

JBA

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



**OFFICIAL
BASKETBALL
RULES
2018**

バスケットボール競技規則

**BASKETBALL
GOODS**

**OF THE PLAYER,
BY THE PLAYER,
FOR THE PLAYER**

すべてのバスケットボールプレイヤーのために



**7TH
POWER
HOUSE**

2018バスケットボール競技規則

本書の構成

まえがき	2
競技規則	5
索引	86
解説（インタープリテーション）	95
3x3競技規則・解説（インタープリテーション）	151
2017FIBA競技規則 主な変更点の要約（サマリー）	170
参考資料：トラベリングについて	173

本書の記載内容について

【競技規則】

FIBA：2017年10月1日施行／日本国内：2018年4月1日施行

【解説（インタープリテーション）】

FIBA：2017年2月施行　／日本国内：2018年4月1日施行

【3x3スリーバイスリー】

FIBA 3x3：2017年5月施行／日本国内：2018年4月1日施行

更新情報について

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

【JBA】 <http://www.japanbasketball.jp/>

【FIBA】 <http://www.fiba.basketball/documents>（FIBA document library）

まえがき

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

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

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

しかしながら実際のゲームの現場で、何が規則の精神と合致するのか何が公正であるのかなどあらゆる具体的な問題に直面したと

き、何によって公正と不公正とを区別すべきかということになると、いかに我々が円満な常識と強い意思をもちつづけていたとしてもただちに明らかになるとはいえない。ここにこそこの規則の存在意義がある。

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

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



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2017

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 4th July 2017

Valid as of 1st October 2017

2018 バスケットボール競技規則

(公財)日本バスケットボール協会

2018年4月1日施行

目 次

第1章 ゲーム	8
第1条 定義.....	8
第2章 コート、用具・器具	9
第2条 コート.....	9
第3条 用具・器具.....	13
第3章 チーム	14
第4条 チーム.....	14
第5条 プレーヤー：怪我.....	16
第6条 キャプテン：任務と権限.....	17
第7条 コーチ：任務と権限.....	17
第4章 プレーの規定	19
第8条 競技時間、同点、延長ピリオド.....	19
第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了.....	20
第10条 ボールのステータス（状態）.....	20
第11条 プレーヤーと審判の位置.....	21
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.....	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.....	25
第18条 タイムアウト.....	27
第19条 交代.....	28
第20条 ゲームの没収.....	30
第21条 ゲームの途中終了.....	31
第5章 バイオレーション	32
第22条 バイオレーション.....	32
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.....	32
第24条 ドリブル.....	32
第25条 トラベリング.....	33
第26条 3秒ルール.....	34
第27条 近接してガードされたプレーヤー.....	35
第28条 8秒ルール.....	35
第29条 24秒ルール.....	35
第30条 ボールをバックコートに返すこと.....	37
第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス.....	37

第6章	ファウル	39
第32条	ファウル.....	39
第33条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念.....	39
第34条	パーソナルファウル.....	44
第35条	ダブルファウル.....	44
第36条	テクニカルファウル.....	45
第37条	アンスポーツマンライクファウル.....	47
第38条	ディスクオリファイングファウル.....	48
第39条	ファイティング.....	48
第7章	総則	50
第40条	プレーヤーの5個のファウル.....	50
第41条	チームファウル：罰則.....	50
第42条	特別な処置をする場合.....	50
第43条	フリースロー.....	51
第44条	訂正のできる誤り.....	53
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	55
第45条	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー.....	55
第46条	クルーチーフ：任務と権限.....	55
第47条	審判：任務と権限.....	57
第48条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任務.....	58
第49条	タイマー：任務.....	59
第50条	ショットクロックオペレーター：任務.....	60
A	－審判のシグナル.....	62
B	－スコアシート.....	71
C	－抗議の手続き.....	79
D	－チームの順位決定方法.....	79
E	－メディアタイムアウト.....	85
	ルールの索引.....	86
図表		
図1	コート の全寸法.....	11
図2	制限区域（リストラクティッドエリア）.....	12
図3	ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア.....	12
図4	スコアラーステーブルと交代席.....	13
図5	シリンドラーの概念.....	39
図6	フリースローの時のプレーヤーのポジション.....	52
図7	審判のシグナル.....	62
図8	スコアシート.....	70
図9	スコアシート上部.....	71
図10	スコアシートのチーム（ゲーム開始前）.....	72
図11	スコアシートのチーム（ゲーム終了後）.....	73
図12	ランニングスコア.....	77
図13	スコアシートの下部.....	78

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

第 1 章 ゲーム

(THE GAME)

第 1 条 定義

(Definitions)

1-1 バスケットボールゲーム

バスケットボールは、それぞれ5人ずつのプレーヤーからなる2チームによってプレーされる。それぞれのチームの目的は「相手チームのバスケットに得点すること」および「相手チームが得点することを妨げること」である。

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

1-2 相手チームのバスケット / 自チームのバスケット

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

1-3 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

第2章 コート、用具・器具 (PLAYING COURT AND EQUIPMENT)

第2条 コート

(Playing 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、ラインの内側からはかり、縦28m、横15mとする。

2-2 バックコート

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

2-3 フロントコート

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

2-4 ライン

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

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

2-4-1 境界線（バウンダリライン）

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

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

チームベンチに座っている人を含む全ての障害物は、コートから2m以上離れていなければならない。

2-4-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に0.15m延長する。センターラインはバックコートの一部である。

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

フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径1.80mである半円を描く。(図2)

2-4-3 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、エンドラインの内側からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は5.80mとし、ラインの長さは3.60mとする。フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結び線上にあるものとする。

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

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側0.65mずつ延長したラインの全体の長さは4.90mとなる。フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図2に示すとおりとする。

2-4-4 スリーポイントフィールドゴールエリア

チームのスリーポイントフィールドゴールエリア（図1・図3）は、以下のラインで区切られた相手チームのバスケットに近いエリアを除く、コート全体のエリアをいう：

- ・外側の縁までの距離がサイドラインの内側の縁から0.90mとなるようにエンドラインと直角に描いた2本の平行な直線
- ・相手チームのバスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径6.75mの半円。エンドラインの内側の縁から半円の中心までの距離は1.575mとする。半円は2本の平行な直線と交わる

スリーポイントラインは、スリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない。

2-4-5 チームベンチエリア

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

それぞれのチームベンチエリアには、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、チーム関係者からなるチームベンチパーソネルのために16席が用意されていなければならない。

それ以外の人は、チームベンチから後ろに2m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、チームベンチパーソネルのための席数は、大会主催者の考えにより変更することができる。

2-4-6 スローインライン

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

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

2-4-7 ノーチャージセミサークル

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

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

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

ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアの一部である。

図1 コートの全寸法

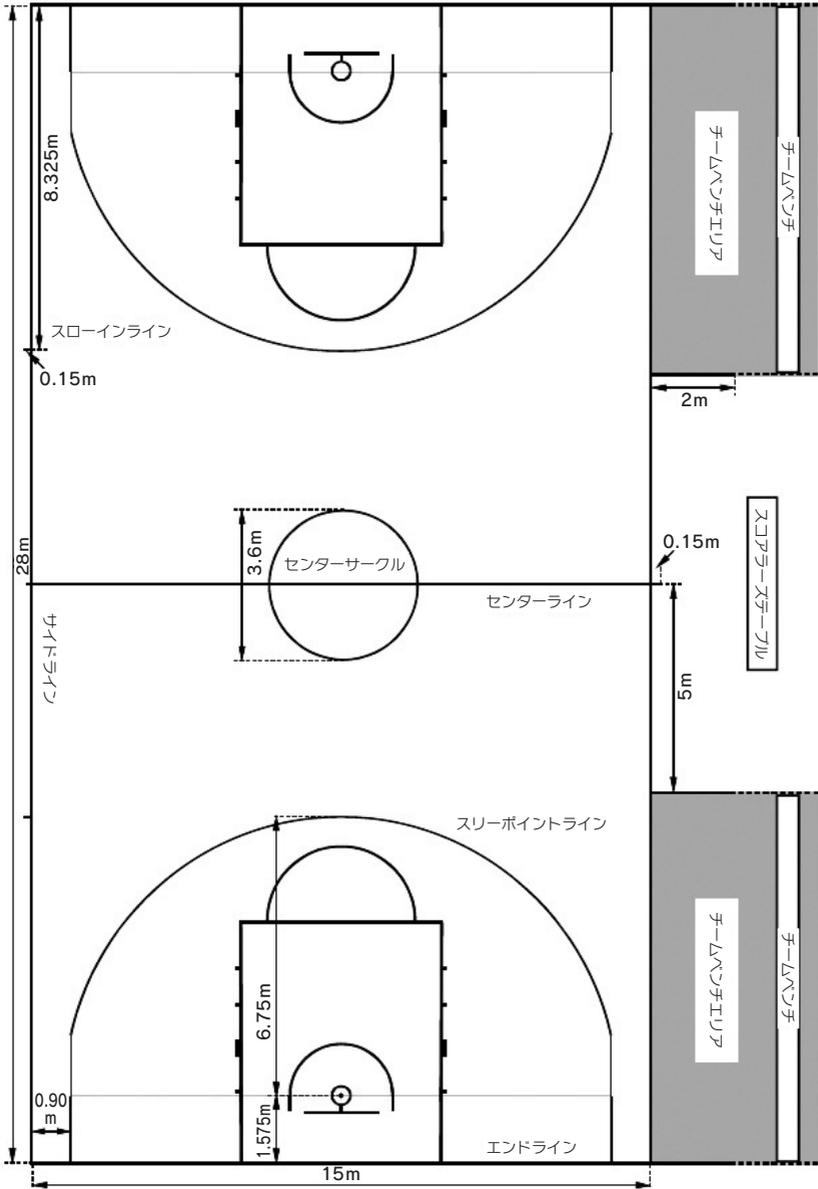


図2 制限区域（リストラクティッドエリア）

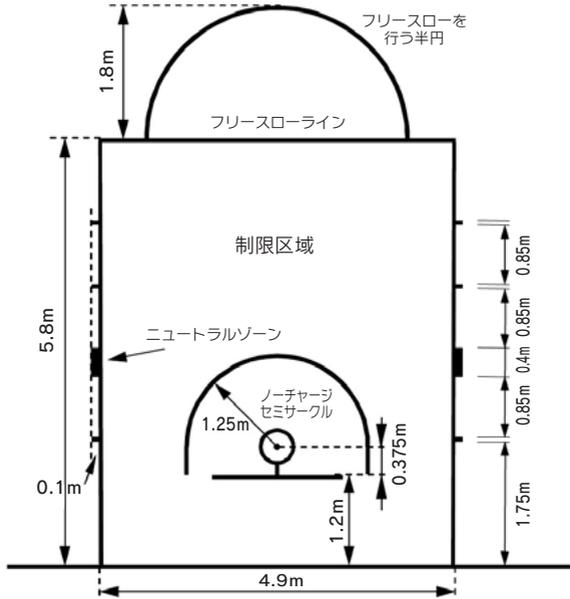
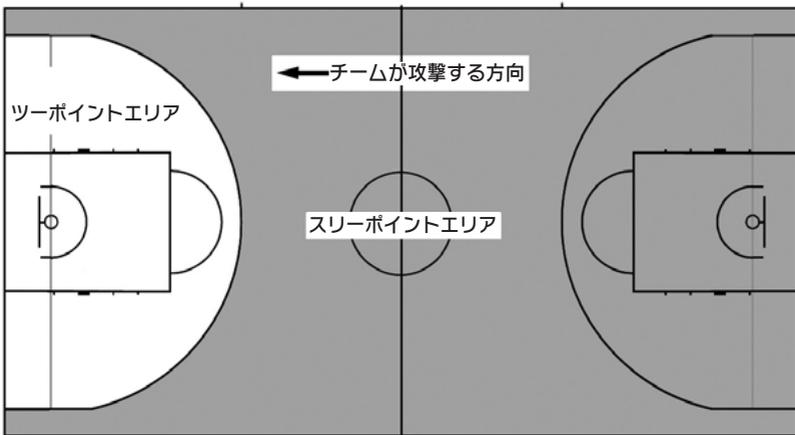


図3 ツーポイント / スリーポイントフィールドゴールエリア

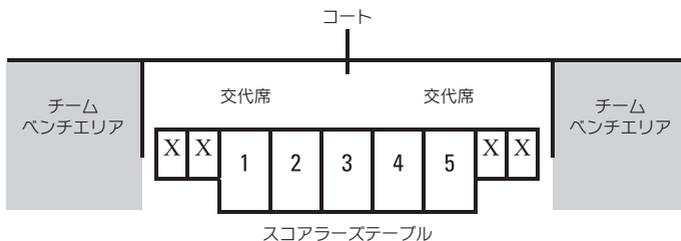


スリーポイントラインはスリーポイントエリアには含まれない

2-5 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置 (図4)

図4 スコアラーズテーブルと交代席

- 1 = ショットクロックオペレーター 3 = コミッショナー (同席している場合)
2 = タイマー 4 = スコアラー
5 = アシスタントスコアラー



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

第3条 用具・器具

(Equipment)

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

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

バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「(公財) 日本バスケットボール協会バスケットボール施設・用器具規格」を参考にすること。

第3章 チーム

(TEAMS)

第4条 チーム

(Teams)

4-1 定義

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

4-2 ルール

- 4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：
【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。
・キャプテンを含む、プレーをする資格のある12人以内のチームメンバー
・1人のコーチと、チームが必要とすれば1人のアシスタントコーチ
・チームベンチに座り、特別な責務を担う最大7人のチーム関係者（マネージャー、ドクター、トレーナー、スタッフ担当者、通訳等）
- 4-2-2 競技時間中は、各チーム5人のプレーヤーがコート上でプレーをし、交代することもできる。
- 4-2-3 以下のとき、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤーは交代要員となる：
・審判が交代要員をコートに招き入れる
・タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がスコアラーに交代を申し出る

4-3 ユニフォーム

- 4-3-1 チームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：
・シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの
シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。
全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。
【補足】国内大会では、女子についてはシャツをパンツの外に出すようにデザインされたものを使用してもよい。
・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの
パンツの裾は膝より上まででなければならない。
・ソックスは、チームの全プレーヤ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。
- 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20cm以上とする
- 前面の番号の高さは10cm以上とする
- 番号の幅は2cm以上とする
- 番号は0、00および1から99のいずれかを用いる
- チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない
- ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から5cm以上離れていなければならない

4-3-3

各チームは、シャツを2セット以上用意しておかなければならない。

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

そのうえで：

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

4-4 その他の身につけるもの

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：
 - －柔らかなパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの
 - －他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの（指の爪は短く切っておくこと）
 - －ヘアアクセサリや貴金属類
- 次のものは身につけても差し支えない：
 - －十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具
 - －アームスリーブで、シャツと同じ主となる色か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない
 - －脚のコンプレッションスリーブで、パンツと同じ主となる色か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない
 - －ヘッドギアで、シャツと同じ主となる色か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない
 - 顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものは、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。また顔や首の開閉部分や表面に突起物があってはならない
 - －膝の装具で、適切にカバーされているもの
 - －負傷した鼻のプロテクター（硬い素材でつくられたものを含む）
 - －無色透明なマウスガード
 - －眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの
 - －リストバンドで、幅は最大10cm、繊維素材でできたシャツと同じ主となる色か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない
 - －腕や肩、脚等のテーピングで、シャツと同じ主となる色か黒色か白色のもの。ただし、

同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない
一足首の装具で、透明か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない

- 4-4-3 ゲーム中にプレーヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。
- 4-4-4 ゲーム中、プレーヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪、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。

第5条 プレーヤー：怪我

(Players : Injury)

- 5-1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5-2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我をしたプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5-3 怪我をしたプレーヤーが速やかに(約15秒以内)プレーを継続できない場合、あるいは治療を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が5人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
- 5-4 チームベンチパーソナは、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5-5 ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当を必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。
【補足】プレーヤーが怪我をしたとき、審判の許可があってもなくてもそのチームの誰かがチームベンチエリアから出てコートに入ったときは、そのプレーヤーは「手当を受けた」ことになる。
- 5-6 ゲーム中に出血をしたり傷口の開いているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻るることができる。
- 5-7 怪我をしたプレーヤーや、出血をしたり傷口が開いているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、スコアラーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。
【補足】怪我をしたプレーヤーの交代を知らせるためにスコアラーがブザーを鳴らすよりも前にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に手当が終わった場合を指す。
- 5-8 コーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に

手当てを受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。

【補足】怪我をしたプレーヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1本目のボールがフリースローシューターに与えられた後であっても、1本目と2本目のフリースローの間、あるいは2本目と3本目のフリースローの間に当該プレーヤーを交代させることができる。

第6条 キャプテン：任務と権限

(Captain : Duties and powers)

6-1 キャプテンは、コーチによって指定されたそのチームのコート上での代表者である。キャプテンは、礼儀正しくであればゲーム中に審判と会話をすることができるが、それはボールがテッドでゲームクロックが止められているときのみ可能である。

【補足】スコアシートに示されたキャプテンがコート上にいないとき（プレーヤーではないとき）は、コーチによって指定されたコート上のプレーヤーがキャプテンの役目をする。

6-2 キャプテンは、自チームがゲームの結果に抗議しスコアシートの「抗議の場合のキャプテン署名欄」にサインをする場合、ゲーム終了後15分以内にフルーフに知らせなければならない。

【補足】国内大会においては「競技規則：C-抗議の手続き」を参照。

第7条 コーチ：任務と権限

(Coaches : Duties and powers)

7-1 ゲーム開始予定時刻の最低40分前には、各コーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、キャプテン、コーチやアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。

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

7-2 ゲーム開始予定時刻の10分前には、各コーチはチームメンバーの氏名と番号、コーチ陣の氏名を確認・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のコーチが先にこの情報を提供する。

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

7-3 チームベンチパーソネルのみがチームベンチに座り、チームベンチエリアにとどまることができる。

【補足】チームベンチパーソネルとは、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、チーム関係者を指し、プレーヤーは含まれない。

7-4 ゲーム中、コーチあるいはアシスタントコーチは、ボールがテ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 コーチと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。アシスタントコーチは審判に話しかけてはならない。
【補足】 コーチと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。
- 7-6 アシスタントコーチを置くときは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない（サインは不要）。コーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、アシスタントコーチがコーチの任務と権限を引き継ぐ。
- 7-7 キャプテンがコートから退くときは、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。
- 7-8 コーチがいない、あるいは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もいない場合（あるいはアシスタントコーチも役目を継続できない場合）、キャプテンがプレーヤー兼コーチとして役目を果たさなければならない。キャプテンは、自身がコートから退かなければならない場合もコーチとしての役目を継続できる。キャプテンがディスクォリファイングファウルによって失格・退場となったり、怪我によってコーチの役目ができないとき、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーがコーチとしての役目も引き継ぐことができる。
- 7-9 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、コーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第4章 プレーの規定

(PLAYING REGULATIONS)

第8条 競技時間、同点、延長ピリオド

(Playing time, tied score and extra periods)

- 8-1 ゲームは各10分間の4ピリオドからなる。
【補足】 国内大会においては、中学校のゲームでは8分のピリオドを4回行う。
- 8-2 ゲーム開始20分前よりプレーのインターバルを設ける。
【補足】 国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8-3 第1ピリオドと第2ピリオド（前半）の間、第3ピリオドと第4ピリオド（後半）の間、および各延長ピリオドの間にそれぞれ2分間のインターバルを設ける。
- 8-4 ハーフタイムのインターバルは15分間とする。
【補足】 国内大会のハーフタイムのインターバルは、10分間を推奨する。
ただし、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8-5 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
・ゲーム開始の20分前
【補足】 8-2と同様とする。
・ピリオド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ピリオドを始めるジャンプボールで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき
・それ以外のピリオド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
【補足】 延長ピリオドを含む。
- 8-7 第4ピリオドが終わったときに得点が同点だった場合、1回5分間の延長ピリオドを必要な回数だけ行う。
【補足】 中学校のゲームでは延長ピリオドは1回3分間とする。
2ゲームのホーム&アウェイで行われるゲームの合計得点を競う大会システムで、2ゲーム目が終わったとき2ゲームの合計得点が同点だった場合、勝敗を決める（タイブレイク）ため1回5分間の延長ピリオドを必要な回数だけ行う。
- 8-8 ピリオドの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、あるいはその直前にファウルがあった場合、その罰則のフリースローはそのピリオドが終わった後に行われる。
- 8-9 このフリースローの結果として延長ピリオドを行う必要がある場合、ピリオド終了後に起こった全てのファウルはプレーのインターバル中に起こったものとみなし、その罰則のフリースローは延長ピリオドを始める前に行われる。

第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了

(Beginning and end of a period or the game)

- 9-1 第1ピリオドは、ボールがジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9-2 それ以外のピリオドは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
- 9-3 両チームとも5人ずつのプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない。
- 9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアラーズテーブルの左側とする。しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。
- 9-5 第1ピリオドと第3ピリオドの前に、チームは相手チームのバスケットのあるハーフコートでウォームアップをすることができる。
- 9-6 チームは、後半にバスケットを交換する。
- 9-7 全ての延長ピリオドでは、チームは第4ピリオドと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-8 ピリオド、延長ピリオドまたはゲームは、ピリオド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点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第10条 ボールのステータス（状態）

(Status of the ball)

- 10-1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 10-2 ボールは次のときにライブになる：
- ジャンプボールの場合、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき
 - フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき
 - スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき
- 10-3 ボールは次のときにデッドになる：
- フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき
 - ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
 - フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - フリースローが続くとき
 - 別の罰則（フリースローやポゼッション）があるとき
 - ピリオド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
- ペリオドの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと
- ショットクロックのブザーが鳴ったあと

