



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2020

バスケットボール競技規則

2020 バスケットボール競技規則

本書の構成

まえがき	2
競技規則	3
索引	103
解説（インタープリテーション）	115
2018FIBA 競技規則 変更点 20190206	209
参考資料：トラベリングについて	218
抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改正）	220

本書の記載内容について

【競技規則】

FIBA：2018 年 10 月 1 日施行 / 日本国内：2020 年 4 月 1 日施行

【解説（インタープリテーション）】

FIBA：2019 年 1 月 31 日施行 / 日本国内：2020 年 4 月 1 日施行

※FIBA 競技規則に倣い、2020 競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままいたします。

更新情報について

FIBA から発行される競技規則・解説等の更新・変更内容については、JBA の公式ウェブサイトにて随時更新いたします。

【JBA】競技規則

<http://www.japanbasketball.jp/referee/rule2020>

【JBA】オフィシャルズ・マニュアル

<http://www.japanbasketball.jp/news/49049>

【FIBA】Document library

<http://www.fiba.basketball/documents>



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。そのために（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、その規則に照らしながらそれぞれの判断をくだすことをくり返しくり返すにつけることによって、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ち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るのみ理解される。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ち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。しかしなお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の積極的な協力を期待するものである。



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2018

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 16th June 2018

Valid as of 1st October 2018

2020 バスケットボール競技規則

(公益)日本バスケットボール協会

2020 年 4 月 1 日施行

目 次

第 1 章 ゲーム

第 1 条	定義	7
-------	----------	---

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

第 2 条	プレーイングコート.....	8
第 3 条	用具・器具	13

第 3 章 チーム

第 4 条	チーム	14
第 5 条	プレーヤー：怪我	17
第 6 条	キャプテン：任務と権限	18
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	18

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	20
第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	21
第 10 条	ボールのステータス（状態）	21
第 11 条	プレーヤーと審判の位置	22
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	23
第 13 条	ボールの扱い方	25
第 14 条	ボールのコントロール.....	25
第 15 条	ショットの動作中のプレーヤー	26
第 16 条	得点：ゴールによる点数	27
第 17 条	スローイン	27
第 18 条	タイムアウト	30
第 19 条	交代	32
第 20 条	ゲームの没収	34
第 21 条	ゲームの途中終了	34

第 5 章 バイオレーション

第 22 条	バイオレーション	35
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	35

第 24 条	ドリブル.....	35
第 25 条	トラベリング.....	36
第 26 条	3 秒ルール	38
第 27 条	近接してガードされたプレーヤー	38
第 28 条	8 秒ルール	38
第 29 条	24 秒ルール.....	39
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと.....	41
第 31 条	ゴールテンディング、インタフェアレンス.....	42

第 6 章 ファウル

第 32 条	ファウル.....	45
第 33 条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	45
第 34 条	パーソナルファウル	51
第 35 条	ダブルファウル	52
第 36 条	テクニカルファウル	52
第 37 条	アン스포ーツマンライクファウル	54
第 38 条	ディスクォリファイングファウル	55
第 39 条	ファイティング	57

第 7 章 総則

第 40 条	プレーヤーの 5 個のファウル	59
第 41 条	チームファウル：罰則	59
第 42 条	特別な処置をする場合	59
第 43 条	フリースロー	60
第 44 条	訂正のできる誤り	63

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	65
第 46 条	クルーチーフ：任務と権限	66
第 47 条	審判：任務と権限	68
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	69
第 49 条	タイマー：任務	70
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任務	71

A－審判のシグナル.....74

B－スコアシート.....83

C－抗議の手続き.....94

D－チームの順位決定方法.....95

E－メディアタイムアウト.....101

ルールの索引.....103

図表

図 1 コートの全寸法..... 9

図 2 制限区域（リストリクティッドエリア）.....11

図 3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア.....12

図 4 スコアラーズテーブルと交代席.....12

図 5 シリンダーの概念.....45

図 6 フリースロー時のプレーヤーのポジション.....62

図 7 審判のシグナル.....74

図 8 スコアシート.....82

図 9 スコアシート上部.....83

図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）.....84

図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）.....86

図 12 ランニングスコア.....93

図 13 スコアシートの下部.....93

バスケットボール競技規則において、プレーヤー、ヘッドコーチ、審判等の記述は便宜上の理由のみによって男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

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 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。

1-3 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 プレーイングコート、用具・器具

(PLAYING COURT AND EQUIPMENT)

第2条 プレーイングコート

(Playing court)

2-1 プレーイングコート

プレーイングコート（以下「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、ラインの内側からはかり、縦 28m、横 15m とする。

2-2 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。

2-3 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。

2-4 ライン

全てのラインは幅 5 cm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いなければならない。

【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。

2-4-1 境界線（バウンダリライン）

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、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 以上離れていなければならない。

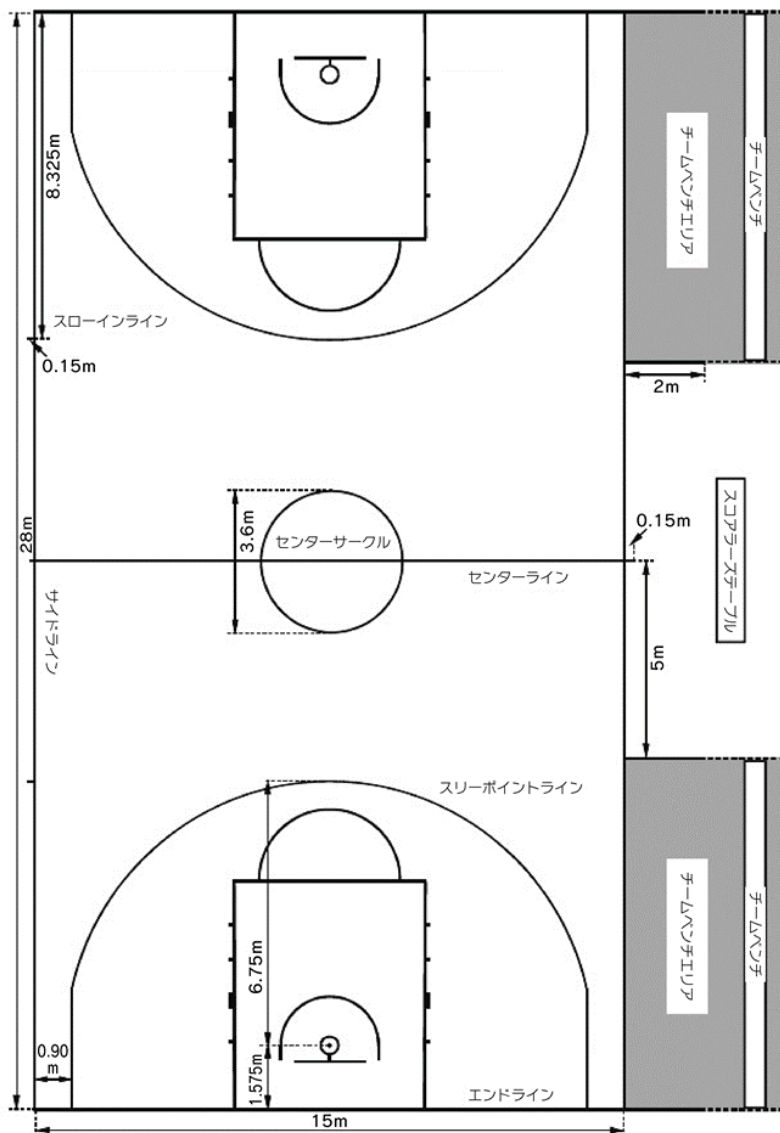
2-4-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

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 2)

図 1 コートの全寸法



2-4-3 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という。

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 2 に示すとおりとする。

2-4-4 スリーポイントフィールドゴールエリア

チームのスリーポイントフィールドゴールエリア（図 1・図 3）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、コートの全エリアという：

- ・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、スリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない。

2-4-5 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という。

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、チーム関係者のために 16 席が用意されていなければならない。

それ以外の人は、チームベンチから後ろに 2 m 以上離れていなければならない。

【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。

2-4-6 スローインライン

スローインラインとは、スコアラーズテーブルと反対側のサイドラインにコートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ 0.15m の 2 本のラインという。

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。

2-4-7 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フロアまで下りた地点を中心とする、内側までが半径 1.25m の半円
- ・その半円の端を、エンドラインと垂直でサイドラインと平行に、長さ 0.375m、エンドラインの内側の縁から 1.20m の位置まで延長したライン

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び、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 2 制限区域（リストリクティッドエリア）

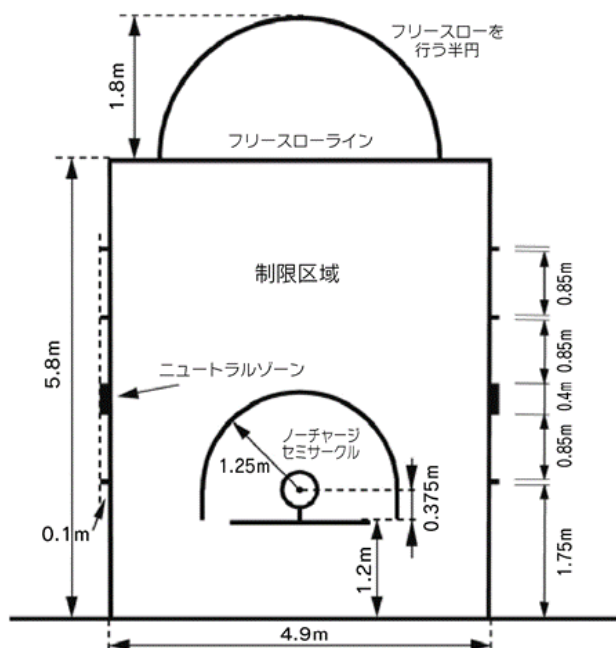
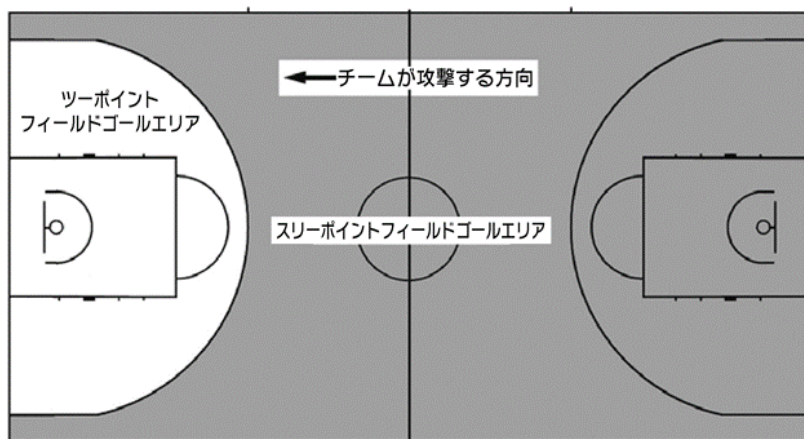


図3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア



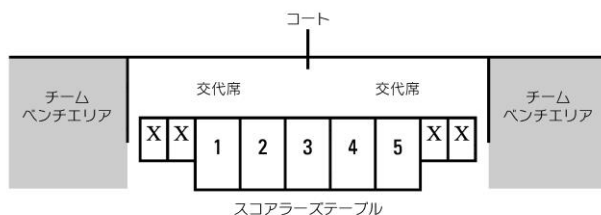
スリーポイントラインはスリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない

2-5 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置 (図4)

図4 スコアラーズテーブルと交代席

1 = ショットクロックオペレーター
2 = タイマー

3 = コミッショナー (同席している場合)
4 = スコアラー
5 = アシスタントスコアラー



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ツ担当者がある場合は、スコアラーズテーブルの隣あるいは後ろに席を設ける。

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：

- ・バックストップユニット：
 - －バックボード
 - －プ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
 - －バ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
 - －スコアラー/タイマー用
- ・スコアシート
- ・プレーヤー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、「2018 Basketball Equipment」を参考にする。

【参照】

2018 Basketball Equipment

http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/FIBABasketballEquipment2018_E.pdf

2018 Basketball Equipment 日本語版

http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/Official-Basketball-Rules-2018-Basketball-Equipment_J.pdf

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ていれば、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、最大2人の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、交代要員がスコアラーに交代を申し出る

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てなければならない。「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の裾は膝より上まで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 20 cm 以上とする
- ・前面の番号の高さは 10 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
- ・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 5 cm 以上離れていなければならない

- 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。ただし国内大会では、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、プラスチック、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肩、上腕、大腿部や下腿部の防具
- －腕や脚のコンプレッションスリーブ
- －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、表面に突起物があってはならない
- －膝の装具で、適切にカバーされているもの
- －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ばないもの
- －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、脚等のテーピング
- －足首の装具

同じチームの全てのプレーヤーの、腕や脚のコンプレッションスリーブ、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。

4-4-3 ゲーム中にプレーヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。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ン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、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、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、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、あるいは治療を受ける場合、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。
- 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 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。
【補足】プレーヤーが怪我をしたとき、審判の許可があってもなくてもそのチームの誰かがチームベンチエリアから出てコートに入ったときは、そのプレーヤーは「手当てを受けた」ことになる。
- 5-6 ゲーム中に出血をしたり傷口の開い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、出血をしたり傷口が開い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、スコアラ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】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での代表者である。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が、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ことができるのは、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、スコアラース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ってはならない。
【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ていなければならない（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 ヘッドコーチがいない、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、自身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ォリファイングファウルによって失格・退場となったり、怪我によってヘッドコーチの役目ができないとき、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーが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 クォーターからなる。

【補足】国内大会においては、**U15 カテゴリー**のゲームでは 8 分のクォーターを 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 クォーターと第 2 クォーター（前半）の間、第 3 クォーターと第 4 クォーター（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。

- ・クォ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 クォ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

- ・それ以外のクォ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ーヤーにボールが与えられたとき

8-7 第 4 クォ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 クォ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、あるいはその直前にファウルがあった場合、その罰則のフリースローはそのクォーターやオーバータイムが終わった後に行われる。

このフリースローの結果としてオーバータイムを行う必要がある場合、クォーターまたはオーバータイム

終了後に起こった全てのファウルはプレーのインターバル中に起こったものとみなし、その罰則のフリースローは次のオーバータイムを始める前に行われる。

第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

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

- 9-1 第1クォーターは、ボールが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 それ以外のクォ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 両チームともコート上に5人ずつのプレーヤーを揃えていなければ、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）のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアアーズテーブルの左側とする。
しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。
- 9-5 第1クォーターと第3クォーターの前に、チームは相手チームのバスケットのあるハーフコートでウォームアップをすることができる。
- 9-6 チームは、後半にバスケットを交換する。
- 9-7 全てのオーバータイムでは、チームは第4クォーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-8 クォーター、オーバータイムまたはゲームは、クォーター、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：
 - ・フィールド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
 - ・クォ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ーヤーがボールに触れたとき：
 - －審判が笛を鳴らしたあと
 - －クォ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：
- ・審判が笛を鳴らす
- ・クォ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る
- ・ショットクロックのブザーが鳴る
- ・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バイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす
- ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作中に、相手チームのプレーヤーまたは、相手チームのベンチに座ることを許可されている者にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する

次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：

- ・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を起こした場合
- ・プレーヤーのひと続きのショットの動作中に、クォ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あるいはショットクロックのブザーが鳴った場合

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、第 1 クォーターの開始時に、センターサークルで各チーム 1 人ずつ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 ヘルドボールは、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っかりとかけ、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、片足はセンターラインの近くに置く。
- 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 ボールが最高点に達した後で、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がフロアにボールに触れるまで、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 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：

- ・ヘ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証がなかったとき、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ったり載っ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クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まるとき

12-4 オルタネイティングポゼッションの定義

- 12-4-1 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。
- 12-4-2 オルタネイティングポゼッションのスローインは：
 - ・スローインをするプレーヤーにボールを与えられたときに始まる
 - ・次のときに終わる：
 - －ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき
 - －スローインをするチームにバイオレーションが宣せられたとき
 - －スローインされたライブのボールが、リングとバックボードの間に挟まったり載ったままになったとき

12-5 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-5-1 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。
- 12-5-2 ジャンプボールのあと、コート上でライブのボールの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権利を得る。
- 12-5-3 それぞれのクォ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られるチームが、スコアア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のスローインを行うことでその次のクォ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。
- 12-5-4 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。

- 12-5-5 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。

- 12-5-6 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クォーター以外のクォ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ポ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ポゼッション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。

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
- ・フィールドゴールかフリースローの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、フィールドゴールあるいはフリースローで、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投げることをいう。

タップとは、相手チームのバスケットに向けて、片手または両手でボールをはじくことをいう。

【補足】タップショットはコントロールとみなす。

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。

タップもダンクも、フィールドゴールを狙うショットとみなされる。

15- 1 - 2 ショットの動作は：

- ・プレーヤーがボールを相手チームのバスケットに向けて、スロー、タップ、ダンクをしようと、ひと続きの動作を開始し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るか、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

プレーヤーがショットをしようとしたときに、腕をつかまれたために得点を妨げられることがある。この場合、ショットをすることができずボールが手から離れなくても、ショットの動作であることに変わりはない。ショットの動作中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレーヤーはショットの動作中であるとはみなされない。

ボールを持ったプレーヤーの進行為規則で許される範囲内である場合は、歩数だけでそのプレーヤーがショットの動作中であるかそうでないかを判断することはできない。

15- 1 - 3 ひと続きのショットの動作とは：

- ・プレーヤーがボールを片手または両手で持ち、ショットをしようと動作（通常は上方へ）をし始めたときに始まる
- ・ショットをしようとしているプレーヤーの腕、体またはその両方の動作が含まれることもある
- ・ボールがプレーヤーの手から離れるか、プレーヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる

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
 - ・ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 2 点
 - ・スリーポイントフィールド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フィールドゴールは、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こと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ュートをするためには、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、シュー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い。

第 17 条 スローイン

(Throw-in)

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。

17-2 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ない。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、バイオレーションかファウルが起こったところや、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、ボールをスローインしなければならない。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
- 17-2-3 第1クォーター以外の全てのクォ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、スコアラズテーブルの反対側のセンターライン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ラインの延長線上をまたいで立ち、コート上のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。
- 17-2-4 第4クォーター、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。
- 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、ファウルが起こ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 アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォ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 フィールド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。フィールド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断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。
 - ・スローインをするプレーヤーは、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味方のプレーヤー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を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
 - ・スローインをしたボールに他のプレーヤーが触れる前にコート内で触れること
 - ・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1m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もよい。

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障害物からラインまでの距離が2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m以内に近づくこと

17-3-3 第4クォーター、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インクロッシングシグナル（プ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2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m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。

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断のことをいう。

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
ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、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）
- ・相手チームがフィールド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 クォーターと第 2 クォーター）に 2 回
- ・後半（第 3 クォーターと第 4 クォーター）に 3 回
ただし、第 4 クォーターで、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、ファウルやバイオレーションが宣せられていない状態で、相手チームがフィールド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 クォーター、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フィールド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】審判がゲームを中断させた場合とは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときや、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を指す。

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だけである。

ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチは、スコアラールが目視できるようにあるいはスコアラールステープ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、スコアラール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。

18-3-3 タイムアウトの始まりと終わり：

- ・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 タイムアウトの請求があったときは、スコアラールは「タイムアウトが認められる時機」の間にできるだけ早くブザーを鳴らして審判に知らせる。

タイムアウトを請求したチームが相手チームにフィールド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、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

18-3-5 タイムアウトの間、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可された者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。

第2クォーター、第4クォーター、各オーバータイムの前のプレーのインターバル中も同様とする。

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い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。

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断のことをいう。

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 クォーター、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フィールド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 交代が認められたときは、ゲームクロックがいったん動いたあと、次にボールがデッドでゲームクロックが止められたときでなければ、チームベンチに戻った交代要員は再びゲームに出場することはできないし、交代して出場したプレーヤーも再び交代してチームベンチに戻ることはできない。

ただし、次の場合はゲームクロックが動かなくても交代が認められる：

- ・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 クォーター、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フィールド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、審判がゲームを止めた場合を除く。

19- 3 手順

19- 3 - 1 交代は、交代要員自身 (ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチではない) がスコアラーにその申し出を伝えなければならない。

交代要員は、チームベンチエリアから出てスコアラーズテーブルのところへ行き、手で定められた交代のシグナルをする、あるいは交代席に座り、スコアラーにはっきりと交代の申し出を伝えなければならない。

交代の申し出をした後は「交代が認められる時機」になるまで交代席に座って待つ。そのとき交代要員はすぐにプレーができる用意をしていなければならない。

- 19-3-2 交代の申し出は、スコアラ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。
- 19-3-3 スコアラーは、「交代が認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らして審判に交代があることを知らせる。
- 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（サイドライン）の外にいないなければならない。
- 19-3-5 コートから退くプレーヤーは、審判やスコアラーに報告しないで直接チームベンチに戻ってよい。
- 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 タイムアウトの間あるいはプレーのインターバル中（ハーフタイムを除く）に交代をするときでも、交代要員はゲームに加わる前にスコアラーに対して交代の申し出をしなければならない。
- 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、ゲームクロックがいったん動いた後でなければ交代してチームベンチに戻ることはできない。
- 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ととのったプレーヤーが 5 人揃わなかった場合
- ・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。負けたチームに勝ち点は与えない。

20-2-2 2 ゲーム（ホーム&アウェイ）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ったチームは、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 回目の没収となったチームは、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することが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 罰則

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&アウェイ）の合計得点で競う場合、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、ルールの違反である。

22-2 罰則

ルールの中で別途規定がある場合を除き、バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにスローインが与えられる。

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一方のプレーヤー、あるいは両方の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になる。

第 24 条 ドリブル

(Dribbling)

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、ボールをフロア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、ボールをフロア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。

ドリブルの間ボールを空中に投げることもできるが、ボールがフロア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れることはできない。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。

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：

- ・連続してフィールドゴールを放つこと
- ・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する
- ・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する
- ・トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、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、ひと続きのドリブルが終わったあと、新たなドリブルをすることはできない。ただし、以下のことでライブのボールのコントロールをいったん失ったあと、再びボールをコントロールしたときは、新たなドリブルをすることができる：

- ・フィールドゴールを放つ
- ・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

第 25 条 **トラベリング**

(Travelling)

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 ビボットとは、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（ビボットフット）はフロアと

の接点を変えずに、もう片方の足で何回でもどの方向にでもステップを踏むことができることである。

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：

- ・フロア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
 - －パスもしくはシュー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、どちらかの足がフロア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ュートをするために、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あとにフロアについた片足または両足である
- －2歩目のステップは、1歩目のステップのあとにフロアについた反対の足または同時についた両足である
- －プレーヤーの1歩目のステップがほぼ同時に両足でフロアについたとき、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、フロア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フロア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。片足または両足のいずれかがフロアから離れたときには、足がフロアにつく前にボールを手から離さなくてはならない
- －両足がフロアから離れた状態から両足を同時にフロアについたときは、片方の足を離れ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フロアに触れたり、連続して両足でフロアに触れてはならない

25-2-2 プレーヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること：

- ・ボールを持ったままフロアに倒れたり滑ったり、あるいはフロア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認められている
- ・その後にボールを持ったまま転がるか、立ち上が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味方のプレーヤーがショットの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている
 - ・3 秒未満の間制限区域内にいたあと、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、制限区域の外のフロア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ENSE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 24 秒ルール

(24 seconds)

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 秒以内にシュートをしなくてはならない。

24 秒以内にシュー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：

- ・シュー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 24 秒の制限の終了間際にシュートがなされ、そのボールが空中にある間にシュー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。ブザーは無視され得点は認められる
 - ・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。ブザーは無視され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、ブザーは無視され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、シュートクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

ゴールデ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】シュー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 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：
 - ー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
 - ー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 - 2 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 - 3 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 - 4 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 - 5 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォ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 - 6 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 - 7 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、ブザーは無視され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、ボールはルールに違反してバックコートに返ったことになる。

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

バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手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。

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 フィールドゴールやフリースローのショットは：

- ・ボールがショットの動作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：
 - ー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
 - ーバスケットに入る可能性がなくなる
 - ーリングに触れる
 - ーフロアに触れる
 - ーデッドになる

31-2 ルール

31-2-1 フィールドゴールのショットで、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：

- ・フィールドゴール、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を揺らしたりつかんだりした結果、ボールがバスケットに入ることが妨げられた、あるいはバスケットに入ったかは、審判によって判断される
- ・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
- ・クォーター、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 罰則

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
- ・ツーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点
- ・スリーポイントフィールド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ときにゴールテンディングの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。

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、規則に対する違反のうち、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。

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

プレーヤーがコート上で普通に立ったとき、そのプレーヤーが占めている位置とその真上の空間をシリンダー（筒）という。シリンダーとは、以下の範囲が含まれる：

- ・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

手や腕を前に伸ばしてもいいが、足の位置を超えてはならない。手を肘の位置で曲げてもいいが、前腕と手は挙げなくてはならない。両足の間隔はプレーヤーの身長により決められる。



図 5 シリンダーの概念

33-2 パーティカリティ（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ていて触れ合いが起これば、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ても、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
- ・ショットの動作中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと

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
- ・両足をフロアにつける

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をすることができる。

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、止まっ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キングかを判定する：

- ・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、両足をフロア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フロアから離れることは、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には、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ド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っ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こったときは、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ド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、通常はアンスポーツマンライクファウルであり、場合によってはディスクォ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てい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ヤーのことをいう。

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：

- ・止まっていて、シリンダー内で、体の触れ合いが起こる
- ・両足がフロアについていて、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こらない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、相手が止まっ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 **ブロッキング**

ブロッキングとは、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、ブロッキ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け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プッシング、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ることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜けようとするときには、腕や肘を自身のシリ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こったときは、ブロッキ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キングの特別な規則の適用のため、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くるプレーにおいて、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当に使って触れ合いを起こした場合を除き、オフェンス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する
- ・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（プッシュオフ）
 - ・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（プッシュオフ）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、腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を伸ばし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をいう。

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とふりをする、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、つまず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、自分のシリンド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。

34-2 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：

- ・ファウルが起こ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 ショットの動作中のプレーヤ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フィールド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フィールド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
- ・ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず 2 本または 3 本のフリースローが与えられる

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
- ・両方のファウルの罰則が等しいこと

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

- ・フィールド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 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、これはスポーツマンシップ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、意図的に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違反については、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ってからそれが見つけれ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、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可された者への敬意を欠く振る舞い、異論表現
 - ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発する、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、またはボールが素早くスローインされるのを妨げて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にやむを得ず瞬間的にリングをつかむことは差し支えない。また自分や他のプレーヤーが怪我をするのを避けようとしたと審判が判断したときは、リングをつかんでも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ンデ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可された者によるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー、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스포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스포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・退場になる。

- 36-2-4 ヘッドコーチは以下の場合、失格・退場になる。

- ・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可された者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可された者の場合は、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、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後には、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とになっていたチームによって、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
- ・フィールド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
- ・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となる
- ・第1クォ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、体の触れ合いによるファウルであり、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プレー
- ・プレーヤーがボールにプレーしようと正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）
- ・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

このルールは、オフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。

・速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状態で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合い

このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。

・第4クォーター、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、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手に起こしたファウル

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、ゲームをとおり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ローインラインからのスローインで再開する

・第1クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのジャンプボールになる

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 ディスクォリファイングファウル

(DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

38-1-1 ディスクォ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ォ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や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図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、更衣室（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可された者による用具・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に警告をする。
- 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ォリファイングファウルを宣さなければならない。

