

2027 バasketボール競技規則 主な変更点要約サマリー 20260823

JBA 審判グループ

▼FIBA バasketボール競技規則の改正ならびに国内適用について

国際Basketボール連盟（FIBA）では、セントラルボード（中央理事会）にて FIBA Official Basketball Rules の変更を承認し、2026 年 10 月 1 日より FIBA 主催大会で採用されることとなりました。

本協会（JBA）では、2026 年度 7-6 月期第 1 回理事会において、競技規則の変更点について報告し、国内適用時期について以下の通り JBA 事務総長決裁にて決定しましたのでお知らせいたします。

▼2027 バasketボール競技規則主な変更点 要約サマリー

国内適用時期：

- ① トップリーグ（B.LEAGUE、W リーグ）においては、ヘッドコーチミーティング、トップリーグ担当審判研修会、トップリーグ担当テーブルオフィシャルズ説明会を経て、非公式試合（プレシーズンマッチ）は2026 年 9 月 1 日より、公式試合は開幕より適用。
- ② 第 102 回天皇杯・第 93 回皇后杯全日本Basketボール選手権大会においては、2027 年 1 月開催予定のファイナルラウンドより適用。
- ③ その他国内競技会においては、**2027 年 4 月 1 日から適用。**

JBA では、現在競技規則全文の和訳更新を進めており、今後発行される予定の公式解説（インタープリテーション）を含め競技規則冊子の発行ならびにウェブサイトでの公開を予定しております。公開の際には、本ウェブサイトでの周知ならびに登録者の皆様へ TeamJBA を通じてお知らせいたします。

競技規則の正しい理解ならびに普及にご協力の程どうぞよろしくお願いいたします。

参考リンク：

競技規則ページ

<https://www.japanbasketball.jp/referee/rule/>

FIBA Documents Library

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

2027 バスケットボール競技規則 主な変更点

2027 OFFICIAL BASKETBALL RULES - RULE CHANGES

目次

TABLE OF CONTENTS

01	第1条 ゲーム
02	第2条 コート
03	第4条 チーム
04	第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー
05	第24条 ドリブル
06	第36条 テクニカルファウル
07	第37条 ディスラプティブファウル
08	第38条 フレグラントファウル
09	別添資料A - 審判のシグナル
10	別添資料B - スコアシート
11	別添資料D - チームの順位決定方法
12	別添資料F - インスタントリプレーシステム

こちらの資料はFIBAより発行された新たな競技規則（インタープリテーション）の主な変更点をまとめたものです。
こちらに掲載されている条項以外にも文言の修正などの軽微な変更が含まれることがありますのでご了承ください。
また弊協会が発行する新たな競技規則とこちらの資料との間に内容の違いが生じた際には競技規則記載の内容が優先されるものとします。

変更のポイント

競技規則において「コミッショナー」という用語が出てくる場合、それは「テクニカルデリゲート」も指すことを明確にするための条項が追加されました。
この変更により、異なる開催形式の国際大会においても用語の一貫性が確保されることになります。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

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。

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

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。
「コミッショナー」の役割と言及されている場合、それは「テクニカルデリゲート」の役割にも適用される。

変更のポイント

ラインの色に関する柔軟性を高めることにより、必要な視認性と競技の公平性を維持しながら、大会のブランディングや商業デザインをコートに取り入れることができるようになりました。

この変更により、これまでは「白またはその他の1色のみで描かれていなければならない」と規定されていたコートを構成するラインの色が、新たに明記された制限の範囲内であれば、ラインごとに異なる色を用いることも可能となります。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

2-5 ライン

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

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

2-5 ライン

全てのラインは幅5cmの単色とし、はっきりと見え、コートおよびバウンダリレーンの色と明確なコントラストを有していなければならない。

境界線およびコートマーキングの色、またはコートマーキングごとの色は異なってもよい。ただし、次の原則を適用しなければならない。

・サイドライン、エンドライン、スローインラインおよびチームベンチエリアラインを含む全ての境界線は、同一の色でなければならない。

・コートマーキングは、それぞれ対となる両方のハーフコートで同一の色でなければならない。これには次のものを含む。

- 制限区域（フリースロー時のリバウンド位置を含む）
- フリースローセミサークル
- フリースローライン
- スリーポイントライン
- ノーチャージセミサークル

