズから他のフェーズへ持ち越される大会で、チームが大会から棄権となったり、あらゆる理由によって2回目の没収となったりすると、全ての関連するフェーズからそのチームの全てのゲームの結果が無効となる。その場合、次の基準が適用される：

- ・編成された最終グループの順位内で、行った全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連するFIBAランキングによって最終順位を決定する。

例：

1次ラウンド

ホーム＆アウェーで行われる各4チームの2つのグループの順位が以下の場合：

グループA	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	6	0	12
チーム 2A	4	2	10
チーム 3A	2	4	8
チーム 4A	0	6	6

グループB	勝ち数	負け数
チーム 1B	5	1
チーム 2B	4	1
チーム 3B	2	4
チーム 4B	1	5

グループA

Away Home \	1A	2A	3A	4A
1A	71-65	86-85	101-76	
2A	80-86	80-75	90-84	
3A	80-85	79-98		87-67
4A	75-77	85-87	74-86	

グループB

Away Home \	1B	2B	3B	4B
1B	71-65	86-85	101-76	
2B	80-86	80-75	90-84	
3B	80-85	79-98		87-67
4B	75-77	85-87	74-86	

2 次ラウンド

グループ A とグループ B の上位 3 チームが、ゲームの結果と勝ち点を持ち越してグループ C へと進出する。最初の順位は以下の通りとなる：

グループC	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム 1A	6	0	12	506-461	+45
チーム 1B	5	1	11	503-462	+41
チーム 2A	4	2	10	500-480	+20
チーム 2B	4	2	10	495-489	+6
チーム 3A	2	4	8	492-490	+2
チーム 3B	2	4	8	490-490	0

チームがホーム＆アウェーでそれ以前に同じグループではなかったチームとゲームを行い、結果が以下の場合：

Away Home \	1A	1B	2A	2B	3A
1A	77-98		100-89		
1B	87-83	87-75		99-92	
2A	71-96		87-86		
2B	65-76	没収		没収	
3A	87-97		69-73		
3B	68-96	82-81		74-67	

チーム2Bが2回の没収によって、(両ラウンドでの)チーム2Bの全てのゲームの結果が、以下の通り無効となる：

改訂された1次ラウンドの結果：

Away Home \	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	81-76		80-75	90-84
3B	80-92	98-79		87-67
4B	75-77	85-100	86-65	

改訂された2次ラウンドの結果：

Away Home \	1A	1B	2A	2B	3A
1A		77-98		100-89	
1B	87-83		87-75		99-92
2A		71-96		87-86	
2B	65-76		没収		没収
3A		87-97		69-73	
3B	68-96		82-81		74-67

最終順位：

グループC	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム1B	10	0	20	916-801	+115
チーム1A	8	2	18	857-788	+69
チーム2A	5	5	15	815-785	+30
チーム3A	4	6	14	825-837	-12
チーム3B	3	7	13	780-841	-61

D 6 ホーム&アウェーゲーム（総得点）

- D 6 - 1 2ゲームのホーム&アウェー合計得点シリーズ（総得点）の大会形式では、2ゲームは80分間の1ゲームであるとみなされる。
- D 6 - 2 第1戦の終了時に得点が同点の場合、オーバータイムは行われない。
- D 6 - 3 両ゲームの総得点が同点の場合、第2戦は同点ではなくなるまで5分のオーバータイムを必要な回数行う。
- D 6 - 4 シリーズの勝者は：
- ・両ゲームに勝ったチーム。
 - ・両チームが1ゲームずつ勝った場合、第2戦終了時に集計された得点がより大きかったチーム。

D 7 例

D 7 - 1 例 1

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

チーム A がシリーズの勝者（両ゲームの勝者）

D 7 - 2 例 2

A vs B 80 – 75

B vs A 73 – 72

チーム A がシリーズの勝者（総得点 A152 – B148）

D 7 - 3 例 3

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A165 – B172）。第 1 戰のオーバータイムは行わない。

D 7 - 4 例 4

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A155 – B160）。第 2 戰のオーバータイムは行わない。

D 7 - 5 例 5

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

総得点 A160 – B160。第 2 戰のオーバータイム後：

B vs A 95 – 88

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A171 – B176）。

D 7 - 6 例 6

A vs B 76 – 76

B vs A 84 – 84

総得点 A160 – B160。第 2 戰のオーバータイム後：

B vs A 94 – 91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167 – B170）。

E 1 定義

大会主催者はメディアタイムアウトを実施するかどうか、またその長さ（60秒、75秒、90秒、100秒のいずれか）を決定することができる。

E 2 ルール

- E 2 - 1 通常のタイムアウトに加えて、各クオーター 1 回ずつのメディアタイムアウトが認められる。オーバータイムのメディアタイムアウトは認められない。
- E 2 - 2 各クオーターの最初のタイムアウト（通常のタイムアウトあるいはメディアタイムアウト）は 60 秒、75 秒、90 秒、100 秒のいずれかの長さで行う。
- E 2 - 3 その他全てのタイムアウトの長さは 60 秒とする。
- E 2 - 4 両チームともそれぞれ前半 2 回、後半 3 回のタイムアウトをとることができる。
これらのタイムアウトはゲーム中いつでも請求することができ、長さは以下のとおりになる：
・メディアタイムアウトとみなされる場合、60 秒、75 秒、90 秒、あるいは 100 秒のいずれかになる。例えばクオーターの最初のタイムアウトのとき。あるいは、
・メディアタイムアウトとみなされない場合は 60 秒となる。例えば、メディアタイムアウトが認められたあとどちらかのチームによって請求されたとき。

E 3 手順

- E 3 - 1 理想的には、メディアタイムアウトは各クオーター残り時間 5 分より前にとられるべきである。ただし、その限りではない。
- E 3 - 2 そのクオーター残り時間 5 分になるまでに両チームともタイムアウトを請求しない場合は、その後最初にボールがデッドになりゲームクロックが止まっているときに、メディアタイムアウトをとることになる。このタイムアウトはどちらかのチームのタイムアウトにもカウントされない。
- E 3 - 3 そのクオーター残り時間 5 分になるまでにどちらかのチームがタイムアウトを請求した場合は、そのタイムアウトがメディアタイムアウトとして使用される。
このタイムアウトは、メディアタイムアウトとそれを請求したチームのタイムアウトの両方としてカウントされる。
- E 3 - 4 この手順により、各クオーター少なくとも 1 回のタイムアウト、前半最大 6 回、後半最大 8 回のタイムアウトがとられることになる。

F 1 定義

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

F 2 手順

F 2 - 1 審判はこの別添資料に記載されている制限の範囲内で、クルーチーフがスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

F 2 - 2 レビューは、レビューを行う状況が起きたあと、審判がいずれかの理由でゲームを止めたときに行われる。ただし、第 44 条に基づく誤りの訂正が行われるときは、別途定められた手続きに則り行われる。

F 2 - 3 IRS の使用にあたっては次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定についてレビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならぬ。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナー（同席している場合）から全ての情報を収集したあと、クルーチーフはできる限り速やかにレビューを始める。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイヤがレビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、レビューのために同行するアンパイヤの 1 人を選択する。
- ・レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、プレーのインターバルが始まる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・審判がレビューが必要だと判断したときにタイムアウトが始まっていたり、交代が行われていたりした場合、タイムアウトや交代は最終的な判定が示されるまで取り消される。
- ・最終的な判定が示されたあと、いずれのヘッドコーチもタイムアウトを請求したり、取り下げたりすることができ、いずれのプレーヤーも交代を申し出ることができる。
- ・レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判がレビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。

F 3 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

F 3 - 1 クオーターもしくはオーバータイムの終了時で

- ・成功したゴールのショットがクオーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか：

　－シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。

　－ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。

　－8秒のバイオレーションが起こったとき。

　－クオーターやオーバータイムの終了より前にファウルが起こったとき。

IRSの判定が示されたあと、そのクオーターもしくはオーバータイムの残りの競技時間が修正された場合にはその競技時間が終了するまで、プレーのインターバルは始まらない。

F3-2 第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき

- ・成功したゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。

　－審判は、成功したゴールがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。

　－レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき

　－ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか

　－シューターの相手チームのプレーヤーがファウルをしたとき、ショットの動作（アウトオブショーティング）が始まっていたかどうか

　－シューターのチームメイトがファウルをしたとき、ボールがまだシューターの手の中にあったかどうか

- ・ゴールティングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

レビューによって、ゴールティングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

　－ボールが正当にバスケットに入った場合は、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスであったチームのスローインで再開される。

　－いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーション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そのチームのスローインで再開される。

　－いずれのチームも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

F 3 - 3 ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
 - －審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
 - －レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行わなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・成功しなかったゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが 2 本か 3 本か。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。

・テクニカルファウルと判定したものが、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルに該当するかどうか

・第 44 条「訂正のできる誤り」に基づき、カテゴリー 1 の誤りの訂正が発生したかどうかを確認し、まだその訂正が可能な時期であるかの確認。

－カテゴリー 1 の誤りの訂正が発生したか否かを確認するため、審判は直ちにゲームを中断することができる。

－その誤りは第 44 条「訂正のできる誤り」に基づくものに限定される。

・カテゴリー 2 に該当する誤りが起き、第 44 条「訂正のできる誤り」に定められた時間制限内に訂正できるかどうか。訂正できる場合、第 44 条「訂正のできる誤り」に定められたとおりにのみ訂正することができる。（2025 競技規則 67 ページ参照のこと）

- ・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。

- ・正しいフリースローシューターを特定するため。

- ・あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。

－審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。

－レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならず、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

F4 ヘッドコーチチャレンジ

F4 - 1 インスタントリプレーシステムが使用される全てのゲームでは、ヘッドコーチは、最も近い審判にIRSを使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認を依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

F4 - 2 ヘッドコーチチャレンジには、次の手順が適用される：

- ・チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは1ゲームで1度だけヘッドコーチチャレンジを認められる。
- ・別添資料F3に規定されているゲームの状況のみがチャレンジの対象となる。
- ・別添資料F3に規定されている時間帯の制限は適用しない。ヘッドコーチチャレンジはゲームのあらゆる時間帯で請求できる。

【補足】ここでの「時間帯の制限」は、審判が主導するレビューにおいて時間帯ごとに定められているレビューの可否の制限を指す。例えば、審判が主導するレビューの場合、「ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため」のレビューは、「第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00もしくはそれ以下が表示されているとき」のみ認められるが、ヘッドコーチはゲーム中のあらゆる時間帯において、この状況についてのチャレンジを請求することができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを依頼する。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、同時にヘッドコーチチャレンジシグナル（手で長方形を描く）を示す。請求は最終的なものであり、撤回することはできない。

・ヘッドコーチによるチャレンジの請求は、審判がヘッドコーチチャレンジのシグナルを示し、認めるまでは取り消すことができる。

・ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、ルールの中で別途規定がある場合を除き、遅くとも判定の後で審判が最初にゲームを止めたときに行われなければならない。

・ゲームが中断せずに続いている場合、どちらのチームも不利な状況にならない限り、ヘッドコーチチャレンジの請求を認識したときに審判は速やかにゲームを止めることができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判にレビューを依頼するゲームの状況を示す。

・審判は58番のシグナルを使い、ヘッドコーチチャレンジが認められることをスコアラーに知らせる。

・レビューの間、プレーヤーはコート上にとどまる。

・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と異なり、チャレンジを請求したチームの主張に沿ったものであった場合、最初の判定は覆される。

- ・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と同様で、チャレンジを請求したチームの主張とは異なるものであった場合、最初の判定は維持される。
- ・審判はレビューの規則と同じ手順を使用する。
- ・審判が最終的な判定を伝達したあと、ゲームは他のレビューの後と同様に再開される。

ルールの索引

3秒ルール	41
4個のチームファウル	63
5個のファウル	15, 63
5個のファウルを宣せられた（資格を失った）プレーヤー	
定義	15
5秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	41
スローイン	30
8秒ルール	41
IRS レビュー	112
相手チームのバスケット	7
相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合い	48
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	38
ボール	38
アシstantスコアラー	
任務	74
足または脚でボールをすること	26
足首の装具	17
アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方	73
アンスポートマンライクファウル	58
アンダーシャツ	17
アンダーショーツ	17
アンパニア	
定義	71
インスタントリプレーシステム（IRS）	112
インタフェレンス	45
腕や脚のコンプレッションウェア	17
エンドライン	8
オーバータイム	
定義	21

インターバル	21
開始と終了	22
オールインワン	16
オルタネイティングポゼッション	25
ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	50
ボールをコントロールしていないプレーヤー	50
肩の装具	17
キャプテン	
任務と権限	19
抗議	19
コーチとしての役目	20
境界線（バウンダリーライン）	8
競技時間	21
近接してガードされたプレーヤー	41
クォーター	
定義	21
開始	22
終了	22
クルーチーフ	
定義	71
任務と権限	72
ゲーム	
定義	7
競技時間	21
開始	22
終了	22
没収	36
途中終了	36
ゲームクロック	
操作	75
ゲームディスクオリフィケーション	57,59
怪我	
審判	73

プレーヤー	18
言動や振る舞いに関する規定	
定義	56
抗議	
クルーチーフのレポート	73
コミッショナーのレポート	73
手続き	100
抗争	61
交代が認められる時機	33
交代席	13
交代要員	
–がプレーヤーとなる	15,35
後方からの不当なガード	53
コート	
大きさ	8
ライン	8
ゴール	
誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	28
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	28
成功時	28
点数	28
ボールが下からバスケットを通過する	28
ゴールティング	
定義	45
コミッショナー	
定義	71
報告	72
コンタクト（体の触れ合い）	48
コンプレッション素材のウェア	17
サイドライン	8
試合球	72
失格・退場	57,59,92
シャツ	
色	16

番号	16
ジャンプボール	24
ジャンプボールシチュエーション	24
勝敗の決定	7
ショット	
定義	27
ショットクロック	42
誤ってブザーが鳴った場合	44
誤ってリセットした場合	78
ショットクロックオペレーター	
任務	77
ショットの動作（アクトオブシューティング）	
定義	27
シューターへのファウル	54
シリンダーの概念	
定義	48
審判	
意見が一致しないとき	72
位置	23
権限	71,72,73
シグナル	80
インスタントリプレーシステム	86
ゲームクロックシグナル	80
交代とタイムアウト	81
情報の伝達	81
得点	80
特別なファウル	86
バイオレーション	82
ファウルの種類	84
ファウルの罰則の処置（テーブルへのレポート）	87
フリースローの処置	87
プレーヤーの番号	83
定義	71
ユニフォーム	71

スクリーン.....	51
スコアシート	
手順	89
点検	72
様式	88
スコアラー	
任務	74
スコアラーズテーブル.....	13
スポーツマンらしくない行為	
クルーチーフのレポート.....	72
コミッショナーのレポート.....	72
スリーポイントゴールエリア	12
スローイン	
定義	29
5秒ルール	30
スローインファウル	54
スローインライン	
定義	11
制限区域（リストリクティッドエリア）	10,12
セミサークル	8
センターサークル	8
センターライン	8
ソックス	16
その他の身につけるもの	17
タイマー	
任務	75
タイムアウト	
定義	31
認められる時機	31
スコアラーの任務	74
タイマーの任務	75
タップ	26,27
ダブルファウル	55
ダンク	27

チーム	15
チーム関係者	15
チームコントロール	
定義	26
チームの順位決定方法	101
チームファウル	63
チームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）	64
チームベンチエリア	
定義	11
チャージング	52
ツーポイントゴールエリア	12
手	
相手チームのプレーヤーに触れること	53
使い方	53
訂正のできる誤り	67
ディスクオリファイングファウル	59
テクニカルファウル	56
テーピング	17
テーブルオフィシャルズ	
定義	71
服装	71
デッドのボール	22
同点	21
特別な処置をする場合	64
トラベリング	
定義	40
ドリブラーのチャージング	50
ドリブル	
定義	39
ノーチャージセミサークル	
定義	52
ノーマルバスケットボールプレー	48
パーソナルファウル	54
パーティカリティ（真上の空間の概念）	

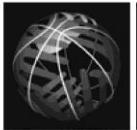
定義	49
リーガルガーディングポジション	49
ハーフタイムのインターバル	21
バイオレーション	
定義	37
特別な処置をする場合	64
バスケット	
相手チームの一	7
自チームの一	7
後半に交換する	22
自チームの一にボールを入れる	28
ボールが下から通過する	28
ボールガーの中にとどまる	28,45
バスケットボール	
用具・器具	14
バックコート	
定義	8
罰則	
アンスポートマンライクファウル	59
インタフェアレンス	46
ゴールテンディング	46
スローインのバイオレーション	31
ダブルファウル	55
ディスクオリファイングファウル	60
途中終了	37
パーソナルファウル	54
バイオレーション	38
ファイティング	61
フリースローのバイオレーション	66
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	57
プレーヤーのテクニカルファウル	57
ヘッドコーチのテクニカルファウル	57
ボールをバックコートに返すこと	45
没収	36

パンツ	16
膝の装具	17
ビジターチーム	16
ひと続きの動作	27
ピボット	40
ピボットフット	40
ファーストアシスタントコーチ	
任務と権限	19
スコアシート	19
立ち続けること	20
ファイティング	61
ファウル	
定義	48
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	26
競技時間終了間際	21
クオーターの終了間際	21
ヘッドコーチのテクニカル	57
ヘッドコーチの失格・退場	57
失格・退場	57
シューター	54
チームファウルのペナルティシチュエーション	63
特別な処置をする場合	64
パーソナル	54
罰則	54
ファイティング	61
プレーヤーの5個の一	15
プレーヤーのテクニカル	57
プレーヤー兼ヘッドコーチの失格・退場	63
暴力行為	59
フェイク	54
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	71
テーブルオフィシャルズ	71
プレーヤー	16

プッシング	54
フリースロー	65
フリースローシューター	
定義	65
–の指定	20,66
フリースローのリバウンドの位置	10,66
フリースローライン	10
プレーする資格	15
プレーのインターバル	
定義	21
タイマーの任務	75
プレーヤー	
5個のファウル	15
位置	23
近接してガードされている	41
空中にいる	51
怪我	18
交代要員	33
交代要員になる	15,33
最初に出場する5人	19
失格・退場	57,59
シャツの番号	16
ショットの動作（アクトオブシューティング）中	27
テクニカルファウル	56
人数	15
プレーする資格	15
境界線・フロア	38
ボールのコントロール	26
身につけるもの	17
プレーヤー兼ヘッドコーチ	20,63
ブロック	52
プロテクター	17
フロントコート	
定義	8

ボールをーに進める	41
ヘッドギア	17
ヘッドコーチ	
失格・退場	57
立ち続けること	20
チームメンバー	15
テクニカルファウル	57
任務と権限	19
メンバーリスト	19
ヘッドコーチチャレンジ	100,115
ヘッドバンド	17
ヘルドボール	24
ヘルメット	17
防具	17
暴力行為	59
ホームチーム	16
ホールディング	54
ボール	
足または脚で蹴ること	26
ゴールデンディング	45
インタフェアレンス	45
コントロール	26
自チームのバスケットに入れること	28
ステータス（状態）	22
デッド	22
バスケットの下から通過すること	28
バスケットの中にある	28
こぶしでたたくこと	26
ライブ	22
ボールがリングとバックボードの間に挟まつたり載つたりしたままになる	25
ボールをファンブルすること	39
ポストプレー	53
マウスガード	17
眼鏡	17

メディアタイムアウト	111
指の爪	17
用具・器具	14
ライブのボール	22
リーガルガーディングポジション	49
リストバンド	17
リバウンドの位置	10,66
レビュー	112



FIBA
We Are Basketball

JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2024

OFFICIAL INTERPRETATIONS

Valid as of 1st October 2024

2025 バスケットボール競技規則解説

(インタープリテーション)

(公財)日本バスケットボール協会

2025年4月1日施行

目 次

はじめに.....	132
第 4 条 チーム.....	133
第 5 条 プレーヤー：怪我と介助.....	134
第 7 条 ヘッドコーチ、ファーストアシstantコーチ：任務と権限.....	137
第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム.....	138
第 9 条 ゲーム、クオーター、オーバータイムの開始と終了	139
第 10 条 ボールのステータス（状態）	141
第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	142
第 13 条 ボールの扱い方	148
第 14 条 ボールのコントロール	148
第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	149
第 16 条 得点：ゴールによる点数.....	150
第 17 条 スローイン.....	153
第 18/19 条 タイムアウト/交代.....	166
第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ.....	172
第 24 条 ドリブル	173
第 25 条 トラベリング	174
第 26 条 3 秒ルール	175
第 27 条 近接してガードされたプレーヤー	175
第 28 条 8 秒ルール	176
第 29/50 条 ショットクロック	178
第 30 条 ボールをバックコートに返すこと	189
第 31 条 ゴールテンディング、インタフェレンス	192
第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	198
第 34 条 パーソナルファウル	201
第 35 条 ダブルファウル	203
第 36 条 テクニカルファウル.....	205
第 37 条 アンスポーツマンライクファウル.....	217
第 38 条 ディスクオリファイングファウル.....	219
第 39 条 ファイティング.....	221
第 42 条 特別な処置をする場合	224
第 43 条 フリーースロー	229

第 44 条 訂正のできる誤り	229
別添資料 B-スコアシート - ディスクオリファイングファウル	241
別添資料 F-インスタントリプレーシステム	243

図表

図 1 スカーフスタイルのヘッドバンドの例	133
図 2 ゴールの得点	153
図 3 リングに触れているボール	196
図 4 バスケットの中にあるボール	197
図 5 ノーチャージセミサークルエリアの内側／外側のプレーヤー	199

インタープリテーション

本資料内の解説は FIBA バスケットボール競技規則 2024 における FIBA の公式解説であり、2024 年 10 月 1 日現在有効のものとする。本資料はそれ以前に発行された FIBA 公式解説よりも優先される。

バスケットボール競技規則の解説（インターパリテーション）において、文章は全ての性別に等しく適用され、その状況に応じて読まれるものとする。

はじめに

FIBA バスケットボール競技規則は FIBA セントラルボードにて承認されており、FIBA テクニカルコミッティにより定期的に改訂される。

競技規則はできる限り明確にわかりやすくまとめられているが、原理原則が書かれているため、ゲーム中に起こり得る全ての場面について記述することは難しい。

本資料の目的は、FIBA 競技規則書の原理原則や考え方を実際のゲームで起こり得る場面に当てはめて考えることである。

それぞれの場面の解釈を考えることは、審判としての考えを深めることを促すとともに、規則の基本的理解を補足する役割を持つ。

FIBA バスケットボール競技規則は、FIBA バスケットボールを統括する主たる資料であることには変わりはないが、FIBA バスケットボール競技規則あるいは本解説に記載のない個々の場面においては、判断を下す権限を審判が持っている。

記載方法を統一するために、本資料では一貫してチーム A はその場面におけるオフェンスのチームを、チーム B はディフェンスのチームを指す。A 1 - A 5、B 1 - B 5 はコート上のプレーヤー、A 6 - A 12、B 6 - B 12 は交代要員を指す。

第4条 チーム

4-1 **条文**：同じチームの全てのプレーヤーのアンダーシャツやアンダーショーツを含む腕や脚のコンプレッションウェア、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

4-2 **例**：コート上で A1 は白色のヘッドバンドを、A2 は赤色のヘッドバンドをしている。

解説：A1 と A2 の身につけている異なる色のヘッドバンドは許されていない。

4-3 **例**：コート上で A1 は白色のヘッドバンドを、A2 は赤色のリストバンドをしている。

解説：A1 の身につけている白色のヘッドバンドと A2 の身につけている赤色のリストバンドは許されていない。

【補足】全て同じ単色でなければならない。

4-4 **条文**：スカーフスタイルのヘッドバンドを身につけることは認められない。



図1 スカーフスタイルのヘッドバンドの例

4-5 **例**：A1 はチームメイトが身につけている競技規則で認められた追加の装備と同じ単色のスカーフスタイルのヘッドバンドを身につけている。

解説：A1 の身につけているスカーフスタイルのヘッドバンドは許されていない。ヘッドバンドは開閉する要素やその表面から突き出た部品を持たないものとする。

4-6 **例**：A6 が交代を申し出た。審判は A6 がユニフォームのシャツの下にコンプレッションではない T シャツを着用していることに気づいた。

解説：交代は認められない。ユニフォームの下に着用することを認められているのは、コンプレッションウェアのみである。

4-7 **例**：A6 はユニフォームのパンツの下にコンプレッションウェアを着用していて、そのウェアは
(a)膝上まで伸びている。

(b)くるぶしまで伸びている。

解説：コンプレッションウェア（アンダーパンツ）を着用することは正当であり、いかなる長さで着用することができる。同じチームの全てのプレーヤーは、アンダーシャツやアンダーパンツ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングを含み、同じ単色の コンプレッションウェアを着用しなければならない。

4 - 8 例 : A6 はユニフォームのシャツの下にコンプレッションウェアを着用していて、そのウェアは

- (a)肩まで伸びている。
- (b)首まで伸びている。

解説 : コンプレッションウェア（アンダーパンツ）を着用することは正当であり、

- (a)肩の下のいかなる長さでも着用することができる。
- (b)首の下までの長さのものを着用することができる。

同じチームの全てのプレーヤーは、アンダーシャツやアンダーパンツ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングを含み、同じ単色のコンプレッションウェアを着用しなければならない。

第5条 プレーヤー：怪我と介助

5 - 1 条文 : プレーヤーが怪我をした、怪我をしたように見られた、もしくは介助が必要だと見られ、結果として自チームのチームベンチに座ることを許されたいずれかの人物（自チームのヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者）がコート内に入った場合、実際に手当てや介助を受けたかどうかにかかわらず、そのプレーヤーは手当てや介助を受けたと見なされる。

5 - 2 例 : A1 が足首を怪我したと見られたため、ゲームが中断された。

- (a)チーム A のドクターがコート内に入り、怪我をした A1 の足首の手当てをした。
- (b)チーム A のドクターがコートに入ったが、すでに A1 は回復していた。
- (c)チーム A のヘッドコーチがコートに入り、A1 の怪我の程度を確認した。
- (d)チーム A のファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーあるいはその他のチーム関係者がコート内に入ったが、A1 の手当てはしなかった。

解説 : 全ての場合において A1 は手当てを受けたとみなされ、交代しなければならない。

5 - 3 例 : チーム A の理学療法士はコートに入り、緩くなったテーピングの補強を A1 に行なった。

解説 : A1 は介助を受けており、交代しなければならない。

5 - 4 例 : チーム A のドクターは A1 のコンタクトレンズを探すためにコートに入った。

解説 : A1 は介助を受けており、交代しなければならない。

5 - 5 条文 : 自チームのチームベンチに座ることを許された人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーヤーを介助することができる。介助によって速やかなゲームの再開に遅延をきたさない場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない。

5 - 6 例 : チーム A のチームベンチエリアの近くで B1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。A1 が 2 本もしくは 3 本のフリースローを行

っている間に

(a)チーム A のマネージャーあるいは A 6 がチームベンチエリアから、コート上のいずれかの自チームのプレーヤーに、タオル、飲み物のボトルもしくはヘッドバンドを渡した。

(b)チーム A の理学療法士がチームベンチエリアから、コート上のいずれかの自チームのプレーヤーの緩くなったテーピングの補強、脚へのスプレー、もしくは首へのマッサージなどを行った。

解説 :どちらの場合においても、速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、チーム A のプレーヤーは介助を受けたとはみなさない。このチーム A のプレーヤーは交代する必要はない。A 1 は引き続き 2 本もしくは 3 本のフリースローを行う。

5 - 7 **例 :**チーム A のチームベンチエリアの近くで B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。ファウルの後、A 1 は自チームのチームベンチエリア内に倒れてしまった。A 6 は立ち上がって A 1 が起き上がるのを助けた。A 1 は遅くとも約 15 秒以内で、速やかにプレーすることができた。

解説 :速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、A 1 は介助を受けたとはみなさない。A 1 は交代する必要はない。A 1 は 2 本もしくは 3 本のフリースローを行う。

5 - 8 **例 :**A 1 は 2 本のフリースローを与えられた。審判がスコアラーズテーブルにファウルのレポートを行っている間に、A 1 はコートの遠端の自チームのチームベンチエリアの前に行き、タオルもしくは飲み物のボトルを渡すように頼んだ。チームベンチエリアのいずれかの人物が A 1 にタオルもしくは飲み物のボトルを渡した。A 1 は手を乾かした、もしくは飲み物を飲んだ。A 1 は遅くとも約 15 秒以内で、速やかにプレーすることができた。

解説 :速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、A 1 は介助を受けたとはみなさない。A 1 は交代する必要はない。A 1 は 2 本のフリースローを行う。

5 - 9 **例 :**ゲームクロックが動いている状態で A 1 が得点した。スローインをする B 1 は審判にボールが濡れていることを伝えた。審判はゲームを止めた。チーム B のチームベンチエリアのいずれかの人物がコートに入り、ボールを乾かした、もしくは B 1 がボールを乾かすためにタオルを渡した。

解説 :どちらの場合においても、速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、B 1 は介助を受けたとはみなさない。B 1 は交代する必要はない。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインの外の任意の位置からチーム B のスローインで再開する。審判はスローインのためにチーム B のプレーヤーにボールを渡す。

5 - 10 **例 :**A 1 はフロントコートからのスローインで、両手でボールを持っている。チーム A の理学療法士はバックコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外から A 1 のテーピングを補強した。

解説 :チーム A の理学療法士は自チームのチームベンチエリアの外で A 1 を介助している。A 1 は交代しなければならない。

5-11 例：チーム A のフロントコートからのスローインで A1 はまだ手にボールを持っていない。チーム A の理学療法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアにとどまつたまま、A1 のテーピングを補強した。

解説：チーム A の理学療法士は自チームのチームベンチエリアの中で A1 を介助している。介助が 15 秒以内に完了した場合、A1 は交代する必要はない。介助に 15 秒以上を要する場合、A1 は交代しなければならない。

5-12 条文：ドクターの指示により重度の怪我をしたプレーヤーをコート外へ搬送するための時間制限はない。

5-13 例：A1 が重度の怪我を負ったように見え、ドクターが A1 を動かすことは危険だと判断したため、約 15 分間ゲームが中断した。

解説：怪我をしたプレーヤーのコート外への搬送に必要な時間はドクターの判断で決定される。交代のあと、特に罰則などはなくゲームは再開される。

5-14 条文：プレーヤーが怪我をしたか出血をしている、あるいは傷口が開いていて速やかに（約 15 秒以内に）プレーを続行することができない、もしくは自チームのチームベンチに座ることを許されたいずれかの人物から介助を受けた場合、そのプレーヤーは交代をしなければならない。ゲームクロックが止まってから再び動き出すまでの間に、タイムアウトがいざれかのチームに認められ、怪我をしたプレーヤーがそのタイムアウト中に回復した、あるいは介助を完了した場合は、タイマーがタイムアウト終了のブザーを鳴らす前に審判が怪我をした、あるいは介助を受けたプレーヤーに代わる交代要員を招き入れていなければ、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。

5-15 例：A1 が怪我をしてゲームは中断された。A1 は速やかにプレーを続けることが難しく、審判は笛を吹き、通常の交代の合図をした。どちらかのチームが以下のときにタイムアウトを請求した。

(a) A1 と交代をする交代要員がプレーヤーになる前。

(b) A1 と交代をする交代要員がプレーヤーになった後。

タイムアウト終了後、A1 の手当てがすでに終わり引き続きプレーを続けようとした。

解説：

(a) A1 がタイムアウト中に回復した場合、引き続きプレーを続けることができる。

(b) A1 と交代をする交代要員がすでにプレーヤーとなっている。よって A1 は、ゲームが再開しゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、コートに戻ることはできない。

5-16 条文：ヘッドコーチが指定したゲームの最初に出場するプレーヤーが怪我をして交代する場合がある。またあらゆる怪我によって複数のフリースローの間に処置を受けるプレーヤーは交代しなければならない。

どちらの場合においても、相手チームも同じ人数のプレーヤーを交代することができる。

- 5-17 例：A 1 がファoulをされ 2 本のフリースローを得た。1 本目のフリースローの後で審判は
- (a) A 1 が出血していることを認識し、A 1 は A 6 と交代した。このときチーム B は 2 人の交代を申し出た。
- (b) B 1 が出血していることを認識し、B 1 は B 6 と交代した。このときチーム A は 1 人の交代を申し出た。

解説：

- (a)では、チーム B は 1 人のみ交代することができる。A 6 は 2 本目のフリースローを行う。
- (b)では、チーム A は 1 人交代することができる。A 1 は 2 本目のフリースローを行う。

第 7 条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

7-1 条文：ゲーム開始予定時刻の遅くとも 40 分前に、各チームのヘッドコーチあるいは代理の関係者はスコアラーに、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、キャプテンとするプレーヤーの氏名、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を提出しなければならない。

ヘッドコーチはそのリストの各プレーヤーの番号と実際のユニフォームの番号が合っているかに責任を負う。ゲーム開始予定時刻の遅くとも 10 分前には、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチとキャプテンの氏名がスコアシートに正しく記入されていることを確認し、スコアシートにサインをする。

- 7-2 例：チーム A は所定の時間内にスコアラーにリストを提出した。2 人のプレーヤーの番号が実際のユニフォームの番号と一致していない、あるいはそのプレーヤーの氏名がスコアシートに記載されていなかった。この不一致が、

- (a) ゲーム開始前に発見された。
(b) ゲーム開始後に発見された。

解説：

- (a) 誤った番号は修正される、あるいは氏名が記載されていなかったプレーヤーはスコアシートに追加される。特に罰則は与えられない。
- (b) いずれのチームにも不利にならないタイミングで審判がゲームを中断し、誤った番号は罰則なしに修正される。しかし、記載されていなかったプレーヤーの氏名をスコアシートに追加することはできない。

- 7-3 例：チーム A のヘッドコーチは、怪我をしたプレーヤーあるいはプレーすることのないプレーヤーがゲーム中にチームベンチに座ることを望んだ。

解説：チームは、チームベンチに座ることを許された最大 8 人のチーム関係者を誰にするかを自由に決めることができる。

7 - 4 条文：遅くともゲーム開始予定時刻の10分前までに、各チームのヘッドコーチは最初に出場する5人のプレーヤーを申し出る。ゲーム開始までにスコアラーはその5人のプレーヤーに誤りがないかを確認し、もし誤りがある場合はできる限りすぐに近くにいる審判に報告する。ゲーム開始までに誤りが発見された場合は、最初に出場するプレーヤーを訂正できる。ゲーム開始後に発見された場合は、誤りはなかったものとする。

