



## 2026 ミニバスケットボール競技規則

2026 バスケットボール競技規則  
ミニバスケットボールにおける適用規則の相違点

(公財) 日本バスケットボール協会

2026年4月1日施行

# はじめに

日本国内におけるU12カテゴリー（小学生）で行われるミニバスケットボールの適用規則は、対象年代の特性を鑑み、一部の条項がバスケットボール競技規則と相違します。ミニバスケットボールにおいて規定しない項目、相違点は以下のとおりとします。

## 【規定しない項目】

- ・フロントコート、バックコートに関する規定
- ・スリーポイントライン、スリーポイントエリアに関する規定
- ・ノーチャージセミサークルに関する規定
- ・スローインラインに関する規定
- ・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、ゴールが成功したときゲームクロックを止める規定
  - ※タイムアウト後のスローインの位置の選択、交代のできる時機を含む。
- ・キャプテンに関する規定

## 【相違点】

- ・コート、用具・器具に関する規定
- ・出場とゲーム成立、没収の条件
- ・競技時間、インターバル、オーバータイム
- ・24秒ルール、ショットクロックの扱い
- ・タイムアウト
- ・交代

**次の各章では、ミニバスケットボールにおいて規定しない項目、バスケットボール競技規則との相違点を「青字」で取り上げ、相違箇所を「太字」で記載しています。ここに記載のない条項・項目については、バスケットボール競技規則とあわせてご確認ください。**

※FIBAバスケットボール競技規則に倣い、競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」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」のままとしています。

# 目 次

---

## 第 1 章 ゲーム

---

第 1 条	定義 .....	5
-------	----------	---

---

## 第 2 章 コート、用具・器具

---

第 2 条	コート.....	6
-------	----------	---

第 3 条	用具・器具 .....	9
-------	-------------	---

---

## 第 3 章 チーム

---

第 4 条	チーム .....	11
-------	-----------	----

第 5 条	プレーヤー：怪我と介助 .....	15
-------	-------------------	----

第 6 条	キャプテン：任務と権限 .....	16
-------	-------------------	----

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 .....	16
-------	-----------------------------------	----

---

## 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 .....	18
-------	-----------------------	----

第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了 .....	19
-------	-------------------------------	----

第 10 条	ボールのステータス（状態） .....	19
--------	---------------------	----

第 11 条	プレーヤーと審判の位置 .....	20
--------	-------------------	----

第 12 条	ジャンプボール、オルタネイティングポジション .....	21
--------	------------------------------	----

第 13 条	ボールの扱い方 .....	23
--------	---------------	----

第 14 条	ボールのコントロール .....	23
--------	------------------	----

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 .....	24
--------	------------------------------------	----

第 16 条	得点：ゴールによる点数 .....	25
--------	-------------------	----

第 17 条	スローイン .....	26
--------	-------------	----

第 18 条	タイムアウト .....	28
--------	--------------	----

第 19 条	交代 .....	30
--------	----------	----

第 20 条	ゲームの没収 .....	33
--------	--------------	----

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.....	36
第 25 条	トラベリング.....	37
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	ショットクロック.....	39
第 30 条	ボールをバックコートに戻すこと.....	41
第 31 条	ゴールテンディング、インタフェアレンス.....	41

---

## 第 6 章 ファウル

---

第 32 条	ファウル.....	43
第 33 条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念.....	43
第 34 条	パーソナルファウル.....	49
第 35 条	ダブルファウル.....	50
第 36 条	テクニカルファウル.....	51
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル.....	53
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.....	56

---

## 第 7 章 総則

---

第 40 条	プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場.....	58
第 41 条	チームファウル：罰則.....	58
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.....	62

---

## 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.....	66
第 46 条	クルーチーフ：任務と権限.....	67
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.....	72

別添資料 A – 審判のシグナル.....	75
別添資料 B – スコアシート.....	83
別添資料 C – 抗議の手続き	
別添資料 D – チームの順位決定方法 .....	84
別添資料 E – メディアタイムアウト	
別添資料 F – インスタントリプレーシステム	
ルールの索引	

## 図表

図 1 コートの全寸法.....	8
図 2 コートとフロア	
図 3 制限区域 (リストラクティッドエリア)	
図 4 ツーポイント/スリーポイントゴールエリア	
図 5 スコアラーズテーブルと交代席	
図 6 シリンダーの概念 .....	44
図 7 フリースロー時のプレーヤーのポジション.....	61
図 8 審判のシグナル.....	75
図 9 スコアシート.....	83
図 10 スコアシート上部	
図 11 スコアシートのチーム (ゲーム開始前)	
図 12 スコアシートのチーム (ゲーム終了後)	
図 13 ランニングスコアとその最終手続	
図 14 スコアシートの下部	

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

# 第 1 章 ゲーム

(THE GAME)

## 第 1 条 定義

(Definitions)

### 1 - 1 バasketボールゲーム

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

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

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

### 1 - 2 ゲームに関わる人々に求められる責任

ゲームに関わる全ての人物（テーブルオフィシャルズ、テクニカルデリゲート/コミッショナー（同席している場合）、プレーをすることができる全てのチームメンバー、ヘッドコーチおよびその他のチーム関係者）はゲームの円滑な運営に積極的に役割を果たす必要があり、常に倫理的な行動を示すことが求められる。

ゲームに関わる全ての人物は、得点、ファウル、タイムアウトを含む記録や、ゲームクロック、ショットクロックの操作に関わる訂正のできる誤りを認識した場合、本規則に従って誤りが訂正されるようただちに審判に知らせることが求められる。

### 1 - 3 相手チームのバスケット/自チームのバスケット

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

### 1 - 4 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

## 第 2 章 コート、用具・器具

(COURT AND EQUIPMENT)

### 第 2 条 コート

(Court)

#### 2-1 コート

コートは、障害物のない水平で硬い表面とする。(図 1)

コートの大きさは境界線の内側からはかり、縦28m～**22m**、横15m～**12m**とする。

**【補足】**ミニバスケットボールでは、大会主催者の考えによりコート規格を変更することができる。

#### 2-2 フロア

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

したがってフロアの寸法は最低でも縦 32m～**26m**、横 19m～**16m**とする。

**【補足】**ミニバスケットボールでは、大会主催者の考えによりフロアの寸法を変更することができる。

#### 2-3 バックコート

適用しない。

#### 2-4 フロントコート

適用しない。

#### 2-5 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。

##### 2-5-1 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、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む全ての障害物は、コートから**原則 2 m 以上**離れていることが望ましい。

##### 2-5-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に 0.15m 延長する。**バックコートの規定は適用しない。**

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 1)

### 2-5-3 フリースローライン、制限区域（リストラクティッドエリア）、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、バックボードの表面から真下にフロアまで下りた地点からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は **4.00m** 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、またはフリースローラインの両端からエンドラインまでを結んだラインでつくる台形の部分をいう。

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】長方形の制限区域の場合、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フリースローシューターにもっとも近い 3 番目の位置も、他の位置と同様に **0.85m** の幅とする。

ゲームを行うときには、位置を明確にするために、他の位置と同じマークで示すことが望ましい。

### 2-5-4 スリーポイントゴールエリア

適用しない。

### 2-5-5 チームベンチエリア

チームベンチエリアとは、図1で示されているように、2本のラインで区画されたコート外の部分をいう。それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、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、チーム関係者のために**19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原則 2m以上離れていることが望ましい。