・センターラインおよびセンターサークルは、境界線およびその他のコートマーキングとは異なる色であってもよい。また、センターラインとセンターサークルは、互いに同じ色でも異なる色でもよい。

【補足】「コートマーキング」とは、スリーポイントラインやノーチャージセミサークルなど、コートを構成する境界線以外のラインを指す。

変更のポイント

これまでのソックスが見える状態でなければならないという要件を削除することは、現在のユニフォームや用具の着用状況を踏まえたものであり、不要なゲーム運営上の中断や規則の適用に関する問題を減らすことを目的としています。
この変更により、短いソックスがシューズの中に隠れているような状況なども許容されることになります。

2026 バasketボール競技規則（変更前）

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。
- ・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
パンツの裾は膝より上まで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。

2027 バasketボール競技規則（変更後）

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。
- ・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
パンツの裾は膝より上まで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。
- 【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。

変更のポイント

トランジションやハーフコートオフェンスにおいて、プレーヤーがショットのファウルを得るために状況を意図的に作り出すケースが増えていることから、連続した動きおよびショットの動作（アクトオブシューティング：AOS）について、より明確に定義する必要があります。

様々な種類のショットについて、AOSがいつ始まり、いつ終わるのかを明確にするため、より詳細な説明が加えられました。この変更は、次の事項を明確にすることを目的としています：

- ・バスケットへのドライブ、ジャンプショット、その他の動きながらのショットなど、ショットの種類によるAOSの違いを明確にする。
- ・例えばスリーポイントラインとバスケットの間でのバスケットへのドライブなど、プレーヤーの位置や動きの方向を明確にする。
- ・プレーヤーの動作がAOSとみなされるための、身体の各部位の動きを明確にする。
- ・バックコートから行われる「ショット」は、クォーターもしくはオーバータイムの終了間際、またはショットクロック終了間際に行われた場合を除き、ショットとして扱わない。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

...

15-1-2

動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

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

15-1-3

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

- ・ボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールを片手または両手で支え持ったときと審判が判断したときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

...

15-1-2

ジャンプショットまたはその他の動きながらのショットにおけるショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、肩とボールを上方に動かし始めたときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、または完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は、両足がフロアに着地したときに終わる。

15-1-3

バスケットへのドライブでのひと続きの動作におけるショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールをギャザーして片手または両手で支え持ち、その後、フィールドゴールのためにボールを放つまでのショットの動作を続けたときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は、両足がフロアに着地したときに終わる。

ここでいう「ひと続きの動作」とは、チームのフロントコートで行われ、通常は相手チームのスリーポイントラインとバスケットの間から始まるプレーヤーの動作をいう。この動作では、プレーヤーがドリブルを終えてボールをギャザーする、もしくは進みながらボールをキャッチし、そのままバスケットに向けて、多くの場合は上方へショットの動作を続ける。

2026 バasketボール競技規則 (変更前)

<新規追加>

15-1-4

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

15-1-5

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

15-1-6

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

15-1-6

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

2027 バasketボール競技規則 (変更後)

15-1-4

プレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）中であるとみなされるためには、そのプレーヤーはフロントコートにいないなければならない。ただし、各クォーターやオーバータイムでゲームクロックが終了する直前、またはゲーム中のどの時点であってもショットクロックが終了する直前の最後のプレーに限り、プレーヤーはコート上のどこにいてもよい。この場合、ショットの動作（アクトオブシューティング）は、プレーヤーがボールをギャザーして片手または両手で支え持ったときに始まる。

15-1-5

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

15-1-6

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

15-1-7

ジャンプショットまたはその他の動きながらのショットで、ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされた後に、次のいずれかを行った場合、そのプレーヤーはショットの動作（アクトオブシューティング）中であつたとは見なされない：

- ・ボールをパスした場合。
- ・バスケットから離れる方向へボールを上方に動かした場合。
- ・バスケットの方向を向いていない状態で、ボールを上方に動かした場合。

15-1-8

バスケットへのドライブで、ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレーヤーはショットの動作（アクトオブシューティング）中であつたとは見なされない。

変更のポイント

競技規則24-2の改訂および更新により、プレーヤーがライブのボールのコントロールを失うためには、この条文に挙げられている3つの条件のうち、いずれか1つに該当しなければならないことが明確になりました。
この変更により、ダブルドリブルの状況における解釈の不一致が生じる可能性をなくすことができます。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