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

- ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛を鳴らす
 - ペリオド終了のゲームクロックのブザーが鳴る
 - ショットクロックのブザーが鳴る
- フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす
- ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作中に相手チームのプレーヤーにファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：
 - 審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作を起こした場合
 - プレーヤーのひと続きのショットの動作中に、ペリオド終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合

第11条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

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

第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

12-1 ジャンプボールの定義

- 12-1-1 ジャンプボールは、第1ペリオドの開始時に、センターサークルで各チーム1人ずつのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
- 12-1-2 ヘルドボールは、両チームの1人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、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 ボールが最高点に達した後で、少なくともどちらかのジャンパーによって片手または両手でタップされなければならない。
- 12-2-5 どちらのジャンパーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション（位置）を離れてはならない。
- 12-2-6 どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーがフロアにボールが触れるまで、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（ライン上のシリンドラーを含む）。
- 12-2-1、12-2-4、12-2-5、12-2-6、12-2-8に違反することはバイオレーションである。**

12-3 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

- ヘルドボールが宣せられたとき
- 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき
- 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）
- ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったままになったとき（ただし、後にフリースローやスローインが続く場合を除く）
- 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アッドになったとき
- 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ピリオド以外の全てのピリオドが始まるとき

12-4 オルタネイティングポゼッションの定義

- 12-4-1 オルタネイティングポゼッションとは、ゲーム中、ジャンプボールシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。
- 12-4-2 オルタネイティングポゼッションのスローインは：
- スローインをするプレーヤーにボールが与えられたときに始まる
 - 次のときに終わる：
 - ーボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき
 - ースローインをするチームにバイオレーションが宣せられたとき
 - ースローインされたライブのボールが、リングとバックボードの間に挟まったり載ったままになったとき

12-5 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-5-1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、ジャンプボールシチュエーションになったところにもっとも近いアウトオブバウンズから行う。

- 12-5-2 ジャンプボールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションの権利を得る。
- 12-5-3 それぞれのピリオドの終了時点で、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、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインを行うことでその次のピリオドを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。
- 12-5-4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。
- 12-5-5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示される。その後ゲームはバイオレーションを宣せられたチームの相手チームによるスローインを元々のスローインの場所から行うことで再開される。
- 12-5-6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：
・第1ピリオド以外のピリオドの開始前、あるいは、
・オルタネイティングポゼッションのスローインの間
上記の状況では、与えられていたオルタネイティングポゼッションルールによるスローインの権利は取り消されない。

第13条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13-1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。
プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13-2 ルール

ボールを持って走ること、故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。
ただし、ボールが偶然に足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。
13-2に違反することはバイオレーションである。

第14条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14-1 定義

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

- 14-1-2 チームコントロールは以下のときに継続する：
- そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているとき
 - そのチームのプレーヤー同士でボールがパスされているとき
- 14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：
- 相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき
 - ボールがデッドになったとき
 - フィールドゴールかフリースローのシュートをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき

第15条 ショットの動作中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15-1 定義

- 15-1-1 ショットとは、フィールドゴールあるいはフリースローで、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けて投げることをいう。
タップとは、相手チームのバスケットに向けて、片手または両手でボールをはじくことをいう。
【補足】 タップショットはコントロールとみなす。
ダンクとは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。
タップもダンクも、フィールドゴールを狙うショットとみなされる。
- 15-1-2 ショットの動作は：
- プレーヤーがボールを相手チームのバスケットに向けて、スロー、タップ、ダンクをしようとして、ひと続きの動作を開始したと審判が判断したときに始まる
 - ボールがそのプレーヤーの手を離れるか、シューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる
- プレーヤーがショットをしようとしたときに、腕をつかまれたり押さえられたりしたためにショットをすることができずボールが手から離れなくても、ショットの動作であることに変わりはない。
- ボールを持ったプレーヤーの進行が規則で許される範囲内である場合は、歩数だけでそのプレーヤーがショットの動作中であるかそうでないかを判断することはできない。
- 15-1-3 ひと続きのショットの動作とは：
- プレーヤーがボールを片手または両手で持ち、ショットをしようとして動作（通常は上方へ）をし始めたときに始まる
 - ショットをしようとしているプレーヤーの腕、体またはその両方の動作が含まれることもある
 - ボールがプレーヤーの手から離れるか、プレーヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる
 - ショットの動作中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたら、そのプレーヤーはショットの動作中であるとはみなされない

第16条 得点：ゴールによる点数

(Goal : When made and its value)

16-1 定義

- 16-1-1 ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか明らかに通過したときにゴールになる。
- 16-1-2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16-2 ルール

- 16-2-1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- ・フリースローによるゴールは1点
 - ・ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは2点
 - ・スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは3点
 - ・最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れた後でバスケットに入る前に、オフ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フィールドゴールは、相手チームに2点が与えられ、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記録される。
- 16-2-3 故意に自チームのバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。
- 16-2-4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
- 16-2-5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでシュットをするためには、最低でもゲームクロックが0.3秒以上を表示していなければならない。0.2秒あるいは0.1秒しか表示されていない場合、シュットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかない。

第17条 スローイン

(Throw-in)

17-1 定義

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

17-2 手順

- 17-2-1 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、スローインをする位置にボールを置かなければならない。審判が、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウン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、4m以内のところにいる
 - ・スローインをするプレーヤーが、審判に指示されたスローインを行うアウトオブバウンズの位置にいる
- 17-2-2 プレーヤーは、バイオレーションかファウルが起こったところや、審判によってゲームが中断

されたところにもっとも近いアウトオブバウンズから、ボールをスローインしなければならない。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。

- 17-2-3 次のような場合、スローイン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行う。
- 第1ピリオド以外のピリオドを始めるスローインを行う場合
 - テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリフィアリングファウルに対するフリースローに続くスローインを行う場合
- このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長線上をまたいで立ち、コート上のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。
- 17-2-4 第4ピリオド、各延長ピリオド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タイムアウトが認められ、タイムアウトを認められたチームのバックコートのアウトオブバウンズからそのチームにスローインが与えられてゲームが再開される場合、スローインはそのチームのフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインのアウトオブバウンズから行う。
- 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ときのスローインは、ファウルが起こったところにもっとも近いアウトオブバウンズから、相手チームが行う。
- 17-2-6 ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、その後のスローイン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行う。
- 17-2-7 フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：
- 得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中断の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。
 - スローインをするプレーヤーは、動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいる味方のプレーヤーにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに5秒を超えてはならない。このときの5秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

17-3 ルール

- 17-3-1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- スローインのボールを手離すのに5秒を超えること
 - スローインのボールを手を持ったままコートに足を踏み入れること
- 【補足】スローインをしようとしたときにコートに足を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。
- スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること
 - スローインをしたボールに他のプレーヤーに触れる前にコート内で触れること
 - スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること
 - スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに1mを超えて移動すること
- 一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に1mの距離を超えて繰り返し遠ざかったり近づいたりしてスロー

インをしてもよい。

- 17-3-2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- ・スローインされたボールがラインを超えるまで、体の一部を少しでも境界線を超えてコートの外に出すこと
 - ・コートのまわりにゆとりがなく障害物からラインまでの距離が2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m以内に近づくこと
- 17-3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、コーチまたはアシスタントコーチの請求によって認められるゲームの中断のことをいう。

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、1分間とする。

18-2-2 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に認められる。

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：

- ・ボールがテッドでゲームクロックが止められたとき
ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも請求することができる）
- ・最後のフリースローが成功してボールがテッドになったとき（両チームとも請求することができる）
- ・相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームは請求することができる）

18-2-4 「タイムアウトが認められる時機」は、スローインをするプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいはフリースローの場合はボールがフリースローシューターに与えられたときに終わる。

18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

- ・前半（第1ピリオドと第2ピリオド）に2回
- ・後半（第3ピリオドと第4ピリオド）に3回
ただし、第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない
- ・各延長ピリオドに1回

18-2-6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたは延長ピリオドに持ち越すことはできない。

18-2-7 両チームのコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。
ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられていない状態で、相手チームがフィールドゴールで得点したときに認められるタイムアウトは、請求のあと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ピリオド、各延長ピリオドでゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示しているときにフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームにタイムアウトは認められない。
ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。
【補足】審判がゲームを中断させた場合とは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときや、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときを指す。

18-3 手順

- 18-3-1 タイムアウトを請求できるのは、コーチまたはアシスタントコーチだけである。
コーチまたはアシスタントコーチは、スコアラーが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、スコアラーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。
- 18-3-3 タイムアウトの始まりと終わり：
・タイムアウトは、審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したときに始まる
・タイムアウトは、審判が笛を吹いて両チームをコートに招き入れたときに終わる
- 18-3-4 タイムアウトの請求があったときは、スコアラーは「タイムアウトが認められる時機」の間できるだけ早くブザーを鳴らして審判に知らせる。
タイムアウトを請求したチームが相手チームにフィールドゴールを決められた場合は、タイムアウターは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らして審判に知らせる。
- 18-3-5 タイムアウトの間、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに座ってもよいし、チームベンチパーソンネルはチームベンチエリアの近くであればコートに入ってもよい。
第2ピリオド、第4ピリオド、各延長ピリオドの前のプレーのインターバル中も同様とする。
- 18-3-6 最初もしくは唯一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
・引き続き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が行われる場合、最後のフリースローが終わったとき
・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、元々与えられていたフリースローが行われたあと、タイムアウトが認められる。
フリースローの間で宣せられたファウルの罰則は、タイムアウト後に与えられる。
・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」やスローインが続いて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。
【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前にタイムアウトが認められる。

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。
- 19-2-2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる：
- ボールがテ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テッドになったとき（両チームとも交代することができる）
 - 第4ピリオド、各延長ピリオドでゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示していて相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームは交代することができる）
- 19-2-3 「交代が認められる時機」は、最初もしくは唯一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とき、あるいは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に終わる。
- 19-2-4 交代が認められたときは、ゲームクロックがいったん動いたあと、次にボールがテッドでゲームクロックが止められたときでなければ、チームベンチに戻った交代要員は再びゲームに出場することはできないし、交代して出場したプレーヤーも再び交代してチームベンチに戻ることはできない。
ただし、次の場合はゲームクロックが動かなくても交代が認められる：
- そのプレーヤーを除くとそのチームが5人のプレーヤーを出場させることができない場合
 - 誤りの訂正によってフリースローを与えられるプレーヤーが、通常の交代をしてチームベンチに戻っていた場合
- 19-2-5 第4ピリオド、各延長ピリオドでゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示していてフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームに交代は認められない。
ただし、審判がゲームを止めた場合を除く。

19-3 手順

- 19-3-1 交代は、交代要員自身（コーチまたはアシスタントコーチではない）がスコアラーにその申し出を伝えなければならない。
交代要員は、チームベンチエリアから出てスコアラーステーブルのところへ行き、手で定められた交代のシグナルをする、あるいは交代席に座り、スコアラーにはっきりと交代の申し出を伝えなければならない。
交代の申し出をした後は「交代が認められる時機」になるまで交代席に座って待つ。そのとき交代要員はすぐにプレーができる用意をしていなければならない。
- 19-3-2 交代の申し出は、スコアラーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。
- 19-3-3 スコアラーは、「交代が認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らして審判に交代があることを知らせる。
- 19-3-4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線（サイドライン）の外にいないなければならない。
- 19-3-5 コートから退くプレーヤーは、審判やスコアラーに報告しないで直接チームベンチに戻ってよい。
- 19-3-6 交代はできる限り速く行わなければならない。

5個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに行わなければならない。(およそ30秒以内)

不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

- 19-3-7 タイムアウトの間あるいはプレーのインターバル中（ハーフタイムを除く）に交代をするときでも、交代要員はゲームに加わる前にスコアラーに対して交代の申し出をしなければならない。
- 19-3-8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：
- ・怪我をしたり出血した場合
 - ・5個のファウルを宣せられた場合
 - ・失格・退場になった場合
- これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックがいったん動いた後でなければ交代してチームベンチに戻ることはできない。
- 19-3-9 最初もしくは唯一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とき、次の場合には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の後に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が行われるとき
 - ・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、元々与えられていたフリースローのあと、このファウルの罰則が適用される前に交代が認められる。
 - ・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起こったとき
この場合、交代が認められた後で新たな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、交代が認められた後でスローインになる。
 - ・2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。
- 【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。

第20条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

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

20-2 罰則

20-2-1 ゲームは、20対0で相手チームの勝ちとする。

負けたチームに勝ち点は与えない。

- 20-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェイ）合計得点で競う場合や、2ゲーム先取（3ゲーム中）のプレーオフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3ゲーム先取（5ゲーム中）のプレーオフにはこの規則は適用されない。
- 20-2-3 1つの大会で2回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第21条 ゲームの途中終了

(Game lost by default)

21-1 ルール

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

21-2 罰則

- 21-2-1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは2-0と記録され、負けたチームには勝ち点1が与えられる。
- 21-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェイ）の合計得点で競う場合は、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、ルールの違反である。

22-2 罰則

別途規定がない限り、バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所からもっとも近い位置で相手チームにスローインが与えられる。

第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

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

23-1 定義

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

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが次の人や物に触れたときである：

- 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、または境界線の外のフロアに触れていたり境界線の外にある物に触れたとき
- バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき

23-2 ルール

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

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

23-2-3 ヘルドボールの間に一方のプレーヤー、あるいは両方のプレーヤーがアウトオブバウンズかバックコートに触れてしまった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第24条 ドリブル

(Dribbling)

24-1 定義

24-1-1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールを投げたり叩いたり転がしたりしてフロアに触れさせたり、バックボードを狙ってボールを投げて、ボールを移動させることをいう。

- 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、ボールを投げたり叩いたり転がしたりしてフロアに触れさせたり、バックボードを狙ってボールを投げ当て、その後、他のプレーヤーに触れないうちに再びそのボールに触れたときである。ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。
ドリブルの間ボールを空中に投げることもできるが、ボールがフロアや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触れることはできない。ボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。
- 24-1-3 コート上でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが、誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。
- 24-1-4 以下の行為はドリブルではない：
- ・連続してフィールドゴールを放つこと
 - ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること
 - ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする
 - ・他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと
 - ・パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする
 - ・トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと

24-2 ルール

プレーヤーは、ひと続きのドリブルが終わったあと、新たなドリブルをすることはできない。ただし、以下のことでライブのボールのコントロールをいったん失ったあと、再びボールをコントロールしたときは、新たなドリブルをすることができる：

- ・フィールドゴールを放つ
- ・相手プレーヤーがボールに触れる
- ・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる

第25条 トラベリング

(Travelling)

25-1 定義

- 25-1-1 トラベリングとは、コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく、本項に定められた範囲を超えて移動させることである。
- 25-1-2 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）はフロアとの接点を変えずに、もう片方の足で何回でもどの方向にでもステップを踏むことができることである。

25-2 ルール

- 25-2-1 コート上でライブのボールをキャッチしたプレーヤーのピボットフットの決め方：
- ・フロアに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：
 - －片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる
 - －ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない
 - －パスもしくはシュ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、どちらかの足がフロアに着地する前にボールを手から離さなくてはならない

- 動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやシュートをするために、2歩までステップを踏むことができる：
【補足】 動きながら足がフロアについている状態でボールをコントロールした場合、フロアについている足は0歩目とし、その後2歩までステップを踏むことができる。その場合、1歩目がピボットフットになる。
 - －ボールをキャッチした後ドリブルを始めるには、2歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならない
 - －1歩目のステップは、ボールをコントロールしたあとにフロアについて片足または両足である
 - －2歩目のステップは、1歩目のステップのあとにフロアについて反対の足または同時について両足である
 - －プレーヤーの1歩目のステップがほぼ同時に両足でフロアについてるとき、ピボットをする場合はどちらの足でもピボットフットにすることができる。両足でジャンプした場合は、フロアに着地するまでにボールを手から離さなくてはならない
 - －プレーヤーが片足でフロアに着地したときには、その足しかピボットフットにすることができない
 - －プレーヤーは1歩目のステップで踏み切り、両足で同時に着地してもよいが、どちらの足でもピボットすることはできない。片足または両足のいずれかがフロアから離れたときには、足がフロアにつく前にボールを手から離さなくてはならない
 - －両足がフロアから離れた状態から両足を同時にフロアについてたときは、片方の足を離れたときにもう片方の足がピボットフットになる
 - －ドリブルを終えたあと、あるいはボールをコントロールしたあとに、連続して同じ片足でフロアに触れたり、連続して両足でフロアに触れてはならない

- 25-2-2 プレーヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること：
- ボールを持ったままフロアに倒れたり滑ったり、あるいはフロアに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは認められている
 - その後にボールを持ったまま転がるか、立ち上がることはバイオレーションである

第26条 3秒ルール

(3 seconds)

26-1 ルール

- 26-1-1 フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまることはできない。
- 26-1-2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：
- 制限区域から出ようとしている
 - そのプレーヤーあるいは味方のプレーヤーがシュートの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている
 - 3秒未満の間制限区域内にいたあと、シュートをするためにドリブルをしている
- 26-1-3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のフロアに両足をつけなければ、制限区域から出たことにはならない。

第27条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

27-1 定義

コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに1m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、シュットあるいはドリブルをしなければならない。

第28条 8秒ルール

(8 seconds)

28-1 ルール

28-1-1 以下の状況において：

- プレーヤーがバックコート内でライブのボールをコントロールした
 - スローインのとき、スローインされたボールがバックコート内のプレーヤーに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがバックコートでそのボールをコントロールした
- そのチームは、8秒以内にボールをフロントコートに進めなければならない。

28-1-2 ボールがフロントコートに進められたとは、以下のことをいう：

- どのプレーヤーにもコントロールされていないボールが、フロントコートに触れる
- 両足が完全にフロントコートに触れているオフENSEのプレーヤーに、ボールが正当に触れる
- 体の一部がバックコートに触れているディフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる
- ボールをコントロールしているチームのフロントコートに体の一部が触れている審判に、ボールが触れる
- バックコートからフロントコートへドリブルをしている間に、ボールとドリブラーの両足が完全にフロントコートに触れる

28-1-3 以下のようなことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きバックコートでのスローインが与えられた場合、8秒は継続される：

- ボールがアウトオブバウンズになる
- そのチームのプレーヤーが怪我をする
- ジャンプボールシチュエーションになる
- ダブルファウルが宣せられる
- 両方のチームに与えられた等しい罰則が相殺される

第29条 24秒ルール

(24 seconds)

29-1 ルール

29-1-1 以下の状況において：

- ・コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき
 - ・スローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき
- そのチームは24秒以内にシュットをしなくてはならない。
24秒以内にシュ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：

- ・シュ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 24秒の制限の終了間際にシュットがなされ、そのボールが空中にある間にシュ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。ブザーは無視され得点は認められる
 - ・ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視されゲームは続行される
 - ・ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションとなる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される
- 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】シュットクロックのブザーが鳴った後でも全て適用される。

29-2 手順

- 29-2-1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、シュットクロックをリセットする：
- ・ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
 - ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合
 - ・どちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めた場合
- これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。その後、
- ・スローインがバックコートで行われる場合は、シュットクロックは24秒にリセットされる
 - ・スローインがフロントコートで行われる場合は、シュットクロックは以下のとおりリセットされる：
 - ーゲームが止められたときにシュットクロックが14秒以上であった場合、シュットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される
 - ーゲームが止められたときにシュットクロックが13秒以下であった場合、シュットクロックは14秒にリセットされる
- ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、シュットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、シュットクロックは止められた時点の秒数から継続される。
- 29-2-2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーションでゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる場合は、いかなるときでもシュットクロックは24秒にリセットされる。
- 29-2-3 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、シュ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
- 29-2-4 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

ントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

第30条 ボールをバックコートに返すこと

(Ball returned to the backcourt)

30-1 定義

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

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

30-1-2 以下の場合、ボールはルールに違反してバックコートに返ったことになる。

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

- 体の一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。あるいは、
 - そのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合
- この規定は、スローインを含むそのチームのフロントコートで起こる全ての状況に適用される。ただし、プレーヤーがフロントコートからジャンプし、空中でそのチームが新たにボールをコントロールし、その後ボールとともにバックコートに着地した場合には適用されない。

30-2 ルール

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

30-3 罰則

バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所からもっとも近い位置で相手チームにフロントコートからのスローインが与えられる。

第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

(Goaltending and Interference)

31-1 定義

31-1-1 フィールドゴールやフリースローのショットは：

- ボールがショットの動作中のプレーヤーの手から離れたときに始まる
- ボールが以下の状態になったときに終わる：
 - －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
 - －テッドになる

31-2 ルール

- 31-2-1 フィールドゴールのシュットで、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 フリースローのシュットで、バスケットに向かってボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れるとゴールテンディングになる。
- 31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：
- ボールがバスケットに入る可能性がなくなる
 - ボールがリングに触れる
- 31-2-4 以下のときにインタフェアレンスになる：
- フィールドゴール、あるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる
 - あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる
 - プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる
 - ティフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる
 - プレーヤーがバスケットを揺らしたりつかんだりした結果、ボールがバスケットに入ることが妨げられた、あるいはバスケットに入ったかは、審判によって判断される
 - プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする
- 31-2-5 以下のとき、ボールがリングに触れたあと、ボールがバスケットに入る可能性が残っている状況では、どのプレーヤーもボールに触れてはならない。
- ボールがシュットの動作中のプレーヤーの手にある間あるいはシュットされたボールが空中にある間に審判が笛を吹いたとき
 - シュットされたボールが空中にある間に、各ピリオド、各延長ピリオドの終了を知らせるブザーが鳴ったとき
- ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

31-3 罰則

- 31-3-1 オフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、得点は認められない。別途ルールで定められた場合以外では、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 ティフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：
- フリースローの場合は、1点
 - ツーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点
 - スリーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、3点
- 得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。
- 31-3-3 ティフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローのときにゴールテンディングのバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのティフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

第6章 ファウル

(FOULS)

第32条 ファウル

(Fouls)