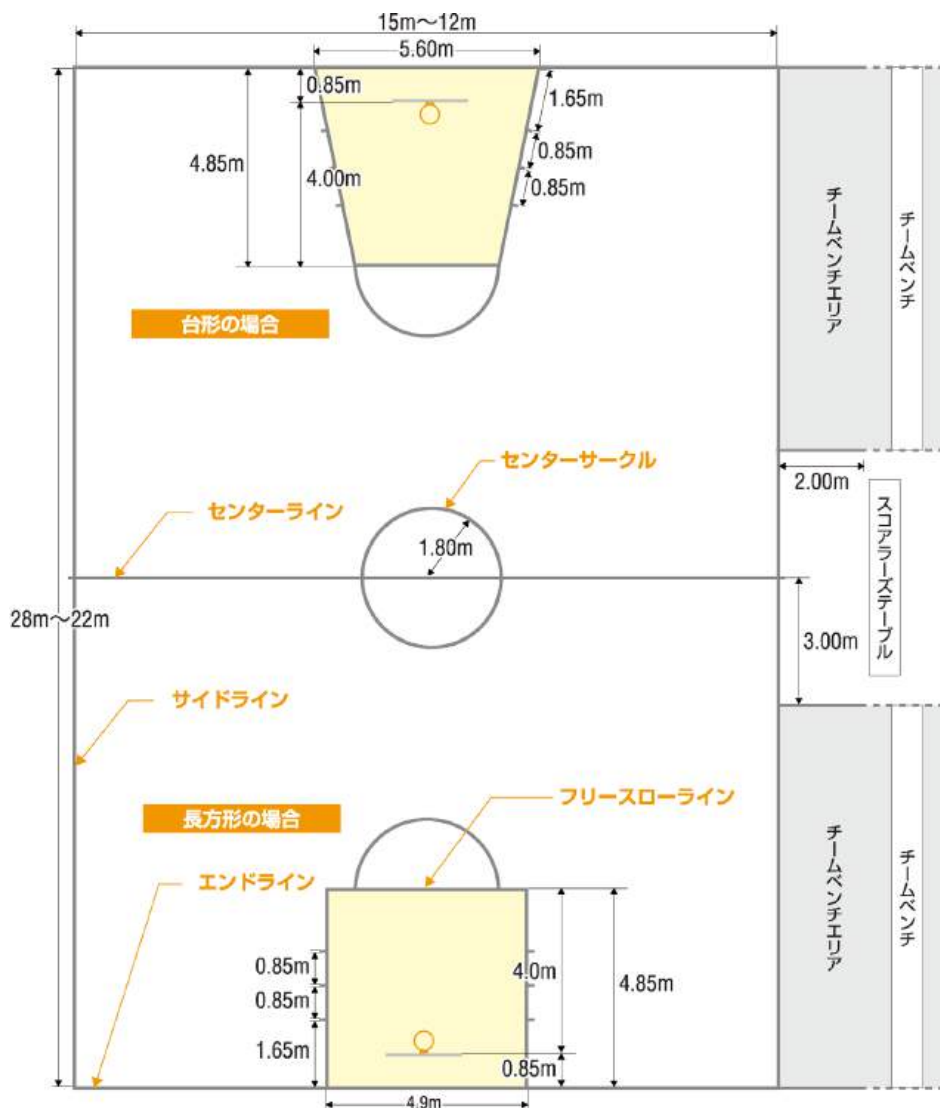
### 2-5-6 スローインライン

適用しない。

### 2-5-7 ノーチャージセミサークル

適用しない。

図1 ミニバスケットボールコートの全寸法



### 第3条 用具・器具 (Equipment)

---

ミニ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

**ミニバスケットボール用のバックボードが設置できないときには、一般用のバックボードの高さを調節して使用しても差し支えない。**

**【移動式のバックストップユニットを使用する場合】**

**エンドラインと支柱の間が80cmに満たない既存の移動式バックストップユニットを使用する場合は、支柱にプレーヤーの負傷を防ぐための覆いをする。**

－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

**リングは内径450mm以上、459mm以下とし、リングの上端がフロアから2.60mの高さになるように、ボードの両端から等距離で水平に取り付けられなければならない。**リングの内周のバックボードに最も近い地点からバックボードの表面までの距離は、151mm(公差最大±2mm)とする。

－バックボードサポート (パッドを含む)

・ボール

**すべてのミニバスケットボールでは、5号または軽量5号サイズのボールを使用しなければならない。**

**ボールの最下部までがおよそ1,800mmの高さからフロアに落下させたとき、ボールの最下部が960mmから1,160mmの高さまではずむ程度に空気を入れる。**

・ゲームクロック

・スコアボード

・ショットクロック

**装置が用意できないときには黄色と赤色の小旗とストップウォッチを用意する。**

・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が望ましい。

－ショットクロックオペレーター用

－タイマー用

・スコアシート

**ミニバスケットボールオフィシャルスコアシートを使用する。(図9)**

・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、「2024 Basketball Equipment」を参考にする。

【参照】

《FIBA》

Official Basketball Rules 2024 Basketball (FIBA 原文)

<https://about.fiba.basketball/en/services/resource-hub/downloads>



《（公財）日本バスケットボール協会》

各種規程（バスケットボール施設・用器具等）

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



# 第3章 チーム

(TEAMS)

## 第4条 チーム

(Teams)

### 4-1 定義

4-1-1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）を満たしていなければならない。**ミニバスケットボールは小学生によって競技が行われる。**

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。

- ・プレーをする資格のある**15人以内**のチームメンバー。**キャプテンの規定については適用しない。**
- ・登録競技者が**10人以上のチームは10人未満**で大会にエントリーすることはできない。また、登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレーヤーで大会にエントリーすることはできない。

—第3クォーターまでに**10人以上のプレーヤーが少なくとも1クォーター以上、2クォーターをこえない時間**だけはゲームに出場していなければならない。

- ・登録競技者が**8人以上10人未満のチームは、全ての登録競技者をエントリー**することで、大会にエントリーすることができる。

—第3クォーターまでに**全てのプレーヤーが少なくとも1クォーターはゲームに出場**しなければならない。

—やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレーヤーも交代して出場したプレーヤーもその1クォーターを出場したものとみなされる。

・プレーヤーは第3クォーターまでに続けて3クォーター出場してはならない。この条件を満たすために、コート上のプレーヤーを4人以下としてゲームをすることは認めない。

【補足】10人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に10人未満のプレーヤーしかゲームに出場できなかった場合や、8人以上10人未満で大会エントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレーヤーしかゲームに出場できなかった場合、およびゲームの途中で条件を満たせなくなった場合はゲーム不成立となり没収となる。

・1人のヘッドコーチ

・1人以上3人以内のアシスタントコーチまたはチーム関係者

【補足】1人以上最大2人のアシスタントコーチを必ず置くこと。チームにアシスタントコーチがない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、チーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチおよびチーム関係者としてチーム構成に加えること。

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

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

・審判が交代要員をコートに招き入れる。

・タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がタイマーに交代を申し出る。

【補足】国内大会においてはスコアラーに交代を申し出る。

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

### 4-3 ユニフォーム

【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「(公財)日本バスケットボール協会 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」は認められる。

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

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

・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

パンツの裾は膝より上まででなければならない。

・ソックスは、全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。

ソックスは見える状態でなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

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

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

- ・背面の番号の高さは 16 cm 以上とする。
- ・前面の番号の高さは 8 cm 以上とする。
- ・番号の幅は 2 cm 以上とする。
- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