24-2 ルール

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

- ・ショットによってライブのボールコントロールが失われる
- ・相手プレーヤーがボールに触れる。
- ・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる。

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

24-2 ルール

プレーヤーは、一度ドリブルを終えたあと、次のいずれかによってコート上でライブのボールのコントロールを失った場合を除き、新たなドリブルをすることはできない：

- ・ショットをする。
- ・相手プレーヤーがボールに触れる。
- ・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる。

変更のポイント

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、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクォリフィケーション：GD）となる従来のルールは厳しすぎる場面がありました。

したがって、テクニカルファウル（TF）は、その性質および深刻度に基づいて2つのカテゴリーに区分され、より深刻なもの（カテゴリー1）はGDの対象とし、比較的深刻ではないもの（カテゴリー2）はGDの対象とならなくなることで、罰則がその悪質さに見合ったものになることにも資するものとなります。

この変更により、プレーヤーによるテクニカルファウルのうち、ゲームの遅延行為、リングに体重をかけて掴む行為、最後のフリースローでのディフェンスによるゴールテンディングに代表されるゲーム運営上の違反はカテゴリー2に区分され、挑発・侮辱行為やフェイクに代表されるスポーツマンシップ上の違反はカテゴリー1に区分されることになります。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

36-2 定義

36-2-1

テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：

- ・審判からの警告を無視する
- ・審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座することを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現。

【補足】ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為を含む。

- ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
- ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。

- ・相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
- ・肘を激しく振り回す。

- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせる。

【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記項目に該当する。

- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。
- ・リングをつかんで体重をかける。ただし、ダンクショットのとき、または自身を含むプレーヤーが怪我をすることを避けるために、やむを得ず瞬間的にリングをつかむことはテクニカルファウルとはしない。

- ・最後のフリースローでボールがリングに触れる前にゴールテ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。

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

36-2 定義

36-2-1

テクニカルファウルは、その性質および深刻度に応じて、カテゴリー1またはカテゴリー2に分類される。

カテゴリー1のテクニカルファウルはゲームの失格・退場に至る累積の対象となり、カテゴリー2のテクニカルファウルはゲームの失格・退場に至る累積の対象とならない。

プレーヤーによるカテゴリー1の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、または体の触れ合いのある振る舞いであり、以下が該当するが、これらに限るものではない：

- ・審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、またはチームベンチに座することを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現。

【補足】ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為を含む。

- ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、または煽動するような言動をとる。

- ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりすること。これには、フレイグラントファウルまたはディスクォリファイングファウルに該当する程度には至らない、手、腕、身体またはボールによる接触を含む。

- ・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。

- ・相手チームのプレーヤーと接触することなく、肘を激しく振り回すこと。

- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。

プレーヤーによるカテゴリー2の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、またはゲーム運営上の行為であり、以下が該当するが、これらに限るものではない：

- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせる。

【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記項目に該当する。

- ・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。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

36-2-2

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

36-2-3

テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）となる。
【補足】「ゲームディスクオリフィケーション」とは、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウルの累積による失格・退場を指し、ディスクオリフィングファウルでの失格・退場と区別される。

36-2-4

ヘッドコーチは以下の場合、失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）となる。
・ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル「C」が2個記録された場合。
・チームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が3個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて3個のファウルが記録された場合。

36-2-5

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

36-3 罰則

36-3-1

テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：

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

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

36-2-2

チームベンチに座ることを許された人物によるカテゴリ1のテクニカルファウルは、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズまたは相手チームに対して失礼な態度で接したり、身体に触れたりする行為、または手続き上もしくはゲーム運営上の規則の違反のことをいう。

36-2-3

プレーヤーは、次のいずれかを宣せられた場合、そのゲームの残りの競技時間について失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）となる：

- ・2個のカテゴリ1のテクニカルファウル。
- ・2個のフレグラントファウル。
- ・1個のカテゴリ1のテクニカルファウルと1個のフレグラントファウル。

36-2-4

ヘッドコーチは、次のいずれかを宣せられた場合、そのゲームの残りの競技時間について失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）となる：