38-3 罰則

- 38-3-1 ファウルをした当該者に1個のディスクォ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更衣室（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ォ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ォ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ローインラインからのスローインで再開する
- ・第 1 クォ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、積極的にファइटिंगに参加した場合：

- 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に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー
全てのディスクォ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。
- ーチーム関係者に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー
全てのディスクォ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इटिंग

(Fighting)

39-1 定義

ファइटिंग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やチーム関係者の間で発生する暴力行為のことをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲でファइटिंग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から出た交代要員、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やチーム関係者に適用される。

39- 2 ルール

- 39- 2 - 1 ファイティング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、ファイティング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：
・フィールド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、そのチームの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
・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 ファイティングの規定によるディスクォ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 ファイティングが起こ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 ファイティングが起こ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 プレーヤーの 5 個のファウル

(5 fouls by a player)

- 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なければならない。そのプレーヤーは 30 秒以内に交代されなければならない。
- 40-2すでに 5 個のファウルを宣せられたプレーヤー（チームメンバー）によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてヘッドコーチに宣せられ、スコアシートのヘッドコーチ欄には「B」と記入する。

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、ディスクォ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、次のクォ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 クォ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

規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられた場合は、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 全てのファウル、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。一度スコアシートに記入され相殺したり取り消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。
ファーストアシスタントコーチ、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にテクニカルファウルが宣せられた場合、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。
最初の違反とほとんど同時に：
- ・フィールドゴール、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かボールを与えられることになっていた場合は、ボールは最初の違反が起きたところから最も近い位置からのスローインとして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をいう。

- 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それ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ォ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いない場合は、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ォ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、リバウンドの位置にいるプレーヤーは奥行き1m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6参照）

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

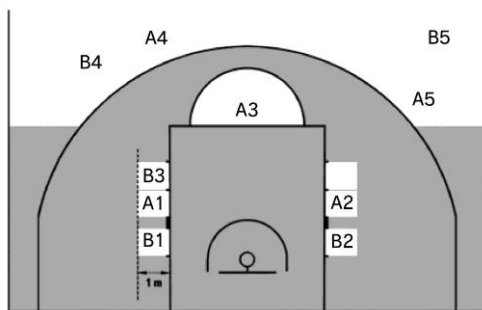


図6 フリースロー時のプレーヤーのポジション

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ない。

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ない。

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ても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、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、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。

43-3-2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：

- ・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、バイオレーションがあった場合：

- ・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シューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる

- ・フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、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バイオレーションであれば、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 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りそ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ていた場合
- ・与えるべきフリースローを与えなかった場合
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合
- ・違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合

44- 2 手順（誤りの訂正の手続き）

- 44- 2 - 1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、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のいずれかが誤りに気がつかなければならない。
- 44- 2 - 2 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- 2 - 3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。
- 44- 2 - 4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、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 - 5 訂正できる誤りが認識され、かつ：
- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってもよい
 - ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や 5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていた場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする
- 44- 2 - 6 訂正可能な誤りでも、クォーターがスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。
- 44- 2 - 7 スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違いや、およびショットクロックオペレー

ターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違ひは、クルーチーフがスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

44- 3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44- 3 - 1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行わ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：

- ・ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、ボールはフリースローを取り消されたチームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる
- ・ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
 - －誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、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と同じであった場合、あるいは、
 - －誤りに気がついたときに、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場合ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。
- ・ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローを与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたか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は、ジャンプボールシチュエーションになる
- ・ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをした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

44- 3 - 2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

- ・誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正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あとと同じように再開される
- ・誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする

44- 3 - 3 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローと、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についても取り消され、その他の違反による罰則が行われな限り、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。

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、アシスタントスコアラ、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 コミッショナーは、スコアラ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、コミッショナーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、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 クォ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、それ以外のクォ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、審判がゲーム終了の合図を確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、ディスクォ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もよい。

46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）の使用について、ゲーム前にその機器の使用を承認し、使用可能であればスコアシートにサインをするまでは使用することができる。

- ・クォーターやオーバータイムの終了時に

- ー成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
- ー以下の状況を判断し、どのくらいの時間をゲームクロックに表示するかを確認

- ・シューターによる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

- ・ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合

- ・8秒のバイオレーションが起きていた場合

- ・クォーターまたはオーバータイムの終了よりもファウルが先に起きていた場合

- ・第4クォーターや各オーバータイムのゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示している場合

- ー成功したショットのボールが手から離れるのが、ショットクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
- ーショットがファウルよりも先だったかどうかを確認
- ーゴールテンディングまたはバスケット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確認
- ーボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの確認

- ・ゲーム中どのタイミングでも

- ー成功したショットが2点あるいは3点かを確認
- ー成功しなかったフィールドゴールのシューターに対して起こされたファウルが宣せられたあと、与えられるフリースローの本数が2本あるいは3本かを確認
- ーパーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの判定が、それぞれのクライテリア（基準）に沿っているか確認し、必要であれば判定をアップグレードもしくはダウングレードするかどうか、またはテクニカルファウルと記録することが適切かどうかを確認
- ーゲームクロックやショットクロックに誤作動が起きたとき、クロックが訂正される時間を確認
- ー正しいフリースローシューターの特定
- ーファइटिंगが起きたとき、どのチームメンバーやヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者がかかわっていたかの特定

46-13 タイマーから第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と1分30秒前を知らされた場合、クルーチーフは笛を吹いてそれを知らせる。また、第2クォーター、第4クォーターおよびオーバータイムが始まる30秒前も同様に、笛を吹いてそれを知らせる。

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。

- 47- 1 審判は、スコアラズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアを含む境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47- 2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各クォ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。フィールド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。
- 47- 3 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断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アドバンテージを見極め、1 ゲームをとと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的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 ゲームをととしてそのゲームにふさわしい判定を示す
 - ・ゲームをととして、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 国際ゲームにおいて、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、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる
- ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計
- ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。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 個のアンスポーツ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 個のアンスポーツ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」に審判に知らせる。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

- 48-2 スコアラーには、次の任務もある：

- ・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
- ・1 チームに各クォーター 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具をスコアラーズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す
- ・交代の合図をする
- ・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。スコアラ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いし、ボールをデッドにするものでもない

- 48-3 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る場合は、確証がないとき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。
- 48-4 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は、スコアラーは次にボールがデッドになったときにブザーを鳴らして審判に知らせる
 - ・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合は、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない
 - ・記録の誤りがクルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合は、その誤りを訂正することはできない。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
 - ・各クォーター、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
 - ・ブザーが鳴らなかったり聞こえなかったりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる
- 49-2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：
- ・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
 - －各クォーター、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ったとき
 - －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フィールドゴールで得点したとき
- 【補足】フィールド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 クォーター、各オーバータイムの 2 : 00 あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したとき
 - －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ったとき

49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

- ・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：

- ・前のクォーター、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】クォ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のはかり始める。
- ・第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 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 クォーター、第 4 クォーター、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ォ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

- ・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

ー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）

ージャンプボールシチュエーション

- ・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

- ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功で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そのボールを引き続きコントロールしたとき

- ・第4クォ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、そのとき各クォ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時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

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 スコアア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7 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：シュートを放ったとき
両腕：成功したとき

交代とタイムアウト

交代



前腕を交差

7

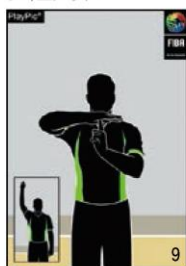
招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

8

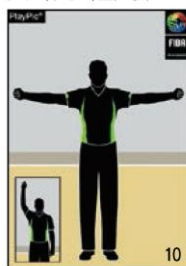
タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

9

メディアタイムアウト

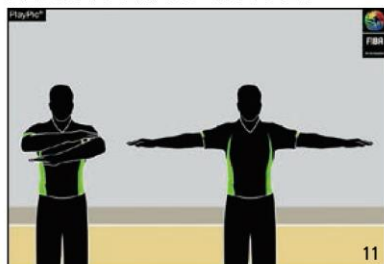


握りこぶしで腕を広げる

10

情報の伝達

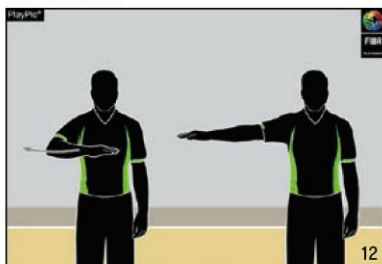
スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

11

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

12

コミュニケーション



片方の親指を立てて示す (サムアップ)

13

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

14

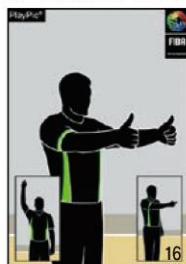
プレーやアウトオブバウンズの方向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

15

ヘルドボール/ジャンプボールシチュエーション

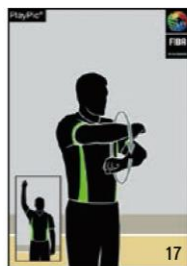


両手の親指を立てて (サムアップ) から、オルタネイティングポゼッションアローの示す方向を指す

16

バイオレーション

トラベリング



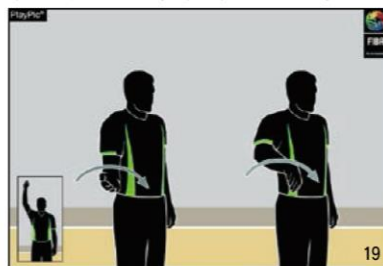
両こぶしを回す

イリーガルドリブル
(ダブルドリブル)



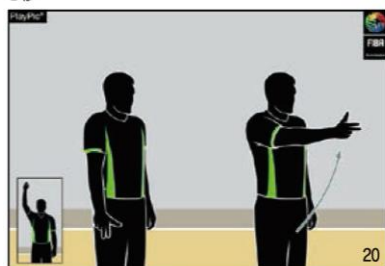
手のひらで軽くたく

イリーガルドリブル (キャリーングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



5本指を見せる

8秒



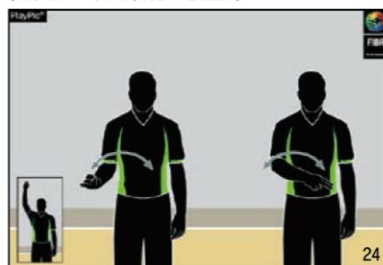
8本指を見せる

24秒



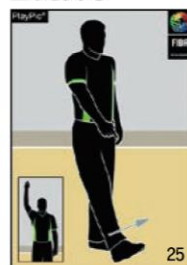
指で肩に触れる

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)



体の前で腕を振る

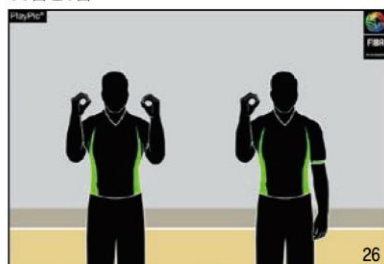
わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレーヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番～5番



右手で1から5を示す

6番～10番



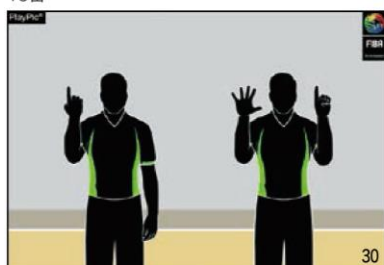
右手で5、左手で1から5
を示す

11番～15番



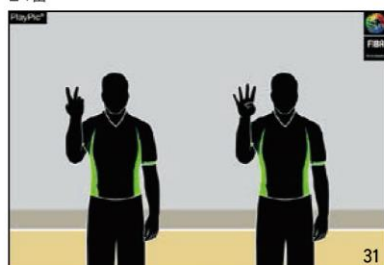
右手を握って10、左手で
1から5を示す

16番



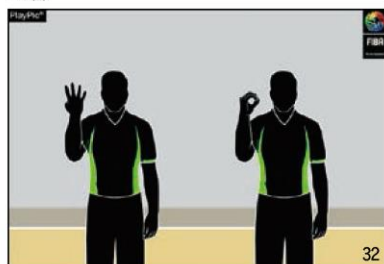
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



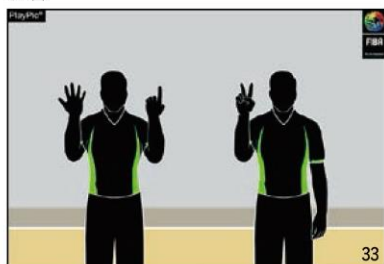
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

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



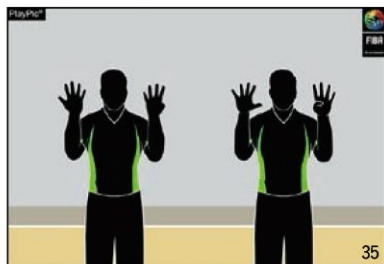
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

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

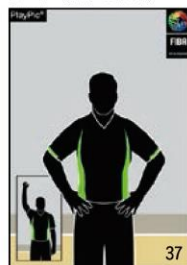
ファウルの種類

ホールディング



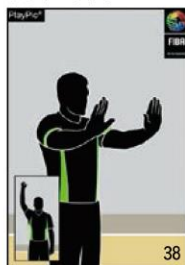
手首を握って下げる

ブロッキング (ディフェンス)、イリーガルスクリーン (オフェンス)



両手を腰に

プ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



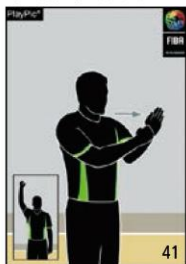
手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブハ
ンズ



手首をたたく

ボールをコントロールし
ているチャージング



握りこぶしで手のひらを
たたく

手に対するイリーガ
ルなコンタクト



手のひらでもう一方の前
腕をたたく

フッキング



腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



頭に触れるまねをする

ボールをコントロールし
ているチームのファウル



攻撃しているチームのバ
スケットへ握りこぶしを
突き出す

シュートの動作中のプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

シュートの動作中ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

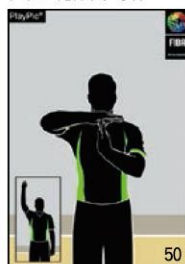
特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



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

ディスクォリファイング
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

スローイン時のイリーガルバ
ウンダリラインロッキング
(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオー
バータイムの残り2:00)

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差
し指を回す

ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのないファ
ウルのあと



サイドラインと平行に指
し示す

ボールをコントロールし
ているチームによるファ
ウルのあと



サイドラインと平行に握
りこぶしで指し示す

1本のフリースロー



1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

3本のフリースロー



3本指をあげる

フリースローの処置－アクティブオフィシャル（リード）

1本のフリースロー



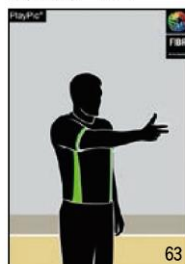
1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

3本のフリースロー



3本指を水平に

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）

1本のフリースロー



人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図8 スコアシート



OFFICIAL SCORESHEET

チーム A :

チーム B :

大会名 Competition		日付 Date		時間 Time		クルーザー Crew Chief	
Game No.		場所 Place		1st アンパイア Umpire 1		2nd アンパイア Umpire 2	

チーム A Team A				チーム B Team B																			
タイムアウト Timeouts				チームファウル Team Fouls																			
クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>				1	2	3	4	1	2	3	4	クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>				1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
オーバータイム Overtimes																							

No.	Lineup No.	選手氏名 Players	No.	Player No.	ファウル Fouls
				1	2 3 4 5
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				チームファウル Team Fouls																			
タイムアウト Timeouts				チームファウル Team Fouls																			
クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>				1	2	3	4	1	2	3	4	クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; width: 100px; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>				1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
1	2	3	4																				
オーバータイム Overtimes																							

No.	Lineup No.	選手氏名 Players	No.	Player No.	ファウル Fouls
				1	2 3 4 5
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		A.タイマー A. Timer	
ショットクロックレター S.C. Operator		A.ショットクロックレター A. S.C. Operator	
クルーザー Crew Chief		A.クルーザー A. Crew Chief	
1st アンパイア Umpire 1		2nd アンパイア Umpire 2	

ランニングスコア RUNNING SCORE			
A	B	A	B
1	1	41	41
2	2	42	42
3	3	43	43
4	4	44	44
5	5	45	45
6	6	46	46
7	7	47	47
8	8	48	48
9	9	49	49
10	10	50	50
11	11	51	51
12	12	52	52
13	13	53	53
14	14	54	54
15	15	55	55
16	16	56	56
17	17	57	57
18	18	58	58
19	19	59	59
20	20	60	60
21	21	61	61
22	22	62	62
23	23	63	63
24	24	64	64
25	25	65	65
26	26	66	66
27	27	67	67
28	28	68	68
29	29	69	69
30	30	70	70
31	31	71	71
32	32	72	72
33	33	73	73
34	34	74	74
35	35	75	75
36	36	76	76
37	37	77	77
38	38	78	78
39	39	79	79
40	40	80	80

スコア Score		第1クォーター Quarter 1		A	B
スコア Score		第2クォーター Quarter 2		A	B
スコア Score		第3クォーター Quarter 3		A	B
スコア Score		第4クォーター Quarter 4		A	B
スコア Score		オーバータイム Overtimes		A	B

最終スコア Final Score		A	B
勝者チーム Name of Winning Team			
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)			

- B 1 図 8 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 クォーターおよび第 3 クォーター用に、もう 1 色（青色または黒色）は第 2 クォーターおよび第 4 クォーター用にする。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 クォーターおよび第 4 クォーターと同色）。

【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の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】国内の大会においては、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 9 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 47 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
Game No.	101	場所 Place	国立代々木第二体育館		
		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 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―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】国内の大会においては、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試合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 10 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	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	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、アシスタントスコアラ、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。

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いないときは、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、大会主催者の考えにより変更することができる。

B 5 スコアラは、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 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、そのチームのタイムアウトの枠に、タイムアウトが認められたとき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ったときは、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 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チーム A		チーム B	
Team A		Team B	
タイムアウト		チームファウル Team fouls	
Time-outs		Team fouls	
7	クォーター Quarter ①	①	②
9 10	クォーター Quarter ③	③	④
	オーバータイム Overtimes		
No.	選手氏名 Players	No.	選手氏名 Players
1	氏名 1	5	氏名 5
2	氏名 2	8	氏名 8
3	氏名 3	9	氏名 9
4	氏名 4	12	氏名 12
5	氏名 5	18	氏名 18
6	氏名 6 (CAP)	22	氏名 22
7	氏名 7	24	氏名 24
8	氏名 8	25	氏名 25
9	氏名 9	33	氏名 33
10	氏名 10	42	氏名 42
11	氏名 11	88	氏名 88
12	氏名 12	99	氏名 99
13	氏名 13	91	氏名 91
14	氏名 14	92	氏名 92
15	氏名 15	93	氏名 93
16	氏名 16	96	氏名 96
17	氏名 17	97	氏名 97
18	氏名 18		
コーチ Coach		氏名 18 Mayer, F	
A. コーチ A. Coach		C. B.	

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、ディスクォ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ウルには、テクニカルとディスクォ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ォ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、ディスクォ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 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8-3-8 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 8-3-9 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 8-3-10 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ォ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 8-3-11 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 8-3-12 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ォ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ォ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ォ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ォ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	⊗	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ォ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	×	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ォ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 - 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、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ォ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ォ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ォ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	⊗	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	⊗	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	×	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)	
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 - 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、ファイティングに積極的に関与し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	D ₂	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	D ₂	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ォ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、「D₂」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

1			氏 名 1	5	⊗	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	⊗	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ォ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	×	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ォ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 ₂)	
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、**(B₂)**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ォ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 クォーターとゲームの終わりに、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 各クォーターに 1 から 4 までの数字が書かれた 4 つの枠（チーム名の下でプレーヤーの氏名の上）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、ディスクォ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 各クォーターの終わりに、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、フィールド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

・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 フィールドゴールで 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。

B 11-2 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、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。

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 条ゴールテンディング、インタフエアレンス）、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 各クォ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 各クォーターやオーバータイムが始まってからは、前のクォ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次第、速やかにクルーチーフ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。

B 12 ランニングスコア：最終手続き

- B 12- 1 各クォーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクォ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】得点は各クォ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。

図 12 ランニングスコア

ランニングスコア RUNNING SCORE											
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	6	41	41	81	81	121	121	121	121	121
2	2	14	6	42	82	82	122	122	122	122	122
3	3		43	43	83	83	123	123	123	123	123
4	4	4	44	44	84	84	124	124	124	124	124
5	5	①	45	45	85	85	125	125	125	125	125
6	6	9	46	46	86	86	126	126	126	126	126
7	7	14	47	47	87	87	127	127	127	127	127
8	8	8	48	48	88	88	128	128	128	128	128
9	9	14	49	49	89	89	129	129	129	129	129
10	10	14	50	50	90	90	130	130	130	130	130
11	11	13	51	51	91	91	131	131	131	131	131
12	12	6	52	52	92	92	132	132	132	132	132
13	13	13	53	53	93	93	133	133	133	133	133
14	14	9	54	54	94	94	134	134	134	134	134
15	15	15	55	55	95	95	135	135	135	135	135
16	16	15	56	56	96	96	136	136	136	136	136
17	17	7	57	57	97	97	137	137	137	137	137
18	18	13	58	58	98	98	138	138	138	138	138
19	19	59	59	59	99	99	139	139	139	139	139
20	20	9	60	60	100	100	140	140	140	140	140
21	21	①	61	61	101	101	141	141	141	141	141
22	22	9	62	62	102	102	142	142	142	142	142
23	23	4	63	63	103	103	143	143	143	143	143
24	24	64	64	64	104	104	144	144	144	144	144
25	25	4	65	65	105	105	145	145	145	145	145
26	26	66	66	66	106	106	146	146	146	146	146
27	27	7	67	67	107	107	147	147	147	147	147
28	28	14	68	68	108	108	148	148	148	148	148
29	29	14	69	69	109	109	149	149	149	149	149
30	30	13	70	70	110	110	150	150	150	150	150
31	31	13	71	71	111	111	151	151	151	151	151
32	32	72	72	72	112	112	152	152	152	152	152
33	33	4	73	73	113	113	153	153	153	153	153
34	34	74	74	74	114	114	154	154	154	154	154
35	35	6	75	75	115	115	155	155	155	155	155
36	36	76	76	76	116	116	156	156	156	156	156
37	37	77	77	77	117	117	157	157	157	157	157
38	38	①	78	78	118	118	158	158	158	158	158
39	39	79	79	79	119	119	159	159	159	159	159
40	40	4	80	80	120	120	160	160	160	160	160

図 13 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	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	19	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	—	B	—
最終スコア Final Score	A	53	—	54	B
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	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	20	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	8	B	12
最終スコア Final Score	A	62	—	66	B
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

【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。
- a) 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
 - b) 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
 - c) 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 クルーチーフは抗議の理由を受け取ったあと、抗議につながった事象を 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。
- 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らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかなで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その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。

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

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、グループ内のゲームがまだ残っていれば勝敗記録が同じチームは同順位とし、グループでのゲームが全て終了した後も複数のチームの順位が同じであれば、抽選によって最終順位を決定する。

D 1 - 4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、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。

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) 3 位 C (D に勝利しているため)
2 位 B 4 位 D

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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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

従って、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 回目の没収となったため、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	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	4	0	8	チーム 1B	6	0	12
チーム 2A	2	2	6	チーム 2B	4	2	10
チーム 3A	0	4	4	チーム 3B	1	5	7
チーム 4A				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

従って：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

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、グループの最終順位を決定する際には、全てのグループが全て同じ試合数にしなければならず、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 B のチーム 6B は 2 回目の没収となったため、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	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	10	0	20	チーム 1B	8	0	16
チーム 2A	8	2	18	チーム 2B	6	2	14
チーム 3A	6	4	16	チーム 3B	4	4	12
チーム 4A	4	6	14	チーム 4B	2	6	10
チーム 5A	2	8	12	チーム 5B	0	8	8
チーム 6A	0	10	10	チーム 6B			

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	10	0	20	チーム 1D	9	1	19
チーム 2C	8	2	18	チーム 2D	9	1	19
チーム 3C	5	5	15	チーム 3D	6	4	16
チーム 4C	5	5	15	チーム 4D	4	6	14
チーム 5C	2	8	12	チーム 5D	1	9	11
チーム 6C	0	10	10	チーム 6D	1	9	11

チーム 5D とチーム 6D の対戦成績：

5D vs. 6D 83 - 81

6D vs. 5D 92 - 91

従って：5 位 5D 6 位 6D

改定されたグループ A、C、D の最終順位：

グループ A	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 1A	8	0	16	チーム 1D	7	1	15
チーム 2A	6	2	14	チーム 2D	7	1	15
チーム 3A	4	4	12	チーム 3D	4	4	12
チーム 4A	2	6	10	チーム 4D	2	6	10
チーム 5A	0	8	8	チーム 5D	0	8	8

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	8	0	16	チーム 1D	7	1	15
チーム 2C	6	2	14	チーム 2D	7	1	15
チーム 3C	3	5	11	チーム 3D	4	4	12
チーム 4C	3	5	11	チーム 4D	2	6	10
チーム 5C	0	8	8	チーム 5D	0	8	8

注：

各グループ同じ順位のチームを比較してランキングを行う場合、その当該チームを 1 つのグループとする。次の順序で基準が適用される。

- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの勝敗記録の優れた方
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得失点差の大きい方
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームで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、抽選によって最終順位を決定する

改定されたグループ最終順位で 2 位になったチームの例

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

従って、

- 1 位 チーム 2D 勝敗記録が最も優れているため
- 2 位 チーム 2B 得失点差がチーム 2A、2C を上回っているため
- 3 位 チーム 2A 得失点はチーム 2C と同じだが、総得点が上回っているため
- 4 位 チーム 2C 得失点はチーム 2A と同じだが、総得点が下回っているため

D 4 ホーム&アウェーゲーム（総得点）

- D 4-1 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 4-2 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 4-3 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 4-4 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 5 例

D 5-1 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 5-2 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 5-3 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戦のオーバータイムは行わない。

D 5-4 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戦のオーバータイムは行わない。

D 5-5 例 5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第2戦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 5-6 例 6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第2戦のオーバertime後：

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167-B170）。

E-メディアタイムアウト

(MEDIA TIME-OUTS)

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、各クォーター 1 回ずつのメディアタイムアウトが認められる。オーバertimeのメディアタイムアウトは認められない。

E 2-2 各クォ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。例えばクォ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ォーター残り時間 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 そのクォーター残り時間 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 そのクォーター残り時間 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、各クォーター少なくとも 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。

ルールの索引

24 秒ルール	39
3 秒ルール	38
4 個のチームファウル	59
5 個のファウル	14,59
5 個のファウルを宣せられた（失格した）プレーヤー	
定義	14
5 秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	38
スローイン	29
8 秒ルール	38
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体の触れ合い	45
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	35
ボール	35
アシスタントスコアラー	
任務	69
足または脚でボールをけること	25
足首の装具	16
アドバンテージ/デイスアドバンテージの考え方	68
アンスポーツマンライクファウル	54
アンパイア	
定義	65
インスタントリプレーシステム（IRS）	67
インタフェアレンス	42
腕や脚のコンプレッションスリーブ	16
エンドライン	8
オーバータイム	
インターバル	20
終了	21
定義	20

オールインワン	15
オルタネイティングポゼッション	23
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	46
ボールをコントロールしていないプレーヤー	47
キャプテン	
抗議	18
コーチとしての役目	18
任務と権限	18
境界線（バウンダリライン）	8
競技時間	20
近接してガードされたプレーヤー	38
クォーター	
開始	21
終了	21
定義	21
クルーチーフ	
権限	66
定義	66
ゲーム	
開始	21
競技時間	20
終了	21
定義	7
途中終了	34
没収	34
ゲームクロック	
操作	70
ゲームの開始	21
ゲームの終了	
審判が判定を下す権限	68
定義	21