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

- ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 4 cm 以上離れていなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

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

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

そのうえで：

- ・プログラム上で最初に記載されているチーム（またはホームチーム）は淡色のシャツを着用する。（白色が望ましい）
- ・プログラム上で 2 番目に記載のあるチーム（またはビジターチーム）は濃色のシャツを着用する。
- ・ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

#### 4-4 その他の身につけるもの

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

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

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

- ・次のものは身につけてはならない：
  - －柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、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）
  - －ヘアアクセサリーや貴金属類。
- ・次のものは身につけても差し支えない：
  - －十分にパッドで覆われている上腕、大腿部や下腿部の防具。
  - －コンプレッション素材のアンダーシャツやアンダーショーツを含む、腕用および脚用のウェア。

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

ー膝、肩および足首の装具。

ー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）

ー無色透明なマウスガード。

ー眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。

ー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。

ー腕や肩、脚等のテーピング。

同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のアンダーシャツやアンダーショーツを含むコンプレッション  
ウェア、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テー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、プレーヤーはどのような色の組み合わせのシューズを履いてもよい。点滅するライト、反  
射素材やその他の装飾物は認められない。

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

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

キャプテンの規定については適用しない。

**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遅くとも**30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。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。**このリストにおいて、キャプテンの規定については適用しない。**

【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。

**7-2 ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

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。

- 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。

**【補足】チームにアシスタントコーチがない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、1人以上最大2人のチーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチとしてチーム構成に加えること。（4-2-1参照）**

7-8 ミニバスケットボールでは本項は適用しない：

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アシスタントコーチ、チーム関係者も役目を継続できない場合、大会主催者が認めた保護者等がヘッドコーチとしての役目を引き継ぐことができる。キャプテンの規定については適用しない。

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)

アンダーカテゴリー(15歳以下)の競技会においては、マンツーマン推進(=ゾーンディフェンス禁止)とする。

【補足】マンツーマンディフェンスの基準規則は、別添資料を参照とすること。

### 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**6分間**の4クォーターからなる。  
【補足】競技時間はプレーヤーの体力に応じて短縮して運用してもよい。特に年少のプレーヤーの場合は、コート大きさなどを考慮して競技時間を設定することが望ましい。
- 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）の間に**それぞれ1分間のインターバル**を設ける。各オーバータイムの間に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**5分間**とする。
- 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ロ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、**引き分けとする。引き分けとせずにオーバータイムを行う場合は、1回3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。**
- 8-8 各クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。
- 8-9 プレーのインターバル中にテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合、その罰則のフリースローは次のクォーターやオーバータイムの開始時に行われる。

## 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

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

- 9-1 第1クォーターは、ボールがセンターサークルでジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9-2 それ以外のク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 片方もしくは両方のチームがプレーをできる状態の5人のプレーヤーをコート上に揃えることができない場合、ゲームを始めることはできない。
- 9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーズテーブルからコートに向かって、スコアラーズテーブルの左側を自チームのチームベンチとし、ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行う。  
【補足】前半はゲーム前のウォームアップを行ったバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとゲーム前のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。
- 9-5 両チームは、後半にウォームアップを行うハーフコートとバスケットを交換する。
- 9-6 全てのオーバータイムでは、チームは第4クォーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-7 クォーター、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：  
・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（フリースローやポゼッション）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：
  - －審判が笛を鳴らしたとき。
  - －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ったとき。
  - －ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外の規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して審判が笛を鳴らしたとき。
- ・シューターがゴールのためにひと続きの動作を始めてから、相手プレーヤー、もしくは相手のチームベンチに座ることを許された人物がファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの動作でショットを完了する場合に、シューターがゴールのためにボールをコントロールしているとき。
  - 審判が笛を鳴らした後で、明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）が起こされた場合、この条項は当てはまらず、得点も認められない。

## 第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

11-1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。

プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、フリースローライン、制限区域を区画するラインを含む。**センターライン、スリーポイントライン、ノーチヤージセミアークエリアの規定は適用しない。**

11-2 審判の位置も、プレーヤーと同じ方法で決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。

## 第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

### 12-1 ジャンプボールの定義

- 12-1-1 **ジャンプボール**は各チーム 1 人ずつのいずれかのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
- 12-1-2 **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て、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

### 12-2 ジャンプボールの手順

- 12-2-1 両ジャンパーは、センターサークルの自チームのバスケットに近い方の半円の中に両足が入るように立ち、片足はセンター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 ボールが下降を始めた後で、少なくともどちらかのジャンパーによって片手または両手でタップされなければならない。
- 12-2-5 どちらのジャンパーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション（位置）を離れてはならない。
- 12-2-6 どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーがコートにボールが触れるまで、ボールをキャッチしてはならないし、2 回までしかタップすることはできない。
- 12-2-7 ボールがどちらのジャンパーにもタップされなかった場合は、ジャンプボールはやり直しになる。
- 12-2-8 ボールがタップされるまで、ジャンパー以外のプレーヤーは体のどの部分もサークルのラインに触れたり、越えたりしてはならない（ライン上のシリンダーを含む）。

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

### 12-3 罰則

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

### 12-4 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

- ・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りしたままになったとき。  
（ただし、以下の場合を除く）
  - ー次にフリースローが続く場合。
  - ー最後のフリースローの後、**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、そのチームの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時。

## 12-5 オルタネイティングポゼッションの定義

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

## 12-6 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-6-1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、ジャンプボールシチュエーションになった場所に最も近いアウトオブバウンズから行う。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
- 12-6-2 ジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。  
【補足】最初のライブのボールのチームコントロールは必ずしもコート上である必要はない。
- 12-6-3 それぞれのク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。
- 12-6-4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終了の次第、速やかに変えられる。
- 12-6-5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示される。

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

12-6-6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：

- ・第1ク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。**

### 13-3 罰則

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

## 第14条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

### 14-1 定義

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

14-1-2 チームコントロールは以下のときに**継続する**：

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

14-1-3 チームコントロールは以下のときに**終了する**：

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき。
- ・ボールがデッドになったとき。
- ・ショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき。

## 第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

### 15- 1 定義

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

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

「ダンク」とは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

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

- ・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたと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：

- ・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、もしくは空中でボールをキャッチし、片手または両手でボールを支え持ったときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

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

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

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

**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完全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、相手チームのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- ・フリースローによるゴールは 1 点。
  - ・ツーポイントゴールエリアから放たれたゴールは 2 点。
  - ・スリーポイントゴールエリアの規定は適用しない。
  - ・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enseのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーが正当にそのボールに触れ、その後そのボールがバスケットに入ったときは 2 点が認められる。
- 16-2-2 **誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、相手チームに 2 点が与えられる。スコアシートへの記入は、ランニングスコアの得点（相手チーム）の数字を斜線で消し、となりの欄に▲を記入する。キャプテンの規定については適用しない。**
- 16-2-3 **故意に**自チームのバスケットにボールを入れるゴールはバイオレーションであり、得点は認められない。
- 16-2-4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
- 16-2-5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでシ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。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、得点するために有効なゴールは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみで、その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに 0.0 秒が表示されたときにプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。
- 【補足】ここで示される 0.2 秒以下での「タップ」とは一瞬であってもボールを掴むことなくボールを弾く（チップ）のことをいう。0.2 秒以下で一瞬でもボールを掴んだ場合、そのシュートは認められない。