- ・ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いにより宣せられたカテゴリ1のテクニカルファウル「C」が2個。
- ・ヘッドコーチに宣せられたカテゴリ1のテクニカルファウルが3個で、そのすべてが「B」または「BD」、またはそのうち1個が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り宣せられたカテゴリ1のテクニカルファウル「C」である場合。

36-2-5

プレーヤーもしくはヘッドコーチが、36-2-3または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、次のように記録する：

- ・プレーヤーの場合は、カテゴリにかかわらず、そのプレーヤーに1個のテクニカルファウルを記録し、チームファウルに数える。
- ・チームベンチに座ることを許された人物の場合は、ヘッドコーチに1個のカテゴリ1のテクニカルファウルを記録し、チームファウルに数えない。

変更のポイント

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、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクォリフィケーション：GD）となる従来のルールは厳しすぎる場面がありました。

したがって、従来のアンスポーツマンライクファウルは2種類のファウルに置き換えられ、より深刻なファウル（フレグラントファウル）をGDの対象とし、比較的深刻ではないファウル（ディスラプティブファウル）はGDの対象となくなりました。

ディスラプティブファウルの導入は、著しくアンスポーツマンライクな行為ではないものの、戦術的にプレーを中断させるファウルに対応するものであり、罰則がその悪質さに見合ったものになることにも資するものとなります。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

37-1 定義

37-1-1

アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下が該当する：

- ・ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合い。
- ・プレーヤーがボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブハードコンタクト）。
- 【補足】「相手プレーヤーへの正当なプレー」とはボールを持っていないオフENSEのプレーヤーに対するディフェンスなど、正当なバスケットボールのプレーを指す。
- ・オフENSEが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い。これはオフENSEのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとそのバスケットとの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くおらず、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これはオフENSEのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている状況。
- 【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合。

37-1-2

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

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

37-1 定義

37-1-1

ディスラプティブファウルとは、フレグラントファウルの水準に達しないものの、ゲームの流れを妨げ、相手チームに不利益を与える、プレーヤーによる相手プレーヤーへの不当な触れ合いである。ディスラプティブファウルの判定基準は次のとおりとする：

- ・オフENSEの進行を妨げるため、ディフェンスのプレーヤーがボールに対して正当に直接プレーしようとせずに生じさせた必要のない触れ合い。これはオフENSEのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・各クォーターやオーバータイムの終了間際で、コート上のいずれの場所においても、ゲームクロックやショットクロックを止めるため、ディフェンスのプレーヤーがボールに対して正当に直接プレーしようとせずに生じさせた必要のない触れ合い。
- ・以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとそのバスケットとの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くおらず、進行しているプレーヤーの後ろまたは横から起こす不当な触れ合い。これはオフENSEのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている状況。
- 【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合。

37-1-2

審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってディスラプティブファウルの判断を行わなければならない。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

37-2 罰則

37-2-1

ファウルをしたプレーヤーに、1 個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

37-2-2

ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

- ・そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する。
 - ・第 1 ク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（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー。

37-2-3

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

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。

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

37-2 罰則

37-2-1

ファウルをしたプレーヤーに、1 個のディスラプティブファウルが記録され、チームファウルに数える。

37-2-2

ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

- ・そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する。
- フリースローは以下のとおり与えられる：
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー。

<削除>

<削除>

変更のポイント

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、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレイヤーは失格・退場（ゲームディスクвалификация：GD）となる従来のルールは厳しすぎる場面がありました。

したがって、従来のアンスポーツマンライクファウルは2種類のファウルに置き換えられ、より深刻なファウル（フレグラントファウル）をGDの対象とし、比較的深刻ではないファウル（ディスラプティブファウル）はGDの対象となくなりました。従来のアンスポーツマンライクファウルの概念と区別することで、重大性の高いファウルのみがGDの対象となります。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

38-1 定義

38-1-1

フレグラントファウルとは、スポーツマンシップおよびフェアプレーの精神に反し、その性質および／または深刻度により、パーソナルファウルまたはディスラプティブファウルの範囲を超える、プレイヤーによる相手プレイヤーへの不当な触れ合いである。フレグラントファウルの判定基準は次のとおりとする：

- ・ボールの有無にかかわらず、相手プレイヤーに対する正当なバスケットボールのプレーではない行為。
- ・相手プレイヤーに怪我を与え、または与えるおそれのある、無謀、暴力的または危険な行為。
- ・ボールまたは相手プレイヤーにプレーしようとする際の、過度に激しい触れ合い。