7 - 5 例：事前に確認された最初に出場すると指定されていた5人のプレーヤーと異なるプレーヤーが1人、コート上にいることが、
(a)ゲーム開始前に発見された。
(b)ゲーム開始後に発見された。

解説：

- (a)その1人のプレーヤーは本来出場するべきプレーヤーと交代し、特に罰則は与えられない。
(b)誤りは無視されゲームを続ける。特に罰則は与えられない。

7 - 6 例：ヘッドコーチはスコアラーに、最初に出場する5人のプレーヤーのスコアシートに小さい「×」を記入するように依頼した。
解説：ヘッドコーチがスコアシートにあるプレーヤーの番号の隣の Player in 欄に小さい「×」を記入することで最初に出場する5人のプレーヤーの確認を行う。

7 - 7 例：チームAのヘッドコーチとファーストアシスタントコーチが失格・退場となった。
解説：チームAのキャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてその役割を担う。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム

8 - 1 条文：プレーのインターバルは：
・ゲーム開始予定時刻の20分前に始まる
・最後のオーバータイムを除き、各クオーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに始まる
・バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられているとき、ゲームクロックのブザーよりもその点灯が優先されて始まる。

8 - 2 例：クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に、B1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、ショットは
(a)成功しなかった。
(b)成功した。

解説：B1のファウルがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーより前に起きたかどうかを審判は速やかにお互いに相談し、決定する。

審判が B 1 のファウルがゲームクロックのブザーより前に起きたと判断した場合、B1 はパーソナルファウルを宣せられる。

(a)2 本のフリースローが A1 に与えられる。

(b)A1 の得点は認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。

ゲームクロックはファウルが起きたときの残り時間に戻される。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

審判が B 1 のファウルがゲームクロックのブザーより後に起きたと判断した場合、ファウルはなかったものとし、得点が入っても認められない。B1 のファウルがアンスポートマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するもので、続いてクオーターやオーバータイムが行われる場合、B 1 のファウルはなかったことにはせず、次のクオーターやオーバータイムが始まる前にその状況に応じて罰せられる。このファウルは次のクオーターのチーム B のチームファウルに数えられる。

8 - 3 例：A 1 はスリーポイントゴールのショットをした。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B 1 がまだ空中にいる A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入った。

解説：A1 は 3 点を与えられる。B1 のファウルがアンスポートマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するもので、続いてクオーターやオーバータイムが行われる場合を除いて、A 1 に対する B1 のファウルは競技時間終了後に起きたものとしてなったものとする。

第9条 ゲーム、クオーター、オーバータイムの開始と終了

9 - 1 条文：各チームが最低 5 人のプレーヤーをコート上に揃えなければゲームは開始されない。

9 - 2 例：後半開始の時点で、チーム A が怪我や失格・退場などの理由でコート上に 5 人のプレーヤーを出場させることができなかつた。

解説：最低 5 人のプレーヤーを揃えるルールはゲーム開始時のみに適用されるため、チーム A は 5 人未満のプレーヤーでゲームを続けることができる。

9 - 3 例：ゲーム終了間際に A 1 が 5 個目のファウルを宣せられプレーをする資格を失った。これ以上プレーができる交代要員がないチーム A は、4 人のプレーヤーのみでゲームを続けることができる。チーム B は大差でリードしており、ヘッドコーチ B は公平にゲームをすることを主張し自チームも 4 人でゲームを続けさせるためプレーヤーを 1 人コートから退かせた。

解説：5 人未満でゲームをするというヘッドコーチ B の要求は認められない。ゲームをするのに十分なプレーヤーがいる限り、5 人のプレーヤーがコート上にいなければならない。

9-4 条文：第9条は、チームがどちらのバスケットを防御しどちらのバスケットに攻撃するかを規定している。混乱によって、両チームが共に誤ったバスケットに攻撃あるいは防御をすることでいずれかのクオーターやオーバータイムが始まった場合、状況が発見されたら、どちらのチームにも不利にならない状況で、すぐに修正する。ゲームが止められるまでに認められた得点や動いた時間、宣せられたファウルなどは全て有効となる。

9-5 例：ゲーム開始後、審判が両チームともに誤った方向にプレーしていることに気がついた。

解説：ゲームはどちらのチームにも不利にならない状況でできる限りすぐに止められる。両チームは攻める方向を正しく変え、ゲームはゲームが止められた場所に最も近い対称となる位置から再開される。

9-6 条文：ゲームはセンターサークルでジャンプボールによって開始される。

9-7 例：ゲームを開始するジャンプボールのトスで、ボールがクルーチーフの手を

(a)離れる前に

(b)離れた後に

ジャンパーの B1 が A1 にパーソナルファウルをした。

解説：

(a)第 1 クオーターはまだ始められていない。したがって、これはゲームの開始前のプレーのインターバル中に起きているファウルである。ゲームはジャンプボールで開始される。

(b)第 1 クオーターは始められている。したがって、これは第 1 クオーターの最中でのファウルである。

ゲームはフロントコートのセンターライン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、ショットクロックは 14 秒となる。

どちらの場合においても、ファウルはスコアシートに記録され、チーム B の第 1 クオーターのチームファウルに数えられる。

9-8 例：ゲーム開始前のインターバル中に、A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。ヘッドコーチ B は、B 6 を 1 本のフリースローを行うプレーヤーに指定したが、B 6 はチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーではなかった。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローがチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーの中から指定された 1 人に与えられる。競技時間の開始前に交代は認められない。

そのあと、ゲームはジャンプボールによって開始される。

9-9 例：ゲーム開始前のインターバル中に、A 1 が B 1 にアンスポートマンライクファウルをした。

解説：ゲーム開始前に、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。B 1 が、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人であった場合、B 1 はコートに残らなければならない。

B 1 が、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人ではなかった場合、B 1 はコートに残ることはできない。

ゲームは、最初に出場すると確認されたチーム B の 5 人をプレーヤーとして、ジャンプボールによって開始される。

9-10 条文：ゲーム開始前のインターバル中に、最初に出場する 5 人のプレーヤーのうちの 1 人がゲームを開始することができなくなった、もしくはその資格がなくなった場合、そのプレーヤーは別のプレーヤーと交代する。この場合、相手チームも必要に応じて最初に出場する 5 人のプレーヤーのうち 1 人を置きかえることができる。

9-11 例：A 1 はチーム A から最初に出場する 5 人のプレーヤーのうちの 1 人であった。ゲーム開始 7 分前のインターバルの間に

- (a) A 1 が怪我をした。
- (b) A 1 がディスクオリファイングファウルを宣せられた。

解説：どちらの場合においても、A 1 は別のプレーヤーと交代する。この場合、チーム B も必要に応じて最初に出場する 5 人のプレーヤーのうち 1 人を置きかえることができる。

第 10 条 ボールのステータス（状態）

10-1 条文：ショットの動作（アクトオブシューティング）中で、シューターのひと続きの動作が始まった後で、ディフェンスのプレーヤーがいずれかの相手プレーヤーにファウルをし、シューターがそのひと続きの動作でショットを終えたとき、ボールはデッドにならず、ショットが成功した場合はその得点は認められる。この条文はディフェンスのプレーヤーもしくはそのチームのチームベンチに座ることを許された人物がテクニカルファウルを宣せられた場合にも同様に適用される。

10-2 例：B 2 が A 2 にファウルをしたとき、A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）を始めた。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。

- (a) これはチーム B の 3 個目のチームファウルであった。
- (b) これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。

解説：どちらの場合においても、A 1 のショットが成功した場合はその得点は認められる。

(a) では、ゲームは B 2 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。

(b) では、2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

10-3 例：A 2 が B 2 にファウルをしたとき、A 1 はゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中であった。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。

解説：A 2 がチームコントロールファウルをしたとき、ボールはデッドになる。A 1 のショットが成功した場合、そのゴールは認められない。このクオーターのチーム A のチームファウルの数にかかわらず、ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。A1 のショットが成功しなかった場合、ゲームはバックボードの真後ろを除いた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 B のスローインでゲームが再開される。

第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

12-1 **条文**：ゲーム開始のジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームは、次のジャンプボールシチュエーションでは、バックボードの真後ろを除いたジャンプボールシチュエーションが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインが与えられる。

12-2 **例**：ゲーム開始の 2 分前に A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローがチーム B の最初に出場する 5 人のプレイヤーのうち 1 人に与えられる。ゲームはまだ始まっていないため、オルタネイティングポゼッションアローはどちらのチームも示していない。ゲームはジャンプボールで始められる。

12-3 **例**：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ボールが最高点に達する前にジャンパーの A 1 がボールに触れた。

解説：A 1 のジャンプボールのバイオレーションである。チーム B はセンターライン近くのフロントコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 14 秒となる。スローインをするチーム B のプレイヤーがボールを受け取つたらすぐに、チーム A は最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。

12-4 **例**：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ボールが最高点に達する前にジャンパーではない A 2 がセンターサークルに

(a) バックコートから入った。

(b) フロントコートから入った。

解説：どちらの場合においても、A 2 のジャンプボールのバイオレーションである。チーム B はセンターライン近くのフロントコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 14 秒となる。

(a) センターラインに近いフロントコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 14 秒となる。

(b) センターラインに近いバックコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

スローインをするチーム B のプレイヤーがボールを受け取つたらすぐに、チーム A は最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。

- 12-5 例：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーの A 1 によってボールが正当にタップされた直後に、
(a) A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。
(b) A 2 と B 2 の間でダブルファウルが起きた。

解説：どちらの場合においても、ライブのボールのコントロールがまだ確立されていないため、審判はオルタネイティングポゼッションの手順を使用することができない。クルーチーフは A 2 と B 2 をジャンパーとして、センターサークルで再度ジャンプボールを行わなければならない。ゲームクロックはボールが正当にタップされたあと、ヘルドボールもしくはダブルファウルが起きた時点から継続される。

- 12-6 例：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーの A 1 によってボールがタップされた直後、ボールは、
(a) 直接アウトオブバウンズへ出た。
(b) ジャンパー以外のプレーヤーあるいはコートに触れる前に A 1 にキャッチされた。

解説：どちらの場合においても、A 1 のバイオレーションの結果として、チーム B はスローインを与えられる。ショットクロックはスローインがバックコートで行われる場合は 24 秒、フロントコートで行われる場合は 14 秒となる。スローインをするチーム B のプレーヤーがボールを受け取ったらすぐに、チーム A は最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。

- 12-7 例：クルーチーフはゲーム開始のジャンプボールをトスした。ジャンパーである A 1 がボールに正当に触れた直後に、B 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。チーム A のプレーヤーがフリースローのボールを受け取ったらすぐにオルタネイティングポゼッションアローはチーム B を示す。ゲームはテクニカルファウルが起き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チーム B のオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。チーム B のバックコートからのスローインの場合、ショットクロックは 24 秒となる。チーム B のフロントコートからのスローインの場合、ショットクロックは 14 秒となる。

- 12-8 例：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ジャンパーである A 1 がボールに正当に触れた直後に、A 2 が B 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 2 に与えられる。B 2 が最初のフリースローのボールを受け取ったらすぐにオルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示す。ゲームは（アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部として）フロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 12-9 例：チーム B はオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられるはずが、審判あるいはスコアラー、もしくはその両方が誤ってスローインをチーム A に与えてしまった。

解説：ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れた後は、誤りは訂正することができない。その誤りの結果、チーム B は次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失うことはない。

- 12-10 **例**：第 1 クオーター終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、B 1 は A 1 に対してアンスポーツマンライクファウルをした。審判は B 1 のファウルが起きるよりも先にゲームクロックのブザーがなっていたと判定した。チーム A は第 2 クオーターを開始するときにオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられることになっていた。

解説：アンスポーツマンライクファウルはプレーのインターバルに起きている。第 2 クオーターの開始前に、誰もリバウンドの位置に着かずして 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。チーム A は次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失うことはない。A 1 は次に交代できる時機になるまでコートに残らなければならない。

- 12-11 **例**：第 3 クオーター終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った直後に B 1 はテクニカルファウルを宣せられた。チーム A は第 4 クオーターを開始するときにオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられることになっていた。

解説：第 4 クオーターの開始前に誰もリバウンドの位置に着かずして 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。第 4 クオーターはセンターラインの延長線上からチーム A のスローインで開始される。ショットクロックは 24 秒となる。

- 12-12 **例**：A 1 はボールを持ってジャンプし、B 1 にブロックされた。その後両プレーヤーは片手または両手をしっかりとボールにかけている状態でコートに着地した。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

- 12-13 **例**：A 1 は手にボールを持ってジャンプし、B 1 に正当にブロックされた。その後、A 1 は片手または両手でボールをしっかりと持ったままコートに着地したが、そのとき B 1 はすでにボールに触れていた。

解説：A 1 のトラベリングのバイオレーションである。

- 12-14 **例**：空中にいる A 1 と B 1 の手はしっかりとボールにかかっている。コートに着地したときに A 1 の片足が境界線の上についた。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

- 12-15 **例**：A 1 はフロントコートからボールを持ってジャンプし、B 1 にそのボールをブロックされた。両プレーヤーが片手または両手をしっかりとボールにかけている状態で着地したときに A 1 の片足がバックコートについた。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-16 条文：ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったときは、複数のフリースローの間やファウルの罰則の一部にボールのポゼッションがある場合を除いて、いかなるときもオルタネイティングポゼッションのスローインを伴うジャンプボールシチュエーションになる。ショットクロックは、オルタネイティングポゼッションの手順によって、オフェンスのチームにスローインが与えられるときは14秒となり、相手チームにスローインが与えられるときは24秒となる。

12-17 例：A 1 のショットでボールがリングとバックボードの間に挟まった。

- (a)チーム A は
- (b)チーム B は

オルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられることになっていた。

解説：チーム A のフロントコート、チーム B のバックコートのエンドラインからスローインが与えられ、

- (a)チーム A のショットクロックは 14 秒になる。
- (b)チーム B のショットクロックは 24 秒になる。

12-18 例：ショットクロックのブザーが鳴ったとき、A 1 のショットのボールは空中にあり、そのあとボールがリングとバックボードの間に挟まった。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。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。チーム A にフロントコートのエンドラインからスローインが与えられるショットクロックは 14 秒となる。

12-19 例：B 2 はツーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にアンスポートマンライクファウルをした。誰もリバウンドの位置に着いていない最後のフリースローで、

- (a)ボールがリングとバックボードの間に挟まった。
- (b)ボールを放つとき、A 1 がフリースローラインを踏んだ。
- (c)ボールがリングに触れなかった。

解説：全ての場合において、フリースローは失敗とみなされる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで開される。ショットクロックは 14 秒となる。

12-20 例：クオーター開始のセンターラインの延長線上からの A 1 のスローインのあと、ボールがチーム A のフロントコートのリングとバックボードの間に挟まった。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになりチーム B を示す。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

12-21 例：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。第 1 クオーターの後のプレーのインターバル中に、B 1 は A 1 にアンスポートマンライクファウルをした。誰もリバウンドの位置に着かずして 2 本のフリースローが A 1 に与えられ、フロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで第 2 クオーターが始められた。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにならず、チーム A を示

したままとなっている。スローインのあと、ボールがチーム A のフロントコートのリングとバスケットの間に挟まつた。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム 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。チーム A のスローインが終わった直後に、オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになる。

12-22 条文：両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーの片手または両手がしっかりとボールにかけられ、乱暴にしなければどちらのチームもコントロールを得ることができないとき、ヘルドボールになる。

12-23 例：ボールを持っている A 1 は得点をするためにバスケットに向かってひと続きの動作をしている。このとき B 1 が手をしっかりとボールにかけ、A 1 はトラベリングのルールで定められている範囲を超えてステップを踏んだ。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-24 条文：オルタネイティングポゼッションのスローイン中にそのチームがバイオレーションを起こした場合、そのチームはそのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。

12-25 例：あるクオーターのゲームクロック残り 4:17 で、オルタネイティングポゼッションのスローインの間に、
(a)スローインをする A 1 が、ボールを持ったままコートに入った。
(b)スローインのボールが境界線を越える前に、A 2 は手を動かして境界線を越えた。
(c)スローインをする A 1 が、ボールを手離すまでに 5 秒以上が経過した。

解説：全ての場合において、A 1 もしくは A 2 のバイオレーションである。ゲームは元々のスローインの位置からチーム B のスローインで再開される。オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになり、チーム B を示す。

12-26 条文：ショットクロックに時間が残っておらず、オルタネイティングポゼッションアローがチーム A を示している状態でジャンプボールシチュエーションが起きたときはオルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、ショットクロックバイオレーションとなる。したがってスローインのボールがチーム B に与えられる。

12-27 例：A 1 のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。その後ボールは
(a)バスケットに入った。
(b)リングに弾んだが、バスケットには入らなかった。
(c)リングに触れなかった。
(b)と(c)では直後にヘルドボールが宣せられた。

解説：

(a)では、ショットクロックバイオレーションは起きていない。A 1 の得点は認められる。ゲームはエンドラインの外側からチーム B のスローインで再開される。

(b)では、オルタネイティングポゼッションアローがチーム A を示していた場合、ゲームはヘルドボー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。オルタネイティングポゼッションアローがチーム B を示していた場合、ゲームはヘルドボー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 B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(c)では、ショットクロックバイオレーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローの示す方向は関係ない。ゲームはヘルドボー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 B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

12-28 例：A1 のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールは

- (a)バスケットに入った。
- (b)リングに弾んだが、バスケットには入らなかった。
- (c)リングに触れなかった。

その直後に A2 もしくは B2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：

全ての場合において、誰もリバウンドの位置に着かず、1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤー（B2 のテクニカルファウルの場合）もしくはチーム B のいずれかのプレーヤー（A2 のテクニカルファウルの場合）に与えられる。

(a)では、ショットクロックバイオレーションは起きていない。A1 の得点は認められる。ゲームはエンドラインの外側からチーム B のスローインで再開される。

(b)では、オルタネイティングポゼッションアローがチーム A を示していた場合、ゲームは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。オルタネイティングポゼッションアローがチーム B を示していた場合、ゲームは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チーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(c)では、ショットクロックバイオレーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローの示す方向は関係ない。ゲームは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チーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

第13条 ボールの扱い方

13-1 **条文**：ゲーム中、ボールは片手または両手のみで扱われる。プレーヤーが不当に以下の行為を行うことはバイオレーションである。

- ・ボールを脚の間に挟んでパスもしくはショットをする振りをすること。
- ・故意に頭、拳、脚、足を使ってボールにプレーすること。

13-2 **例**：A1はドリブルを終えた。そのあとパスをする前に、A1は足にボールを挟んでパスをするふりをした。

解説：A1の脚で不当にボールを扱うバイオレーションである。

13-3 **例**：A1が、速攻で相手チームのバスケットに向かって走る A2にパスをした。ボールをキャッチする前に、A2が意図的に頭でボールに触れた。

解説：A2の不当に頭を使ってボールにプレーするバイオレーションである。

13-4 **条文**：プレーヤーの身長や腕の長さを増やすための行為は許されていない。ボールにプレーするためにチームメイトを持ち上げることは、バイオレーションである。

13-5 **例**：A1は相手チームのバスケットの下でチームメイトのA2を抱き上げ、持ち上げた。A3はA2にボールをパスし、A2はバスケットの中にボールをダンクした。

解説：チームAのバイオレーションである。A2のゴールは認められない。ゲームはバックコートのサイドラインのフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

第14条 ボールのコントロール

14-1 **条文**：チームコントロールは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはスローインやフリースローのためにボールを与えられたときに始まる。

14-2 **例**：ゲームクロックが止まっているかどうかにかかわらず、スローインもしくはフリースローで、プレーヤーが意図的にボールを取ることを遅らせた。

解説：スローインを行う位置の最も近くのフロアやフリースローラインのコートに審判がボールを置いたとき、ボールはライブとなり、チームコントロールは始まる。

14-3 **例**：チームAは15秒間ボールをコントロールしている。A1はA2にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B1はボールをキャッチしようとコート内からジャンプをして境界線を越えた。B1はまだ空中にいる間に、

- (a)片手、または両手でボールを弾き
- (b)ボールを両手でキャッチ、またはボールを片手で支え持ち

ボールをコートに戻し、A 2 がキヤッちした。

解説：

- (a)チーム A は引き続きボールをコントロールしている。ショットクロックは継続となる。
(b)B 1 によってチーム B はボールのチームコントロールを得ている。その後 A 2 によってチーム A は再びボールのチームコントロールを得たことになる。ショットクロックは新たに 24 秒となる。

第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

15-1 条文：動きながらではないショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）はプレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときに始まる。

15-2 例：A 1 はバスケットへのドライブで、ボールを上方に動かさずにコート上に両足を着けて正当に止まった。このとき、B 1 が A 1 にファウルをした。

解説：A 1 はまだボールをバスケットに向かって上方に動かし始めていないことから、B 1 のファウルはショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーに対して起こってはいない。

15-3 条文：バスケットへのドライブのひと続きの動作でのショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）とはボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキヤッちするときに、片手または両手でボールを支え持ったときに始まる。

15-4 例：バスケットへのドライブで A 1 は両手でボールを持ってドリブルを終え、ショットの動作を始めた。このとき、B 1 が A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：B 1 のファウルはショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーに対して起こっている。A 1 は 2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

15-5 例：A 1 はジャンプして空中でスリーポイントゴールのショットのボールを放った。A 1 の両足がコートに着く前に B 1 が A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：両足がコートに着くまで A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中である。A 1 に 3 本のフリースローが与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

15-6 例：フロントコートで、両手でボールを持っている A 1 が B 1 にファウルをした。これはチームコントロールファウルであった。A 1 は継続して前に進み、ボールをバスケットの中に投げた。

解説：A 1 のゴールは認められない。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

15-7 例：バスケットに向かってドライブしていて前に踏み出した足がまだコート上にある A 1 が B 1 がファウルをした。A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）を続け、B 1 のファウルによってボールが一

時的に A1 の手を離れた。A1 は両手でボールをキャッチし、ひと続きの動作で得点した。

【補足】B1 がファウルをしたときには、A1 はショットのためにボールを手に持って、ショットの動作（アクトオブシューティング）に入っている状態。

解説：B1 のファウルは A1 のショットの動作（アクトオブシューティング）に対して起きている。ボールが一時的に A1 の手から離れたとしても、A1 はまだボールをコントロールしており、ひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）は続いている。得点は認められ、1 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

15-8 条文：ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされた後にパスをしたときは、もはやショットの動作中であるとはみなされない。

15-9 例：B1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 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。ファウルのあと、A1 は A2 にボールをパスした。

解説：A1 が A2 にボールをパスしたとき、ショットの動作（アクトオブシューティング）は終わる。ゲームは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。

15-10 条文：プレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）中にファウルをされたあと、トラベリングのバイオレーションをして得点した場合、ゴールは認められず、2 本もしくは 3 本のフリースローを与える。

15-11 例：ツーポイントゴールのために両手でボールを持った A1 はバスケットに向かってドライブをした。B1 は A1 にファウルし、その後 A1 はトラベリングのバイオレーションをした。ボールはバスケットに入った。

解説：A1 のゴールは認められない。A1 は 2 本のフリースローを与えられる。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

16-1 条文：ゴールの得点は、ショットが放たれたコート上の位置によって定義される。ツーポイントゴールエリアから放たれたゴールには 2 点、スリーポイントゴールエリアから放たれたゴールには 3 点が認められる。攻撃する相手チームのバスケットにボールが入ると得点が与えられる。

16-2 例：A1 はスリーポイントゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチーム A のツーポイントゴールエリアにいるプレーヤーが正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A1 のショットはスリーポイントゴールエリアから放たれており、3 点がチーム A に与えられる。

16-3 例：A1 はツーポイントゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチーム A のスリーポイントゴールエリアから跳んだ B1 が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A1 のショットはツーポイントゴールエリアから放たれており、2 点がチーム A に与えられる。

16-4 例：クォーターの始まりで、チーム A が自チームのバスケットをディフェンスしているとき、B 1 が誤って自チームのバスケットに向かってドリブルをし、ゴールを得点した。

解説：チーム A のコート上のキャブテンに 2 点が与えられる。

16-5 条文：ボールが相手チームのバスケットに入った場合、ゴールの得点は、ショットが放たれたコート上の位置によって定義される。ボールは直接バスケットに入るか、バスケットに入る前にパスのボールがいずれかのプレーヤーもしくはコートに触れてもよい。

16-6 例：A 1 はスリーポイントゴールエリアからボールをパスした。

(a) ボールは直接バスケットに入った。

(b) ボールはいずれかのプレーヤーあるいはチーム A のツーポイントゴールエリアもしくはスリーポイントゴールエリアのコートに触れ、その後バスケットに入った。

解説：どちらの場合においても A 1 のパスはスリーポイントゴールエリアから手放されており、3 点がチーム A に与えられる。

16-7 例：A 1 がスリーポイントゴールのショットをした。ボールは A 1 の両手を離れたあと、チーム A のツーポイントゴールエリア内のコートに触れた。ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のゴールはスリーポイントゴールエリアから放たれていることから、3 点が認められる。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様に再開される。

16-8 例：B 1 がスリーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ボールはコートに触れ、その後でバスケットに入った。

解説：A 1 のゴールは認められない。ショットはボールがコートに触れたときに終わる。審判が笛を吹いたあと、ボールはショットではなくなったことで、ボールは速やかにデッドになる。A 1 は 3 本のフリースローを与えられる。

16-9 例：A 1 がスリーポイントゴールのショットをした。ボールが A 1 の両手を離れたあと、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ボールはコートに触れ、その後でバスケットに入った。

解説：A 1 のゴールは認められない。ショットはボールがコートに触れたときに終わる。ボールはショットではなくたことで、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときにボールはデッドになる。

16-10 例：スローインをする A 1 がフロントコートでボールをパスした。その後ボールはチーム A のフロントコートでスリーポイントエリアにいるいずれかのプレーヤーに正当に触れられ、バスケットに入った。

解説：ボールはスローインから放たれているため、2 点が認められる。プレーヤーがボールに触れたことは正当である。3 点が認められるのはショットもしくはバスのボールがコート上でスリーポイントライン

の外側から放たれたときのみである。

16-11 **条文**：スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れてからショットを放つまでに常に時間を要する。これはクオーターやオーバータイムの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。このようなショットのためにはブザーが鳴るまでに最低限の時間が必要である。ゲームクロックまたはショットクロックに0.3秒かそれ以上が表示されている場合、クオーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックやショットクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の責務である。しかし、ゲームクロックまたはショットクロックに0.2秒あるいは0.1秒が表示されている場合に、空中にいるプレーヤーが得点できる有効なゴールは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみで、その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに0.0秒が表示されたときにはプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。

16-12 **例**：チーム A にスローインが与えられ、ゲームクロックまたはショットクロックには、

- (a) 0.3 秒
- (b) 0.2 秒あるいは 0.1 秒

が表示されている。

解説：

審判は正確な残りの競技時間がクロックに表示されていることを確認する。

- (a) ゴールのショットを狙い、その最中にクオーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックやショットクロックのブザーが鳴った場合、それらのブザーが鳴る前にボールが放たれたかどうかを決定することは審判の責任である。
- (b) 得点が認められるゴールは、スローインでバスされたボールが空中にある間に、タップされたか、直接ダンクされた場合のみである。

16-13 **例**：クオーターの終わりで、A 1 はバスケットへ直接ボールをダンクした。ゲームクロックに 0.0 秒が表示されたとき、ボールはまだ A 1 の片手または両手に触れていた。

解説：A 1 のゴールは認められない。クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールはまだ A 1 の片手または両手に触れていた。

16-14 **条文**：ゴールの得点は、ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか、完全に通過したときに認められる。

- (a) ゲーム中のいづれかの時間帯にディフェンスのチームがタイムアウトを請求し、ゴールが認められたとき、あるいは
- (b) 第 4 クオーターやオーバータイムでゲームクロックに :00 あるいはそれ以下が表示されているとき。
図 2 に示すように、ゲームクロックはボールがバスケットにとどまつたとき、あるいは完全にバスケットを通過したときに止められる。

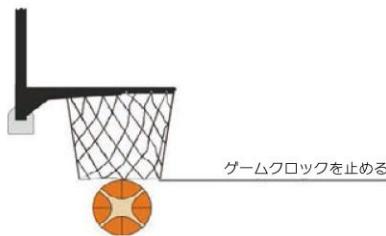


図2 ゴールの得点

16-15 例：第4クオーター残り2:02で、A1が得点し、ボールがバスケットを通過した。ゲームクロック残り2:00で、B1がエンドラインでスローインをしようとしている。

解説：得点されたとき、ゲームクロックは2:01以上を示している。したがって、ゲームクロックは止められない。

第17条 スローイン

17-1 条文：スローインの間、スローインをするプレーヤー以外のプレーヤーは体のいかなる部分も境界線を越えてはならない。

スローインをするプレーヤーがボールを手放す前、スローインの動作中にそのプレーヤーのボールを持つ手がコートの内側と外側を分ける境界線上を越える可能性がある。その場合は、スローインをするプレーヤーの手の中にまだあるボールに触ってスローインを妨害しないようにするには、ディフェンスのプレーヤーの責任である。

17-2 例：第3クオーターで、チームAがバックコートでスローインを与えられた。ボールを持っている間に、
 (a)スローインをするA1が境界線上を越えて片手または両手を動かし、ボールが境界線の内側に入った。B1はA1に触れることなく、A1の片手または両手からボールをつかんだ、あるいは弾き出した。

(b)コート上のA2へのパスを止めるために、B1がスローインをするA1に向かって境界線を越えて片手または両手を動かした。

解説：どちらの場合においても、B1がスローインを妨害しゲームの再開を遅らせている。審判はゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）のバイオレーションを宣する。加えて、B1に口頭で警告が与えられ、その旨はチームBのヘッドコーチにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレーヤーに適用される。同様の行為がチームBのプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。スローインは再度行われる。ショットクロックは24秒となる。

17-3 例：第3クオーターで、チームAはフロントコートからのスローインを与えられた。スローインをするA1がボールを持っているとき、B1は境界線を越えて手を動かした。ショットクロックは

(a)7秒であった。

(b)17秒であった。

解説：B1のスローインのバイオレーションである。加えて、B1に口頭で警告が与えられ、その旨はチームBのヘッドコーチにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレイヤーに適用される。同様の行為がチームBのプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。スローインは再度行われる。ショットクロックは

(a)14秒となる。

(b)17秒となる。

17-4 条文：第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているとき、ディフェンスのプレーヤーはスローインを妨害するために、体のどの部分も境界線を越えて出してはならない。

17-5 例：第4クオーター残り54秒で、チームAがスローインを与えられることになっている。スローインをするA1にボールが与えられる前に審判はB1に「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行い、警告を示した。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1がA1に向かって境界線を越えて手を動かした。

解説：B1にテクニカルファウルが宣せられる。

17-6 例：第4クオーター残り51秒で、チームAがスローインを与えられることになっている。スローインをするA1にボールが与えられる前に審判はB1に「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1がA1に向かって境界線を越えて体を動かした。

解説：審判はA1にボールを手渡す前に「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを示していないため、この時点で審判は笛を吹き、B1は警告を与えられる。この警告はチームBのヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチームBのチームメンバーによる同様の行為に適用される。同様の行為がチームBのプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。審判は「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを示し、スローインは再度行われる。

17-7 条文：スローインをするプレーヤーはボールを（手渡しではなく）パスでコート上のチームメイトに渡さなければならない。

17-8 例：スローインでA1がコート上にいるA2にボールを手渡した。

解説：A1のスローインのバイオレーションである。スローインではボールはA1の両手を離れなければならない。チームBは元のスローインと同じ場所からスローインを与えられる。

17-9 条文：スローインの間、ボールがコートに向かってバスされるまで、他のプレーヤーは体のいかなる部分も境界線上を越えてはならない。

17-10 例：規則の違反（ファウルやバイオレーション）のあと、スローインをする A 1 が審判からボールを受け取った。A 1 は、

- (a) ボールをフロアに置き、その後 A 2 がそのボールを取った。
- (b) ボールをアウトオブバウンズのエリアにいる A 2 に手渡した。

解説：どちらの場合においても、A 1 が境界線を越えてボールをバスする前に A 2 の体が境界線を超えており、A 2 によるバイオレーションである。

17-11 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのチーム A のゴール、あるいは最後のフリースローが成功したあと、チーム B にタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、エンドラインからスローインをする B 1 は審判からボールを受け取った。B 1 は、

- (a) ボールをフロアに置き、同じくエンドラインの外側にいる B 2 がボールを取った。
- (b) 同じくエンドラインの外にいる B 2 にボールを手渡した。

解説：どちらの場合においても、B 2 の正当なプレーである。ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で成功したゴールもしくは成功した最後のフリースローの後のスローインでは、チーム B のプレーヤーが 5 秒以内にボールをコートへバスしなければならないことが唯一の制限である。

17-12 条文：第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが 2 :00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートでボールを与えられることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのヘッドコーチはタイムアウトのあとで、スローインをフロントコートのスローインラインから行うか、バックコートから行うかを選択する権利を持つ。

成功したゴールや成功した最後のフリースローに続くタイムアウトの後では、ヘッドコーチはスローインをスコアラーズテーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。

ファウルまたはアウトオブバウンズを含むバイオレーションの後のサイドラインまたはエンドラインからのスローインでは、元のスローインと同じ側（スコアラーズテーブル側または反対側）のスローインラインから、フロントコートで行う。

アンスポートマンライクファウルやディスクオリファイングファウル、ファイティングに続くタイムアウトのあとでは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームが再開される。

ヘッドコーチが選択したあと、その選択は最終的なもので変更することはできない。ゲームクロックが再び動き始める前に追加のタイムアウトが認められ、スローインの場所を変更するようにいずれかのヘッドコーチが更に要求しても、最初の選択は変更することはできない。

17-13 例：第4クオーター残り35秒で、A1がバックコートでドリブルをしていたとき、チームBのプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズに弾き出した。タイムアウトがチームAに認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、クルーチーフはスローインをどこから行うかについてチームAのヘッドコーチの選択を聞く。チームAのヘッドコーチは大きな声で英語を使って「フロントコート」あるいは「バックコート」と言い、同時に腕でスローインが行われる場所（フロントコートあるいはバックコート）を示す。クルーチーフはチームBのヘッドコーチの選択を知らせる。

ヘッドコーチがフロントコートを選択した場合、スローインはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに弾かれた側と同じ側のスローインラインから行われる。