### 17-1 定義

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

17-1-2 スローインは：

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

### 17-2 手順

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

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

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

17-2-3 第 1 ク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チームメイトにパスしてもよい。

#### 17-2-4 ミニバスケットボールでは本項は適用しない：

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。

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

- ・ゴール成功後または最後のフリースロー成功後のエンドラインからのスローインである場合、ヘッドコーチは、スローインをスコアラーズテーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。
- ・ファウルまたはバイオレーションの後のサイドラインまたはエンドラインからのスローインは、元のスローインと同じ側（スコアラーズテーブル側または反対側）のスローインラインから、フロントコートで行う。

- 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っ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オリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームは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スローインで再開される。
- 17-2-8 ファイティングの場合は、ゲームは第 39 条に定められているとおりに再開される。
- 17-2-9 ボールがバスケットに入ってもゴールや最後のフリースローの得点が認められない場合、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインで再開される。
- 17-2-10 ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：
- ・得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中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。
  - ・エンドラインの後ろからスローインをするプレーヤーは、エンドラインに沿って動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに 5 秒を超えてはならない。このときの 5 秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

### 17-3 ルール

- 17-3-1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- ・スローインのボールを手離すのに 5 秒を超えること。
  - ・スローインのボールを手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。
  - ・他のプレーヤーに触れる前にコート上でボールに触れること。
  - ・スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること。
  - ・スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに 1 m を超えて移動すること。
- 一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に 1 m の距離を超えて繰り返し遠ざかったり近づいたりしてスローインをしてもよい。

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2 m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから1 m 以内に近づくこと。

17-3-3 第4クォーター、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ドリライク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2 m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1 m以内に近づいた場合。

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする。

**17-3 に違反することはバイオレーションである。**

17-4 罰則

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

## 第18条 タイムアウト

(Time-out)

18-1 定義

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

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、**45秒間**とする。

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

18-2-3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる：

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。  
またファウルのは後、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも請求することができる）。
- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも請求することができる）。
- ・相手チームがゴールで得点したとき（得点されたチームは請求することができる）。

18-2-4 「タイムアウトが認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。

18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

・各クォーターに1回。

・各オーバータイムに1回。

18-2-6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたはオーバータイムに持ち越すことはできない。

18-2-7 両チームのヘッドコーチもしくはファーストアシスタントコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただし、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられていない状況で、相手チームがゴールで得点したときに認められるタイムアウトは、請求の後先に関係なく得点されたチームのタイムアウトとする。

18-2-8 第4クォーター、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ゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しない**。得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

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

### 18-3 手順

18-3-1 タイムアウトを請求できるのは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみである。ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチは、スコアラーステーブルから目視できるように、あるいはスコアラーステーブルのところへ行き、定められたシグナルを手ではっきりと示して、タイムアウトの請求を伝えなければならない。

18-3-2 タイムアウトの請求は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラースターが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であればタイムアウトの請求を取り消すことができる。

18-3-3 タイムアウトの始まりと終わり：

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

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らす。タイムアウトを請求しているチームが相手チームにゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らす。

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

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

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

## 第19条 交代

(Substitutions)

### 19-1 定義

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

### 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。

- ・第1クォーターから第3クォーターまでは、プレーのインターバル中とハーフタイム中のみプレーヤーを交代させることができる。
- ・第4クォーター、各オーバータイムでは、「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ゴールで得点したとき、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代することはできない。**

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

19- 2 - 4 次の場合を除き、交代が認められたときは、ゲームクロックが一度動いたあと、次にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなるまで、交代要員となったプレーヤーは再びプレーヤーとなることはできず、プレーヤーとなった交代要員は再び交代要員となることはできない：

- ・そのプレーヤーを除くとそのチームが5人のプレーヤーを出場させることができない場合。

- ・誤りの訂正によってフリースローを与えられるプレーヤーが、通常の交代をしてチームベンチに戻っていた場合。

19- 2 - 5 第4クォーター、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ゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代は認められない。**ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

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

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

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

### 19-3 手順

- 19-3-1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーステールへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。
- 【補足】交代席がない場合、交代するプレーヤーはスコアラーステールの横に腰を下ろして待つ。**
- 19-3-2 交代の申し出は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。
- 【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であれば交代の申し出を取り消すことができる。**
- 19-3-3 交代が認められる時機が始まったとき、タイマーはブザーを鳴らし、交代の申し出があることを審判に知らせる。
- 【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす。**
- 19-3-4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線の外にいななければならない。
- 19-3-5 交代要員となるプレーヤーは、審判やタイマーに知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。
- 【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす、スコアラールにも知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。**
- 19-3-6 交代はできる限り速く行わなければならない。
- 5個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに行わなければならない。(30秒以内)
- 不必要に交代に時間をかけすぎた場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。
- 19-3-7 タイムアウトあるいはハーフタイムを除くプレーのインターバルの間に交代を申し出る場合、交代要員はゲームに加わる前にタイマーに知らせなければならない。
- 【補足】国内大会においてはスコアラールに知らせなければならない。**
- 19-3-8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：
- ・怪我をした場合。
  - ・5個のファウルを宣せられた場合。
  - ・失格・退場になった場合。
- これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックが一度動いた後でなければ再び交代要員となることはできない。

19-3-9 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後に交代の申し出があった場合、以下のときにどちらのチームにも交代が認められる：

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローのセットを行ったあと、交代は新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。
- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。この場合、交代が認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。
- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。この場合、交代が認められたあと、スローインになる。

2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続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交代が認められる。

## 第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

### 20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ・ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備の整ったプレーヤーが5人揃わなかった場合。
- ・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。
- ・**4-2-1に規定する出場等の条件をゲーム前、ゲームの途中で条件が満たせなくなった場合は、ゲーム不成立となり没収とする。**

### 20-2 罰則

20-2-1 **ゲーム不成立となった場合は没収とし、結果は20 対 0 となり、それまで起こった記録は全て無効とする。**

20-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェー）合計得点で競う場合や、2ゲーム先取（3ゲーム中）のプレーオフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、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 人以下になったチームは、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 となる。どちらも負けたチームには勝ち点 1 が与えられる。

21-2-2 2 ゲーム（ホーム&アウェー）の合計得点で競う場合は、第 1 ゲームあるいは第 2 ゲームを途中終了で負けたチームはそのシリーズ自体も途中終了により敗退になる。

# 第 5 章 バイオレーション (VIOLATIONS)

## 第 22 条 バイオレーション

(Violations)

### 22-1 定義

バイオレーションは、規則の違反である。

### 22-2 罰則

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

## 第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

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

### 23-1 定義

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

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

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

### 23-2 ルール

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

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

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

## 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、ボールをコートに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。

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

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

ドリブルの間、プレーヤーはボールを空中に投げられることもできるが、ボールがコートや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触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。

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

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

24- 1 - 4 以下の行為はドリブルではない：

- ・連続してショットをすること。
- ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする。
- ・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、コートにボールがつく前に、片手もしくは両手でボールを支え持って、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

### 24- 2 ルール

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

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

## 25- 1 定義

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

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

## 25- 2 ルール

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

- ・コートに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：
  - －片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる。
  - －ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない。
  - －パスもしくはゴールのショットをするためにピボットフットでジャンプすることはできるが、どちらかの足がコートに着地する前にボールを手から離さなくてはならない。
- ・動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやショットをしたりするために、2 歩までステップを踏むことができる：

【補足】動きながら足がフロアについていた状態でボールをコントロールした場合、フロアについている足は 0 歩目とし、その後 2 歩までステップを踏むことができる。その場合、1 歩目がピボットフットになる。