怪我	
審判	68
プレーヤー	17
言動や振る舞いに関する規定	
定義	52
抗議	
クルーチーフのレポート	68
コミッショナーのレポート	68
手順	94
交代が認められる時機	32
交代席	12
交代要員	
ーがプレーヤーとなる	14,32
後方からの不当なガード	50
コート	
大きさ	8
ライン	8
ゴール	
誤っても偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	27
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	27
成功時	27
点数	27
ボールが下からバスケットを通過する	27
ゴールテンディング	
定義	42
コミッショナー	
定義	65
報告	68
コンタクト（体の触れ合い）	45
サイドライン	8
試合球	66
失格・退場	53,56,87

シャツ	
色.....	15
番号.....	15
ジャンプボール	23
ジャンプボールシチュエーション	23
勝敗の決定	7
シュート	
定義.....	42
シュートクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	41
誤ってリセットした場合	40
シュートクロックオペレーター	
任務.....	71
シュートの動作	
定義.....	26
動作中のプレーヤーへのファウル	51
シリンドーの概念	
定義.....	45
審判	
意見が一致しないとき.....	66
位置.....	23
権限.....	66,68
シグナル	74
ゲームクロックシグナル	74
交代とタイムアウト	75
情報の伝達.....	75
得点	74
特別なファウル	80
バイオレーション	76
ファウルの種類	78
ファウルの罰則の処置	80
フリースローの処置.....	81
プレーヤーの番号	77

定義	68
ユニフォーム	65
スクリーン	48
スコアシート	
手順	83
点検	66
様式	82
スコアラー	
任務	69
スコアラーズテーブル	12
スターティング 5 のプレーヤー	18
スポーツマンらしくない振る舞い	
クルーチーフのレポート	68
コミッショナーのレポート	68
スリーポイントフィールドゴールエリア	12
スローイン	
5 秒ルール	29
定義	27
スローインライン	
定義	10
制限区域（リストリクティッドエリア）	10,11
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	15
その他の身につけるもの	15
タイマー	
任務	70
タイムアウト	
スコアラーの任務	69
タイマーの任務	70
定義	30
認められる時機	30

タップ	25
ダブルファウル	52
ダンク	26
チーム	14
チーム関係者	14
チームコントロール	
定義	25
チームの順位決定方法	95
チームファウル	59
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）	59
チームベンチエリア	
定義	10
チャージング	48
手	
相手チームのプレーヤーに触れること	49
使い方	50
訂正のできる誤り	63
ディスクォリファイングファウル	55
テーピング	16
テーブルオフィシャルズ	
定義	65
服装	65
デッドのボール	21
同点	20
特別な処置をする場合	59
トラベリング	
定義	36
ドリブラーのチャージング	46
ドリブル	
定義	35
ノーチャージセミサークル	
定義	49
ノーマルバスケットボールポジション	45

パーソナルファウル	51
バーティカリティ（真上の空間の概念）	
定義	46
リーガルガーディングポジション.....	46
ハーフタイムのインターバル	20
バイオレーション	
定義	35
特別な処置をする場合	59
バスケット	
相手チームのー.....	7
後半に交換する.....	21
自チームのー.....	7
自チームのーにボールを入れる	27
ボールが下から通過する	27
ボールがーの中に入っている	27
バスケットボール	
用具・器具	13
バックコート	
定義	8
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	55
インタフェアレンス	43
ヘッドコーチのテクニカルファウル	54
スローインのバイオレーション.....	29
ダブルファウル	52
ディスクォリファイングファウル	56
途中終了.....	34
パーソナルファウル	51
バイオレーション.....	35
ファइटिंग	58
フリースローのバイオレーション.....	62
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	54
プレーヤーのテクニカルファウル	54

ボールをバックコートに返すこと	42
没収	34
パンツ	15
膝の装具	16
ビジターチーム	15
ひと続きの動作	26
ピボット	36
ピボットフット	36
ファースト アシスタントコーチ	
任務と権限	18
スコアシート	18
立ち続けること	19
ファイティング	57
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	25
競技時間終了後	20
クォーターの終了時	20
ヘッド コーチのテクニカル	54
ヘッド コーチの失格・退場	54,56
失格・退場	55
ショットの動作中のプレーヤー	51
チームファウルのペナルティシチュエーション	59
定義	45
特別な処置をする場合	59
パーソナル	51
罰則	59
ファイティング	58
プレーヤーの 5 個のー	14
プレーヤーのテクニカル	54
プレーヤーの失格・退場	54
暴力行為	56
フェイクファウル	51

服装

オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	65
テーブルオフィシャルズ	65
プレーヤー	14
プッシング	50
フリースロー	60
フリースローシューター	
ーの指定	19,60
規定	60
フリースローのリバウンドの位置	10,61
フリースローライン	10
プレーする資格	14
プレーのインターバル	
タイマーの任務	70
定義	20
プレーヤー	
5 個のファウル	14
位置	22
近接してガードされている	38
空中にいる	47
怪我	17
交代要員	32
交代要員になる	14,32
失格・退場	54
シャツの番号	15
ショットの動作中	26
スターティング 5	18
着用するもの	14
テクニカルファウル	54
人数	14
プレーする資格	14
フロア・コート上	35
ボールのコントロール	25

プレーヤーコントロール	
定義	25
プレーヤーの位置	22
プレーヤー兼コーチ	19
ブロッキング	49
プロテクター	16
フロントコート	
定義	8
ボールをーに進める	38
ヘッドギア	16
ヘッドコーチ	
失格・退場	53,56
立ち続けること	19
チームメンバー	14
テクニカルファウル	53
任務と権限	18
メンバーリスト	18
ヘッドバンド	16
ヘルドボール	23
ヘルメット	16
防具	16
暴力行為	56
ホームチーム	15
ホールディング	50
ボール	
足または脚でけること	25
インタフェアレンス	43
ゴールテンディング	42
コントロール	25
自チームのバスケットに入れること	27
ステータス（状態）	21
デッド	21
バスケットの下から通過すること	27

バスケットの中にある	27
こぶしでたたくこと	25
ライブ	21
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったままになる	24
ボールをファンブルすること	36
ポストプレー	50
マウスガード	16
眼鏡	16
メディアタイムアウト	101
指の爪	16
用具・器具	13
ライブのボール	21
リーガルガーディングポジション	46
リストバンド	16
リバウンドの位置	10,61



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2018

OFFICIAL INTERPRETATIONS

Valid as of 31st January 2019

2nd Edition (v1.1)

2019 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)

(公益)日本バスケットボール協会

2020年4月1日施行

目 次

はじめに	118
第 5 条 プレーヤー：怪我	119
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	120
第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム	121
第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	122
第 10 条 ボールのステータス（状態）	124
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	124
第 13 条 ボールの扱い方	128
第 14 条 ボールのコントロール	128
第 15 条 ショットの動作中のプレーヤー	129
第 16 条 得点：ゴールによる点数	129
第 17 条 スローイン	131
第 18/19 条 タイムアウト/交代	141
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	147
第 24 条 ドリブル	147
第 25 条 トラベリング	148
第 28 条 8 秒ルール	149
第 29/50 条 24 秒ルール	151
第 30 条 ボールをバックコートに返すこと	163
第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	166
第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	170
第 35 条 ダブルファウル	172
第 36 条 テクニカルファウル	173
第 37 条 アンスポーツスマンライクファウル	184
第 38 条 ディスクオリファイングファウル	187
第 39 条 ファイティング	189
第 42 条 特別な処置をする場合	190
第 44 条 訂正のできる誤り	195
第 46 条 クルーチーフ：任務と権限	198

図表

図 1	ショット成功と認められるとき	131
図 2	リングに触れているボール	169
図 3	バスケットの中にあるボール	170
図 4	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	171

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 2018 における FIBA の公式解説であり、2019 年 1 月 31 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 公式解説の全てよりも優先される。

バスケットボール競技規則の解説（インタープリテーション）において、プレーヤー、ヘッドコーチ、審判等の記述は便宜上の理由でのみ男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

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 - A12、B 6 - B12 は交代要員を指す。

第5条 プレーヤー：怪我

5-1 **条文：**プレーヤーが怪我をするか怪我をしたと見られて、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、あるいはそのチームの関係者がコートに入った場合、実際に治療が施されているかどうかにかかわらず、当該プレーヤーは治療を受けたとみなされる。

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に入り、A1の怪我をした足首の治療をした。

(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、あるいはチームAの関係者がコートに入ったが、A1の治療はしなかった。

解説：全ての場合においてA1は治療を受けたとみなされ、交代しなければならない。

5-3 **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。

5-4 **例：**A1が重度の怪我を負い、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。

5-5 **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すぐに（約15秒以内に）引き続きゲームに出場することが難しいときは、そのプレーヤーは交代をしなければならない。そのゲームの中断中にタイムアウトがいずれかのチームに認められ、怪我をしたプレーヤーがタイムアウト中に回復をした場合は、タイムアウト開始のブザーをスコアラーが鳴らすよりも前に審判が交代要員を招き入れプレーヤーになっていなければ、回復をしたプレーヤーはゲームに戻るができる。

5-6 **例：**A1が怪我をしてゲームが中断した。A1が速やかにゲームに復帰することが難しく、審判が笛を吹き交代を促した。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まえ。

(b)A1と交代をする交代要員がプレーヤーになったあと。

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)もしA1がタイムアウトの間に手当てが終わったのであれば、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。

5-7 **条文：**ヘッドコーチがゲームの最初に出場するプレーヤーを確認してサインをした後にそれらのプレーヤーが怪我をした場合、あるいはフリースローの間に、怪我をしたシューターの手当てが必要などときには、そのプレーヤーを交代することができる。その場合、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。

5-8 **例：**A1 がファウルをされ 2 本のフリースローを得た。1 本目のフリースローのあとで審判は A1 が出血していることに気づいた。A1 は A6 と交代し、A6 が代わりに 2 本目のフリースローを行うことになった。そのときチーム B は 2 人の交代を請求した。

解説：チーム B は 1 人のみ交代をすることができる。

5-9 **例：**A1 がファウルをされ 2 本のフリースローを得た。1 本目のフリースローのあとで審判は B3 が出血していることに気づいた。B3 は B6 と交代し、チーム A は 1 人の交代を請求した。

解説：チーム A は 1 人のみ交代をすることができる。

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、スコアシートにサインをすることにより、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に同意しなければならない。

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、記載されていないプレイ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 **条文：** ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前までに、各ヘッドコーチは最初に出場する5人のプレイヤーを申し出る。ゲーム開始までにスコアラーはその5人のプレイヤーに誤りがないかを確認し、もし誤りがある場合は速やかに近くにいる審判に報告をする。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イヤーを訂正できる。ゲーム開始後に発見された場合は、そのまま継続してゲームを続行する。

7-4 **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人のプレイヤーと異なるプレイヤーが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人のプレイヤーは本来出場すべきプレイヤーと交代し、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。

7-5 **例：** ヘッドコーチはスコアラーに、最初に出場する5人のプレイヤーのスコアシートに小さい「×」を記入するように依頼をした。

解説： ヘッドコーチがスコアシートにあるプレイヤーの番号の隣の Player in 欄に小さい「x」を記入することで最初に出場する5人のプレイヤーの確認を行う。

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
- ・各クォ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のブザーが鳴ったときに始まる
- ・IRSがクォーターやオーバータイム終了時に使われる場合、クルーチーフが最終的な判断を下したときに始まる

8-2 **例：** クォ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、ショットの動作中の A1 がファウルをされ、2本のフリースローを与えられた。

解説： フリースローは速やかに行われる。タイマーはフリースローが終了したあと、インターバルをはかり始める。

8-3 **例：** クォ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、ショットの動作中の A1 がファウルをされた。審判は A1 にフリースローを2本与えるか、3本与えるかどうかを確認する必要があると判

断した。審判は IRS レビューを使用することにした。

解説：タイマーは、審判によって決定されたフリースローが終了したあと、インターバルを計り始める。

第9条 ゲーム、クォーター、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。ゲーム開始の時刻に 4 人以下しかコート上にいない場合、審判は遅延の理由になる不測の事態が発生しているかどうかを確認し、遅れに関する合理的な説明がある場合は、テクニカルファウルは宣せられない。しかしそのような説明がない場合は、プレーヤーがコートに到着したときにヘッドコーチのテクニカルファウルが宣せられ、スコアシートに「B₁」と記録し、あるいはゲームの没収、または両方が宣せられる。

9-2 **例：**ゲーム開始予定時刻に、チーム B はコート上にゲームができるプレーヤーを 5 人揃えられなかった。チーム B の代表者が：

(a)遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行った。

(b)遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行えなかった。

解説：ゲーム開始は最大 15 分まで遅らせることができる。その 15 分が過ぎるまでに不在だったプレーヤーがコート上にゲームに出場できる状態で現れた場合は、

(a)ゲームは開始され、罰則は与えられない。

(b)ヘッドコーチ B に対してテクニカルファウルが宣せられ、スコアシートに「B₁」と記録する。チーム A 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 人がリバウンダーなしのフリースローを 1 本与えられ、ゲームはジャンプボールで開始される。

どちらの場合においても、不在だったプレーヤーが 15 分を過ぎてもゲームに出場できる状態でコートに現れなければ、スコアは 20 対 0 と記録されチーム A の勝利でゲームは没収になる。クルーチーフはスコアシートの裏面に状況を記入し、大会主催者に報告しなくてはならない。

9-3 **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った。

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。

9-4 **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いないチーム 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 15 点差以上でリードしており、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 の要求は却下される。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。

9-5 **条文：**第9条は、チームがどちらのバスケットに攻撃しどちらのバスケットを防御するかを規定している。いずれかのクォーターやオVERTIMEにおいて、両チーム共に誤ったバスケットに攻撃／防御してしまった場合、発見後、どちらのチームにも不利にならない状況で速やかに訂正されなければならない。その中断までに発生した得点、タイムアウト、ファウル等は全て有効である。

9-6 **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速やかに中断する。バスケットを正しい方向に直したうえで、ゲームは中断されたところに最も近いアウトオブバウンズと対称点になる位置からのスローインで再開される。

9-7 **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。

9-8 **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：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人がリバウンダーなしのフリースローを1本与えられる。交代は競技時間の開始前には認められない。
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、チーム A のメンバーがチーム B のメンバーにアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：そのチーム B のメンバーは、ゲーム開始前に2本のフリースローを与えられる。
そのチーム B のメンバーが、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人であったとき、コートに残らなくてはならない。
そのチーム B のメンバーが、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人でなかったとき、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ていた5人のプレーヤーで開始される。
そのあと、ゲームはジャンプボールによって開始される。

第 10 条 ボールのステータス（状態）

- 10-1 **条文：** ショットの動作中で、シューターのひと続きの動作が始まったあと、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チームのプレーヤーやヘッドコーチ、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、チーム関係者にテクニカルファウルが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 はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。これはチーム B の 3 個目のチームファウルであった。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。
解説： ショットが成功した場合はその得点は認められる。ファウルが宣せられた場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。
- 10-3 **例：** B 2 が A 2 にファウルをしたとき、A 1 はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。
解説： ショットが成功した場合はその得点は認められる。フリースロー 2 本が 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あとと同様に再開される。
- 10-4 **例：** A 2 が B 2 にファウルをしたとき、A 1 はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。
解説： A 2 がファウルをしたとき、ボールはデッドになる。ショットが成功した場合でもその得点は認められない。チーム A のチームファウルの数にかかわらず、ファウルが宣せられた場所に最も近い位置からチーム 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、コート上でライブのボールの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、起こった場所に最も近い位置からスローインが与えられる。
- 12-2 **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する。ジャンパーの A 1 によってボールがタップされた直後に：
(a) A 2 と B 2 にヘルドボールが宣せられる。
(b) A 2 と B 2 にダブルファウルが宣せられる。
解説： コート上での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ので、審判はポゼッションを与えるためにオルタネイティングポゼッションアローを使うことができない。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／ダブルファウルの時点から継続される。

- 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する。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る。

(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 にキャッチされる。

解説： どちらの場合においても、A 1 のバイオレーションによってチーム B にスローインが与えられる。チーム B の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 秒になる。スローインのあと、コート上でライブのボールの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、起こった場所に最も近い位置から最初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る。

- 12-4 **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： 一度ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れると誤りは訂正することができない。しかし、チーム B はその誤りによって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く、次のオルタネイティングポゼッションのスローインがチーム B に与えられる。

- 12-5 **例：** 第 1 クォ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。チーム A は第 2 クォ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が与えられることになっていた。

解説： ゲームクロックに時間が残っていない状態で、リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 1 に与えられる。2 分間のプレーのインターバルのあと、フロントコートのスローインラインからチーム A のスローインでゲームが再開され、ショットクロックは 14 秒になる。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わない。

- 12-6 **例：** 第 3 クォ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後少して、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。チーム A はオルタネイティングポゼッションの手順によって第 4 クォーターをスタートするスローインを与えられることになっていた。

解説： 第 4 クォーターを始める前に、リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 1 に与えられる。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 4 クォーターが開始され、ショットクロックは 14 秒になる。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わない。

12-7 **例：**A 1 はボールを持ってジャンプし、B 1 にブロックをされた。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：ヘルドボールが宣せられる。

12-8 **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：ヘルドボールが宣せられる。

12-9 **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：ヘルドボールが宣せられる。

12-10 **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。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 にジャンプボールのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いフロントコートのサイドラインからチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 14 秒になる。

12-11 **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。ボールが正当に触れられる前に、ジャンパーではない A 2 がチーム A のバックコートからセンターサークルに入った。

解説：A 2 にジャンプボールのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いフロントコートのサイドラインからチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 14 秒になる。

12-12 **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。ボールが正当に触れられる前に、ジャンパーではない A 2 がチーム A のフロントコートからセンターサークルに入った。

解説：A 2 にジャンプボールのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いバックコートのサイドラインからチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 24 秒になる。

12-13 **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として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秒になり、相手チームにスローインが与えられるときは24秒になる。

12-14 例：A 1 のフィールドゴール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：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。

12-15 例：ショットクロックのブザーが鳴ったとき、A 1 のフィールドゴール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。チーム A 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：エンドラインからスローインが与えられ、チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

12-16 例：B2 はツーポイントショット動作中の A1 にアンスポーツマンライクファウルをした。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) ボールがリングに当たらなかった。

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。フロントコートのスローインラインからチーム A のスローインでゲームが再開され、ショットクロックは 14 秒になる。

12-17 例：第 2 クォーター開始のセンターラインからの 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。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

解説：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、ショットクロックは 24 秒になる。

12-18 例：アローはチーム A を示している。第 1 クォーターのあとのプレーのインターバル中に、B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。リバウンダーなしでフリースロー 2 本が 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 クォーターが始められた。ポゼッションアローは逆向きにならず、チーム A を示している。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った。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

解説：ゲームはフロントコートの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、ショットクロックは 14 秒になる。チーム A のスローインが終わったあと、アローは速やかに逆向きになる。

12-19 **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。

12-20 **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：ヘルドボールが宣せられる。

12-21 **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。

12-22 **例**：第3クォーター残り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ときに：

(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スローインをするチームのバイオレーションになる。ボールは元々のスローインの場所からのスローインとして相手チームに与えられ、アローの方向は速やかに逆向きになる。

第13条 ボールの扱い方

13-1 **条文**：ボールを脚の間に挟んでパスをするふりをすることは、バイオレーションである。

13-2 **例**：A 1 はドリブルを終えた。そのあとパスをする前に、A 1 は足にボールを挟んでパスをするふりをした。

解説：バイオレーションである。

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、プレーヤーがわざとボールを取ることを遅らせたときと審判が判断した。

解説：スローインを行う位置やフリースローラインに審判がボールを置いたときに、ボールはライブになる。

- 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。A 1 は A 2 にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B 1 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。B 1 がまだ空中にいる間に、
- (a)片手、または両手でボールをはじき
 - (b)ボールを両手でキャッチ、またはボールを片手に留め
- ボールがコートに戻され、A 2 にキャッチされた。
- 解説：**
- (a)チーム A のボールのコントロールはそのままである。ショットクロックは継続する。
 - (b)チーム B はボールをチームコントロールしたことになる。チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

第 15 条 ショットの動作中のプレーヤー

15-1 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。

- 15-2 例：ショットの動作中に A 1 が B 1 にファウルをされたとき、A 1 は両手でボールを持っていた。ファウルのあと、A 1 はボールを A 2 にパスをした。

解説： A 1 はもはやショットの動作中とはみなされない。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

16-1 条文：フィールドゴールの得点は、ショットが放たれたフロアの位置によって定義される。ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 2 点、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 3 点である。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：A 1 はスリーポイントフィールド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 のツーポイントフィールド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： A 1 のショットはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チーム A には 3 点が与えられる。

- 16-3 例：A 1 はツーポイントフィールド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 のスリーポイントフィールドゴールエリアから跳んだ B 1 が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説： A 1 のショットはツーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チーム A には 2 点が与えられる。

16-4 **条文：** ボールがバスケットに入った場合、フィールドゴールの得点は、
(a)ボールが直接バスケットに入るか、
(b)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に触れられる、あるいはフロアに触れることによって点数が決まる

16-5 **例：** A 1 はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールは直接バスケットに入った。
解説： A 1 のパスはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チーム A に 3 点が与えられる。

16-6 **例：** A 1 はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールがバスケットに入る前に、次の場所にいるいずれかのプレーヤーあるいはコートに触れた。
(a)チーム A のツーポイントフィールドゴールエリアか、
(b)チーム A のスリーポイントフィールドゴールエリア
解説： どちらのケースもボールは直接リングに入っておらず、チーム A に 2 点が与えられる。

16-7 **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たときからシュートを放つ瞬間までは常に時間を要する。これはクォ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。このようなシュートのためには十分な時間が必要である。ゲームクロックまたはショットクロックに 0.3 秒が表示されている場合、クォ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のブザー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義務である。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は、空中にいるプレーヤーが得点できる唯一の有効なシュートは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみである。

16-8 **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：

(a)フィールドゴールのシュートを狙い、その最中にクォ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またはショットクロックのブザーが鳴った場合、クォ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のブザーやショットクロックのブザーの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)スローインでパ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得点が認められる。

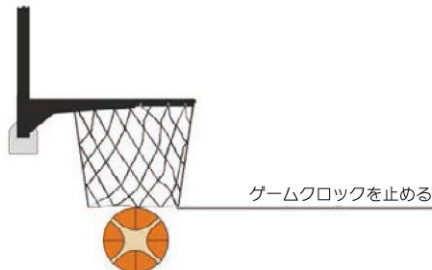
16-9 **条文**：ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか、明らかに通過したときにゴールになる。

(a)ゲーム中いかなる時間帯でも、ショット成功のタイミングでディフェンスのチームがタイムアウトを請求した場合、あるいは

(b)第4クォーターや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示す場合。

図1に示されるように、ボールが完全にバスケットを通過したときにゲームクロックは止められる。

図1 ショット成功と認められるとき



16-10 **例**：クォーターの始まりで、B1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て得点したとき、チームAは自チームのバスケットをディフェンスしていた。

解説：チームAのコート上のキャプテンに2点が与えられる。

16-11 **例**：A1がショットを放った。ボールがまだバスケットの中にあり、完全に通過していないときにB1がボールに触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。2点あるいは3点が認められる。

第17条 スローイン

17-1 **条文**：スローインを行うプレーヤーがボールを手離す前、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、スローインを行う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のは、ディフェンスのプレーヤーの責任である。

17-2 **例**：第3クォーター残り4:37で、A1がスローインを与えられた。ボールを持っている間に：

(a) A1の手が境界線上を越えてコートの内側に入った。B1はA1に触れることなく、A1の手の中のボールを掴んだ、あるいはA1の手からボールをはじき出した。

(b) コート上のA2にパスをするのを止めるために、B1がA1に向かって境界線を越えて手を動かした。

解説：どちらの場合においても、B 1 がスローインを妨害しゲームの再開を遅らせたと判断する。審判はバイオレーションを宣する。加えて、B 1 に警告が与えられ、その旨はヘッドコーチ B 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。

17-3 **条文：**第 4 クォーター、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するとき、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。

17-4 **例：**第 4 クォーター残り 0 : 54 で、チーム A がスローインを与えられることになっていた。スローインをする A 1 にボールが与えられる前に審判はイリガル **バウンダリライン**クロッシングのシグナルを示した。その後ボールがスローインされる前に、B 1 が A 1 に向かって境界線を越えて手を動かした。

解説：B 1 にテクニカルファウルが宣せられる。

17-5 **条文：**スローインを行うプレーヤーはボールを（手渡しではなく）パスでコート上の味方のプレーヤーに渡さなければならない。

17-6 **例：**スローインで A 1 がコート上にいる A 2 にボールを手渡した。

解説：A 1 のスローインのバイオレーションになる。スローインが正当とみなされるためには、ボールが **A 1** の手を離れなければならない。チーム B に元のスローインと同じ場所からスローインが与えられる。

17-7 **条文：**スローインの間、ボールが境界線上を越えてパスをされるまで、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。

17-8 **例：**スローインをするために 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：どちらの場合も、A 1 が境界線上を越えてボールをパスする前に A 2 の体が境界線上を越えるため、A 2 によるバイオレーションである。

17-9 **例：**チーム A のフィールドゴール、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ために 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、その後 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、バイオレーションではない。このスローインにおいてチーム B の唯一の制限は、プレーヤーが 5 秒以内にコートの中へボールをパスしなければいけないということである。

17-10 **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。

ヘッドコーチ A 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さらにタイムアウトが認められたあとでも、最初の選択は変更することはできない。

アンスポーツマンライクファウルやディスクォ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。

17-11 **例**：第 4 クォーター残り 0:35 で、A 1 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はじき出した。チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：遅くともタイムアウトのあとで、クルーチーフはスローインがどこで行われるかの**ヘッド**コーチ A の選択を聞く。**ヘッド**コーチ A 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。**ヘッド**コーチ A の選択は最終的なもので変更することはできない。クルーチーフは**ヘッド**コーチ B にヘッドコーチ A の選択を知らせる。

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とわかる場合のみ、チーム A のスローインからゲームが再開される。

17-12 **例**：第 4 クォーター残り 0:44、ショットクロックが 17 秒で、A 1 がバックコートでドリブルをしていたとき、チーム B のプレーヤーがフリースローラインの延長線上でボールをアウトオブバウンズに叩き出した。そのあと**タイムアウトが認められた**：

(a)チーム B に

(b)チーム A に

(c)**最初にチーム B に、すぐあとにチーム A に（あるいはその逆）**

解説：

(a)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 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 秒になる。

(b)(c)**ヘッド**コーチ A 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、ショットクロックは 14 秒になる。

ヘッドコーチ A がバックコートからのスローインを選択した場合、チーム A のショットクロックは 17 秒になる。

17-13 例：第4クォーター残り0:57で、A1は2本のフリースローを試みた。2本目のフリースローのときにA1がシュートをしながら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。チームBはタイムアウトを請求した。

解説：タイムアウトのあと、ヘッドコーチBが：

(a)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ことを選択した場合、チームBのショットクロックは14秒になる。

(b)バックコートのスローインでゲームを再開することを選択した場合、チームBのショットクロックは24秒になる。

17-14 例：第4クォーター残り0:26で、チームAのバックコートでA1が6秒間ドリブルをし、

(a)B1がボールをアウトオブバウンズにはじき出した。

(b)B1がそのクォーターのチームファウル3個目のファウルをした。

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：

ヘッドコーチA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、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14秒になる。

ヘッドコーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは：

(a)18秒

(b)24秒

になる。

17-15 例：第4クォーターの残り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はじき出し、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。チームAのバックコートでB2がアウトオブバウンズにボールをはじき出したとき、ショットクロックは残り：

(a)6秒

(b)17秒

であった。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：

ヘッドコーチA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、チームAのショットクロックは：

(a)6秒

(b)14秒

になる。

コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは：

(a)6秒

(b)17 秒

になる。

- 17-16 **例**：第 4 クォーター残り 0 : 48 で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているとき、B 1 がチーム A のバックコートへボールをはじき出し、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。チーム A のバックコートで B 2 がこのクォーターのチームファウル 3 個目のファウルをしたとき、ショットクロックは、
(a) 6 秒
(a)17 秒

であった。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：

ヘッドコーチ A 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、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 14 秒になる。

ヘッドコーチ A がバックコートからのスローインを選択した場合、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 24 秒になる。

- 17-17 **例**：第 4 クォーター残り 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、A 1 と B 1 が互いに暴力行為を起こし失格・退場になった。スローインが行われる前にチーム A にタイムアウトが認められた。

解説：ディスクォリファイングファウルの罰則は互いに取消される。ゲームはチーム A のバックコートでのスローインで再開される。ただし、タイムアウトに続いて、**ヘッドコーチ A** がフロントコートからのスローインを選択した場合、チーム A のショットクロックは 14 秒になる。**ヘッドコーチ A** がバックコートからのスローインを選択した場合、チーム A のショットクロックは 19 秒になる。

- 17-18 **例**：第 4 クォーター残り 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、ファイティングの状況でコートに入ったとして、A 6 と B 6 が失格・退場になった。暴力行為が始まったときにボールがあつた場所に最も近い位置から、チーム A にスローインが与えられた。スローインが行われる前に、チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：失格・退場の罰則は互いに取消される。タイムアウトに続いて、フロントコートのスローインラインからのチーム A のスローインで、ショットクロックは 19 秒からゲームが再開される。

- 17-19 **例**：第 4 クォーター残り 1 : 18 で、バックコートからチーム A にスローインが与えられた。このときチーム A にタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、**ヘッドコーチ A** はフロントコート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、**ヘッドコーチ B** 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**ヘッドコーチ A** の最初の選択は、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、**ヘッドコーチ A** が続けてタイムアウトを請求した場合でも有効である。

17-20 **条文：**第 1 クォーター以外の全てのクォーターと全てのオーバータイムを開始するとき、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が行われる。スローインを行うプレイヤーは、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。スローインを行うプレイ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。

17-21 **例：**第 2 クォ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 A 1 が、バイオレーションを宣せられた。

解説：最初のスローインの位置からチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 24 秒になる。スローインを行うプレイ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。

17-22 **例：**第 3 クォ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 A 1 がパスをし、A 2 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：

(a)チーム B の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位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 24 秒になる。

(b)チーム B の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位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒になる。

17-23 **例：**第 2 クォーターを開始するセンターラインの延長線上からのスローインの間に、スローインを行う A 1 がコート上に足を踏み入れた。

解説：ゲームはセンターライン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る。ゲームクロックは 10:00 になる。アローは逆向きになりチーム B を示す。

17-24 **例：**以下の違反がセンターラインで起きたとき

(a)A 1 がボールをアウトオブバウンズにした。

(b)A 1 がオフェンスファウルを宣せられた。

(c)A 1 がトラベリングを宣せられた。

解説：全ての場合において、フロントコートのセンターラインに近い位置からチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 14 秒になる。

17-25 **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あとは、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。

- 17-26 **例**：第 1 クォーターと第 2 クォーターの間のプレーのインターバル中に、A 1 は B 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：第 2 クォーター開始の前に、リバウンダーなしでフリースロー 2 本が B 1 に与えられる。**ゲーム**はチーム B の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る。チーム B のショットクロックは 14 秒になる。**アロー**は逆向きにはならない。

17-27 **条文**：スローインのときには、次の状況が起こり得る：

- (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。
- (b) ボールがリングとバックボードの間に挟まる。
- (c) ショットクロックをリセットするためにボールをわざとリングへ投げる。

- 17-28 **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：これはバイオレーションである。ゲームは相手チームによるフリースローラインの延長線上からのスローインによって再開される。ディフェンスのチームがバイオレーションをした場合、ボールはコート内から投げられていないため、オフェンスのチームに得点は認められない。

- 17-29 **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、チーム A のフロントコートのバックボード横のエンドラインから、チーム A のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒になる。
- ・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、チーム B のバックコートのバックボード横のエンドラインから、チーム B のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 24 秒になる。

- 17-30 **例**：ショットクロック残り 5 秒で、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、リングに触れた。

解説：ゲームクロックがまだ動き始めていないため、ショットクロックオペレーターはショットクロックをリセットしない。ゲームクロックはショットクロックと同時に動かし始める。チーム A が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 秒になり、チーム B が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 秒になる。

17-31 **条文**：スローインを行うプレーヤーは、ボールを持った後にコートの内側にボールを弾ませて、コート内で他のプレーヤーに触れる前に再びボールに触れることはできない。

17-32 例：スローインをする 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になる。一度 A 1 の手からボールが離れてコートの内側に触れたら、ボールがコート内の他のプレーヤーに触れる（あるいは触れられる）前に自らボールに触れることはできない。

(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 のこの行為はバイオレーションではなく、5 秒ルールは継続される。

17-33 条文：スローインを行うプレーヤーは、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。

17-34 例：スローインを行う A 1 は、次の場所からボールを A 2 にパスした：

(a)フロントコート

(b)バックコート

ボールはコート内のどのプレーヤーにも触れずにアウトオブバウンズになった。

解説：これは A 1 のバイオレーションである。

(a) チーム B の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 のスローインによって再開され、ショットクロックは 24 秒になる。

(b) チーム B の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 のスローインによって再開され、ショットクロックは 14 秒になる。

17-35 例：スローインを行う 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受けた。

解説：これは A 2 のバイオレーションである。ゲームは A 2 が境界線に触れていた場所に最も近い位置から、チーム B のスローインで再開される。

17-36 例：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) 第 2 クォーター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 は元の位置にいるものとして、元の位置で認めていたバックコートあるいはフロントコートにボールをパスすることができる。

17-37 **条文：**成功したフィールド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。これはディフェンスのチームのバイオレーションが宣せられ、スローインが繰り返されるときも適用される。

17-38 **例：**第 2 クォーターで A 1 の最後のフリースローが成功したあと、B 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。ボールが境界線を越えてスローインされる前に A 2 が両手を伸ばして境界線から出した。審判はバイオレーションを宣した。

解説：スローインは繰り返される。B 1 は依然としてボールを手離す前にエンドラインに沿って動いたり、チームメイトにパスしたりすることができる。

17-39 **条文：**テクニカルファウルによるフリースローのあとは、ジャンプボールシチュエーションあるいは第 1 クォ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位置からのスローインでゲームが再開される。

テクニカルファウルがディフェンスのチームに宣せられ、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 秒になる。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止められた時点から継続される
- ・13 秒以下が表示されている場合、ショットクロックは 14 秒になる

テクニカルファウルがオフェンスのチームに宣せられた場合、スローインがバックコートで行われても、フロントコートで行われても、ショットクロックは継続される。

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、そのあとテクニカルファウルの罰則を行う。

アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルによるフリースローのあとは、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、ショットクロックは 14 秒になる。

17-40 **例：**第 2 クォーターで、A 2 が

- (a) バックコートでドリブルをしているとき
- (b) フロントコートでドリブルをしているとき

A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。どちらの場合も、ゲームが止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてボールはチーム A に与えられ、ショットクロックは継続される。

17-41 **例：**第 2 クォーターで、A 2 が

(a)バックコートでドリブルをしているとき

(b)フロントコートでドリブルをしているとき

B 1 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム A に与えられる。テクニカルファウルによってゲームが止められた場所に最も近い位置からスローインとしてボールはチーム A に与えられ、

(a)バックコートから、ショットクロックは 24 秒で再開される。

(b)フロントコートから、ショットクロックに 14 秒以上が表示されている場合は止められた時点から継続、ショットクロックに表示されている時間が 13 秒以下の場合は 14 秒で再開される。

17-42 **例：**第 4 クォーター残り 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。ここでチーム A にタイムアウトが認められた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。テクニカルファウルによってゲームが止められた場所に最も近い位置からスローインとしてボールはチーム A に与えられ、ショットクロックは継続される。

17-43 **条文：**第 4 クォーター、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、テクニカルファウルがオフェンスのチームに宣せられた。そのチームがタイムアウトを請求し、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継続される。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14秒になる

・13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは止められた時点から継続される

17-44 **例：**第 4 クォーター残り 1 : 47 で、A 1 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。ここでチーム A にタイムアウトが認められた。

解説：遅くともタイムアウトのあとで、ヘッドコーチ A 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、リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。ゲームはヘッドコーチ A の選択によってチーム A のスローインで再開される。

ヘッドコーチ A 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、チーム A のショットクロックは 14 秒、あるいは 13 秒以下が表示されていた場合には継続になる。

ヘッドコーチ A がバックコートからのスローインを選択した場合、チーム A のショットクロックは継続になる。

17-45 例：第4クォーター残り1:47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。フリースロー1本がチームBに与えられる。ここでチームAにタイムアウトが認められた。

解説：遅くともタイムアウトのあとで、ヘッドコーチA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、ヘッドコーチAの選択によってチームAのスローインでゲームが再開される。

ヘッドコーチA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、チームAのショットクロックは14秒、あるいは13秒以下が表示されていた場合には継続になる。

ヘッドコーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは継続になる。

17-46 例：第4クォーター残り1:47で、A1はバックコートでドリブルをしていて、B1がボールをアウトオブバウンズに出した。ここでチームAにタイムアウトが認められた。直後にA1にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：遅くともタイムアウトのあとで、ヘッドコーチA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、リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。ゲームはヘッドコーチAの選択によってチームAのスローインで再開される。

ヘッドコーチA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、チームAのショットクロックは14秒、あるいは13秒以下が表示されていた場合には継続になる。

ヘッドコーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは継続になる。

第18/19条 タイムアウト/交代

18/19-1 条文：タイムアウトは、各クォ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クォーターの開始前とゲームの終了後には認められない。各クォ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：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 例：クォーター終了またはオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーとほとんど同時にB1がファウルを宣せられ、A1に2本のフリースローが与えられた。どちらかのチームが：

(a)タイムアウトを請求した。

(b)交代を請求した。

解説：

- (a)クォーターまたはオーバータイムの競技時間は終了しているため、タイムアウトは認められない。
(b)A 1 の両方のフリースローが終えられたあと、次のクォーターまたはオーバータイムのプレーのインターバルが終わる前のみ、交代は認められる。

18/19- 4 **条文：** フィールドゴールのショットで、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。フィールドゴールのショットが成功し、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- 5 **例：** フィールドゴールのショットで、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 クォーター、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- 6 **条文：** 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。

- 18/19- 7 **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- 8 **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) ボールがリングに弾み、ゲームが続いた。
- (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- 9 **条文：** タイムアウトの請求後、どちらかのチームによるファウルが宣せられた場合、タイムアウトは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開始されない。プレーヤーの 5 個目のファウルときは、このコミュニケーションには必要な交代の手続きが含まれる。完了したら、審判が笛を鳴らしタイムアウトのシグナルを示したとき、タイムアウトが始まる。

18/19-10 **例：** **ゲーム中、** B 1 が 5 個目のファウルを宣せられたあと、**ヘッド**コーチ A がタイムアウトを請求した。

解説： タイムアウトが認められる時機は、このファウルに関する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終え、B 1 の交代要員がプレーヤーになるまで始まらない。

18/19-11 **例：** **ゲーム中、** **いずれかのプレーヤー**がファウルを宣せられたあと、**ヘッド**コーチ A がタイムアウトを請求した。

解説：タイムアウトが請求されていることをチームが認識している場合、タイムアウトが正式に始まっていなくても、両チームはそれぞれのベンチに戻ることが許される。

18/19-12 **条文：**第18条と第19条は、タイムアウトあるいは交代の開始と終了の時機を規定している。タイムアウトあるいは交代を請求する両ヘッドコーチは、これらの制限を知っていなければならない。さもなければタイムアウトあるいは交代は速やかには認められない。最初のフリースローと最後のフリースローの間でテクニカルファウルが宣せられたとき、テクニカルファウルのフリースローは速やかに行われる。タイムアウトや交代はそのテクニカルのフリースローの前後では認められない。

18/19-13 **例：**交代が認められる時機が終わった直後に、交代要員の A 6 がスコアラーズテーブルに走り、大きな声で交代を請求した。スコアラール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。

18/19-14 **例：**ゲーム中のいずれかの時間帯に、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こった。どちらかあるいは両チームの交代要員がスコアラーズテーブルの前でゲームに入るのを待っている、あるいはどちらかのチームによりタイムアウトが請求されている。

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。

18/19-15 **例：**A 1 がツーポイントショットを打とうとしたとき、B 1 にファウルをされた。A 1 が最初のフリースローを打ったあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。どちらかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。

解説：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。A 1 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あとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-16 **例：**A 1 がツーポイントショットを打とうとしたとき、B 1 にファウルをされた。A 1 が最初のフリースローを打ったあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられた。どちらかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。

解説：A 1 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あとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-17 **例：**A 1 がツーポイントショットを打とうとしたとき、B 1 にファウルをされた。A 1 が最初のフリースローを打ったあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられ、これは A 2 の 5 個目のファウルであった。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：A 2 は速やかに交代になる。リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。A 1 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あとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-18 **例：**A 1 がテクニカルファウルを宣せられた。B 6 がフリースローを打つために交代を請求した。

解説：どちらのチームにも交代が認められる時機である。B 6 はプレーヤーとなったあと、1 本のフリースローを打つことができるが、次にゲームクロックが動き、再び止まるまでは交代することはできない。

18/19-19 **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ったとき、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ったときを指す。

18/19-20 **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。ヘッドコーチ A 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)チームがコートへ戻り始めたあと、審判はヘッドコーチに同様の振る舞いが繰り返される場合はチーム A に追加のタイムアウトが宣せられ警告を与える。

(b)警告なしでタイムアウトがチーム A に対して宣せられる。チーム A にタイムアウトが残っていない場合、ヘッドコーチ A にゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B₁」と記入される。

18/19-21 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 がコートに戻ったあと、警告なくチーム A にタイムアウトが与えられる。

18/19-22 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。

18/19-23 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。

18/19-24 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ヘッドコーチ A 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出てゲームクロックが止められた。ここでチーム A のタイムアウトが認められた。

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ったとして、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。

18/19-25 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関係なく、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。

18/19-26 例：ヘッドコーチ B がタイムアウトを請求していた。A 1 が B 1 にアンスポーツマンライクファウルをし、続いて A 2 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：チーム B にタイムアウトが認められる。タイムアウトのあと、A 2 のテクニカルファウルの罰則としてリバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。そしてリバウンダーなしで 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、ショットクロックは 14 秒になる。

18/19-27 例：ヘッドコーチ B はタイムアウトを請求していた。A 1 が B 1 にアンスポーツ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。タイムアウトの最中に A 2 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：タイムアウトのあと、A 2 のテクニカルファウルの罰則としてリバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。そしてリバウンダーなしで 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、ショットクロックは 14 秒になる。

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：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、そのあと再び制限区域に入るとはバイオレーションである。

23-2 例：制限区域に 3 秒未満いた A 1 が、3 秒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出て、再び制限区域に戻った。

解説：A 1 の 3 秒バイオレーションである。

第 24 条 ドリブル

24-1 条文：プレーヤーがバックボードをめがけて（ショットとみなされない状態で）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：まだドリブルをしていない A 1 が、立ち続けながら、相手チームまたは自チームのバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触る前にそのボールをキャッチした。

解説：バイオレーションではない。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24-3 例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A 1 が相手チームまたは自チームのバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触る前にそのボールを再びキャッチするかボールに触った。

解説：バイオレーションではない。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。

24-4 例：A 1 のショットはリングに当たらなかった。A 1 はボールをキャッチし、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る前に A 1 がそのボールを再びキャッチするかボールに触った。

解説： バイオレーションではない。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24- 5 **例：** A 1 がドリブルをし、**正当に**止まった。そのあと、

(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 度触った。

(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をした。

解説： どちらの場合も A 1 はピボットフットを動かしていないことから、バイオレーションではない。

24- 6 **例：** A 1 が以下の行為からドリブルを始めた。

(a) 相手チームのプレーヤーを越えてボールを投げる。

(b) ボールを自分から数メートル離れた場所に投げる。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： どちらの場合も A 1 が再度ボールに触る前にボールがコートに触れているのでバイオレーションではない。

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。A1 がドリブルを終えて、B1 がボールに触れたのではなく、ボールが B1 に触れているものとする。

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、そのプレーヤーが**コート**に倒れたあと少し滑ることもバイオレーションではない。ただし、そのプレーヤーがディフェンスを避けるために**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：** A 1 が、ボールを持ったままバランスを崩し**コート**に倒れた。

解説： A 1 は**コートに倒れただけなので**バイオレーションではない。

25- 3 **例：** A 1 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 A 1 は、

(a) A 2 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)バイオレーションではない。

(d)トラベリングのバイオレーションである。

25-4 **例：**A 1 が、ボールを持ったままコートに倒れ、その勢いでコートを滑った。

解説：A 1 の行為はバイオレーションではない。ただし、A 1 がディフェンスを避けるためにフロアを転がったりボールを持ったまま立ち上がろうとした場合は、トラベリングのバイオレーションになる。

25-5 **条文：**A 1 がバスケットに向かってペネトレイトをしながらボールを両手で持ち、ツーポイントのショットの動作に入った。そのひと続きの動作の中でB 1 にファウルをされ、そのあとトラベリングのバイオレーションをしたが、ボールはバスケットに入った。

解説：得点は認められない。2 本のフリースローがA 1 に与えられる。

25-6 **例：**A 1 がバスケットに向かってペネトレイトをしながらボールを両手で持ち、ツーポイントのショットの動作に入った。そのひと続きの動作の中で B 1 にファウルをされ、そのあとトラベリングのバイオレーションをしたが、ボールはバスケットに入った。

解説：得点は認められない。2 本のフリースローがA 1 に与えられる。

25-7 **条文：**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。

25-8 **例：**A 1 は相手チームのバスケットの下でチームメイトの A 2 を抱き上げた。A 3 は A 2 にパスし、A 2 はバスケットの中へボールをダンクした。

解説：これはバイオレーションである。得点は認められない。バックコートのフリースローラインの延長線上のサイドラインからのスローインが、チーム B に与えられる。

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 秒は継続される。

28-2 **例：**A 1 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**：A 1 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 A 2 からボールを受けた。A 1 はそのあと、まだバックコートにいる A 2 にボールをパスした。

解説：バイオレーションではない。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れていない。よってバックコートにボールをパスすることができる。8 秒はそのまま継続する。

28-5 **例**：A 1 がバックコートからドリブルをして、センターラインをまたいだ状態でボールを持ってドリブルを終えた。A 1 はそのあと同様にセンターラインをまたいでいる A 2 にパスをした。

解説：バイオレーションではない。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れていない。よって同様にフロントコートにいない A 2 にパスをすることができる。8 秒はそのまま継続する。

28-6 **例**：A 1 がバックコートからドリブルをして、片足のみ（両足ではない）フロントコートに入った。A 1 はセンターラインをまたいでいる A 2 にボールをパスした。A 2 はバックコートでドリブルを始めた。

解説：バイオレーションではない。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れていない。よって同様にフロントコートにいない A 2 にパスをすることができ、A 2 はバックコートでドリブルをすることができる。8 秒はそのまま継続する。

28-7 **例**：A 1 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 A 1 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ドリブラー A 1 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とみなされる。いずれの場合も 8 秒はそのまま継続する。

28-8 **条文**：8 秒が継続され、それまでバックコートでボールをコントロールしていたチームがスローインを与えられる場合、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そのプレーヤーに伝える。

28-9 **例**：A 1 がバックコートで 6 秒間ドリブルをしたとき、ダブルファウルが次の場所で宣せられた：

(a) バックコート

(b) フロントコート

解説：

(a) バックコートのダブルファウルが起こった場所に最も近い位置から、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 2 秒でボールをフロントコートに進める。

(b)フロントコートのダブルファウルが起こった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

28-10 **例**：A 1 がバックコートでボールを 4 秒間ドリブルしたとき、チーム A のバックコートで B 1 がボールをアウトオブバウンズにはじいた。

解説：ゲームは、バックコートでチーム A のスローインによって再開される。チーム A はボールをフロントコートに 4 秒で進める。

28-11 **条文**：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、相手チームに不利な状況になると審判が判断した場合は、8 秒は中断した時点から継続される。

28-12 **例**：第 4 クォーター残り 0：25、得点が A72-B72 で、チーム A がボールをコントロールしていた。A 1 がバックコートで 4 秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた。

(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。

(b)コート上にボトルが投げ込まれた。

(c)ショットクロックが誤ってリセットされた。

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 4 秒を残して再開される。もし新たな 8 秒で再開された場合、チーム B にとって不利な状況になる。

28-13 **条文**：8 秒バイオレーションが起きたあとのスローインの場所は、バイオレーションが起きたときのボールの状況によって決定される。

28-14 **例**：8 秒が経過してチーム A にバイオレーションが宣せられたとき、

(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次の位置から行われ、ショットクロックは 14 秒になる：

(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こった場所に最も近い位置。

(b)センターラインに最も近い位置。

第 29/50 条 24 秒ルール

29/50-1 **条文**：ショットクロックが終了する間際に、ショットが放たれてボールが空中にある間にブザーが鳴った。ボールがリングに触れなかった場合、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られなければ、バイオレーションになる。その場合、バックボードの真後ろを除いて、ゲームが止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてボールは相手チームに与えられる。

29/50-2 例：A1のショット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てコートに落ち、B1が触った後A2が触れて、最終的にB2によってコントロールされた。
解説：A1のショットはリングに触れず、チームBが速やかかつ明らかにボールをコントロールできなかったので、チームAのショットクロックバイオレーションである。

29/50-3 例：A1がショットを放ち、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によって触れられたもののコントロールにはならなかった。その後A2がボールをコントロールした。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バイオレーションである。

29/50-4 例：ショットクロックが終了する間にA1がショットを放った。ボールはB1によって正当にブロックされたあと、ショットクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、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、ディスクォリファイングファウルのいずれかでない限り無視される。

29/50-5 例：A1のショット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後A2とB2間でのヘルドボールが宣せられた。
解説：ショットクロックバイオレーションである。チームBが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られなかった。

29/50-6 例：A1がショットを放った。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。ボールはリングに当たらず、B1に触れてアウトオブバウンズになった。
解説：ショットクロックバイオレーションである。チームBが明らかにボールのコントロールを得られなかった。

29/50-7 条文：ショットクロックのブザーが鳴った場合でも、審判の判断で相手チームがボールを速やかかつ明らかにコントロールしたと判断する場合は、ブザーは無視されゲームは続行される。
--

29/50-8 例：ショットクロックが終了する間に、A1のパスをA2がキャッチできず（2人ともフロントコートにいる）ボールがチームAのバックコートに転がった。B1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ときに、ショットクロックのブザーが鳴った。
解説：B1が速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

29/50-9 条文：ジャンプボールが宣せられ、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によって継続してボールを与えられる場合、ジャンプボールが起きた時点の残り時間からショットクロックは継続になる。
--

29/50-10 **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おり、ショットクロック残り 10 秒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)チーム A のショットクロックは継続され、10 秒になる。

(b)チーム B のショットクロックは新たに 24 秒になる。

29/50-11 **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おり、ショットクロック残り 10 秒でボールがアウトオブバウンズになった。審判はボールがアウトオブバウンズになる前に、最後にボールに触ったのが A 1 か B 1 かを判断できなかったためジャンプボールシチュエーションになり、オルタネイティングポゼッションによるスローインが：

(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)チーム A のショットクロックは継続され 10 秒になる。

(b)チーム B のショットクロックは、24 秒になる。

29/50-12 **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場合は除く）により審判がゲームを止め、ボールのポゼッションがその前にコントロールしていたチームにフロントコートで与えられる場合、以下のとおりにショットクロックはリセットされる：

・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止められた時点から継続される

・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秒になる

29/50-13 **例**：チーム A のフロントコートで B 1 がアウトオブバウンズのバイオレーションを宣せられた。ショットクロックは 8 秒を表示している。

解説：チーム A のショットクロックは継続され、残り 8 秒になる。

29/50-14 **例**：A 1 がフロントコートでドリブルをしているとき、B 1 からファウルをされた。これはこのクォーターでチーム B の 2 個目のチームファウルであった。ショットクロックは 3 秒を表示している。

解説：チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

29/50-15 例：ショットクロック 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たとき、

(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：チーム A のショットクロックは、

(a) 4 秒

(b) 14 秒になる。

29/50-16 例：ショットクロック 6 秒で A 1 がショットを放ちボールが空中にあるとき、A 2 と B 2 にダブルファウルが宣せられ、それぞれの罰則は等しかった。ボールはリングに当たらなかった。アローはチーム A を示している。

解説：チーム A のショットクロックは継続され、6 秒になる。

29/50-17 例：ショットクロック 5 秒で A 1 がドリブルしているとき、B 1 にテクニカルファウルが宣せられた。その後ヘッドコーチ A にもテクニカルファウルが宣せられた。

解説：等しい罰則の相殺のあと、ゲームはチーム A のスローインで再開になり、ショットクロックは継続され、5 秒になる。

29/50-18 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

チーム A のフロントコートで A 1 が A 2 にパスをしたとき、B 1 がチーム B のバックコートで意図的に、ボールを足で蹴るあるいは握りこぶしで叩く行為を行った。

解説：どちらも B 1 のバイオレーションである。ゲームはチーム A のフロントコートでのスローインで再開され、ショットクロックは：

(a) 16 秒

(b) 14 秒になる。

29/50-19 例：第 3 クォーターで A 1 のスローインのとき、B 1 がチーム B のバックコートで境界線上を越えて腕を伸ばし、A 1 のパスをブロックした。ショットクロックは：

(a) 19 秒

(b) 11 秒であった。

解説：どちらも B 1 のバイオレーションである。ゲームはチーム A のフロントコートでのスローインで再開され、ショットクロックは：

(a) 19 秒

(b) 14 秒になる。

29/50-20 **例：**ショットクロック 6 秒で A1 がフロントコートでドリブルしているとき、B2 が A2 にアンスポー
ツマンライクファウルをした。

解説：フリースローの成否にかかわらず、ゲームはチーム A の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る。ショットクロックは 14 秒になる。

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：**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、相手チ
ームに不利な状況になると審判が判断した場合は、ショットクロックは中断した時点から継続さ
れる。

29/50-22 **例：**第 4 クォーター残り 0 : 25、得点が A 72 - B 72 でチーム A がフロントコートでボールを
コントロールした。A 1 が 20 秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた。

(a) ゲームクロックあるいはショットクロックが動かなくなってしまう、もしくは開始されなかった。

(b) コート上にボールが投げ込まれた。

(c) ショットクロックが誤ってリセットされてしまった。

解説：全ての場合において、ゲームはチーム A のスローインによって再開され、ショットクロックは
4 秒になる。ショットクロックが 14 秒で再開された場合、チーム B にとって不利な状況になる。