32-1 定義

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

32-1-2 1チームに記録されるファウルの数に制限はない。
その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録される。

第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

(Contact: General principles)

33-1 シリンダーの概念

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

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

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



図5 シリンダーの概念

33-2 パーティカリティ(真上の空間の概念)

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

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

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

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

オフェンスのプレーヤーは、コート上にいるときでもジャンプ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
- ショットの動作中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと

33-3 リーガルガーディングポジション

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

- 相手チームのプレーヤーに正対する
- 両足をフロアにつける

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

33-4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

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

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

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

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るドリブ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、両足をフロアにつけることで最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない
- ディフェンスのプレーヤーは、その場で止まる、真上にジャンプする、相手の動きと平行にあるいは後ろに動くことでリーガルガーディングポジションを維持する
- 相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にフロアから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない
- ディフェンスのプレーヤーが先に位置を占めていてそのトルソー(胴体)に触れ合いが起きたときには、ディフェンスのプレーヤーがリーガルガーディングポジションを占めていたとみなさ

れる

- ・リーガルガーテ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。

一度リーガルガーテ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。リーガルガーテ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】リーガルガーテ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ティングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプをしたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

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

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

33-7 正当なスクリーン、不当なスクリーン

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

正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・止まっていて、シリンダー内で、体の触れ合いが起こる
- ・両足がフロアについていて、体の触れ合いが起こる

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・動きながらスクリーンをかけて、触れ合いが起こる
- ・止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）から十分な距離をおかず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視野の中でスクリーンをかけるプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。
止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離をおいて位置を占めなければならない。
動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。
（スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に）必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。
正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-8 チャージング

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

33-9 ブロッキング

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

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

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

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

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

腕や肘をよけなくて触れ合いが起こったときは、ブロッキングもしくはホールディングになる。

33-10 ノーチャージセミサークルエリア

ノーチャージセミサークルエリアは、バスケット近辺でのチャージングやブロッキングの特別な規則の適用のため、指定されたエリアのことをいう。

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

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

33-11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

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

審判は、プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れたり触れ続けていることで、触れ合いを起こしたプレーヤーが有利になっているか否かを判断し、相手チームのプレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げているときには、ファウルの判定を下す。相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーが突き出した手や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。相手チームのプレーヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるためファウルである。

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

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

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

- ・ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しのこと
- ・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、腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を伸ばして相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

33-13 後方からの不当なガード

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

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

33-14 ホールディング

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

33-15 プッシング

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

33-16 フェイクファウル

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、テッドにかかわらず、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、つます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、自分のシリンドラーの外で起こしてはならない。
また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに1個のパーソナルファウルが記録される。

- 34-2-1 ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：
- ファウルが起こったところにもっとも近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローインによってゲームを再開する。
 - ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第41条が適用される。
- 34-2-2 ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：
- そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる
 - そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる
 - そのショットがスリーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3本のフリースローが与えられる
 - ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各ピリオドや各延長ピリオドの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず2本または3本のフリースローが与えられる

第35条 ダブルファウル

(Double foul)

35-1 定義

- 35-1-1 ダブルファウルとは、両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウルをした場合をいう。

35-2 罰則

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

ダブルファウルとほとんど同時に

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

- 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところにもっと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、チームベンチパーソナル、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違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。
- 36-1-5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。この規則に該当する違反があつてからそれが見つけられるまでに起こったことは、全て有効である。

36-2 暴力行為

- 36-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。
- 36-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーやチームベンチパーソナル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。
- 36-2-3 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、暴行を加えたコーチ、プレーヤー、チームベンチパーソナルは、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。
- 36-2-4 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。
- 36-2-5 コートの周囲以外の会場内、出入口、通路、更衣室(ロッカールーム)などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。
- 36-2-6 プレーヤー、チームベンチパーソナルによる用具・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つたときには、審判はそのチームの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を宣さなければならない。

36-3 定義

- 36-3-1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：
- 審判からの警告を無視する
 - 審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、あるいはチームベンチパーソンネルへの敬意を欠く振る舞い、異論表現
 - 審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、あるいは相手チームへの敬意を欠く言動、異論表現
 - 観客に対して無作法に振る舞ったり挑発する、あるいは煽動するような言動をとる
 - 相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱する
 - 相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる
 - 肘を激しく振り回す
 - バasketを通じたボールに故意に触れる、またはボールが素早くスローインされるのを妨げてゲームの進行を遅らせる
- 【補足】審判にボールを返さずに試合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思せかける）
 - リングをつかんで体重をかける。ただし、ダンクショットのときにやむを得ず瞬間的にリングをつかむことは差し支えない。また自分や他のプレーヤーが怪我をするのを避けようとしたと審判が判断したときは、リングをつかんでもテクニカルファウルとはしない
 - 最後のフリースローでボールがリングに触れる前にゴールテンディングのバイオレーションをしたときは、オフェンスのチームに1点が与えられ、さらにそのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。
- 36-3-2 チームベンチパーソンネルによるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チームに対して失礼な態度で接したり、体に触れたりする行為、またゲームの進行や運営に支障をもたらしたりする違反のことをいう。
- 36-3-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。
- 36-3-4 コーチは以下の場合、失格・退場になる。
- 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
 - チームベンチパーソンネルのスポーツマンらしくない振る舞いによって、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
- 36-3-5 プレーヤーもしくはコーチが、36-3-3あるいは36-3-4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。

36-4 罰則

- 36-4-1 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
 - チームベンチパーソンネルの場合は、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
- 36-4-2 相手チームに1本のフリースローが与えられ、：

- スコアラーステー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ピリオドを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる
- 【補足】第1ピリオドが始まる前にテクニカルファウルが記録された場合は、罰則に応じたフリースローをしたあと、ジャンプボールでゲームを開始する。

第37条 アンスポーツマンライクファウル

(UF : Unsportsmanlike foul)

37-1 定義

- 37-1-1 アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：
- ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー
 - プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）
 - オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い
このルールは、オフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。
 - 速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状態で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合い
このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。
 - 第4ピリオド、各延長ピリオドの最後の2分間で、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手に起こしたファウル
- 37-1-2 審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとお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：
- スコアラーステー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ピリオドをはじめる場合は、センターサークルでのジャンプボールになる
- フリースローは以下のとおり与えられる：
- ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー
 - ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー
 - ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本または3本のフリースロー
- 37-2-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。
- 37-2-4 プレーヤーが37-2-3に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

38-1 定義

- 38-1-1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーやチームベンチパーソネルによって行われる、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 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アシスタントコーチがコーチの役目を引き継ぐ。アシスタントコーチがスコアシートに記入されていない場合は、スコアシートに示されたキャプテン (CAP) がコーチの役目を引き継ぐ。

38-2 罰則

- 38-2-1 ファウルをしたプレーヤーまたはベンチパーソネルに1個のディスクォリファイングファウルが記録される。
- 38-2-2 規則により失格・退場処分を受けたプレーヤーまたはチームベンチパーソネルは、ゲームが終わるまで自チームの更衣室 (ロッカールーム) にいるか、コートのある建物から立ち去るかなければならない。
- 38-2-3 フリースローが以下のとおり与えられる：
・体の触れ合いをとみなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、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。
・体の触れ合いをとみ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：
・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ピリオドを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる
- 38-2-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：
・体の触れ合いをとみなわないファウル：2本のフリースロー
・シュットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー
・シュットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのシュ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
・シュットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのシュットが不成功だったとき：2本または3本のフリースロー

第39条 ファイティング**(Fighting)****39-1 定義**

ファイティングとは、両チームのプレーヤーやチームベンチパーソネルの間で発生する暴力行為のことをいう。
この規定は、コート上やコートの周囲でファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出たチームベンチパーソネルに適用される。

39-2 ルール

- 39-2-1 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。
- 39-2-2 コーチとアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てよい。この場合は、コーチ、アシスタントコーチは失格・退場にはならない。
コーチや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たチームベンチパーソネルの人数にかかわらず、罰則はそのチームのコーチに1個のテクニカルファウル「B」が記録される。
- 39-3-2 両チームのチームベンチパーソネル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、ゲームは以下の方法で再開する。
ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：
- フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した場合は、得点されたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
 - 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが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を与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる
- 39-3-3 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
- 39-3-4 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第42条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

第7章 総則

(GENERAL PROVISIONS)

第40条 プレーヤーの5個のファウル

(5 fouls by a player)

- 40-1 5個のファウルを宣せられたプレーヤーは審判によってそのことを伝えられ、速やかにコートから離れなければならない。そのプレーヤーは30秒以内に交代されなければならない。
- 40-2 すでに5個のファウルを宣せられたプレーヤー(チームメンバー)によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてコーチに宣せられ、スコアシートのコーチ欄には「B」と記録する。

第41条 チームファウル：罰則

(Team fouls : Penalty)

41-1 定義

- 41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1チームに各ピリオド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、次のピリオドあるいは延長ピリオドに起こったものとみなされる。
- 41-1-3 延長ピリオドに起こった全てのチームファウルは、第4ピリオドに起こったものとみなされる。

41-2 ルール

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

第42条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42-1 定義

規則違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別のファウルが宣せられた場合は、特別な処置をする。

42-2 手順

- 42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。
- 42-2-2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。

- 42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度相殺したり取り消した罰則は適用されない。
- 42-2-4 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。
- 42-2-5 最初あるいは唯一のフリースロー、もしくはスローインによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。
【補足】 相殺した結果、残ったフリースローの1本目またはスローインのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやスローインは相殺の対象とならず、スローインは取り消される。
フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。
- 42-2-6 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。
- 42-2-7 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。最初の違反とほとんど同時に：
- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、ボールはエンドラインの任意の位置からのスローインとして、得点されたチームに与えられる
 - ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、ボールは最初の違反が起きたところから最も近い位置からのスローインとしてそのチームに与えられる
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる

第43条 フリースロー

(Free throws)

43-1 定義

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

43-2 ルール

- 43-2-1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、体の触れ合いをとま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、かつ半円の中に入つ
- ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい
- 審判からボールを与えられたあと、5秒以内にボールを放たなければならない
- ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない
- フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない

43-2-4 フリースローのとき、リバウンドの位置にいるプレーヤーは奥行き1mのそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。(図6参照)

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

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

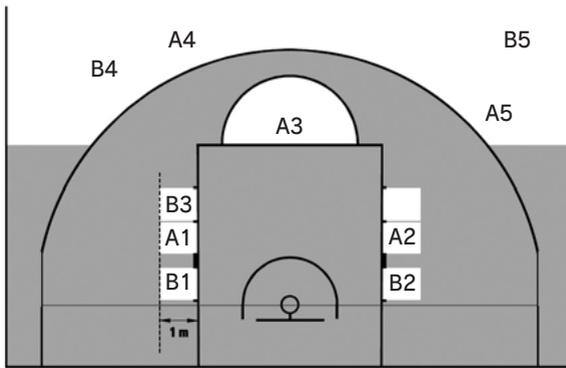


図6 フリースロー時のプレーヤーのポジション

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

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

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

43-3 罰則

43-3-1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。

成功したフリースローの間、あるいはフリースローシューターのバイオレーションの後に、その他のプレーヤーのバイオレーションがあったときは、そのバイオレーションはなかったものとする。

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

- 43-3-2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：
- 得点は認められる
 - バイオレーションはなかったものとする
- 最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームによりエンドラインの任意の位置からのスローインになる
- 43-3-3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：
- 最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる
 - フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる
 - 最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ジャンプボールシチュエーションになる

第44条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

44-1 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りその誤りを訂正することができる：

- 与えてはいけないフリースローを与えていた場合
- 与えるべきフリースローを与えなかった場合
- 誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合
- 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合

44-2 手順（誤りの訂正の手続き）

- 44-2-1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがテッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。
- 44-2-2 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。
- 44-2-3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。
- 44-2-4 誤りを訂正した後は、ルールの中で特にゲームの再開の方法が述べられていない限り、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。
- 44-2-5 訂正できる誤りが認識され、かつ
- 誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤー

になる

誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってもよい

- 誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や5個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていた場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする

44-2-6 訂正可能な誤りでも、クルーチーフがスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。

44-2-7 スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違い、およびショットクロックオペレーターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違いは、クルーチーフがスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

44-3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44-3-1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

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

44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

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

44-3-3 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローと、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションについても取り消され、その他の違反による罰則が行われな限り、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。

第8章

審判、テーブルオフィシャルズ、 コミッショナー：任務と権限

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

第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, table officials and commissioner)

- 45-1 審判は、クルーチーフ1人と1人または2人のアンパイアで構成される。その2人または3人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
- 45-2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、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。
- 45-7 審判とテーブルオフィシャルズは、それぞれ服装を統一すること。
【補足】国内の対応においては、テーブルオフィシャルズの服装に限り大会主催者の考えにより決定する。

第46条 クルーチーフ：任務と権限

(Crew chief : Duties and powers)

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ピリオド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、それ以外のピリオド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。フラーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の20分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
【補足】20分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 46-10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：
 - ・没収ゲーム、ティスクオリファイングファウル
 - ・ゲーム開始予定時刻の20分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、プレーヤーやその他のチームベンチパーソナルによる、スポーツマンらしくない行為の有無
【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。
そのような場合、フラーチーフ（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。
- 46-11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。
そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてもよい。
- 46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）の使用について、ゲーム前にその機器の使用を承認し、使用可能であればスコアシートにサインをするまでは使用することができる。
 - ・各ピリオドや延長ピリオドの終了時に
 - －成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
 - －以下の状況を判断し、どのくらいの時間をゲームクロックに表示するかを確認
 - シューターによるアウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合
 - ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合
 - 8秒のバイオレーションが起きていた場合
 - ピリオドまたは延長ピリオドの終了よりもファウルが先に起きていた場合
 - ・第4ピリオドや延長ピリオドのゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示している場合
 - －成功したショットのボールが手から離れるのが、ショットクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
 - －ショットがファウルよりも先だったかどうかを確認
 - －ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの確認
 - ・ゲーム中どのタイミングでも
 - －成功したショットが2点あるいは3点かを確認
 - －ゲームクロックやショットクロックに誤作動が起きたとき、クロックが訂正される時間を確認
 - －正しいフリースローシューターの特定
 - －ファイティングが起きたとき、どのチームメンバーやチーム関係者がかかわっていたかの特定
- 46-13 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

- 47-1 審判は、スコアラーステーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアを含む境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各ピリオドが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
- 47-3 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。
- ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる
 - アドバンテージとティスアドバンテージを見極め、1ゲームをとおして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない
 - プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1ゲームをとおしてそのゲームにふさわしい判定を示す
 - ゲームをとおして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す
- 47-4 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。【補足】国内の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 47-5 審判の1人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後5分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。怪我をした審判の代わりとなる審判がいない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。代わりの審判の起用については、コミッショナーが同席している場合はコミッショナーと協議したあと、残りの審判が決定する。
- 47-6 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
- 47-7 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。
- 47-8 バスケットボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況（C-抗議の手続き：参照）を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 (Scorer and assistant scorer : Duties)

- 48-1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：
- ・ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する5人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる
 - ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計
 - ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに5個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。また、コーチのファウルを記録し、コーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに2個のテクニカルファウル、2個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる
 - ・タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせる。また、前後半や各延長ピリオドでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる
 - ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない
- 48-2 スコアラーには、次の任務もある：
- ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のコーチに見えるように、表示器具を上げて示す
 - ・1チームに各ピリオド4個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティーの表示器具をスコアラーステーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す
 - ・交代の合図をする
 - ・ブザーは、ボールがテッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。スコアラーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをテッドにするものでもない
- 48-3 アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作しスコアラーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違がある場合は、確証がないときはスコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。
- 48-4 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：
- ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合は、スコアラーは次にボールがテッドになったときにブザーを鳴らして審判に知らせる
 - ・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合は、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない
 - ・記録の誤りがクルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合は、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー(同席している場合)は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない

- 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
 - ・各ピリオド、各延長ピリオドの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる
 - ・ブザーが鳴らなかったり聞こえなかったりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる
- 49-2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：
- ・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める
 - －ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき
 - －最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき
 - －スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき
 - ・次の瞬間にゲームクロックを止める
 - －各ピリオド、各延長ピリオドの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき
 - －ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
 - －タイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき
 - 【補足】フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。
 - －第4ピリオド、各延長ピリオドの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したとき
 - －チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき
- 49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：
- ・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める
 - ・50秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる
 - ・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす
 - 【補足】60秒が経過したとき。
- 49-4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：
- ・前のピリオド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】ピリオド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ピリオドおよび第3ピリオドが始まる3分前と1分30秒前に審判に知らせる
 - 【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。
 - ・第2ピリオド、第4ピリオド、各延長ピリオドが始まる30秒前に、ブザーを鳴らす
 - ・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する
 - 【補足】ゲームクロックを速やかに各ピリオドの競技時間にセットする。

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
 - ・ジャンプボールシチュエーションになったとき
 - ・ダブルファウルが宣せられたとき
 - ・両チームに等しい罰則の相殺があったとき
【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したときを指す。
- 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（ただし、ボールがリングとバックボードに挟まったときを除く）相手チームがそのボールをコントロールしたとき
【補足】ボールがリングに載ってしまったときも除く。
 - ・次のことが起こった結果、チームのバックコートからスローインが与えられるとき
 - －ファウルやバイオレーション
 - －ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する
 - －どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く
【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。
 - ・フリースローを行うとき
 - ・ボールをコントロールしているチームにルール違反があったとき
【補足】ルール違反とは、ファウルやバイオレーションを指す。また、50-2の場合は、ショットクロックは止めるがリセットはしない。
- 50-4 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き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14秒以上であるときには、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、24秒にリセットはしない：
- ・ファウルやバイオレーション
 - ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する

- どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く

50-5 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で14秒にリセットする：

- 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるとき：

－ファウルやバイオレーション

【補足】ただし、50-2の場合は、ショットクロックは止めるがリセットはしない。

－ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する

- －どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く

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

- 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リングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームがそのボールを引き続きコントロールしたとき

50-6 ボールがテッドでゲームクロックが止められ、そのとき各ピリオドの残りが14秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

【補足】各延長ピリオドも含む。

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、ボールをテッドにするものでもない。

A- 審判のシグナル

- 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7 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：シヨットを放ったとき
両腕：成功したとき

交代とタイムアウト

交代



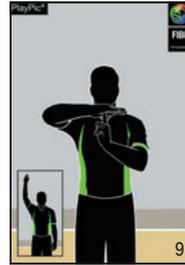
前腕を交差

招き入れる



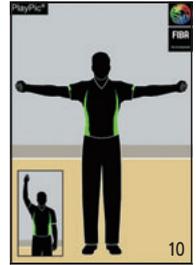
手のひらを開いて、自分に
に向けて動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

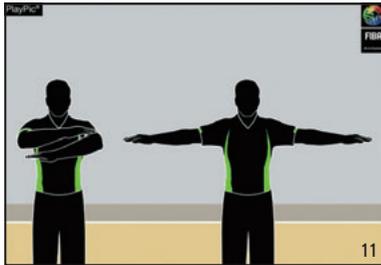
メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

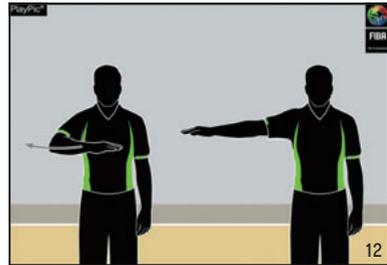
情報の伝達

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



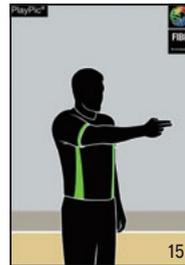
片方の親指を立てて示す
(サムアップ)

ショットクロックの
リセット



人差し指を伸ばして手を
回す

プレーやアウトオブバウ
ンスの方向



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
ボールシチュエーション



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

バイオレーション

トラベリング



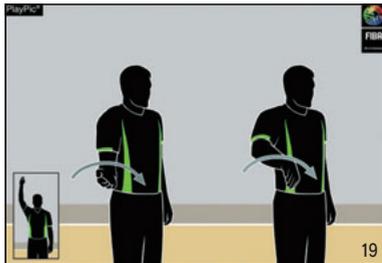
両こぶしを回す

イリーガルドリブル
(ダブルドリブル)



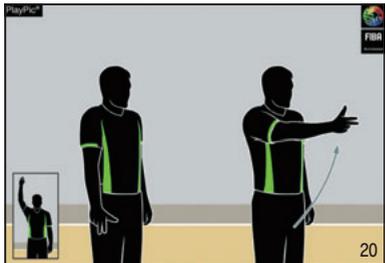
手のひらで軽くたたく

イリーガルドリブル (キャリイングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



5本指を見せる

8秒



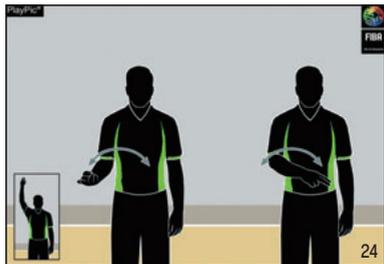
8本指を見せる

24秒



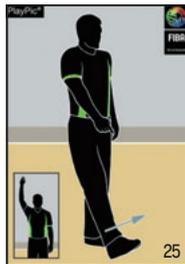
指で肩に触れる

ボールをバックコートに返すこと
(バックコートバイオレーション)



体の前で腕を振る

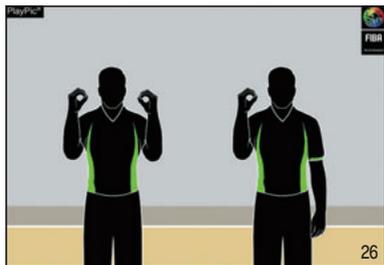
わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレーヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番-5番