- －ボールをキャッチした後ドリブルを始めるには、2 歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならない。
- －1 歩目のステップは、ボールをコントロールした後にコートについていた片足または両足である。
- －2 歩目のステップは、1 歩目のステップの後にコートについていた反対の足または同時についていた両足である。
- －プレーヤーの 1 歩目のステップがほぼ同時に両足でコートについていたとき、ピボットをする場合はどちらの足でもピボットフットにすることができる。両足でジャンプした場合は、コートに着地するまでにボールを手から離さなくてはならない。
- －プレーヤーが片足でコートに着地したときには、その足しかピボットフットにすることができない。
- －プレーヤーは 1 歩目のステップで踏み切り、両足で同時に着地してもよいが、どちらの足でもピボットすることはできない。その後、片足または両足のいずれかがコートから離れたときには、足がコートにつく前にボールを手から離さなくてはならない。
- －両足がコートから離れた状態から両足を同時にコートについていたときは、片方の足を離したときにもう片方の足がピボットフットになる。
- －ドリブルを終えたあと、あるいはボールをコントロールしたあとに、連続して同じ片足でコートに触れたり、連続して両足でコートに触れたりしてはならない。

25- 2 - 2 プレーヤーがコートに倒れること、横たわること、座ること：

- ・ボールを持ったままコートに倒れたり滑ったり、あるいはコートに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは正当である。
- ・その後には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 **コート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。**

26- 1 - 2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

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

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

## 第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

### 27- 1 定義

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

### 27- 2 ルール

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

## 第 28 条 8 秒ルール

(8 seconds)

**8 秒ルールの規定は適用しない。**

29- 1 ルール

29- 1 - 1 以下の状況において：

- ・コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
- ・スローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき。

そのチームは 24 秒以内にショットをしなくてはならない。

24 秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の 2 つのことが満たされなければならない：

- ・ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
- ・ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。

29- 1 - 2 ショットクロックの終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合：

- ・ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーはなかったものとし、得点は認められる。
- ・ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。
- ・ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションになる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。

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

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

【補足】ショットクロックのブザーが鳴った後でも全て適用される。

29- 2 手順

**ミニバスケットボールではフロントコート、バックコートの規定は適用せず、次の通りとする。**

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

29- 2 - 2 審判が次の理由でゲームを止めたときは、**フロントコート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックを24秒にリセットする**：

- ・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。ただし、審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、ショットクロックをリセットすることで相手チームが不利な状況になる場合は、ショットクロックは止められた時間から継続となる。

**ミニバスケットボールでは以下については適用しない。**

**そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：**

- ・バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- ・フロントコートの場合、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：
  - ゲームが止められたときにショットクロックが 14 秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。
  - ゲームが止められたときにショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29- 2 - 3 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、**フロントコート、バックコートの規定は適用せず**、ショットクロックは**24秒**にリセットされる。

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チーム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**24秒**にリセットされる。

29- 2 - 4 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。

29- 2 - 5 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

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再開するかを選択することができる。

29- 2 - 6 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**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行われるとき**、ショットクロックは**24秒**にリセットされる。

29- 2 - 7 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：

- ・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。

**ただし、どちらのチームもボールをコントロールしない状態でファウルが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられる場合は 24 秒にリセットする。**

29-2-8 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックの**ブザーが誤って鳴った場合**、ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。

ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になってしまう場合、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)

**ボールをバックコートに返すことの規定は適用しない。**

### **第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス** (Goaltending and Interference)

#### **31-1 定義**

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

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

#### **31-2 ルール**

31-2-1 **ゲームクロックが動いている状態でのショット**で、ボール全体がリングの高さより上にある間にプレーヤーがボールに触れた場合、以下のいずれかの条件を満たしているときに**ゴールテンディング**になる：

- ・ボールがバスケットに向かって落ち始めている。あるいは、
- ・ボールがバックボードに触れた後。

31-2-2 **フリースローのショット**で、バスケットに向かってボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れると**ゴールテンディング**になる。

31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：

- ・ボールがバスケットに入る可能性がなくなる。
- ・ボールがリングに触れる。

31-2-4 以下のときに**インタフェアレンス**になる：

- ・ゲームクロックが動いている状態でのショットあるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる。

- ・あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる。
- ・プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる。
- ・ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる。
- ・プレーヤーがバスケット（リングやネットを含む）を揺らしたりつかんだりした結果、ボールが不自然な弾み方や方向が変わることで、バスケットに入ることが妨げられた、またはバスケットに入る。
- ・プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする。

#### 31-2-5 次のいずれかのとき：

- ・審判が：
  - －ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手にボールがある間に笛を吹いた。あるいは、
  - －ショットされたボールが空中にある間に笛を吹いた。
- ・クォーター、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ENSE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、**OFFENSEのチームに以下の得点が与えられる：**

- ・フリースローの場合は、1点
- ・ツーポイントゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点
- ・スリーポイントゴールエリアの規定は適用しない。

得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。

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

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

# 第6章 ファウル (FOULS)

## 第32条 ファウル

(Fouls)

### 32-1 定義

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

32-1-2 1チームに記録されるファウルの数に制限はない。

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

32-1-3 ・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り、

・規則の違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられたとき、

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

## 第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

(Contact: General principles)

### 33-1 シリンダーの概念

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

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

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

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

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

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

オフェンスのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンダーを超えて脚や腕を広げて、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない。

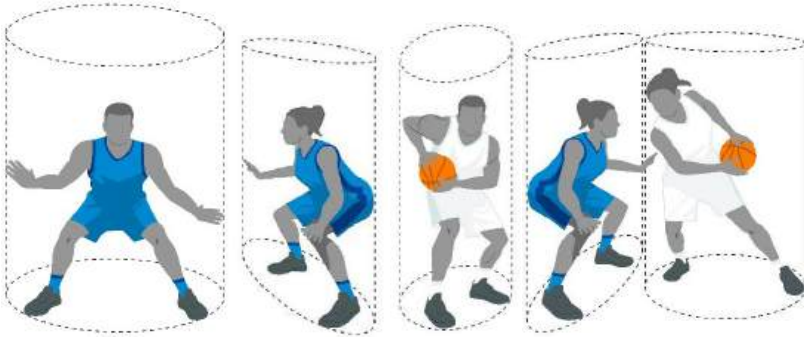


図 6 シリンダーの概念

### 33-2 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たりして触れ合いが起こっても、そのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

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

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

### 33- 3 リーガルガーディングポジション

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

- ・相手チームのプレーヤーに正対する。
- ・両足をコートにつける。

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

### 33- 4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしている（ボールを持っているかドリブルをしている）プレーヤーに対しては、**相手の速さと距離にとらわれずにガード**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に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ていなければならない。

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

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、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ラー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、両足をコートにつけることで最初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。
- ・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。
- ・相手の動きに対して平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にコートから離れても、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ダー内で体を回転してもよい。

上記の状況では、ボールを持っているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

### 33-5 ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードすること

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

ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードするときは**相手の速さと距離を十分に考慮して**位置を占めなければならない。動いている相手チームのプレーヤーが止ま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ダー内で体を回転してもよい。

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

### 33-6 空中にいるプレーヤー

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置に下りる権利がある。

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

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

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

空中にいるプレーヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、場合によってはアンスポーツマンライクファウルや、ディスク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。
- ・両足がコートについていて、体の触れ合いが起こる。

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

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

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

止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起こらない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分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し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ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが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の規定は適用しない。**