29/50-23 **例：**A 1 のショットがリングに当たり、そのリバウンドを A 2 がコントロールした。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：もしショットクロックバイオレーションになった場合、ボールをコントロールしているチーム A
が不利な状況になる。コミッショナーが同席していればコミッショナーと、そしてショットクロックオペ
レーターとも協議をしたあと、審判はショットクロックを 5 秒にして、ゲームはチーム A のスローイ
ンで再開される。

29/50-24 **例：**ショットクロック 4 秒で A 1 がショットを放った。ボールはリングに当たらなかったが、ショットク
ロックオペレーターが誤ってショットクロックをリセットしてしまった。A 2 がボールをリバウンドしてあ
る程度時間が経ったあと、A 3 がショットを成功させた。その時点で審判が状況に気がついた。

解説：審判は（コミッショナーが同席していれば協議をしたあと）A 1 のショットがリングに触
れなかったことを確認する。その後、もし誤ってリセットされていなかったら、A 3 の放ったボール
がショットクロックのブザーが鳴る前に A 3 の手を離れていたかを判断する。もしそうであれば得
点は認められる。もしそうでなければショットクロックバイオレーションが起こっていたとし、A 3 によ
る得点は認められない。

29/50-25 **条文：**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の罰則のスローイン
は、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 秒になる。

29/50-26 **例：**第 4 クォーター残り 1 : 12、ショットクロックが 6 秒のとき、A 1 がフロントコートでドリブルをしていて、B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。A 1 の最初のフリースローのあと、ヘッドコーチ A もしくはヘッドコーチ B がタイムアウトを請求した。

解説：リバウンダーなしで 2 本目のフリースローが A 1 に与えられる。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 秒になる。

29/50-27 **条文：**ショットが放たれたあとにディフェンスプレーヤー側のバックコートでディフェンスのファウルが宣せられたとき、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-28 **例：**ショットクロック 17 秒で A 1 がショットを放った。ボールが空中にあるときに、B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 2 個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- (c) リングに当たらなかった。

解説：

- (a) A の得点は認められる。

全ての場合において、ファウルがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-29 **例：**ショットクロック 10 秒で A 1 がショットを放った。ボールが空中にあるときに B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 2 個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- (c) リングに当たらなかった。

解説：

- (a) A 1 の得点は認められる。

全ての場合において、ファウルがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-30 **例：**A 1 がショットを放った。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り、B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 2 個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。

(c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A 1 の得点は認められる。

全ての場合において、ゲームはファウルがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-31 **例：**ショットクロック 10 秒で A 1 がショットを放った。ボールが空中にあるときに B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 5 個目のチームファウルだった。そしてボールは：

(a)バスケットに入った。

(b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。

(c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A 1 の得点は認められる。

全ての場合において、A 2 にフリースロー 2 本が与えられる。

29/50-32 **例：**A 1 がショットを放った。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り、B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 5 個目のチームファウルだった。そしてボールは：

(a)バスケットに入った。

(b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。

(c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A 1 の得点は認められる。

全ての場合において、ショットクロックバイオレーションは起きたことにならない。A 2 にフリースロー 2 本が与えられる。

29/50-33 **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秒になる。

29/50-34 **例：**A 1 から A 2 へのパスのボールに B 2 が触れたあと、ボールがリングに触れ、A 3 がそのボールをコントロールした。

解説：A 3 がコート上でボールをコントロールした直後に、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-35 例：ショットクロックが以下の秒数のとき A 1 がショットを放った。

(a) 4 秒

(b) 20 秒

ボールはリングに触れ、リバウンドのボールを A 2 がコントロールした。

解説：どちらの場合においても、A 2 がコート上でボールをコントロールした直後にショットクロックは 14 秒になる。

29/50-36 例：A 1 がショットを放ち、ボールがリングに触れた。B 1 がそのボールに触れたが、A 2 がそのボールをコントロールした。

解説：A 2 がコート上でボールをコントロールした直後に、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-37 例：A 1 がショットを放ち、ボールがリングに当たった。B 1 がそのボールに触れアウトオブバウンズになった。

解説：ゲームはアウトオブバウンズがあった場所から最も近い位置でチーム A のスローインになる。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 秒になる。

29/50-38 例：ショットクロックが 4 秒のとき、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、B 1 がそのボールに触れチーム A のバックコートでアウトオブバウンズになった。

解説：ゲームはボールがアウトオブバウンズになった場所に最も近い位置から、チーム A のバックコートでのスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-39 例：A 1 がショットを放ち、ボールがリングに触れた。A 2 がボールをはじき、A 3 がそのボールをコントロールした。

解説：コート上のどこであるにかかわらず、A 3 がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-40 例：A 1 がショットを放ち、ボールがリングに触れた。リバウンドのときに、B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 3 個目のチームファウルだった。

解説：ゲームはファウルがあった場所に最も近い位置から、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 秒になる。

29/50-41 例：A 1 がショットを放ち、ボールがバスケットに入った。そこで B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 3 個目のチームファウルだった。

解説：得点は認められる。ゲームはファウルがあった場所に最も近い位置から、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 秒になる。

29/50-42 例：A 1 がショットを放ち、ボールがリングに触れた。リバウンドのときに、A 2 と B 2 との間でヘルドボールが宣せられた。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あった場所に最も近い位置から、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 秒になる。

29/50-43 例：ショットクロック 8 秒で A1 がショットを放った。ボールがリングとバックボードに挟まった。アローはチーム A を示している。

解説：バックボード横のエンドラインからのスローインがチーム A に与えられる。ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-44 例：フロントコートにいる A 1 が A 2 にアリウープパスをした。ボールは A 2 に渡らずリングに触れ、A 3 がボールをコントロールした。

解説：A 3 がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは 14 秒になる。
A 3 がバックコートでボールに触れた場合は、バックコートバイオレーションになる。

29/50-45 例：A 1 のフィールドゴールのショットがリングに当たって弾んだ。B 1 が空中にジャンプし、ボールをキャッチしてコート上に下りた。A 2 が B 1 の手からボールをはじき出した。このとき、A 3 がボールをキャッチした。

解説：ボールのコントロールを得たチーム B は、ボールがリングに触れる前にコントロールしていたチーム A とは異なるチームである。チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

29/50-46 例：ショットクロック 6 秒で A 1 がショットを放った。ボールがリングに触れ、リバウンドのボールを A 2 がバックコートでコントロールした。その後 B1 が A2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 3 個目のチームファウルだった。

解説：ゲームはチーム A のバックコートからのスローインによって再開となり、ショットクロックは新たに 24 秒になる。

29/50-47 条文：ゲーム中、チームが新たにライブのボールのポゼッションを得たとき、フロントコート、バックコートのどちらであっても、そのチームのショットクロックは24秒になる。

29/50-48 例：ゲームクロックが動いている間に、A 1 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、そのチームのショットクロックは 24 秒になる。

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、そのチームのショットクロックは 24 秒になる。

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やバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）によって審判がゲームを止めた。相手チームにフロントコートからスローインが与えられる場合、そのチームのショットクロックは14秒になる。

29/50-51 **例：**バックコートにいる A 1 が同じくバックコートにいる A 2 にパスをした。A 2 はボールをキャッチせず、チーム A のバックコートで、ボールがアウトオブバウンズに出た。

解説：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位置からチーム B にスローインが与えられ、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-52 **条文：**ゲームクロック残り14秒以下で、ボールがデッドでゲームクロックが止められ、チームが新たにライブのボールのポゼッションを得たとき、フロントコート、バックコートのどちらであっても、ショットクロックのスイッチは切られる。

29/50-53 **例：**ゲームクロック残り 12 秒で、チーム A が新たにボールのポゼッションを得た。

解説：ショットクロックのスイッチは切られる。

29/50-54 **例：**ゲームクロック残り 18 秒、ショットクロック残り 3 秒で、B 1 がチーム B のバックコートで意図的にボールを蹴った。

解説：ゲームはチーム A のフロントコートからのスローインによって再開され、ゲームクロック残り 18 秒、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-55 **例：**ゲームクロック残り 7 秒、ショットクロック残り 3 秒で、B 1 がチーム B のバックコートで意図的にボールを蹴った。

解説：ゲームはチーム A のフロントコートからのスローインによって再開され、ゲームクロック残り 7 秒、ショットクロックはスイッチを切る。

29/50-56 **例：**ゲームクロック残り 23 秒で、チーム A が新たにボールをコントロールした。その後ゲームクロック残り 19 秒で、A 1 がシュートを放ち、ボールがリングに触れ A 2 がリバウンドを取った。

解説：チーム A がボールを新たにコントロールした時点では、ショットクロックはスタートされない。しかし、A 2 がボールをコントロールした直後にはゲームクロックがまだ 14 秒以上残っていることから、ショットクロックは 14 秒になる。

29/50-57 **例：**第 4 クォーター残り 58 秒で、チーム A のバックコートで B 1 がわざとボールを蹴った、もしくは A 1 にファウルをした。ファウルをしたとき、これはチーム B の 3 個目のチームファウルであった。チーム A のショットクロックは 19 秒であった。チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：ヘッドコーチ A はゲームを、チーム A のフロントコートのスロー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決める。

フロントコートからのスローインの場合、チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

バックコートからの場合、チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

29/50-58 **例：**第 4 クォーター残り 30 秒で、A 1 がチーム A のフロントコートでドリブルをしていた。B 1 がボールをはじき、チーム A のバックコートで A 2 がボールをコントロールした。B 2 がわざとボールを蹴った、もしくは A 2 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 3 個目のチームファウルであった。ショットクロックは 8 秒、チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：ヘッドコーチ A はゲームを、チーム A のフロントコート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決める。

フロントコートからのスローインの場合、チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

バックコートからの場合、チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

29/50-59 **例：**第 4 クォーター残り 58 秒で、B 1 はチーム A のバックコートで A 1 にファウルをした。これはチーム B のそのクォーター 3 個目のチームファウルだった。ショットクロックは 19 秒、チーム B にタイムアウトが認められた。

解説：ゲームはチーム A のバックコートからのスローインで再開され、チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

29/50-60 **例：**第 4 クォーター残り 30 秒で、A 1 がチーム A のバックコートでドリブルをしていた。B 1 がボールをアウトオブバウンズにはじき、ショットクロックは 19 秒であった。チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：ヘッドコーチ A はゲームを、チーム A のフロントコート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決める。

フロントコートからのスローインの場合、チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

バックコートからの場合、チーム A のショットクロックは 19 秒になる。

29/50-61 **例：**第 4 クォーター残り 30 秒で、A 1 がチーム A のフロントコートでドリブルをしていた。B 1 がボールをチーム A のバックコートにはじき、A 2 がボールをコントロールした。さらに B 2 がボールをアウトオブバウンズにはじき、ショットクロックは 8 秒であった。チーム A にタイムアウトが認められた。

解説：ヘッドコーチ A はゲームを、チーム A のフロントコート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決める。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 8 秒になる。

29/50-62 **例：**第2クォーターゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールをコントロールした。その後ショットクロック残り 1 秒で、A 1 がショットを放った。ボールが空中にあるとき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**、それから 1.2 秒経過後、クォ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。

解説：これはショットクロックバイオレーションではない。審判はチーム B が明らかにボールをコントロールするかを見定めていたためバイオレーションを宣さなかった。クォーターは終了したことになる。

29/50-63 **例：**第2クォーターゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールをコントロールした。その後ショットクロック残り 1 秒で A 1 がショットを放った。ボールが空中にあるとき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**、ゲームクロック残り 0.8 秒で審判がバイオレーションを宣した。

解説：ショットクロックバイオレーションである。**ゲームはチーム B のエンドラインからのスローインで再開され、ゲームクロックは 0.8 秒になる。**

29/50-64 **例：**第2クォーターゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールをコントロールした。ゲームクロックが残り 1.2 秒で A 1 がボールを手中に持っているときにショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロック残り 0.8 秒で審判がバイオレーションを宣した。

解説：ショットクロックバイオレーションである。ゲームが止められた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開され、ゲームクロックは残り 1.2 秒になる。

29/50-65 **例：**第3クォーターで、A 1 はバックコートでスローインを与えられた。A 1 がボールを持っている間に、**B 1 は手を動かして境界線を越えた。**

解説：B 1 のバイオレーションである。A 1 は再びスローインを与えられる。チーム A のショットクロックは 24 秒になる。

29/50-66 **例：**第3クォーターで、A 1 はフロントコートでスローインを与えられた。A 1 がボールを持っている間に、**B 1 は手を動かして境界線を越えた。**そのとき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：B 1 のバイオレーションである。A 1 は再びスローインを与えられる。チーム A のショットクロックは：

(a) 14 秒になる。

(b) 17 秒になる。

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とみなされる。しかし、フロントコートからジャンプをして空中にいる間にボールをコントロールした場合、そのプレーヤーがチームで最初にボールを新たにチームコントロールしたプレーヤーになる。その後、ジャンプをした勢いでボールとともにバックコートに戻ってしまうことはやむを得ない。よって空中にいるプレーヤーが、新たにチームコントロールを得た場合、そのプレーヤーのフロントコート／バックコートの立ち位置は、両足がコートに着地するまで決定されない。

- 30- 2 **例：** バックコートにいる A 1 が速攻を試みて、フロントコートにいる A 2 に向けてパスをした。B 1 はチームのフロントコートからジャンプを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、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。

解説： これはバックコートバイオレーションではない。B 1 が空中にいる間にチーム B として最初にボールをコントロールした。B 1 の位置がフロントコートかバックコートかは、両足がコートに着地するまでは決定されない。全ての場合において、B 1 は正当にバックコートにいるとみなされる。

- 30- 3 **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のときに、ボールは正当にタップされ、そのときチーム A のフロントコートからジャンプをした A 2 が空中で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、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。

解説： これはバックコートバイオレーションではない。A 2 が空中にいる間にチーム A として最初にボールをコントロールした。全ての場合において、A 2 は正当にバックコートにいるとみなされる。

- 30- 4 **例：** フロントコートからスローインを行う A 1 が A 2 へパスをした。A 2 はフロントコートからジャンプをして空中で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、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。

解説： これはバックコートバイオレーションである。A 1 のスローインは、チーム A がすでにフロントコートでボールをコントロールしており、その後 A 2 が空中でボールをキャッチしバックコートに着地した。全てのケースにおいて A 2 は不当にバックコートにボールを返したとみなされる。

30-5 例：第2クォーターの開始のために、スローインを行う A 1 がセンターラインの延長線上から 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をして空中で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、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。

解説：これはバックコートバイオレーションである。A1 はすでにチーム A のボールをコントロールしている。その後 A 2 がフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチしたとき、チーム A はフロントコートでボールをコントロールしていることになる。全てのケースにおいて、バックコートに着地したことによって A 2 は不当にバックコートにボールを返したとみなされる。

30-6 例：バックコートからスローインを行う A 1 が、フロントコートにいる A 2 へパスをした。B 1 がチーム B のフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチし、チーム B のバックコートに着地する前にバックコートにいる B 2 にパスをした。

解説：これはチーム B のバックコートバイオレーションである。

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当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 がセンターライン近くのフロントコートに両足を完全につけて立っており、同じくセンターライン近くのフロントコートに完全に両足をつけて立っている A 2 に、バウンスパスをした。パスされたボールはバックコートに触れた後で A 2 に届いた。

解説：これはチーム A のバックコートバイオレーションである。

30-9 例：A 1 と A 2 がセンターライン近くでフロントコートに両足が完全についた状況で立っており、A 1 は A 2 にバウンスパスをした。パスされたボールはバックコートに触れた後フロントコートに触れ、そのあと A 2 に届いた。

解説：これはチーム A のバックコートバイオレーションである。

30-10 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つけて立っており、同じくセンターラインの近くでバックコートに両足をつけて立っている A 2 にバウンスパスをした。パスされたボールはフロントコートに触れた後で A 2 に届いた。

解説：これはバックコートバイオレーションではない。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。しかし、ボールがフロントコートに触れた時点でフロントコートに進めら

れたことになり、8 秒の計測は終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触ったと同時に新たな 8 秒が始まる。

- 30-11 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当たって跳ね返り、まだバックコートにいる A 2 が次にそのボールに触った。

解説：これはバックコートバイオレーションではない。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。しかし、ボールが審判に触れた時点でフロントコートに進められたことになり、8 秒の計測は終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触ったと同時に新たな 8 秒が始まる。

- 30-12 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て、そのままボールがチーム A のバックコートへ入り、A 2 が最初にボールに触れた。

解説：これはチーム A のバックコートバイオレーションである。

- 30-13 例：A 1 がバックコートからフロントコートにドリブルをした。両足は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。その後、ボールが A 1 の足に触れてバックコートに転がり、A 2 がバックコートでドリブルを開始した。

解説：これは正当なプレーである。A1 はまだフロントコートでボールをコントロールしていない。

- 30-14 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 がボールに触れ、ボールはまだバックコートにいる A 1 に返った。

解説：これは正当なプレーである。A2 はまだフロントコートでボールをコントロールしていない。

- 30-15 例：フロントコートでのスローインで A 1 が A 2 にボールをパスした。A2 はフロントコートからジャンプして、空中でボールをキャッチし、左足はフロントコート、右足が空中にある状態でコートに着地した。そして A2 は右足をバックコートについた。

解説：スローインをした A 1 が、すでにチーム A のフロントコートでチームコントロールをしていたので、A 2 はボールを不当にバックコートに返したことになる。

- 30-16 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、ボールは B 1 にはじかれチーム A のバックコートに入った。A 1 は両足をフロントコートについたままボールをバックコートでドリブルし続けている。

解説：バイオレーションではない。チーム A のフロントコートで最後にボールに触ったのはチーム A のプレーヤーではない。A 1 は完全にバックコートに入りドリブルを続けることもでき、新しく 8 秒が与えられる。

- 30-17 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をして空中で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)センターラインを踏んで着地した。
 - (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 がバックコートバイオレーションをしたことになる。A 2 が空中でボールをキャッチしたときに、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしたとみなされる。

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：** ショットあるいはフリースローのときにボールがリングよりも上にある場合、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ることは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、ボールがバスケットに入る可能性が残っている状況で、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： 不当にボールに触れた B 1 のバイオレーションである。

- (a)A 1 に 1 点が与えられ、B 1 にテクニカルファウルが宣せられる。
- (b)A 1 に 1 点が与えられるが、B 1 にテクニカルファウルは宣せられない。

31-3 **条文：** パスの最中にボールがリングよりも上にある、あるいはリングに触れたあとで、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：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。チーム A に 2 点または 3 点が与えられる。

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あと、いずれかのプレーヤーが正当にボールに触れてバスケットに入った場合、ツーポイントフィールドゴールになる。

- 31-6 例：A 1 の最後のフリースローでボールはリングに当たり跳ね返った。B 1 がボールをはじき出そうとしたがボールはバスケットに入った。

解説： ボールは正当に触られている。フリースローのボールではなくなるため、コート上でプレーしているチーム A のキャプテンに 2 点が与えられる。

31-7 **条文**：フィールドゴールや最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、クォ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のブザーが鳴り、ボールがまだバスケットに入る可能性があるときにファウルが宣せられた。いずれかのプレーヤーがボールに触れるとバイオレーションである。

31-8 **例**：A1の最後のフリースローでボールはリングに当たり跳ね返った。リバウンドでB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター3個目のチームファウルであった。ボールがまだバスケットに入る可能性があるときに：

(a) A3が触れた。

(b) B3が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) 得点は与えられない。両方の罰則によるスローインは相殺される。ゲームはバックボードの真後ろを除きファウルがあったところから最も近い位置のエンドラインからオルタネイティングポゼッションによるスローインで再開される。

(b) A1に1点が与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除きファウルがあったところから最も近い位置のエンドラインから再開される。

31-9 **例**：A1の最後のフリースローでボールはリングに当たり跳ね返った。リバウンドでB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター5個目のチームファウルであった。ボールがまだバスケットに入る可能性があるときに：

(a) A3が触れた。

(b) B3が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) 得点は認められない。A2にリバウンダーなしのフリースロー2本が与えられる。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する。

(b) A1に1点が与えられる。A2にフリースロー2本が与えられる。ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

31-10 **例**：A1がショットを放ち、ボールはリングに当たり跳ね返り、まだバスケットに入る可能性があるときにゲームクロックのブザーが鳴った。そのボールに：

(a) A2が触れた。

(b) B2が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) 得点は与えられない。

(b) 2点または3点がA1に与えられる。

31-11 **条文：**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は、プレーヤーが上昇しているボールに触れたとしても、フィールドゴールのショットの最中であれば適用される。

31-12 **例：**A 1 がショットを放ち、そのボールが上昇しているときに A 2 あるいは B 2 がボールに触れた。その後バスケットに向かって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れることは正当であり、フィールドゴールのショットであることに変わりはない。しかし、その後下降しているボールに A 3 あるいは B 3 が触れるとバイオレーションになる。

(a) 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ボールがチーム B に与えられる。

(b) 2 点または 3 点が A 1 に与えられる。

31-13 **条文：**A 1 がショットを放ち、そのボールが上昇しているときに A 2 あるいは B 2 がボールに触れた。その後バスケットに向かって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れることは正当であり、フィールドゴールのショットであることに変わりはない。しかし、その後下降しているボールに A 3 あるいは B 3 が触れるとバイオレーションになる。

(a) 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ボールがチーム B に与えられる。

(b) 2 点または 3 点が A 1 に与えられる。

31-14 **例：**A 1 がゲームの終了間際にスリーポイントショットを放った。ボールが空中にあるときにゲーム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、B 1 がバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げたと審判が判断した。

解説：ゲーム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まだライブであるので、インタフェアレンスのバイオレーションである。A 1 に 3 点が認められる。

31-15 **条文：**ショットの最中に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があるときに、オフェンスあるいはディフェンスのプレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れた場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

図 2 リングに触れているボール



31-16 例：A 1 がショットを放ったあと、ボールはリングに当たり跳ね返り、そしてリングに乗っている。ボールがまだリング上にあるときに B 1 がバスケットあるいはバックボードに触った。

解説：これは B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。ボールがバスケットに入る可能性を残している限り、インタフェアレンスの制限が適用される。

31-17 例：A 1 のショットが下降し、まだ完全にボールがリングよりも上にあるとき、A 2 と B 2 が同時に触れた。そのあとボールが、

(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 がゴールテンディングのバイオレーションをしたことになる。どちらの場合も得点は認められない。ジャンプボールシチュエーションである。

31-18 条文：プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーした場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-19 例：A 1 がスリーポイントショットを放った。ボールがリングに当たり跳ね返ったとき：

(a)A 2 がバスケットを掴み、ボールをタップしてバスケットに入れた。

(b)B 2 がバスケットを掴み、ボールをタップしてバスケットに入らないようにした。

解説：A 2 と B 2 のどちらも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 のスローインとして再開する。

(b)A 1 に 3 点が与えられる。

- 31-20 **条文：**ボールがバスケットの中にあるときにディフェンスのプレーヤーがボールに触れると、インタフェアレンスのバイオレーションである。

図 3 バスケットの中にあるボール



- 31-21 **例：**A 1 がショットを放ち、ボールがまだリング上を回っている。その一部分がリングの中あるいはリングより下にあるときに B 1 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。一部分でもボールがリングの中でリングより下にある。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

ノーチャージセミサークルエリア

- 33- 1 **条文：**ノーチャージセミサークルルールは、ボールをコントロールしバスケットに向かいペネトレイトするオフENSEのプレーヤーに対して、ディフェンスのプレーヤーがチャージングを狙うため、自チームのバスケットの真下でポジションをと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 4）に触れていること。セミサークルラインはセミサークルエリアの一部とみなす。
- (b)オフENSEのプレーヤーは、セミサークルラインを越えてバスケットに向かってドライブしており、空中にいる間にショットあるいはパスをすること。

以下の場合、ノーチャージセミサークルルールの基準は適用されず、起こった体の触れ合いは通常のルールにより判断される。（例：シリンドーの概念、チャージング／ブロックの原則）

- (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)ショット後の全てのリバウンドプレー。

【補足】ノーチャージセミサークル付近でリバウンドボールを取ったプレーヤーが起こした触れ合いについてはこの規則は適用されない。

(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。

33-2 例：A 1 がセミサークルエリアの外からジャンプショットを放ち、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：これは 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。

33-3 例：A 1 がエンドライン沿いをドリブルしており、バックボードの裏側のエリアからジャンプをして、セミサークルエリアに触れ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：これは A 1 のチャージングのファウルである。A 1 はバックボードの裏側からノーチャージセミサークルエリアに入ってきたため、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-4 例：A 1 が放ったショットがリングに触れリバウンドになった。A 2 がジャンプをしてボールをキャッチしたあと、セミサークルエリアに触れ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：これは A 2 のチャージングのファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-5 例：A 1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。ショットをするのをやめて A 1 の真後ろにいる A 2 にボールをパスした。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。同時に A 2 は、ショットをするために直接バスケットに向かってドライブをした。

解説：これは A 1 のチャージングのファウルである。A 1 は、A 2 がバスケットに向かう進路を空けるため不当に体を使ったとされ、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-6 例：A 1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。空中にいる間に、ショットをするのをやめてコーナーに立っている A 2 にボールをパスした。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。

解説：これは 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。

図 4 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



第 35 条 ダブルファウル

35- 1 **条文：**ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルの罰則が等しくなければならない。

35- 2 **例：**チーム A は 2 個、チーム B は 3 個のチームファウルであるとき、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た。

解説：両チームのファウルの罰則が等しいため、ダブルファウルになる。ダブルファウルが起こった場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。

35- 3 **例：**チーム A は 5 個、チーム B は 3 個のチームファウルであるとき、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た。

解説：両チームのファウルの罰則は等しい（A 1 のオフェンスファウルによるチーム B のボールのポゼッション、と B 1 のディフェンスファウルによるチーム A のボールのポゼッション）ため、ダブルファウルになる。ダブルファウルが起こった場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。

35- 4 **例：**チーム A は 2 個、チーム B は 5 個のチームファウルであるとき、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た。

解説：両チームのファウルの罰則が等しくないため、ダブルファウルにならない。A 1 のファウルの罰則はチーム B のスローイン、B 1 のファウルの罰則は A 1 によるフリースロー 2 本である。審判はどちらのファウルが先に起こったかを決定し、特別な処置をする場合の規則を適用する。

B 1 のファウルが先に起こった場合、リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 1 に与えられる。ファウルが起こった場所に最も近い位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A 1 のファウルが先に起こった場合、チーム B のスローインは取り消される。フリースロー 2 本が A 1 に与えられたあと、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

35- 5 **例：**チーム A は 2 個、チーム B は 3 個のチームファウルであるとき：

(a)ポストのポジション争いをしている A 1 と B 1 が、A 1 がボールをコントロールしている間に互いに押し合った。

(b)リバウンド争いをしている A 1 と B 1 が互いに押し合い、ファウルになった。

(c)A 2 からのパスをキャッチしようとしている A 1 と B 1 が互いに押し合い、ファウルになった。

解説：全ての場合において、ダブルファウルになる。ゲームは：

(a)(c)ファウルが起こった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインで再開される。

(b)オルタネイティングポゼッションのスローインになる。

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になるような振る舞いには、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。オフィシャルワーニングは、当該プレーヤーのヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、同じチームの他のメンバーに同様の振る舞いがあった場合はテクニカルファウルの対象となる。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状態でのみ与えられる。

36- 2 **例**：チーム A のメンバーが以下の行為により警告を受けた：

- (a)スロインの邪魔をする。
- (b)自身の振る舞い。
- (c)その他繰り返された場合にテクニカルファウルとなり得る行為。

解説：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 の他のメンバーに同様の行為があった場合は、テクニカルファウルの対象になる。