コート上の両チームのプレーヤーの位置によって、プレーヤーがどこからゲームが再開されるかを理解していることがはっきりわかる場合のみ、チームAのスローインからゲームが再開される。

17-14 例：第4クオーター残り44秒、ショットクロック残り17秒で、A1がバックコートでドリブルをしていたとき、チームBのプレーヤーがボールをチームAのバックコートのテーブルサイドもしくはオボジットサイドのスローインラインのアウトオブバウンズに弾き出した。その後タイムアウトが、

(a)チームBに認められた。

(b)チームAに認められた。

(c)最初にチームBに、すぐ後にチームAに認められた。（あるいはその反対）

解説：

(a)バックコートのボールがアウトオブバウンズに出たスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは17秒となる。

(b)(c)チームAのヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択した場合、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに弾かれた側と同じ側のスローインラインからチーム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。バックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは17秒となる。

17-15 例：第4クオーター残り57秒で、A1は2本目のフリースローを与えられた。2本目のフリースローのときにA1がフリースローラインを踏み、バイオレーションを宣せられた。タイムアウトがチームBに認められた。

解説：タイムアウトのあと、チームBのヘッドコーチが、

(a)フロントコートを選択した場合、スローインはオボジットサイドのスローインラインから行われ、ショットクロックは14秒となる。

(b)バックコートを選択した場合、スローインはオボジットサイドのフリースローラインの延長線上から行われ、ショットクロックは24秒となる。

17-16 例：第4クオーター残り26秒で、A1がバックコートで6秒間ドリブルをしているときに、

- (a)B1がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。
 - (b)B1がファウルをし、このクオーター3個目のチームファウルであった。
- そしてチームAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと：

どちらの場合においても、チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは14秒となる。

フロントコートからのスローインは、ゲームが止められたときにボールがあった側のスローインラインから行われる。

チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは、

- (a)18秒となる。
- (b)24秒となる。

17-17 例：第4クオーター残り1:24で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAの

バックコートへボールを弾き出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。このとき、B2がボールをチームAのバックコートのテーブルサイドのアウトオブバウンズに弾き出した。ショットクロックは、

- (a)6秒であった。
- (b)17秒であった。

タイムアウトがチームAに認められた。

解説：

チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、スローインはテーブルサイドで行われ、ショットクロックは、

- (a)6秒となる。
- (b)14秒となる。

チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、スローインはボールがアウトオブバウンズに出た側から行われ、ショットクロックは、

- (a)6秒となる。
- (b)17秒となる。テーブルサイドの

17-18 例：第4クオーター残り48秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAの

バックコートへボールを弾き出し、A2が再びドリブルを始めた。このとき、B2はA2にテーブルサイドのファウルをし、このクオーター3個目のチームファウルであった。ショットクロックは、

- (a)6秒であった。

- (a)17秒であった。

タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：どちらの場合においても、タイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、スローインはテーブルサイドから行われ、ショットクロックは 14 秒となる。バックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは 24 秒となる。

- 17-19 **例**：第 4 クオーター残り 1:32 で、チーム A がバックコートで 5 秒間ボールをコントロールしていたとき、チーム A のバックコートで A1 と B1 が互いに殴り合い、失格・退場となった。スローインが行われる前にタイムアウトがチーム A に認められた。

解説：ディスクオリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。ゲームはバックコートからチーム A のスローインで再開される。ただし、タイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは 14 秒となる。バックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは 19 秒となる。

- 17-20 **例**：第 4 クオーター残り 1:29、ショットクロック残り 19 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしていたとき、暴力行為の最中にコートに入ったことで A6 と B6 が失格・退場となった。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：ディスクオリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。タイムアウトのあと、ゲームはフロントコートの暴力行為が始まっ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 19 秒となる。

- 17-21 **例**：第 4 クオーター残り 1:18 で、チーム A はバックコートからのスローインを与えられた。このときタイムアウトがチーム A に認められた。タイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチはフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した。スローインが行われる前に、チーム B のヘッドコーチがタイムアウトを請求した。

解説：フロントコートからスローインを行うというチーム A のヘッドコーチの選択は最終的なものでゲームクロックが再び動き始めるまでは変更することはできない。これは最初のタイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチが続けてタイムアウトを請求した場合でも有効である。

- 17-22 **条文**：第 1 クオーター以外の全てのクオーターと全ての各オーバータイムを開始するとき、スコアラーテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインが行われる。スローインをするプレーヤーは、センターラインをまたいでそれぞれのサイドに片足ずつ置かなければならない。スローインをするプレーヤーにバイオレーションが宣せられた場合、センターラインの延長線上から相手チームにスローインが与えられる。
ただし、ファウルやバイオレーションが直接コートのセンターライン上で宣せられた場合、センターラインに最も近いフロントコートからスローインが行われる。

17-23 例：第2クオーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行う A1が、バイオレーションを宣せられた。

解説：ゲームはセンターラインの延長線上の最初のスローインの位置からチームBのスローインで再開され、ゲームクロックは10:00、ショットクロックは24秒となる。スローインを行うプレーヤーはコート上のどの位置にいるチームメイトにもパスをすることができる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。

17-24 例：第3クオーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行うA1がパスをし、A2が触れたボールがチームAの次の位置でアウトオブバウンズに出た。

- (a)フロントコート
- (b)バックコート

解説：ゲームは、

(a)バックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。

(b)フロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームB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。

チームAのスローインはA2がボールに触れたときに終わる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。

17-25 例：以下の違反がコート上のセンターラインで起きた。

- (a)A1がボールをアウトオブバウンズにした。
- (b)A1がチームコントロールファウルを宣せられた。
- (c)A1がトラベリングを宣せられた。

解説：全ての場合において、ゲームはフロントコートのセンターラインに最も近いアウトオブバウンズからチームB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。

17-26 条文：アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの後のスローインは、いつでもフロントコートのスローインラインから行われる。

17-27 例：第1クオーターと第2クオーターの間のプレーのインターバル中に、A1はB1にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：第2クオーターの開始前に、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームB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。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにならない。

	<p>17-28 条文 : スローインのときには、次の状況が起り得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> (a) ボールがバスケットの上を通過し、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れる。これはインタフェアレンスのバイオレーションである。 (b) ボールがリングとバックボードの間に挟まる。これはジャンプボールシチュエーションである。
--	---

17-29 例 : スローインで、A 1 がバスケットを通過するようにボールをパスしたとき、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れた。

解説 : インタフェアレンスのバイオレーションである。ゲームは相手チームのフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。ディフェンスのチームがバイオレーションをした場合、ボールはアウトオブバウンズから放たれているため、オフェンスのチームに得点は与えられない。

17-30 例 : スローインを行う A 1 がチーム B のバスケットに向かってパスしたボールが、リングとバックボードの間に挟まった。

解説 : これはジャンプボールシチュエーションである。オルタネイティングポゼッションの手続きを適用してゲームが再開される。

・チーム A にスローインが与えられることになっていた場合、ゲームはチーム A のフロントコートのバックボードの真後ろを除いたバックボード横のエンドラインから、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。

・チーム B にスローインが与えられることになっていた場合、ゲームはチーム B のバックコートのバックボードの真後ろを除いたバックボード横のエンドラインから、チーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

	<p>17-31 条文 : スローインを行うプレーヤーは、ボールを与えられた後にコートの内側にボールを弾ませて、ボールがコート上で他のプレーヤーに触れる前に再びボールに触ることはできない。</p>
--	---

17-32 例 : スローインを行う A 1 は、ボールを次の場所にバウンドさせた。

(a) コートの内側

(b) コートの外側

そして A 1 はボールを再びキャッチした。

解説 :

(a) A 1 のスローインのバイオレーションである。ボールが A 1 の両手を離れ、ボールがコートの内側に触れたあと、ボールがコート上で他のプレーヤーに触れる前に A 1 はボールに触れてはならない。

(b) A 1 がボールを弾ませてからキャッチするまでの間に合計 1 メートル以上動いていない場合、A 1 のこの行為は正当である。5 秒ルールは継続される。

	<p>17-33 条文 : スローインをするプレーヤーは、スローインとしてボールが手から離れた後に、ボールをコートの外側に触れさせてはいけない。</p>
--	---

17-34 例：スローインをする A 1 は、

- (a)フロントコートから
- (b)バックコートから

コート上の A 2 にボールをパスした。ボールはコート上のどのプレーヤーにも触れずにアウトオブバウンズに出た。

解説：A 1 のスローインのバイオレーションである。ゲームは、

- (a)バックコートの元のスローインと同じ場所からチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。
- (b)フロントコートの元のスローインと同じ場所からチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 14 秒となる。

17-35 例：スローインをする A 1 は A 2 にボールをパスした。A 2 は片足が境界線に触れた状態でボールをキヤッチした。

解説：A 2 のアウトオブバウンズのバイオレーションである。ゲームは A 2 が境界線に触れた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

17-36 例：スローインをする A 1 は、

- (a)センターライン近くのバックコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスすることができ、
- (b)センターライン近くのフロントコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをフロントコートへのみパスすることができ、
- (c)各クォーターあるいは各オーバータイムの開始時にスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスすることができ、
ボールを手に持ちながら、横方向に普通に 1 歩動き、フロントコートあるいはバックコートに位置を変えた。

解説：全ての場合において、A 1 の正当なプレーである。A 1 は最初のスローインの位置にいるものとして、最初の位置で認められていたフロントコートあるいはバックコートにボールをパスする権利がある。

17-37 条文：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で成功したゴールあるいは最後のフリースローに続いてエンドラインからスローインを行うプレーヤーは、エンドラインと平行にあるいは（加えて）後方に動くことができ、エンドラインの外側にいるチームメイトとボールをパスすることができるが、5秒を超えてはならない。これは不正にスローインを妨げたことでディフェンスのチームがバイオレーションを宣せられ、いずれかのチームによってタイムアウトが認められたあと、またはスローインが再度行われるときも適用される。

17-38 例：第 2 クオーターでゲームクロックが動いている状態で成功した相手チームのゴールもしくは相手チームの最後のフリースローのあと、A 1 はエンドラインでスローインのボールを持っている。

(a) ボールがスローインされる前に、B 2 は境界線を越えて手を動かした。

(b) A 1 が同じくエンドラインの外にいる A 2 にボールをパスした。B 2 は境界線を越えて手を動かし、パスのボールに触れた。

解説：B 2 はゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）の警告を与えられる。その旨はチーム B のヘッドコーチにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チーム B の全てのプレーヤーに適用される。同様の行為がチーム B のプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。チーム A のいずれのプレーヤーもボールを手放す前、あるいはチームメイトにパスする前にエンドラインに沿って動く権利が継続する。

17-39 例：相手チームのゴールが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。ボールがコート上へスローインされたあと、B 2 がエンドラインの近くでボールを蹴った。

解説：B 2 のキックボールのバイオレーションである。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム A のスローインで再開される。スローインの後の B 2 のキックボールのバイオレーションであるため、チーム A のスローインを行うプレーヤーはコート上へボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って移動する権利を持たない。

17-40 例：相手チームのゴールが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。A 2 はエンドラインの外側のアウトオブバウンズからジャンプして、空中にいる間に A 1 のスローインのボールをキャッチした。そのあと、

(a) A 2 がまだエンドラインの外側のアウトオブバウンズにいる A 1 にボールをパスした。

(b) A 2 がコート上にいる A 3 にボールをパスした。

(c) A 2 がエンドラインの外側のアウトオブバウンズに着地した。

(d) A 2 がコート上に着地した。

(e) A 2 がコート上に着地し、まだエンドラインの外側のアウトオブバウンズにいる A 1 にボールをパスした。

解説：

(a),(b),(c) チーム A の正当なプレーである。

(d),(e) A 2 のスローインのバイオレーションである。

17-41 条文：テクニカルファウルによるフリースローのあと、ジャンプボールシチュエーションあるいは第 1 クオーターの開始前を除いて、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でゲームが再開される。

ディフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられ、スローインがバックコートで行われる場合、オフェンスのチームのショットクロックは 24 秒となる。スローインがフロントコートで行われる場合、ショットクロックは次のようになる。

- ・14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。
 - ・13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。
- オフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられた場合、スローインがバックコートで行われるかフロントコートで行われるかにかかわらず、ショットクロックは継続となる。
- ゲームクロックが再び動き始める前にタイムアウトとテクニカルファウルが宣せられた場合、先にタイムアウトが認められ、その後テクニカルファウルの罰則を行う。
- アンスポートマンライクファウルやディスクオーリファウルによるフリースローのあとは、ゲームはフロントコートのスローインラインからのスローインで再開され、ショットクロックは14秒となる。

17-42 例：A 2 が、

- バックコートでドリブルをしているとき
- フロントコートでドリブルをしているとき

A 1 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。どちらの場合においても、ゲームは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継続となる。

17-43 例：A 2 が、

- バックコートでドリブルをしているとき
- フロントコートでドリブルをしているとき

B 1 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは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チーム A のスローインで再開される。スローインの位置が、

- バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒となる。
- フロントコートの場合、ショットクロックに 14 秒以上が表示されていればショットクロックは継続となる。ショットクロックに 13 秒以下が表示されていればショットクロックは 14 秒となる。

17-44 例：第 4 クオーター残り 1 :47 で、A 1 はフロントコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは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継続となる。

17-45 条文：第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているとき、オフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがそのチームに認められ、スローインがバックコートから行われる場合、ショットクロックは継続となる。スローインがフロントコートから行われる場合、ショットクロックは次のようになる。

- ・ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。
- ・ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

17-46 例：第4クオーター残り1:45で、A1はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがチームAに認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チームAのヘッドコーチはクルーチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはチームAのヘッドコーチの選択に応じてチームAのスローインで再開される。

チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-47 例：第4クオーター残り1:43で、A1はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられた。タイムアウトがチームAに認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チームAのヘッドコーチはクルーチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。ゲームはチームAのヘッドコーチの選択に応じてチームAのスローインで再開される。

チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-48 例：第4クオーター残り1:41で、A1はバックコートでドリブルをしているとき、B1がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。タイムアウトがチームAに認められた。その後にA1はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チームAのヘッドコーチはクルーチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはチームAのヘッドコーチの選択に応じてチームAのスローインで再開される。

チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに 14 秒以上が表示されている場合、ショットクロックは 14 秒となる。ショットクロックに 13 秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-49 例：第 4 クオーター残り 58 秒、ショットクロック残り 19 秒、A 1 のバックコートで、

- (a)B 1 が意図的にボールを蹴った。
- (b)B 1 が A 1 にファウルをし、このクオーター 3 個目のチームファウルであった。
- (c)B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：チーム A のヘッドコーチは、ゲームをフロントコートのスローインラインからのスローインで再開するか、バックコートからのスローインで再開するかを選択する。

全ての場合において、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 14 秒となる。

(a)(b)バックコートからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 24 秒となる。

(c)バックコートからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 19 秒となる。

17-50 条文：ボールがバスケットに入ったにもかかわらず、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールや最後のフリースローが認められないとき、ゲームはフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。

最後のフリースローがシューターのバイオレーションによって無効となった場合、スローインはテーブルサイドのフリースローラインの延長線上から行われる。

ゲームクロックが動いている状態でのゴールが無効となった場合、スローインは無効となったショットが放たれた側のフリースローラインの延長線上から行われる。

17-51 例：ショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 がトラベリングのバイオレーションをし、その後ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のゴールは認められない。チーム B はバックコートのトラベリングのバイオレーションが起きた側のフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

17-52 例：A 1 がショットをした。ボールが下降しているとき、A 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のゴールは認められない。チーム B はバックコートの A2 が不当にボールに触れた側のフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

第18/19条 タイムアウト/交代

18/19-1 **条文**：タイムアウトは、各クオーターやオーバータイムの開始前と終了後には認められない。交代は、第1クオーターの開始前とゲームの終了後には認められない。各クオーターやオーバータイムの間のプレーのインターバル中の交代は認められる。

18/19-2 **例**：ゲーム開始のジャンプボールでボールがクルーチーフの手を離れたあと正当にタップされる前に、ジャンパーの A2 がバイオレーションを宣せられ、チーム B にスローインのボールが与えられた。このときどちらかのチームがタイムアウトまたは交代を請求した。

解説：ゲームはすでに開始しているが、ゲームクロックがまだ動き始めていないため、タイムアウトも交代も認められない。

18/19-3 **条文**：ショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴ったとしても、バイオレーションではなくゲームクロックは止めない。ショットが成功し、ある特定の状況下では、両チームにタイムアウトと交代が認められる。

18/19-4 **例**：ショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。その後バスケットに入った。このとき、いずれかあるいは両チームが、

- (a) タイムアウトを請求した。
- (b) 交代を請求した。

解説：

(a) 得点をされたチームにのみタイムアウトが認められる。

得点をされたチームにタイムアウトが認められた場合は、請求があれば相手チームにもタイムアウトが認められ、両チームとも交代を認められる。

(b) 第4クオーター、オーバータイムでゲームクロックが残り2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、得点をされたチームにのみ交代が認められる。得点をされたチームに交代が認められた場合は、請求があれば相手チームにも交代が認められ、両チームともタイムアウトも認められる。

18/19-5 **条文**：第18条と第19条はタイムアウトや交代が認められる時機の始まりと終わりについて規定している。最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられたあと、タイムアウトあるいは交代（フリースローシューターを含む全てのプレーヤー）の請求があった場合、以下のときにのみタイムアウトあるいは交代が両チームに認められる。

- (a) 最後のフリースローが成功したとき。あるいは、
- (b) 最後のフリースローのあと、スローインが続くとき。あるいは、
- (c) 何らかの理由で最後のフリースローの後にボールが引き続きデッドのとき。

同じファウルの罰則による2本もしくは3本のフリースローのうち、最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後は、最後のフリースローの後でボールがデッドになるまで

はタイムアウトや交代は認められない。

それらのフリースローの間にテクニカルファウルが宣せられたとき、誰もリバウンドの位置に着かず、速やかにフリースローを行う。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち1人を交代することができる。

18/19-6 例：A 1 は 2 本のフリースローを与えられた。以下のとき、チーム A またはチーム B がタイムアウトあるいは交代を請求した。

- (a) ボールがフリースローシューターの A 1 に与えられる前。
- (b) 1 本目のフリースローを打ったあと。
- (c) 2 本目のフリースローが成功したあと、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持つ前。
- (d) 2 本目のフリースローが成功し、かつスローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持ったあと。

解説：

- (a) 1 本目のフリースローが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- (b) 成功した場合でも、1 本目のフリースローの後にはタイムアウトあるいは交代は認められない。
- (c) スローインが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- (d) タイムアウトあるいは交代は認められない。

18/19-7 例：A 1 は 2 本のフリースローを与えられた。最初のフリースローを行ったあと、いずれかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。最後のフリースローのとき、

- (a) ボールがリングから跳ね返り、ゲームが続行した。
- (b) フリースローが成功した。
- (c) ボールがリングに触れなかった。
- (d) ショットを打ちながら A 1 がフリースローラインを踏み、バイオレーションが宣せられた。
- (e) A 1 の手からボールが離れる前に B 1 が制限区域の中へ踏み込んだ。A 1 のフリースローは成功せず、B 1 のバイオレーションが宣せられた。

解説：

- (a) タイムアウトあるいは交代は認められない。
- (b)(c)(d) タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- (e) A 1 によって代わりのフリースローが行われ、成功した場合は、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

- 18/19-8 例：交代が認められる時機がちょうど終わるときに、交代要員の A 6 がスコアラーズテーブルに走り、大きな声で交代を申し出た。タイマー（国内大会ではスコアラー）が反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。
- 解説：審判がゲームを止めたことにより、ボールはデッドになりゲームクロックは止められたままになるので、通常は交代が認められる時機になる。しかしながら請求は遅すぎたので、交代は認められない。ゲームは速やかに再開される。
- 【補足】この場合、交代の請求が遅すぎたため、両チームともに交代もタイムアウトも認められない。またコーチのタイムアウトの請求が遅すぎたにもかかわらず、タイマー（国内大会ではスコアラー）が誤ってブザーを鳴らした場合も同様に、両チームともに交代もタイムアウトも認められない。
- 【補足】ただし、第 4 クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときを除いて、審判やテーブルオフィシャルズの不注意（本条項のケースを除く）、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況でも審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、原則、タイムアウトや交代は認められる。
- 18/19-9 例：ゲーム中にゴールテンディングあるいはインタフェアレンスのバイオレーションが起きた。どちらかのコーチがタイムアウトを請求している、あるいはどちらかのチームが交代を申し出ている。
- 解説：バイオレーションによってゲームクロックは止められ、ボールはデッドになっている。タイムアウトあるいは交代は認められる。
- 18/19-10 例：B 1 が A 1 のツーポイントゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A 1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。
- 解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A 2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A 1 は 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。フリースローが成功し、タイムアウトあるいは更なる交代（ゲームクロックが止められた後で一度交代したプレーヤーや交代要員を除く）の請求があった場合は、どちらのチームにも認められる。

18/19-11 例：B1がA1のツーポイントゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1の2本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

解説：交代、タイムアウトともに請求は認められない。A1が2本目のフリースローを与えられたあと、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。フリースローが成功し、タイムアウトあるいは更なる交代（ゲームクロックが止められた後で一度交代したプレーヤーや交代要員を除く）の請求があった場合は、どちらのチームにも認められる。

18/19-12 例：B1がA1のツーポイントゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1の2本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。これはA2の5個目のファウルであった。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

解説：A2は速やかに交代となる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチームBの交代要員がプレーヤーとなる場合、チームAも必要に応じてプレーヤーのうち1人を交代することができる。プレーヤーとなったチームBの交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチームAもプレーヤーのうち1人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チームBのいずれかのプレーヤーがA2のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1は2本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。フリースローが成功し、タイムアウトあるいは更なる交代（ゲームクロックが止められた後で一度交代したプレーヤーや交代要員を除く）の請求があった場合は、どちらのチームにも認められる。

18/19-13 例：ドリブルをしているA1がテクニカルファウルを宣せられた。フリースローを行うためにB6が交代を申し出た。

解説：どちらのチームにも交代が認められる時機である。プレーヤーとなったあと、B6は誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローを行うことができるが、ゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代要員となることはできない。

18/19-14 条文：プレーヤーとなった交代要員は、ゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。

【補足】交代要員となったプレーヤーについても同様とする。

18/19-15 例：B1はB6と交代した。ゲームクロックが動き始める前に、B6はファウルを宣せられた。これはB6の

(a)3個目

(b)5 個目

のファウルであった。

解説 :

(a)B6 はゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。

(b)B6 は交代しなければならない。

18/19-16 条文 : タイムアウトの請求のあと、どちらかのチームがファウルを宣せられた場合、審判がスコアラーズテーブルとのそのファウルに関する全てのコミュニケーションを完了するまでタイムアウトは始まらない。そのファウルがプレーヤーの5個目のファウルであった場合、このコミュニケーションには必要な交代の手順を含む。全てのコミュニケーションが完了したあとで審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したとき、タイムアウトは始まる。

18/19-17 例 : ゲーム中、チーム A のヘッドコーチがタイムアウトを請求し、そのあと、

(a)B1 が 5 個目のファウルを宣せられた。

(b)いずれかのチームのプレーヤーがファウルを宣せられた。

解説 :

(a)では、スコアラーズテーブルとの全てのコミュニケーションを完了し、B1 に代わる交代要員がプレーヤーとなるまでタイムアウトは始まらない。

どちらの場合においても、タイムアウトが正式に始まつていなくても、プレーヤーはチームベンチに向かうことを許される。

18/19-18 条文 : それぞれタイムアウトは 1 分間である。両チームは、審判が笛を吹きコートに招き入れたあと、速やかにコートに戻らなければならない。ときおり、チームが 1 分間を超えてタイムアウトを引き伸ばすことで利益を得るとともにゲームの遅延も引き起こしている。審判によってそのチームのヘッドコーチには警告が与えられる。そのヘッドコーチが警告に対応しない場合、追加のタイムアウトが宣せられる。そのチームにタイムアウトが残っていない場合、ヘッドコーチにゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）によるテクニカルファウルが宣せられ、「B₁」と記入される。ハーフタイムのあと、チームが時間通りにコートに戻らなかつたとき、そのチームにタイムアウトが宣せられる。この場合に宣せられたタイムアウトは 1 分間与えられることはなく、ゲームは速やかに再開される。

【補足】「この場合」とは、ハーフタイムのあとチームが時間通りにコートに戻らなかつたときを指す。

18/19-19 例 : タイムアウトが終わり、審判がチーム A をコート上に戻るように招き入れた。チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアに残っている自チームに指示を与え続けた。審判はチーム A を再びコート上に招き入れ、

(a)チーム A はようやくコートに入った。

(b)チーム A はチームベンチエリアに残り続けた。

解説 :

(a)チーム A がコート上へ戻り始めたあと、審判はチーム A のヘッドコーチに同様の振る舞いが繰り返される場合は追加のタイムアウトを宣せられる旨の警告を与える。

(b)警告なくチーム A はタイムアウトを宣せられる。このタイムアウトは 1 分間とする。チーム A にタイムアウトが残っていない場合、チーム A のヘッドコーチはゲームの遅延行為（デレイオブゲーム）によるテクニカルファウルを宣せられ、スコアシート上に「B1」と記入される。

18/19-20 例：ハーフタイムのインターバルのあと、チーム A が控室から戻ってこないため、第 3 クォーターの開始が遅れた。

解説 :チーム A が最終的にコートに戻ったあと、警告なくチーム A はタイムアウトを宣せられる。このタイムアウトは 1 分間とせず、ゲームは速やかに再開される。

18/19-21 **条文 :** 第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2:00 を示すまでに、チームが後半に 1 回もタイムアウトを認められていない場合、スコアラーはスコアシート上のそのチームの後半の最初の枠に 2 本の横線を引く。スコアボード上では最初のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-22 例：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 が表示された時点で、両チームとも後半に 1 回もタイムアウトを使っていなかった。

解説 :スコアラーはスコアシート上の両チームの後半の最初の枠に 2 本の横線を引く。スコアボード上では 1 回目のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-23 例：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:09 が表示されているとき、プレーが行われている最中にチーム A のヘッドコーチが後半 1 回目のタイムアウトを請求した。ゲームクロックに 1:58 が表示されているとき、ボールがアウトオブバウンズにて出でゲームクロックが止められた。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説 :スコアラーは、第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 が表示される前にタイムアウトが認められなかつたとして、スコアシート上のチーム A の後半最初の枠に 2 本の横線を引く。タイムアウトが 1:58 に認められたとき、このタイムアウトはチーム A の 2 つ目の枠に記録されるとともに、チーム A には 1 回のタイムアウトのみが残る。タイムアウトのあと、スコアボード上では 2 回のタイムアウトが使われたものとして表示する。

18/19-24 **条文 :** タイムアウトが請求されたときはいつでも、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルが宣せられる前後かどうかにかかわらず、フリースローが行われる前にタイムアウトが認められる。タイムアウトの間にテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルが宣せられた場合、フリースローはタイムアウトが終了したあとで行われる。

18/19-25 例：チーム B のヘッドコーチがタイムアウトを請求した。A 1 が B 1 にアンスポートマンライクファウルをし、続いて A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：タイムアウトがチーム B に認められる。タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かずには 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。その後、誰もリバウンドの位置に着かずには 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローラインからチーム B 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。

18/19-26 例：チーム B のヘッドコーチはタイムアウトを請求した。A 1 が B 1 にアンスポートマンライクファウルをした。タイムアウトがチーム B に認められた。タイムアウトの間に A 2 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かずには 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。その後、誰もリバウンドの位置に着かずには 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローラインからチーム B 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。

第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

23-1 **条文**：境界線上あるいは境界線の外側にいるプレーヤーにボールが触れたことでボールがアウトオブバウンズとなった場合、このプレーヤーがボールをアウトオブバウンズに出したとみなす。

23-2 例：サイドラインの近くで、両手でボールを持った A 1 が B 1 に近接してガードされた。A 1 は片足がアウトオブバウンズに触れている B 1 に体で触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。プレーヤーはプレーヤー以外の何かに体のいずれかの部分が触れたとき、アウトオブバウンズとなる。ゲームは続行となる。

23-3 例：サイドラインの近くで、両手でボールを持った A 1 が B 1 と B 2 に近接してガードされた。A 1 は片足がアウトオブバウンズに触れている B 1 にボールで触れた。

解説：B 1 のアウトオブバウンズのバイオレーションである。アウトオブバウンズのプレーヤーに触れたとき、ボールはアウトオブバウンズとなる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたボールがアウトオブバウンズに出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継続となる。

23-4 例：A 1 はスコアラーズテーブルの前のサイドラインの近くでドリブルをしていた。ボールはコートから高く跳ね上がり、交代席に座っている B 6 の膝に触れた。ボールはコート上の A 1 に戻った。

解説：ボールはアウトオブバウンズにいる B 6 に触れたとき、アウトオブバウンズとなる。ボールはアウトオブバウンズに出る前に触れていた A 1 がアウトオブバウンズに出たとみなす。ゲームはバックボードの真後ろを除いたボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

第 24 条 ドリブル

24- 1 **条文**：プレーヤーが相手チームや自チームのバックボードをめがけて意図的にボールを投げた場合、ドリブルとはみなされない。

24- 2 **例**：A 1 はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけて意図的にボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキヤッчиした、あるいはボールに触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。ボールをキヤッчиしたあと、A 1 はショットやバス、ドリブルを始めることができる。

24- 3 **例**：ドリブルを終えたあと、ひと続きの動きで、あるいは立ち続けながら、A 1 はバックボードをめがけて意図的にボールを投げた。ボールが、

- (a)コートに弾んだあと、A 1 は再びボールに触れた、あるいはキヤッчиし、ドリブルを始めた。
- (b)他のプレーヤーに触れる前に、A 1 は再びボールに触れた、あるいはキヤッчиした。

解説：

(a)は、A 1 のダブルドリブルのバイオレーションである。最初のドリブルを終えたあと、A 1 は 2 度目のドリブルをすることはできない。

(b)は、A 1 の正当なプレーである。ボールに触れたあと、あるいはキヤッчиしたあと、A 1 はショットやバスをすることができるが、新たなドリブルを始めるすることはできない。

24- 4 **例**：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態での A 1 のショットはリングに触れなかった。A 1 はボールをキヤッчиし、バックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキヤッчиした、あるいはボールに触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。ボールをキヤッчиしたあと、A 1 はショットやバス、ドリブルを始めることができる。

24- 5 **例**：A 1 はドリブルをし、正当に止まった。その後、

- (a)A 1 はバランスを崩したが、ピボットフットを動かすことなくボールを片手あるいは両手で持ったまま、その持っているボールでコートに 1 度あるいは 2 度触れた。
- (b)A 1 はピボットフットを動かすことなく、ボールを片方の手からもう片方にトスした。

解説：どちらの場合においても、A 1 の正当なプレーである。A 1 はピボットフットを動かしていない。

24- 6 **例**：A 1 は、

- (a)相手プレーヤーを越えてボールを投げてドリブルを始めた。
- (b)相手プレーヤーから数メートル離れた場所にボールを投げてドリブルを始めた。

ボールがコートに触れたあと、A 1 はドリブルを続けた。

解説：どちらの場合においても、A 1 の正当なプレーである。A 1 がドリブルで再びボールに触れる前にボールはコートに触れている。

24-7 例：A1 がドリブルを終え、B1 の脚に意図的にボールを投げた。A1 はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。

解説：A1 のダブルドリブルのバイオレーションである。B1 がボールに触れたわけではなく、ボールが B1 に触れたとみなし、A1 のドリブルは終わっている。A1 は再びドリブルをすることはできない。

24-8 例：A1 がドリブルを終え、A2 にボールをパスした。ボールは偶然 B2 の体に触れたあと、フロアに触れた。A1 はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。

解説：A1 の正当なプレーである。最初のドリブルのあと、ボールは他のプレーヤーに触れており、A1 は再びドリブルをすることができる。

第 25 条 トラベリング

25-1 条文：コートに横たわっているプレーヤーがボールをコントロールすること、プレーヤーがボールを持ったままコートに倒れることは正当である。またそのプレーヤーがコートに倒れたあと、その勢いで滑ることも正当である。ただし、そのプレーヤーがコートを転がったり、ボールを持ったまま立ち上がろうとしたりするとバイオレーションである。

25-2 例：両手でボールを持っている A1 が

- (a)バランスを崩し、コート上に倒れた。
- (b)コート上に倒れ、その勢いで滑った。

解説：どちらの場合においても、A1 の正当なプレーである。コートに倒れることはトラベリングのバイオレーションではない。ただし、ディフェンスを避けるために転がったり、ボールを持ったまま立ち上がろうとしたりした場合、トラベリングのバイオレーションである。

25-3 例：A1 が、コートに横たわりながらボールをコントロールした。その後 A1 は、

- (a)A2 にボールをパスした。
- (b)コートに横たわったままドリブルを始めた。
- (c)ボールをドリブルしながら立ち上がろうとした。
- (d)ボールを持ったまま立ち上がろうとした。

解説：

- (a)(b)(c)A1 の正当なプレーである。
- (d)A1 のトラベリングのバイオレーションである。

25-4 条文：プレーヤーはドリブルを終えたあと、あるいはボールのコントロールを得たあとに、連続して同じ足あるいは連続して両足でコートに触れるすることはできない。

25-5 例：A1 は両手でボールを持ってドリブルを終え、ひと続きの動作で左足でジャンプし、左足、右足の順で着地してショットをした。

解説：A1 のトラベリングのバイオレーションである。プレーヤーはドリブルを終えたあと、連続して同じ足でコートに触ることはできない。

第 26 条 3 秒ルール

26-1 **条文**：プレーヤーが3秒のバイオレーションを避けるために、エンドラインからコートを離れ、その後再び制限区域に入ったとき、バイオレーションとなる。

26-2 **例**：制限区域に3秒未満いた A1 は、3秒のバイオレーションを避けるためにエンドラインからアウトオブバウンズに移動した。その後 A1 は再び制限区域に入った。

解説：A1 の3秒のバイオレーションである。

26-3 **条文**：フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまることはできない。

26-4 **例**：制限区域に2.5秒とどまっている A1 がショットのボールを放った。ボールはバックボードにもリングにも触れず、A1 はそのボールをリバウンドした。

解説：A1 の正当なプレーである。A1 がショットのボールを放ったとき、チーム A のボールのコントロールは終わる。A1 のリバウンドによって、チーム A は新たなボールのコントロールを得る。