38-1-2

審判は、プレイヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをととして一貫性を持ってフレグラントファウルの判断を行わなければならない。

38-2 罰則

38-2-1

ファウルをしたプレイヤーに、1個のフレグラントファウルが記録され、チームファウルに数える。

38-2-2

ファウルをされたプレイヤーにフリースローが与えられたあと：

- ・そのチームのフロントコートのスコアラズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する。
 - ・第1ク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（アクトオブシューティング）中ではないプレイヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレイヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレイ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。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

<新規追加>

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

38-2-3

プレーヤーは、次のいずれかを宣せられた場合、そのゲームの残りの競技時間について失格・退場（ゲームディスクォリフィケーション）となる：

- ・2個のフレグラントファウル。
- ・2個のカテゴリー1のテクニカルファウル。
- ・1個のカテゴリー1のテクニカルファウルと1個のフレグラントファウル。

38-2-4

プレーヤーが38-2-3に則り失格・退場になる場合、フレグラント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。

変更のポイント

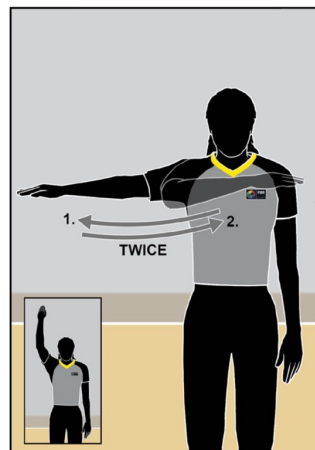
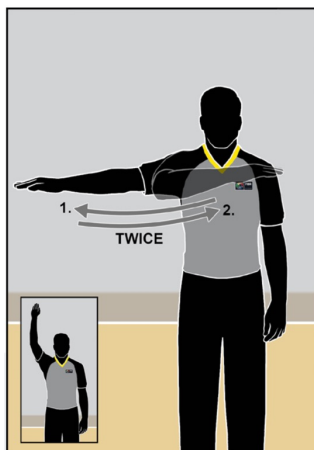
新たなファウルの種類およびファウルのカテゴリーに合わせて、ディレイオブゲーム、ディスラプティブファウル、フレグラントファウルのシグナルが新たに導入されます。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

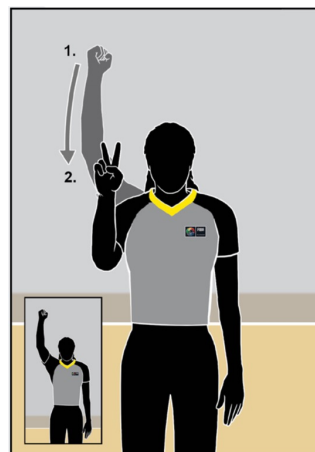
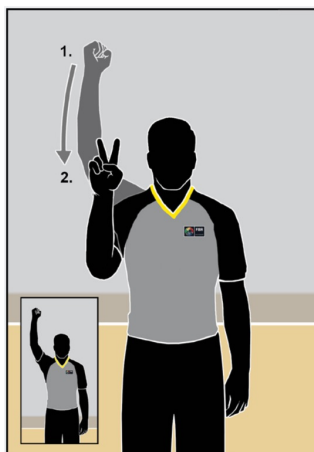
<新規追加>

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

ディレイオブゲーム



ディスラプティブファウル



フレグラントファウル



変更のポイント

テクニカルファウル、ディスラプティブファウルおよびフレグラントファウルについて、スコアシートへの新たな記入方法が導入されます。

新たなファウルのカテゴリーの導入に伴い、より明確に記録し、その累積を把握する方法が必要となります。そのため、ゲームディスクオリフィケーションの対象として累積されるファウルについては、明確に識別できるよう、その記号を丸で囲むという新たな方法が採用されます。

また、チーム関係者（accompanying delegation member）に対するディスクオリファイングファウルをより明確に記入するため、新たに「BD」の記号が導入されます。

これまでと同様に、フリースローを伴うファウルについては、ファウルの記号の横に該当するフリースローの本数（1、2または3）を加えて記入します。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