右手で1から5を示す

6番-10番



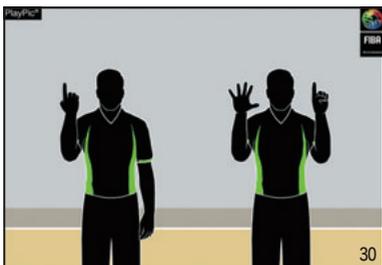
右手で5、左手で1から5を示す

11番-15番



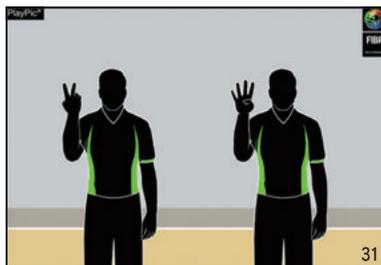
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



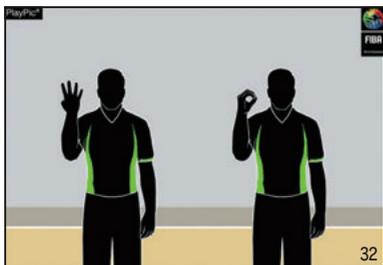
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



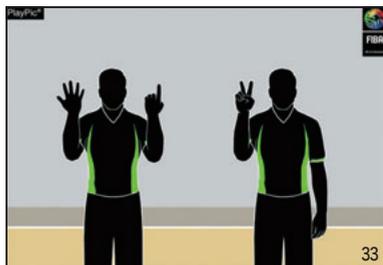
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



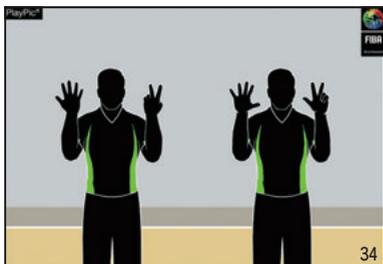
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



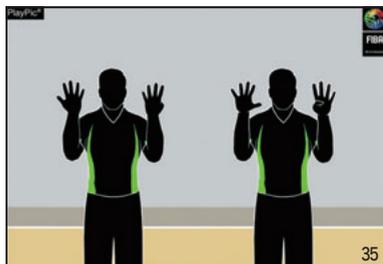
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



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

99番



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

ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

ブロッキング (ディフェンス)、イリーガルスクリーン (オフェンス)



両手を腰に

プッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング



押すまねをする

ハンドチェックング



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブハ
ンス



手首をたたく

ボールをコントロールし
ているチャージング



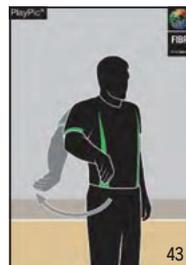
握りこぶしで手のひらを
たたく

手に対するイリーガルな
コンタクト



手のひらでもう一方の前
腕をたたく

フッキング



腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



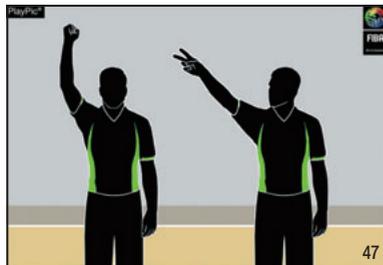
頭に触れるまねをする

ボールをコントロールし
ているチームのファウル



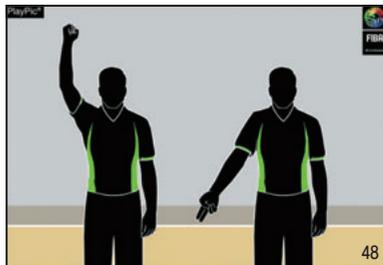
攻撃しているチームのバ
スケットへ握りこぶしを
突き出す

シヨットの動作中のプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

シヨットの動作中ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライクファウル



手首を握って頭上に上げる

ディスクォリファイングファウル



両手の握りこぶしを上げる

フェイクファウル



前腕を2度上げる

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差し指を回す

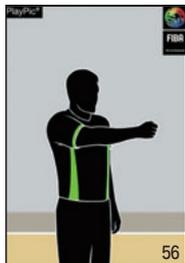
ファウルの罰則の処置 テーブルへのレポート

フリースローのないファウルのあと



サイドラインと平行に指し示す

ボールをコントロールしているチームによるファウルのあと



サイドラインと平行に握りこぶしで指し示す

1本のフリースロー



1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

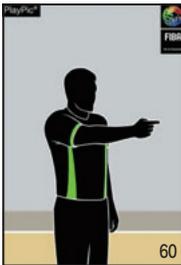
3本のフリースロー



3本指をあげる

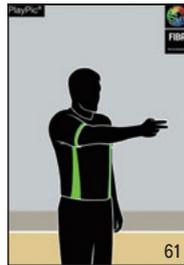
フリースローの処置 - アクティブオフィシャル (リード)

1本のフリースロー



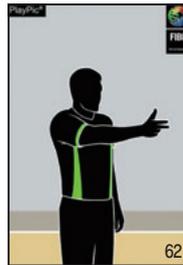
1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

3本のフリースロー



3本指を水平に

フリースローの処置 - パッシブオフィシャル (トレイルやセンター)

1本のフリースロー



人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図8 スコアシート

OFFICIAL

SCORE SHEET



チームA :
Team A

チームB :
Team B

大会名 Competition		場所 Place		日付 Date		20 年 Year		月 Month		日 Day		時間 Time			
Game No.															
チームA : Team A															
タイムアウト Times-outs															
チームファウル 1P 1 2 3 4 2P 1 2 3 4															
Team Fouls 3P 1 2 3 4 4P 1 2 3 4															
選手氏名 Name of Players No. P-in ファウル Fouls															
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
コーチ Coach : サイン : Signature															
A.コーチ A. Coach :															
チームB : Team B															
タイムアウト Times-outs															
チームファウル 1P 1 2 3 4 2P 1 2 3 4															
Team Fouls 3P 1 2 3 4 4P 1 2 3 4															
選手氏名 Name of Players No. P-in ファウル Fouls															
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
コーチ Coach : サイン : Signature															
A.コーチ A. Coach :															
スコアラー : Scorer															
A.スコアラー : A. Scorer															
タイマー : Timer															
ショット/クロック/オペレーター : S.C.Operator															
主 審 : Referee															
第1副審 : Umpire 1															
第2副審 : Umpire 2															
ランニング・スコア RUNNING SCORE															
A		B		A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81			121	121		
2	2			42	42			82	82			122	122		
3	3			43	43			83	83			123	123		
4	4			44	44			84	84			124	124		
5	5			45	45			85	85			125	125		
6	6			46	46			86	86			126	126		
7	7			47	47			87	87			127	127		
8	8			48	48			88	88			128	128		
9	9			49	49			89	89			129	129		
10	10			50	50			90	90			130	130		
11	11			51	51			91	91			131	131		
12	12			52	52			92	92			132	132		
13	13			53	53			93	93			133	133		
14	14			54	54			94	94			134	134		
15	15			55	55			95	95			135	135		
16	16			56	56			96	96			136	136		
17	17			57	57			97	97			137	137		
18	18			58	58			98	98			138	138		
19	19			59	59			99	99			139	139		
20	20			60	60			100	100			140	140		
21	21			61	61			101	101			141	141		
22	22			62	62			102	102			142	142		
23	23			63	63			103	103			143	143		
24	24			64	64			104	104			144	144		
25	25			65	65			105	105			145	145		
26	26			66	66			106	106			146	146		
27	27			67	67			107	107			147	147		
28	28			68	68			108	108			148	148		
29	29			69	69			109	109			149	149		
30	30			70	70			110	110			150	150		
31	31			71	71			111	111			151	151		
32	32			72	72			112	112			152	152		
33	33			73	73			113	113			153	153		
34	34			74	74			114	114			154	154		
35	35			75	75			115	115			155	155		
36	36			76	76			116	116			156	156		
37	37			77	77			117	117			157	157		
38	38			78	78			118	118			158	158		
39	39			79	79			119	119			159	159		
40	40			80	80			120	120			160	160		
スコア Scores															
第1ペリオド Period 1 A - B															
第2ペリオド Period 2 A - B															
第3ペリオド Period 3 A - B															
第4ペリオド Period 4 A - B															
延長 Extra Period A - B															
最終スコア Final Score A - B															
勝者チーム Name of winning Team															

B-スコアシート

- B 1 図8に示されているスコアシートは（公財）日本バスケットボール協会の承認を得たものである。
- B 2 スコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなっている。オリジナルは白色で（公財）日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の（第3の）コピーは黄色で負けチーム用である。
- 注：1. スコアラーは、異なる2色のペンを使用し、1色（赤色）は第1ピリオドおよび第3ピリオド用に、もう1色（青色または黒色）は第2ピリオドおよび第4ピリオド用に使用する。延長ピリオドは、青色または黒色のペンを使用する（第2ピリオドおよび第4ピリオドと同色）。
- 【補足】ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。
2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。
- B 3 スコアラーは、ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前までに、次の項目を記入したスコアシートを用意する：
- 【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームのメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- B 3-1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。
チームAはホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチームA、相手チームをチームBとする。
- B 3-2 次の事項も記入する：
- 大会名
 - ゲームナンバー
 - 年月日、場所、開始時刻

図9 スコアシート上部

大会名 Competition	第90回全日本総合バスケットボール選手権大会			場所 Place	国立代々木第二体育館					
Game No.	101	日付 Date	2015	年 Year	1	月 Month	8	日 Day	時間 Time	14:15

- B 3-3 チームAはスコアシートの上の枠を、チームBは下の枠を使用する。
- B 3-3-1 2列目には、コーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレーヤーリストを使い、各プレーヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に（CAP）と記載する。
- B 3-3-2 チームに18人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。プレーヤーが17人未満の場合は、ファウル欄までは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。
- 【補足】国内大会においては、ゲームに出場できるチームメンバーの人数は大会主催者の考えにより変更することができる。

図10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）

選手氏名	Name of Players	No.	Pin	ファウル	Fouls
1	氏名 1	5			
2	氏名 2	8			
3	氏名 3	9			
4	氏名 4	12			
5	氏名 5	18			
6	氏名 6 (CAP)	22			
7	氏名 7	24			
8	氏名 8	25			
9	氏名 9	33			
10	氏名 10	42			
11	氏名 11	88			
12	氏名 12	91			
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ Coach : 氏名 13		サイン : Signature			
A.コーチ A. Coach : 氏名 14		氏名 13			

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

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

B 4-1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。

B 4-2 コーチ、アシスタントコーチの氏名を確認する。コーチとアシスタントコーチがいないときは、キャプテンがプレーヤー兼コーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に（CAP）と記載される。

コーチ Coach : 氏名 6 (CAP)	サイン : Signature		
A.コーチ A. Coach :			

B 4-3 PI-in欄に小さい×印を記入し、ゲームの最初に出場する5人のプレーヤーを示す。
 【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。

B 4-4 スコアシートにサインをする。

スコアシートの記載事項の確認とサインは、チームAのコーチが先に行う。

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

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

【補足】この○は赤色で記入する。

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

B 7 タイムアウト

B 7-1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、タイムアウトが認められたときの各ピリオドまたは延長ピリオドの経過時間（分）を数字で記入する。

B7-2 各ハーフ、各延長ピリオドに使用しなかった枠には2本の横線を引く。第4ピリオドの最後の2分までに、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に2本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り3分12秒」のときには「7」、「残り0分45秒」のときには「10」と記入する。それぞれの数字は、各ピリオドで使用している色で記入する。すなわち、第1ピリオドと第3ピリオドは赤色、第2ピリオドと第4ピリオドおよび各延長ピリオドは青色または黒色で記入する。

図11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チームA : Team A											
タイムアウト Times-outs		7		9	10						
チームファウル Team Fouls		1P	×	×	×	×	×	×	×	×	×
		3P	×	×	×	×	×	×	×	×	×
選手氏名 Name of Players		No.	Pl.in	ファウル Fouls							
				P ₁	P ₂	U ₁	U ₂	T ₁	T ₂	GD	
1	氏名 1	5	⊗	P ₂							
2	氏名 2	8	⊗	P	P	P ₂					
3	氏名 3	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁				
4	氏名 4	12	×	T ₁	U ₂	GD					
5	氏名 5	18	⊗	P	P	U ₁					
6	氏名 6 (CAP)	22	⊗	P ₁	P						
7	氏名 7	24									
8	氏名 8	25	×	P ₂	P ₂						
9	氏名 9	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD			
10	氏名 10	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD		
11	氏名 11	88	×	P ₂	D ₂						
12	氏名 12	99									
13											
14											
15											
16											
17											
18											
コーチ Coach : 氏名 13		サイン : Signature		C ₁	B ₁						
A.コーチ A. Coach :		氏名 13									

B8 ファウル

B8-1 プレーヤーのファウルには、パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのファウルがあり、その該当するプレーヤーに対して記録される。

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に記録する。

B8-2 チームベンチパーソネルのファウルには、テクニカルとディスクォリファイングがあり、そのチームのコーチに対して記録される。それぞれコーチの枠に左から順に記録する。

【補足】ただし、プレーのインターバル中のチームメンバーのファウルについては、それぞれのチームメンバー（プレーヤー、交代要員）のファウルの枠に記入する。

B8-3 ファウルは、次のように記録する。

B8-3-1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

B8-3-2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

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

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

- B 8-3-3 コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対して宣せられるテクニカルファウルは「C」と記入する。同様の2個目のテクニカルファウルは「C」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8-3-4 それ以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウルは「B」と記入する。3個目のテクニカルファウル（そのうちの1個は「C」でも可）は「B」または「C」と記入し、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。
【補足】コーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
- B 8-3-5 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。
2個目のアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8-3-6 すでにアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーがテクニカルファウルを宣せられた場合、またはすでにテクニカルファウルを記録されたプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合も同様に、「U」もしくは「T」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8-3-7 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8-3-8 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、Dの後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。
- B 8-3-9 両チームに科される罰則の重さが等しくて第42条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、Dの後ろに小さいcをつける。
- B 8-3-10 ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことを含む、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、コーチに対してのテクニカルファウル「B₂」として記録される。
- B 8-3-11 第2ピリオドとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。
【補足】この横線は青色または黒色で記入する。
- B 8-3-12 **チームベンチパーソネルへのディスクォリファイングファウルの例：**
交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記録する：

1	氏名 1	5	⊗	D				
---	------	---	---	---	--	--	--	--

そして

コーチ Coach :	氏名 13	サイン : Signature	B ₂		
A.コーチ A. Coach :	氏名 14				

アシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記録する：

コーチ Coach :	氏名 13	サイン : Signature	B ₂		
A.コーチ A. Coach :	氏名 14		D		

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

8	氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
---	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach :	氏名 13	サイン : Signature	B ₂		
A.コーチ A. Coach :	氏名 14				

B8-3-13

ディスクォリファイングファウル（ファイティング）の例：

チームベンチエリアを離れたチームベンチパーソネルのディスクォリファイングファウル（第39条ファイティング）は、次のように記録する。

コーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

【補足】コーチのファウルの枠に「D」を、残りの全ての枠に「F」を記入する。

コーチ Coach： 氏名 13	サイン：Signature	D ₂	F	F
A.コーチ A. Coach： 氏名 14				

アシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

【補足】アシスタントコーチのファウルの全ての枠に「F」を、コーチのファウルの枠に「B」を記入する。

コーチ Coach： 氏名 13	サイン：Signature	B ₂		
A.コーチ A. Coach： 氏名 14		F	F	F

コーチとアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

【補足】コーチのファウルの枠に「D」を、残りの全ての枠とアシスタントコーチの全てのファウルの枠に「F」を記入する。

コーチ Coach： 氏名 13	サイン：Signature	D ₂	F	F
A.コーチ A. Coach： 氏名 14		F	F	F

交代要員のファウルの枠に使用していない枠がある場合は、残りの全ての枠に「F」を記入する：

3	氏名 3	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
---	------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、最後の枠に「F」を記入する：

2	氏名 2	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
---	------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

すでに5個のファウルを宣せられていたチームメンバーの場合には、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する。

8	氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
---	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

上記の例（プレイヤー名：氏名3、氏名2、氏名8）に加え、チーム関係者が失格・退場を宣せられた場合には、コーチにもテクニカルファウルが記録される。

コーチ Coach： 氏名 13	サイン：Signature	B ₂		
A.コーチ A. Coach： 氏名 14				

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

B9 チームファウル

B9-1 各ピリオドに1から4までの数字が書かれた4つの枠（チーム名の下でプレイヤーの氏名の上）がある。

B9-2 プレイヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1から4までの枠に順番に大きい×印を記入する。

【補足】プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のピリオドに起こったものとして記録される。4つの枠が埋められた後は、第41条「チームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。

B10 ランニングスコア

B10-1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点（ランニングスコア）を記録する。

- B 10-2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな4列の欄がある。
- B 10-3 各欄はさらに4列からできている。左側の2列はチームAに、右側の2列はチームBに使用する。中央の2列は得点合計の数字で、各チーム160点まで記録できる。
スコアラーは：
・まず、フィールドゴールが成功したときは斜線（／）を、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印（●）を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく
・次に、得点合計（／または●）の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する

B 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

- B 11-1 フィールドゴールで3点が認められたときは、得点したプレーヤーの番号を○で囲む。
- B 11-2 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したものとして記録する。
- B 11-3 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは（第31条ゴールテンディングとインタフエアレンス）、そのシュットをしたプレーヤーの得点として記録をする。
- B 11-4 各ピリオドの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。
- B 11-5 第2、第3、第4ピリオド、および各延長ピリオドが始まってからは、前のピリオドに続いて記録を継続する。
- B 11-6 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。
もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。
スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがテッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにクルーチーフに知らせなければならない。
- B 11-7 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。クルーチーフはその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

B 12 ランニングスコア：最終手続き

- B 12-1 各ピリオド、延長ピリオドが終わったとき、両チームのそのピリオドの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
【補足】延長ピリオドが何回行われても、延長ピリオドの得点は1行に合計して記入する。
- B 12-2 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B 12-3 ゲームが終わったときは、両チームの最終得点合計を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- B 12-4 その後、まずアシスタントスコアラー、タイマー、シュットクロックオペレーターがスコアシートにサインを記入したあと、スコアラーも同様にスコアシートにサインを記入する。
- B 12-5 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、その試合に対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

図12 ランニングスコア

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

図13 スコアシートの下部

得点合計記入例：延長ピリオドが行われなかった場合

スコア Scores	チームA Team A		チームB Team B
第1ピリオド Period 1	7	-	11
第2ピリオド Period 2	14	-	18
第3ピリオド Period 3	13	-	19
第4ピリオド Period 4	19	-	6
延長 Extra Period	/	-	/
最終スコア Final Score	53	-	54
勝者チーム Name of winning Team	南北産業		

得点合計記入例：延長ピリオドが行われた場合

スコア Scores	チームA Team A		チームB Team B
第1ピリオド Period 1	7	-	11
第2ピリオド Period 2	14	-	18
第3ピリオド Period 3	13	-	19
第4ピリオド Period 4	20	-	6
延長 Extra Period	8	-	12
最終スコア Final Score	62	-	66
勝者チーム Name of winning Team	南北産業		

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラー：Scorer	氏名
A.スコアラー：A. Scorer	氏名
タイマー：Timer	氏名
ショットクロックオペレーター：S.C.Operator	氏名
主 審：Referee	氏名
第1副審：Umpire 1	氏名
第2副審：Umpire 2	氏名

C－抗議の手続き

(PROTEST PROCEDURE)

- 【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。
- C 1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- a) 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り
 - b) ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定
 - c) 適用される出場資格に対する違反
- C 2 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) ゲーム終了後15分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。
 - b) ゲーム終了後1時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にて提出しなければならない。
 - c) 1件の抗議に対し保証金として1,500スイスフランを添えなければならず、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C 3 クルーチーフは抗議の理由を受け取ったあと、抗議につながった事象をFIBAの代表者（大会主催者）もしくは裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。
- C 4 裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、試合終了後24時間以内に速やかにその抗議に関する決定を下す。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。
- C 5 裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C 6 FIBAの大会や別途定めのないその他の大会での特別な規定：
- a) トーナメント形式の大会では、全ての抗議の管轄機関はテクニカルコミッティー（技術委員会）とする（FIBA Internal Regulations, Book 2参照）
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。
 - b) ホーム&アウェーの大会では、出場資格に関する抗議の裁定機関はFIBA Disciplinary Panel（FIBA懲罰委員会）とする。その他の抗議に関する裁定機関はFIBAとし、競技規則の遂行と解釈に関する専門知識を有する1名以上が担当する（FIBA Internal Regulations, Book 2参照）。
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

D－チームの順位決定方法

(CLASSIFICATION OF TEAMS)

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

D 1 手順

- D 1-1 チームの順位は勝敗記録（ポイント）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2ポイント、各ゲームに負けたチームに1ポイント（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0ポイントが与えられる。
- D 1-2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。
- D 1-3 グループ内で、全ゲームの勝敗記録が2チーム以上で同じ場合、その2チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される：
- ・当該チームの対戦での得失点差の大きい方
 - ・当該チームの対戦での得点数の大きい方
 - ・グループ内の全ゲームでの得失点差の大きい方
 - ・グループ内の全ゲームでの得点数の大きい方
- これらの基準によっても順位が決定できない場合は、グループ内のゲームがまだ残っていれば勝敗記録が同じチームは同順位とし、グループでのゲームが全て終了した後も複数のチームの順位が同じであれば、抽選によって最終順位を決定する。
- D 1-4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、順位決定されていない当該チーム間の対戦成績でD1-3の手順を初めから繰り返す。

D 2 例

D 2-1 例1

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

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 A-B に対する勝者 3位 C-D に対する勝者
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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 2位 B、 3位 C-D に対する勝者、 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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 B 2位 C 3位 D

D2-5 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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 5位 E 6位 F

A、B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 A-Bに対する勝者 3位 D-Cに対する勝者
2位 B 4位 C

D2-6 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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 6位 F