26-5 **例**：スローインをする A1 がフロントコートでボールを持っている間、A2 が制限区域に3秒以上とどまつた。

解説：A2 の正当なプレーである。チーム A はボールをコントロールしているが、ゲームクロックはまだ動いていない。

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

27-1 **条文**：近接してガードされているプレーヤーは、5秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしなければならない。

27-2 **例**：A1 は B1 に近接して4秒間ガードされた。その後 A1 はボールをファンブルし、再びキャッチした。

解説：A1 は 5秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしていないため、5秒のバイオレーションとなる。ドリブルの始まりや終わりにボールをファンブルすることはドリブルではない。

第28条 8秒ルール

28-1 **条文**：ジャンプボールシチュエーションによってショットクロックが止められた。その結果、オルタネイティングポゼッションのスローインが、バックコートでボールをコントロールしていたチームに与えられる場合、8秒は継続となる。

28-2 **例**：A1がバックコートで5秒間ドリブルをしたあと、ヘルドボールが起きた。チームAに次のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられた。

解説：チームAは3秒でボールをフロントコートに進めなければならない。

28-3 **条文**：バックコートからフロントコートにドリブルをしているとき、ドリブラーの両足とボールが完全にフロントコートに触れた時点で、ボールがフロントコートに進められたとみなされる。

28-4 **例**：A1がセンターラインをまたいでいたとき、バックコートにいるA2からボールを受けた。A1は
(a)まだバックコートにいるA2にボールをパスした。

(b)センターラインをまたいでいるA2にボールをパスした。

(c)センターラインをまたいでいるA2にボールをパスし、A2はバックコートでドリブルを始めた。

解説：全ての場合において、チームAの正当なプレーである。A1は両足が完全にフロントコートに触れておらず、バックコートへボールをパスすることができる。8秒は継続となる。

28-5 **例**：A1がバックコートからドリブルをし、前に進むことを止めたが、ドリブルを続けているときに、
(a)センターラインをまたいでいる。

(b)両足がフロントコートにあるが、ボールはバックコートでドリブルされている。

(c)両足がフロントコートにあり、ボールはバックコートでドリブルされているが、その後 A1は両足をバックコートに戻した。

(d)両足がバックコートにあるが、ボールはフロントコートでドリブルされている。

解説：全ての場合において、A1の正当なプレーである。ドリブルをしている A1は両足とボールの全てが完全にフロントコートに触れるまでバックコートにいるとみなされる。8秒は継続となる。

28-6 **条文**：8秒が継続で、それまでボールをコントロールしていたチームがバックコートでスローインを与える場合、スローインをするプレーヤーにボールを与える審判は、8秒のうち何秒が残っているかをスローインをするプレーヤーに伝える。

28-7 **例**：A1がバックコートで6秒間ドリブルをしたとき、

(a)バックコートで

(b)フロントコートで

ダブルファウルが起きた。

解説 :

- (a)ゲームはバックコートのダブル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。審判はボールを 2 秒でフロントコートに進めるなどをスローインをするチーム A のプレーヤーに伝える。
- (b)ゲームはフロントコートのダブル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。

28-8 **例 :** A 1 がバックコートで 4 秒間ドリブルをしたとき、B 1 がボールをチーム A のバックコートのアウトオブバウンズに弾き出した。

解説 : ゲームはバックコートのボールがアウトオブバウンズに出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。審判はボールを 4 秒でフロントコートに進めるなどをスローインをするチーム A のプレーヤーに伝える。

28-9 **条文 :** 審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、相手チームが不利な状況になると判断した場合は、8秒は継続となる。

28-10 **例 :** 第 4 クォーター残り 25 秒、得点が A 72 - B 72 で、チーム A がボールのコントロールを得た。A 1 がバックコートで 5 秒間ドリブルをしたとき、

- (a)ゲームクロックまたはショットクロックが止まった、あるいは開始されなかったため、
- (b)コート上にボトルが投げ込まれたため、
- (c)ショットクロックが誤ってリセットされたため、

審判がゲームを止めた。

解説 : 全ての場合において、ゲームはバックコートからチーム A のスローインによって、8 秒のうち 3 秒を残して再開される。新たに 8 秒がチーム A に与えられた場合、チーム B は不利な状況になると考えられる。

28-11 **条文 :** 8秒のバイオレーションが起きた後のスローインの位置は、バイオレーションが起きたときのボールの位置によって決定される。

28-12 **例 :** チーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたとき、

- (a)チーム A は、バックコートでボールをコントロールしていた。
- (b)ボールは、バックコートにいる A 1 からフロントコートへのパスの途中で、空中にあった。

解説 : チーム B のスローインはフロントコートの、

- (a)バックボードの真後ろを除いた 8 秒のバイオレーションが起きたときにボールがあった場所
- (b)センターライン

に最も近いアウトオブバウンズから行われ、ショットクロックは 14 秒となる。

28-13 条文：チームコントロールはショットのボールがプレーヤーの手を離れたときに終わる。

28-14 例：8秒が経過する直前にバックコートからのショットのボールがA1の手を離れた。ボールはバスケットに入った。

解説：チームAの正当なプレーである。ボールのコントロールはショットのボールがA1の手を離れたときに終わる。A1に3点が認められる。

第29/50条 ショットクロック

29/50-1 条文：ショットクロックの終了間際にショットが放たれ、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。

- ・ボールがバスケットに入った場合、ゴールは認められる。
- ・ボールがリングに触れなかった場合、審判は相手チームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られるかどうかを確認するために待つ。
 - 相手チームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られた場合、ショットクロックのブザーはなかったものとする。
 - 相手チームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得らなかた場合、ショットクロックのバイオレーションである。バックボードの真後ろを除いたゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから相手チームにスローインのボールが与えられる。

29/50-2 例：A1のショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバックボードに触れたあと、コート上に転がり、最初にB1、次にA2に触れ、最終的にB2にコントロールされた。

解説：チームAのショットクロックのバイオレーションである。A1のショットはリングに触れず、チームBは速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていない。

29/50-3 例：A1のショットで、ボールはバックボードに触れたが、リングには触れなかった。ボールはB1に触れられたが、コントロールされなかった。その後 A2がボールのコントロールを得た。そしてショットクロックのブザーが鳴った。

解説：チームAのショットクロックのバイオレーションである。

29/50-4 例：ショットクロックの終了間際にA1がショットをしてB1に正当にブロックされた。ショットクロックのブザーが鳴ったあと、B1がA1にファウルをした。

解説：チームAのショットクロックのバイオレーションである。B1のA1に対するファウルは、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのいずれかでない限りなかったものとする。

29/50-5 例：A1のショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、そのあと、

(a) A2 と B2 の間でヘルドボールが起きた。

(b) B1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説 :どちらの場合においても、チーム A のショットクロックのバイオレーションである。チーム B は速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られていない。

29/50-6 **例 :** B1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをし、ほとんど同時にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバスケットに入った。

解説 :

(a) ボールがまだ A1 の手の中にあり、B1 のファウルがショットクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、あるいは

(b) A1 のショットのボールがすでに空中にあり、B1 のファウルがショットクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、あるいは

(c) A1 のショットのボールがすでに空中にあり、B1 のファウルがショットクロックのブザーが鳴った後に起きていた場合、

ショットクロックのバイオレーションではない。A1 のゴールは認められる。1 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

(d) ボールがまだ A1 の手の中にあり、B1 のファウルがショットクロックのブザーが鳴った後に起きていた場合、

ショットクロックのバイオレーションである。A1 のゴールは認められない。B1 のファウルは、アンスポートマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのいずれかでない限りなかったものとする。ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

29/50-7 **例 :** ゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールのコントロールを得た。ショットクロック残り 1 秒で、A1 がショットをした。ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、

(a) その 1.2 秒後にクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。

(b) A2 がリバウンドのボールを取った。審判はバイオレーションを宣し、ゲームクロックは 0.8 秒を示していた。

解説 :

(a) では、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。審判はチーム B が速やかかつ明らかなボールのコントロールを得るかどうかを確認するために待っており、バイオレーションを宣さなかった。クオーターは終了となる。

(b) では、チーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームクロック残り 0.8 秒で、ゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開する。

29/50-8 **例 :** ゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールのコントロールを得た。ゲームクロック残り 1.2 秒で、A1 がボールを持っているとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はバイオレー

ションを宣し、ゲームクロックは 0.8 秒を示していた。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームクロック残り 1.2 秒でバイオレーションが起きており、審判はゲームクロックを修正する。ゲームクロックは 1.2 秒で、ゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開する。

29/50-9 **条文**：ショットクロックのブザーが鳴ったとしても、相手チームがボールを速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られると審判が判断する場合は、ショットクロックのブザーはなかったものとし、ゲームは続行する。

29/50-10 **例**：ショットクロックの終了間際に（2 人ともフロントコートにいる）A 1 のパスを A 2 がキャッチできず、ボールはチーム A のバックコートに転がった。B 1 がバスケットまで誰もいない状況でボールをコントロールしようとする前に、ショットクロックのブザーが鳴った。

解説：B 1 が速やかかつ明らかにボールのコントロールを得た場合、ショットクロックのブザーはなかったものとし、ゲームは続行する。

29/50-11 **例**：ゲームクロック 25.3 秒で、相手チームが得点をしたあと、エンドラインの後方からチーム A がスローインを与えられた。ショットクロックの時限の終了間際に、A1 が A2 にパスをしたボールに B1 が触れ、ショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロックに 0.8 秒が表示されている状態で、審判はショットクロックのバイオレーションを宣した。

解説：ゲームクロックに 0.8 秒が表示されている状態で起きたチーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開され、ゲームクロックには引き続き 0.8 秒が表示される。

29/50-12 **条文**：それまでボールをコントロールしていたチームがオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられる場合、そのチームのショットクロックはジャンプボールシチュエーションが起きた時点から継続となる。

29/50-13 **例**：ショットクロック残り 10 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、ジャンプボールシチュエーションが起きた。オルタネイティングポゼッションのスローインが、
(a)チーム A に与えられた。
(b)チーム B に与えられた。

解説：

- (a)ショットクロックは 10 秒となる。
- (b)ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-14 **条文**：ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになるバイオレーションを除く）により審判がゲームを止め、ボールのポゼッショ

- ンがフロントコートからその前にコントロールしていたチームに与えられる場合、
- ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。
 - ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。

- 29/50-15 **例 :** ショットクロック残り 8 秒で、A1 がフロントコートでドリブルをしているときに
- (a)B1 がチーム A のフロントコートのアウトオブバウンズにボールを弾き出した。
 - (b)B1 が A1 にファウルをし、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。
- 解説 :** ゲームはチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは
- (a)8 秒となる。
 - (b)14 秒となる。
- 29/50-16 **例 :** ショットクロック残り 4 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、
- (a)A 1 が
 - (b)B 1 が
- 怪我をして、審判がゲームを止めた。
- 解説 :** ショットクロックは、
- (a)4 秒となる。
 - (b)14 秒となる。
- 29/50-17 **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。
- 29/50-18 **例 :** ショットクロック残り 5 秒で、A 1 がドリブルをしているときに、B 1 がテクニカルファウルを宣せられた。その後チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた。
- 解説 :** 等しい罰則を相殺したあと、ゲームはチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 5 秒となる。
- 29/50-19 **例 :**
- (a)ショットクロック残り 16 秒で
 - (b)ショットクロック残り 12 秒で

フロントコートにいる A 1 が A 2 にボールをパスしたとき、バックコートにいる B 1 が意図的にボールを蹴った、もしくは拳でボールを叩いた。

解説：どちらの場合においても、B 1 のボールを蹴るバイオレーションもしくは拳でボールを叩くバイオレーションである。ゲームはフロントコートからチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは、

(a)16 秒となる。

(b)14 秒となる。

29/50-20 **例**：ショットクロック残り 6 秒で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているとき、B 2 が A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

同様の解釈が、ディスクオリファイングファウルにも適用される。

29/50-21 **条文**：審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、相手チームが不利な状況になると判断した場合は、ショットクロックは継続となる。

29/50-22 **例**：第 4 クオーター残り 25 秒、得点が A 72 - B 72 で、チーム A がフロントコートでボールのコントロールを得た。A 1 が 20 秒間ドリブルをしたとき、

(a)ゲームクロックまたはショットクロックが止まった、あるいは開始されなかったため、

(b)コート上にボトルが投げ込まれたため、

(c)ショットクロックが誤ってリセットされたため、

審判がゲームを止めた。

解説：全ての場合において、ゲームは止められ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、ショットクロックは残り 4 秒となる。ゲームがショットクロックに何も表示せずに再開された場合、チーム B は不利な状況になると考えられる。

29/50-23 **例**：A 1 のショットのボールがリングに触れた。A 2 がリバウンドのボールを取り、その 9 秒後に誤ってショットクロックのブザーが鳴った。審判がゲームを止めた。

解説：ショットクロックがリセットされなかったという操作の誤りである。コミッショナー（同席している場合）、ショットクロックオペレーターと協議したあと、ゲームはチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは 5 秒となる。

29/50-24 **例**：ショットクロック残り 4 秒で、A 1 がショットをした。ボールはリングに触れなかったが、ショットクロックオペレーターは誤ってショットクロックをリセットしてしまった。A 2 がリバウンドのボールを取り、しばらくして A 3 がゴールで得点した。このとき、審判が誤りを認識した。

解説：審判は、コミッショナー（同席している場合）と協議したあと、A 1 のショットの間にボールがリングに触れなかったことを確認し、ショットクロックが誤ってリセットされていなかった場合、A 3 のショットのボールはショットクロックのブザーがなる前に両手を離れていたかを判断する。離れていた場合、A 3 のゴールは認められ、離れていなかった場合、ショットクロックのバイオレーションであり、A 3 のゴールは認められない。

29/50-25	条文 ：ショットが放たれ、ディフェンスのチームのバックコートで、ディフェンスのプレーヤーがファウルを宣せられたとき、ゲームがスローインで再開される場合、ショットクロックは、 <ul style="list-style-type: none">・ゲームが止められたとき、ショットクロックに14秒以上が表示されていた場合、ショットクロックはリセットされず、継続となる。・ゲームが止められたとき、ショットクロックに13秒以下が表示されていた場合、ショットクロックは14秒となる。
----------	--

- 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。

- 29/50-27 **例**：ショットクロック残り 17 秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター2 個目のチームファウルであった。ボールは、
(a)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
(b)リングに触れなかった。

解説：

どちらの場合においても、ゲームはフロントコートの B 2 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 17 秒となる。

- 29/50-28 **例**：ショットクロック残り 10 秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター2 個目のチームファウルであった。ボールは、
(a)バスケットに入った。
(b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
(c)リングに触れなかった。

解説：

(a) A 1 のゴールは認められる。

全ての場合において、ゲームはフロントコートの B 2 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。

29/50-29 例：A 1 のショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。チーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクオーター2 個目のチームファウルであった。

ボールは、

- (a)バスケットに入った。
- (b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c)リングに触れなかった。

解説：

(a)A 1 のゴールは認められる。

全ての場合において、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ゲームはフロントコートの B 2 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。

29/50-30 例：ショットクロック残り 10 秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクオーター5 個目のチームファウルであった。ボールは、

- (a)バスケットに入った。
- (b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c)リングに触れなかった。

解説：

(a)A 1 のゴールは認められる。

全ての場合において、2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

29/50-31 例：A 1 のショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。B 2 が A 2 にファウルをしたあと、ボールは、

- (a)バスケットに入った。
- (b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c)リングに触れなかった。

B 2 のファウルはチーム B のこのクオーター5 個目のチームファウルであった。

解説：

(a)A 1 のゴールは認められる。

全ての場合において、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

29/50-32 条文：アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの後のスローインは、いつでもフロントコートのスローインラインから行われる。ショットクロックは14秒となる。

29/50-33 **例**：第4クォーター残り1:12、ショットクロック残り6秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときにB1がA1にアンスポートマンライクファウルをした。A1の最初のフリースローのあと、チームAもしくはチームBのヘッドコーチがタイムアウトを請求した。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずにつき2本目のフリースローがA1に与えられる。その後、タイムアウトが認められる。タイムアウトのあと、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム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。

29/50-34 **例**：ショットクロック残り19秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときにB2がA2にアンスポートマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずにつき2本のフリースローがA2に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム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。

同様の解釈が、ディスクオリアイングファウルにも適用される。

29/50-35 **条文**：ボールが何らかの理由で相手チームのバスケットのリングに触れたあと、ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームが再びボールをコントロールした場合は、ショットクロックは14秒となる。

29/50-36 **例**：A1からA2へのパスのボールにB2が触れたあと、ボールがリングに触れ、A3がそのボールをコントロールした。

解説：A3がコート上でボールのコントロールを得たとき、ショットクロックは14秒となる。

29/50-37 **例**：ショットクロック残り、

(a)4秒で

(b)20秒で

A1がショットをした。ボールはリングに触れ、A2がボールのコントロールを得た。

解説：どちらの場合においても、A2がコート上でボールのコントロールを得たとき、ショットクロックは14秒となる。

29/50-38 **例**：A1がショットをし、ボールはリングに触れた。

(a)B1がボールに触れた。

(b)A2がボールをタップした。

その後、A3がボールのコントロールを得た。

解説：どちらの場合においても、A3がコート上のいずれかの場所でどこでもボールのコントロールを得たとき、ショットクロックは14秒となる。

- 29/50-39 **例**：A 1 がショットをし、ボールはリングに触れた。B 1 がボールに触れ、ボールはアウトオブバウンズに出た。
解説：ゲームはボールがアウトオブバウンズに出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。スローインが行われる場所にかかわらず、ショットクロックは 14 秒となる。
- 29/50-40 **例**：ショットクロック残り 4 秒で、A 1 がショットクロックをリセットするためにボールをリングに向かって投げた。ボールはリングに触れ、その後 B 1 がボールに触れて、ボールはチーム A のバックコートのアウトオブバウンズに出た。
解説：ゲームはバックコートのボールがアウトオブバウンズに出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。
- 29/50-41 **例**：ショットクロック残り 6 秒で、A 1 がショットをした。ボールはリングに触れ、A 2 がボールのコントロールを得た。リバウンドの間に B 2 が A 2 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：ゲームは B 2 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。
- 29/50-42 **例**：A 1 がショットをした。ボールはリングに触れ、リバウンドで A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。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。
解説：ゲームはヘルドボー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。
- 29/50-43 **例**：ショットクロック残り、
(a) 8 秒で
(b) 17 秒で
A 1 がショットをした。ボールがリングとバックボードの間に挟まった。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。
解説：どちらの場合においても、ゲームはフロントコートのバックボードに最も近いエンドラインからチーム 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。
- 29/50-44 **例**：フロントコートにいる A 1 が A 2 にアリウーブのパスをしたが A 2 はボールをキャッチできなかった。ボールはリングに触れ、その後チーム A のプレーヤーがボールのコントロールを得た。
(a) フロントコートで
(b) バックコートで
解説：
(a) チーム A のショットクロックは 14 秒となる。

(b) バックコートでチーム A のプレーヤーがバックコートでボールのコントロールを得た場合、チーム A は A1 のパスでボールのコントロールを失っていないため、チーム A のバックコートバイオレーションとなる。

- 29/50-45 例：A1 のショットのボールがリングに触れた。B1 がリバウンドのボールを取り、コートに着地した。A2 が B1 の両手からボールを弾き、A3 がボールをキャッチした。

解説：チーム B(B1)がリバウンドの間に明らかなボールのコントロールを得たあと、チーム A(A3)は新たにコントロールを得ている。ショットクロックは 24 秒となる。

- 29/50-46 例：ショットクロック残り 5 秒で、スローインを行う A1 がチーム B のバスケットに向かってボールをパスした。ボールはリングに触れ、その後 A2 あるいは B2、もしくはその両方がボールに觸れたが、コントロールはしなかった。

解説：ゲームクロックヒショットクロックは、ボールがコート上でどちらかのプレーヤーに触れた、もしくは触れたとき、動かし始められる。

その後チーム A がコート上でボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 14 秒となる。
その後チーム B がコート上でボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-47 条文：ゲーム中、ゲームクロックが動いている間に、チームがフロントコートあるいはバックコートで新たなライブのボールのポゼッションを得たとき、ショットクロックは 24 秒となる。

- 29/50-48 例：ゲームクロックが動いている間に、A1 がコート上で新たにボールのポゼッションを得たのは、
(a) バックコートであった。

(b) フロントコートであった。

解説：どちらの場合においても、ショットクロックは 24 秒となる。

- 29/50-49 例：チーム B のスローインのあと、A1 がコート上で速やかかつ明らかに新たなボールのポゼッションを得たのは、

(a) バックコートであった。

(b) フロントコートであった。

解説：どちらの場合においても、ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-50 条文：ボールをコントロールしているチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになるバイオレーションを含む）により審判がゲームを止めた。フロントコートからのスローインが相手チームに与えられる場合、ショットクロックは 14 秒となる。

- 29/50-51 例：バックコートで A1 が A2 にボールをパスした。A2 はボールに触れたがキャッチせず、ボールはチーム A のバックコートのアウトオブバウンズに出た。

解説：ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームB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。

29/50-52 **条文**：ゲームクロック残り24秒未満で、チームがコート上でライブのボールのコントロールを得たり、取り戻したりした場合、ショットクロックには何も表示しない。

ゲームクロック残り24秒未満および14秒を超えていて、ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ、オフェンスのチームがコート上でライブのボールのコントロールを取り戻したあと、ショットクロックは14秒となる。ゲームクロックが14秒以下の場合、ショットクロックには何も表示しない。

29/50-53 **例**：ゲームクロック残り12秒で、スローインをするA1が新たにボールのポゼッションを得た。

解説：ショットクロックには何も表示しない。

29/50-54 **例**：ゲームクロック残り23秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ゲームクロック残り18秒で、チームBのバックコートにいるB1が意図的にボールを蹴った。

解説：ゲームはフロントコートのB1がボールを蹴っ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。ゲームクロックには18秒が表示され、ショットクロックには何も表示しない。

29/50-55 **例**：ゲームクロック残り23秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り19秒で、A1がショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り16秒で、A2がリバウンドのボールを取り、チームAがボールのコントロールを取り戻した。

解説：ゲームはゲームクロック残り16秒で続行となる。ショットクロックは表示される。チームAがボールのコントロールを取り戻したとき、ゲームクロックは14秒を超えていたため、ショットクロックは14秒となる。

29/50-56 **例**：ゲームクロック残り23秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り15秒で、A1がショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り12秒で、チームBのバックコートでB1がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームクロック残り12秒で、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出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。チームAがボールのコントロールを取り戻したとき、ゲームクロックは14秒未満であったため、ショットクロックには引き続き何も表示しない。

29/50-57 **例**：ゲームクロック残り22秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り18秒で、A1がショットをした。ボールは

リングに触れず

(a)ゲームクロック残り 15.5 秒で

(b)ゲームクロック残り 12 秒で

チーム B のバックコートで B1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出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、ゲームクロックは継続となる。チーム A はゲームクロック残り 24 秒未満で新たなボールのチームコントロールを得ており、ショットクロックには引き続き何も表示しない。

第 30 条 ボールをバックコートに返すこと

30-1 **条文**：プレーヤーが空中にいるときは、ジャンプをする前に最後に触れていたコートにいるものみなされる。

しかし、プレーヤーがフロントコートからジャンプして空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを得たとき、その後プレーヤーはコート上のどこにでもボールを持って着地することができる。着地する前にバックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

30-2 **例**：バックコートにいる A1 がフロントコートにいる A2 にボールをパスした。B1 は自チームのフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインをまたいで着地した。

(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説：チーム B のバックコートバイオレーションではない。B1 は空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを確立し、コート上のどこにでも着地することができる。全ての場合において、B1 は正当にバックコートにいる。

30-3 **例**：A1 と B1 の間でのゲーム開始のジャンプボールでボールは正当にタップされた。A2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインをまたいで着地した。

(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説：A2 のバックコートバイオレーションではない。A2 は空中にいる間に最初のボールのチームコントロールを確立し、コート上のどこにでも着地することができる。全ての場合において、A2 は正当にバックコートにいるとみなされる。

30-4 例：フロントコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインをまたいで着地した。

(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説：チーム A のバックコートバイオレーションである。A 2 が空中にいる間にボールをキャッチしてバックコートに着地する前に、スローインを行う A 1 はフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

30-5 例：バックコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。B 1 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、バックコートに着地する前にバックコートにいる B 2 にボールをパスした。

解説：チーム B のバックコートバイオレーションである。B 1 がフロントコートからジャンプして空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを得たとき、コート上のどこにでも着地することができる。しかし、着地する前にバックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

30-6 例：A 1 と B 1 の間での第 1 クォーター開始のジャンプボールでボールはフロントコートにいる A 2 に正当にタップされた。A 2 はジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、コート上に着地する前にバックコートにいる A 1 にボールをパスした。

解説：チーム A のバックコートバイオレーションである。空中にいる A 2 は両手にボールを持ったままバックコートに着地することができるが、バックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

30-7 条文：完全にフロントコートにいるチーム A のプレーヤーが、ボールをバックコートに触れさせたあと、チーム A のプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合、ライブのボールが不正にバックコートに返ったとみなされる。しかし、バックコートにいるチーム A のプレーヤーが、ボールをフロントコートに触れさせたあと、チーム A のプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合は正当である。

30-8 例：A 1 と A 2 がセンターライン近くのフロントコートに両足を着けて立っている。A 1 は A 2 にパウンスパスをした。パスされたボールはチーム A のバックコートに触れたあと、フロントコートにいる A 2 に触れた。

解説：チーム A のバックコートバイオレーションである。

30-9 例：A 1 がセンターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っており、同じくセンターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っている A 2 にパウンスパスをした。パスされたボールはチーム A のフロントコートに触れたあと、A 2 に触れた。

解説：チーム A のプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていないため、チーム A

のバックコートバイオレーションではない。しかし、ボールがチーム A のフロントコートに触れたとき、8 秒は数え終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触れたらすぐに新たな 8 秒が数え始められる。

- 30-10 例：バックコートにいる A 1 がフロントコートに向かってボールをパスした。ボールはコート上でセンターラインをまたいで立っている審判に触れ、まだバックコートにいる A 2 がボールに触れた。

解説：チーム A のプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていないため、チーム A のバックコートバイオレーションではない。しかし、ボールがセンターラインをまたいでいる審判に触れたとき、8 秒は数え終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触れたらすぐに新たな 8 秒が数え始められる。

- 30-11 例：チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、A 1 と B 1 が同時にボールに触れた。その後ボールはチーム A のバックコートに転がり、A 2 が最初にボールに触れた。

解説：チーム A のバックコートバイオレーションである。

- 30-12 例：A 1 はバックコートからフロントコートへドリブルをし、両足はフロントコートに入り、バックコートでボールを弾ませてドリブルをしていた。その後ボールは A 1 の脚に触れて転がり、バックコートで A 2 がドリブルを始めた。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 はまだフロントコートでボールのコントロールを確立していない。

- 30-13 例：バックコートにいる A 1 がフロントコートにいる A 2 にボールをパスした。A 2 はボールに触れたがコントロールせず、ボールはまだバックコートにいる A 1 に戻った。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 2 はまだフロントコートでボールのコントロールを確立していない。

- 30-14 例：フロントコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして、空中にいる間にボールをキャッチした。その後左足でコート上のフロントコートに着地し、右足はまだ空中にある。A 2 は右足をバックコートに着いた。

解説：チーム A のバックコートバイオレーションである。スローインを行う A 1 はすでにフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

- 30-15 例：A 1 がセンターライン近くのフロントコートでドリブルをしているとき、B 1 がボールをチーム A のバックコートに弾いた。まだフロントコートに両足を着いている A 1 がバックコートでドリブルを続けた。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 はフロントコートでボールに触れた最後のプレーヤーではない。A 1 は完全にバックコートに入ってドリブルを続けることもでき、新たな 8 秒が数え始められる。

- 30-16 例：バックコートにいる A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、
- (a)両足でバックコートに着地した。
 - (b)センターラインに触れて着地した。
 - (c)センターラインをまたいで着地した。

解説：全ての場合において、チーム A のバックコートバイオレーションである。A 2 は空中にいる間にフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

31-1 条文：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールのショットあるいはフリースローの間にボールがリングよりも上にあるとき、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れた場合、インタフェアレンスである。

- 31-2 例：A 1 の最後のフリースローで、
- (a)ボールがリングに触れる前に、
 - (b)ボールがリングに触れたあと、まだバスケットに入る可能性を残している状況で、
B 1 がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。
- 解説：どちらの場合においても、B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。A 1 は 1 点を与えられる。
- (a)B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。
 - (b)B 1 はテクニカルファウルを宣せられない。

31-3 条文：バスの間あるいはボールがリングに触れた後で、ボールがリングよりも上にあるとき、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れた場合、インタフェアレンスである。

- 31-4 例：コート上の A 1 がパスをしたボールがリングよりも上にあり、B 1 がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。
- 解説：B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。

31-5 条文：最後のフリースローが不成功でボールがリングに触れた。その後ボールがバスケットに入る前にいずれかのプレーヤーが正当にボールに触れた場合、フリースローはツーポイントゴールとなる。

- 31-6 例：A 1 の最後のフリースローで、ボールはリングから跳ね返った。B 1 がボールを弾き出そうとしたが、ボールはバスケットに入った。
- 解説：自チームのバスケットにボールをタップすることによる正当なプレーである。2 点がチーム A のコート上のキャプテンに与えられる。

31-7 条文：

- ・ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットで
- ・不成功の最後のフリースローで
- ・クオーター やオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと
ボールがリングに触れ、まだバスケットに入る可能性を残している状況でファウルが宣せられた。
その後いずれかのプレーヤーがボールに触れた場合、バイオレーションである。

31-8 例：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで B 2 が A 2 にファウルをし、このクオーター3 個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

- (a) A 3 がボールに触れた。
- (b) B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3 あるいは B 3 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

- (a) 得点は与えられない。両方のスローインの罰則は互いに相殺される。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。
- (b) 1 点が A 1 に与えられる。B 2 のファウルの結果として、ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからチーム A のスローインで再開される。

31-9 例：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで B 2 が A 2 にファウルをし、このクオーター5 個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

- (a) A 3 がボールに触れた。
- (b) B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3 あるいは B 3 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

- (a) 得点は与えられない。

- (b) 1 点が A 1 に与えられる。

どちらの場合においても、B 2 のファウルの罰則として 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

31-10 例：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで A 2 が B 2 にファウルをし、このクオーター5 個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

- (a) A 3 がボールに触れた。
- (b) B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3あるいはB 3のインタフェアレンスのバイオレーションである。

- (a)得点は与えられない。
- (b)1 点が A 1 に与えられる。

どちらの場合においても、A 2 のファウルの結果として、2 本のフリースローが B 2 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

31-11 **例**：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで A 2 と B 2 の間でダブルファウルが起きた。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

- (a)A 3 がボールに触れた。
- (b)B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3あるいはB 3のインタフェアレンスのバイオレーションである。ファウルはスコアシートの各プレーヤーに記入される。

- (a)得点は与えられない。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。
- (b)1 点が A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローが成功した後と同様にエンドラインの後方の任意の位置からチーム B のスローインで再開される。

31-12 **例**：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A 1 がショットをした。ボールがリングから跳ね返り、まだバスケットに入る可能性を残しているときに第 3 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。その後、

- (a)A 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。
- (b)B 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。
- (c)A 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入らなかった。
- (d)B 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入らなかった。

解説：全ての場合において、A 2あるいはB 2のインタフェアレンスのバイオレーションである。クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後は、ボールがリングに触れた後でもまだバスケットに入る可能性を残している間はいずれのプレーヤーもボールに触れてはならない。

- (a)A 1 のゴールは認められない。
- (b)2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。
- (c)クォーターは終了となる。
- (d)2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。

全ての場合において、第 3 クォーターは終了となる。ゲームはセンターラインの延長線上からオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

31-13 条文：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットでバスケットに向かって飛んでいるボールにプレーヤーが触れた場合は、ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する全ての規定が適用される。

31-14 例：A 1 はツーポイントゴールのショットをした。上昇しているボールに A 2 あるいは B 2 が触れた。その後バスケットへ下降しているボールに、

- (a) A 3 が触れた。
- (b) B 3 が触れた。

解説：A 2 あるいは B 2 が上昇しているボールに触ることは正当なプレーである。A 3 あるいは B 3 が下降しているボールに触ることはゴールテンディングのバイオレーションである。

- (a) チーム B はフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。
- (b) 2 点が A 1 に与えられる。

31-15 例：A1 のショットのボールが空中にあるときに B1 が A1 にファウルをした。その後、ボールが上昇している間に B2 が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：得点は認められない。審判が笛を吹いたあと、B2 がボールに触れたことでボールは速やかにデッドとなる。

31-16 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 がショットをした。ボールがリングよりも上の最高点にあるとき、A 2 あるいは B 2 がボールに触れた。

解説：A 2 あるいは B 2 の正当なプレーである。ボールが最高点に到達し、下降を開始した後でのみ不当に触れられたとみなす。

31-17 条文：プレーヤーがバスケットを揺らしたり、バスケット（リングまたはネットあるいはその両方）を掴んだりしたことが、ボールが不自然に弾むことや、その方向が変わることを引き起こし、ボールがバスケットに入ることを妨げる、あるいはバスケットに入るようになした場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-18 例：ゲームの終了間際に A 1 がスリーポイントゴールのショットをした。ボールが空中にあるときにゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、

- (a) B1 がバスケットを揺らして、ボールが不自然に弾み、あるいはその方向が変わり、バスケットに入ることが妨げられた。

(b) A2 がバスケットを揺らして、ボールの方向が変わり、バスケットに入るようになした。

解説：ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後であってもボールはライブのままである。

- (a) B1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。3 点が A1 に与えられる。

(b) A2 のインタフェアレンスのバイオレーションである。A1 のゴールは認められない。

31-19 条文：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットで、ボールがリングに触れていて、まだバスケットに入る可能性を残している間に、プレーヤーがバスケット（リングあるいはネット）もしくはバックボードに触れた場合、そのディフェンスあるいはオフェンスのプレーヤーのインタフェアレンスのバイオレーションである。



図3 リングに触れているボール

31-20 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 がショットをしたあと、ボールがリングから跳ね返り、リングの上に乗った。ボールがリングの上に乗っている間に、B 1 がバスケットあるいはバックボードに触れた。

解説：B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。ボールがまだバスケットに入る可能性を残しているとき、インタフェアレンスの制限が適用される。