スコアシートへの新たな記入方法：

1. ディスラプティブファウル / プレーヤー

DI

2. フレグラントファウル / プレーヤー

FL

3. テクニカルファウル カテゴリー1 / プレーヤー

T

4. テクニカルファウル カテゴリー2 / プレーヤー

T

5. テクニカルファウル カテゴリー1 / ヘッドコーチ

C

6. テクニカルファウル カテゴリー1 / ベンチ

B

7. チーム関係者に対する
テクニカルファウル カテゴリー1 /
ディスクオリファイングファウル

BD

ファウルの記号の一覧および記入例については、2027年度版の競技規則の別添資料Bおよび関連資料に掲載される。

変更のポイント

これまでの規則では、大会の最終段階まで進出しなかったチームの順位決定方法、特に順位決定戦が行われない場合の順位決定方法が明確ではありませんでした。

新たなD5-2では、クォーターファイナルで敗退したチーム、クォーターファイナル進出を決めるラウンド、ラウンド16などで敗退したチームの順位決定方法が明確にされました。

2026 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

2027 バスケットボール競技規則（変更後）

D5 大会中のフェーズでのチームの順位決定方法

...

D5-2

グループフェーズ終了後、クォーターファイナル進出決定戦および／またはクォーターファイナルで敗退したチームの大会における順位を決定するため、それぞれの敗退段階で敗退した4チームを1つのグループとする。次の基準を記載された順序で適用する：

- ・グループフェーズの全てのゲーム終了後のグループ内順位が上位の方。
- ・グループフェーズで行った全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・グループフェーズで行った全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・グループフェーズで行った全てのゲームの得点数の大きい方。

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連するFIBAランキングによって順位を決定する。

例

グループフェーズで4チームずつ4つのグループに分けられた16チームの最終順位は、次のとおりである。

グループA	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム A1	3	0	6	300 - 223	+ 77
チーム A2	2	1	5	255 - 266	- 11
チーム A3	1	2	4	250 - 270	- 20
チーム A4	0	3	3	245 - 291	- 46

グループB	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム B1	3	0	6	237 - 165	+ 72
チーム B2	2	1	5	271 - 209	+ 62
チーム B3	1	2	4	197 - 252	- 55
チーム B4	0	3	3	184 - 263	- 79

グループC	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム C1	3	0	6	283 - 225	+ 58
チーム C2	2	1	5	249 - 225	+ 24
チーム C3	1	2	4	232 - 251	- 19
チーム C4	0	3	3	212 - 275	- 63

グループD	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム D1	3	0	6	312 - 242	+ 70
チーム D2	2	1	5	260 - 265	- 5
チーム D3	1	2	4	239 - 246	- 7
チーム D4	0	3	3	195 - 253	- 58

グループフェーズで敗退した4チーム（13位～16位）の最終順位
グループフェーズの各グループで1位となったチームは、クォーターファイナルに直接進出する。グループフェーズの各グループで4位となったチームは敗退となる。これらのチームの最終順位は次のとおりである：

最終順位	勝ち点	得失点	得失点差
13位 チーム A4	3	245 - 291	- 46
14位 チーム D4	3	195 - 253	- 58
15位 チーム C4	3	212 - 275	- 63
16位 チーム B4	3	184 - 263	- 79

クォーターファイナル進出決定戦で敗退した4チーム（9位～12位）の最終順位

グループフェーズの各グループで2位および3位となったチームは、A2対B3、B2対A3、C2対D3、D2対C3の組み合わせでそれぞれ1ゲームを行い、その勝敗によってクォーターファイナルへの進出または敗退を決定する。勝利したチーム（例：A2、A3、D3、D2）はクォーターファイナルに進出する。敗れたチーム（例：B3、B2、C2、C3）は敗退となる。これらのチームの最終順位は次のとおりである：

最終順位	勝ち点	得失点	得失点差
9位 チーム B2	5	271 - 209	+ 62
10位 チーム C2	5	249 - 225	+ 24
11位 チーム C3	4	232 - 251	- 19
12位 チーム B3	4	197 - 252	- 55

クォーターファイナルで敗退した4チーム（5位～8位）の最終順位

クォーターファイナル進出決定戦に勝利した4チームは、A1対D3、B1対D2、C1対A2、D1対A3の組み合わせでそれぞれ1ゲームを行い、その勝敗によってセミファイナルへの進出または敗退を決定する。勝利したチーム（例：A1、B1、C1、D1）はセミファイナルに進出する。敗れたチーム（例：D3、D2、A2、A3）は敗退となる。これらのチームの最終順位は次のとおりである：