### 33-11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

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

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

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

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

ボールを持っているオフENSE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ENSE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、伸ばした腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を使って相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

### 33-13 後方からの不当なガード

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

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つけて動かそうとしたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

### 33-16 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

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

## 第 34 条 パーソナルファウル

(Personal foul)

### 34-1 定義

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

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押ししたり、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、自分のシリンダーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-1-2 スローインファウルとは、第4ク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て、アウトオブバウンズからのスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こすパーソナルファウルである。

## 34-2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに1個のパーソナルファウルが記録される。

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

- ・ファウルが起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローイン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（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ときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

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

34-2-3 スローインファウルが宣せられた場合：

- ・ファウルをしたチームがすでにチームファウルのペナルティシチュエーションかどうかにかかわらず、ファウルをされたプレーヤーはフリースローを1本のみ与えられる。ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからファウルをされたチームのスローインで再開される。

## 第35条 ダブルファウル

(Double foul)

### 35-1 定義

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

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

- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること。
- ・両方のファウルが、同じ2人の対戦プレーヤー間で起きること。
- ・両方のファウルがともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせであること。

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

## 35-2 罰則

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

ダブルファウルとほとんど同時に、

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

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

・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こった場所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、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。

36-1-4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な規則の違反（ファウルやバイオレーション）については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。

36-1-5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。

この規則に該当する違反があ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（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現。

【補足】ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為を含む。

- ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
- ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。
- ・相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
- ・肘を激しく振り回す。
- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせる。

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

- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。
- ・リングをつかんで体重をかける。ただし、ダンクショットのとき、または自身を含むプレーヤーが怪我をする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。

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

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

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

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

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

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

### 36-3 罰則

36-3-1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：

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

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

- ・フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
- ・フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序に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。
- ・ゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

【補足】ここでの「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。

- ・どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
- ・第1ク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、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。

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

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

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

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

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

## 37-2 罰則

37-2-1 ファウルをしたプレーヤーに、1個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

37-2-2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

・そのチームの**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本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**

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）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。

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。**キャプテンの規定は適用しない。**

38- 2 暴力行為

38- 2 - 1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかに止めさせなければならない。

38- 2 - 2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。

38- 2 - 3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、コーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。

38- 2 - 4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意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 コートやその周囲、出入口、通路、控室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。

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

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

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控室にとどまるか、または建物から出なければならない。

38- 3 - 3 フリースローが以下のとおり与えられる：

・体の触れ合いをとまわら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。

・体の触れ合いをとま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**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：

・体の触れ合いをとまなわないファウル：2本のフリースロー

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

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

・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**

・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー。

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

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

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 ファイティング

(Fighting)

### 39-1 定義

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

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

## 39-2 ルール

- 39-2-1 抗争が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。
- 39-2-2 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、抗争が起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てよい。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ほとんど同時に：
  - ・ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
  - ・一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、そのチームの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のスローインで再開する。
  - ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
- 39-3-3 全てのディスクォリファイングファウルは別添資料 B8-3に基づきスコアシートに記入される。ファイティングの規定によるディスク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 抗争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 抗争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/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場

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

---

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

## 第 41 条 チームファウル：罰則

(Team fouls : Penalty)

---

### 41-1 定義

- 41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスク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（アクトオブシューティング）中ではない相手チームのプレーヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく2本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- 41-2-2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

## 第 42 条 特別な処置をする場合

(Special situations)

### 42-1 定義

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

### 42-2 手順

- 42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。
  - 42-2-2 全ての規則の違反（ファウルやバイオレーション）は起こった順序で処置される。
  - 42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度全ての罰則がスコアシートに記入されると、相殺した罰則は適用されない。
  - 42-2-4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。ファーストアシスタントコーチ、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、ヘッドコーチへのテクニカルファウルがスコアシートに記入された場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。
  - 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。**
- 42-2-7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。

42- 2 - 8 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。

最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）とほとんど同時に：

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

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

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

## 第 43 条 フリースロー

(Free throws)

### 43- 1 定義

43- 1 - 1 フリースローは、フリースローラインの後ろ、かつ半円の中から妨げられることなく 1 点を得ることができるように、プレーヤーに与えられる機会のことをいう。

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、リバウンドの位置を占めるプレイヤーは奥行き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7参照)

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

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

図7 フリースロー時のプレイヤーのポジション



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**フリースローレーンより後方（フリースローラインの延長上から1.80m以上後方）**にいないなければならない。スリーポイントラインの規定は適用しない。（図7）

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、**フリースローレーンより後方（フリースローラインの延長上から1.80m以上後方）**にいないなければならない。スリーポイントラインの規定は適用しない。

### 43- 3 罰則

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

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

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

・バイオレーションはなかったものとする。

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

43- 3 - 3 フリースローが成功せず：

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

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

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

## 第 44 条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

### 44- 1 訂正のできる誤り - 基本的な手続き

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

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

- 44- 1 - 2 誤りが起きたあと、それが認識されるまでに起きた宣せられたファウルや経過した競技時間、その他起こった全てのことは有効である。
- 44- 1 - 3 誤りを訂正した後は、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

#### 44- 2 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 定義

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

- ・与えてはいけないフリースローを与えたとき。
- ・与えるべきフリースローを与えなかったとき。
- ・審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったと
- ・審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき。
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき。
- ・誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき。
- ・スコアシートの記録に誤りが生じたとき：
  - －得点を誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
  - －プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
  - －タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき。
- ・ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかったとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまったとき（機材の故障を含む）。

#### 44- 3 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 基本的な手続き

- 44- 3 - 1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが次のように誤りを特定しなければならない：
- ・第4クォーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起きた場合、その誤りはゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に訂正されなければならない。
  - ・第4クォーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起き、ゲームクロックが 2:00 を示して審判が初めてゲームを止めた場合、その誤りはボールが再びライブとなる前に訂正されなければならない。
  - ・第4クォーターあるいはオーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示した後で誤りが起きた場合、誤りが起きてから何らかの理由により最初に審判がゲームを止めたあと、ボールがライブとなる前にその誤りは訂正されなければならない。
- 44- 3 - 2 これらの誤りはゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできない。ただし、誤りが、最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合、この誤りはゲーム終了後速やかに訂正され、チームはコートもしくはチームベンチエリアにとどまらなければならない。

#### 44- 3 - 3 まだ訂正可能な誤りが認識されたあと：

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

#### 44- 4 訂正のできる誤り カテゴリー 1 - 特別な手続き

##### 44- 4 - 1 与えてはいけないフリースローを与えたとき：

誤って与えられたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

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

##### 44- 4 - 2 与えるべきフリースローを与えていなかった場合：

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

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

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

##### 44- 4 - 4 審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき：

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

- 44-4-5 誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき：  
得点は訂正され、スコアシートも訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。
- 44-4-6 誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき：  
スコアシートは訂正される。誤って 5 個のファウルを宣せられたプレーヤーまたは失格・退場となったプレーヤーやヘッドコーチは再びゲームに参加できる。本来 5 個のファウルを宣せられるべきであったプレーヤーは失格となり、本来失格・退場となるべきであったプレーヤーやヘッドコーチは失格・退場となる。
- 44-4-7 スコアシートの記録に誤りが生じたとき
- ・得点を誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき、
  - ・プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき、
  - ・タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき、
- スコアシートは訂正され、ゲームからの失格・退場や再参加といった訂正の結果に基づく処置が適用される。
- 44-4-8 ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかったとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまったとき（機材の故障を含む）：  
ゲームクロックは、誤りを訂正するために必要な時間を増やしたり、減らしたりすることで訂正される。