36- 3 **条文**：プレーヤーのショットの動作中に相手チームのプレーヤーが、シューターの視界をさえぎるように手を振る、大きな声を出す、足を大きく踏み鳴らす、シューターの近くで手を叩くなどの行為でシューターを妨害することは、テクニカルファウルの対象になる。そのような行為によってショットに影響があった場合はテクニカルファウル、ショットに影響がなかったとしても警告が与えられる。

36- 4 **例**：A 1 のショットの動作中に、B 1 が大きな声を出すあるいは強く足を踏み鳴らして A 1 のショットを妨げた。そのショットは：

- (a)成功した。
- (b)成功しなかった。

解説：

- (a)A 1 の得点は認められる。B 1 に警告が与えられ、その警告はチーム B のヘッドコーチにも伝えられる。すでにチーム B のメンバーに同様の行為で警告が与えられている場合は、B 1 にテクニカルファウルが宣せられる。
- (b)B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。

36- 5 **条文**：チームがコート上に 6 人以上のプレーヤーを同時に出場させてしまった場合、相手チームに不利にならない状況でできるだけ早くゲームを止めて、誤りを訂正する。
審判とテーブルオフィシャルズが適切に任務を遂行していた場合、1 人のプレーヤーが不当にコートに戻ってきたかあるいはとどまっていたことが原因となり 6 人以上のプレーヤーが出場したことになる。審判はそのチームの 1 人を速やかにベンチに戻し、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルを与え「B 1」と記入する。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：ゲーム中、コートにチーム A のプレーヤーが 6 人以上出ていることに気がついた。

(a)チーム B（5 人出場しているチーム）がボールをコントロールしていた。

(b)チーム A（6 人以上出場しているチーム）がボールをコントロールしていた。

解説：

(a)チーム B が不利にならない限り、ゲームは速やかに止められる。

(b)ゲームは速やかに止められる。

どちらの場合においても不当にコートに入った（あるいは残ってしまった）プレーヤーは速やかにベンチに戻され、テクニカルファウルがヘッドコーチ A に与えられ「B₁」と記入される。

36-7 **条文：** チームが 6 人以上のプレーヤーをゲームに出場させていたことに気がついたあと、不当に出場していたプレーヤーが得点を入れていた、あるいはファウルを記録されていたことにも気がついた。その場合、得点は全て有効とみなし、そのプレーヤーに記録されたファウルもプレーヤーのファウルとして記録される。

36-8 例：ゲームクロックが動いているとき、チーム A は 6 人のプレーヤーがコート上にいた。このことに気がつきゲームは以下のときに止められた：

(a)A 1 がオフェンスファウルを宣せられたあと。

(b)A 1 がフィールドゴールを成功させたあと。

(c)B 1 が A 1 のショット中にファウルをし、ショットが不成功だったあと。

(d)チーム A の 6 人目のプレーヤーがコートから退いたあと。

解説：

(a)A 1 のファウルはプレーヤーのファウルとして記録される。

(b)A 1 の得点は認められる。

(c)A 1 に 2 本または 3 本のフリースローが与えられる。

(a)(b)(c)チーム A の 6 人目のプレーヤーは、コートを退かなければならない。

全ての場合において、ヘッドコーチ A にテクニカルファウルが宣せられ「B₁」と記入される。

(d)ヘッドコーチ A にテクニカルファウルが宣せられ「B₁」と記入される。

36-9 **条文：** 5 個目のファウルにより失格になったことを宣せられたプレーヤーがゲームに再び出場した。そのことに気がつき次第相手チームが不利にならない状況で罰則が与えられる。

36-10 例：5 個目の個人ファウルを宣せられ、B 1 は失格となった。その後交代があり B 1 がコートに戻った。B 1 の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：

(a)ゲーム再開のためボールがライブになる前。あるいは：

(b)ボールが再びライブになり、チーム A がコントロールしたあと。

(c)ボールが再びライブになり、チーム B がコントロールしたあと。

(d)B 1 が出場したあとで、ボールが再びデッドになったあと。

解説：

(a)B 1 は速やかにベンチに戻される。

(b)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。B 1 はベンチに戻される。

(c)(d)ゲームは速やかに止められ、B 1 はベンチに戻される。

全ての場合において、ヘッドコーチ B にテクニカルファウルが宣せられ「B₁」と記入される。

36-11 **条文：** 5 個目のファウルにより失格になったことを宣せられたプレーヤーがゲームに再び出場し、シュートを成功させる、ファウルを宣せられる、あるいは相手チームにファウルをされるなどしたのち、不当な出場であることに気がついた。得点は全て認められ、そのプレーヤーがした（された）ファウルもプレーヤーのファウルとみなす。

36-12 **例：** 5 個目のファウルにより失格になったことを宣せられた A 1 が、そのあと交代をしてゲームに戻った。A 1 の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：

(a)A 1 がシュートを成功させたあと。

(b)A 1 がファウルを宣せられたあと。

(c)B1 がドリブル中の A1 にファウルをしたあと。このファウルはチーム 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：

(a)A 1 の得点は認められる。

(b)A 1 のファウルはプレーヤーのファウルとされ、スコアシート上では 5 個目のファウルの隣に記入される。

(c)A 1 と交代したプレーヤーがフリースロー 2 本を打つ。

全ての場合において、ヘッドコーチ A にテクニカルファウルが宣せられ「B₁」と記入される。

36-13 **条文：** 5 個目のファウルにより失格となるべきプレーヤーが、その事実を宣せられることなくゲームに出場し続けた、あるいは交代して再び出場した。そのプレーヤーは誤りに気がつき次第相手チームが不利にならない状況で速やかにベンチに戻される。その不当な出場に対する罰則は与えられない。そのプレーヤーがシュートを成功させるかファウルを宣せられる、あるいは相手チームよりファウルをされていた場合は、得点は認められファウルはプレーヤーのファウルとみなす。

36-14 **例：** A 6 が A 1 との交代を申し出た。その後 A 1 のファウルによりボールがデッドになり A 6 がコートに入った。審判は A 1 にそのファウルが 5 個目のファウルだということを宣さなかった。A 1 はその後交代してゲームに出場した。A 1 が不当に出場していることに気がついたのは以下のときであった：

(a) A 1 がショットを成功させたあと。

(b) A 1 が B 1 にファウルをしたあと。

(c) B 1 が A 1 のショット中に A 1 にファウルをしたあと、そのショットは成功しなかった。

解説： A 1 が不当にゲームに出場したことによる罰則は与えられない。チーム B に不利にならない状況でゲームは止められる。A1 はベンチに戻され別のプレーヤーが出場する。

(a) A 1 の得点は認められる。

(b) A 1 のファウルはプレーヤーのファウルとみなし、該当する罰則が与えられる。スコアシート上は 5 個目のファウルの隣に記入される。

(c) A 1 と交代したプレーヤーが 2 本または 3 本のフリースローを打つ。

36-15 **例：** ゲーム開始 10 分前に A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。ゲーム開始前にヘッドコーチ B は 1 本のフリースローを行うプレーヤーに B 1 を指定したが、B 1 はチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーではない。

解説： チーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーのうちの 1 人がフリースローを行わなくてはならない。交代は競技時間の開始前には認められない。

36-16 **条文：** プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順で処置をする：

- ・フェイクが起きたらゲームを止めずに「前腕を上にあげる（レイズザローワーアーム）」のシグナルを 2 回示す
- ・次にゲームが止まったときに、当該プレーヤーとそのプレーヤーのチームのヘッドコーチに警告が与えられる。警告は各チームに 1 回までとする
- ・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。ゲームが止まらず最初の警告がそのチームのプレーヤーとヘッドコーチに与えられる前であっても（フェイクが続いた場合は）適用される
- ・体の触れ合いのない極端なケースには、警告なしに速やかにテクニカルファウルが宣せられる

36-17 **例：** A 1 がドリブルし、B 1 がディフェンスをしている。A 1 があたかも B 1 にファウルをされたかのような印象を与えるように頭部を動かした。その後ゲーム中に、A 1 はさらにあたかも B 1 に押されたかのような印象を与えるようにフロアに倒れた。

解説： 審判は A 1 の頭部を使ったフェイクに対して、「レイズザローワーアーム」シグナルを 2 回示し警告を与える。ゲームが止まらず 1 回目のフェイクに対して警告が A 1 やヘッドコーチ A に与えられていなくても、コートに倒れたフェイクは 2 回目のフェイクに当たるので、A 1 に対してテクニカルファウルが宣せられる。

36-18 例：A 1 がドリブルし、B 1 がディフェンスをしている。A 1 が B 1 にファウルをされたかのように頭を突然動かした。その後ゲーム中に、B 2 が A 2 に押されたかのようにフロアに倒れた。

解説：審判は A 1 と B 2 に「レイズザローアーム」シグナルを 2 回示し、それぞれのフェイクに対して最初の警告を与える。その警告は次にゲームが止まったときに A 1 と B 2 と、両ヘッドコーチに与えられる。

36-19 条文：プレーヤーが自チームを有利にするため相手チームにファウルが宣せられるように、または観客の間に審判が公平ではないという雰囲気を作るためにフェイクでフロアに倒れる場合、このような行為はスポーツマンらしくない行為とみなす。

36-20 例：A 1 がバスケットに向かってドライブしているとき、B 1 と A 1 の間に体の触れ合いはなかった、あるいは A 1 による軽微な体の触れ合いにもかかわらず B 1 が大げさに後ろに倒れた。そのゲームの中でそのような行為に対してすでにヘッドコーチ B をととして、チーム B のプレーヤーに警告が与えられていた。

解説：明らかにスポーツマンらしくない行為であり、ゲームのスムーズな進行の妨げになる。B 1 にテクニカルファウルが宣せられる。

36-21 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。

36-22 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、またはビボットやパス、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。

36-23 条文：1 人のプレーヤーに 2 個のテクニカルファウルを記録された場合、失格・退場になる。

36-24 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・退場になる。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が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが 2 個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-25 **条文：** 5 個目のファウルが宣せられたプレーヤーは失格になる。5 個目のファウルの後にそのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられたときは、そのチームのヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B₁」と記入される。これはそのプレーヤーの 5 個のファウルに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含まれていたとしても有効である。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。

36-26 **例：** B 1 は第 1 クォーターにテクニカルファウルを宣せられた。第 4 クォーターに 5 個目のファウルを宣せられ、失格になった。これはチーム 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 に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説： B 1 は 5 個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上の B 1 に対するテクニカルファウルはヘッドコーチに「B₁」と記入される。B 1 は退場にはならず、チームベンチにとどまることを許される。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム A 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位置から、チーム A のスローインで再開される。

36-27 **例：** B 1 は第 3 クォーターにアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第 4 クォーターに 5 個目のファウルを宣せられ、失格になった。これがチーム B の 3 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 に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説： B 1 は 5 個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上の B 1 に対するテクニカルファウルはヘッドコーチに「B₁」と記入される。B 1 は退場にはならず、チームベンチにとどまることを許される。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム A 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位置から、チーム A のスローインで再開される。

36-28 **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 がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説： B 1 は失格・退場になり、自チームの更衣室（ロッカールーム）に行かなければならない。B 1 のディスクォリファイングファウルはスコアシートに「D」、ヘッドコーチ B に「B₂」と記入される。リバウンダーなしで 2 本のフリースローがチーム A 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。チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

36-29 **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 がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説： B 1 は失格・退場になり、自チームの更衣室（ロッカールーム）に行かなければならない。B 1 のディスクォリファイングファウルはスコアシートに「D」、ヘッドコーチ B に「B₂」と記入される。リバウ

ンダーなしで 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。チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

36-30 **条文：** 1 人のプレーヤーに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が 1 個ずつ宣せられた場合、失格・退場になる。

36-31 **例：** A 1 は前半に遅延によるテクニカルファウルを宣せられた。A 1 はさらに後半に B 1 に対するハードファウルのためアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説： A 1 は自動的に失格・退場になる。アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。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た場合、スコアラーは、そのプレーヤーが自動的に失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで 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 秒になる。

36-32 **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き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： A 1 は自動的に失格・退場になる。テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。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た場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。ショットクロックに残っている時間はそのまま継続になる。

36-33 **条文：** プレーヤー兼コーチが失格・退場に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「C₁」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「B₁」または「B₂」と、ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C₁」、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「B₁」または「B₂」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「C₁」
- ・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C₁」と、ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「B₁」または「B₂」
- ・ヘッドコーチとして 3 個のテクニカルファウル「B₁」または「B₂」

36-34 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が、第 1 クォ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 クォーターで A2 がドリブルをしているとき、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・退場になる。テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとしての 1 個のテクニカルファウルと、ヘッドコーチとしてコーチ自身の 1 個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、自動的に失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B 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位置から、チーム A のスローインで再開される。ショットクロックに残っている時間はそのまま継続になる。

36-35 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が、第 2 クォーターに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た。第 3 クォーターで A2 がドリブルをしているとき、トレーナー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「B₁」と記入された。さらに第 4 クォーターで A2 がドリブルをしているとき、A6 がテクニカルファウルを宣せられた。A6 のテクニカルファウルは A1 にヘッドコーチとして「B₁」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・退場になる。2 個目のテクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとしての 1 個のアンスポーツマンライクファウルと、ヘッドコーチとして交代要員、チームに同行しているメンバーの 2 個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、自動的に失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。ゲームは A6 にテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインで再開される。ショットクロックに残っている時間はそのまま継続になる。

36-36 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 が、第 2 クォーターに 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 A1 による B1 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・退場になる。アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼ヘッドコーチがコーチとしてヘッドコーチ自身に 1 個のテクニカルファウルと、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た場合、スロアラーは、自動的に失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで 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 秒になる。

- 36-37 **例：**ショットクロックが残り 21 秒で、A 1 がバック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：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム A に与えられる。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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。チーム A に新たな 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。

- 36-38 **例：**ショットクロックが残り 21 秒で、A 1 がバックコートでドリブルをしているとき、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。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位置から、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ない、ショットクロックは 21 秒になる。

- 36-39 **例：**第 3 クォーターで、B 1 は A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。第 4 クォーターで、B 1 は A 1 にファウルをしフィールドゴールは成功した。審判はそのファウルをアンスポーツマンライクファウルにアップグレードすべきかを確認する必要があると判断した。

クレーチーフが IRS レビューを行っている間に、B 1 がテクニカルファウルを宣せられた。IRS レビューの結果、B 1 による A 1 へ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：B 1 は 2 個目のアンスポーツマンライクファウルによって自動的に失格・退場になる。テクニカルファウルは失格・退場になったプレーヤーに宣せられたことになり、B 1 にもコーチ B にも記録することができない。B 1 のテクニカルファウルはなかったものとみなす。リバウンダーなしでフリースロー 1 本が A 1 に与えられる。フロントコートのスローインラインからチーム A のスローインでゲームが再開される。チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

- 36-40 **条文：**第 4 クォーター、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、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。

成功したフィールドゴールや最後のフリースローのあと、スローインのボールが審判から与えられないときも同様に、テクニカルファウルが宣せられる。

36-41 例：第4クォーター残り1:08、ショットクロックが残り11秒で、フロントコートにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。

解説：審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、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。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。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位置から、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14秒になる。

36-42 例：第4クォーター残り1:08、ショットクロックが残り21秒で、バックコートにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。

解説：審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、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。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。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位置から、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24秒になる。

36-43 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リバウンダーなしで速やかに行われる。フリースローが行われたあと、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位置からゲームが再開される。

36-44 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。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。

解説：リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられたあと、フリースロー2本がA1に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

36-45 例：A1がツーポイントショットを打とうとしたとき、B1がファウルをした。A1が最初のフリースローを打ったあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー1本がチームB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。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

36-46 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。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームB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位置から再開される。

36-47 例：A 1 がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが：

(a) B 1 に宣せられた。

(b) A 2 に宣せられた。

解説：フリースローが：

(a) B 1 のテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと、

(b) A 2 のテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと、

A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A 1 のショットが成功しなかった場合、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。

36-48 例：A 1 がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが：

(a) チーム B のドクターに宣せられた。

(b) チーム A のドクターに宣せられた。

解説：フリースローが：

(a) チーム B のドクターのテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと、

(b) チーム A のドクターのテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと、

A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A 1 のショットが成功しなかった場合、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。

36-49 例：ショットの動作中に A 1 がボールを持ったとき、テクニカルファウルが：

(a) B 1 に宣せられた。

(b) A 2 に宣せられた。

解説：フリースローが：

(a) B 1 のテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと：

— A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

— A 1 のショットが成功しなかった場合、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位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

(b) A 2 のテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと：

— A 1 のショットが成功した場合、得点は認められない。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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

— A 1 のショットが成功しなかった場合、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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

36-50 例：ショットの動作中に A 1 がボールを持ったとき、テクニカルファウルが：

(a)チーム B のドクターに宣せられた。

(b)チーム A のドクターに宣せられた。

解説：フリースローが：

(a)チーム B のドクターのテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと：

—A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

—A 1 のショットが成功しなかった場合、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位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

(b)チーム A のドクターのテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと：

—A 1 のショットが成功した場合、得点は認められない。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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

—A 1 のショットが成功しなかった場合、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位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

36-51 例：第 1 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直後に、A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：第 2 クォーターを開始する前に、リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。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アローによって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第 2 クォーターが開始され、ショットクロックは 24 秒になる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

37-1 **条文：**第 4 クォーター、各オーバータイムのゲームクロックが 2 : 00あるいはそれ以下を表示している、ボールをアウトオブバウンズからスローインするときに、まだボールが審判あるいはスローインするプレーヤーの手にあるときに、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と触れ合いを起しファウルを宣せられた場合、アンスポーツマンライクファウルになる。

37-2 例：第 4 クォーター残り 0 : 53 で、A 1 がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、B 2 がコート上の A 2 に触れ合いを起し B 2 にファウルが宣せられた。

解説：B 2 は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めさせないようにした。警告が与えられることなく B 2 にアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 2 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。チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

37-3 例：第4クォーター残り0：53で、A1がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、A2がコート上のB2に触れ合いを起こしA2にファウルが宣せられた。

解説：A2はファウルを宣せられることによってアドバンテージを得ない。アンスポーツマンライクファウルに該当する激しい触れ合いでない限り、A2にパーソナルファウルが宣せられる。ゲームはファウルが起こったところに最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

37-4 条文：第4クォーター、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ボールがスローインを行うプレーヤーの手を離れたあと、ボールをまさに受けようとしている、あるいは受けたばかりの状態のオフENSEのプレーヤーに対して、ディフェンスのプレーヤーがゲームクロックを進めさせないために触れ合いを起こした。直接ボールにプレーしようとしてそのような触れ合いが起こった場合は、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が速やかに宣せられるべき激しい触れ合いでない限り、パーソナルファウルになる。

37-5 例：第4クォーター残り1：02、A83-B80で、スローインのボールがA1の手を離れた。B2がコート上でボールを受けようとしていたA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。

解説：B2の触れ合いが、直接ボールにプレーしないで起こった触れ合い、あるいは激しい触れ合いで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該当すると審判が判断しない限り、速やかにB2にパーソナルファウルが宣せられる。ゲームはファウルが宣せられたところに最も近い位置からチームAのスローインで再開される。

37-6 例：第4クォーター残り1：02、A83-B80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときA2がコート上にいるB2に触れ合いを起こし、A2にファウルが宣せられた。

解説：A2はファウルを宣せられることによってアドバンテージを得ない。アンスポーツマンライクファウルが宣せられる激しい触れ合いでない限り、速やかにA2にパーソナルファウルが宣せられる。ゲームはファウルが起こったところに最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

37-7 例：第4クォーター残り1：02、A83-B80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときスローインが行われている場所とは別の場所でB2がA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。

解説：B2は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めないようにしている。警告が与えられることなくB2にアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。リバウンダーなしでフリースロー2本が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。チームAのショットクロックは14秒になる。

37-8 **条文：**速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットとの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後ろあるいは横から起こす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に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。一方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、また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。

37-9 **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ディフェンス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：これはアンスポーツマンライクファウルである。

37-10 **例：**速攻の終わりで A 1 がショットの動作に入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)過度に激しい触れ合いを起こした。

解説：どちらの場合においても、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

37-11 **例：**速攻の終わりで A 1 がショットの動作に入ってからボールが手の中にあるとき、B1 は後ろから A1 の腕に：

(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)過度に激しい触れ合いを起こした。

解説：

(a)これはパーソナルファウルである。

(b)これはアンスポーツマンライクファウルである。

37-12 **条文：**速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットとの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後ろあるいは横から起こす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に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。一方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、また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。

37-13 例：A 1 は 5 個目のファウルを宣せられた。チームベンチに向かう間に、B 1 を突き飛ばしアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：A 1 は失格になる。アンスポーツマンライクファウルはヘッドコーチ A のテクニカルファウルとして「B₁」と記入される。リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。ゲームはアンスポーツマンライクファウルが宣せられたときボールがあった場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

37-14 例：A 1 は 5 個のファウルを宣せられた。チームベンチに戻る間に、審判に暴言を吐き、テクニカルファウルが宣せられた。

解説：A 1 は失格になる。テクニカルファウルはヘッドコーチ A に「B₁」と記入される。リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B 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位置からチーム B のスローインで再開される。

37-15 例：A 1 は 5 個のファウルを宣せられた。これはチーム A 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 を押しアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。このとき B 1 もまた A 1 を押し返しアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：A 1 は失格になる。A 1 のアンスポーツマンライクファウルはヘッドコーチ A のテクニカルファウルとして「B₁」と記入される。B 1 のアンスポーツマンライクファウルは B 1 自身に「U₂」と記入される。リバウンダーなしでフリースロー 1 本がチーム B に与えられる。またリバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 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 A のスローインで再開され、ショットクロックは 14 秒になる。

第 38 条 ディスクォリファイングファウル

38- 1 条文：失格・退場になった場合は、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プレーヤー、チーム関係者といったチームメンバーとはみなされない。よってその個人は、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：A 1 が著しくスポーツマンらしくない行為により失格・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った。

解説：A 1 はすでに失格・退場になっており、審判を侮辱する発言による罰則は受けない。審判または同席していればコミッショナーは、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：体の触れ合いはないが、著しくスポーツマンらしくない行為でプレーヤーが失格・退場になった場合も、罰則は体の触れ合いのあるディスクォリファイングファウルと同じである。

38-4 例：A 1 にトラベリングが宣せられた。いら立った A 1 は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：A 1 は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルは A 1 自身に「D₂」と記入される。リバウンダーなしでフリースロー 2 本がチーム B 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 秒になる。

38-5 条文：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、チーム関係者のいずれかが失格・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。その罰則はその他のディスクォリファイングファウルと同様になる。

38-6 例：A 1 が 5 個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはチーム A の 2 個目のチームファウルであった。いら立った A 1 は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：A 1 は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに「B₂」と記入される。リバウンダーなしでフリースロー 2 本がチーム B 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。

38-7 条文：ディスクォリファイングファウルとは、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、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：

- (a) 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に対する行為。
- (b) 自チームのメンバーに対する行為。
- (c) 上記の関係者による用具・器具を破損する意図的な行為。

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) 第 3 クォーターで、A 1 が A 2 を殴った。
- (b) A 1 がコートを離れて観客を殴った。
- (c) ベンチにいる A 6 が 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・退場になる。ディスクォリファイングファウルは A 1 自身に「D₂」と記入される。
(c)と(d)では、A 6 は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに「B₂」と記入される。リバウンダーなしのフリースロー 2 本がチーム B 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 B のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

第 39 条 ファイティング

39- 1 **条文：** 暴力行為のあと全ての罰則が相殺された場合、フロントコートのスローインラインから、暴力行為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になる。

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、

暴力行為につながりそうな事態が発生した。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： フロントコートのスローインラインから、暴力行為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 にスローインが与えられる。ショットクロックは：

(a) 残り 4 秒

(b) 残り 19 秒になる。

39- 3 **条文：** (事態の收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**アシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションで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**コーチのテクニカルファウルとして「B₂」と**記入**される。罰則は、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。また追加のディスクォ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。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ォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

39- 4 **例：** ファイティングシチュエーションで、交代要員である A6 がコートに入ったため、失格・退場になった。

解説： **ヘッド**コーチ A のテクニカルファウルとして「B₂」と**記入**される。リバウンダーなしで 2 本のフリースローがチーム B 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 秒に**なる**。

39- 5 **例：** コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まり、A6 と B6 がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7 はコートに入ってきて、B1 の顔面を殴った。

解説： A1 と B1 は失格・退場になり「D₁」と**記入**される。A7 は失格・退場になり「D₂」と**記入**され、スコアシート上のファウル記入欄の残りの部分は「F」で埋められる。A6 と B6 は暴力行為の間にコートに入ったため失格・退場になり、**ヘッド**コーチ A と**ヘッド**コーチ B のテクニカルファウルとして

「B_c」と記入される。スコアシート上の A6 と B6 のファウル記入欄の残り部分は「F」で埋められる。A1、B1 のディスクォリファイングファウルの罰則と A6、B6 のテクニカルファウルの罰則は相殺される。リバウンダーなしで 2 本のフリースローを B1 と交代したプレーヤーが打つ。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 秒になる。

39-6 例：コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。A6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。

解説：A1 と B2 は失格・退場になり「D_c」と記入される。A1、B1 のディスクォリファイングファウルの罰則は相殺される。ヘッドコーチ A のテクニカルファウルとして「B₂」と記入される。A6 は失格・退場になり「D₂」と記入され、スコアシート上のファウル記入欄の残りの部分は「F」で埋められる。チーム A のマネージャーもまた失格・退場になる。このディスクォリファイングファウルはヘッドコーチ A に「B₂」と記入される。

チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A6 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ヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A6 が積極的に暴力行為にかかわったことによるディスクォ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暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A 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 秒になる。

39-7 例：ヘッドコーチ A がチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わった。

解説：ヘッドコーチ A はチームベンチエリアを離れたことでディスクォリファイングファウルが宣せられ、スコアシートに「D₂」と記入される。加えて、ヘッドコーチ A には暴力行為の間に B3 を強く押したことで、さらにディスクォリファイングファウルが宣せられ、スコアシートに「D₂」と記入される。スコアシート上のヘッドコーチ A のファウル記入欄の残りの部分は「F」で埋められる。リバウンダーなしでフリースロー 2 本がチーム B に与えられる。またリバウンダーなしでフリースロー 2 本が B3 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。チーム B のショットクロックは 14 秒になる。

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：A1 がジャンプショットを放ち、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。そのブザーのあと A1 がまだ空中にいる間に、B1 が A1 にアンスポーツマンライクファウルをし、
(a)ボールはリングに当たらなかった。

(b)ボールはリングに当たったがバスケットには入らなかった。

(c)ボールはバスケットに入った。

解説：全ての場合において、B 1 のアンスポーツマンライクファウルは記録される。

(a)A1 はショットの動作中に B1 からファウルをされており、ショットクロックバイオレーションはアンスポーツマンライクファウルが起きたあととして無視される。リバウンダーなしで 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。

(b)ショットクロックバイオレーションではない。リバウンダーなしで 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。

(c)A1 には 2 点か 3 点が認められ、さらにリバウンダーなしで 1 本のフリースローが与えられる。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。

42-3 **例：**B1 はフィールドゴールのショットの動作中の A1 にファウルをした。そのファウルのあと、同じショットの動作中に B2 も A1 にファウルをした。

解説：B 2 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ォリファイングファウルでない限り、なかったものとみなす。

42-4 **例：**B 1 が A 1 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、ヘッドコーチ A とヘッドコーチ B にそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。

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。リバウンダーなしで 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。