最終順位	勝ち点	得失点	得失点差
5位 チーム D2	5	260 - 265	- 5
6位 チーム A2	5	255 - 266	- 11
7位 チーム D3	4	239 - 246	- 7
8位 チーム A3	4	250 - 270	- 20

<新規追加>

変更のポイント

第4クォーターおよび各オーバータイムで、ゲームクロックが2:00以下を表示しているときのレビュー（F3.2）

この変更により、スローインファウルが宣せられたあと、スローインを行うプレイヤーの手からボールが離れていたかどうかをレビューできるようになります。

このようなゲームの状況は、ディフェンスのチームがゲームクロックおよび／またはショットクロックを進めさせないようにすることと密接に関係しており、その判定がオフェンスのチームに与えられる1本のフリースロー、すなわち得点に影響する可能性があることから変更されます。

ゲーム中のどの時点でも行うことができるレビュー（F3.3）

この変更により、ゲーム中のどの時点でも、ファウルが起きた後に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についてレビューできるようになります。これによって、これらのバイオレーションを見逃した場合、または誤って判定した場合に、得点（2点もしくは3点の加算または取り消し）に直接影響する誤りを避けることができます。

これら2つの新たな追加項目は、ヘッドコーチチャレンジ（HCC）のルールにも適用されます。F4-2に規定されているとおり、別添資料F3-1およびF3-2に定められた時間の制限は適用されません。HCCは、ゲーム中のどの時点でも請求することができます。

F3 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

...

F3-2

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

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

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

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

- ・ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき

- ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか

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

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

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

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

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

- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーションが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからそのチームのスローインで再開される。

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

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

- ・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

F3 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

...

F3-2

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

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

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

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

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

- ・ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき

- ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか

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

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

・スローインの状況でディフェンスのチームによるファウルが起きたとき、ボールがまだスローインを行うプレーヤーの手の中にあったかどうか。

・ゴールテンディングもしく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。

レビューによって、ゴールテンディングもしく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誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

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

- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーションが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからそのチームのスローインで再開される。

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

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

- ・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

F3-3

ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
- 審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・成功しなかったゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。
- ・テクニカルファウルと判定したものが、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルに該当するかどうか。
- ・第44条「訂正のできる誤り」に基づき、カテゴリ 1 の誤りの訂正が発生したかどうかを確認し、まだその訂正が可能な時期であるかの確認。
- カテゴリ 1 の誤りの訂正が発生したか否かを確認するため、審判は直ちにゲームを中断することができる。
- その誤りは第44条「訂正のできる誤り」に基づくものに限定される。
- ・カテゴリ2に該当する誤りが起き、第44条「訂正のできる誤り」に定められた時間制限内に訂正できるかどうか。訂正できる場合、第44条「訂正のできる誤り」に定められたとおりのみ訂正することができる。（2026競技規則67ページ参照のこと）
- ・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、それぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。
- ・正しいフリースローシューターを特定するため。
- ・あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。
- 審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

F3-3

ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
- 審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・成功しなかったゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・ファウルが起きた後に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起きたかどうか、およびそのバイオレーションが正しく判定されたかどうか。
- ・パーソナルファウル、ディスラプティブファウル、フレグラントファウル、ディスクォリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。またはアップグレードもしくはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。
- ・テクニカルファウルと判定したものが、ディスラプティブファウル、フレグラントファウル、またはディスクォリファイングファウルに該当するかどうか。
- ・第45条「訂正のできる誤り」に基づき、カテゴリ 1 の誤りの訂正が発生したかどうかを確認し、まだその訂正が可能な時期であるかの確認。
- カテゴリ 1 の誤りの訂正が発生したか否かを確認するため、審判は直ちにゲームを中断することができる。
- その誤りは第45条「訂正のできる誤り」に基づくものに限定される。
- ・カテゴリ2に該当する誤りが起き、第45条「訂正のできる誤り」に定められた時間制限内に訂正できるかどうか。訂正できる場合、第45条「訂正のできる誤り」に定められたとおりのみ訂正することができる。
- ・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、それぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。
- ・正しいフリースローシューターを特定するため。
- ・あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。
- 審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。