31-21 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 のショットのボールが下降していく、完全にリングよりも上にあるときに A 2 と B 2 が同時にボールに触れた。ボールは、
(a)バスケットに入った。
(b)バスケットに入らなかった。

解説：A 2 と B 2 のゴールテンディングのバイオレーションである。どちらの場合においても、得点は与えられない。ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

31-22 条文：プレーヤーがバスケット（リングあるいはネット）をつかんでボールにプレーしたとき、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-23 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 がショットをした。ボールがリングから跳ね返ったとき、
(a)A 2 がリングをつかみ、ボールをタップしてバスケットに入れた。
(b)ボールがまだバスケットに入る可能性を残している状態で A 2 がリングをつかんだ。ボールはバスケットに入った。
(c)B 2 がリングをつかみ、ボールをタップしてバスケットに入らないようにした。

(d) ボールがまだバスケットに入る可能性を残している状態で B 2 がリングをつかんだ。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：全ての場合において、A 2 あるいは B 2 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a)(b) 得点は与えられない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

(c)(d) 2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

31-24 **条文**：ボールがバスケットの中にある間にディフェンスのプレーヤーがボールに触れた場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。



図 4 バスケットの中にあるボール

31-25 **例**：A 1 がツーポイントゴールのショットをした。ボールはわずかな部分がバスケットの中にあり、リングの周りを回転しているとき、

- (a) B 1 がボールに触れた。
- (b) A 2 がボールに触れた。

解説：ボールのわずかな部分がリングの中かつリングよりも下にあるとき、ボールはリングの中にあるとみなす。

- (a) B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。2 点が A 1 に与えられる。
- (b) A 2 の正当なプレーである。オフェンスのプレーヤーはボールに触れることができる。

31-26 **例**：A 1 がツーポイントゴールのショットをした。ボールはわずかな部分がバスケットの中にあり、リングの周りを回転している間に、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ゲームクロックのブザーのあと、

- (a) A 2 が
 - (b) B 2 が
- ボールに触れた。

解説：これはインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) A 2 がボールに触れた場合、得点は認められない。

(b) B 2 がボールに触れた場合、2 点が認められる。

クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと、ボールはいずれかのチームのプレーヤーに触れられたとき、速やかにデッドとなる。

31-27 例：A1 が最後のフリースローを行った。ボールはリングに弾んでバックボードに触れたあと、リングの

周りを回っていて、わずかな部分がバスケットの中にあった。このとき、

(a) B 2 が

(b) A 2 が

まだリングの上にあるボールに触れた。

解説：

(a) これは B 2 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(b) これは A 2 の正当なプレーである。

どちらの場合においても、A1 に 1 点が与えられる。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

33-1 **条文：**シリンダーの概念はプレーヤーがオフェンスかディフェンスかにかかわらず、全てのプレーヤーに適用される。

33-2 例：A 1 はスリーポイントゴールのショットで空中にいる。A 1 が脚を広げ、ディフェンスの B 1 に接触を起こした。

解説：自身のシリンダーの境界の外に脚を動かし、ディフェンスの B 1 に接触を起こした A 1 のファウルである。

33-3 **条文：**ノーチャージセミサークルルール（競技規則33.10）は、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するオフェンスのプレーヤーからチャージングのファウルを引き出すために、ディフェンスのプレーヤーが自チームのバスケットの真下でポジションを取ることを防ぐためのものである。

ノーチャージセミサークルルールが適用されるためには、以下の基準を満たさなくてはならない。

(a) ディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、セミサークルエリア（図 5）に触れていること。セミサークルのラインはセミサークルエリアの一部とみなす。

(b) オフェンスのプレーヤーが、セミサークルラインを越えてバスケットにドライブしており、空中にいる間にショットやパスをすること。

ノーチャージセミサークルルールの基準は適用されず、接触は規則によって判断される。（例：シリンダーの概念、チャージング／ブロッキングの原則）

(a) ノーチャージセミサークルエリアの外で起きた全てのプレー、また、セミサークルエリアとエンドラインの

間のエリアから展開された全てのプレー。

【補足】セミサークルエリアとエンドラインの間とはバックボードの裏側のエリアのことをいう。

(b)ショットのあと、ボールがリングから跳ね返り、不当なコンタクトが起きた全てのリバウンドのプレー。

(c)オフェンスあるいはディフェンスのプレーヤーによる手、腕、脚、体によるファウル。



図5 ノーチャージセミサークルエリアの内側/外側のプレーヤー

- 33-4 例：A 1 がセミサークルエリアの外側からジャンプショットをした。A 1 はセミサークルエリアに触れている B 1 にぶつかった。

解説：A 1 の正当なプレーである。ノーチャージセミサークルルールが適用される。

- 33-5 例：A 1 がエンドラインに沿ってドリブルし、バックボードの裏側のエリアからコート上をフリースローラインに向かってジャンプした。A 1 はセミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めている B 1 にぶつかった。

解説：A 1 のチームコントロールファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。A 1 はバックボードとそこから延長された仮想のラインの真後ろのコートからノーチャージセミサークルエリアに入っている。

- 33-6 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A 1 のショットのボールがリングから跳ね返った。A 2 はジャンプしてボールをキャッチし、その後セミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めている B 1 にぶつかった。

解説：A 2 のチームコントロールファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

- 33-7 例：A 1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A 1 はショットでドライブを完了するかわりに真後ろにいる A 2 にボールをパスした。その後 A 1 はノーチャージセミサークルエリアに触れている B 1 にぶつかった。ほとんど同時に、両手でボールを持っている A 2 は得点するために直接バスケットにドライブをした。

解説：A 1 のチームコントロールファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。A 2 のバスケットへの進路をあけるために A 1 は不适当に体を使っている。

- 33-8 例：A 1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A 1 はショットでドライブを完了するかわりに空中にいる間にコートのコーナーに立っている A 2 にボールを

バスした。その後 A1 はノーチャージセミサークルエリアに触れている B1 にぶつかった。ほとんど同時に、両手でボールを持っている A2 は得点するために直接バスケットにドライブをした。

解説：A1 の正当なプレーである。ノーチャージセミサークルルールが適用される。

33-9 例：A1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A1 はショットのボールを手放す前にノーチャージセミサークルエリアに触れている B1 を腕を使って押しのけた。

解説：A1 のチームコントロールファウルである。A1 は不适当に腕を使っており、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-10 例：A1 がノーチャージセミサークルの外からジャンプショットをしようとし、ノーチャージセミサークルから垂直に飛んだ B1 に触れ合いを起こした。

解説：B1 の正当なプレーである。B1 の片足または両足はノーチャージセミサークルエリアに触れておらず、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。触れ合いは通常の規則によって判定される。

33-11 条文：パーソナルファウルとはプレーヤーによる相手プレーヤーとの不当な触れ合いである。相手プレーヤーと不当な触れ合いを起こしたプレーヤーはその状況に応じて罰せられる。

33-12 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 はショットをした。B1 はチームメイトの B2 を押し、B2 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 に不当な触れ合いを起こした。ボールはバスケットに入った。

解説：2 点もしくは 3 点が A1 に与えられる。A1 に触れ合いを起こしたのは B2 であり、B2 にファウルが宣せられる。1 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

33-13 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 はショットをした。B2 は A2 を押し、A2 はチームメイトの A1 に不必要的触れ合いを起こした。ボールはバスケットに入った。これはチーム B のこのクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説：2 点あるいは 3 点が A1 に与えられる。チーム A は B2 のパーソナル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スローインを与えられる。

第34条 パーソナルファウル

34-1 **条文**：第4クオーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている、ボールがまだ審判の手の中にある、あるいはスローインを行うプレーヤーに手渡されている。このとき、コート上のディフェンスのプレーヤーがオフェンスのプレーヤーに不当に触れ合いを起こした場合、触れ合いがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致しない限り、スローインファウルとなる。第4クオーターのチームファウルの数にかかわらず、誰もリバウンドの位置に着かずに、1本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられる。ゲームは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ファウルをされたチームのスローインで再開される。

34-2 **例**：第4クオーター残り1:31で、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でB2がA2に不当に触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられた。

解説：第4クオーターのチームBのチームファウルの数にかかわらず、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられる。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。

(a)バックコートから再開される場合、ショットクロックは24秒となる。

(b)フロントコートから再開される場合、ショットクロックは14秒以上が表示されていた場合は継続となり、13秒以下が表示されていた場合は14秒となる。

34-3 **例**：第4クオーター残り1:24で、ゲームクロックが動いている状態でのB1のショットまたはB1の最後のフリースローが成功したあと、スローインをするA1はエンドラインの外側でボールを持っている。A1がボールを手放す前にコート上でB2がA2に不当に触れ合いを起こした。これはチームBのこのクオーター5個目のファウルだった。

解説：B2の不当な触れ合いがアンスポーツマンライクファウルの基準に当てはまらない限り、スローインファウルとなる。第4クオーターのチームBのチームファウルの数にかかわらず、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除いた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。このスローインでチームAは、ゲームクロックが動いている状態でのショットまたは最後のフリースローが成功した後のように、コート上にボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って動いて位置を変えたり、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスしたりする権利を持たない。

34-4 **例**：第4クオーター残り58秒で、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でB2はA2に不当に触れ合いを起こした。

解説：A2に対するB2の触れ合いがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致しない限り、スローインファウルとなる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられ

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。

- 34-5 **例**：第 4 クオーター残り 55 秒で、スローインをする A1 がボールを手放す前に、コート上で B2 が A2 にアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する方法で触れ合いを起こした。アンスポーツマンライクファウルが B2 に宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

- 34-6 **例**：第 4 クオーター残り 54 秒で、スローインをする A1 がボールを手放す前に、コート上で B2 が A2 に不当な触れ合いを起こした。スローインファウルが B2 に宣せられたあと、A1 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられたあと、1 本のフリースローが A2 に与えられる。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。バックコートからのスローインの場合、ショットクロックは 24 秒となる。フロントコートからのスローインの場合、ショットクロックは 14 秒以上が表示されていた場合は継続となり、13 秒以下が表示されていた場合は 14 秒となる。

- 34-7 **例**：第 4 クオーター残り 53 秒で、スローインをする A1 がボールを手放す前に、コート上で A2 が B2 に触れ合いを起こした。チームコントロールファウルが A2 に宣せられた。

解説：チーム A は A2 のチームコントロールファウルによって有利となっていない。触れ合いがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致しない限り、A2 はパーソナルファウルを宣せられる。ゲームは A2 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 B のスローインで再開される。

- 34-8 **例**：第 4 クオーター残り 51 秒、チーム A 83 - チーム B 80 で、スローインをする A1 がボールを持っているとき、スローインが行われている場所とは別の場所のコート上で B2 が A2 に触れ合いを起こした。B2 は A2 に対するファウルを宣せられた。

解説：A2 に対する B2 の触れ合いがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致しない限り、スローインファウルとなる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが A2 に与えられる。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。

- 34-9 **例**：第 4 クオーター残り 48 秒、チーム A 83 - チーム B 80 で、スローインをする A1 の手からボールが離れたとき、スローインが行われている場所とは別の場所のコート上で B2 が A2 に触れ合いを起こした。B2 は A2 に対するファウルを宣せられた。

解説：ボールはスローインをする A1 の手からすでに離れているため、スローインファウルではない。A2 に対する B2 の触れ合いがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致しない限り、パーソナルファウルとなり、その状況に応じて罰せられる。

第 35 条 ダブルファウル

35-1 **条文**：ファウルはパーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウル、テクニカルファウルである可能性がある。ダブルファウルとみなされるためには、2人の対戦プレイヤー間で互いにファウルをしていて、同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクオリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でなければならない。チームファウルの数にかかわらずフリースローは与えられない。ダブルファウルには身体接触を伴わなければならぬため、身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。ほとんど同時に起きた両方のファウルが同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクオリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でない場合、ダブルファウルではなく、罰則は互いに相殺しない。パーソナルファウルはいつでも最初に起き、アンスポーツマンライクファウルファウルあるいはディスクオリファイングファウルは2番目に起きたと考えられる。

35-2 **例**：A 1 がドリブルをしているとき、A 2 と B 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：テクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。罰則は互いに相殺される。ゲームは最初のテクニカルファウルが起きたとき、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継続となる。

35-3 **例**：ドリブルをしている A 1 と B 1 がほとんど同時に互いにファウルをし、チーム A のこのクォーター2 個目、チーム B のこのクォーター5 個目のチームファウルであった。

解説：両方のファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウル）ため、ダブルファウルである。このクォーターでのチームファウルの数の違いは関係しない。ゲームはダブル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継続となる。

35-4 **例**：ショットの動作（アクトオブシューティング）中に両手でボールを持っている A 1 と B 1 がほとんど同時に互いにファウル（どちらもパーソナルファウル）を宣せられた。

解説：両方のファウルは同じカテゴリーであるため、ダブルファウルである。

A 1 のショットが成功した場合、ゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上の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。

A 1 のショットが成功しなかった場合、ゲームはダブル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継続となる。

どちらの場合においても、チーム A のショットクロックは継続となる。

35-5 例：ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で A1 のショットのボールが空中にあるとき、A1 と B1 がほとんど同時に互いにファウル（どちらもパーソナルファウル）を宣せられた。

解説：両方のファウルは同じカテゴリーであるため、ダブルファウルである。

A1 のショットが成功した場合、ゴールは認められる。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。A1 のショットが成功しなかった場合、ジャンプボールシチュエーションである。ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

35-6 例：チーム A のこのクオーターのチームファウルが 2 個、チーム B のこのクオーターのチームファウルが 3 個であるとき、

(a) A2 がドリブルをしている間に、A1 と B1 がポストの位置で互いに押し合った。

(b) リバウンドの間に、A1 と B1 が互いに押し合った。

(c) A1 が A2 からパスを受け取る間に、A1 と B1 が互いに押し合った。

解説：全ての場合において、ダブルファウルである。

(a)(c) ゲームはダブル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。

(b) ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

35-7 例：B1 がドリブルをしている A1 を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チーム B のこのクオーター 3 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に A1 が B1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2 つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。**パーソナルファウルはいつでも先に起きたとみなされる。**更なるファウルの罰則があるため、チーム A のスローインの罰則は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

35-8 例：B1 がドリブルをしている A1 を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チーム B のこのクオーター 5 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に A1 が B1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2 つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

35-9 例：ドリブルをしている A 1 が B 1 にチームコントローラフアウルをし、このクオーター5 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に B 1 が A 1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2 つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。更なるファウルの罰則があるため、チーム B のスローインは取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

35-10 例：A 1 がドリブルをしているとき、A 1 と B 1 がほとんど同時に互いにファウルを宣せられた。

(a)両方のファウルはパーソナルファウルであった。

(b)両方のファウルはアンスポーツマンライクファウルであった。

(c)A 1 のファウルはアンスポーツマンライクファウル、B 1 のファウルはディスクオリファイングファウルであった。

(d)A 1 のファウルはディスクオリファイングファウル、B 1 のファウルはアンスポーツマンライクファウルであった。

解説：全ての場合において、2 つのファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウルあるいはアンスポーツマンライクファウル／ディスクオリファイングファウル）ため、ダブルファウルである。ゲームはダブル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継続となる。

第 36 条 テクニカルファウル

36-1 **条文**：繰り返された場合にテクニカルファウルとなる行為や振る舞いには、オフィシャルワーニング（警告）が当該プレーヤーに与えられる。この警告は当該チームのヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、当該チームのいずれかのメンバーによる同様の行為に適用される。オフィシャルワーニングは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められたときにのみ与えられる。

36-2 例：A 1 はスローインを妨げたこと、あるいはその他の繰り返された場合にテクニカルファウルとなる行為で警告を与えられた。

解説：A 1 の警告はチーム A のヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、チーム A の全てのメンバーによる同様の行為に適用される。

36-3 **条文**：プレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）をしている間に相手プレーヤーは片手または両手をシューターの目の近くに置いたり、大声で叫んだり、両足を強く踏み鳴らしたり、シューターの近くで両手を叩いたりしてシューターを当惑させることはできない。そのような行為によってシューターが不利になった場合はテクニカルファウルとなり、シューターが不利にならなかつた場合は警告が与えられる。

36-4 例：A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールを持っているとき、B 1 が A1 の顔（目）の前で手を振ったり、コート上で大声で叫んだり、あるいは両足を強く踏み鳴らして A1 の気を逸らしたりした。A 1 のショットは、

- (a)成功した。
- (b)成功しなかった。

解説：

(a) A 1 のゴールは認められる。B 1 は警告を与えられ、その警告はチーム B のヘッドコーチにも伝達される。ゲームはエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

チーム B のいずれかのメンバーがすでに同様の振る舞いへの警告を与えられていた場合、B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずにチーム B のいずれかのプレーヤーに 1 本のフリースローが与えられる。

(b) B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは B 1 のテクニカルファウルが起き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チーム A のスローインで再開される。

36-5 **条文：**ゲームクロックが動いている間に同じチームの 6 人以上のプレーヤーが同時にコート上にいることを審判が発見したとき、少なくとも 1 人のプレーヤーは不正にコート上に戻ってきたか、あるいはとどまつたことになる。

相手チームに不利にならない状況で、できる限りすぐにその誤りは訂正されなければならない。

6 人以上のプレーヤーが不正にゲームに出てから、そのことが発見されてゲームが止められるまでの間に起きた全ての事象は有効なままとなる。

少なくとも 1 人のプレーヤーはチームベンチに戻される。テクニカルファウルがそのチームのヘッドコーチに宣せられ、スコアシートに「B 1」と記入される。ヘッドコーチは交代が正しく行われ、交代されたプレーヤーが速やかにコートから退いたかを確認する責任がある。

36-6 例：ゲームクロックが動いている状態で、6 人のチーム A のプレーヤーがコート上にいた。

そのことが発見されたとき、

- (a)チーム B（プレーヤー 5 人）がボールをコントロールしていた。
- (b)チーム A（プレーヤー 6 人以上）がボールをコントロールしていた。

解説：チーム B が不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。ヘッドコーチに指名された 1 人のプレーヤーはチームベンチに戻される。チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B 1」と記入する。

36-7 例：ゲームクロックが動いている状態で、6 人のチーム A のプレーヤーがコート上にいた。これは、

- (a)A 1 がチームコントロールファウルを宣せられた後で発見された。
- (b)A 1 が得点をした後で発見された。

(c)成功しなかったショットの間に B 1 が A 1 にファウルをした後で発見された。

(d)チーム A の 6 人目のプレーヤーがコートを離れた後で発見された。

解説 :

全ての場合において、チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。

(a),(b),(c)では、ヘッドコーチが指名したチーム A のプレーヤーはチームベンチに戻される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。

ゲームは

(a)A1 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 B のスローインで再開される。

(b)通常のショットが成功した後と同様にエンドラインの後方からチーム B のスローインで再開される。

(c)A1 の 2 本もしくは 3 本のフリースローで再開される。

(d)止められた場所に最も近いところから再開される。どちらのチームもボールのコントロールがなかった、あるいはボールが与えられることになっていなかった場合はジャンプボールとなる。

36-8 **条文 :** 5 個目のファウルを宣せられたあと、そのプレーヤーは「5 個のファウルを宣せられたチームメンバー」となり、チームベンチに座ることができる。

ゲームクロックが動いている間に 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーがコート上にいることを審判が発見したとき、そのチームメンバーは不正にコート上に戻ってきたか、あるいはとどまつたことになる。

相手チームに不利にならない状況で、できる限りすぐにその誤りは訂正されなければならない。

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーが不正にゲームに出てから、そのことが発見されてゲームが止められるまでの間に起きた全ての事象は有効なままとなる。

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーはチームベンチに戻される。テクニカルファウルがそのチームのヘッドコーチに宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。ヘッドコーチはプレーをする資格のあるプレーヤーだけが、ゲームクロックが動いている間にコート上でプレーしていることを確認する責任がある。

36-9 **例 :** ゲームクロックが動いている状態で、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーである B1 がコート上にいた。B 1 が不正にゲームに出ていることが、

(a)ボールが再びライブになったあと、チーム A がボールをコントロールしている間に発見された。

(b)ボールが再びライブになったあと、チーム B がボールをコントロールしている間に発見された。

(c)B 1 がまだコート上にいて、ボールが再びデッドになったあとに発見された。

解説 :

チーム A が不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。B1 はチームベンチに戻される。

チーム B のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入する。

36-10 例：ゲームクロックが動いている状態で、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーである A1 がコート上にいた。A1 が不适当にゲームに出ていることが、

- (a) A1 が得点した後に発見された。
- (b) A1 が B1 にファウルをした後に発見された。

(c) B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした後に発見された。チーム B のこのクオーター 5 個目のチームファウルであった。

解説：

チーム B が不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。A1 はチームベンチに戻される。

チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入する。

- (a) A1 のゴールは認められる。

(b) A1 のファウルはプレーヤーのファウルである。このファウルはスコアシートの A1 の 5 個目のファウルの横のスペースに記入される。

- (c) 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられる。

36-11 例：第 4 クオーター 残り 7 秒、チーム A 70 - チーム B 70 で、A1 は 5 個目のファウルを宣せられ「5 個のファウルを宣せられたチームメンバー」となった。タイムアウトのあと、チーム A がボールのコントロールを得て、A1 が得点した。このとき A1 が不适当にコート上にいることが発見され、ゲームクロックは残り 1 秒であった。

解説：A1 のゴールは認められる。チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに、1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはエンドラインからチーム B のスローインで再開され、ゲームクロックは残り 1 秒となる。

36-12 条文：プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する。

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（ローワー・ザ・フォアーム）」シグナルを 2 回示す
- ・**いずれかの理由で**ゲームが止められたとき、警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ 1 回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる
- ・同じシチュエーションでファウルやバイオレーションが宣せられたかどうかにかかわらず、プレーヤーがフェイクをした状況は対処される。
- ・ファウルを宣せられたプレーヤーがあわせてフェイクの警告を与えられることや、ファウルをされたプレーヤーがフェイクの警告を与えられることもある。

- 36-13 例：B1 がドリブルをしている A1 をディフェンスした。A1 は B1 を押し、あたかも B1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判は A1 にファウルを宣した。
- 解説：ファウルに加えて、審判は A1 にフェイクの警告（これがチーム A の最初のフェイクで、過度なフェイクではない場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チーム A がすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。
- 36-14 例：B1 がドリブルをしている A1 をディフェンスした。B1 は A1 を押し、A1 はあたかも B1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判は B1 にファウルを宣した。
- 解説：ファウルに加えて、審判は A1 にフェイクの警告（これがチーム A の最初のフェイクで、過度なフェイクではない場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チーム A がすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。
- 36-15 例：B1 がドリブルをしている A1 をディフェンスした。A1 はあたかも B1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判は A1 に「ローワー・ザ・フォアーム」のシグナルを 2 回示した。その後ゲームクロックが 1 度も止められずに動き続けている状態で、
- (a) A1 があたかも B1 に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
- (b) B2 があたかも A2 に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
- 解説：
- (a) 審判は A1 の頭部での最初のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアーム」シグナルを 2 回示して警告を与える。ゲームが止められず、A1 あるいはチーム A のヘッドコーチに A1 の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた 2 度目のフェイクによって A1 はテクニカルファウルを宣せられる。
- (b) 審判は B2 のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアーム」シグナルを 2 回示して最初の警告を与える。いずれかの理由で次にゲームが止められたとき、警告が B2 とチーム B のヘッドコーチに伝達される。A1 のフェイクのあと、これが最初にゲームが止められた時点であるため、その警告も A1 とチーム A のヘッドコーチに伝達される。
- 36-16 例：B1 がドリブルをしている A1 をディフェンスした。B1 はあたかも A1 にファウルをされたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。ほとんど同時に A1 はあたかも B1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。
- 解説：審判は A1 と B1 の両方にフェイクの警告（これがチーム A の最初のフェイクで、過度なフェイクではない場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チーム A がすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

36-17 条文：特にリバウンド争いやディフェンスがオフェンスに近接してガードしている場合などで、過度に肘を振り回すことは、重大な怪我につながる可能性がある。そのような行為で体の触れ合いがあった場合、パーソナルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルが宣せられる。触れ合いがない場合、テクニカルファウルが宣せられる。

36-18 例：A 1 がリバウンドのボールを取ってコートに着地した。その後 B 1 がすぐそばでディフェンスをした。A 1 が B 1 を威嚇するため、またはピボットやパス、ドリブルをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したが B 1 には当たらなかった。

解説：A 1 の行為はルールの精神や目的に反するものである。A 1 にテクニカルファウルが宣せられる。

36-19 条文：2 個のテクニカルファウル、あるいは 2 個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは、自動的に失格・退場となる。
自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる 2 個のテクニカルファウル「C」、あるいは 3 個の「B」、もしくは 2 個の「B」と 1 個の「C」が記録されたヘッドコーチは、自動的に失格・退場となる。
失格・退場となった人物は、直ちにゲームを離れ（30 秒以内）、ゲーム終了までチームの控室にとどまるか、または建物から出なければならない。

36-20 例：A 1 は前半にリングにぶらさがった行為で 1 個目のテクニカルファウルを宣せられた。そして後半にスポーツマンらしくない行為があったとして 2 個目のテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A 1 は自動的に失格・退場となる。2 個目のテクニカルファウルではテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤーが 2 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならぬ。

36-21 条文：5 個目のファウルを宣せられたあと、そのプレーヤーは「5 個のファウルを宣せられたチームメンバー」となる。5 個目のファウルのあと、そのプレーヤーの行為に対する更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B₁」と記入される。
5 個のファウルを宣せられたプレーヤーは失格・退場となるプレーヤーではなく、チームベンチエリアにとどまることを許される。

36-22 例：第 1 クオーターで、B₁ は

- (a)テクニカルファウル
- (b)アンスポーツマンライクファウル

を宣せられた。第 4 クオーターで B₁ は 5 個目のファウルを宣せられ、このクオーター 2 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B₁ に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説：どちらの場合においても、B₁ は退場とはならない。5 個目のファウルによって、B₁ は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。B₁ による更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B₁」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかの

プレーヤーに与えられる。ゲームは最後のテクニカルファウルが起き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チーム A のスローインで再開される。

- 36-23 例：B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。これは B 1 の 5 個目のパーソナルファウル、チーム B の 2 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B 1 がディスクオーリファイングファウルを宣せられた。

解説：B 1 は失格・退場となり、自チームの控室に戻るか、あるいは建物から出なければならぬ。B 1 のディスクオーリファイングファウルはスコアシートの B 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに「D」、チーム B のヘッドコーチに「B₂」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

- 36-24 例：B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。これは B 1 の 5 個目のパーソナルファウル、チーム B の 5 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B 1 がディスクオーリファイングファウルを宣せられた。

解説：B 1 は失格・退場となり、自チームの控室に戻るか、あるいは建物から出なければならぬ。B 1 のディスクオーリファイングファウルはスコアシートの B 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに「D」、チーム B のヘッドコーチに「B₂」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

- 36-25 例：前半に A 1 がゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）によるテクニカルファウルを宣せられた。後半に A 1 は B 1 に対するアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する触れ合いでアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：タイマー（国内大会ではスコアラー）はプレーヤーが 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならない。A 1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則のみが与えられ、A 1 の失格・退場への追加の罰則は与えられない。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 36-26 例：A 1 は前半にオフェンスの進行を妨げるための不必要なファウルによりアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。後半に A 2 がバックコートでドリブルをしているとき、A 1 はボールの無い場所でファウルをされたとみせかけるフェイクにより、テクニカルファウルが宣せられた。

解説：タイマー（国内大会ではスコアラー）はプレーヤーが 1 個のアンスポーツマンライクファウルと 1 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならない。A1 のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、A1 の失格・退場への追加の罰則は与えられない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A1 の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継続となる。

36-27	条文 ：プレーヤー兼ヘッドコーチが自動的に失格・退場となるのは以下のファウルを宣せられたときである。
	・プレーヤーとして 2 個のテクニカルファウル
	・プレーヤーとして 2 個のアンスポーツマンライクファウル
	・プレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウル
	・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」とプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
	・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」と、ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」、そしてプレーヤーとして 1 個のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
	・ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」とプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
	・ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「C 1」
	・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」と、ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」
	・ヘッドコーチとして 3 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」
	プレーヤー兼ヘッドコーチが失格・退場となった場合は、スコアシートの自動的な失格・退場の原因となったファウルの後に「GD」と記入される。新たにキャプテンに指名されたプレーヤーが新たなプレーヤー兼ヘッドコーチとなる。

36-28 **例**：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が、第 1 クオーターにプレーヤーとしてフェイクによるテクニカルファウルを宣せられた。第 4 クオーターで A2 がドリブルをしているとき、A1 自身のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチとして A1 にテクニカルファウルが宣せられ「C1」と記入された。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 は自動的に失格・退場となる。A1 の 2 個目のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。タイマー（国内大会ではスコアラー）はプレーヤー兼ヘッドコーチの A1 がプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウル、その後ヘッドコーチとして自身の振る舞いによって 1 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A1 のテクニカルファウルが起

きたとき、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継続となる。

- 36-29 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が、第 2 クォーターにプレーヤーとして B 1 に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第 3 クォーターで A 2 がドリブルをしているとき、チーム A の理学療法士のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルが宣せられ「B 1」と記入された。更に第 4 クォーターで A 2 がドリブルをしているとき、A 6 がテクニカルファウルを宣せられた。A 6 のテクニカルファウルは A 1 にヘッドコーチとして「B 1」と記入された。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 は自動的に失格・退場となる。（A 6 の行為による）A 1 の 2 個目のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。**タイマー（国内大会ではスコアラー）**はプレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 がプレーヤーとして 1 個のアンスポーツマンライクファウル、その後ヘッドコーチとしてチームメンバーの振る舞いの結果による 2 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A 6 のテクニカルファウルが起きたとき、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継続となる。

- 36-30 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が、第 2 クォーターに A 1 自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられ「C1」と記録された。第 4 クォーターでプレーヤーとして A 1 による B 1 に対するアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 は自動的に失格・退場となる。A 1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。**タイマー（国内大会ではスコアラー）**はプレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が自身の振る舞いによってヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル、その後プレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせなければならない。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 36-31 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 がコート上でプレーしているとき、交代要員の A6 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：チームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウルは、ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、プレーヤー兼ヘッドコーチに宣せられる。

- 36-32 例：プレーのインターバル中に、
(a)交代要員の A6

(b)プレーヤー兼ヘッドコーチの A1

(c)チーム A のドクター

がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：テクニカルファウルは、ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、

(a)プレーヤーとして A1

(b)プレーヤーとしての A1

(c)プレーヤー兼ヘッドコーチとして A1

に宣せられる。

36-33 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が 4 個のプレーヤーとしてのファウルと 1 個のヘッドコーチとしてのテクニカルファウルを宣せられた。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 は、あわせて 5 個のファウルを宣せられており、プレーを続けることはできない。A1 はヘッドコーチとして役割を続けることができる。

36-34 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が 1 個のプレーヤーとしてのテクニカルファウルと 1 個のヘッドコーチとしてのテクニカルファウルを宣せられた。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチは個人として 2 個のテクニカルファウルを宣せられているため、自動的に失格・退場となる。

36-35 条文：第 4 クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示していて、審判がスローインのボールを与えるとき、スローインをするプレーヤーがディフェンスをされている場合は次の手順が適用される。

- ・審判はスローインのボールを与える前に、ディフェンスのプレーヤーへの警告として「イリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル」を示す。
- ・その後、スローインを妨げようとしてディフェンスプレーヤーの体の一部が境界線を越えた場合、それ以上の警告はなくテクニカルファウルが宣せられる。

36-36 例：第 4 クオーター残り 1:08 で、

(a)フロントコート

(b)バックコート

のサイドラインにいる A1 がスローインのボールを持っていた。審判は B1 に警告として「イリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル」を示した。B1 が A1 のスローインを妨げようと境界線を越えて手を動かした。

解説：審判は A1 にボールを与える前に B1 に警告のシグナルを示しており、B1 はスローインを妨げたとしてテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは B1 のテクニカルファウルが起き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、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

- (a)14秒以上が表示されていた場合は継続となり、13秒以下が表示されていた場合は14秒
(b)24秒
となる。

36-37 **条文**：最初の3クオーターと、第4クオーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:01以上を表示している間のスローインで、スローインを妨げようとしてディフェンスプレーヤーの体の一部が境界線を越えた場合、次の手順が適用される：

- ・審判は速やかにゲームを止め、そのディフェンスのプレーヤーとそのチームのヘッドコーチに口頭で警告を与える。この警告はゲームの残り時間中、そのチームの全てのプレーヤーに適用される。
- ・その後、スローインを妨げようとしてディフェンスプレーヤーの体の一部が境界線を越えた場合、それ以上の警告はなくテクニカルファウルが宣せられる。

36-38 **例**：第2クオーター残り4:27で、B1のゴールのあと、A1がエンドラインの外側でスローインのボールを持っている。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて手を動かした。

解説：

- (a)チームBのプレーヤーがゲーム中で初めてスローインを妨げた場合、審判は速やかにゲームを止め、B1とチームBのヘッドコーチに口頭で警告を与える。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレーヤーに適用される。
- (b)いずれかのチームBのプレーヤーがスローインを妨げたことで、ゲーム中に審判がすでに口頭で警告を与えていた場合、B1はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはエンドラインからチームAのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。

36-39 **条文**：テクニカルファウルが宣せられたとき、罰則のフリースローは誰もリバウンドの位置に着かずに速やかに行われる。フリースローが行われたあと、ゲームはテクニカルファウルが起き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再開される。

36-40 **例**：ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、B1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。B1の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、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAに新たに8秒が与えられ、ショットクロックは24秒にリセットされる。

36-41 **例**：ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、A2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与

えられる。A2 の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、チーム A のスローインでゲームが再開される。チーム A は 5 秒でボールをフロントコートに進めなければならず、ショットクロックは 21 秒となる。

36-42 例：A1 はツーポイントショットを打とうとしたとき、B1 にファウルをされた。ボールはバスケットに入らなかった。

(a) A1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローが行われる前に A2 がテクニカルファウルを宣せられた。

(b) A1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローが行われた後に A2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：

(a) 誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが、チーム B のいずれかのプレーヤーに与えられたあと、2 本のフリースローが A1 に与えられる。

(b) 誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが、チーム B のいずれかのプレーヤーに与えられたあと、2 本目のフリースローが A1 に与えられる。