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 にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：A 1 の得点は認められる。両方のファウルの罰則は等しく、相殺される。ゲームは通常のフィールドゴールが成功したあとと同様に再開される。

42-6 **例：**B 1 が A 1 に対してアンスポーツマンライクファウルをし、A 1 のショットは成功した。その後 A 1 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A 1 の得点は認められる。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いできない。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられ、リバウンダーなしで 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。

42-7 **例：**B 1 が A 1 を押しのけ、パーソナルファウルを宣せられた。これはチーム B の 3 個目のチームファウルであった。その後（ほとんど同時ではなく）A 1 が B 1 に肘打ちをし、アンスポーツマンライク

ファウルを宣せられた。

解説：ダブルファウルではない。両方のファウルの罰則は等しくなく、相殺することはできない。リバウンダーなしで 2 本のフリースローが B1 に与えられる。その後フロントコートのスローインラインから、チーム B のスローインでゲームが再開される。

42-8 **例：**B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルは**そのクォーターの**チーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと A1 はボールを B1 の体（手、脚、トルソーなど）にぶつけた。

解説：B1 にはパーソナルファウル、A1 にはテクニカルファウルが宣せられる。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。**ゲームは** B1 のファウルがあった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインで再開される。

42-9 **例：**B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルは**そのクォーターの**チーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の頭にボールをぶつけた。

解説：B1 にはパーソナルファウル、A1 にはディスクォリファイングファウルが宣せられる。リバウンダーなしで A1 と交代したプレーヤーが 2 本のフリースローを打つ。その後リバウンダーなしで 2 本のフリースローがチーム B 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。

42-10 **例：**B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルは**そのクォーターの**チーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の頭にボールをぶつけた。

解説：B1 にはパーソナルファウル、A1 にはディスクォリファイングファウルが宣せられる。リバウンダーなしで 2 本のフリースローがチーム B 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。

42-11 **例：**B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルは**そのクォーターの**チーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 はボールを B1 の体（手、脚、トルソーなど）にぶつけた。

解説：B1 にはパーソナルファウル、A1 にはテクニカルファウルが宣せられる。リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられ、その後 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あとと同様に再開される。

42-12 **例：**例：ショットクロックが残り 8 秒で、チーム B のバックコートにいる B1 が A1 にファウルをした。その後 B2 がテクニカルファウルを宣せられた。

(a) B1 のファウルがチーム B の 4 個目、B2 のテクニカルファウルがチーム B の 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 5 個目、B 2 のテクニカルファウルがチーム B の 6 個目のチームファウルであった。

(c)A 1 はシュットの動作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 はシュットの動作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、リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム A に与えられる。フリースローのあと：

(a)ゲームは A1 に対するファウルがあった場所に最も近い位置から、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 秒になる。

(b)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あと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 A1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

(b)A1 の得点は認められる。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あとと同様に再開される。

42-13 **例：** ショットクロックが残り 8 秒で、B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。その後：

(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)リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム B に与えられる。

(b)リバウンダーなしで 1 本のフリースローがチーム A 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、リバウンダーなしで 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 秒になる。

42-14 **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。

42-15 **例：** A 1 に 2 本のフリースローが与えられた。1 本目のフリースローのあと：

(a)A 2 と B 2 がダブルファウルをした。

(b)A 2 と B 2 がテクニカルファウルをした。

解説： A2 と B2 のファウルの罰則は相殺される。そのあと A 1 が 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

42-16 例：A 1 が 2 本のフリースローを与えられ両方のフリースローを決めた。2 本目のフリースローのあとボールがライブになる前に：

(a) A 2 と B 2 がダブルファウルをした。

(b) A 2 と B 2 がテクニカルファウルをした。

解説：A2 と B2 のファウルの罰則は相殺される。ゲームは通常のフリースロー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。

42-17 条文：テクニカルファウルが宣せられた場合、リバウンダーなしでフリースローの罰則が速やかに行われる。これは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、チーム関係者の失格・退場によってヘッドコーチに記録さ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。

42-18 例：B1 が A 1 にファウルをした。これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのとき、コート上で暴力行為につながりそうな事態が起こった。A 6 はコートに入ったが積極的に暴力行為には関わらなかった。ヘッドコーチ A にテクニカルファウルが宣せられ「B₂」と記録された。

解説：A 6 は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場になる。リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A 1 に与えられる。ヘッドコーチ A のテクニカルファウルによりフリースロー 2 本がチーム B 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。チーム B のショットクロックは 14 秒になる。

42-19 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。

42-20 例：第 1 クォーターと第 2 クォーターの間のインターバル中に、A 1 と B 1 がそれぞれディスクォ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アロウの示す向きが：

(a) チーム A

(b) チーム B

- 解説：**(a)ゲームはスコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチーム A のスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点で**アロー**は逆向きになりチーム B を示す。
- (b)ゲームはスコアラーステーブルの反対側のセンタ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。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点で、**アロー**は逆向きになりチーム A を示す。

第 44 条 訂正のできる誤り

- 44- 1 **条文：** 誤りを訂正するためには、誤りのあとにゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席していた場合）、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。すなわち：
- ボールがデッドの間に誤りが起きる → 誤りの訂正は可能
- ボールがライブになる → 誤りの訂正は可能
- ゲームクロックが動き始める → 誤りの訂正は可能
- ボールがデッドになる → 誤りの訂正は可能
- ボールがライブになる → 誤りの訂正はできない
- 誤りを訂正した後は、ボールは、誤りを訂正するためにゲームが中断さ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 **例：** B 1 が A 1 にファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 4 個目のチームファウルであった。**A 1 は誤って 2 本のフリースローを与えられた。**最後のフリースローが成功したあとでゲームクロックが動き出し、**ゲームが再開された。**B 2 がボールを受け取りドリブルをして得点を決めた。誤りに気がついたのは、チーム A のプレーヤーがエンドラインでスローインのボールを：

- (a) 掴む前
(b) 掴んだ後

解説： B 2 の得点は認められる。

- (a) 訂正はまだ可能である。成功したフリースローは全て取り消される。**ゲームはその誤りの訂正のためにゲームが中断されたとき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。**
- (b) 訂正はすでにできないため、ゲームはそのまま続けられる。

- 44- 3 **例：** B 1 が A 1 にファウルをした。このファウルはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。A 1 に 2 本のフリースローが与えられた。1 本目のフリースローが成功したあと B 2 は誤ってボールを取り、エンドラインから B 3 にパスをした。ショットクロックが残り 18 秒を示し、B 3 がフロントコートでドリブルをしているとき、A 1 の 2 本目のフリースローが与えられていないことに気がついた。

解説：ゲームは速やかに止められる。A 1 がリバウンダーなしで 2 本目のフリースローを打つ。ゲームはその誤りの訂正のために中断されたところに最も近い位置から、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 18 秒になる。

44-4 **条文：** 誤ったプレーヤーがフリースローを打った場合、そのフリースローは取り消される。その他にファウルによる罰則がある場合を除き、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が与えられる。誤りが起きたあとすぐにゲームが再開されていた場合は、ゲームが中断した地点から最も近い場所からのスローインが与えられる。最初のフリースローのショットがシューターの手から離れる前に、誤ったプレーヤーにフリースローを与えていることに審判が気がついた場合、速やかに正しいフリースローシューターに変え、何ら罰則は与えない。

44-5 **例：** B 1 が A 1 にファウルをし、そのファウルはチーム B の 6 個目のチームファウルだった。A 1 に 2 本のフリースローが与えられた。フリースローを打とうとしたのは A 1 ではなく A 2 であった。この誤りに気がついたのは以下のときだった：

(a)最初のフリースローにおいてボールが A 2 の手を離れる前

(b)最初のフリースローにおいてボールが A 2 の手を離れた後

(c) 2 本目のフリースローが成功した後

解説： (a)誤りは速やかに訂正され、チーム A に対して罰則は与えられず、A 1 が 2 本のフリースローを打つ。

(b)(c) 2 本のフリースローは取り消され、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。

B 1 のファウルがアン스포ーツマンライクファウルの場合も同様の手順が適用される。この場合は（アン스포ーツマンライクファウルの）罰則の一部としてのスローインも取り消され、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。

44-6 **例：** B 1 が A 1 のショット動作中にファウルをし、そのツーポイントショットは成功しなかった。その後 **ヘッド** コーチ B がテクニカルファウルをした。B 1 のファウルにより A 1 が 2 本のフリースローを打つところ、A 2 が 3 本全てのフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、3 本目のフリースローにおいてボールが A 2 の手を離れる前であった。

解説： テクニカルファウルによるフリースローは、正当に A 2 によって行われたため認められるが、A 1 の代わりに A 2 が打った 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。

44-7 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A1にファウルをし、このファウルはチームBの6個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。A1の代わりにA2が2本のフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、A2による最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れたあとであった。

解説：2本のフリースローは取り消される。第4クォーター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、ショットクロック残り24秒から始められる。ポゼッションアローの方向は変えられない。

44-8 条文：誤りが訂正されたあと、訂正によってフリースローが与えられることになる場合や以下の場合を除いて、ゲームは訂正のために中断されたところに最も近い位置から再開される：

(a)誤りが起きた後ボールの権利が変わらない場合は、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)誤りが起きた後ボールの権利が変わらず同じチームが得点した場合は、誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールの後と同様に再開される。

44-9 例：B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。その後A2がコート上でドリブルをしているときにB2がボールをはじきアウトオブバウンズになった。ヘッドコーチAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

解説：A1に2本のフリースローが与えられ、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。

44-10 例：B1がA1にファウルをした。これはそのクォーターのチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、B1はフィールドゴールのショット中のA2にファウルをし、ショットは成功しなかった。A2に2本のフリースローが与えられた。チームAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

解説：A1にリバウンダーなしのフリースローが2本与えられる。その後A2に2本のフリースローが与えられ、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。

44-11 例：B1がA1にファウルをした。これはそのクォーターのチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、A2がショットを成功させた。そのボールがライブになる前に、審判が処置の誤りに気がついた。

解説：誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールのあとと同様に再開される。

44-12 **条文：**ゲームクロックが進められてしまったり操作を忘れてしまったりすることを含む時間管理の誤りは、クルーチーフがスコアシートにサインする前であればいつでも審判によって修正することができる。

第 46 条 クルーチーフ：任務と権限

46-1 **条文：**インスタントリプレーシステム（IRS）による確認の適用手順

1. IRSレビューは審判が実施する。
2. IRSレビューに入る前に、まずは審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
3. IRSレビューに入る前に、審判はテーブルオフィシャルズやもし同席していればコミッションからできる限り情報を収集する。
4. その上で、クルーチーフはIRSレビューを使用するか否かを判断する。使用しない場合は、最初の審判の判断が適用される。
5. IRSレビューの結果、審判の下した最初の判定は訂正することが可能である。ただし、訂正はIRSレビューが明らかに決断材料として説明できる映像証拠であった場合に限る。
6. IRSレビューを活用する場合、別途規定がない限り、遅くとも次のクォーターやオーバータイムが始まる前、あるいはクルーチーフがスコアシートにサインする前に行われなければならない。
7. 審判は第 2 クォーターの終了時にIRSレビューの活用が必要な場合、両チームにコート上で待機するように指示をする。その上で、ファウルやシューターによるアウトオブバウンズ、ショットクロックバイオレーション、8 秒バイオレーションが第 2 クォーターの競技時間の終了より前に起きたかどうかを確認し、必要に応じてゲームクロックを戻す。
8. 審判は第 4 クォーター、オーバータイムの終了時にIRSレビューを使用する場合、両チームにコート上で待機するように指示をする。
9. 審判はIRSレビューに要する時間をできる限り短くするように努力をする。ただし、機器に何か問題が生じた場合はこの限りではない。
10. 何らかの理由でIRSが作動せず、またそれに代わる承認された代替機がなかった場合、IRSは使用できない。
11. IRSレビュー中、審判は承認された人物以外がモニターを見ることができないように注意をする。
12. IRSレビュー後の最終判断は、クルーチーフによってスコアラーズテーブルの前ではっきりと示され、必要に応じて両チームのコーチに説明をする。

46-2 **例：**クォーターあるいはゲーム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、A 1 がフィールドゴールを成功させた。2 点または 3 点が審判によって認められたが、審判は A 1 のショットが競技時間内に放たれたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：IRS レビューによって、そのクォーターあるいは競技時間が終了したあとにショットが放たれたということが確認できた場合は、得点は取り消される。IRS レビューによって、そのクォーターあるいは競技時間が終了する前にショットが放たれたという映像証拠を確認できた場合は、クルーチーフはチーム A に 2 点または 3 点を認める。

- 46-3 **例：**チーム B が 2 点リードしている。クォーターあるいはゲーム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、A 1 がショットを放ち審判により 2 点が認められた。審判は A 1 のショットが 3 点のショットだったかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：成功したショットが 2 点または 3 点かを確認する場合は、ゲーム中いつでも IRS レビューを使用することができる。

- 46-4 **例：**クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時に A 1 が 3 ポイントフィールドゴールを成功させた。審判は A 1 の足がショット時に境界線（バウンダリライン）に触れていたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：クォーターの終了時に放たれ成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。そのときさらにシューターによるアウトオブバウンズが起きていたかどうか、起きていた場合はゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにも IRS レビューを使用することができる。

- 46-5 **例：**第 4 クォーター残り 1：37 でショットクロックのブザーが鳴った。同時に A 1 のショットが成功し、B 1 がバスケット近辺で A 2 にファウルをされた。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだ A 1 の手の中にあったかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：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たかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューで、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と確認できた場合、得点は認められ、A 2 のファウルの処置が行われる。

IRS レビューで、ショット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と確認できた場合、得点は認められず、A 2 のファウルは無視される。

- 46-6 **例：**第 4 クォーター残り 1：37 でショットクロックのブザーが鳴った。同時に A 1 のショットが成功し、A 2 がバスケット近辺で B 1 にファウルをされた。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだ A 1 の手の中にあったかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：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断する場合、IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューで、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と確認できた場合、得点は認められ、B 1 のファウルの処置が行われる。

I R S レビューで、ショット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と確認できた場合、得点は認められず、B 1 のファウルは無視される。

46-7 **例：**第4クォーター残り1:16で、A1がショットを放った。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が、ボールはバスケットに向かって下降しているかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：ゴールテンディングとインタフェアレンスが正しく判定されていたかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューで、ボールはバスケットに向かって下降していたと確認できた場合、ゴールテンディングのバイオレーションになる。

IRS レビューで、ボールはバスケットに向かって下降していなかったと確認できた場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

46-8 **例：**第4クォーター残り0:38で、A1がショットを放った。ボールはリングよりも上でバックボードに触れ、そのボールにB1が触れた。審判はB1がボールに触れた行為は正当と判断し、ゴールテンディングのバイオレーションにできなかった。

解説：審判が笛を吹いて判断した場合のみ、IRS レビューを使用することができる。

46-9 **例：**第4クォーター残り0:40で、コート上でB2がA2に接触を起こしたとき、ボールはスローインをするA1の手の中にあった。審判はアンスポーツマンライクファウルを宣したとき、ボールがまだA1の手の中にあったかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：ゲーム中いかなる時間帯でも、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べき、もしく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べきかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューで、ボールが手から離れる前にファウルが宣せられたと判断する場合、B2のアンスポーツマンライクファウルになる。

IRS レビューで、ボールが手から離れた**後**でファウルが宣せられたと判断する場合、B2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。

46-10 **例：**B1がA1を肘で打ったとしてアンスポーツマンライクファウルを宣した。審判はB1の振った肘が**A1に**接触を起こしていたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：ゲーム中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テクニカルファウルと見なされるべきかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューの結果、接触が起きていないことが明らかになった場合は、**B1の**ファウルはテクニカルファウルにダウングレードされる。

46-11 例：B1 にパーソナルファウルが宣せられた。審判はそのファウルがアン스포ーツマンライクファウルかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：ゲーム中いかなる時間帯でも、パーソナルファウル、アン스포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テクニカルファウルと見なされるべきかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。しかしながら、IRS レビューの結果、ファウルが起こっていないことが明らかになった場合、パーソナルファウルを取り消すことはできない。

46-12 例：A1 は速攻で、A1 自身と相手チームのバスケットの間にディフェンスのプレーヤーがいない状況でバスケットに向かってドリブルをしていた。B1 は腕をボールに伸ばし、A1 に対して横から接触を起こした。審判は B1 にアン스포ーツマンライクファウルを宣した。審判はこのファウルが正しくアン스포ーツマンライクファウルとして宣せられたかを確認する必要があると判断した。

解説：ゲーム中いかなる時間帯でも、アン스포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べき、もしく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べきかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。しかしながら、IRS レビューの結果、B1 が腕を叩いた接触の責任が A1 にあることが明らかになった。この場合、B1 によるディフェンスのアン스포ーツマンライクファウルを A1 によるオフENSEスのファウルに変更することはできない。審判のコート上での最初の判定が有効になる。

46-13 例：B1 はドリブルをしている A1 にファウルをした。審判はこのファウルがアン스포ーツマンライクファウルにアップグレードされるべきかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：ゲーム中いかなる時間帯でも、ファウルがアン스포ーツマンライクファウルにアップグレードされるべきかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。しかしながら、IRS レビューの結果、B1 に対するチャージングのコンタクトでその責任が A1 にあることが明らかになった。この場合、B1 によるディフェンスのファウルは A1 によるオフENSEスのファウルに変更することはできない。審判のコート上での最初の判定が有効になる。

46-14 例：クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時に A1 がショットを成功させた。審判はショットクロックバイオレーションが起きていたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。そのときさらにショットクロックバイオレーションが起きていたかどうか、起きていた場合ゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにも IRS レビューを使用することができる。

46-15 例：クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時に A1 がショットを成功させた。審判はチーム A が 8 秒のバイオレーションを起こしていたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することができる。そのときさらに 8 秒のバイオレーションが起きていたかどうか、起きていた場合ゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにも IRS レビューを使用することができる。

- 46-16 **例：**チーム B が 2 点リードしている。クォーターあるいはゲーム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、B 1 がドリブルをしている A 1 にパーソナルファウルをした。それはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。

解説：競技時間の終了前にファウルが起きていたかどうかを判断する場合、クォーターまたは各オーバータイムの終了間際で IRS レビューを使用することができる。もし時間内にファウルが起きていた場合、A 1 にフリースロー 2 本が与えられ、ゲームクロックはファウルが起きた時点に戻される。

- 46-17 **例：**B 1 はショット中の A 1 にファウルをし、ショットは成功しなかった。それとほぼ同時にその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。

解説：ゲームクロックのブザーが鳴る前に B 1 のファウルが起きていたかどうかを判断する場合、クォーターまたは各オーバータイムの終了間際で IRS レビューを使用することができる。

IRS レビューで、ファウルがクォーターの終了前に起きていたと確認できた場合、ゲームクロックはファウルが起きた時点に戻され、フリースローが行われる。

IRS レビューで、ファウルがクォーターの終了後に起きていたと確認できた場合、B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウル、かつ次のクォーターが残っていない限り、B 1 のファウルは無視され、A 1 にフリースローは与えられない。

- 46-18 **例：**第 1 クォーター残り 5 : 53 で、ボールがコート上のサイドライン際を転がり、A 1 と B 1 がボールのコントロールを得ようと争った。ボールはアウトオブバウンズになり、チーム A にスローインが与えられた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だったのかを確認する必要があると判断した。

解説：審判はこの時点では IRS レビューを使用することはできない。誰がボールをアウトオブバウンズにしたかを判断する場合、IRS レビューは、第 4 クォーターまたはオーバータイムにおいてゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときのみ使用することができる。

- 46-19 **例：**A 1 がショットしたボールがバスケットに入り、審判は 3 点を認めた。審判はそのショットがスリーポイントフィールドゴールのエリアから放たれたかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：成功したショットが 2 点または 3 点かを判断する場合は、IRS レビューはゲーム中いつでも使用することができる。この状況における IRS レビューは、次にゲームクロックが止まってボールがデッドになった機会で行わなければならない。

以下の場合：

1. 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場合は、IRS レビュー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時点ですぐに行うことができる。
2. IRS レビューに入る前に行われたタイムアウトまたは交代の請求は、IRS レビュー後の最終判断が伝えられたあとに取り消すこともできる。

46-20 **例**：A1がB1にファウルをされ、フリースロー2本が与えられた。審判は正しいフリースローシューターであるかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：正しいフリースローシューターを特定する場合、最初のフリースローでボールがフリースローシューターの手を離れる前であれば、IRS レビューはゲーム中いつでも使用することができる。もし IRS レビューでフリースローシューターを誤っていることが確認された場合は訂正のできる誤りとなる。すでにフリースローが行われ、加えて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は、その誤って与えられたフリースローの得点とスローインは取り消され、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。

【補足】フリースローのあと、センターラインの延長線上からスローインを与えられることになっていた場合は、ゲームはフリースローラインの延長線上からではなく、相手チームのバックコートのセンターラインの延長線上からのスローインで再開される。

46-21 **例**：A1とB1がお互いに殴りかかり、その他のプレーヤーも乱闘に加わった。数分経過して審判がコート上の秩序を回復した。

解説：混乱が収まったあと、審判は IRS レビューを使用し、あらゆる暴力行為が起きている間にコート上に入ったチームメンバーとチーム関係者を、乱闘に関わったとして特定することができる。その乱闘に関する明確な映像証拠を集めたあと、最終決定はクルーチーフによってスコアラズテーブルの前で報告され、両チームのヘッドコーチにも伝達される。

46-22 **例**：オーバータイム残り1:45で、サイドライン近くにいるA1がA2にボールをパスした。B1がそのボールをはじいてアウトオブバウンズにした。審判はA1がボールをパスする時点ですでにアウトオブバウンズであったかどうかを確認する必要があると判断した。

解説：プレーヤーあるいはボールがアウトオブバウンズであるかどうかを判断する場合、IRS レビューを使用することはできない。

46-23 **例**：第4クォーター残り1:37で、ボールがアウトオブバウンズになった。チームAにスローインが与えられ、チームAにタイムアウトが認められた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だったのかを確認する必要があると判断した。

解説：第4クォーター、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ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーが誰であるかを特定する場合、IRS レビューを使用す

ることができる。タイムアウトの 1 分間は IRS レビューが終了したあとから計測される。

46-24 **条文：** ゲーム前に、クルーチーフは IRS 機器を確認し、承認したうえで両チームのヘッドコーチに IRS の使用が可能であることを伝える。クルーチーフによって承認された IRS 機器のみ IRS レビューに使用することができる。

46-25 **例：** ゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、A 1 がフィールドゴールを放ち成功した。コートには認められた IRS 機器は存在しなかったが、チーム B のマネージャーがチームのビデオカメラで高所からゲームが録画されていることを伝え、確認のためにそのビデオを審判に提供した。

解説： このレビューは認められない。

46-26 **条文：** ゲームクロックあるいはショットクロックの不具合が発生した場合、クルーチーフはクロックの残り時間を確認し、修正するために IRS レビューを使用することを認められている。

46-27 **例：** 第 2 クォーター残り 42.2 秒で、チーム A がフロントコートに向かってドリブルしている。その瞬間、審判はゲームクロックとショットクロックのスイッチが切れていて何も表示されていないことに気がついた。

解説： ゲーム中いかなる時間帯でもゲームは速やかに止められ、両方のクロックにどれだけの時間が表示されるべきかを判断するために IRS レビューを使用することができる。ゲームは、止められたときの場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

2017FIBA 競技規則 主な変更点の要約（サマリー）

FIBA センtralボードは、2017 年 7 月に開催した会議において、いくつかのルールの変更を承認した。

2017 年 10 月 1 日（日本国内では 2018 年 4 月 1 日）から施行されるルールの変更点の要約を以下に示す。

トラベリング（25-2）

目的：コート上の実際のプレーと判定をより反映し、世界共通のルールとして文言を変更する。

新たな表現：動きながら、足がフロアについた状態でボールをキャッチしたり、ドリブルを終えた場合、フロアについている足の次にフロアについた足を 1 歩目とし、その足がピボットフットとなる。

アンスポーツマンライクファウル（37-11）

目的：ゲームの進行が妨害されることを防ぎ、アンスポーツマンライクファウルが吹かれる状況を明確にする。

新たな表現：アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・プレーヤーがボールにプレーしようと正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）
- ・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
- ・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

ファウルに対する罰則（B8-3）

目的：ディスクォリファイングファウルの罰則を等しくするため；2本のフリースロー+ポゼッション

変更点：プレーヤーが失格・退場となり、ルールによってこのファウルがコーチのベンチファウルとして記録される場合、通常のディスクォリファイングファウルと同様に **2本のフリースロー** が与えられる。この場合、スコアシートに「B₂」と記録される。

これは、アシスタントコーチ、交代要員、失格となったプレーヤーらチームベンチパースナネルに対する全てのディスクォリファイングファウルに対しても適用され、ファイティングシチュエーションも同様である。

コーチの任務（7-1）

目的：ゲームの開始を遅らせないよう、スコアシートを準備する。

新たな表現：チームメンバーおよびその他の情報を記載したリストは、ゲーム開始予定時刻の少なくとも **40分前** にスコアラーに提出しなければならない。

【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。

チームの定義（4-2-1、2-4-5）

目的：実状に合わせて変更する。

変更点：チームベンチに座る特別な責務を担うチーム関係者の人数を **7** 人に拡大した。これにより、チームベンチエリアには最大 **16** 脚のベンチが用意されるものとする。

スコアシート（B）

目的：実状に合わせて変更する。

変更点：スコアシートの記入に関する以下の点について、若干の変更が適用される：

【補足】スコアシートの様式について、日本国内では 2019 年以降に新様式の採用を検討している。

2018 年 4 月からは、一部の変更のみ採用する。

- ・スコアラ―は、異なる 2 色のペンを使用する
- ・12 名以下のプレーヤーのエントリー
- ・プレーヤー兼コーチ
- ・前半終了後および試合終了後のファウルの記入枠

ユニフォーム（4-3）

目的：詳細を追加する。

変更点：・シャツとパンツは同じ主となる色でなければならない

・シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない

・ソックスは見える状態でなければならない

・シューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。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

チームの身につけるもの（4-4）

目的：詳細を追加する。

変更点：次のものは身につけても差し支えない：

・腕のコンプレッションスリーブで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。

・脚のコンプレッションスリーブで、黒色か白色あるいはパンツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。

・ヘッドギアで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。

顔の一部（目、鼻、唇等）もしくは全部を覆うものは、着用するプレーヤーもしく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。また顔や首の開閉部分や表面に突起物があるてはならない。

- ・リストバンドで、幅は最大 10cm、繊維素材でできた黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- ・腕や肩、脚等のテーピングで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- ・足首の装具で、透明か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。

※すべての身につけるものは、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。（黒色か白色あるいはユニフォームと同じ主となる色のもの）

審判の新たな定義

目的：用語による混乱を解消する。

変更点：オフィシャルチームを統括し、特別な実務と責務を負う者をクルーチーフと呼ぶ（レフェリーから改称）審判は、クルーチーフとアンパイア 1、アンパイア 2（該当する場合）で構成される。

ショットの動作中のプレーヤー（15-1-3）

目的：ショットの動作について定義を明確にする。

変更点：ショットの動作中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスした場合、そのプレーヤーはショットの動作中であるとはみなされない。

失格・退場（36-3-3、37-2-3）

目的：テクニカルファウル 1 個、アンスポーツマンライクファウル 1 個でも失格・退場となることを明記する。

変更点：プレーヤーはテクニカルファウル 1 個とアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録された場合、失格・退場になる。