#### 44-5 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 定義

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

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

#### 44-6 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 基本的な手続き

- 44-6-1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが誤りを特定しなければならない：
- ・誤りが起きた直後、ボールがライブで誤りの訂正のために審判がゲームを止めたとき、あるいは
  - ・審判が何らかの理由で最初にゲームを止め、誤りが起きたときにボールをコントロールしていた、もしくはコントロールが与えられることになっていたチームが引き続きボールをコントロールしている、もしくはコントロールが与えられることになっているとき。
- ショットクロックは正しい時間に訂正される。
- 44-6-2 次の状況のあと、ショットクロックは訂正することはできない：
- ・誤りのあと、ライブのボールのコントロールが変わった。
  - ・ボールをコントロールしているチームが得点した。
  - ・ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドになった。

# 第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、 コミッショナー：任務と権限

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

## 第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, table officials and commissioner)

- 45-1 審判は、クルーチーフ 1 人と 1 人または 2 人のアンパイアで構成される。その 2 人または 3 人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
- 45-2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマーおよびショットクロックオペレーター各 1 人とする。
- 45-3 コミッショナー（同席している場合）は、スコアラーとタイマーの間に座る。  
コミッショナーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、クルーチーフとアンパイアがゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45-4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
- 45-5 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）は、競技規則に則りゲームを行わなければならない、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、（公財）日本バスケットボール協会公認の「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 1 6 以上の公式大会については、従来の（公財）日本バスケットボール協会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は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、クルーチーフがゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーを承認したときに終わる。  
【補足】20 分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 46-10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：  
・没収ゲーム、ディスク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）が使用されるゲームについては、別添資料 F を参照すること。
- 46-13 第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と **1 分前**であることをタイマーから知らされたあと、クルーチーフは笛を吹く。また、**第 2 クォーター、第 4 クォーターが始まる 30 秒前に笛を吹く規定は適用しない。ただしオーバータイムが始まる 1 分前は笛を吹く。**
- 46-14 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

## 第 47 条 審判：任務と権限

(Officials : Duties and powers)

- 47-1 審判は、スコアラーズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアに近いフロアの範囲を含む、境界線の内外で起きた規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して判定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こったとき、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。ゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。  
【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- 47-3 規則の違反（ファウルやバイオレーション）を判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮しなければならない。
- ・ルールを精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
  - ・アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをと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の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
  - ・プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをと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、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

- ・成功したゴールとフリースローによる得点の合計。

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

- ・各プレーヤーに宣せられたファウル。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポー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」に審判に知らせなければならない。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。

- ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。

- ・認められたヘッドコーチチャレンジ。ヘッドコーチが誤って 2 回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

- 48-2 アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作しスコアラーとタイマーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。
- 48-3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：
- ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない。  
【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラーがブザーを鳴らす。
  - ・スコアラーはクルーチーフと協議し、第 44 条「訂正のできる誤り」の範囲内で修正できる誤りは修正しなくてはならない。
  - ・記録の誤りが第 44 条「訂正のできる誤り」で規定されている範囲内で発見されなかった場合、その誤りは訂正することができない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

## 第 49 条 タイマー：任務

(Timer : Duties)

- 49-1 タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：
- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
  - ・各クォーター、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。
  - ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。
  - ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す。  
【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。
  - ・プレーヤーまたはコーチが失格・退場になったときには、「ゲームディスクォリフィケーション・マーカー」を示す。  
【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。
  - ・いずれかのプレーヤーが 5 個のファウルを宣せられたとき、速やかに審判に知らせる。  
【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。
  - ・チームのベンチに最も近いスコアラーテーブルの両側に配置されるチームファウルの表示器具を操作する。チームファウルの表示器具はその時点でのチームファウルの数を表示する。またクォーター内で 4 個目のチームファウルが発生し、ボールが再びライブになった後で、完全に赤く表示し、チームファウルの数は表示しない。  
【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。
  - ・交代の合図をする。  
【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

・タイムアウトの合図をする。チームがタイムアウトを請求しているとき、タイムアウトが認められる時機であることを審判に知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

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

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

#### 49- 2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

・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ゴールで得点したとき。

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

－第4クォーター、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、ゴールが成功したときに**ゲームクロックを止める規定は適用しない**。

－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。

・**35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】**45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規定は適用しない。**

・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)

**ミニバスケットボールではフロントコート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックオペレーターは次のようにショットクロックを操作する：**

50- 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

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

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

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

50- 2 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

・ボールがアウトオブバウンズになったとき。

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

・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。

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

・ダブルファウルが宣せられたとき。

・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す。

**ミニバスケットボールでは以下については適用しない：**

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、**スローインが与えられるとき**。
    - ー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）。
    - ー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。
    - ー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。
    - ー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。
  - ・**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の結果、スローインが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再開されるとき。**

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：

- ・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
  - ーそれまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）
  - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合も含む）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スローインが与えられるとき。
  - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールが宣せられ、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とき。

**ミニバスケットボールでは以下については適用しない：**

- ・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：
    - ー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）
    - ー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。
    - ーどちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。

－パーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）

－ジャンプボールシチュエーション

・アンスポー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。

・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表示を切る。

ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。

※黄色と赤色の小旗を使って24秒の経過を表示するときは、残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒から0秒までは赤色で表示する。ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をする。

※マンツーマンコミッショナーが配置されているゲームでは、旗の色は必要に応じて変える。旗の色を変えるときは、あらかじめ大会要項に記載する。

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

図 8 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

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



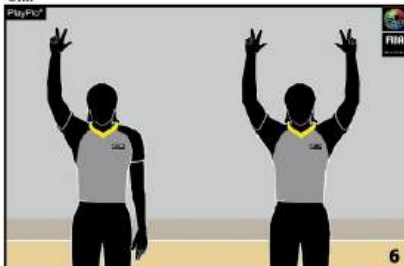
1本指で手首から振り動かす

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：ショットを放ったとき  
両腕：成功したとき

## 交代とタイムアウト

交代



前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

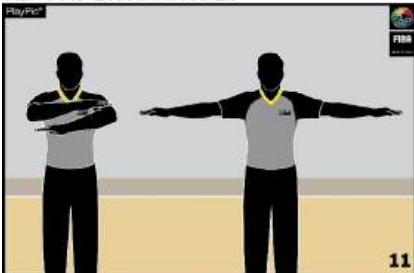
メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

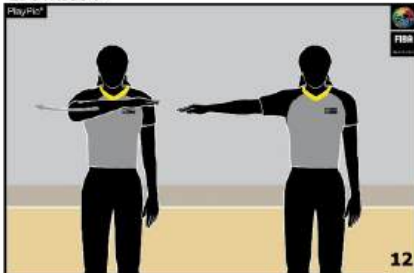
## 情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片手の親指を立てて示す (サムアップ)

ショットクロックのリセット



人差し指を伸ばして手を回す

プレーアウトオブバウンズの方  
向



腕はサイドラインと平行にプレー  
の方向を指す

ヘルドボール/ジャンプボールシ  
チュレーション



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

## バイオレーション

トラベリング



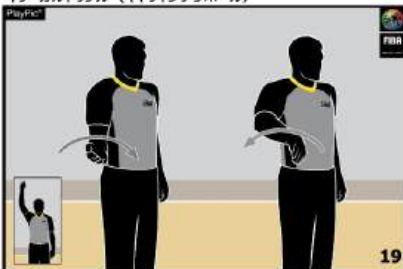
両こぶしを回す

イーガルドリブル  
(ダブルドリブル)