どちらの場合においても、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

36-43 例：タイムアウトの間にテクニカルファウルが A2 に宣せられた。

解説： タイムアウトは最後まで終えられる。タイムアウト後、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが、交代要員を含めたチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはタイムアウトでゲームが中断されたところに最も近いアウトオブバウンズから再開される。

36-44 例：ゲームクロックが動いている状態で A1 のショットのボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが、

(a) B1 またはチーム B のドクターに宣せられた。

(b) A2 またはチーム A のドクターに宣せられた。

解説：

(a) 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。

(b) 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。

A1 のショットのボールがバスケットに入った場合、ゴールは認められる。ゲームはエンドラインの外の任意のアウトオブバウンズから、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A1 のショットのボールがバスケットに入らなかった場合、ゲームはテクニカルファウルが起き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オルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開される。

36-45 例：A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中にボールを持ったとき、テクニカルファウルが、

(a) B1 またはチーム B のドクターに宣せられた。

(b) A 2 またはチーム A のドクターに宣せられた。

解説 :

(a) 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。A1 のショットのボールがバスケットに入った場合、ゴールは認められる。ゲームはエンドラインの任意のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

(b) 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。A1 のショットのボールがバスケットに入った場合、ゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上の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。

どちらの場合においても、A1 のショットのボールがバスケットに入らなかった場合、ゲームはテクニカルファウルが起き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チーム A のスローインで再開される。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

37-1 条文 : 相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーやボールと、そのチームが攻めるバスケットとの間に相手チームのプレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いに対しては、オフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）を始める前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。しかし、アンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する、ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレーでの触れ合いや過度に激しい触れ合いについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

【補足】「相手チームのプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点ができる状況（クリアパス）を指す。また「相手チームのバスケットとの間」には、バスケットの真下は含まれない。

37-2 例 : A 1 が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A 1 とそのチームが攻めるバスケットの間に相手のプレーヤーが全くいない状況で、B 1 は A 1 に後ろから触れ合いを起こし、ファウルを宣せられた。

解説 : B 1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-3 例 : 速攻の終わりで A 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）を始めるためにボールを持つ前に、B 1 が A 1 の腕に後ろから、

(a) ボールをスティールしようとして触れ合いを起こした。

(b) アンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する触れ合いを起こした。

【補足】この項目での「速攻」とはクリアパスの状況を指す。

解説 : どちらの場合においても、B 1 のアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

37-4 例：速攻の終わりで A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中にボールを持ったとき、B1 が A1 の腕に後ろから：

- (a) ボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。
- (b) アンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する触れ合いを起こした。

【補足】この項目での「速攻」とはクリアパスの状況を指す

解説：

- (a) B1 のパーソナルファウルである。
- (b) B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-5 例：A1 はバックコートから、フロントコートで相手チームのバスケットに向かって進行している A2 にボールをパスした。A2 と相手チームのバスケットの間にはチーム B のプレーヤーはいなかった。A2 は空中にジャンプしてボールをキャッチする前に、B1 に後ろからファウルをし、B1 はファウルを宣せられた。

解説：A2 へのパスのボールが放たれたあと、A2 とチーム B のバスケットとの間にチーム B のプレーヤーが全くない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いであるため、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-6 例：A1 はバックコートでボールを持っている。フロントコートにいる A2 は、相手チームのバスケットに向かって進行していて、A2 と相手チームのバスケットの間にはチーム B のプレーヤーはいなかった。A1 から A2 へのパスのボールが放たれる前に、B1 が A2 に後ろから触れ合いを起こした。

解説：A1 から A2 へのパスのボールがまだ放たれていないことから、A2 とチーム B のバスケットとの間にチーム B のプレーヤーが全くない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いという判定基準では、B1 のアンスポーツマンライクファウルではない。

37-7 例：バックコートの B1 はドリブルをしている A1 のボールを弾き出した。そのあと、B1 はボールのコントロールを得ようとした。B1 とチーム A のバスケットの間にチーム A のプレーヤーがいない状況で、A2 が後ろあるいは横から B1 に触れ合いを起こした。

解説：B1 とチーム A のバスケットの間にチーム A のプレーヤーがいない状況で、B1 がボールのコントロールを得ようとしているときに、後ろあるいは横から B1 に触れ合いを起こしているため、B1 に対する A2 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-8 条文：5 個目のファウルを宣せられたあと、そのプレーヤーは「5 個のファウルを宣せられたチームメンバー」となる。更にこのプレーヤーに生じたテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルはその状況に応じて罰せられ、ヘッドコーチに「B」と記入される。

37-9 例：B1 は A1 にファウルをし、5 個目のファウルを宣せられた。B1 はチームベンチに向かう間に、B1 は A2 を突き飛ばした。

解説：5 個目のファウルで B1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。B1 のスポーツ

マンらしくない振る舞いはチーム B のヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは B1 のスポーツマンらしくない振る舞いが起き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チーム A のスローインで再開される。

- 37-10 例：ドリブルをしている A1 は B1 にファウルをし、5 個目のファウルを宣せられた。これはチーム A のこのクォーター 3 個目のチームファウルであった。A1 はチームベンチに向かう間に、審判を侮辱する発言を行ない、テクニカルファウルを宣せられた。

解説：5 個目のファウルで A1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。A1 のテクニカルファウルはチーム A のヘッドコーチに「B1」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A1 のチームコントロール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 B のスローインで再開される。

- 37-11 例：A1 は B1 にファウルをし、5 個目のファウルを宣せられた。これはチーム A のこのクォーター 2 個目のチームファウルであった。A1 はチームベンチに向かう間に、B1 を突き飛ばした。このとき B1 もまた A1 を突き飛ばし B1 はアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：5 個目のファウルで A1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。A1 のスポーツマンらしくない振る舞いはチーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。B1 のアンスポーツマンライクファウルは B1 自身に宣せられ「U2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

第 38 条 ディスクオリファイングファウル

- 38-1 **条文：**失格・退場となった人物は、チームベンチに座ることを許された人物ではない。したがってその人物は、それ以上スポーツマンらしくない振る舞いがあっても罰則を受けない。

- 38-2 例：A1 が著しくスポーツマンらしくない振る舞いにより失格・退場になった。コートを離れるときに審判を侮辱する発言を行なった。

解説：A1 はすでに失格・退場になっており、審判への暴言による罰則は受けない。クルーチーフまたはコミッショナー（同席している場合）は、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

- 38-3 **条文：**著しくスポーツマンらしくない振る舞いでプレーヤーが失格・退場になったとき、罰則は体の触れ合いのない他のディスクオリファイングファウルと同様となる。

38-4 例：A1はトラベリングを宣せられた。いら立ったA1は審判を侮辱する発言を行ない、ディスクオリファイングファウルを宣せられた。

解説：A1は失格・退場となる。ディスクオリファイングファウルはA1自身に宣せられ「D2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずには2つのフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームB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。

38-5 条文：ヘッドコーチにディスクオリファイングファウルを宣せられたとき、「D2」と記入される。

チームベンチに座ることを許された人物が失格・退場になった場合は、ヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B2」と記入される。罰則は体の触れ合いのない他のディスクオリファイングファウルと同様となる。

38-6 例：A1は5個目のパーソナルファウルを宣せられ、このクオーター2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、

- (a) A1は審判を侮辱する発言を行った。
- (b) A1がB2の顔面を殴った。

どちらの場合においても、A1はディスクオリファイングファウルを宣せられる。

解説：5個目のパーソナルファウルによって、A1は5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、さらにA1は審判への暴言またはB1を殴ったことにより失格・退場となる。A1のディスクオリファイングファウルはスコアシートのA1に「D」、チームAのヘッドコーチに「B2」と記入される。

- (a) 誰もリバウンドの位置に着かずには2つのフリースローがB2に与えられる。
- どちらの場合においても、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームB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。

38-7 条文：ディスクオリファイングファウルとは、プレーヤーや、チームのチームベンチに座ることを許された人物による以下の著しくスポーツマンらしくない行為に適用される。

- ・相手チーム、審判、テーブルオフィシャルズやコミッショナー（同席している場合）、観客に対する行為。
- ・自チームのメンバーに対する行為。
- ・意図的に用具・器具を破損する行為。

38-8 例：以下の著しくスポーツマンらしくない行為が起きた。

- (a) A1がチームメイトのA2を殴った。
- (b) A1がコートを離れて観客を殴った。

- (c)ベンチにいる A 6 がチームメイトの A 7 を殴った。
- (d)A 6 がスコアラーズテーブルを叩き、ショットクロックを破損させた。

解説 :

(a)と(b)では、A 1 は失格・退場となる。ディスクオリファイングファウルは A 1 自身に宣せられ「D₂」と記入される。

(c)と(d)では、A 6 は失格・退場となる。A 6 のディスクオリファイングファウルはスコアシートの A 6 に「D」、チーム A のヘッドコーチに「B₂」と記入される。

誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

38-9 条文 :プレーヤーが失格・退場となり、控室に戻る途中でアンスポーツマンライクファウル、またはディスクオリファイングファウル相当の行為を繰り返したとき、罰則は与えられない。ただし、その大会主催者に対して報告書を提出される。

38-10 例 : A 1 は審判を侮辱する発言を行ない、ディスクオリファイングファウルを宣せられた。控室に戻る間に

- (a)A 1 が B 1 を突き飛ばし、アンスポーツマンライクファウル相当であった。
- (b)A 1 が B 1 を殴り、ディスクオリファイングファウル相当であった。

解説 : A 1 はすでに失格・退場になっており、審判への暴言による罰則は受けない。クルーチーフまたはコミッショナー（同席している場合）は、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

どちらの場合においても、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

第 39 条 ファイティング

39-1 条文 :抗争（Fight）のあとで全ての罰則が相殺された場合、抗争が始まっ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、抗争が始まったときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームにスローインが与えられる。ショットクロックはゲームが止められたときの残り時間となる。

39-2 例 : チーム A がボールを、

- (a)20 秒間コントロールしたとき、
- (b)5 秒間コントロールしたとき、

抗争につながりそうな状況が発生した。審判はチームベンチエリアを離れた各チーム 2 人の交代要

員を失格・退場にした。

解説：抗争につながりそうな状況が始まったときにボールをコントロールしていたチーム A に、抗争につながりそうな状況が始まっ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スローインが与えられる。ショットクロックは、

(a) 4 秒となる。

(b) 19 秒となる。

39-3	<p>条文：（事態の収拾のために審判に協力しなかったことによって）ヘッドコーチ自身やファーストアシstantコーチが失格・退場になった場合や、抗争の間にチームベンチエリアを離れたことによって交代要員や 5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格・退場になった場合、ヘッドコーチは 1 個のテクニカルファウルを宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D 2」と記入される。そのテクニカルファウルが自チームのチームベンチに座ることを許された人物の失格・退場で、ヘッドコーチは含まれないとき、スコアシートに「B 2」と記入される。罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。</p> <p>また追加のディスクオーリファイングファウル 1 個につき、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。</p> <p>両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクオーリファイングファウルの処置と同様に再開される。</p> <p>ショットクロックは 14 秒となる。</p>
------	---

39-4 **例**：抗争の間にコートに入ったため、交代要員の A 6 は失格・退場となった。

解説：A 6 の失格・退場はスコアシート上の A 6 自身に「D」と記入され、残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ「B 2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

39-5 **例**：コート上にいる A 1 と B 1 で抗争が始まり、A 6 と B 6 がコートに入ってきたが抗争には加わらなかった。A 7 はコートに入ってきて、B 1 の顔面を殴った。

解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「Dc」と記入される。A 7 は失格・退場になり「D2」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。A 6 と B 6 は抗争の間にコートに入ったことで失格・退場となり、「D」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。両チームのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ「Bc」と記入される。A 1 、B 1 のディスクオーリファイングファウルの罰則と A 6 、B 6 のテクニカルファウルの罰則は相殺される。A 7 が積極的に抗争に関わり失格・退場となったことでの罰則の処置が行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに

2 本のフリースローが B 1 と交代したプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 39-6 例：コート上にいる A 1 と B 1 で抗争が始まった。A 6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に抗争に関わった。

解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「Dc」と記入される。A 1、B 1 のディスクオリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記入される。A 6 は積極的に抗争に関わったことで失格・退場となり「D₂」と記入される。スコアシートの A 6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に抗争に関わったことでのディスクオリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B₂」と記入して丸で囲み、累積することでゲームディスクオリフィケーションとなるヘッドコーチのテクニカルファウルには数えない。

誰もリバウンドの位置に着かずに 6 個のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる（A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるチーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルのため 2 個、A 6 が積極的に抗争に関わったことによるディスクオリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に抗争に関わり失格・退場になったことによるチーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルのため 2 個）。

ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 39-7 例：チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に抗争に関わり、B 1 を激しく突き飛ばした。

解説：チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の収拾のために審判に協力しなかったため、ディスクオリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D₂」と記入される。チーム A のヘッドコーチには自身が積極的に抗争に関わったことでの更なるディスクオリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチーム A のヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

- 39-8 例：タイムアウトの間に、いずれかのチームの交代要員またはチーム関係者の数人が、コートに入り、チームベンチエリアの近くにとどまっていた。このとき、コート上で抗争につながりそうな状況が起き、
(a) タイムアウトのためにすでにコート上にいた全ての人物が、チームベンチエリアの近くのそれぞれの場所にとどまっていた。
(b) タイムアウトのためにすでにコート上にいた何人かの人物が、チームベンチエリアの近くのそれぞれ

の場所から離れ、数人が抗争につながりそうな状況に積極的に関与した。

解説 :

- (a)タイムアウトのためにすでにコート上にいた人物は、失格・退場とならない。
(b)タイムアウトのためにすでにコート上にいて、チームベンチエリアの近くのそれぞれの場所から離れた全ての人物と、抗争につながりそうな状況に積極的に関与した全ての人物は失格・退場となる。

第42条 特別な処置をする場合

42-1 **条文 :**ゲームクロックが止まっている間に複数の反則が起きて特別な処置をする場合、審判はバイオレーションやファウルが起きた順番を把握し、どの罰則を相殺し、どの罰則を適用するのか注意を払って決定しなければならない。

- 42-2 **例 :**B1がシューターのA1にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールが空中にある間に、ショットクロックのブザーが鳴った。ボールは、
(a)リングに触れなかった。
(b)リングに触れたがバスケットには入らなかった。
(c)バスケットに入った。

解説 :全ての場合において、B1のアンスポーツマンライクファウルは記録される。

- (a)ボールがリングに当たらなかことによるチームAのショットクロックのバイオレーションは、B1のアンスポーツマンライクファウルの後で起きたとしてなったものとする。誰もリバウンドの位置に着かずには2本または3本のフリースローがA1に与えられる。
(b)ショットクロックバイオレーションではない。誰もリバウンドの位置に着かずには2本または3本のフリースローがA1に与えられる。
(c)A1は2点または3点が認められ、誰もリバウンドの位置に着かずには1本のフリースローが与えられる。

全ての場合において、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。チームAのショットクロックは14秒となる。

- 42-3 **例 :**B1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ファウルのあと、同じショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にB2がファウルをした。

解説 :B2のファウルは、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルでない限り、なったものとする。

- 42-4 **例 :**B1がドリブルをしているA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。そのファウルのあと、両チームのヘッドコーチはそれぞれテクニカルファウルを宣せられた。

解説 :等しい罰則は起きた順序で相殺される。両チームのヘッドコーチへのテクニカルファウルの罰

則は相殺される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

42-5 例：B 1 が A 1 にファウルをし、ショットは成功した。その後 A 1 はテクニカルファウルが宣せられた。

解説：A 1 のゴールは認められる。両方のファウルの罰則は等しく、相殺される。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様に再開される。

42-6 例：B 1 が A 1 にファウルをし、ショットは成功した。その後 A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。それに続いてチーム B のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A 1 のゴールは認められる。全ての等しい罰則は起きた順序で相殺される。B 1 のパーソナルファウルと A 1 のテクニカルファウルの罰則は相殺される。誰もリバウンドの位置に着かずに、チーム B のヘッドコーチのテクニカルファウルによる 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様に再開される。

42-7 例：B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをし、ショットは成功した。その後 A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A 1 のゴールは認められる。それぞれのファウルの罰則は等しくなく、互いに相殺することはできない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

42-8 例：チーム A のフロントコートで、B 1 はドリブルをしている A 1 にファウルをし、

(a)チーム B のこのクオーター 3 個目のチームファウルであった。

(b)チーム B のこのクオーター 5 個目のチームファウルであった。

その後 A 1 はボールを B 1 の体（手、脚、胴体など）にぶつけた。

解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。

(a)では、ゲームは B 1 のファウルがあっ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 秒以上が表示されていた場合は継続となり、13 秒以下が表示されていた場合は 14 秒となる。

(b)では、2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

42-9 例：B 1 はドリブルをしている A 1 にファウルをし、

- (a)チーム B のこのクオーター 3 個目のチームファウルであった。
- (b)チーム B のこのクオーター 5 個目のチームファウルであった。

その後 A 1 はボールを至近距離にいる B 1 の顔（頭部）に直接ぶつけた。

解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 は体の触れ合いのないディスクオリファイングファウルを宣せられる。

- (a)では、更なる罰則が行われることから、チーム A のスローインの権利は取り消される。
- (b)では、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 と交代したプレーヤーに与えられる。どちらの場合においても、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

42-10 例：ショットクロック残り 8 秒で、チーム B のバックコートにいる B 1 は A 1 にファウルをした。その後 B 2 はテクニカルファウルを宣せられた。

- (a)B 1 のファウルがチーム B のこのクオーター 4 個目、B 2 のテクニカルファウルがチーム B のこのクオーター 5 個目のチームファウルであった。
- (b)B 1 のファウルがチーム B のこのクオーター 5 個目、B 2 のテクニカルファウルがチーム B のこのクオーター 6 個目のチームファウルであった。
- (c)A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中にファウルをされ、ボールはバスケットに入らなかった。
- (d)A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中にファウルをされ、ボールはバスケットに入った。

解説：全ての場合において、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローのあと、

- (a)ゲームはフロントコートの A 1 に対する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のチーム 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。
- (b)2 本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。
- (c)2 本または 3 本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。
- (d)A 1 のゴールは認められる。1 本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

42-11 例：ショットクロック残り 8 秒で、B 1 は A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。そのあと、

- (a)A 2 が
 - (b)B 2 が
- テクニカルファウルを宣せられた。

解説：

- (a)誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。

(b)誰もりバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。どちらの場合においても、テクニカルファウルのフリースローのあと、誰もりバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム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。

42-12 条文：フリースローの最中に、ダブルファウルまたは等しい罰則のファウルが起きた場合は、ファウルは記入されるが罰則は与えられない。

42-13 例：A1に2本のフリースローが与えられた。

(a)1本目のフリースローのあとに

(b)2本目のフリースローが成功したあと、エンドラインの後方からスローインのボールがチームBのプレーヤーに与えられる前に

(c)2本目のフリースローが失敗したあと、いずれかのチームがボールのコントロールを得る前に

(d)2本目のフリースローが失敗し、いずれかのチームがボールのコントロールを得たあと

A2とB2がダブルファウル、あるいはともにテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A2とB2のファウルの罰則は相殺される。

(a)A1は2本目のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

(b)チームBはエンドラインからスローインを与えられる。

(c)ジャンプボールシチュエーションとなる。

(d)ボールのコントロールを得ていたチームはスローインを与えられる。

42-14 条文：テクニカルファウルが宣せられた場合、誰もりバウンドの位置に着かずにフリースローの罰則が速やかに行われる。チームベンチに座ることを許された人物の失格・退場によってヘッドコーチに宣せられたテクニカルファウルでは、この限りではない。これらのテクニカルファウルの罰則（フリースロー2本とフロントコートのスローインラインからのスローイン）は、相殺されない限り全てのファウルやバイオレーションが起こった順番で行われる。

42-15 例：B1がA1にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。コート上で抗争にながらりそうな状況が起つた。A6がコートに入ったが積極的に抗争には関わらなかった。

解説：A6は抗争の間にコートに入ったことで失格・退場となる。チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ「B2」と記入される。誰もりバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられ、チームAのヘッドコーチのテクニカルファウルにより2本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームB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。

42-16 条文：ダブルファウルが起きて両チームへの等しい罰則の相殺のあと、適用する罰則が残っていなければ、ボールをコントロールしていたチームあるいは最初のファウルの前にボールを与えられるこ

とになっていたチームのスローインで再開される。

どちらのチームもボールのコントロールがなかった、あるいは最初のファウルの前にボールが与えられることになっていなかった場合はジャンプボールとなり、ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

42-17 例：第1クオーターと第2クオーターの間のインターバル中に、A1とB1がそれぞれディスクオリファイングファウルをした、あるいはヘッドコーチAとヘッドコーチBがそれぞれテクニカルファウルをした。

オルタネイティングポゼッションアローは：

- (a)チームAを示している。
- (b)チームBを示している。

解説：両チームへの等しい重さの罰則は相殺される。

どちらの場合においても、ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からオルタネイティングポゼッションの権利を持つチームのスローインで再開される。ボールがコート上のプレイヤーに触れる、あるいは正当に触れられた時点でアローは逆向きとなり、相手チームを示す。

42-18 例：チームAのコントロールファウルまたはダブルドリブルがA1に宣せられた。チームBのスローインでゲームが再開されるとき、スローインのボールが

- (a)与えられる前に
- (b)与えられた後に

B2がA2にファウルをし、このクオーター3個目のチームファウルであった。

解説：

両方の違反は一度ゲームクロックが止められたあと、再び動かし始められるまでの間で、

(a)チームBのスローインでボールがライブになる前に起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺される。

最初の違反が起きる前にチームAがボールをコントロールしており、ゲームはA1のファウルもしくはバイオレーション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継続となる。

(b)チームBのスローインでボールがライブになった後で起きている。最初の違反の罰則は相殺することはできない。

A1の違反によるスローインの権利はB2のファウルの罰則のスローインにより取り消される。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。バックコートからのスローインの場合、ショットクロックは24秒となる。フロントコートからのスローインの場合、ショットクロックは14秒となる。

第43条 フリースロー

43-1 **条文**：フリースローのリバウンドの位置を占めるプレーヤーはそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。フリースローのリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。

43-2 **例**：A1 は最後のフリースローを行う。チーム B のプレーヤーが占めることのできるリバウンドの位置には誰も着かなかった。

解説：フリースローの間、プレーヤーは自チームのプレーヤーが占めることのできるリバウンドの位置にのみ着くことができる。リバウンドの位置を占めない場合、プレーヤーはフリースローが終わるまでフリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。

43-3 **条文**：最後のフリースローの間に、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをした場合、ジャンプボールシチュエーションとなる。

43-4 **例**：B2 は、最後のフリースローで A1 の手からボールが離れる前に制限区域に入った。A1 のフリースローはリングに触れなかった。

解説：B2 と A1 のフリースローのバイオレーションであり、ジャンプボールシチュエーションとなる。

第44条 訂正のできる誤り

44-1 **条文**：審判は規則が誤って適用された次の状況でのみカテゴリー1の誤りを訂正することができる。

- ・与えてはいけないフリースローを与えたとき
- ・与えるべきフリースローを与えなかつたとき
- ・審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったとき
- ・審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき
- ・誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき
- ・スコアシートの記録に誤りが生じたとき：
 - 得点を誤って記録しなかつた、あるいは誤って記録したとき
 - プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかつた、あるいは誤って記録したとき

—タイムアウトを誤って記録しなかつた、あるいは誤ったチームに記録したとき

- ・ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかつたとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまつたとき（機材の故障を含む）：

審判は規則が誤って適用された次の状況でのみカテゴリー2の誤りを訂正することができる。

- ・ショットクロックを正しくスタートまたはストップできなかつたとき、あるいは誤った秒数を設定してしまつたとき（機材の故障を含む）

44-2	<p>条文：誤りを訂正するには、次のようにその誤りは審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルによって認識、訂正されなければならない：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第4クオーターでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に誤りが起きた場合、その誤りはゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に認識、訂正されなければならない。 ・第4クオーターでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に誤りが起き、ゲームクロックが2:00を示して審判が初めてゲームを止めた場合、その誤りはボールが再びライブとなる前に訂正されなければならない。 ・第4クオーターあるいはオーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示した後で誤りが起きた場合、誤りが起きてから何らかの理由により最初に審判がゲームを止めたあと、ボールがライブとなる前にその誤りは訂正されなければならない。
------	--

44-3	<p>例：第2クオーター残り3:37で、B1がA1にファウルをし、このクオーター4個目のチームファウルであった。誤って2本のフリースローがA1に与えられた。この誤りが</p> <p>(a)第4クオーター残り4:48に認識された。 (b)第4クオーター残り0:39に認識された。</p>
------	--

解説：

- (a)では、誤りは訂正できる。
(b)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なったものとする。

44-4	<p>例：第4クオーター残り2:13で、B1がA1にファウルをし、このクオーター6個目のチームファウルであった。2本のフリースローがA1に与えられた。審判はA1ではなくA2にフリースローを行うよう指示した。この誤りが</p> <p>(a)第4クオーター残り1:49で、ゲームが止められたときに認識された。（これは当該フリースローのあと、最初にゲームが止められたタイミングであった。） (b)第4クオーター残り1:23で、ゲームが止められたときに認識された。（これは当該フリースローのあと、3度目にゲームが止められたタイミングであった。）</p>
------	--

解説：

- (a)では、誤りは訂正できる。
(b)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なったものとする。

44-5	<p>例：第4クオーター残り1:14で、B1がツーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、ショットは成功しなかった。審判は誤ってA1に2点と1本のフリースローを与えた。この誤りが</p> <p>(a)フリースローのあと、ゲームが再開される前に認識された。 (b)フリースローに続いてゲームが再開されたあと、第4クオーター残り0:59で最初に止められたときに認識された。</p>
------	---

- (c)第4クオーターと最初のオーバータイムの間のプレーのインターバル中に認識された。
(d)オーバータイム残り3:59で認識された。

解説：

- (a)と(b)では、誤りは訂正できる。

- (c)と(d)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかったものとする。

44-6	<p>条文：審判がフリースローを誤って与えたことが規則で定められた時間制限内に認められた場合、その誤りは次のように訂正されるものとする：</p> <p>誤って与えられたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：</p> <ul style="list-style-type: none">誤りが起きたあと、ゲームクロックが動いていない場合、フリースローを取り消されたチームはフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。誤りが起きたあと、ゲームクロックがすでに動いていた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。
------	--

44-7	<p>例：第2クオーター残り3:37で、B1がA1にファウルをし、このクオーター4個目のチームファウルであった。審判は誤って2本のフリースローをA1に与えた。この誤りが</p> <p>(a)最初のフリースローのボールがA1に与えられた後に認識された。</p> <p>(b)A1が両方のフリースローを終えたあと、ゲームクロックが動き始める前に認識された。</p> <p>(c)第4クオーター残り4:48で認識された。</p>
------	---

解説：

全ての場合において、誤りは訂正できる。成否にかかわらず、フリースローは取り消される。

- (a)と(b)では、ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のフリースローラインの延長線上の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、ショットクロックは14秒となる。
- (c)では、誤りの訂正のあと、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-8	<p>条文：審判が与えるべきフリースローを誤って与えていなかったことが規則で定められた時間制限内に認められた場合、その誤りは次のように訂正されるものとする：</p> <ul style="list-style-type: none">誤りが起きたあと、ボールのエントロールが一度も変わっていない場合、誤りの訂正のあと、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。誤ってスローインが与えられたあと、そのチームが得点した場合、その誤りはなかったものとする。ゲームクロックがすでに動いていて、ボールのコントロールが変わっていた場合、誤りの訂正のあと、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。
------	---

44-9	<p>例：第2クオーターで、B1がA1にファウルをし、このクオーター5個目のチームファウルであった。チームAは誤ってスローインを与えられた。A2が</p> <p>(a)フロントコートでドリブルをした直後に</p>
------	--

(b)フロントコートでドリブルをし、B2 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した直後に

(c)ドリブルをし、得点した直後に

2 本のフリースローが A1 に与えられていない誤りが認識された。

解説 :

(a)と(b)では、誤りは訂正できる。2 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

(c)では、誤りに続いてチーム A が得点している。誤りは訂正できず、なかつたものとする。

44-10 例 : 第 2 クオーターで、B1 が A1 にファウルをし、このクオーター 5 個目のチームファウルであった。

チーム A は誤ってスローインを与えられた。誤ってスローインが与えられたあと、A2 が得点した。この誤りが

(a)A2 の得点のあと、エンドラインからのスローインで B1 にボールが与えられたときに認識された。

(b)3 分間プレーした後で、審判がゲームを止めたときに認識された。

(c)ハーフタイムの間に認識された。

(d)第 4 クオーター残り 2:54 で認識された。

解説 :

全ての場合において、誤ってスローインが与えられたあと、チーム A が得点しているため、誤りはなかつたものとする。

44-11 例 : 第 2 クオーターで、B1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。

その後、チーム B のヘッドコーチがテクニカルファウルを宣せられた。チーム A は誤って B1 のファウルによる 2 本のフリースローのみを与えられた。2 本のフリースローが A1 に与えられ、2 本目を成功させた。この誤りが

(a)A1 の 2 本目のフリースローのあと、エンドラインからのスローインで B2 にボールが与えられたときに認識された。

(b)3 分間プレーした後で、審判がゲームを止めたときに認識された。

(c)ハーフタイムの間に認識された。

(d)第 4 クオーター残り 1:54 で認識された。

解説 :

(a)と(b)、(c)では、誤りは訂正できる。

誰もリバウンドの位置に着かずに A1 にフリースローが与えられる。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

(d)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつたものとする。

44-12 例 : 第 3 クオーターで、B2 がドリブルをしている A1 にファウルをし、このクオーター 5 個目のチーム

ファウルであった。2 本のフリースローが A1 に与えられた。1 本目のフリースローを失敗したあと、B1

がリバウンドのボールを取り、ゲームは誤って続行された。この誤りが

- (a)B2 がコート上でドリブルをしているときに認識された。
- (b)第 4 クオーター残り 2:54 で認識された。
- (c)第 4 クオーター残り 0:39 で認識された。
- (d)オーバータイム残り 4:32 で認識された。

解説 :

(a)と(b)では、誤りは訂正できる。2 本目のフリースローが A1 に与えられる。A1 がチームベンチにいて、プレーをする資格がある場合、A1 は再びコートに入り、フリースローを行わなければならぬ。A1 が 5 個のファウルを宣せられていたり、失格・退場となっていたりした場合、チーム A のヘッドコーチはフリースローシューターを指定する。

フリースローは誰もリバウンドの位置に着かずに行われる。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

(c)と(d)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつたものとする。

44-13 条文 : 審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行っていたことが認められた場合、成否にかかわらずそのフリースローは取り消される。まだゲームが再開されていない場合、ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のフリースローラインの延長線上から相手チームのスローインで再開される。

ゲームがすでに再開されていた場合、誤りの訂正のために止められる。誤りの訂正のあと、ゲームは止められた場所に最も近いところから再開される。

最初のフリースローのボールがシューターの手を離れる前に誤ったシューターがフリースローを行おうとしていることを審判が認識した場合、罰則を与えられることなく、誤ったシューターは正しいシューターに速やかに交代させられる。

44-14 例 : 第 3 クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B1 がドリブルをしている A1 にファウルをし、このクオーター 6 個目のチームファウルであった。審判は B1 のファウルはゲームクロック残り 0.3 秒で起きたと判断した。2 本のフリースローが A1 に与えられた。A1 ではなく、A2 がフリースローを行おうとした。この誤りが最初のフリースローでボールが A2 の手を離れた後で認識された。

解説 : A2 の 2 本のフリースローは取り消される。ゲームはバックコートのスコアラーズテーブルの反対側のフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開され、ゲームクロックは 0.3 秒となる。

44-15 例 : 第 3 クオーター残り 3 秒で、B1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。2 本のフリースローが A1 に与えられ、A1 の代わりに A2 がフリースローを行った。その後第 3 クオーターは終了した。この誤りが

- (a) 第 3 クォーターと第 4 クォーターの間のプレーのインターバル中に認識された。
(b) 第 4 クォーターでボールがライブとなったあと、ゲームクロックに 2:00 が表示される前に認識された。
(c) 第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 が表示された後で認識された。

解説 :

- (a)と(b)では、誤りは訂正できる。A2 の 2 本のフリースローは取り消される。
(a)では、第 4 クォーターはセンターラインの延長線上のアウトオブバウンズからオルタネイティングポゼッションのスローインで開始される。
(b)では、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。
(c)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつたものとする。ゲームは続行される。

44-16	<p>条文 :審判が誤ったフリースローシューターを指定してフリースローを行っていたことが認められた場合、成否にかかわらずそのフリースローは取り消され、正しいプレーヤーが代わりのフリースローを行う。</p> <p>ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。</p>
-------	---

44-17	<p>例 :第 3 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B1 がドリブルをしている A1 にファウルをし、このクォーター 6 個目のチームファウルであった。審判は B1 のファウルはゲームクロック残り 0.3 秒で起きたと判断した。2 本のフリースローが A1 に与えられた。審判は A1 ではなく、A2 をシューターに指定してフリースローを行った。この誤りが最初のフリースローでボールが A2 の手を離れた後で認識された。</p> <p>解説 :A2 の 2 本のフリースローは取り消される。2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。</p>
-------	--

44-18	<p>例 :B1 がショットの動作（アウトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。審判は A1 ではなく、A2 をシューターに指定してフリースローを行った。2 本目のフリースローでボールがリングに触れたあと、A3 がリバウンドのボールを取って 2 点を得点した。この誤りが、エンドラインの後ろのアウトオブバウンズでチーム B にスローインのボールが与えられる前に認識された。</p> <p>解説 :成否にかかわらず、A2 が行った 2 本のフリースローは取り消される。A3 の得点は有効なまとなる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところ（この場面ではエンドラインの後方のアウトオブバウンズ）から再開される。</p>
-------	---

44-19	<p>条文 :審判が誤って得点を与えたり、取り消したりしていたことが規則で定められた時間制限内に認められた場合、その誤りは次のように訂正されるものとする：</p>
-------	--

- ・得点は状況に応じて取り消される、もしくは与えられる。
 - ・フリースローが誤って与えられ、成功した場合、誤りの訂正の結果としてそのフリースローは取り消される。
 - ・フリースローが誤って与えられなかった場合、誤りの訂正の結果として、フリースローが本来のフリースローシューターに与えられる。
- 【補足】規則の中で別途規定がある場合を除く。