プレーヤー兼コーチについては同様に、コーチとしてのテクニカルファウルとプレイヤーとして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失格・退場になる。

フェイクファウル（33-16）

目的：フェイクファウルの定義と対応の手順を導入する。

変更点：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。

フェイクはオフェンス側にもディフェンス側にも適用される。手順に付随する新たなシグナルを導入した。

審判のシグナル（A）

目的：新たに 2 つの審判のシグナルを追加する。

- 変更点：
1. フェイクファウル：前腕を 2 度上げる（上から開始）
 2. IRS レビュー：手を水平に伸ばして人差し指を回す

抗議の手続き（C）

目的：抗議の手順を FIBA のレギュレーションに合わせて調整する。

変更点：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。

- ー審判によって訂正されなかったスコア記録、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
 - ーゲームの没収、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
 - ー適用される出場資格に対する違反
 - ・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：
 - ーゲーム終了後 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。
 - ーゲーム終了後 1 時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にて提出しなければならない。
 - ー 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ない、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。
 - ークルーチーフは抗議の理由を受け取ったあと、抗議につながった事象を FIBA の代表者（大会主催者）もしくは管轄裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。
 - ・裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、試合終了後 24 時間以内に速やかにその抗議に関する決定をくだす。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らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかな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。
 - ・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。
- 【補足】上記「抗議の手続き C」について、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。

チームの順位決定方法（8-7、D-5、D-6）

目的：ホーム&アウェーを2ゲームで行う方式での順位決定方法の定義を定める。

- 変更点：・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。
- ・第 1 戦の終了時に得点が同点の場合、延長ピリオドは行われない。
 - ・両ゲームの総得点が同点の場合、第 2 戦は同点でなくなるまで 5 分の延長ピリオドを必要な回数行う。
 - ・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

2018FIBA 新ルール変更点 20190206

1. P（ピリオド）から Q（クォーター）、延長ピリオドからオーバータイムの用語

【新ルール】 競技規則中の全ての箇所を変更する。

- a) P（ピリオド）から Q（クォーター）へ名称変更
- b) EP（延長ピリオド）から OT（オーバータイム）へ名称変更

2. 第4条 ユニフォーム-身につけるもの

【新ルール】 チームで身につける全てのものは同一の単色かつ無地でなければならない。

* = 腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、手首や腕のバンド

** = 同一の単色かつ無地でチームの身につける全てのもの

【解釈】 身につけてはいけないもので「ヘルメット」を追加

3. 第17条 スローイン

【新ルール】 17-3-3 第4クォーター、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、ディフェンスのプレーヤーはスローインを妨げるために体の一部を境界線を越えてコートの外に出すことや、障害物からラインまでの距離が2 m 未満のときに、スローインするプレーヤーの1 m 以内に近づいてはならない。

A ILLEGAL BOUNDARY
LINE CROSSING



Wave arm parallel
to boundary line

※審判はスローインを与えるとき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（以下、プリベンティブシグナル図 A）を使う。

※ゲームの残り2分間でのスローインに対する遅延行為はテクニカルファウルとする。

【解釈1】第4クォーター、各オーバータイムの残り2分間で行われるスローインでは、スローインのボールを与える前に、審判はプリベンティブシグナルを行い遅延行為を予防したうえで、遅延行為があった場合テクニカルファウルを宣する。

【解釈2】第4クォーター、各オーバータイムの残り2分間に至るまでに、スローインを妨害する遅延行為によってバイオレーションがすでに宣せられていた場合や、類似の遅延行為を繰り返したためにテクニカルファウルがすでにそのチームに記録されていた場合も同様に、テクニカルファウルが宣せられる。

4. 第 24 条 ドリブル

【新ルール】 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、ボールを投げたり叩いたり転がしたりしてフロアに触れさせて、ボールを移動させることをいう。

※競技規則から削除部分：「バックボードを狙ってボールを投げて」

【解釈】 「バックボードを狙ってボールを投げることはドリブルではない」とドリブルの定義がされたことで、ドリブルをしていた A1 がボールを持った後に、バックボードに向かってボールを当て、他のどのプレーヤーもボールに触れることなく、空中でボールをキャッチし、そのままシュートまたはパスをする、またはボールを持ったままフロアに降りることが認められることになった。また、それまでドリブルをしていなかった場合は、バックボードにボールを当てキャッチしたあと、新たにドリブルをすることができる。

5. 第 29 条 24 秒ルール

【改正されたルール】

29- 2 - 2 ショットクロックはボールをコントロールしていたチームが宣せられたファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）によって、審判にゲームが止められたときいつでもリセットされる。

またショットクロックはオルタネイティングポゼッションによって、新たなオフェンスのチームにスローインが与えられる場合にもリセットされる。

直前にボールをコントロールしていた相手のチームに与えられるゲーム再開のスローインが：

－バックコートで行われる場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。

－フロントコートで行われる場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29- 2 - 3 第 4 クォーター、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、バックコートからボールの権利を得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、そのチームのコーチはタイムアウト後に行われるスローインを、フロントコートのスコアラーズテーブルと反対側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。

スローインがフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行われる場合、ショットクロックは以下のようにリセットされる：

－ゲームクロック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 14 秒にリセットされる。

－ゲームクロック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。

※競技規則が定義するように、スローインがバックコートで行われる場合は、ショットクロックは 24 秒にリセットされるか、止められたときに残っていた秒数から継続される。

【解釈】 29-2-2

- a) チーム A のフロントコートで A 1 がトラベリングを宣せられた。新たに与えられるボールは、チーム B のバックコートからのスローインになるため、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- b) チーム A のバックコートで A 2 が最後に触れたボールがアウトオブバウンズになった。新たに与えられるボールは、チーム B のフロントコートからチーム B のスローインになるため、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- c) ゲーム最後の 2 分間の時間帯で、バックコートでボールをコントロールしているチーム A がタイムアウトを請求し、そのときショットクロックは 10 秒を表示していた。チーム A はボールをフロントコートからスローインすることができるが、ショットクロックは 10 秒から継続になる。

【解釈】 29-2-3

第 4 クォーター、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、バックコートからボールの権利を得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、ヘッドコーチはそのタイムアウト終了後、速やかにスローインする位置をはっきりと審判にわかるように指差し、大きな声と手で「フロントコート」か「バックコート」かを伝えなくてはならない。その後、審判は相手チームに対して大きな声と手で「フロントコート」か「バックコート」か指を差して伝える。なお、一度ヘッドコーチが指定したスローインの位置は変えることはできない。続けてタイムアウトが認められた場合でも、最初に認められたタイムアウトの後にスローインの位置を指定し、その後変更することはできない。また、ヘッドコーチがスローインする位置を速やかに審判に伝えない、もしくは意図的に非協力的な行為と審判が判断した場合には警告を与え、同様の行為が繰り返される場合にはテクニカルファウルの対象になる。

6. 第 35 条 ダブルファウル

【新ルール】 第 35 条 ダブルファウル

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。
- －両方のファウルの罰則が等しいこと。

【解釈 1】A 1 にパーソナルファウル、B 2 にアン스포ーツマンライクファウルがほとんど同時に宣せられた場合、旧ルールではダブルファウルにしていたが、新ルールでは罰則が等しくないためダブルファウルにはせ

ず、A 1 と B 2 にそれぞれの罰則を処置することになった。

【解釈 2】 チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 3 つのとき、A 1 と B 1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルになる。ゲームはチーム A のスローインで再開される。

【解釈 3】 チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 5 つのとき、A 1 と B 1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルにしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため、両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルにはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれの罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A 1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A 1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B 1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A 1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。

【解釈 4】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、ボールのないところでスクリーナーの A 1 とディフェンスをしていた B 1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルにしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため、両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルにはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれの罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A 1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A 1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B 1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A 1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。

【解釈 5】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、A 1 が放ったボールが空中にある間に、リバウンドの A 2 と B 2 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルになる。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。

【解釈 6】 ショットの動作中の A 1 に B 1 がコンタクトを起こしファウルが宣せられた。A 1 のショットは成功した。A 1 が B 1 に威嚇行為を行ったため、A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。得点は認められ、両方のファウルの罰則が等しいため相殺され、チーム B のスローインからゲームは再開される。

7. 第 36 条 テクニカルファウル

【新ルール】 36-4-1 チームベンチに座ることが許可されたすべての関係者がベンチパーソネルの対象になる。

【解釈】 ルール上で想定がない関係者も、リーグや大会規定などに沿ってベンチに座ることが認められている場合、それらの関係者はすべてルール適用の対象になる。ゲーム中にそれらの関係者にテクニカルファウルが宣せられた場合、ベンチテクニカルとしてコーチに記録され、フリースロー 1 本が相手チーム

に与えられる。その場合のテクニカルファウルはチームファウルには数えない。

【新ルール】 36-3 テクニカルファウルが宣せられた場合、1本のフリースローのみ速やかに与えられる。テクニカルファウルによるフリースローのあと、テクニカルファウルが宣せられたときにボールのコントロールを得ていたか、与えられることになっていたチームによって、テクニカルファウルが宣せられたときの状態からゲームは再開される。

【解釈1】テクニカルファウルによって与えられるフリースローは「挟み込み」とし、テクニカルファウルのフリースローが他の罰則よりも前に与えられる。A1がドリブルをしているときにテクニカルファウルを宣せられた場合、まずフリースロー1本がチームBに与えられ、テクニカルファウルが宣せられたときにA1がボールを持っていた一番近い場所からチームAのスローインでゲームは再開される。ボールをコントロールしていたチームのテクニカルファウルであるためショットクロックは継続する。

ディフェンス側にテクニカルファウルが宣せられた場合、フリースローが行われたあとのショットクロックは、ゲームの再開がバックコートからのスローインであれば24秒、フロントコートからのスローインであれば継続、もしくは13秒以下の場合は14秒にショットクロックはリセットされる。

オフェンス側にテクニカルファウルが宣せられた場合、フリースローが行われたあとのショットクロックは継続される。ただし、第4クォーター、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オフェンス側にテクニカルファウルが宣せられ、そのチームがタイムアウトを請求した場合、ゲームの再開がバックコートからのスローインであれば継続、フロントコートからのスローインでショットクロックの残りが13秒以下であれば継続、14秒以上であれば14秒にリセットされる。

【解釈2】与えられた2本（もしくは3本）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場合、次にボールがデッドで時計が止まっている状況まで、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。ショットの動作中のA1にB1がコンタクトを起こし、ファウルを宣せられた。A1に2本のフリースローが与えられ、1本目のフリースローのあと、A2にテクニカルファウルが宣せられた。この場合、テクニカルファウルのフリースロー1本をチームBに与え、そのあとA1の2本目のフリースローでゲームは再開される。A1の2本目のフリースローが成功した場合にはタイムアウトや交代は認められる。

8. 第39条 ファイティング

【新ルール】 チームベンチエリアを離れたあと、積極的に暴力行為に関わったあらゆる交代要員、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やチーム関係者はそれぞれの条文によって失格・退場になる。（DQファウル・・・ディスクォリファイングファウル）

【解釈1】コート上にいるA1とB1で暴力行為が始まった。ベンチにいたA8がコートに入ってきてB1の顔を殴った。A1とB1にはディスクォリファイングファウル「D」が記録され、その罰則は相殺される。A8がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格・退場になり、チームAのコーチにテクニカルファウル「B」が記録される。また積極的に暴力行為に加わったこ

とから、A 8 にはさらにディスクォリファイングファウル「D」が記録される。チーム B に合計 4 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラース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によりゲームは再開される。

【解釈 2】コート上にいる A 1 と B 1 で暴力行為が始まった。ベンチにいた A 6 と B 6 がコートに入ってきたが暴力行為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。A 1 と B 1 にはディスクォリファイングファウル「D」が記録され、その罰則は相殺される。A 6、A 7 と B 6 がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格・退場になり、それぞれのチームのコーチにテクニカルファウル「B」を 1 個ずつ記録し、その罰則は相殺される。また積極的に暴力行為に加わったことから、A 7 にはさらにディスクォリファイングファウル「D」が記録されチーム B に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラース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によりゲームは再開される。

9. 第 46 条 クルーチーフ：任務と権限

【新ルール】 46-12 ゲームの最後の 2 分間で（2：00）：

ーゴールテンディングまた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確認ができる。

ゲーム中どのタイミングでも：

ー成功しなかったフィールドゴールのシューターに対して起こされたファウルが宣せられたあと、与えられるフリースローの本数が 2 本あるいは 3 本かを確認できる。

ー宣せられたパーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの判定がそれぞれのクライテリア（基準）に沿っているか確認し、必要であれば判定をアップグレードもしくはダウングレードするかどうか、またはテクニカルファウルと記録することが適切かどうかを確認できる。

【解釈 1】ゲームの最後の 2 分間で、審判がゴールテンディングまたはインタフェアレンスを宣したとき、その判定を確認するため IRS を用いることができるようになった。そしてレビュー後、ゴールテンディングまたはインタフェアレンスの判断が間違っていて正当なブロックショット等であったと明らかに確認できた場合、審判はジャンプボールシチュエーションとしてゲームを再開する。ただし、ゴールテンディングやインタフェアレンスについて、IRS を活用しても明らかな確証を確認できなかった場合は、コート上で下された判定によってゲームを再開する。

【解釈 2】スリーポイントライン近くでショットの動作中の A 2 に対して B 1 がコンタクトを起こし、ファウルが宣せられた。フィールドゴールは成功しなかったが、クルーチーフが与えられるべきフリースローの本数の確認が必要と判断したため、IRS でフリースローの数を確認することができる。

【解釈3】ショットの動作中の A 1 に対して B 2 がハードコンタクトと判断し B 2 のアンスポーツマンライクファウルを宣した。このプレーに対してクルーチーフが IRS で確認が必要と判断し、パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの確認を行い、アップグレード、ダウングレードをすることが可能になった。この確認中に、A 1 が B 2 へのファウル後、A 3 が B 2 を後ろから突き飛ばしている姿が映像に映っていた。

IRS の大前提として（ファイティングを除いて）判定を下したのものに関して確認をするものであるため、A 3 に関してはテクニカルファウル等の判定を記録することはできない。ただし、審判が A 3 のコンタクトに関して判定をしていた場合は、IRS によりアップグレード、もしくはダウングレードの判断を確認することができる。また、IRS によって確認した結果、コート上で判断したファウルの事実がなかったとしても、コート上での判定は取り消されない。

10. 第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

【新ルール】 複数のフリースローの間やボールの権利がファウルの罰則の一部に含まれる場合を除いて、ライブのボールがリングとバスケットの間に挟まったとき、ジャンプボールシチュエーションになり、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。ボールはリングに当たっているため、ショットクロックは 14 秒または 24 秒にリセットされる。

【解釈】 ショットクロックが残り 15 秒を示している時点で、A 4 の放ったショットのボールがリングとバックボードの間に挟まった。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示していたため、ショットクロックを 14 秒にリセットしてゲームは再開される。

11. アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルの後のスローイン

【新ルール】 ・アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルの罰則の一部の全てのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
・ファイティングが起こった後でゲームを再開するための全てのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
・すべてのケースでショットクロックは 14 秒から再開する。
※ 第 1 クォーター以外の各クォーターや各オーバータイムの開始のためのスローインは、違反の罰則の一部ではないため、引き続きセンターラインから行われる。

【解釈】 第 4 クォーターでゲームクロックに 1 : 15 が表示された時点で、スローインのボールが A 1 の手を離れる前に B 1 がコンタクトを起こし、審判はアンスポーツマンライクファウルを宣した。A 1 に 2 本のフリースローが与えられ、ゲームはチーム A のフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインからのスローインで、ショットクロックは 14 秒が表示される。

12. B-スコアシート

【新ルール】 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：

・ファイティングの状況でチームベンチを離れることを含め、ファウルが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、チーム関係者の失格・退場であった場合、このファウルはテクニカルファウルとしてコーチに記録される：

この場合、2 本のフリースローが与えられる。

【解釈】 コート上で暴力行為が起こったとき、交代要員の A6 がチームベンチエリアを離れて、コートの中に入った。審判は A6 をファイティングのルールに則り失格・退場にし、コーチ A のテクニカルファウルを宣した。このテクニカルファウルはコーチ A に「B」として記録され、チーム B に 2 本のフリースローが与えられる。

13. D-チームの順位決定方法

【新ルール】 チャプターD.3 は、1 チームが大会で 2 回没収となり、グループ内のすべてのチームが同じ数のゲームを行う場合の詳細な例である。

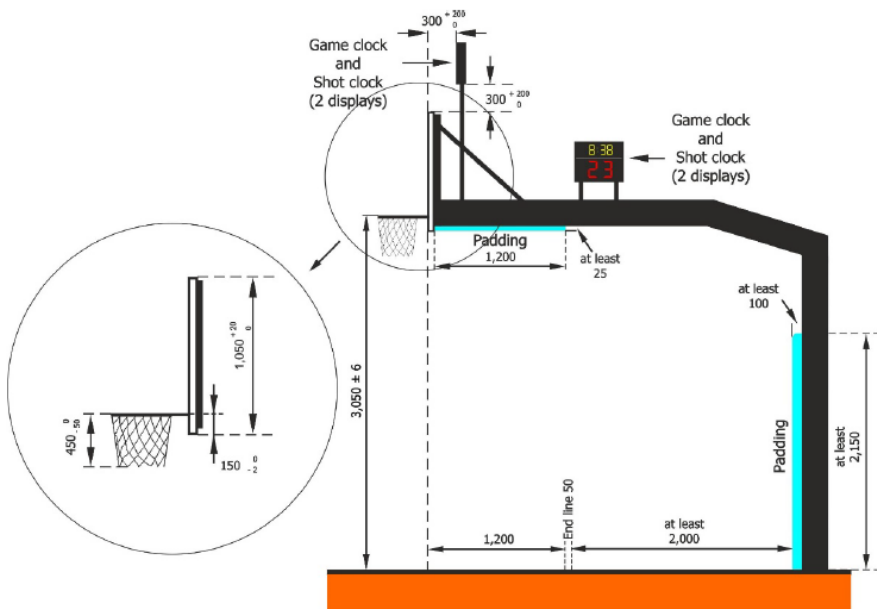
14. バスケットボール用具・器具／ショットクロックの機器

【新ルール】 観客を含めた誰もがゲーム中にショットクロックをはっきりと見ることができるように、レベル 1 のゲームでは、ユニット毎に 3 つまたは 4 つの表示面を有するか、両面を表示面とする

2 つのユニット（レベル 2、レベル 3 に推奨）を用いる。

・クォーターの終了のブザーが鳴ったときのみ外縁が赤く光るライトを備え付けることができる。

・ショットクロックのブザーが鳴ったときに外縁上部が黄色く光るライトを赤く光るライトのすぐ下に備え付けることができる。



補足

2018FIBA 新ルール変更点サマリー0621（変更点の速報版）

2018FIBA 新ルール変更点 20180905（解釈の追加）

2018FIBA 新ルール変更点 20180921（解釈の追加変更）

3：スローイン【解釈 1.2】、5：24 秒【解釈】29-2-4、6：ダブルファウル【解釈 2.4.5.6】、

7：テクニカルファウル【解釈 2】

2018FIBA 新ルール変更点 20190206（解釈の一部追加変更）

トラベリングについて

【1】基本的な考え方

1	動きながらフロアに足がついた状態でボールをコントロールした場合、コントロールをした後に 2 歩までステップを踏んでも良い（0 歩目の適用）。その場合、ステップは 2 歩までの原則は変わらないため、0 歩目→1 歩目→2 歩目とし、1 歩目→2 歩目→3 歩目とカウントはしない。※ 0 歩目適用の場合、1 歩目がピボットフットとなる。
2	ドリブルが終わる時も、上記【1】1 の考え方が適用される。
3	上記【1】1、2 の場合、明らかに空中でボールをコントロールしたあと、フロアに足をつけた場合は、そのついた足が 1 歩目（ピボットフット）となる。
4	ドリブルをする場合
	① 止まった状態からドリブルをする場合、ピボットフットがフロアから離れる前にボールをリリースしなければならない。
4	② 0 歩目が適用され一連の動きの中でのドリブルの場合、2 歩目がフロアにつく前にボールをリリースしなければならない。ただし、1 歩目のピボットフットが確立した後に止まった状態ができた場合は、上記【1】4 ①が適用される。
5	ショット及びパスの場合は、2 歩目のステップ後にボールをリリースしてもよい。ただし、2 歩目でジャンプした場合、次に足がフロアにつく前にショットおよびパスをしなければならない。
6	同じ足（右→右、左→左、両足→両足）を連続して使うことはできない。
7	両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態である。

【2】リーガルな足の使い方（○印はピボットフット）

（1）0 歩目を適用しない場合（従来のステップ）

		1 歩目	2 歩目	備考
1	①	○右足	左足	
	②	○左足	右足	
2	①	両足（○右足）	左足	1 歩目が両足の場合、片足がフロアから離れた時、フロアについているもう片方の足がピボットフットとなる
	②	両足（○左足）	右足	
3	①	○右足	両足	2 歩目後にステップはできない
	②	○左足	両足	

(2) 0歩目を適用した場合（新ルール適用によるステップ）

1. 1歩目で止まった場合

		0 歩目	1 歩目	2 歩目	備考
4	①	○右足	左足		0 歩目を 1 歩目（ピボットフット）とするため、左図 2 歩目は 3 歩目となる
	②	○左足	右足		
5	①	両足（○右足）	左足		
	②	両足（○左足）	右足		
6	①	右足	両足（○右足）	左足	1 歩目を両足で止まった場合、2 歩目が使える 右(or 左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	

2. 2歩目を使った場合

		0歩目	1歩目	2歩目	備考
7	①	右足	○左足	右足	2歩目の両足後はステップはできない
	②	左足	○右足	左足	
8	①	右足	○左足	両足	
	②	左足	○右足	両足	
9	①	両足	○左足	両足	
	②	両足	○右足	両足	
10	①	右足	両足（○右足）	左足	右(or 左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	

抗議の取り扱いについて（2019 競技規則）

1. 基本的考え方

- ① 抗議については採用しない。
【理由】1) 抗議の認定条件また認定後の対応等、詳細な規定の整備が困難。
2) 規定が整備できた場合でも、都道府県・ブロックで開催する各種大会において、規定に則り速やかに対応できる機関設置が困難。
3) 全ての大会（特に U18/15/12）において保証金の設定は現実的ではない。
4) 全ての大会において証拠として認定する公式映像の採用が困難、等。
- ② 当分の間は、抗議に繋がる重大なトラブル防止のための取り組むべき対策を最優先し実施する。
- ③ ただし、大会要項において上記 1 ① 1) ～ 4) で示した対応が適切に実施できる大会においては、JBA の承認により採用する事ができる。

2. 抗議に繋がる重大なトラブル防止のために取り組むべき対策

- ① JBA として取り組むべき対策
 - 1) 審判員のレベルアップ
試合におけるスコアおよびクロックを訂正する権限があるため、判定だけでなく、スコア・クロックの管理も含めた TO との連携に関するマニュアルを作成し研修等で周知徹底していく。
 - 2) TO のレベルアップ
スコアシートの記載、スコアの表示、クロックの管理等を行う TO 業務がスムーズに遂行できるように、また、TO 技術とともに TO 同士また TO と審判員との緊密な連携についても示した TO マニュアルを作成し、研修に向けたカリキュラムを構築する。
- ② 主催団体として取り組むべき対策
大会責任者としてスムーズな大会運営を行うため、TO 育成に向けた研修会の実施、また実際に TO を行う U18/15/12 補助役員のサポートのため TO 主任の設置および TO 主任研修の実施。そして重大なトラブルが発生した場合の速やかな対応ができる体制作り。
- ③ チーム（コーチ）として取り組むべき対策
試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、
 - 1) 速やかにミスに対応できるようにコーチ自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。

- 2) コーチ自身が確認できない場合もあるため、スコアブックを記載するマネージャー等の指導育成をチームで実施。
- 3) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレー続行中に TO に確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO ともに確証がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

- ① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。
- ② 事実確認
客観的事実に基づき事実確認を行う（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）
- ③ 事実確認に基づき原因の究明
原因の明確化（審判、TO の責任とともに上記 2 ②③で示した取り組むべき対策も含め原因を明確にする）
- ④ 再発防止
上記 3 ③を基に、再発防止のための具体的方策および各種指導（審判員含め）等の対応協議。
- ⑤ 上記 3 ②～④を明確にした上で、競技規則 44-2-6、46-9 に則り、成立した試合における得点等の訂正等を行わない。

4. バスケットボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力する事で成立する。

そのためには、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの価値を高めていくため、協力していく事が必要である。

ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの 暴言、暴力的行為に対する対応方針（ガイドライン）

JBA では、**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**に則り、「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を推進していきたいと考えています。これは、ゲームに関わる**プレーヤー、コーチ、レフェリー全ての協力でゲームの価値を高めようとする取り組み**であり、**ゲームを尊重する精神「リスペクト・フォー・ザ・ゲーム」**にそったものでもあります。

バスケットボールのゲームは、ゲームに関わる関係者のみならず、観客の存在も欠かすことができません。プレーヤー、コーチ、レフェリー、観客も含めてゲームの価値を高める努力をすることが必要です。そして、そのためには**コーチの振る舞い（行動や行為）**も非常に重要になってきます。コーチの振る舞いは、ゲームに関わる関係者（プレーヤー、レフェリー）に直接影響があるだけでなく、**ゲームを観ている観客の方々**にとっても大きな影響を与えます。

そこで、コーチの振る舞いについてある一定の基準を設けてテクニカルファウルの対象とし、**ゲームの価値を下げない取り組み**を推進することとしました。

【テクニカルファウルの対象となる振る舞い（行動・行為）】

1. コーチのプレーヤーに対する暴言

（1）人格、人権、存在を否定する言葉

〈具体例〉 最低、クズ、きもい、邪魔、出ていけ、帰れ、死ね、てめえ、この野郎、貴様

（2）自尊心を傷つける、能力を否定する言葉

〈具体例〉 役立たず、下手くそ、アホ、バカ

（3）身体的特徴をけなす言葉

〈具体例〉 チビ、デブ

（4）恐怖感を与える言葉

〈具体例〉 殴るぞ、しばくぞ、ぶっとばすぞ、帰りたいの？ 試合出たくないの？

2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）

（1）殴る・蹴るなどを連想させる行為

（2）プレーヤーと近接（顔の目の前、腕一本分より近い距離）して高圧的威圧的に指導する行為

（3）「おい！」「こら！」と大声でプレーヤーを高圧的威嚇的に指導する行為

（4）継続的、かつ、度を超えた大声でプレーヤーを指導する行為、いわゆる怒鳴りつける行為

（5）物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為

3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）

（1）不潔な服装、裸足やスリッパでの指導

（参考資料）

ENGLAND BASKETBALL CODE OF ETHICS & CONDUCT

CANADA BASKETBALL CODE OF CONDUCT AND ETHICS

Basketball Australia Code of Conduct and Ethics For Team Coaches Officials and Support Staff



For the re

「プレイヤーの技術や意志が100%発揮

私たちモルテン・ブラン

ボールとスポーツエキップ

常に完璧な製品づくり





molten[®]
For the real game



real game

される時、スポーツは本物になる」
ドはこの信念をもとに
メント・メーカーとして
を目指しています。



www.molten.co.jp

2020

バスケットボール競技規則

第 1 版

令和2年2月3日 印刷

令和2年3月1日 発行

〒112-0004 東京都文京区後楽1-7-27

発行所 後楽鹿島ビル6階

公益財団法人 日本バスケットボール協会

印刷所 株式会社 篠原印刷所

(不許複製)