A、B、C、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 C 2位 A

B、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 3位 B 4位 E 5位 D

D2-7 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	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 6位 F

A、B、C、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 1位 C 5位 A

B、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総得点／総失点	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

順位 2位 B 3位 D-Eに対する勝者 4位 E

D3 没収

D3-1 理由の如何を問わず、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、順位決定では0ポイントを受けとる。

D3-2 チームが2回目の没収となった場合には、全てのこのチームとの対戦結果は無効となる。

D4 ホーム&アウェーゲーム（総得点）

D4-1 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。

D4-2 第1戦の終了時に得点が同点の場合、延長ピリオドは行われない。

D4-3 両ゲームの総得点が同点の場合、第2戦は同点ではなくなるまで5分の延長ピリオドを必要回数行う。

D4-4 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

D5 例

D5-1 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）

D5-2 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）

D5-3 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戦の延長ピリオドは行わない。

D5-4 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戦の延長ピリオドは行わない。

D5-5 例5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第2戦の延長ピリオド後：
B vs A 95-88
チームBがシリーズの勝者（総得点 A171-B176）。

E-メディアタイムアウト

(MEDIA TIME-OUTS)

E 1 定義

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

E 2 ルール

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

E 3 手順

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

ルールの索引

24秒ルール	35
3秒ルール	34
4個のチームファウル	50
5個のファウル	14、50
5個のファウルを宣せられた（失格した）プレーヤー	
定義	14
5秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	35
スローイン	26
8秒ルール	35
アームスリーブ	15
相手チームのバスケット	8
相手チームのプレーヤーとの体の触れ合い	39
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	32
ボール	32
アシスタントコーチ	
任務と権限	17
スコアシート	17
立ち続けること	18
アシスタントスコアラ	
任務	58
足または脚でボールをけること	23
足首の装具	16
脚のコンプレッションスリーブ	15
アドバンテージ/ティスアドバンテージの考え方	57
アンスポーツマンライクファウル	47
アンパイア	
定義	55
インスタントリプレーシステム（IRS）	56
インタフェアレンス	37
延長ピリオド	
インターバル	19
終了	20
定義	19
エンドライン	9
オールインワン	14
オルタネイティングポゼッション	21
ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	40
ボールをコントロールしていないプレーヤー	41
キャプテン	
抗議	17
コーチとしての役目	17
任務と権限	17
境界線（バウンダリライン）	9
競技時間	19
近接してガードされたプレーヤー	35

クルーチーフ	
権限	55
定義	55
ゲーム	
開始	20
競技時間	19
終了	20
定義	8
途中終了	31
没収	30
ゲームクロック	
操作	59
ゲームの開始	20
ゲームの終了	
審判が判定を下す権限	57
定義	17
怪我	
審判	57
プレーヤー	16
言動や振る舞いに関する規定	
定義	45
抗議	
クルーチーフのレポート	56
コミッショナーのレポート	56
手順	79
交代が認められる時機	29
交代席	13
交代要員	
-がプレーヤーとなる	14、28
後方からの不当なガード	43
コーチ	
失格・退場	45、48
立ち続けること	18
チームメンバー	14
テクニカルファウル	46
任務と権限	17
メンバーリスト	17
コート	
大きさ	9
ライン	9
ゴール	
誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	25
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	25
成功時	25
点数	25
ボールが下からバスケットを通過する	25
ゴールテンディング	
定義	37

コミッショナー	
定義	55
報告	56
コンタクト（体の触れ合い）	39
サイドライン	9
試合球	55
失格・退場	45、48、73
シャツ	
色	14
番号	14
ジャンプボール	21
ジャンプボールシチュエーション	22
勝敗の決定	8
シヨット	
定義	37
シヨットクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	37
誤ってリセットした場合	36
シヨットクロックオペレーター	
任務	60
シヨットの動作	
定義	24
動作中のプレーヤーへのファウル	44
シリンドーの概念	
定義	39
審判	
意見が一致しないとき	56
位置	21
権限	55、57
シグナル	62
ゲームクロックシグナル	62
交代とタイムアウト	63
情報の伝達	63
得点	62
特別なファウル	68
バイオレーション	64
ファウルの種類	66
ファウルの罰則の処置	68
フリースローの処置	69
プレーヤーの番号	65
定義	55
ユニフォーム	55
スクリーン	41
スコアシート	
手順	71
点検	56
様式	71
スコアラール	

任務	58
スコアラーステーブル	13
スターティング5のプレーヤー	17
スタッフ担当者	14
スポーツマンらしくない振る舞い	
フルコーチのレポート	56
コミッショナーのレポート	56
スリーポイントフィールドゴールエリア	12
スローイン	
5秒ルール	26
定義	25
スローインライン	
定義	10
制限区域（リストラクティッドエリア）	9
セミサークル	9
センターサークル	9
センターライン	9
ソックス	14
その他の身につけるもの	15
タイマー	
任務	59
タイムアウト	
スコアラーの任務	58
タイマーの任務	59
定義	27
認められる時機	27
タップ	23
ダブルファウル	44
ダンク	24
チーム	14
チーム関係者	14
チームコントロール	
定義	23
チームの順位決定方法	79
チームファウル	50
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）	50
チームベンチエリア	
定義	10
チームベンチパーソネル	10
チームメンバー	
定義	14
チャージング	42
通訳	14
手	
相手チームのプレーヤーに触れること	42
使い方	43
訂正のできる誤り	53
ディスクォリファイングファウル	48

テーピング	15
テーブルオフィシャルズ	
定義	55
服装	55
テッドのボール	20
同点	19
ドクター	14
特別な処置をする場合	50
トラベリング	
定義	33
ドリフラーのチャージング	40
ドリブル	
定義	32
トレーナー	14
ノーチャージセミサークル	
定義	42
ノーマルバスケットボールポジション	39
パーソナルファウル	44
パーティカリティ(真上の空間の概念)	
定義	40
リーガルゲーティングポジション	40
ハーフタイムのインターバル	19
バイオレーション	
定義	32
特別な処置をする場合	50
バスケット	
相手チームのー	8
後半に交換する	20
自チームのー	8
自チームのーにボールを入れる	25
ボールが下から通過する	25
ボールがーの中に入っている	25
バスケットボール	
用具・器具	13
バックコート	
定義	9
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	47
インタフェアレンス	38
コーチのテクニカルファウル	46
スローインのバイオレーション	27
ダブルファウル	44
ティスクオリファイニングファウル	48
途中終了	31
パーソナルファウル	44
バイオレーション	32
ファイティング	49
フリースローのバイオレーション	52

プレーのインターバル中のテクニカルファウル	46
プレーヤーのテクニカルファウル	46
ボールをバックコートに返すこと	37
没収	30
パンツ	14
膝の装具	15
ビジターチーム	15
ひと続きの動作	24
ピポット	33
ピポットフット	33
ピリオド	
開始	20
終了	20
定義	20
ファイティング	48
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	23
競技時間終了後	19
コーチのテクニカル	46
コーチの失格・退場	46、48
失格・退場	47
シュットの動作中のプレーヤー	44
チームファウルのペナルティシチュエーション	50
定義	39
特別な処置をする場合	50
パーソナル	44
罰則	51
ピリオドの終了時	19
ファイティング	48
プレーヤーの5個のー	14
プレーヤーのテクニカル	46
プレーヤーの失格・退場	46
暴力行為	45
フェイクファウル	43
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	55
テーブルオフィシャルズ	55
プレーヤー	14
ブッシング	43
フリースロー	51
フリースローシューター	
ーの指定	18、51
規定	51
フリースローのリバウンドの位置	9、52
フリースローライン	9
プレーする資格	14
プレーのインターバル	
タイマーの任務	59

定義	19
プレーヤー	
5個のファウル	14、50
位置	21
近接してガードされている	35
空中にいる	41
怪我	16
交代要員	28
交代要員になる	14、28
失格・退場	46
シャツの番号	14
シヨットの動作中	24
スターティング5	17
着用するもの	14、55
テクニカルファウル	46
人数	14
プレーする資格	14
フロア・コート上	33
ボールのコントロール	23
プレーヤーコントロール	
定義	24
プレーヤーの位置	21
プレーヤー兼コーチ	18
ブロッキング	42
プロテクター	15
フロントコート	
定義	9
ボールをーに進める	35
ヘッドギア	15
ヘルドボール	21
防具	15
暴力行為	45
ホームチーム	15
ホールディング	43
ボール	
足または脚でけること	23
インタフェアレンス	37
ゴールテンディング	37
コントロール	23
自チームのバスケットに入れること	25
ステータス(状態)	20
テッド	20
バスケットの下から通過すること	25
バスケットの中にある	25
こぶしでたたくこと	23
ライブ	20
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったままになる	22
ボールをファンブルすること	33

ポストプレー	43
マウスガード	15
マネージャー	14
眼鏡	15
メテアタイムアウト	85
指の爪	15
用具・器具	13
ライブのボール	20
リーガルガーディングポジション	40
リストバンド	15
リバウンドの位置	9、52



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2017

OFFICIAL INTERPRETATIONS

Valid as of 1st February 2018

2018 バスケットボール競技規則解説

(インタープリテーション)

(公財)日本バスケットボール協会

2018年4月1日施行

目 次

はじめに	97
第5条 プレーヤー：怪我	97
第7条 コーチ：任務と権限	98
第8条 競技時間、同点、延長ピリオド	99
第9条 ピリオドの開始と終了	100
第10条 ボールのステータス（状態）	101
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	101
第14条 ボールのコントロール	103
第15条 ショットの動作中のプレーヤー	104
第16条 得点：ゴールによる点数	104
第17条 スローイン	106
第18/19条 タイムアウト/交代	110
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	114
第24条 ドリブル	114
第25条 トラベリング	115
第28条 8秒ルール	115
第29/50条 24秒ルール	117
第30条 ボールをバックコートに返すこと	125
第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	128
第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	131
第35条 ダブルファウル	133
第36条 テクニカルファウル	133
第37条 アンスポーツマンライクファウル	139
第38条 ディスクオリファイニングファウル	140
第39条 ファイティング	141
第42条 特別な処置をする場合	142
第44条 訂正のできる誤り	144
第46条 クルーチーフ：任務と権限	146
図表	
図1 ショット成功と認められるとき	106
図2 リングに触れているボール	130
図3 バスケットの中にあるボール	131
図4 ノーチャージセミサークルエリアの内側/外側のプレーヤー	132

インタープリテーション

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

はじめに

本資料内の解説はFIBAバスケットボール競技規則2017におけるFIBAの公式解説であり、2018年2月1日現在有効のものとする。本資料はそれ以前に発行されたFIBA公式解説の全てよりも優先される。

FIBAバスケットボール競技規則はFIBAセントラルボードにて承認されており、FIBAテクニカルコミッティにより定期的に改訂される。

競技規則はできる限り明確にわかりやすくまとめられているが、原理原則が書かれているため、ゲーム中に起こり得る全ての場面について記述することは難しい。

本資料の目的は、競技規則の原理原則や考え方を実際のゲームで起こり得る場面に当てはめて考えることである。

それぞれの場面の解釈を考えることは、審判としての考えを深めることを促すとともに、規則の基本的理解を補足する役割を持つ。

FIBAバスケットボール競技規則は、FIBAバスケットボールを統括する主たる資料であることには変わりはないが、FIBAバスケットボール競技規則あるいは本解説に記載のない個々の場面においては、判断を下す権限を審判が持っている。

記載方法を統一するために、本資料では一貫してチームAはその場面におけるオフェンスのチームを、チームBはディフェンスのチームを指す。A1-A5、B1-B5はコート上のプレーヤー、A6-A12、B6-B12は交代要員を指す。

第5条 プレーヤー：怪我

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

5-2 **例：**A1が足首を怪我したと見られたため、ゲームが中断された。

(a)チームAのドクターがコートに入り、A1の怪我をした足首の治療をした。

(b)チームAのドクターがコートに入ったが、すでにA1は回復していた。

(c)チームAのコーチがコートに入り、A1の怪我の程度を確認した。

(d)チームAのアシスタントコーチ、交代要員、あるいはチームAの関係者がコートに入ったが、A1の治療はしなかった。

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

5-3 **条文：**ドクターの指示により重度の怪我をしたプレーヤーをコート外へ搬送するための時間制限はない。

5-4 **例:**A1が重度の怪我を負い、ドクターがA1を動かすことは危険だと判断したため、約15分間ゲームが中断した。

解説:怪我をしたプレーヤーのコート外への搬送に必要な時間はドクターの判断で決定される。交代のあと、特に罰則などはなくゲームは再開される。

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

5-6 **例:**A1が怪我をしてゲームが中断した。A1が速やかにゲームに復帰をすることが難しく、審判が笛を吹き交代を促した。コーチA(あるいはコーチB)が以下のときにタイムアウトを請求した:
(a)A1と交代をする交代要員がプレーヤーになるまえ。

(b)A1と交代をする交代要員がプレーヤーになったあと。

タイムアウト終了後、A1の手当てがすでに終わり引き続きプレーを続けようとした。

解説:

(a)タイムアウトは認められ、もしA1がタイムアウトの間に手当てが終わったのであれば、引き続きプレーを続けることができる。

(b)タイムアウトは認められるが、A1と交代をする交代要員がすでにプレーヤーとなっている。よってA1は、ゲームが再開しゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、コートに戻ることはできない。

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

5-8 **例:**A1がB1にファウルをされ2本のフリースローを得た。1本目のフリースローの後で審判はA1が出血していることに気づき、A1はA6と交代し、A6が代わりに2本目のフリースローを行うことになった。そのときチームBは2人の交代を請求した。

解説:チームBは1人のみ交代をすることができる。

5-9 **例:**A1がB1にファウルをされ2本のフリースローを得た。1本目のフリースローの後で審判はB3が出血していることに気づいた。B3はB6と交代し、チームAは1人の交代を請求した。

解説:チームAは1人のみ交代をすることができる。

第7条 コーチ：任務と権限

7-1 **条文:**ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前に、各チームの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、コーチとアシスタントコーチの氏名を提出しなければならない。コーチはそのリストの各プレーヤーの番号と実際のユニフォームの番号が合っているかに責任

を負う。ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前には、スコアシートにサインをすることにより、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、コーチとアシスタントコーチとキャプテンの氏名に同意しなければならない。

7-2 **例：**チームAは所定の時間内にスコアラーにリストを提出した。2人のプレーヤーの番号が実際のユニフォームの番号と一致していない、あるいはそのプレーヤーの氏名がスコアシートに記載されていなかった。この不一致が：

- (a)ゲーム開始前に発見された。
- (b)ゲーム開始後に発見された。

解説：

- (a)誤った番号は修正される、あるいは氏名が記載されていなかったプレーヤーはスコアシートに追加される。特に罰則は与えられない。
- (b)いずれのチームにも不利にならないタイミングで審判がゲームを中断し、誤った番号は罰則なしに修正される。しかし、記載されていなかったプレーヤーの氏名をスコアシートに追加することはできない。

7-3 **条文：**ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前までに、各コーチは最初に出場する5人のプレーヤーを申し出る。ゲーム開始までにスコアラーはその5人のプレーヤーに誤りがないかを確認し、もし誤りがある場合は速やかに近くにいる審判に報告をする。ゲーム開始までに誤りが発見された場合は、最初に出場するプレーヤーを訂正できる。ゲーム開始後に発見された場合は、そのまま継続してゲームを続行する。

7-4 **例：**事前に確認された最初に出場する5人のプレーヤーと異なるプレーヤーが1人、コート上にいることが：

- (a)ゲーム開始前に発見された。
- (b)ゲーム開始後に発見された。

解説：

- (a)その1人のプレーヤーは本来出場すべきプレーヤーと交代し、特に罰則は与えられない。
- (b)誤りは無視されゲームを続ける。特に罰則は与えられない。

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

解説：コーチが最初に出場する5人のプレーヤーを示さなければならず、スコアシートにあるプレーヤーの番号の隣のPI-in欄に小さい「×」を記入する。

第8条 競技時間、同点、延長ピリオド

8-1 **条文：**プレーのインターバルは：

- ・ゲーム開始予定時刻の20分前に始まる
- ・各ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに始まる
- ・IRSがピリオドあるいはゲームの終了間際に使われる場合、クルーチーフが最終的な判断を下したときに始まる

8-2 **例：**ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、ショットの動作中のA1がB1に

ファウルをされ、2本のフリースローを与えられた。

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

第9条 ビリオドの開始と終了

9-1 **条文：**各チームが最低5人のプレーヤーをコート上に揃えなければゲームは開始されない。ゲーム開始の時刻に4人以下しかコート上にいない場合、審判は遅延の理由になる不測の事態が発生しているかどうかを確認し、遅れに関する合理的な説明がある場合は、テクニカルファウルは宣せられない。しかしそのような説明がない場合は、プレーヤーがコートに到着したときに、テクニカルファウルあるいはゲームの没収、または両方が宣せられる。

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

(a)チームBの代表者が、遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行った。

(b)チームBの代表者が、遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行えなかった。

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

(a)ゲームは開始され、罰則は与えられない。

(b)コーチBに対してテクニカルファウルが宣せられ、スコアシートに「B」と記録する。

チームAにフリースロー1本が与えられ、ゲームはジャンプボールで開始される。

どちらの場合においても不在だったプレーヤーが15分を過ぎてもゲームに出場できる状態でコートに現れなければ、スコアは20対0と記録されゲームの没収となる。全ての場合において、フルチームはスコアシートの裏面に状況を記入し、大会主催者に報告しなくてはならない。

9-3 **例：**後半開始の時点で、チームAが怪我や失格などの理由でコート上に5人のプレーヤーを揃えられなかった。

解説：最低5人のプレーヤーを揃えるルールはゲーム開始時のみに適用されるため、チームAは5人未満のプレーヤーでゲームを続けることができる。

9-4 **例：**ゲーム終了間際にA1が5個目のファウルをし退場となった。これ以上プレーができる交代要員がないチームAは、4人のプレーヤーのみでゲームを続けることができる。チームBは15点差以上でリードしており、コーチBは公平にゲームをすることを主張し自チームも4人でゲームを続けさせるためプレーヤーを1人コートから退かせた。

解説：5人未満でゲームをするというコーチBの要求は却下される。ゲームをするのに十分なプレーヤーがいる限り、5人のプレーヤーがコート上にいなければならない。

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

9-6 **例：**ゲーム開始後、審判が両チームともに誤った方向にプレーしていることに気がついた。

解説：ゲームはどちらのチームにも不利にならない状況で速やかに中断する。バスケットを正し

い方向に直したうえで、中断された場所にもっとも近いアウトオブバウンズと対称点になる位置からのスローインでゲームは再開される。

第10条 ボールのステータス（状態）

10-1 **条文**：プレーヤーがボールをコントロールし、ショットの動作に入っているときにファウルが起き、ファウルが宣せられるより前に始まっていたひと続きのショットの動作中に放たれたショットが決まった場合、ボールはデッドにならず決まったショットの得点は認められる。この条文はディフェンスのプレーヤーやベンチにいるいずれかのチーム関係者がテクニカルファウルを宣せられた場合にも同様に適用される。

10-2 **例**：B2がA2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのためショットの動作中であった。A1はB2がファウルをする前に始まったひと続きの動作でショットを終えた。

解説：もしショットが成功すれば、その得点は認められる。

10-3 **例**：A2がB2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのためショットの動作中であった。A1はA2がファウルをする前に始まったひと続きの動作でショットを終えた。

解説：A2がファウルをしたときボールはデッドになる。もしショットが成功しても、その得点は認められない。

第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

12-1 **条文**：ゲーム開始のジャンプボールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のジャンプボールシチュエーションでは、起こった場所に最も近い位置からスローインが与えられる。

12-2 **例**：クォーターがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスする。ジャンパーのA1によってボールがタップされた直後に：

(a) A2とB2にヘルドボールが宣せられる。

(b) A2とB2にダブルファウルが宣せられる。

解説：コート上でライブのボールのコントロールがまだ確立されていないので、審判はポゼッションを与えるためにオルタネイティングポゼッションアローを使うことができない。クォーターはA2とB2をジャンパーとして、センターサークルで再度ジャンプボールを行わなければならない。ゲームクロックはボールが正当にタップされたあと、ヘルドボール／ダブルファウルの時点から継続される。

12-3 **例**：クォーターがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスする。ジャンパーのA1によってボールがタップされた直後、ボールは：

(a) 直接アウトオブバウンズへ出る。

(b) ジャンパー以外のプレーヤーあるいはフロアに触れる前にA1にキャッチされる。

解説：いずれの場合も、A1のバイオレーションによってチームBにスローインが与えられる。スローインのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のジャ

ンボールシチュエーションでは、起こった場所に最も近い位置で最初のオルタネイティングポゼッションが与えられる。

12-4 **例**：チームBはオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられるはずが、審判あるいはスコアラー、もしくはその両方が誤ってスローインのボールをチームAに与えてしまった。
解説：一度ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れると誤りは訂正することができない。しかし、チームBはその誤りによってオルタネイティングポゼッションのスローインの機会を失うことはなく、次のオルタネイティングポゼッションのスローインがチームBに与えられる。

12-5 **例**：第1ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、B1はA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。
解説：リバウンドにプレーヤーが並ぶことなく、ゲームクロックに時間も残っていない状態でA1は2本のフリースローを打つ。2分間のプレーのインターバルのあと、ゲームはスコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームAによるスローインで再開される。チームAは次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失わない。

12-6 **例**：第3ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後少しして、B1はA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。チームAはオルタネイティングポゼッションの手順によって第4ピリオドをスタートするスローインを与えられることになっていた。
解説：第4ピリオドを始める前に、リバウンドにプレーヤーが並ぶことなく、A1は2本のフリースローを打つ。ゲームはスコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から、チームAによるスローインで再開される。チームAは次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失わない。

12-7 **例**：A1はボールを持ってジャンプし、B1にブロックをされた。その後両プレーヤーは片手または両手をしっかりとボールにかけている状態でコートに着地した。
解説：ヘルドボールが宣せられる。