44-20 例：第4クオーター残り0:57で、ボールの無いところでA2がファウルをしたとき、ショットのボールがA1の手を離れていた。ボールは正当にバスケットに入ったが、審判は誤って得点を取り消した。この誤りが

- (a) 第4クオーター残り0:43で、誤りに続いて最初に審判がゲームを止めたときに認識された。
- (b) 第4クオーター残り0:43でゲームが止められ、再びボールがライブとなった後で認識された。

解説：

- (a)では、誤りは訂正できる。チームAに2点を追加することでスコアシートは訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。
- (b)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつものとする。ゲームは続行される。

44-21 例：第2クオーター残り3:32で、B1がツーポイントショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。審判は誤ってA1に2点と1本のフリースローを与えた。この誤りが

- (a) 第3クオーター残り5:21で、ゲームが止められたときに認識された。
- (b) 第4クオーター残り1:02、もしくはオーバータイムのいずれかの時間帯で認識された。

解説： 第2クオーターで誤って与えられたツーポイントゴールは、第4クオーターでゲームクロックが2:00を示すまではいつでも訂正できる。

- (a)では、誤りは訂正できる。スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤って与えられた得点を取り消す。第2クオーターでの1本目のフリースローの成否にかかわらず、1本のフリースローがA1に与えられる。

5個のファウルを宣せられていない、もしくは失格・退場となっていない限り、A1は1本のフリースローを行うためにコートに入らなければならない。A1が5個のファウルを宣せられている、もしくは失格・退場となっている場合、チームAのヘッドコーチに指定されたプレイヤーあるいは交代要員がフリースローを行う。

ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

- (b)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつものとする。ゲームは続行される。

44-22 条文：審判が誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達していたことが規則で定められた時間制限内に認められた場合、その誤りは次のように訂正されるものとする：スコアシートは訂正され、誤った伝達の結果として意図せず 5 個のファウルを宣せられていたり、失格・退場となっていたりしたプレーヤーやコーチは、再びゲームに参加できる。訂正によって 5 個のファウルを宣せられたプレーヤーやコーチは失格となり、訂正によって失格・退場となったプレーヤーやコーチは失格・退場となる。罰則は適用されない。

44-23 例：第 1 クオーター残り 5:47 で、B1 が A1 にファウルをした。審判は B2 のファウルとして伝達した。この誤りが

- (a)ハーフタイムの間に認識された。
- (b)第 4 クオーター残り 2:21 でゲームが止められたときに認識された。
- (c)第 4 クオーター残り 2:00、もしくはオーバータイムのいずれかの時間帯でゲームが止められたときに認識された。

解説：誤ったプレーヤーのファウルを伝達した誤りは、第 4 クオーターでゲームクロックが 2:00 を示すまではいつでも訂正できる。

(a)と(b)では、誤りは訂正できる。スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤って B2 に記録されたファウルを取り除き、B1 に正しくファウルを記録することでスコアシートを訂正する。B2 が誤って 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなっていた場合、B2 は再びゲームに参加できる。B1 が本来早い時点で 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなるべきであった場合、B1 はこの時点で 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。追加の罰則は適用されない。

(c)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつたものとする。ゲームは続行される。

44-24 条文：スコアシートの記録の誤りについて、

- ・得点が誤って記録されていたこと
- ・誤ったプレーヤーやコーチ、チームにファウルが記録されていたこと
- ・誤ったチームにタイムアウトが記録されていたこと

あるいは、これらが誤って記録されていなかったことが規則で定められた時間制限内に認められた場合、その後スコアシートは訂正され、誤った記録の結果として意図せず 5 個のファウルを宣せられていたり、失格・退場となっていたりしたプレーヤーやコーチは、再びゲームに参加できる。訂正によって 5 個のファウルを宣せられたプレーヤーやコーチは失格となり、訂正によって失格・退場となったプレーヤーやコーチは失格・退場となる。罰則は適用されない。

44-25 例：第 4 クオーター残り 3:45 で、チーム A は後半 2 個目のタイムアウトを請求した。スコアラーはこのタイムアウトを誤ってチーム B の後半 2 個目のタイムアウトとして記録した。第 4 クオーター残り 2:44 で、ボールがアウトオブバウンズに出て審判がゲームを止めた。

- (a)第 4 クオーター残り 2:02 で、チーム B にタイムアウトが認められた。

(b)第4クオーター残り1:45で、チームBにタイムアウトが認められた。

チームBはこのタイムアウトが後半3個目であることを伝えられ、チームBはタイムアウトが残っていない。チームBのヘッドコーチは誤りが起きていることを主張した。スコアラーはクルーチーフと相談し、誤りが認識された。

解説 :

(a)では、誤りは訂正できる。スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤ってチームBに記録されたタイムアウトを取り除き、チームAに正しくタイムアウトを記録することでスコアシートを訂正する。

(b)では、誤ったチームにタイムアウトが記録されたことは、第4クオーターでゲームクロックが2:00を示すまでに認識されなければならず、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかったものとする。

タイムアウトが始まっていた場合、チームBは後半最後のタイムアウトを消費する。タイムアウトが始まっていた場合、チームBのヘッドコーチはタイムアウトの請求を取り下げることができる。

44-26 例 : 第1クオーター残り3:34で、チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられた。スコアラーはこのテクニカルファウルを誤ってチームBのヘッドコーチに記録した。この誤りが

(a)ハーフタイムの間に認識された。

(b)第4クオーター残り3:31でゲームが止められたときに認識された。

(c)第4クオーター残り1:02、もしくはオーバータイムのいずれかの時間帯でゲームが止められたときに認識された。

解説 : 誤ったチームに記録されたテクニカルファウルは、第4クオーターでゲームクロックに2:00が表示されるまでは訂正できる。

(a)と(b)では、誤りは訂正できる。スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤ってチームBのヘッドコーチに記録されたテクニカルファウルを取り除き、チームAのヘッドコーチに正しくテクニカルファウルを記録することでスコアシートを訂正する。罰則は適用されない。

(c)では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかったものとする。ゲームは誤りの訂正のためにゲームが止められた場所に最も近いところから再開される。

44-27 条文 : 機材の故障を含め、ゲームクロックのスタートまたはストップでの誤りがあったこと、あるいは誤った競技時間を設定する誤りがあった場合、その誤りは次のように訂正される：

誤りが規則で定められた時間制限内に認められた場合、ゲームクロックは誤りを訂正するために必要な時間を増やしたり、減らしたりすることで訂正される。

44-28 例 : 第1クオーター残り2:44で、アウトオブバウンズのバイオレーションによってゲームクロックが止められた。スローインのあと、ショットクロックに24秒が表示された状況で、ゲームクロックの故障により、何も表示されていない状態となった。ショットクロックに15秒が表示されたとき、審判はゲームを止めた。

解説：ゲームクロックが正常に動かなかった誤りは訂正できる。ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開され、ゲームクロックは残り 2:35、ショットクロックは 15 秒となる。

44-29 例：第 1 クオーター残り 2:43 で、アウトオブバウンズのバイオレーションによってゲームクロックが

止められた。スローインの前、ゲームクロックが何も表示されていない状態となった。タイマーは機材をリセットした。機材が再び動くようになったとき、ゲームクロックに誤って 1:43 が設定された。この誤りが

(a) 第 1 クオーター残り 0:27 でゲームが止められたときに認識された。

(b) ハーフタイムの間に認識された。

(c) 第 3 クオーターと第 4 クオーターの間のプレーのインターバル中に認識された。

(d) 第 4 クオーター残り 2:21 でゲームが止められたときに認識された。

(e) 第 4 クオーター残り 1:15、もしくはオーバータイムのいずれかの時間帯でゲームが止められたときに認識された。

解説：(a)、(b)、(c)、(d)では、誤って設定されたゲームクロックは訂正できる。

(a) では、ゲームクロックに 1 分が加えられる。ゲームは止められた場所に最も近いところから再開され、ゲームクロックは残り 1:27 となる。

(b) では、ハーフタイムのインターバルのあと、ハーフタイムのためにゲームが止められたときから継続したチームファウルとタイムアウトで、前半で両チームがプレーしていた方向と同じ方向に 1 分間プレーする。ゲームクロック残り 1:00 で、オルタネイティングポゼッションのスローインが与えられることになっているチームのスローインで始められる。1 分間のプレーのあと、次にオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられることになっているチームのスローインで第 3 クオーターが始まられる。

(c) では、第 4 クオーターは 11 分間でプレーされる。

(d) では、ゲームクロックに 1 分が加えられる。ゲームは止められた場所に最も近いところから再開され、ゲームクロックは残り 3:21 となる。

(e) では、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかつたものとする。

44-30 条文：ショットクロックに関するカテゴリー 2 の誤りを訂正するには、その誤りは審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルによって次のときに認識され、訂正されなければならない。

・誤りが起きた直後、ボールがライブで誤りの訂正のために審判がゲームを止めたとき、あるいは・審判が何らかの理由で最初にゲームを止め、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームが、ゲームが止められたときにもボールをコントロールしている、もしくはコントロールが与えられることになっているとき。

ショットクロックは正しい時間に訂正される。

次の状況のあと、ショットクロックは訂正することはできない：

・誤りのあと、ライブのボールのコントロールが変わった。

- ・ボールをコントロールしているチームが得点した。
- ・ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドになった。

44-31 例：ショットクロック残り 20 秒で、フロントコートで A1 がドリブルをしているとき、ショットクロックが突然 24 秒にリセットされた。この誤りがその 4 秒後の

- (a)審判がゲームを止めたときに認識された。
- (b)B3 がボールをアウトオブバウンズに弾き出して、ゲームが止められたときに認識された。

解説：どちらの場合においても、ゲームが止められた場所に最も近いところからチーム A にスローインが与えられる。ショットクロックは 16 秒に設定される。

44-32 例：チーム A はフロントコートでスローインを与えられた。ショットクロックは 14 秒に設定されるべきところ、誤って 24 秒に設定された。A1 がコート上でボールをキャッチし、フロントコートで 10 秒間ドリブルをした。この誤りが

- (a)審判がゲームを止めたときに認識された。
- (b)B3 がボールをアウトオブバウンズに弾き出して、ゲームが止められたときに認識された。

解説：どちらの場合においても、ゲームが止められた場所に最も近いところからチーム A にスローインが与えられる。ショットクロックは 4 秒に設定される。

44-33 例：チーム A はバックコートでスローインを与えられた。ショットクロックは 24 秒に設定されるべきところ、誤って 14 秒に設定された。A1 がコート上でボールをキャッチし、フロントコートへドリブルをした。この誤りがその 8 秒後の

- (a)審判がゲームを止めたときに認識された。
- (b)B1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出して、ゲームが止められたときに認識された。

解説：どちらの場合においても、ゲームが止められた場所に最も近いところからチーム A にスローインが与えられる。ショットクロックは 16 秒に設定される。

44-34 例：チーム A はバックコートでスローインを与えられた。ショットクロックは 24 秒に設定されるべきところ、誤って 14 秒に設定された。A1 がコート上でボールをキャッチし、フロントコートへドリブルをして、ショットをした。ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールは

- (a)リングに触れず、すぐに A2 がリバウンドのボールを取った。審判はショットクロックバイオレーションのためゲームを止めた。
- (b)リングに触れず、すぐに B2 がリバウンドのボールを取った。審判はショットクロックバイオレーションのためゲームを止めた。

テーブルオフィシャルズはショットクロックが誤って設定されたことを認識した。

解説：

どちらの場合においても、ショットクロックのバイオレーションはなかったものとする。

(a)では、ゲームが止められた場所に最も近いところからスローインがチーム A に与えられ、ショットクロックは 10 秒となる。

(b)では、チーム B が新たなボールのポゼッションを得ているため、ゲームが止められた場所に最も近いところからスローインがチーム B に与えられ、ショットクロックは 24 秒となる。

44-35 例： チーム A はバックコートでスローインを与えられた。ショットクロックは 24 秒に設定されるべきところ、誤って 14 秒に設定された。A1 がコート上でボールをキャッチし、フロントコートへドリブルをして、ショットをした。

(a)A1 のショットは成功せず、B2 がボールのコントロールを得てドリブルを始めた。

(b)A1 のショットは成功した。

審判は誤りを認識し、ショットクロックを訂正するためにゲームを止めた。

解説：どちらの場合においても、誤りのあと、

(a)ライブのボールのコントロールが変わっているため

(b)同じチームが得点をしたため

この誤りは訂正できない。

別添資料 B - スコアシート - ディスクオリファイングファウル

B-1 様々な人物のディスクオリファイングファウルの例 :

チームベンチエリアを離れ、審判に協力しなかった、あるいは協力しようしなかった場合

1. ヘッドコーチのみが失格・退場

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

抗争に積極的に関わった場合

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

2. ファーストアシスタント
コーチのみが失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach	D	F	F
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach	D ₂	F	F
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

3. ヘッドコーチとファースト
アシスタントコーチの両
方が失格・退場

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach	D	F	F
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach	D ₂	F	F
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

4. 交代要員が失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach			
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

5. 2人の交代要員と5個
のファウルを宣せられた
チームメンバーが失格・
退場

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach			
罰則：8本のフリースロー+ポゼッション			

F
DF

6. チーム関係者が失格・
退場

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	
A.コーチ F.a.coach			
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

7. 2人のチーム関係者が
失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	(B)
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	(B)
A.コーチ F.a.coach			
罰則：6本のフリースロー+ポゼッション			

B-2 ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞い、もしくはその他の理由によるテクニカルファウルと、抗争の最中にチームベンチエリアを離れたチーム関係者の失格・退場の組み合わせの例：

1. 第1クオーターで、抗争の最中にチーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	C ₁
A.コーチ F.a.coach			

罰則：1本のフリースロー

ヘッドコーチは失格・退場とならない

2. 第1クオーターで、抗争の最中にチーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞い以外の理由によってテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	B ₁
A.コーチ F.a.coach			

罰則：1本のフリースロー

ヘッドコーチは失格・退場とならない

3. 第1クオーターで、抗争の最中にチーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってテクニカルファウルが宣せられ、第4クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによって別のテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	C ₁
A.コーチ F.a.coach			

罰則：1本のフリースロー

ヘッドコーチは「C」と記入された2個のファウルにより失格・退場となる

4. 第1クオーターで、抗争の最中にチーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞い以外の理由によってテクニカルファウルが宣せられ、第4クオーターで、ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞い以外の理由によって別のテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	B ₁
A.コーチ F.a.coach			

罰則：1本のフリースロー

ヘッドコーチは「B」と記入された3個のファウルにより失格・退場となる

B-3 プレーヤー兼ヘッドコーチにそれぞれプレーヤーとして、ヘッドコーチとして 記録されるファウルの例：

1. プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして4個のファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合。

プレーヤー 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B
コーチ Head Coach	B ₁				
A.コーチ F.a.coach					

プレーヤー兼ヘッドコーチは「5個のファウルを宣せられたプレーヤー」となる。

2. プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして1個のテクニカルファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合。

プレーヤー 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	C	GD
コーチ Head Coach	C ₁				
A.コーチ F.a.coach					

プレーヤー兼ヘッドコーチは失格・退場となる。

別添資料 F-インスタントリフレッシュシステム（IRS）

F-1 定義

F-1.1 **条文**：ゲームの前にクルーチーフは IRS 機器を承認し、その可用性を両チームのヘッドコーチに知らせる。クルーチーフによって承認された IRS 機器のみがレビューに使用することができる。

F-1.2 **例**：A1 がショットを成功させたとき、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。承認された IRS 機器はなかったが、チーム B のマネージャーが高い位置からチームのビデオカメラでゲームを撮影しており、レビューのために審判にビデオ素材を提出すると申し出た。

解説：レビューのためにチームのビデオを使用するというチーム B のマネージャーの申し出は認められない。

F-2 基本原則

F-2.1 **条文**：クオーターやオーバータイムの終わりに IRS レビューが行われる場合、審判は両チームをコートにとどめておく。クオーター間やオーバータイム開始前のプレーのインターバルは審判が最終的な判定を示した後でのみ始まる。

F-2.2 **例**：A1 がショットを成功させた。ほとんど同時にクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はショットが競技時間の間に放たれたかどうかに確認がなくレビューを行うことを決めた。両チームは自チームのチームベンチに移動している。

解説：審判は両チームをコートにとどめておく。インターバルは審判が最終的な判定を示した後で始まる。

F-2.3 **条文**：IRS レビューはその状況が起きたあと、最初の機会で審判によって行われる。この機会は、ゲームクロックが止められて、ボールがデッドとなったときであるが、ゲームクロックが動いている状態でのゴールが成功した後で審判がゲームを止めなかった場合、どちらのチームも不利にならない状況で審判が最初にゲームを止めたときも含まれる。

F-2.4 **例**：A1 がスリーポイントゴールのショットを成功させた。B1 がすぐにスローインをし、チーム B は速攻を始めた。審判は A1 のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれたかどうかに確認がなく、レビューを行うことを決めた。

解説：レビューのためにゲームが止められる最初の機会はゴールの後でボールがデッドとなったときである。審判がレビューのためにゲームを止める十分な時間がないことがある。この場合、審判は速攻が終えられたらすぐにチーム B が不利にならない状況でゲームを止めてレビューを行うか、レビューが必要なゴールのあと、最初にゲームが止められたときにレビューを行う。

F-2.5 **条文**：タイムアウトや交代の申し出は IRS レビューが終わり、審判が最終的な判定を示した後で取り消すことができる。

F-2.6 例：A1がゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でショットを成功させた。チームBのヘッドコーチがタイムアウトを請求した。審判はA1のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれたかどうかに確証がなく、レビューを行うことを決めた。レビューの間にチームBのヘッドコーチはタイムアウトの請求を取り消したいと考えた。

解説：チームBのタイムアウトは、審判が最終的な判定を示すまで始まらない。レビューの間、審判が最終的な判定を示し、タイムアウトを開始する準備が整うまで、タイムアウトの請求をいつでも取り下げることができる。

F-2.7 例：B1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判はB1のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかに確証がなかった。B6はB1との交代を申し出た。レビューの間にB6は自チームのチームベンチに戻った。

解説：B6の交代は、審判が最終的な判定を示すまで行われない。レビューの間、審判が最終的な判定を示すまで、交代の申し出をいつでも取り下げることができる。

F-3.1 クオーターや各オーバータイムの終わりでレビューを行うことができるもの

F-3.1.1 例：A1がショットを成功させたとき、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はA1のショットが競技時間が終了する前に放たれたかどうかに確証がなかった。

解説：クオーターの終わりでは、A1の成功したショットのボールがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、ボールがクオーターの競技時間が終了する前に放たれていた場合、クルーチーフはA1のゴールを認める。

レビューで、ボールがクオーターの競技時間が終了した後に放たれていた場合、A1のゴールは取り消される。

F-3.1.2 例：チームBは2点リードしている。最初のオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B1がA1にファウルをし、第4クオーターの5個目のチームファウルであった。審判はB1のファウルが最初のオーバータイムが終了する前に起きたかどうかに確証がなかった。

解説：各オーバータイムの終わりでは、B1のファウルが最初のオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B1のファウルがゲームクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームクロックはファウルが起きたときに表示されていた残り時間となる。

レビューで、B1のファウルがゲームクロックのブザーが鳴った後に起きていた場合、B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するもので、続いてオーバータイムが行われる場合を除いて、B1のファウルはなかったものとする。

F-3.1.3 例：2度目のオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B1はA1にファウルをし、ツーポイントゴールのショットは成功しなかった。

解説：2度目のオーバータイムの終わりでは、B1のファウルが2度目のオーバータイムの終了を知

らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。レビューで、B1 のファウルがゲームクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームクロックはファウルが起きたときに表示されていた残り時間となる。

レビューで、B1 のファウルがゲームクロックのブザーが鳴った後に起きていた場合、B1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオーリファイングファウルの判定基準に合致するもので、続いてオーバータイムが行われる場合を除いて、B1 のファウルはなかったものとする。

F-3.1.4 例 : A1 がスリーポイントゴールのショットを成功させたとき、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は A1 がショットで境界線に触れたかどうかに確認がなかった。

解説 : クオーターの終わりでは、A1 の成功したショットのボールがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。ボールが放たれていた場合、更にシューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことができ、アウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合、ゲームクロックに表示される時間を確認するためにレビューを行うことができる。

F-3.1.5 例 : A1 がツーポイントゴールのショットを成功させたとき、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はチーム A のショットクロックのバイオレーションが起きたかどうかに確認がなかった。

解説 : クオーターの終わりでは、A1 の成功したショットのボールがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。ボールが放たれていた場合、更にチーム A のショットクロックのバイオレーションが起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A1 の成功したショットが、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る 0.4 秒前に放たれており、更にそのショットが放たれる 0.2 秒前にショットクロックのブザーが鳴っていたとき、A1 のゴールは認められない。ゲームはショットクロックのバイオレーション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 B のスローインで再開される。ゲームクロックは 0.6 秒となり、ショットクロックは消灯される。

F-3.1.6 例 : A1 がショットを成功させたとき、第 2 クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は A1 のショットのボールがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかに確認がなく、また放たれていた場合チーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたかどうかについても確認がなかった。

解説 : クオーターの終わりでは、A1 の成功したショットのボールがクオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。ボールが放たれていた場合、更にチーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A1 の成功したショットが、クオーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれており、更にそのショットが放たれる前、ゲームクロックに 3.4 秒が表示されているときに、チーム A が 8 秒のバイオレーションをしていた場合、A1 のゴールは認められない。ゲームは 8 秒のバイ

オレーション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 B のスローインで再開される。ゲームクロックは 3.4 秒となり、ショットクロックは消灯される。

レビューで、チーム A が 8 秒のバイオレーションをしていなかった場合、A1 のゴールは認められる。第 2 クォーターは終了となる。後半はセンターラインの延長線上のアウトオブバウンズからオルタネイティングポゼッションのスローインで開始される。

F-3.1.7 例：ゲームクロック残り 2.5 秒で、A1 がショットをした。ボールがリングに触れ、B1 がリバウンドのボールを取り、ドリブルを始めた。このとき、ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は B1 がボールを持ってコート上に着地したとき、アウトオブバウンズに踏み出たかどうかに確認がなかった。

解説：ショットをしていないプレーヤーのアウトオブバウンズのバイオレーションが起きたかどうかを判定するためにレビューを行うことはできない。

F-3.2 第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときにレビューを行うことができるもの

F-3.2.1 例：第 4 クォーター残り 1:41 で、A1 がショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判は

- (a) ゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブとなる前に
 - (b) ゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブとなり、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたとき
 - (c) 審判が最初にゲームを止めた後でボールがライブとなった後に
- ボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかに確認がなかった。

解説：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには A1 の成功したショットのボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

審判はボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められたときに、成功したゴールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。レビューは審判が最初にゲームを止めた後でボールがライブになるまで行うことができる。

- (a) では、審判は速やかにゲームを止め、ゲームを再開する前にレビューを行う。
 - (b) では、審判はレビューされる状況が起きたあと、いずれかの理由によりゲームを止めたときにレビューを行う。
 - (c) では、最初に審判がゲームを止めた後でボールがライブとなったとき、レビューを行うことができる制限時間が終わっている。最初の判定がそのまま有効となる。
- (a)と(b)では、レビューでショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールがまだ A1 の手の中にあった場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A1 のゴールは認められない。
- (a)では、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

- (b)では、ゲームは止め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、ボールをコントロールしていた、あるいはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開されるか、もしくはフリースローが与えられていた場合にはフリースローで再開される。
- (a)と(b)では、レビューでボールがショットクロックのブザーが鳴る前に A1 の手を離れていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、A1 のゴールは認められる。
- (a)では、ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様にエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。
- (b)では、ゲームは止め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、ボールをコントロールしていた、あるいはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開されるか、もしくはフリースローが与えられていた場合にはフリースローで再開される。

F-3.2.2 例：第 4 クオーター残り 1:39 で、A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中のとき、ショットから離れた場所でファウルが起きた。

- (a)B2 は A2 にパーソナルファウルをして、このクオーター 3 個目のチームファウルであった。
(b)B2 は A2 にパーソナルファウルをして、このクオーター 5 個目のチームファウルであった。
(c)A2 は B2 にパーソナルファウルをした

解説：第 4 クオーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、

- (i)シューターの相手チームのプレーヤーがファウルを宣せられたとき、ショットの動作（アクトオブシューティング）が始まっていたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。
(ii)シューターのチームメイトがファウルを宣せられたとき、ボールがまだシューターの手の中にあったかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

(a)では、レビューで A1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中ではなかった場合、B2 のファウルが起きたときにボールはデッドとなり、成功しても A1 のゴールは認められない。A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中であった場合、成功すれば A1 のゴールは認められる。どちらの場合においても、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。

(b)では、レビューで A1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中ではなかった場合、B2 のファウルが起きたときにボールはデッドとなり、成功しても A1 のゴールは認められない。A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中であった場合、成功すれば A1 のゴールは認められる。どちらの場合においても、B2 のファウルの罰則として 2 本のフリースローが A2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

(c)では、レビューでボールがシューターの手を離れていた場合、成功すればゴールは認められる。ゲームは A2 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 B のスローインで再開される。レビューでボールがまだシューターの手の中にあった場合、A2 のファウルが起きたときにボールはデッドとなり、成功しても A1 のゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

F-3.2.3 例：第 4 クオーター残り 1:37 で、ショットクロックのブザーが鳴った。ほとんど同時に A 1 がフロントコートから得点し、ボールから離れたチーム A のフロントコートで A 2 が B 2 にファウルをした。このクオーター 3 個目のチームファウルであった。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、また A 2 のファウルが起きたときに、ボールが A 1 の手の中にあったかどうかに確認がなかった。

解説：第 4 クオーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、またショットの状況から離れた場所でファウルが起きたとき、ボールがシューターの手の中にあったかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

(a)レビューで、ボールがショットクロックのブザーが鳴る前に A 1 の手を離れていた場合、更にレビューで、ボールが A 2 のファウルが起きる前に A 1 の手を離れていた場合、A 1 のゴールは認められる。A 2 はファウルを宣せられ、ショットクロックのブザーはなかったものとする。

(b)レビューで、A 2 のファウルがボールが A 1 の手を離れる前に起きていた場合、更にレビューで、A 2 のファウルがショットクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、A 2 はファウルを宣せられ、A 1 のゴールは認められない。ショットクロックのブザーはなかったものとする。

(c)レビューで、ボールが A 1 の手を離れる前にショットクロックのブザーが鳴っていた場合、更にレビューで、ショットクロックのブザーが A 2 のファウルが起きる前に鳴っていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションである。A 1 のゴールは認められない。A 2 のファウルはアンスポートマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、なかったものとする。

(a)では、ゲームは A 2 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 B のスローインで再開する。

(b)と(c)では、ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

F-3.2.4 例：第 4 クオーター残り 1:37 で、ショットクロックのブザーが鳴った。ほとんど同時に A 1 がフロントコートから得点し、ボールから離れたチーム A のフロントコートで B 2 が A 2 にファウルをした。このクオーター 3 個目のチームファウルであった。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、また B 2 のファウルが起きたときに、ボールが A 1 の手の中にあったかどうかに確認がなかった。

解説：第 4 クオーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、またショットの状況から離れた場所でファウルが起きたとき、ボールがシューターの手の中にあったかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B 2 のファウルがショットクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、更にレビューで、B 2 のファウルが A 1 のショットの動作（アクトオブシューティング）中に起きていた場合、ショットクロックのブザーはなかったものとし、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。B 2 はファウルを宣せられ、A 1 のゴールは認められる。ゲームはフロントコートの B 2 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。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 14 秒となる。

レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったときにボールが A 1 の手の中にあった場合、更にレビューで、ショットクロックのブザーが B 2 のファウルが起きる前に鳴っていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションである。A 1 のゴールは認められない。B 2 のファウルはアンスポートマンライクファウ

ルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、なかったものとする。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.5 例：第 4 クォーター残り 1:39 で、B1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。（ほとんど同時にショットから離れた場所で B2 が 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：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、B1 のファウルが起きたとき、また B2 のファウルがショットから離れた場所で起きたとき、ショットの動作（アクトオブシューティング）が始まっていたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B1 のファウルが最初に起きている、B2 のファウルが起きたときに A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中でなかった場合、B1 のファウルが起きたときにボールはデッドとなり、成功しても A1 のゴールは認められない。ゲームは B1 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。B2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、ボールがデッドになった後で起きているため、なかったものとする。

レビューで、B1 のファウルが最初に起きている、B1 のファウルが起きたときに A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中であった場合、成功すれば A1 のゴールは認められる。1 本のフリースローが A1 に与えられる。A1 のゴールが成功しなかった場合、2 本または 3 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。B2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、ボールがデッドになった後で起きているため、なかったものとする。

レビューで、B2 のファウルが最初に起きている、B2 のファウルが起きたときに A1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中であった場合、成功すれば A1 のゴールは認められる。B2 のファウルがチーム B のこのクォーター 3 個目のチームファウルであった場合、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。B2 のファウルがチーム B のこのクォーター 5 個目のチームファウルであった場合、2 本のフリースローが A2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。B1 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、ボールがデッドになった後で起きているため、なかったものとする。

F-3.2.6 例：第 4 クォーター残り 7.5 秒で、フロントコートでスローインを行う A1 がボールを手放す直前に、B1 がテクニカルファウルを宣せられた。（ほとんど同時に B2 が他の審判から A2 に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判はどの順序でファウルが起きたかに確証がなかった。）

解説：ファウルが起きた順序を判定するためにレビューを行うことはできない。両方のファウルは有効なままとなり、テクニカルファウルの罰則が先に行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレイヤーに与えられる。その後、2 本のフリースローが A2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。

<p>F-3.2.7 条文：第4クオーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうかを判定するためにIRSレビューを行うことができる。レビューで、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが誤って宣せられていた場合、ゲームは以下のとおり再開される。バイオレーションが宣せられたあと、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが正当にバスケットに入っていた場合、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズから新たなオフェンスのチームのスローインで再開される。 ・どちらかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていた場合、ゲームはバイオレーション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そのチームのスローインで再開される。 ・どちらのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとなる。 <p>バイオレーションが宣せられたあと、プレーヤーがコート上で直接ボールの権利を得たとき、速やかかつ明らかなボールのコントロールとみなす。</p> <p>速やかかつ明らかなボールのコントロールは笛が鳴ったあとの最初のアクションでなければならぬ。ボールのポゼッションを得るために不当な触れ合いが起きたり、または複数のプレーヤーがボールに触れたりした場合は速やかかつ明らかなボールのコントロールとはみなさない。</p> <p>どちらのチームのプレーヤーもボールのコントロールを得ないままボールがアウトオブバウンズに出たとき、ボールをアウトオブバウンズに出したチームの相手チームが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ているとみなす。</p>
--

F-3.2.8 例：第4クオーター残り1:33で、B1のゴールテンディングのバイオレーションが宣せられた。審判はボールがすでにバスケットに向かって下降していたかどうかに確認がなかった。ボールはバスケットに入らなかつた。

解説：第4クオーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、ゴールテンディングのバイオレーションが正しく宣せられたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、ボールがバスケットに向かって下降していた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは有効なままである。

レビューで、ボールがまだバスケットに向かって下降していなかった場合、ゴールテンディングのバイオレーションは取り下げられる。

・ゲームはバイオレーション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、速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていたチームのスローインで再開される。

・どちらのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとなる。

スローインがチームAに与えられる場合、ショットクロックはバイオレーションが宣せられたときに表示されていた秒数が表示される。

スローインがチームBに与えられる場合、バックコートからのスローインではショットクロックは24秒となり、フロントコートからのスローインではショットクロックは14秒となる。

F-3.2.9 例：第 4 クオーター残り 1:27 で、B1 のインタフェアレンスのバイオレーションが宣せられた。ボールはバスケットに入った。

解説：ボールはバスケットに入っていることから、インタフェアレンスのバイオレーションの判定をレビューする必要はなく、ゴールは認められる。ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.10 例：第 4 クオーター残り 1:23 で、B1 または A1 のゴールテンディングのバイオレーションが宣せられた。そのあと、更なるインタフェアレンスのバイオレーションが

(a)B 2

(b)A 2

に宣せられ、ボールはバスケットに入った。

解説：レビューで、B1 または A1 のゴールテンディングのバイオレーションは起きておらず、更にレビューで、B2 または A2 のインタフェアレンスのバイオレーションは起きていた場合、インタフェアレンスの罰則が行われる。

バイオレーションが

(a)B 2 に宣せられた場合、ゴールは認められる。ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(b)A 2 に宣せられた場合、ゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.11 例：第 4 クオーター残り 1:19 で、インタフェアレンスのバイオレーションが

(a)B 1

(b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らなかった、またはリングに触れなかった。いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得た。

解説：レビューで、インタフェアレンスのバイオレーションは起きていないかった場合、どちらの場合においても、ゲームはバイオレーション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、速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていたチームのスローインで再開される。

スローインがチーム A に与えられる場合、ショットクロックはバイオレーションが宣せられたときに表示されていた秒数が表示される。

スローインがチーム B に与えられる場合、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.12 例：第 4 クオーター残り 1:15 で、ゴールテンディングのバイオレーションが

(a)B 1

(b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らなかったが、リングに触れた。いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得た。

解説：レビューで、ゴールテンディングのバイオレーションは起きていないかった場合、どちらの場合においても、ゲームはバイオレーション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、速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていたチームのスローインで再開される。

スローインがチーム A に与えられる場合、ショットクロックは 14 秒となる。

スローインがチーム B に与えられる場合、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.13 例：第 4 クオーター残り 1:11 で、インタフェアレンスのバイオレーションが

- (a)B 1
- (b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らず、どちらのチームのプレーヤーもボールのコントロールを得ないまま直接アウトオブバウンズに出た。

解説：レビューで、インタフェアレンスのバイオレーションは起きていないかった場合、どちらの場合においても、スローインがボールをアウトオブバウンズに出したチームの相手チームに与えられる。

スローインがチーム A に与えられる場合、ショットクロックはバイオレーションが宣せられたときに表示されていた秒数が表示される。

スローインがチーム B に与えられる場合、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.2.14 例：第 4 クオーター残り 1:07 で、ゴールテンディングのバイオレーションが

- (a)B 1
- (b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らなかった、またはリングに触れなかった。バイオレーションが宣せられたあと、ボールは A2、B2、B3 によって弾かれ、最終的に A4 にキヤッチされた。

解説：レビューで、ゴールテンディングのバイオレーションは起きていないかった場合、どちらの場合においても、どちらのチームも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得ていない。ジャンプボールシチュエーションとなる。