手のひらで軽くたく

イーガルドリブル (キャリングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を振る

5秒



5本指を見せる

8秒



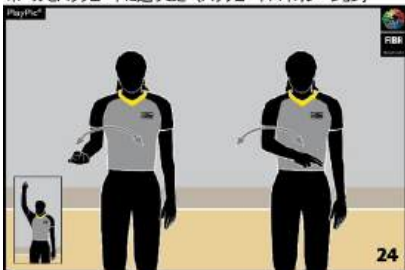
8本指を見せる

ショットクロック



指で肩に触れる

ボールをバックコートへ返すこと (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

ゴールデンディング/インタフェアレウス



伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

## 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



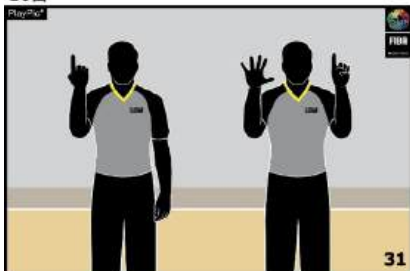
右手で5、左手で1から5を示す

### 11番～15番



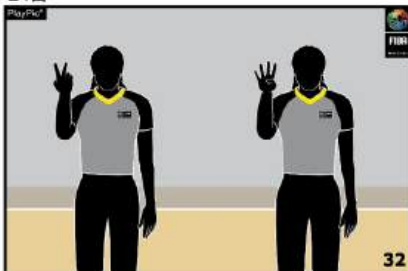
右手を握って10、左手で1から5を示す

### 16番



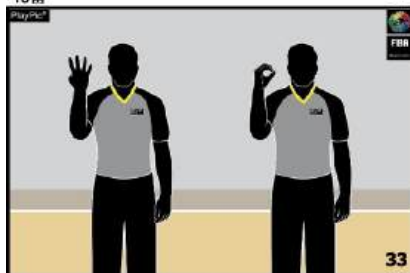
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

### 24番



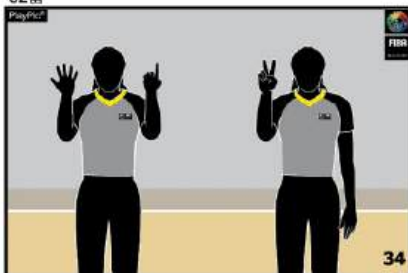
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて10の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



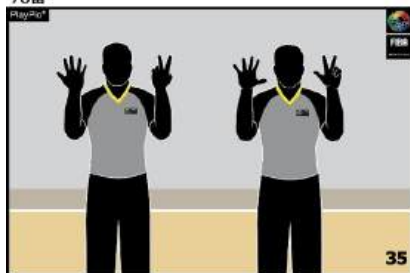
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



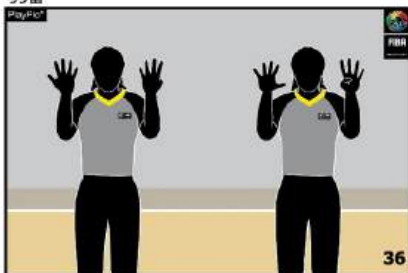
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

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

ブロッキング（ディフェンス）、イリガルスクリーン（オフェンス）

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

ホールディング



手首を握って下げる



両手を腰に当てる



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

イリーガルシンジダー



手のひらを開いた状態で両腕を垂直に下げて上げる

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

顔をたたく



顔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  
プレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、コートを指し示す

パス・オフ（ショットの動作  
中にファウルが起きたあと、  
ファウルをされたプレーヤーが  
パスをすること）



手のひらを開いて両手を横に動かす

## 特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



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

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)

## インスタントリプレーシステム

IRSレビュー








手を水平に伸ばして人差し指  
を回す

ヘッドコーチャレンジ



空中で長方形を描く



## ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのない ファウルのあと	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	1本のフリースロー	2本のフリースロー	3本のフリースロー
				
サイドラインと平行に 指し示す	握りこぶしで指し示 す	1本指をあげる	2本指をあげる	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	2本のフリースロー	3本のフリースロー
		
1本指を水平に	2本指を水平に	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	2本のフリースロー	3本のフリースロー
		
人差し指	両手の指をそろえる	両手の3本の指を広げる



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

D 1 手順

D 1 - 1 チームの順位は勝敗記録によって決定されなければならない。各ゲームに勝ったチームに勝ち点 2、各ゲームに負けたチームに勝ち点 1（ゲームの途中終了を含む）、各ゲームの没収によって負けたチームに勝ち点 0 が与えられる。

D 1 - 2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。

D 1 - 3 グループ内で、全ゲームの勝敗記録が 2 チーム以上で同じ場合、その 2 チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2 チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される：

- ・当該チームの対戦での得失点差の大きい方。
- ・当該チームの対戦での得点数の大きい方。
- ・グループ内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- ・グループ内の全ゲームでの得点数の大きい方。

これらの基準を適用してもグループフェーズの終了時に最終決定に至らない場合は、各国の代表チームの大会の最終順位は関連する FIBA ランキングによって決定される。FIBA ランキングが存在しないその他の全ての大会では最終順位は抽選で決定される。

D 1 - 4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、まだ順位決定されていない当該チーム間の対戦成績で D 1 - 3 の手順を初めから繰り返すことで最終的な順位を決定する。

D 2 例

D 2 - 1

例 1

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

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

従って、1 位 A (B に勝利しているため)      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

### D 4 グループ間の順位決定方法

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

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

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

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

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

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

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

各グループの2位のチームの中で最も上位のチームを決定する方法：

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

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

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

**注：**

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

**例：**

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

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

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

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

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

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

しかしながら、3Bと3Aのチームは5ゲーム、3Dと3Cのチームは4ゲームを行なっている。全ての3位チームのゲーム数を4ゲームとするため、グループAとグループBの最下位のチームの

ゲームを無効とし、新たな表を編成する。

グループ A とグループ B のゲームの結果は以下の通りとなる：

グループA

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

グループB

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

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

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

## D 5 大会中のフェーズでのチームの順位決定方法

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

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

例：

1 次ラウンド

ホーム&アウェーで行われる各 4 チームの 2 つのグループの順位が以下の場合：

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

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

グループA

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

グループB

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

2次ラウンド

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

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

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

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

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

改訂された 1 次ラウンドの結果：

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		<del>71-65</del>	86-85	101-76
2B	<del>81-76</del>		<del>89-75</del>	<del>90-84</del>
3B	80-92	<del>98-79</del>		87-67
4B	75-77	<del>85-100</del>	86-65	

改訂された 2 次ラウンドの結果：

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

最終順位：

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

## D 6 ホーム&アウェーゲーム (総得点)

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

D 7 例

D 7-1 例 1

A vs B 80-75

B vs A 72-73

チーム A がシリーズの勝者（両ゲームの勝者）

D 7-2 例 2

A vs B 80-75

B vs A 73-72

チーム A がシリーズの勝者（総得点 A152-B148）

D 7-3 例 3

A vs B 80-80

B vs A 92-85

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

D 7-4 例 4

A vs B 80-85

B vs A 75-75

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

D 7-5 例 5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第 2 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 7-6 例 6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第 2 戦のオーバータイム後：

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167-B170）。