12-8 **例**：空中にいるA1とB1の手はしっかりとボールにかかっている。コートに着地したときにA1の片足が境界線の上についた。
解説：ヘルドボールが宣せられる。

12-9 **例**：A1はフロントコートからボールを持ってジャンプし、B1にそのボールをブロックされた。両プレーヤーが片手または両手をしっかりとボールにかけている状態で着地したときにA1の片足がバックコートについた。
解説：ヘルドボールが宣せられる。

12-10 **条文**：ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったときは、複数のフリースローの間やファウルの罰則としてボールのポゼッションがある場合を除いて、いかなるときもオルタネイティングポゼッションのスローインを伴うジャンプボールシチュエーションになる。これはボールが単純にリングに触れて落ちてくるリバウンドの場合と異なる。よってボールがリングとバックボードの間に挟まる前にボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられる場合、他のジャンプボールシチュエーションと同様にショットクロックに残っている時間はそのまま継続となる。

12-11 **例**：A1によるフィールドゴールのショットのボールがリングとバックボードの間に挟まった。チー

△Aはオルタネイティングポゼッションの手順でスローインを与えられた。

解説：チームAのスローインのあと、ショットクロックに残っている時間はそのまま継続になる。

12-12 **例：**A1のフィールドゴールのショットが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴り、ボールがリングとバックボードの間に挟まった。チームAはオルタネイティングポゼッションの手順でスローインを与えられた。

解説：チームAはショットクロックの残り時間がないことから、ショットクロック（24秒／14秒）バイオレーションになる。チームBにスローインが与えられる。チームAは次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利は失わない。

12-13 **例：**A1はツーポイントショットを放ち、B2にファウルをされた。審判はB2にアンスポーツマンライクファウルを宣した。最後のフリースローで：

- (a)ボールがリングとバックボードの間に挟まった。
- (b)ボールを放つとき、A1がフリースローラインを踏んだ。
- (c)ボールがリングに当たらなかった。

解説：フリースローは失敗とみなされ、ボールはスコアラーステプ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としてチームAに与えられる。

12-14 **条文：**両チームから1人あるいはそれ以上のプレーヤーの片手または両手がしっかりとボールにかけられ、乱暴にしなければどちらのチームもコントロールを得ることができないとき、ヘルドボールになる。

12-15 **例：**ボールを持っているA1は得点をするためにバスケットに向かってひと続きの動作をしている。このときB1が手をしっかりとボールにかけ、A1はトラベリングのルールで定められている範囲を超えてステップを踏んだ。

解説：ヘルドボールが宣せられる。

12-16 **条文：**オルタネイティングポゼッションのスローイン中にそのチームがバイオレーションを起こした場合、そのチームはそのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。

12-17 **例：**オルタネイティングポゼッションのスローインのときに、

- (a)スローインをするA1が、ボールを持ったままコートに入った。
- (b)スローインのボールが境界線を越える前に、A2が境界線を越えて手を伸ばしてボールに触れた。
- (c)スローインをするA1が、ボールを手離すまでに5秒以上が経過した。

解説：全ての場合においてスローインをするチームのバイオレーションになる。ボールは元々のスローインの場所からのスローインとして相手チームに与えられ、オルタネイティングポゼッションアローの方向は速やかに逆に向けられる。

第14条 ボールのコントロール

14-1 **条文：**チームコントロールは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つか、ドリブルをしたときに始まる。

- 14-2 **例**：ゲームクロックが止まっているかどうかにかかわらず、プレーヤーがわざとボールを取ることを遅らせたとき、審判が判断した。
解説：スローインを行う位置やフリースローラインに審判がボールを置いたときに、ボールはライブになる。
- 14-3 **例**：チームAは15秒間ボールをコントロールしている。A1はA2にボールをパスしようとし、ボールは境界線を横切った。B1はボールをキャッチしようとし、境界線を越えてコート内からジャンプをした。B1がまだ空中にいる間にボールを、
(a) B1が片手ではじき、
(b) B1が両手または片手で持ち、
ボールがコートに戻され、A2にキャッチされた。
解説：
(a) チームAのボールのコントロールは残る。ショットクロックは継続する。
(b) チームBはボールのコントロールをしたことになる。チームAのショットクロックはリセットされる。

第15条 ショットの動作中のプレーヤー

15-1 **条文**：ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされた後にパスをしたときは、もはやショットの動作中であるとはみなされない。

- 15-2 **例**：ショットの動作中にB1にファウルをされたとき、A1は両手でボールを持っていた。ファウルのあと、A1はA2にパスをした。
解説：A1はもはやショットの動作中とはみなされない。

第16条 得点：ゴールによる点数

16-1 **条文**：フィールドゴールの得点は、ショットが放たれたフロアの位置によって定義される。ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは2点、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは3点である。攻撃する相手チームのバスケットにボールが入ると得点が与えられる。

- 16-2 **例**：A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチームAのツーポイントフィールドゴールエリアにいるプレーヤーが正当に触れ、その後バスケットに入った。
解説：A1のショットはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAには3点が与えられる。
- 16-3 **例**：A1はツーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチームAのスリーポイントフィールドゴールエリアから跳んだB1が正当に触れ、その後バスケットに入った。
解説：A1のショットはツーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAには2点

が与えられる。

16-4 **条文**：ボールがバスケットに入った場合、フィールドゴールの得点は、
(a)ボールが直接バスケットに入るか、
(b)バスケットに入る前に、パスのボールがいずれかのプレーヤーに触れられる、あるいはフロアに触れることによって点数が決まる

16-5 **例**：A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、直接バスケットに入った。
解説：A1のパスはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAに3点が与えられる。

16-6 **例**：A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールがバスケットに入る前に、次の場所にいるいずれかのプレーヤーあるいはフロアに触れた。
(a)チームAのツーポイントフィールドゴールエリア
(b)チームAのスリーポイントフィールドゴールエリア
解説：どちらのケースもボールは直接リングに入っており、チームAに2点が与えられる。

16-7 **条文**：スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れたときからシュートを放つ瞬間までは常に時間を要する。これはピリオドの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。ピリオド終了間際のそのようなシュートのためには十分な時間が必要である。ゲームクロックに0.3秒が表示されている場合、ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の義務である。しかし、ゲームクロックに0.2秒あるいは0.1秒が表示されている場合は、空中にいるプレーヤーによる唯一の有効なシュートは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみである。

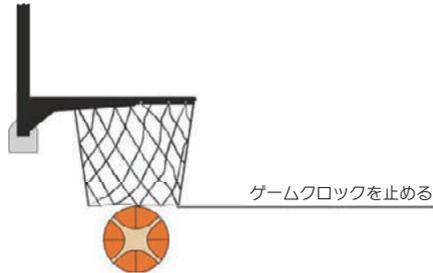
16-8 **例**：チームAにスローインが与えられ、ゲームクロックには、
(a)0.3秒
(b)0.2秒あるいは0.1秒
が表示されている。

解説：

- (a)フィールドゴールのシュートを狙い、その最中にピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った場合、ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーの前にボールが放たれたかどうかを決定することは審判の責任である。
(b)スローインでパスされたボールが空中にある間に、タップされたか、直接ダンクされた場合のみ得点が認められる。

16-9 **条文**：ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中に残る、あるいは完全に通り抜けた場合にシュートが成功したとみなされる。
(a)ゲーム中いかなる時間帯でも、シュート成功のタイミングでディフェンスのチームがタイムアウトを請求した場合。
(b)第4ピリオドや延長ピリオドでゲームクロックが残り2:00を示す場合。
図1に示されるように、ボールが明らかにバスケットを通過したときにゲームクロックは止められる。

図1 ショット成功と認められるとき



- 16-10 **例**：ピリオドの始まりで、B1が誤って自チームのバスケットに向かってドリブルをして得点したとき、チームAは自チームのバスケットをディフェンスしていた。
解説：チームAのコート上のキャプテンに2点が与えられる。
- 16-11 **例**：A1がショットを放った。ボールがまだバスケットの中にあり、完全に通過していないときにB1がボールに触れた。
解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

第17条 スローイン

- 17-1 **条文**：スローインを行うプレーヤーがボールを手離す前、スローインの動作中にそのプレーヤーのボールを持つ手がコートの内側と外側を分ける境界線を越える可能性がある。その場合は、スローインを行うプレーヤーの手の中にまだあるボールに触ってスローインを妨害しないようにするのは、ディフェンスのプレーヤーの責任である。
- 17-2 **例**：A1はスローインを与えられた。ボールを持っている状態でA1の手が境界線を越えてコートの内側に入った。B1はA1に触れることなく、A1の手の中のボールを掴むか、A1の手からボールをはじき出した。
解説：B1がスローインを妨害しゲームの再開を遅らせたと判断する。B1に警告が宣せられ、その旨はコーチBにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレーヤーに適用される。同様の行為がチームBのプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。
- 17-3 **条文**：スローインでは、スローインを行うプレーヤーはボールを（手渡しではなく）パスでコート上の味方のプレーヤーに渡さなければならない。
- 17-4 **例**：スローインでA1がコート上にいるB2にボールを手渡した。
解説：A1のスローインのバイオレーションになる。スローインが正当とみなされるためには、ボールがプレーヤーの手を離れなければならない。チームBに元のスローインと同じ場所からスローインが与えられる。

17-5 **条文**：スローインの間、ボールが境界線上を越えてパスをされるまで、他のプレーヤーは体のいかなる部分も境界線上を越えてはならない。

17-6 **例**：アウトオブバウンズのバイオレーションのあと、スローインをするためにA1が審判からボールを受け取った。A1は、
(a)ボールをフロアに置き、その後A2がそのボールを取った。
(b)ボールをアウトオブバウンズのエリアにいるA2に手渡した。
解説：どちらの場合も、A1が境界線上を越えてボールをパスする前にA2の体が境界線上を越えるため、A2によるバイオレーションである。

17-7 **例**：チームAのフィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功したあと、チームBにタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、エンドラインからスローインをするためにB1は審判からボールを受け取った。B1は、
(a)ボールをフロアに置き、その後B2がボールを取った。
(b)同じくエンドラインの外にいるB2にボールを手渡した。
解説：バイオレーションではない。このスローインにおいてチームBの唯一の制限は、5秒以内にコートの中へボールをパスしなければいけないということのみである。

17-8 **条文**：第4ピリオド、延長ピリオドでゲームクロックが2:00あるいは以下を表示しているとき、ボールのポゼッションをバックコートで与えられているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのフロントコートのスコアラーステーブルの反対側にあるスローインラインからスローインが行われる。スローインを行うプレーヤーはフロントコートにいるチームメイトにパスをしなければならない。

17-9 **例**：ゲームの最後の1分で、A1がバックコートでドリブルをしていたとき、チームBのプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズにはじき出した。
(a)チームBにタイムアウトが認められた。
(b)チームAにタイムアウトが認められた。
(c)チームBにまずタイムアウトが認められ、その後チームAに認められた（あるいはその逆）。
解説：
(a)チームAのバックコートのフリースローラインの延長線上からチームAのスローインによってゲームが再開される。
(b)(c)チームAのフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインからチームAのスローインによってゲームが再開される。
全ての場合において、ショットクロックの残り時間はそのまま継続になる。

17-10 **例**：最終ピリオド残り0:57で、A1は2本のフリースローを試みた。2本目のフリースローのときにA1がショットをしながらフリースローラインを踏み、バイオレーションを宣せられた。チームBはタイムアウトを請求した。
解説：タイムアウトのあと、チームBのフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインからチームBのスローインによってゲームが再開される。ショットクロックは新しく24秒が与えられる。

17-11 **例**：最終ピリオド残り0:26で、チームAのバックコートでA1が6秒間ドリブルをし、
(a)B1がボールをアウトオブバウンズにはじき出した。
(b)B1がそのピリオドのチームファウル3個目のファウルをした。
そしてチームAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと、チームAのフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインからチームAのスローインによってゲームが再開される。どちらの場合もショットクロックは残り18秒である。

- 17-12 **例：**最終ピリオドの残り1:24で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールをはじき出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。チームAのバックコートでB2がアウトオブバウンズにボールをはじき出したとき、ショットクロックは残り、

- (a)6秒
(b)17秒

であった。チームAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと、チームAのフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインからチームAのスローインによってゲームが再開される。どちらの場合もショットクロックの残り時間はそのまま継続になる。

- 17-13 **例：**最終ピリオド残り0:48で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールをはじき出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。チームAのバックコートでB2がこのピリオドのチームファウル3個目のファウルをしたとき、ショットクロックは残り、

- (a)6秒
(b)17秒

であった。チームAにタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、チームAはフロントコートのスコアラーステーブルと反対側のスローインラインからスローインによってゲームを再開した。

解説：ゲームが再開されるとき、チームAのショットクロックは残り、

- (a)14秒
(b)17秒
になる。

- 17-14 **例：**チームAがバックコートで5秒間ボールをコントロールしているとき、ファイティングの状況でコートに入ったとしてA6とB6が失格・退場となった。それぞれファウルの罰則は取り消され、チームAに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が与えられた。スローインが行われる前に、コーチAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと、スローイン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行われ、ショットクロックの残り時間は19秒になる。

17-15 **条文：**条文17-2-3の状況に加え、その後のスローイン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行われる。

- 17-16 **例：**

- (a)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を行うプレーヤーがバイオレーションをし、相手チームに元のスローインと同じ場所からのスローインが与えられる。
(b)ファイティングの状況で両チームのメンバーが失格・退場になり、残ったファウルの罰則がなく、ゲームが止められたときにどちらか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。この場合ショットクロックの残り時間がそのまま継続になる。

解説：上記全ての場合において、スローインを行うプレーヤーは、フロントコートとバックコー

トのどちらにもボールをパスすることができる。

17-17 **条文**：スローインのときには、次の状況が起こり得る：

- (a)ボールがバスケットの上を通過し、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れる。
- (b)ボールがリングとバックボードの間に挟まる。
- (c)ショットクロックをリセットするためにボールをわざとリングへ投げる。

17-18 **例**：スローインで、A1がバスケットを通過するようにボールをパスしたとき、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れた。

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

17-19 **例**：スローインで、A1がバスケットに向かってパスをしたボールが、リングとバックボードの間に挟まった。

解説：これはジャンプボールシチュエーションである。ゲームはオルタネイティングポゼッションの手続きを適用して再開される。チームAがスローインのボールを与えられることになる場合、ショットクロックはリセットされない。

17-20 **例**：ショットクロックに5秒残っている状態のスローインで、A1がバスケットに向けてパスをしたボールがリングに触れた。

解説：ゲームクロックがまだ動き始めていないため、ショットクロックオペレーターはショットクロックをリセットしない。ショットクロックは、コート内で最初にプレーヤーがボールに触れたとき、ゲームクロックと同時に動かし始める。

17-21 **条文**：スローインを行うプレーヤーは、ボールを持った後にコートの内側にボールを弾ませて、コート内で他のプレーヤーに触れる前に再びボールに触れることはできない。

17-22 **例**：A1はスローインを与えられた。A1はボールを、

- (a)コートの内側に
- (b)コートの外側に

弾ませ、再びキャッチした。

解説：

(a)A1のスローインのバイオレーションになる。一度スローインを行うプレーヤーの手からボールが離れてコートの内側に触れたら、ボールがコート内の他のプレーヤーに触れる（あるいは触れられる）前に自らボールに触れることはできない。

(b)この行為はバイオレーションではなく、5秒ルールは継続される。

17-23 **条文**：スローインを行うプレーヤーは、スローインとしてボールが手から離れた後に、ボールをコートの外側に触れさせてはいけない。

17-24 **例**：スローインを行うA1はA2にボールをパスしたが、ボールはコート内のどのプレーヤーにも触れずにアウトオブバウンズになった。

解説：これはA1のバイオレーションである。ゲームは元のスローインと同じ場所からチームBのスローインによって再開される。

17-25 **例**：スローインを行うA1はA2にボールをパスした。A2は片足が境界線に触れた状態でボールを受けた。

解説：これはA2のバイオレーションである。ゲームはバイオレーションの起こったところにもっと近い場所からチームBのスローインで再開される。

17-26 **例**：A1に、

(a)センターライン近くのバックコートのサイドラインからスローインが与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスをすることができ、

(b)センターライン近くのフロントコートのサイドラインからスローインが与えられ、ボールをフロントコートへのみパスをすることができ、

(c)第2ピリオドの開始時に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が与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスをすることができ、

ボールが与えられた後で、平行に1歩動いてフロントコートあるいはバックコートに位置を変えた。

解説：全ての場合においてA1は元の位置にいるものとして、元の位置で認めていたバックコートあるいはフロントコートにボールをパスすることができる。

17-27 **条文**：テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリフィイングファウルによるフリースローの後では、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が行われる。

17-28 **例**：最終ピリオド残り1:03にB1にテクニカルファウルが宣せられた。チームAのいずれかのプレーヤーが1本のフリースローを行ったあと、チームAにタイムアウトが認められた。

解説：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のスローインで再開される。

第18/19条 タイムアウト / 交代

18/19-1 **条文**：タイムアウトは、各ピリオドの開始前と終了後には認められない。交代は、第1ピリオドの開始前とゲームの終了後には認められない。プレーのインターバル中の交代は認められる。

18/19-2 **例**：ジャンプボールでボールがクルーチーフの手を離れたあとと正当にタップされる前に、ジャンパーのA2がバイオレーションを宣せられ、チームBにスローインのボールが与えられた。このときどちらかのチームのコーチがタイムアウトまたは交代を請求した。

解説：ゲームはすでに開始しているが、ゲームクロックがまだ動き始めていないため、タイムアウトも交代も認められない。

18/19-3 **例**：ピリオド終了または延長ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーとほとんど同時にB1がファウルを宣せられ、A1に2本のフリースローが与えられた。どちらかのチームが：

(a)タイムアウトを請求した。

(b)交代を請求した。

解説：

(a)ピリオドまたは延長ピリオドの競技時間は終了しているため、タイムアウトは認められな

- い。
- (b)フリースローのあと、次のピリオドまたは延長ピリオドのプレーのインターバルが始まる場合のみ、交代は認められる。

18/19-4 **条文：**フィールドゴールのショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴ったとしても、バイオレーションではなくゲームクロックは止めない。フィールドゴールのショットが成功し、ある特定の状況下では、両チームにタイムアウトと交代が認められる。

- 18/19-5 **例：**フィールドゴールのショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。その後バスケットに入った。このとき、いずれかあるいは両チームが、
- (a)タイムアウトを請求した。
- (b)交代を請求した。
- 解説：**
- (a)得点をされたチームにのみタイムアウトが認められる。
得点をされたチームにタイムアウトが認められた場合は、請求があれば相手チームにもタイムアウトが認められ、両チームとも交代を認められる。
- (b)第4ピリオド、延長ピリオドでゲームクロックが残り2：00あるいはそれ以下を表示しているとき、得点をされたチームにのみ交代が認められる。
得点をされたチームに交代が認められた場合は、請求があれば相手チームにも交代が認められ、両チームともタイムアウトも認められる。

18/19-6 **条文：**最初もしくは唯一のフリースローで、シューターにボールが与えられたあと、タイムアウトあるいは交代（フリースローシューターを含む全てのプレーヤー）の請求があった場合、以下のときにタイムアウトあるいは交代が両チームに認められる：

(a)最後のフリースローが成功したとき。あるいは、

(b)最後のフリースローのあと、スコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインが行われるとき。あるいは、

(c)何らかの理由で最後のフリースローの後にボールが引き続きテッドのとき。

- 18/19-7 **例：**A1は2本のフリースローを与えられた。以下のとき、チームAまたはチームBがタイムアウトあるいは交代を請求した。
- (a)ボールがフリースローシューターのA1に与えられる前。
- (b)1本目のフリースローを打った後。
- (c)2本目のフリースローが成功した後、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持つ前。
- (d)2本目のフリースローが成功した後、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持った後。
- 解説：**
- (a)1本目のフリースローが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- (b)成功した場合でも、1本目のフリースローの後にはタイムアウトあるいは交代は認められない。
- (c)スローインが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- (d)タイムアウトあるいは交代は認められない。

- 18/19-8 **例：**A1は2本のフリースローを与えられた。最初のフリースローを行ったあと、チームAま

たはチームBがタイムアウトあるいは交代を請求した。最後のフリースローのとき：

(a)ボールがリングに弾み、ゲームが続いた。

(b)フリースローが成功した。

(c)ボールがリングに当たらず、バスケットにも入らなかった。

(d)シヨットを打ちながらA1がフリースローラインを踏み、バイオレーションが宣せられた。

(e)A1の手からボールが離れる前にB1が制限区域の中へ踏み込んだ。A1のフリースローは成功せず、B1のバイオレーションが宣せられた。

解説：

(a)タイムアウトあるいは交代は認められない。

(b)(c)(d)タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

(e)A1によって代わりのフリースローが行われ、成功した場合は、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

18/19-9 **条文：**タイムアウトの請求後、どちらかのチームによるファウルが宣せられた場合、タイムアウトは審判がスコアラーステーブルとのそのファウルに関する全てのコミュニケーションを完了するまで開始されない。プレーヤーの5個目のファウルのときは、このコミュニケーションには必要な交代の手続きが含まれる。完了したら、審判が笛を鳴らしタイムアウトのシグナルを示したとき、タイムアウトが始まる。

18/19-10 **例：**B1が5個目のファウルを宣せられたあと、コーチAがタイムアウトを請求した。

解説：タイムアウトが認められる時機は、このファウルに関するスコアラーステーブルとの全てのコミュニケーションを終え、B1の交代要員がプレーヤーになるまで始まらない。

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

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

18/19-12 **条文：**第18条と第19条は、タイムアウトあるいは交代の開始と終了の時機を規定している。タイムアウトあるいは交代を請求する両コーチは、これらの制限を知っていなければならない。さもなければタイムアウトあるいは交代は速やかには認められない。