スローインがチーム A に与えられる場合、ショットクロックはバイオレーションが宣せられたときに表示されていた秒数が表示される。

スローインがチーム B に与えられる場合、バックコートからのスローインではショットクロックは 24 秒となり、フロントコートからのスローインではショットクロックは 14 秒となる。

F-3.2.15 例：第 4 クオーター残り 1:03 で、インタフェアレンスのバイオレーションが

- (a)B 1
- (b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らなかった、またはリングに触れなかった。いずれのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得る前に、リバウンドの間に B2 または A2 にファウルが宣せられた。

解説：レビューで、インタフェアレンスのバイオレーションは起きていないかった場合、どちらの場合においても、B2 または A2 のファウルが罰せられる。

F-3.2.16 例：第 4 クオーター残り 1:03 で、ゴールテンディングのバイオレーションが

- (a)B 1
- (b)A 1

に宣せられた。ボールはバスケットに入らなかった、またはリングに触れなかった。いずれのチームのブ

レーヤーも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得る前に、リバウンドの間に B2 または A2 にファウルが宣せられた。

解説：レビューで、ゴールテンディングのバイオレーションが起きていた場合、どちらの場合においても、B2 または A2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものでない限り、ボールがデッドになった後で起きているため、なかつものとする。

(a)では、ゴールは認められる。ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様にエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

(b)では、得点は認められず、ゲームはバックボードの真後ろを除いた A1 のバイオレーション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 B のスローインで再開される。

F-3.2.17 例：第 4 クオーター残り 38 秒で、A1 がショットをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B1 がボールに触れた。審判は B1 が正当にボールに触れたと判定し、ゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかった。

解説：審判がゴールテンディングのバイオレーションを宣した場合のみレビューを行うことができる。

F-3.2.18 例：第 4 クオーター残り 36 秒で、B1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B2 がボールに触れた。審判はゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかったが、B2 が正当にボールに触れたかどうかに確証がなかった。

解説：審判がゴールテンディングのバイオレーションを宣した場合のみレビューを行うことができる。

F-3.2.19 例：第 4 クオーター残り 28 秒で、B1 がツーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。ボールがバスケットに向かう間に B2 がボールに触れ、審判はゴールテンディングのバイオレーションを宣した。ボールはバスケットに入らなかった。審判は B2 が不正にボールに触れたかどうかに確証がなかった。

解説：第 4 クオーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、B2 のゴールテンディングのバイオレーションが正しく宣せられたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B2 がバスケットに向かって下降しているボールに触れていた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは有効なままとなる。2 点が A1 に与えられる。更に 1 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

レビューで、B2 が上昇しているボールに触れていた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは取り下げられる。2 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

F-3.2.20 例：第 4 クオーター残り 1:37 で、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチーム A に与えられ、チーム A がタイムアウトを請求した。審判は誰がボールをアウトオブバウンズに出したかに確証がなかった。

解説：第4クオーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するためにレビューを行うことができる。タイムアウトはレビューが終了し、審判が最終的な判定を示すまで開始しない。

F-3.2.21 例：第1クオーター残り5:53で、サイドライン近くのコート上をボールが転がったとき、A1とB1がボールのコントロールを得ようとして、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチームAに与えられたが、審判は誰がボールをアウトオブバウンズ出したかに確認がなかった。

解説：この時間帯ではレビューを行うことはできない。ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するためにレビューを行うことができるのは、第4クオーターや各オーバータイムでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときである。

F-3.2.22 例：オーバータイム残り1:45で、A1がサイドライン近くでA2にボールをパスした。パスの間にB1がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。審判はA1がA2にボールをパスしたとき、すでにアウトオブバウンズにいたかどうかに確認がなかった。

解説：プレーヤーあるいはボールがアウトオブバウンズに出たかどうかを判定するためにレビューを行うことはできない。

F-3.3 ゲーム中のいかなる時間帯でもレビューを行うことができるもの

F-3.3.1 例：B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはバスケットに入った。審判は

- (a)B1のファウルが起きたとき、A1がショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていたかどうか
 - (b)A1の両足がフロアに着地する前にB1のファウルが起きたかどうか
- に確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、B1のA1に対するファウルがシューターに対するものであつたかどうかを判定するためにレビューを行うことはできない。

F-3.3.2 例：第2クオーター残り3:47で、A1はスリーポイントゴールのショットをし、成功した。

- (a)ショットが成功したあと、チームBのスローインでボールがライブになる前に
- (b)ショットが成功し、チームBのスローインでボールがライブになったあと、スローインがすぐに行なわれたことで審判がIRSレビューのためにゲームを止めることができなかつたとき
- (c)ショットが成功し、チームBのスローインのボールがライブになったあと、ゲームがチームBのタイムアウトのために止められたとき

審判はショットのボールがツーポイントゴールエリアとスリーポイントゴールエリアのどちらから放たれたかに確認がなかつた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、A1の成功したゴールで2点あるいは3点のどちらが認められるかを判定するためにレビューを行うことができる。レビューはゲームクロックが止められて、ボールがデッドとなつた最初の機会に行われる。しかしながら、審判はレビューのために速やかにゲームを止めることができる。審判は

- (a)ボールが「ライブ」となる前にゲームを止めレビューを行う。

(b)どちらのチームも不利にならない状況で、ゲームを速やかに止めてレビューを行う。レビューはゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたとき、再びボールがライブとなる前に行われなければならない。これは第4クオーターあるいはオーバータイムの最後の2分間も有効である。

(c)タイムアウトが認められる前にレビューを行う。ボールがライブとなる前にゲームを止め、レビューを行う。最終的な判定が示されたあと、ヘッドコーチからタイムアウトの取り下げ請求がない限りタイムアウトを開始する。

全ての場合において、最終的な判定が示され、(c)ではタイムアウトの後で、ゲームは通常のゲームクロックが動いている状態でゴールが成功した後と同様にエンドラインからチームBのスローインで再開される。

F-3.3.3 例：第2クオーター残り3:44で、A1はスリーポイントゴールのショットをし、成功した。ゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブとなり、A2がショットの動作（アクトオブシューティング）中のB2にファウルをして、審判がゲームを止めたとき、審判はショットのボールがツーポイントゴールエリアとスリーポイントゴールエリアのどちらから放たれたかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、A1の成功したゴールで2点あるいは3点のどちらが認められるかを判定するためにレビューを行うことができる。レビューはゲームクロックが止められて、ボールがデッドとなった最初の機会に行われる。または、審判はレビューのために速やかにゲームを止めることもできる。

ゴールの後で最初にゲームが止められたため、審判はA2のファウルでゲームを止めたときにレビューを行う。最終的な判定が示されたあと、ゲームはB2のフリースローで再開される。

F-3.3.4 例：第2クオーター残り3:43で、A1はスリーポイントゴールのショットをし、成功した。ゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブとなり、A2がショットの動作（アクトオブシューティング）中のB2にファウルをし、B2の最初のフリースローでボールがライブとなったとき、審判はショットのボールがツーポイントゴールエリアとスリーポイントゴールエリアのどちらから放たれたかに確証がなかった。

解説：B2の最初のフリースローでボールがライブとなったとき、レビューを行うことができる制限時間が終わっている。最初の判定がそのまま有効となる。

F-3.3.5 例：B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、ボールはバスケットに入らなかった。3本のフリースローがA1に与えられたが、審判はA1のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれたかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、2本あるいは3本のどちらのフリースローがシューターに与えられるかを判定するためにレビューを行うことができる。レビューは最初のフリースローでボールがライブとなる前に行われる。

F-3.3.6 例：第4クオーター残り40秒で、スローインを行うA1がボールを持っている、あるいはボールを与えられることになっているとき、コート上でアンスポーツマンライクファウルがB2に宣せられた。審判はB2の触れ合いがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致しているかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、B2のアンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウル

にダウングレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、ファウルがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致していた場合、B 2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとなる。

レビューで、ファウルがアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致していなかった場合、B 2 のファウルはパーソナルファウルにダウングレードされる。

F-3.3.7 例：B 1 が A 1 に肘打ちをして、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判は B 1 が A 1 に肘打ちをしたかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクオーリファイングファウルがテクニカルファウルとみなされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、振り回した B 1 の肘が A 1 に接触していなかった場合、B 1 のファウルはテクニカルファウルに変更される。

F-3.3.8 例：B 1 はパーソナルファウルを宣せられた。審判はファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうか、あるいは触れ合いが起きたかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。しかしながら、レビューで、接触がなかった場合でもパーソナルファウルを取り消すことはできない。

F-3.3.9 例：A 1 は速攻で相手チームのバスケットに向かってドリブルをし、A 1 とそのバスケットの間にディフェンスのプレーヤーがない状況であった。B 1 が腕を使ってボールに手を伸ばして A 1 に横から触れ合いを起こした。B 1 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられたが、審判は B 1 のアンスポーツマンライクファウルが正しく宣せられたかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクオーリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。しかしながら、レビューで、A 1 が B 1 の腕を叩いていて、触れ合いの責任が A 1 にあった場合、B 1 のディフェンスのアンスポーツマンライクファウルをパーソナルファウルにダウングレードすることができるが、B 1 のディフェンスファウルを取り消すこと、または A 1 のチームコントロールファウルに変更することはできない。

F-3.3.10 例：B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。審判は B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。しかしながら、レビューで、A 1 が B 1 にぶつかっていて、触れ合いの責任が A 1 にあった場合でも、B 1 のディフェンスファウルを取り消すこと、または A 1 のチームコントロールファウルに変更することはできない。

F-3.3.11 例：ドリブルをしている A 1 がトラベリングのバイオレーションをし、続いて B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。審判は B 1 のアンスポーツマンライクファウルが正しく宣せられたかどうかに確証がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクオリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、ファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとなる。

レビューで、B 1 のファウルがパーソナルファウルであった場合、そのファウルはトラベリングの後で起きているため、なかつたものとする。

F-3.3.12 例：B 1 がツーポイントゴールのショットをしている A 1 にファウルをし、続いて B 2 がまだショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。審判は B 2 のアンスポーツマンライクファウルが正しく宣せられたかどうかに確証がなかつた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクオリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B 2 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、ファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとなる。B 1 のパーソナルファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられ、さらに B 2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

レビューで、B 2 のファウルがパーソナルファウルであった場合、そのファウルは最初のファウルの後で起きているため、なかつたものとする。B 1 のファウルの罰則として、2 本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

F-3.3.13 例：第 3 クオーターで、B 1 が A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。第 4 クオーターで、B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをし、ショットは成功した。審判は B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかに確証がなかつた。レビューの間に B 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：レビューで、B 1 の A 1 へのファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、B 1 は 2 個目のアンスポーツマンライクファウルにより自動的に失格・退場となる。B 1 のテクニカルファウルはなかつたものとし、B 1 あるいはチーム B のヘッドコーチのいずれにも宣せられない。B 1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

レビューで、B 1 の A 1 へのファウルがパーソナルファウルであった場合、A 1 のゴールは認められる。B 1 は 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルにより失格・退場となる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレイヤーに与えられる。そのあと、1 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

F-3.3.14 条文：IRS レビューは、ゲームクロックあるいはショットクロックの誤操作（誤作動）のあと、それらにどのくらいの時間を表示するべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。

F-3.3.15 例：第 2 クオーター残り 57.8 秒、ショットクロック残り 0.7 秒で、A1 はスリーポイントのショットをし、成功しなかった。そのあと、

- (a) A2 がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た。
- (b) B1 がボールをアウトオブバウンズに出した。
- (c) A2 がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た直後に B1 がボールをアウトオブバウンズに出した。

審判はショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説：レビューはショットクロックの誤操作のあと、どのくらいの時間を表示するべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。

(a)では、審判は速やかにゲームを止める。

全ての場合において、レビューで、ボールがリングに触れておらず、またゲームが止められる前にショットクロックの時限を過ぎていたと審判が判断した場合、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

全ての場合において、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはフロントコートのエンドラインの外側の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。

F-3.3.16 例：第 2 クオーター残り 57.8 秒、ショットクロック残り 0.7 秒で、A1 はスリーポイントのショットをし、成功しなかった。その後、

- (a) B1 がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た。
- (b) B1 がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た直後にボールをアウトオブバウンズに出した。

審判はショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説：レビューはショットクロックの誤操作のあと、どのくらいの時間を表示するべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。

(a)では、審判は速やかにゲームを止める。

どちらの場合においても、レビューで、ボールがリングに触れておらず、またゲームが止められる前に

ショットクロックの時限を過ぎていたと審判が判断した場合、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(a)では、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(b)では、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはフロントコートのエンドラインの外側の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。

F-3.3.17 例：ショットクロック残り 7 秒で、A1 のショットのボールはリングに触れなかった。A2 がボールをキャッチしたとき、ショットクロックオペレーターは誤ってショットクロックを 14 秒にリセットした。いくらかのドリブルやパスの後で、まだチーム A がボールをコントロールしていて、A3 が得点した。このとき、誤りが認識され、審判はゲームを止めた。

解説：

レビューで、A3 の得点の前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、ショットクロックバイオレーションとなり、A3 の得点は認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。

レビューで、A3 の得点の前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ショットクロックバイオレーションは起きておらず、A3 の得点は認められる。ゲームはエンドラインからチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.3.18 例：第 2 クォーター残り 42.2 秒で、A1 がフロントコートに向かってドリブルをした。このとき審判がゲームクロックとショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説：ゲームは速やかに止められる。ゲーム中のいかなる時間帯でも、両方のクロックに表示する時間を確認するためにレビューを行うことができる。レビューのあと、ゲームは止め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チーム A のスローインで再開される。ゲームクロックとショットクロックには確認された時間を表示する。

F-3.3.19 例：A2 は 2 本目のフリースローを行い、ボールはバスケットに入った。このとき審判は A2 は正しいフリースローシューターかどうかに確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、フリースローシューターの誤りが起きたあと、ゲームクロックが動き始め、最初にボールがデッドとなり、次にボールがライブとなる前に、正しいフリースローシューターを特定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、フリースローシューターを誤っていたことが明らかになったとき、「訂正のできる誤り」のうち、「違うプレイヤーにフリースローを与えていた場合」に該当する。成功したかどうかにかかわらず、A2 のフリースローは取り消される。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.3.20 例：A1とB1が互いに殴り始め、他のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物がコートに入り、全員が抗争に関わった。数分後、審判はコート上の事態を収拾させた。

解説：事態が収拾されたあと、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間の他のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するためにレビューを行うことができる。明確で決定的な抗争の証拠を集めたら、クルーチーフは最終的な決定をスコアラーズテーブルの前で示し、両チームのヘッドコーチに伝達する。

F-3.3.21 例：2人の対戦相手が攻撃的に話し始め、互いにわざわざ押し合った。審判はゲームを止めた。コート上の事態が収拾されたあと、審判は抗争に関わった人物に確認がなかった。

解説：事態が収拾されたあと、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するためにレビューを行うことができる。明確で決定的な抗争の証拠を集めたら、クルーチーフは最終的な決定をスコアラーズテーブルの前で示し、両チームのヘッドコーチに伝達する。

F-3.3.22 例：審判はB1のファウルを宣した。スコアラーズテーブルにファウルを伝達する前に、審判はファウルが宣せられた後でコート上で暴力行為が発生していたかどうかに確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のプレーヤーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。審判はスコアラーズテーブルにファウルの伝達をする前にレビューを行うことができる。

レビューの結果、暴力行為が発生していた場合、審判はB1のファウルに続いて暴力行為について伝達し、ゲームはその罰則で再開される。

F-3.3.23 条文：審判によって速やかにファウルを宣されなかった暴力行為が起きたとき、審判はあらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするためにいかなる時間帯でもゲームを止めることができる。IRSレビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならず、審判はIRSレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

レビューで、暴力行為が起きていた場合、審判は規則の違反を宣し、暴力行為を含む、全てのすでに宣せられた違反を違反が起きた順番に罰する。暴力行為が起きてから、ゲームが止められるまでの間に起きた全ての事象はそのまま有効となる。

レビューで、暴力行為が起きていない場合、最初の判定がそのまま有効となる。ゲームはレビューのために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。

暴力行為とは、相手を傷つけたり、傷つけることを意図して力を行使したりする行為、あるいは相手に怪我を負わせるリスクを伴う行為である。ディスクオリファイングファウル、アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルの判定基準に合致しない行為や、暴力の脅迫の判定基準に合致しない行為は暴力行為ではない。

F-3.3.24 例：A1がドリブルをしているとき、A2がB2に肘打ちをした。審判はA2のファウルを宣さず、その15秒後に

(a) A1がドリブルをし続けているときにゲームを止めた。

(b)チーム B がボールをアウトオブバウンズに出したときにゲームを止めた。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。審判はどちらのチームも不利にならない状況で速やかにゲームを止めることができる。もしもはゲームが止められている間にレビューを行うことができる。

レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。誰もリバウンドの位置につかずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。

レビューで、A2 が B2 に暴力行為に該当しないパーソナルファウルやテクニカルファウルをしていた場合、もしもは何もしていなかった場合、パーソナルファウルやテクニカルファウルを宣することはできない。

全ての場合において、ゲームは止められ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。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A2 のファウルの後で起きた更なる事象によって取り消される。

ゲームクロックとチーム A のショットクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.25 例：B1 はツーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。A1 が

(a)ショットを放つ前に

(b)ショットを放った後に

B1 に肘打ちをした。審判は A1 のファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、B1 のファウルの前に A1 が肘打ちをしていることが明らかになる。

審判は A1 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができ、B1 のファウルも宣せられる。どちらの場合においても、A1 の得点は認められる。

それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。A1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則として誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B1 のファウルの罰則によって取り消される。

1 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.26 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 のファウルを宣さなかつた。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをし

(a)このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

(b)このクォーター 5 個目のチームファウルであった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができ、B3 のファウルも宣せられる。

それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B3 のファウルの罰則によって取り消される。

(a)では、ゲームは止められ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。

(b)では、2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.27 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 のファウルを宣さなかつた。その 5 秒後にドリブルをしている A1 が

(a)フロントコートで

(b)バックコートで

パーソナルファウルを宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができ、A1 のファウルも宣せられる。

それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A1 のファウルの罰則によって取り消される。

ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開される。

(a)では、チーム B のショットクロックは 24 秒となる。

(b)では、チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.28 例：A1 が B1 に肘打ちをした。審判は A1 のファウルを宣さなかつた。その 4 秒後に B1 が

(a)ツーポイントゴールの

(b)スリーポイントゴールの

ショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にアンスポーツマンライクファウルをし、ボールはバスケットに入った。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A1 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。

A1 の得点は認められる。

どちらの場合においても、それぞれのアンスポーツマンライクファウルの罰則は等しくなく、起きた順序に従って行われる。

誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B1 のファウルの罰則によって取り消される。

1 本のフリースローが A1 に与えられ、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム 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。

ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.29 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 のファウルを宣さなかつた。その 5 秒後に A1 または B1 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。テクニカルファウルの罰則が最初に行われる。誰もリバウンドの位置につかずに 1 本のフリースローがチーム B またはチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられ、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A2 のファウルの罰則によって取り消される。

ゲームは止められ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、A1 にテクニカルファウルが宣せられた場合は継続となる。B1 にテクニカルファウルが宣せられたとき、A1 がフロントコートでドリブルをしていて、チーム A のショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックは 14 秒となり、チーム A のショットクロックが 14 秒以上であった場合は継続となる。B1 にテクニカルファウルが宣せられたとき、A1 がバックコートでドリブルをしていた場合、ショットクロックは 24 秒となる。

どちらの場合においてもゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-4 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)

F-4. 1 条文：ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はつきりとヘッドコーチチャレンジを依頼する。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、同時にヘッドコーチチャレンジシグナル（手で長方形を描く）を示す。

ヘッドコーチは審判がシグナルを示して認めるまでは、ヘッドコーチチャレンジの請求を取り下げることができる。

ヘッドコーチは、競技規則の別添資料 F.3 に規定されているゲームの状況にのみ、チャレンジを請求することができる。

ヘッドコーチは、審判が主導するレビューで、第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 もしくはそれ以下が表示されているときにのみレビューを行うことができる状況を含め、ゲーム中のいずれかの時間帯でレビューを行うことができる状況については、ゲーム中のあらゆる時間帯でヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

F-4. 2 例：チーム B のヘッドコーチがヘッドコーチチャレンジを請求した。ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、ヘッドコーチチャ

ンジのシグナルを示した。その直後、審判がシグナルを示してその請求を認める前に、チーム B のヘッドコーチは請求の取り下げを申し出た。

解説：チーム B のヘッドコーチは、審判がシグナルを示してその請求を認める前に、ヘッドコーチチャレンジの請求の取り消しを申し出ている。請求は取り下げられる。チーム B のヘッドコーチは、請求を認められた 1 回のヘッドコーチチャレンジを使用したことにはならない。

F-4. 3 **例**：第 2 クオーター残り 22 秒で、A1 がショットをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B1 がボールに触れた。審判は B1 が正当にボールに触れたと判定し、ゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかった。チーム A のヘッドコーチは、判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：ゴールテンディングまたはインタフェレンスのバイオレーションに対しては、審判がバイオレーションを宣した場合のみヘッドコーチチャレンジを請求することができる。ヘッドコーチのチャレンジの請求は認められない。

F-4. 4 **例**：第 3 クオーター残り 4:16 で、A1 はバスケットに向かってドライブし、得点した。チーム B のヘッドコーチは、A1 が得点する前に明らかなトラベリングのバイオレーションがあったと考えた。チーム B のヘッドコーチは、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム B のヘッドコーチチャレンジは認められない。競技規則の別添資料 F.3 に規定されているゲームの状況にのみ、チャレンジを請求することができる。バイオレーションが宣せられたかどうかにかかわらず、トラベリングのバイオレーションに対しては、ヘッドコーチチャレンジを請求することはできない。

F-4. 5 **例**：第 4 クオーター残り 9 秒で、A1 がツーポイントゴールで得点し、得点はチーム A 82 - チーム B 80 となった。エンドラインのアウトオブバウンズからのチーム B のスローインのあと、チーム A のヘッドコーチは A1 の得点は 3 点であったと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。B1 がフロントコートでドリブルをしているとき、審判はヘッドコーチチャレンジの請求を認識した。

解説：チーム A のヘッドコーチチャレンジは認められる。審判は、どちらのチームも不利にならない状況で速やかにゲームを止める。

レビューで、A1 のショットがツーポイントゴールエリアから放たれていた場合、ゲームはチーム A 82 - チーム B 80 で再開される。

レビューで、A1 のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれていた場合、ゲームはチーム A 83 - チーム B 80 で再開される。

どちらの場合においても、ゲームはフロントコートの B1 がドリブルをしている間に止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。ショットクロックは継続となる。

F-4. 6 **例**：第 4 クオーター残り 8 秒で、A1 がツーポイントゴールで得点し、得点はチーム A 82 - チーム B 80 となった。エンドラインのアウトオブバウンズからのチーム B のスローインのあと、チーム A のヘッドコーチは A1 の得点は 3 点であったと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。残り 1 秒で、B1 がツーポイントゴールで得点し、得点はチーム A 82 - チーム B 82 となったあと、審判はヘッドコーチチャレンジの請求を認識した。

解説：チーム A のヘッドコーチチャレンジは認められる。審判は速やかにゲームを止める。

レビューで、A1 のショットがツーポイントゴールエリアから放たれていた場合、ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム A のスローインで、チーム A 82 - チーム B 82 で再開される。ゲームクロックは残り 1 秒となる。

レビューで、A1 のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれていた場合、ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム A のスローインで、チーム A 83 - チーム B 82 で再開される。ゲームクロックは残り 1 秒となる。

- F-4.7 **例**：第 4 クオーター残り 7 秒で、A1 がツーポイントゴールで得点し、得点はチーム A 82 - チーム B 80 となった。エンドラインのアウトオブバウンズからのチーム B のスローインのあと、チーム A のヘッドコーチは A1 の得点は 3 点であったと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。B1 がツーポイントゴールで得点し、ボールが空中にある間にゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと、審判はヘッドコーチチャレンジの請求を認識した。得点はチーム A 82 - チーム B 82 であった。

解説：チーム A のヘッドコーチチャレンジは認められる。審判はスコアシートにサインをするまでレビューを行うことができる。

レビューで、A1 のショットがツーポイントゴールエリアから放たれていた場合、オーバータイムを行う。ゲームはオルタネイティングボゼッションの手順に従って再開される。

レビューで、A1 のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれていた場合、最終得点をチーム A 83 - チーム B 82 として、ゲームは終了となる。

- F-4.8 **例**：第 4 クオーター残り 6 秒で、A1 がツーポイントゴールで得点し、得点はチーム A 82 - チーム B 80 となった。そのあと、B1 がツーポイントゴールのショットを放ち、ボールが空中にある間にゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールはバスケットに入った。得点はチーム A 82 - チーム B 82 となった。チーム A のヘッドコーチは A1 の得点は 3 点であったと考え、速やかに適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム A のヘッドコーチチャレンジは認められる。クルーチーフは、ゲーム中のいかなる時間帯でも、成功したゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するためにヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。

レビューで、A1 のショットがツーポイントゴールエリアから放たれていた場合、オーバータイムを行う。ゲームはオルタネイティングボゼッションの手順に従って再開される。

レビューで、A1 のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれていた場合、最終得点をチーム A 83 - チーム B 82 として、ゲームは終了となる。

- F-4.9 **例**：第 4 クオーター残り 6:36 で、ボールがアウトオブバウンズに出て、審判はスローインをチーム A に与えた。チーム A はタイムアウトを認められた。チーム B のヘッドコーチは、判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム B のヘッドコーチチャレンジは認められる。クルーチーフは、ゲーム中のいかなる時間帯でも、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するためにヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。

タイムアウトは、レビューが終わり、審判が最終的な判断を示すまで始まらない。チーム A のタイムアウトの請求は審判による最終的な IRS レビューの判定が示されたあと、取り下げることができる。

- F-4.10 例：第 2 クオーター残り 5:28 で、A1 はサイドライン近くでドリブルして A2 にボールをパスをし、A2 はショットを成功させた。チーム B のヘッドコーチは、A2 が得点する前にチーム A は 8 秒のバイオレーションをしていたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム B のヘッドコーチチャレンジは認められない。競技規則の別添資料 F.3 に規定されているゲームの状況にのみ、チャレンジを請求することができる。8 秒のバイオレーションはクオーターもしくはオーバータイムの終わりの特定のゲームの状況でのみレビューすることができる。ゴールは認められる。

- F-4.11 例：第 3 クオーター残り 2:30 で、B1 が A1 にファウルをした。このとき、B1 はテクニカルファウルを宣せられ、さらに B1 は審判を侮辱する更なる発言によってディスクオリファイングファウルを宣せられた。チーム A のヘッドコーチは、B1 のパーソナルファウルはアンスポートマンライクファウルにアップグレードされるべきであると考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム A のヘッドコーチチャレンジは認められる。ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルがアンスポートマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、B1 のパーソナルファウルがアンスポートマンライクファウルであった場合、テクニカルファウルによって B1 は自動的に失格・退場となる。ゲーム中には B1 の審判を侮辱する更なる発言によるディスクオリファイングファウルを宣することはできず、大会主催者に報告される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。

- F-4.12 例：第 3 クオーター残り 43.4 秒、ショットクロック残り 1.2 秒で A1 はスリーポイントのショットをした。ショットは成功せず、ボールはリングに触れなかった。その後 B1 がバスケットの近くでボールに触れ、ボールはすぐにアウトオブバウンズに出た。審判はスローインのボールをチーム B に与えるとき、ショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

チーム A のヘッドコーチは B1 がボールをアウトオブバウンズに出したと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するためにヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。そのとき、誤操作があった場合はショットクロックにどのくらいの時間が表示されるかを決定するためにさらにレビューを行うこともできる。

レビューで、B1 がボールをアウトオブバウンズに出していく、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、チーム A のショットクロックに時間は残っておらず、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。

チーム A のヘッドコーチは請求を認められた 1 回のヘッドコーチチャレンジを使用したことにはならない。

レビューで、A1 がボールをアウトオブバウンズに出していく、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。

チーム A のヘッドコーチは請求を認められた 1 回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

レビューで、B1 がボールをアウトオブバウンズに出していく、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ゲームはフロントコートのエンドラインの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、ショットクロックは継続となる。

チーム A のヘッドコーチは請求を認められた 1 回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

F-4.13 条文：ヘッドコーチチャレンジがいずれかのチームのタイムアウトが始まった後で請求されたとき、そのタイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。ヘッドコーチチャレンジの請求を取り消すことはできず、IRS レビューはタイムアウトの後で行われる。

F-4.14 例：A1 はスリーポイントゴールで得点した。このとき、チーム B はタイムアウトを請求した。タイムアウトの最中でチーム B のヘッドコーチはショットが放たれる前に A1 はスリーポイントラインを踏んでいたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チーム B のヘッドコーチチャレンジは認められる。成功したゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するために IRS レビューを行うことができる。タイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。ヘッドコーチチャレンジのレビューはタイムアウトの後で行われる。

F-4.15 条文：インスタントリプレーシステムが使用される全てのゲームで、ヘッドコーチは 1 度だけヘッドコーチチャレンジを認められる。競技規則の別添資料 F.3 に規定されている時間帯の制限は適用しない。

F-4.16 例：第 2 クオーター残り 3:23 で、ボールがアウトオブバウンズに出て、審判はスローインをチーム A に与えた。チーム B のヘッドコーチは、判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。これはチーム B のヘッドコーチによる

- 最初のヘッドコーチチャレンジの請求であった。
- 2 度目のヘッドコーチチャレンジの請求であった。

解説：

(a) ヘッドコーチチャレンジは認められる。クルーチーフは、ゲーム中のいかなる時間帯でも、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するためにヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。

レビューで、ボールがチーム B のプレーヤーによってアウトオブバウンズに出されていた場合、ゲームはチーム A のスローインで再開される。

レビューで、ボールがチーム A のプレーヤーによってアウトオブバウンズに出されていた場合、判定は正される。ゲームはチーム B のスローインで再開される。

どちらの場合においても、チーム B のヘッドコーチは、請求を認められた 1 回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

(b)チームBのヘッドコーチは、請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジをすでに使用している。
請求は認められない。

- F-4.17 例：第2クオーター残り3:21で、ボールがアウトオブバウンズに出て、審判はスローインをチームAに与えた。チームBのヘッドコーチは、判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。ヘッドコーチチャレンジは認められた。その後にチームBのヘッドコーチは考えを改め、ヘッドコーチチャレンジの請求を取り下げるこれを依頼した。審判は請求の取り下げを受け入れた。
- 解説：一度認められたヘッドコーチチャレンジの請求は最終的なものであり、撤回することはできない。

- F-4.18 例：第2クオーター残り2:35で、ショットクロックのブザーが鳴る間近にA1が得点し、ゲームは止められることなく続けられた。

チームBのヘッドコーチは、ショットクロックのブザーは、ショットが放たれる前に鳴っていたと考えた。B1がドリブルをしているとき、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チームBのヘッドコーチチャレンジは認められる。ゲーム中のいかなる時間帯でも、成功したショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。ヘッドコーチはゲーム中のいかなる時間帯でもヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

審判は速やかにゲームを止め、レビューを行うことができる。

レビューで、ボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていた場合、ゴールは認められる。ゲームは止め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チームBのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

レビューで、ボールがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていた場合、ゴールは認められない。ゲームは止め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チームBのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

どちらの場合においても、チームBのヘッドコーチは、請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

- F-4.19 例：第2クオーター残り2:29で、ショットクロックのブザーが鳴る間近にA1が得点し、ゲームは止められることなく続けられた。

A2がボールをアウトオブバウンズに弾き出したとき、審判はチームBのフロントコートでゲームを止めた。このとき、チームBのヘッドコーチは、ショットクロックのブザーは、ショットが放たれる前に鳴っていたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：ヘッドコーチは、判定のあと、審判が最初にゲームを止めているときまで、ゲーム中のいかなる時間帯でもヘッドコーチチャレンジを請求することができる。チームBのヘッドコーチチャレンジは認められる。A1の成功したショットのボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、ボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていた場合、ゴールは認められる。

レビューで、ボールがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていた場合、ゴールは認めらない。

どちらの場合においても、ゲームはボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。チームBのヘッドコーチは、請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

F-4.20 例：第3クオーター残り7:22で、B1はドリブルをしているA1にファウルをし、このクオーター2個目のチームファウルであった。

チームAのヘッドコーチは、ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められず、B1の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にアップグレードされるべきであると考えた。チームAのヘッドコーチは、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チームAのヘッドコーチチャレンジは認められる。ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルがそれぞれの判定基準に合致しているどうか、あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうかを判定するためにレビューを行うことができる。

レビューで、ファウルがパーソナルファウルであった場合、ゲームはB1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。

レビューで、ファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、パーソナルファウルはアップグレードされる。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインの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。

どちらの場合においても、チームAのヘッドコーチは、請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

F-4.21 例：第3クオーター残り7:16で、

(a)B1がドリブルをしているA1にファウルをし、このクオーター2個目のチームファウルであった。ゲームはチームAのスローインで再開され、その後、A2がツーポイントゴールで得点した。

(b)B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかつた。A1は最初のフリースローのボールを持っている。

このとき、チームAのヘッドコーチは、ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められず、B1の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にアップグレードされるべきであると考えた。チームAのヘッドコーチは、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チームAのヘッドコーチチャレンジは認められない。ボールがチームAのプレーヤーに

(a)スローインで与えられたとき、

(b)最初のフリースローで与えられたとき、

ヘッドコーチチャレンジが認められる時機が終わっている。ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、遅くとも判定の後で審判が最初にゲームを止め、次に再びボールがライブになる前までに行わなければならない。

チームAのヘッドコーチは、請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したことにはならない。

F-4.22 例：ショットクロックのブザーが鳴る間近にA1が得点し、ゲームは止められることなく続けられた。

チームBのファーストアシスタントコーチは、ショットクロックのブザーは、ショットが放たれる前に鳴っていたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チームBのファーストアシスタントコーチの請求は認められない。チームBのヘッドコーチのみがヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

F-4.23 例：スコアラーが、ヘッドコーチが請求した全てのヘッドコーチチャレンジをスコアシートに記入した。

解説：スコアラーは認められたヘッドコーチチャレンジのみをスコアシート上のチーム名の下の HCC の横の枠に記入する。左側の枠にクオーターもしくはオーバータイム（Q 1、Q 2、Q 3、Q 4、OT）を記入し、右側の枠には HCC が認められた時点での各クオーターまたはオーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。