18/19-13 **例：**交代あるいはタイムアウトが認められる時機が終わった直後に、コーチAがスコアラーステーブルに走り、大きな声で交代あるいはタイムアウトを請求した。スコアラーステーブルが反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。

解説：審判がゲームを止めたことにより、ボールはテッドになりゲームクロックは止められたままになるので、通常は交代あるいはタイムアウトが認められる時機になる。しかしながら請求は遅すぎたので、交代あるいはタイムアウトは認められない。ゲームは速やかに再開される。

18/19-14 **例：**ゲーム中のいずれかのときに、ゴールテンディングあるいはインタフェアレンスのバイオレーションが起こった。どちらかあるいは両チームの交代要員がスコアラーステーブルの前でゲームに入るのを待っている、あるいはどちらかのチームによりタイムアウトが請求されている。

解説：バイオレーションによってゲームクロックは止められ、ボールはテッドになっている。交代あるいはタイムアウトは認められる。

18/19-15 **条文：**それぞれタイムアウトは1分間である。両チームは、審判が笛を吹きコートに招き入れたあと、速やかにコートに戻らなければならない。ときおり、チームが1分間を超えてタイムアウトを引き伸ばすことで利益を得るとともにゲームの遅延も引き起こしている。審判によってそのチームには警告が与えられる。そのチームが警告に対応しない場合、追加のタイムアウトが記録される。そのチームにタイムアウトが残っていない場合、コーチにゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B」と記録される。ハーフタイムのあと、チームが時間通りにコートに戻ってこなかったとき、戻ってこなかったチームにタイムアウトが宣せられる。

18/19-16 **例：**タイムアウトが終わり、審判がチームAをコート上に戻るように招き入れた。コーチAはチームベンチエリアに残っている自チームに指示を与え続けた。審判はチームAを再びコート上に招き入れ、

- (a)チームAはようやくコートに入った。
- (b)チームAはチームベンチエリアに残り続けた。

解説：

- (a)チームがコートへ戻り始めたあと、審判はコーチに同様の振る舞いが繰り返される場合はチームAに追加のタイムアウトが記録される警告を与える。
- (b)警告なしでタイムアウトがチームAに対して記録される。チームAにタイムアウトが残っていない場合、コーチAにゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B」と記録される。

18/19-17 **例：**ハーフタイムのインターバルのあと、チームAが控室から戻ってこないため、第3ピリオドの開始が遅れた。

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

18/19-18 **条文：**第4ピリオドでゲームクロックが残り2:00を示すまでに、チームが後半に1回もタイムアウトを認められていない場合、スコアラーはスコアシート上のそのチームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では最初のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-19 **例：**第4ピリオドでゲームクロックに2:00が表示された時点で、両チームとも後半に1回もタイムアウトを使っていなかった。

解説：スコアラーはスコアシート上の両チームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では1回目のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-20 **例：**第4ピリオドでゲームクロックに2:09が表示されているとき、プレーが行われている最中にコーチAが後半1回目のタイムアウトを請求した。ゲームクロックに1:58が表示されているとき、ボールがアウトオブバウンズに出てゲームクロックが止められた。ここでチームAのタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトは第4ピリオドの1:58に認められ、スコアラーはスコアシート上のチームAの後半の最初の枠に2本の横線を引く。このタイムアウトはチームAの2つ目の枠に記録され、チームAは残り1回のタイムアウトのみ認められる。スコアボード上では2回のタイムアウトが使われたものとして表示する。

第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

- 23-1 **条文：**プレーヤーが3秒バイオレーションを避けるために、エンドラインからコートを離れることはバイオレーションである。
- 23-2 **例：**制限区域に3秒未満いたA1が、3秒バイオレーションを避けるためにエンドラインからアウトオブバウンズに出て、再び制限区域に戻った。
解説：A1の3秒バイオレーションである。

第24条 ドリブル

- 24-1 **条文：**プレーヤーが意図的にボールをバックボードめがけて（シュートとしてみなされない状態で）投げる場合は、プレーヤーがフロアにボールをバウンドさせたのと同様にみなされる。他のプレーヤーにボールが触れたり、他のプレーヤーがボールに触ったりする前に、そのプレーヤーがボールに再度触れた場合はドリブルとみなされる。
- 24-2 **例：**まだドリブルをしていないA1がボールをバックボードに投げ、他のプレーヤーが触る前にそのボールをキャッチした。
解説：そのボールをキャッチしたA1は、シュートまたはパスはできるが、新たにドリブルを始めることはできない。
- 24-3 **例：**ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A1がバックボードにボールを投げ、ボールが他のプレーヤーに触れる前に、ボールを再度キャッチするかボールに触った。
解説：A1のダブルドリブルのバイオレーションである。
- 24-4 **例：**A1がドリブルをし、止まった。そのあと、
(a)A1はバランスを崩したが、ピボットフットを動かすことなくボールを片手が両手で持ったまま、その持っているボールでフロアに1度あるいは2度触った。
(b)A1はピボットフットを動かすことなく、ボールを片方の手からもう片方にトスをした。
解説：どちらの場合もA1はピボットフットを動かしていないことから、バイオレーションではない。
- 24-5 **例：**A1が以下の行為からドリブルを始めた。
(a)相手チームのプレーヤーを越えてボールを投げる。
(b)ボールを自分から数メートル離れた場所に投げる。
ボールがコートに触れたあと、A1はドリブルを続けた。
解説：どちらの場合もA1が再度ボールに触る前にボールがコートに触れているのでバイオレーションではない。

第25条 トラベリング

25-1 **条文：**フロアに横たわっているプレーヤーがボールをコントロールすること、プレーヤーがボールを持ったままフロアに倒れること、そのプレーヤーがフロアに倒れたあと少し滑ることもバイオレーションではない。ただし、そのプレーヤーがフロアを転がったりボールを持ったまま立ち上がりそうとしたりするとバイオレーションである。

25-2 **例：**A1が、ボールを持ったままバランスを崩しフロアに倒れた。
解説：A1は意図せずフロアに倒れたのでバイオレーションではない。

25-3 **例：**A1が、フロアに横たわりながらボールをコントロールした。その後A1は、
(a)A2にボールをパスした。
(b)横たわったままドリブルを始めた。
(c)ボールをドリブルしながら立ち上がりそうとした。
(d)ボールを持ったまま立ち上がりそうとした。
解説：
(a)(b)(c)A1の行為はバイオレーションではない。
(d)トラベリングのバイオレーションである。

25-4 **例：**A1が、ボールを持ったままフロアに倒れ、その勢いでフロアを滑った。
解説：意図せず滑ってしまったA1の行為はバイオレーションではない。しかし、その後A1が転がるか、ボールを持ったまま立ち上がりそうとすれば、トラベリングのバイオレーションである。

25-5 **条文：**プレーヤーがショットの動作中にファウルを受けたあと、トラベリングのバイオレーションをしてショットを成功させた場合は、得点は認められずフリースローが与えられる。

25-6 **例：**A1がバスケットに向かってペネトレイトをしながらボールを両手で持ちショットの動作に入った。そのひと続きの動作の中でB1にファウルをされた後トラベリングのバイオレーションをしたが、ボールはバスケットに入った。
解説：得点は認められない。A1は2本または3本のフリースローを与えられる。

第28条 8秒ルール

28-1 **条文：**バックコートでのジャンプボールシチュエーションによって、ショットクロックが止められた。その結果、オルタネイティングポゼッションのスローインがボールをコントロールしていたチームに与えられる場合、8秒は継続される。

28-2 **例：**チームAがバックコートで5秒間ボールをコントロールしたあと、ヘルドボールが起きた。チームAに次のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられた。
解説：チームAは3秒でボールをフロントコートに進めなければならない。

28-3 **条文：**バックコートからフロントコートにドリブルをしているとき、ドリブラーの両足とボールが完全にフロントコートに触れた時点で、ボールがフロントコートに進められたとみなされる。

28-4 **例：**A1がセンターラインをまたいでいたとき、バックコートにいるA2からボールを受けた。A1はそのあと、まだバックコートにいるA2にボールをパスした。

解説：バイオレーションではない。A1は両足が完全にフロントコートに触れていない。よってバックコートにボールをパスすることができる。8秒はそのまま継続する。

28-5 **例：**A1がバックコートからドリブルをして、センターラインをまたいだ状態でボールを持ってドリブルを終えた。A1はそのあと同様にセンターラインをまたいでいるA2にパスをした。

解説：バイオレーションではない。A1は両足が完全にフロントコートに触れていない。よって同様にフロントコートにいないA2にパスをすることができる。8秒はそのまま継続する。

28-6 **例：**A1がバックコートからドリブルをして、片足のみ（両足ではない）フロントコートに入った。その後A1はセンターラインをまたいでいるA2にボールをパスした。A2はその後バックコートでドリブルを始めた。

解説：バイオレーションではない。A1は両足が完全にフロントコートに触れていない。よって同様にフロントコートにいないA2にパスをすることができ、A2はバックコートでドリブルをすることができる。8秒はそのまま継続する。

28-7 **例：**A1がバックコートからドリブルをし、前に進むことを止めたが、ドリブルを続けているときに：

(a)センターラインをまたいでいる。

(b)両足がフロントコートにあるが、ボールはバックコートでドリブルされている。

(c)両足がフロントコートにあり、ボールはバックコートでドリブルされているが、その後A1は両足をバックコートに戻した。

(d)両足がバックコートにあるが、ボールはフロントコートでドリブルされている。

解説：全ての場合においてドリブラー A1は、両足とボールの全てが完全にフロントコートに触れるまでバックコートにいるとみなされる。いずれの場合も8秒はそのまま継続する。

28-8 **条文：**8秒が継続され、それまでボールをコントロールしていたチームが、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あるいはバックコートでスローインを与えられる場合、スローインをするプレーヤーにボールを与える審判は、8秒のうち何秒が残っているかそのプレーヤーに伝える。

28-9 **例：**A1がバックコートで4秒間ドリブルをしたとき、暴力行為が発生した。交代要員のA7とB9がコートに入り失格・退場になった。等しい罰則が相殺され、ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からA2のスローインで再開された。A2はバックコートにいるA3にパスをした。

解説：チームAは、ボールをフロントコートに4秒で進める。

28-10 **例：**チームAは、バックコートでボールをコントロールしている。8秒のうち6秒が経過したとき、ダブルファウルが次の場所で起きた。

(a)バックコート

(b)フロントコート

解説：

(a)ゲームは、バックコートのファウルがあったところに最も近い位置から、チームAのスローイン

- によって再開される。チームAはボールをフロントコートに2秒で進める。
(b)ゲームは、フロントコートのファウルがあったところに最も近い位置から、チームAのスローインによって再開される。

28-11 **例**：A1がバックコートで4秒間ドリブルをしていたとき、B1がボールをはじきアウトオブバウンズになった。

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

28-12 **条文**：ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、相手チームに不利な状況になると審判が判断した場合は、8秒は中断した時点から継続される。

28-13 **例**：最終ピリオド残り0：25、得点がA72-B72で、チームAがボールをコントロールしていた。A1がバックコートで4秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた。

(a)ゲームフロックまたはショットフロックが、止まったあるいは開始されなかった。

(b)コート上にボールが投げ込まれた。

(c)ショットフロックが誤ってリセットされた。

解説：全ての場合において、ゲームはバックコートからチームAのスローインによって、8秒のうち4秒を残して再開される。もし新たな8秒で再開された場合、チームBにとって不利な状況になる。

28-14 **条文**：8秒バイオレーションが起きたあとのスローインの場所は、バイオレーションが起きたときのボールの状況によって決定される。

28-15 **例**：8秒が経過してチームAにバイオレーションが宣せられたとき、

(a)チームAは、バックコートでボールをコントロールしていた。

(b)ボールは、バックコートにいるA1からフロントコートへのパスの途中で、空中にあった。

解説：チームBのスローインは、チームBのフロントコートの、

(a)バックボードの真後ろを除いた、バイオレーションが起きたときのボールの場所に最も近い位置から行われる。

(b)センターラインに最も近い位置から行われる。

第29/50条 24秒ルール

29/50-1 **条文**：ショットフロックが終了する間に、ショットが放たれてボールが空中にある間にブザーが鳴った。ボールがリングに触れなかった場合、相手チームが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られなければ、バイオレーションになる。その場合、バックボードの真後ろを除いて、審判によってゲームが止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてボールは相手チームに与えられる。

29/50-2 **例**：A1のショットが空中にあるときにショットフロックのブザーが鳴った。ボールはバックボードに当たりフロアに落ち、B1が触った後A2が触れて、最終的にB2によってコントロールされた。

解説：ボールがリングに当たらず、相手チームが速やかかつ明らかなコントロールを得られなかったため、ショットフロックバイオレーションである。

- 29/50-3 **例**：A1がシュットを放ち、ボールはバックボードに当たったがリングには当たらなかった。リバウンドのボールはB1によって触れられたもののコントロールにはならなかった。その後A2がボールをコントロールした。その時点でシュットクロックのブザーが鳴った。
解説：シュットクロックバイオレーションである。ボールがチームAのプレーヤーによって再びコントロールされたときを含めて、シュットクロックは継続する。
- 29/50-4 **例**：シュットクロックが終了する間にA1がシュットを放った。ボールはB1によって正当にブロックされたあと、シュットクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、B1がA1にファウルをした。
解説：シュットクロックバイオレーションである。B1のファウルは、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクオリファイングのいずれかでない限り無視される。
- 29/50-5 **例**：A1のシュットが空中にあるときにシュットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらずその後すぐにA2とB2間でのヘルドボールが宣せられた。
解説：シュットクロックバイオレーションである。チームBが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られなかった。
- 29/50-6 **例**：A1がシュットを放った。ボールが空中にあるときにシュットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、B1に触れてアウトオブバウンズになった。
解説：シュットクロックバイオレーションである。チームBが明らかにボールのコントロールを得られなかった。

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

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

29/50-9 **条文**：ジャンプボールが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームがオルタネイティングポゼッションのスローインによって継続してボールを与えられる場合、ジャンプボールが起きた時点の残り時間からシュットクロックは継続になる。

- 29/50-10 **例**：チームAがボールをコントロールしており、シュットクロック残り10秒でヘルドボールが起きた。オルタネイティングポゼッションのスローインが：
(a)チームAに与えられた。
(b)チームBに与えられた。
解説：
(a)チームAのシュットクロックは継続され、残り10秒となる。
(b)チームBのシュットクロックは新たに24秒となる。
- 29/50-11 **例**：チームAがボールをコントロールしており、シュットクロック残り10秒でボールがアウトオブバウンズになった。審判はボールがアウトオブバウンズになる前に、最後にボールに触ったのがA1かB1かを判断できなかったためジャンプボールシチュエーションになり、オルタ

ネイティンクポゼッションによるスローインが：

- (a)チームAに与えられた。
- (b)チームBに与えられた。

解説：

- (a)チームAのショットクロックは継続され、残り10秒になる。
- (b)チームBのショットクロックは、新たに24秒になる。

29/50-12 **条文：**ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）により審判がゲームを止め、ボールのポゼッションがその前にコントロールしていたチームにフロントコートで与えられる場合、以下のとおりショットクロックはリセットされる：

- ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックはリセットされず、止められた時点より継続される
- ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒にリセットされる

29/50-13 **例：**チームAのフロントコートでB1がアウトオブバウンズのバイオレーションを起こした。ショットクロックは8秒を表示している。

解説：チームAのショットクロックは継続され、残り8秒になる。

29/50-14 **例：**A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1からファウルをされた。これはこのピリオドでチームBの2個目のチームファウルであった。ショットクロックは3秒を表示している。

解説：チームAのショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-15 **例：**ショットクロック残り4秒で、チームAがフロントコートでボールをコントロールしていたとき、

- (a)A1が
- (b)B1が

怪我をして、審判がゲームを止めた。

解説：チームAのショットクロックは、

- (a)4秒
 - (b)14秒
- になる。

29/50-16 **例：**A1がシュートを放った。ボールが空中にあるとき、ショットクロック残り6秒でA2とB2にダブルファウルが宣せられた。ボールはバスケットに入らなかった。オルタネイティンクポゼッションアローはチームAを示している。

解説：チームAのショットクロックは継続され、残り6秒になる。

29/50-17 **例：**ショットクロック残り5秒でA1がドリブルしているとき、B1にテクニカルファウルが宣せられた。その後コーチAにもテクニカルファウルが宣せられた。

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

29/50-18 **例：**

- (a)ショットクロック残り16秒で
- (b)ショットクロック残り12秒で

チームAのフロントコートでA1がA2にパスをしたとき、B1がチームBのバックコートで意図的に、ボールを足で蹴るあるいは握りこぶしで叩く行為を行った。

解説：チームBのバイオレーションである。チームAのフロントコートでのスローインになり、ショットクロックは、

- (a)16秒
 - (b)14秒
- になる。

29/50-19 **例：**A1のスローインのとき、B1がチームBのバックコートで境界線を越えて腕を伸ばしA1のパスをブロックした。ショットクロックは、

- (a)19秒
 - (b)11秒
- であった。

解説：チームBのバイオレーションである。チームAのフロントコートでのスローインになり、ショットクロックは、

- (a)19秒
 - (b)14秒
- になる。

29/50-20 **例：**A1がフロントコートでドリブルをしているとき、ショットクロック残り6秒でB2がA2に対してファウルをし、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：フリースローの成否にかかわらず、チームAに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が与えられる。チームAのショットクロックは新たに24秒になる。

同様の解釈がテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルにも適用される。

29/50-21 **条文：**ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、相手チームに不利な状況になると審判が判断した場合は、ショットクロックは中断した時点から継続される。

29/50-22 **例：**最終ピリオド残り0：25、得点がA72-B72でチームAがボールをコントロールした。A1が20秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた。

- (a)ゲームクロックあるいはショットクロックが動かなくなってしまった、もしくは開始されなかった。
- (b)コート上にボトルが投げ込まれた。
- (c)ショットクロックが誤ってリセットされてしまった。

解説：全ての場合において、ゲームはチームAのスローインによって再開になり、ショットクロックは継続され、残り4秒になる。ショットクロックが新たな24秒で再開されると、チームBにとって不利な状況になる。

29/50-23 **例：**A1のショットがリングに当たり、そのリバウンドをA2がコントロールした。その9秒後に誤ってショットクロックのブザーが鳴った。審判がゲームを止めた。

解説：もしショットクロックバイオレーションになった場合、ボールをコントロールしているチームAが不利な状況になる。コミッショナーが同席していればコミッショナーと、そしてショットクロックオペレーターとも協議をしたあと、審判はショットクロックを残り5秒にして、ゲームはチームAのスローインで再開される。

29/50-24 **例：**ショットクロック残り4秒でA1がショットを放った。ボールはリングに当たらなかった

が、ショットクロックオペレーターが誤ってショットクロックをリセットしてしまった。A2がリバウンドを確保しある程度時間が経ったあと、A3がショットを成功させた。その時点で審判が状況に気がついた。

解説：審判は（コミッショナーが同席していれば協議をしたあと）A1のショットがリングに当たらなかったことを確認する。その後、もし誤ってリセットされていなかったら、A3の放ったボールがショットクロックのブザーが鳴る前にA3の手を離れていたかを判断する。もしそうであれば得点は認められる。もしそうでなければショットクロックバイオレーションが起っていたとし、A3による得点は認められない。

29/50-25 **条文：**テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのいずれかの罰則のスローインは、必ず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、ショットクロックは新たに24秒にリセットされる。これは、第4ピリオド、延長ピリオドでゲームクロックが残り2：00あるいはそれ以下を表示している場合、タイムアウトがオフェンスのチームに与えられるかどうかにかかわらず適用される。

29/50-26 **例：**ゲームの最終ピリオド残り1：12、ショットクロック残り6秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときに、

(a)B1にアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

(b)コーチBにテクニカルファウルが宣せられた。

そこで、タイムアウトがコーチA、コーチBのいずれかに認められた。

解説：フリースローの成否にかかわらず、またタイムアウトが請求されたかどうかにかかわらず、チームAに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が与えられる。チームAのショットクロックは新たに24秒になる。

29/50-27 **条文：**ショットが放たれたあとにディフェンスファウルが宣せられたとき、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：

- ・ゲームが止められた時点でショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックはリセットされず、止められた時点より継続される
- ・ゲームが止められた時点でショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒にリセットされる

29/50-28 **例：**ショットクロック残り17秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときに、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド2個目のチームファウルだった。そしてボールは：

(a)バスケットに入った。

(b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。

(c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A1の得点は認められ、ボールはファウルがあった場所に最も近い位置からのスローインとしてチームAに与えられる。ショットクロックは残り14秒になる。

(b)(c)ボールはファウルがあった場所に最も近い位置からスローインとしてチームAに与えられる。ショットクロックは残り17秒になる。

29/50-29 **例：**ショットクロック残り10秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときにB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド2個目のチームファウルだった。そしてボールは：

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

解説：

(a)A1の得点は認められる。
3つのケース全てにおいて、ボールはファウルがあった場所に最も近い位置からのスローインとしてチームAに与えられる。ショットクロックは残り14秒になる。

- 29/50-30 **例：** A1がショットを放った。ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴り、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド2個目のチームファウルだった。そしてボールは：
- (a)バスケットに入った。
 - (b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。
 - (c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A1の得点は認められる。
3つのケース全てにおいて、ショットクロックバイオレーションは起きたことにならない。ボールはファウルがあった場所に最も近い位置からのスローインとしてチームAに与えられる。ショットクロックは残り14秒になる。

- 29/50-31 **例：** ショットクロック残り10秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときにB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド5個目のチームファウルだった。そしてボールは：
- (a)バスケットに入った。
 - (b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。
 - (c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A1の得点は認められる。
3つのケース全てにおいて、A2にフリースロー2本が与えられる。

- 29/50-32 **例：** A1がショットを放った。ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴り、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド5個目のチームファウルだった。そしてボールは：
- (a)バスケットに入った。
 - (b)リングに当たったがバスケットには入らなかった。
 - (c)リングに当たらなかった。

解説：

(a)A1の得点は認められる。
3つのケース全てにおいて、ショットクロックバイオレーションは起きたことにならない。A2にフリースロー2本が与えられる。

29/50-33 **条文：** ボールが何らかの理由で相手チームのバスケットのリングに当たったあと、ボールがリングに当たる前にコントロールしていたチームと同じチームが再びボールをコントロールした場合は、ショットクロックは14秒にリセットされる。

- 29/50-34 **例：** A1からA2へのパスのボールにB2が触れたあと、ボールがリングに当たり、A3がそのボールをコントロールした。

解説：A3がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-35 **例：**ショットクロックの残りが以下の秒数のときA1がショットを放った。

(a)4秒

(b)20秒

ボールはリングに当たり、リバウンドのボールをA2がコントロールした。

解説：両方のケースにおいて、A2がボールをコントロールしたのがフロントコートであったかバックコートであったかにかかわらず、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-36 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。B1がそのボールに触れたが、A2がそのボールをコントロールした。

解説：A2がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-37 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。B1がそのボールに触れアウトオブバウンズになった。

解説：バイオレーションがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。スローインがフロントコートであるかバックコートであるかにかかわらず、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-38 **例：**ショットクロックが4秒のとき、A1がショットクロックをリセットするためにボールをリングに向かって投げた。ボールはリングに当たり、B1がそのボールに触れチームAのバックコートでアウトオブバウンズになった。

解説：チームAのバックコートでのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-39 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。A2がボールをはじき、A3がそのボールをコントロールした。

解説：コート上のどこであるかにかかわらず、A3がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-40 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。リバウンドのときに、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。

解説：ファウルがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-41 **例：**A1がショットを放ち、ボールがバスケットに入った。そこでB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。

解説：得点は認められる。ファウルがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-42 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。リバウンドのときに、A2とB2との間でヘルドボールが宣せられた。ポゼッションアローはチームAを示している。

解説：ヘルドボールがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-43 **例：**A1がショットを放ち、ボールがリングとバックボードの間に挟まった。ポゼッションアローはチームAを示している。ショットクロックは残り8秒を表示している。

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

クロックは継続され、残り8秒になる。

29/50-44 **例：**フロントコートにいるA1がA2にアリウープパスをした。ボールはA2に渡らずリングに当たり、A3がボールをコントロールした。

解説：A3がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。A3がバックコートでボールに触れた場合は、バックコートバイオレーションになる。

29/50-45 **例：**A1のディフェンスリバウンドのあと、B1がA1の手からボールをはじき、そのボールがリングに触れてB2によってキャッチされた。

解説：ボールをコントロールしたチームは、ボールがリングに当たる前にコントロールしていたチームと同じチームではないので、チームBのショットクロックは新たに24秒になる。

29/50-46 **例：**ショットクロック残り6秒でA1がショットを放った。ボールがリングに当たり、リバウンドのボールをA2がバックコートでコントロールした。その後A2はB1にファウルをされた。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。

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

29/50-47 **条文：**ゲームクロック残り14秒以下で、ボールがデッドでゲームクロックが止められ、チームが新たにライブのボールのポゼッションを得たとき、フロントコート、バックコートのどちらであっても、ショットクロックのスイッチは切られる。

29/50-48 **例：**ゲームクロック残り12秒で、チームAが新たにボールのポゼッションを得た。

解説：ショットクロックのスイッチは切られる。

29/50-49 **例：**ゲームクロック残り18秒、ショットクロック残り3秒で、B1がチームBのバックコートで意図的にボールを蹴った。

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

29/50-50 **例：**ゲームクロック残り7秒、ショットクロック残り3秒で、B1がチームBのバックコートで意図的にボールを蹴った。

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

29/50-51 **例：**ゲームクロック残り23秒で、チームAが新たにボールをコントロールした。その後ゲームクロック残り19秒で、A1がショットを放ち、ボールがリングに当たりA2がリバウンドを取った。

解説：チームAがボールを新たにコントロールした時点では、ショットクロックはスタートされない。しかし、A2がボールをコントロールした直後にはゲームクロックがまだ14秒以上残っていることから、ショットクロックは14秒にリセットされる。

29/50-52 **例：**第4ピリオドゲームクロック残り58秒で、A1がチームAのバックコートでB1からファウルをされた。ショットクロックは残り19秒であった。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。チームAにタイムアウトが認められた。

解説：ゲームはチームAのフロントコートのスコアラーステップルの反対側のスローインラインからスローインで再開され、ショットクロックは残り19秒になる。

- 29/50-53 **例**：第4ピリオドゲームクロック残り58秒で、A1がチームAのバックコートでB1からファウルをされた。ショットクロックは残り19秒であった。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。チームBにタイムアウトが認められた。
解説：ゲームはチームAのバックコートからのスローインで再開され、ショットクロックは新たに24秒になる。
- 29/50-54 **例**：第4ピリオドゲームクロック残り30秒で、A1がチームAのフロントコートでドリブルをしていた。B1がボールをはじき、チームAのバックコートでA2がボールをコントロールした。ショットクロック残り8秒で、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのピリオド3個目のチームファウルだった。チームAにタイムアウトが認められた。
解説：ゲームはチームAのフロントコートのスコアラーステプルの反対側のスローインラインからスローインで再開され、ショットクロックは14秒になる。
- 29/50-55 **例**：第2ピリオドゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。その後ショットクロック残り1秒で、A1がショットを放った。ボールが空中にあるときショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、それから1.2秒経過後、ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。
解説：これはショットクロックバイオレーションではない。審判はチームBが明らかにボールをコントロールするかを見定めていたためバイオレーションを宣さなかった。ピリオドは終了したことになる。
- 29/50-56 **例**：第2ピリオドゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。その後ショットクロック残り1秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、ゲームクロック残り0.8秒で審判がバイオレーションを宣した。
解説：ショットクロックバイオレーションである。チームBにスローインのボールが与えられ、ゲームクロックは残り0.8秒になる。
- 29/50-57 **例**：第2ピリオドゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。ゲームクロック残り1.2秒でA1がボールを手中に持っているときにショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロック残り0.8秒で審判がバイオレーションを宣した。
解説：ショットクロックバイオレーションである。チームBにスローインのボールが与えられ、ゲームクロックは残り1.2秒になる。

第30条 ボールをバックコートに返すこと

30-1 **条文**：プレーヤーが空中にいるときは、ジャンプをする前に最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。しかし、フロントコートからジャンプをし空中にいる間にボールをコントロールした場合、そのプレーヤーがチームで最初にボールをチームコントロールしたプレーヤーになる。その後、ジャンプをした勢いでボールとともにバックコートに戻ってしまうことはやむを得ない。よって空中にいるプレーヤーが、新たにチームコントロールを得た場合、そのプレーヤーのフロントコート/バックコートの立ち位置は、両足がフロアに着地するまで決定されない。

- 30-2 **例**：バックコートにいるA1が速攻を試みて、フロントコートにいるA2に向けてパスをした。B1はチームのフロントコートからジャンプをして空中にいる間にボールをキャッチし、

- (a)両足でバックコートに着地した。
(b)センターラインをまたいで着地した。
(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。
解説:バイオレーションではない。B1が空中にいる間にチームBとして最初にボールをコントロールした。B1の位置がフロントコートかバックコートかは、両足がフロアに着地するまでは決定されない。全ての場合において、B1は正当にバックコートにいるとみなされる。

- 30-3 **例:** A1とB1の間での第1ピリオド開始のジャンプボールのときに、ボールは正当にタップされ、そのときチームAのフロントコートからジャンプをしたA2が空中でボールをキャッチし、
(a)両足でバックコートに着地した。
(b)センターラインをまたいで着地した。
(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。
解説:バイオレーションではない。A2が空中にいる間にチームAとして最初にボールをコントロールした。全ての場合において、A2は正当にバックコートにいるとみなされる。

- 30-4 **例:** フロントコートからスローインを行うA1がA2へパスをした。A2はフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチし、
(a)両足でバックコートに着地した。
(b)センターラインをまたいで着地した。
(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。
解説: チームAのバイオレーションである。A1のスローインは、チームAがすでにフロントコートでボールをコントロールしており、その後A2が空中でボールをキャッチしバックコートに着地した。全てのケースにおいてA2は不当にバックコートにボールを返したとみなされる。

- 30-5 **例:** 第2ピリオドの開始のために、A1がセンターラインの延長線上からA2にボールをパスした。A2はフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチし、
(a)両足でバックコートに着地した。
(b)センターラインをまたいで着地した。
(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向けてドリブルあるいはパスをした。
解説: チームAのバイオレーションである。A1がボールをコントロールしている。その後A2がフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチしたとき、フロントコートでチームAがボールをコントロールしたことになる。全てのケースにおいて、バックコートに着地したことによってA2は不当にバックコートにボールを返したとみなされる。

- 30-6 **例:** バックコートからスローインを行うA1が、フロントコートにいるA2へパスをした。B1がチームBのフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチし、チームBのバックコートに着地する前にバックコートにいるB2にパスをした。
解説: チームBはボールを不当にバックコートに返したのでバイオレーションである。

30-7 **条文:** 完全にフロントコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをバックコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合、ライブのボールが不当にバックコートに返ったとみなされる。しかし、バックコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをフロントコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合は正当である。

- 30-8 **例:** A1がセンターライン近くのフロントコートに両足を完全につけて立っており、同じくセンターライン近くのフロントコートに完全に両足をつけて立っているA2に、バウンスパスをした。パス

されたボールはバックコートに触れた後でA2に届いた。

解説：チームAはボールを不当にバックコートに返したのでバイオレーションになる。

- 30-9 **例：**A1とA2がセンターライン近くでフロントコートに両足が完全についた状況で立っており、A1はA2にバウンスパスをした。パスされたボールはバックコートに触れた後フロントコートに触れ、その後A2に届いた。

解説：チームAはボールを不当にバックコートに返したのでバイオレーションになる。

- 30-10 **例：**A1がセンターラインの近くでバックコートに両足をつけて立っており、同じくセンターラインの近くでバックコートに両足をつけて立っているA2にバウンスパスをした。パスされたボールはフロントコートに触れた後でA2に届いた。

解説：バイオレーションではない。チームAのプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていない。しかし、ボールがフロントコートに触れた時点でフロントコートに進められたことになり、8秒の計測は終わる。A2がボールに触ったと同時に新たな8秒が始まる。

- 30-11 **例：**バックコートにいるA1がフロントコートに向かってボールをパスした。ボールはコート上でセンターラインをまたいで立っている審判に当たって跳ね返り、まだバックコートにいるA2が次にそのボールに触った。

解説：バイオレーションではない。チームAのプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていない。しかし、ボールが審判に触れた時点でフロントコートに進められたことになり、8秒の計測は終わる。A2がボールに触ったと同時に新たな8秒が始まる。

- 30-12 **例：**チームAがフロントコートでボールをコントロールしているとき、A1とB1が同時にボールに触れて、そのままボールがチームAのバックコートへ入り、A2が最初にボールに触れた。

解説：チームAがボールを不当にバックコートに返したことになる。

- 30-13 **例：**A1がバックコートからフロントコートにドリブルをした。両足はフロントコートにあるがボールはバックコートでドリブルされている。その後、ボールがA1の足に触れてバックコートに転がり、A2がバックコートでドリブルを開始した。

解説：A1はフロントコートでボールをコントロールしていないので、バイオレーションではない。

- 30-14 **例：**バックコートにいるA1が、フロントコートにいるA2にボールをパスした。A2がボールに触れ、ボールはまだバックコートにいるA1に戻った。

解説：A2はフロントコートでボールをコントロールしていないので、バイオレーションではない。

- 30-15 **例：**アンスポーツマンライクファウルの後のセンターラインの延長線上からのスローインで、A1はA2にボールをパスした。A2はセンターラインを跳び越え、左足がフロントコートに、右足が空中にある状態でボールをキャッチした。そして右足がバックコートについた。

【補足】A2がバックコートからセンターラインを跳び越えた場合とする。

解説：バイオレーションではない。両足がフロントコートについたときにはじめて、A2がフロントコートでボールをコントロールしたとみなされる。

- 30-16 **例：**フロントコートでのスローインでA1がA2にボールをパスした。A2がセンターラインを跳び越え、左足がフロントコートに、右足が空中にある状態でボールをキャッチした。そして右足がバックコートについた。

解説：スローインをしたA1が、すでにチームAのフロントコートでチームコントロールをしていたので、A2はボールを不当にバックコートに返したことになる。

- 30-17 **例**：A1がセンターライン近くのフロントコートでドリブルをしているとき、ボールはB1にはじかれチームAのバックコートに入った。A1は両足をフロントコートについたままドリブルを続け、ボールはバックコートでバウンドしている。
解説：バイオレーションではない。チームAのフロントコートで最後にボールに触ったのはチームAのプレーヤーではない。A1は完全にバックコートに入りドリブルを続けることもでき、新しく8秒が与えられる。
- 30-18 **例**：バックコートにいるA1がA2にボールをパスした。A2はフロントコートからジャンプをして空中でボールをキャッチし、
(a)両足でバックコートに着地した。
(b)センターラインを踏んで着地した。
(c)センターラインをまたいで着地し、その後バックコートにパスかドリブルをした。
解説：チームAがボールを不当にバックコートに返したことになるのでバイオレーションになる。A2が空中でボールをキャッチしたときにチームAがフロントコートでボールをコントロールしたとみなされる。

第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

- 31-1 **条文**：ショットあるいはフリースローのときにボールがリングよりも上にある場合、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れることはインタフェアレンスである。
- 31-2 **例**：A1の最後のフリースローで、
(a)ボールがリングに触れる前に、
(b)ボールがリングに触れたあと、ボールがバスケットに入る可能性が残っている状況で、B1がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。
解説：不当にボールに触れたB1のバイオレーションである。
(a)A1に1点が与えられ、B1にテクニカルファウルが宣せられる。
(b)A1に1点が与えられるが、B1にテクニカルファウルは宣せられない。
- 31-3 **条文**：パスの最中にボールがリングよりも上にある、あるいはリングに触れたあとで、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れた場合、インタフェアレンスである。
- 31-4 **例**：A1がパスをしたボールがリングよりも上にあり、B1がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。
解説：B1のインタフェアレンスのバイオレーションである。チームAに2点または3点が与えられる。
- 31-5 **条文**：最後のフリースローでボールがリングに触れたあと、いずれかのプレーヤーが正当にボールに触れてバスケットに入った場合、ツーポイントフィールドゴールになる。
- 31-6 **例**：A1の最後のフリースローがリングに触れ、リングよりも上に弾んだ。B1がボールをはじき出そうとしたがボールはバスケットに入った。
解説：ボールは正当に触られている。フリースローのボールではなくなるため、コート上でプレーしているチームAのキャプテンに2点が与えられる。

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

31-8 **例：**A1の最後のフリースローがリングに触れ、リングよりも上に弾んでいるときに、リバウンドでA2がB2にファウルをされた（3個目のチームファウル）。ボールがまだバスケットに入る可能性があるときに、

(a)A3が触れた。

(b)B3が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

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

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

31-9 **例：**A1の最後のフリースローがリングに触れ、リングよりも上に弾んでいるときに、リバウンドでA2がB2にファウルをされた（5個目のチームファウル）。ボールがまだバスケットに入る可能性があるときに、

(a)A3が触れた。

(b)B3が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

(a)得点は認められない。A2にリバウンダーなしのフリースロー2本が与えられる。ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開する。

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

31-10 **例：**A1がシュットを放ち、ボールがリングに触れてリングの上で弾み、まだバスケットに入る可能性があるときにゲームクロックのブザーが鳴った。そのボールに、

(a)A2が触れた。

(b)B2が触れた。

解説：インタフェアレンスのバイオレーションである。

(a)得点は与えられない。

(b)2点または3点がA1に与えられる。

31-11 **条文：**ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する全ての規定は、プレーヤーが上昇しているボールに触れたとしても、フィールドゴールのシュットの最中であれば適用される。

31-12 **例：**A1がシュットを放ち、そのボールが上昇しているときにA2あるいはB2がボールに触れた。その後バスケットに向かって下降しているボールに：

(a)A3が触れた。

(b)B3が触れた。

解説：A2あるいはB2が、上昇しているボールに触れることは正当であり、フィールドゴールのシュットであることに変わりはない。しかし、その後下降しているボールにA3あるいはB3が触れるとバイオレーションになる。

(a)フリースローラインの延長線上からのスローインとしてボールがチームBに与えられる。

(b)2点または3点がA1に与えられる。

31-13 **条文**：プレーヤーがバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げる、あるいはバスケットに入るようにしていると審判が判断した場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-14 **例**：A1がゲームの終了間際にスリーポイントショットを放った。ボールが空中にあるときにゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、B1がバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げたと審判が判断した。
解説：ゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後であってもボールはまだライブであるので、インタフェアレンスのバイオレーションである。A1に3点が認められる。

31-15 **条文**：ショットの最中にボールがリングに触れていてまだバスケットに入る可能性があるときに、オフェンスあるいはディフェンスのプレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れた場合、インタフェアレンスである。

図2 リングに触れているボール



31-16 **例**：A1がショットを放ったあと、ボールがリングに当たって弾み再度リングに当たった。ボールがまだリング上にあるときにB1がバスケットあるいはバックボードに触った。
解説：B1のバイオレーションである。ボールがバスケットに入る可能性を残している限り、インタフェアレンスの制限が適用される。

31-17 **条文**：審判間の相反する判定あるいは複数のルールの違反がほぼ同時に起こり、一方の罰則に得点を取り消すことが含まれる場合は、その罰則が優先され得点は与えられない。

31-18 **例**：A1のショットが下降し、まだ完全にボールがリングよりも上にあるとき、A2とB2が同時に触れた。そのあとボールが
(a)バスケットに入った。
(b)バスケットに入らなかった。
解説：どちらの場合も得点は認められない。ジャンプボールシチュエーションである。

31-19 **条文**：プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーした場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

- 31-20 **例**：A1がスリーポイントショットを放った。ボールがバスケットに当たり跳ね返ったとき：
(a)A2がバスケットを掴み、ボールをタップしてバスケットに入れた。
(b)B1がバスケットを掴み、ボールをタップしてバスケットに入らないようにした。
解説：A2とB1のどちらもインタフェアレンスのバイオレーションである。
(a)得点は認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインとして再開する。
(b)A1に3点が与えられる。

- 31-21 **条文**：ボールがバスケットの中にあるときにディフェンスのプレーヤーがボールに触れると、インタフェアレンスのバイオレーションである。

図3 バスケットの中にあるボール



- 31-22 **例**：A1がショットを放ち、ボールがまだリング上を回っている。その一部分がリングの中あるいはリングより下にあるときにB1がボールに触れた。
解説：一部分でもボールがリングの中でリングより下にあるので、B1によるインタフェアレンスのバイオレーションである。

第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

ノーチャージセミサークルエリア

- 33-1 **条文**：ノーチャージセミサークルルールは、ボールをコントロールしバスケットに向かいペネトレイトするオフENSEのプレーヤーに対して、ディフェンスのプレーヤーがチャージングを狙うため、自チームのバスケットの真下でポジションをとることを防ぐためのものである。ノーチャージセミサークルルールが適用されるためには、以下の条件を満たさなくてはならない：
(a)ディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、セミサークルエリア（図4）に触れていること。セミサークルラインはセミサークルエリアの一部とみなす。
(b)オフENSEのプレーヤーは、セミサークルラインを越えてバスケットに向かってドライブして

おり、空中にいる間にショットあるいはパスをすること。

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

(a)ノーチャージセミサークルエリアの外で起きた全てのプレー、また、セミサークルエリアとエンドラインの間のエリアから展開された全てのプレー。

【補足】セミサークルエリアとエンドラインの間とはバックボードの裏側のエリアのことをいう。

(b)ショット後の全てのリバウンドプレー。

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

(c)オフェンスあるいはディフェンスのプレーヤーによる手、腕、脚、体によるファウル。

33-2 **例**：A1がセミサークルエリアの外からジャンプショットを放ち、セミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。

解説：ノーチャージセミサークルルールが適用され、A1のファウルではない。

33-3 **例**：A1がエンドライン沿いをドリブルしており、バックボードの裏側のエリアからジャンプをして、セミサークルエリアに触れてリーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。

解説：A1のチャージングファウルである。A1はバックボードの裏側からノーチャージセミサークルエリアに入ってきたため、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-4 **例**：A1が放ったショットがリングに触れリバウンドになった。A2がジャンプをしてボールをキャッチしたあと、セミサークルエリアに触れてリーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。

解説：A2のチャージングのファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-5 **例**：A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。ショットをするのをやめてA1の真後ろにいるA2にボールをパスした。A1はノーチャージセミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。同時にA2は、ショットをするために直接バスケットに向かってドライブをした。

解説：A1のチャージングのファウルである。A1は、A2がバスケットに向かう進路を空けるため不当に体を使ったとされ、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-6 **例**：A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。ショットをするのをやめてコーナーに立っているA2にボールをパスした。A1はノーチャージセミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。

解説：A1のプレーはファウルではない。ノーチャージセミサークルルールが適用される。

図4 ノーチャージセミサークルエリアの内側/外側のプレーヤー



第35条 ダブルファウル

35-1 **条文**：審判間の相反する判定、あるいは複数のルールの違反がほぼ同時に起こり、一方の罰則に得点を取り消すことが含まれる場合は、その罰則が優先され得点は与えられない。

35-2 **例**：A1がシュットの動作中にA1とB1の間で体の触れ合いがあり、ボールはバスケットに入った。リードオフィシャルがA1のオフENSEファウルを宣し得点を認めなかった。一方で、トレイルオフィシャルがB1のディフェンスファウルを宣し得点を認めた。
解説：審判で協議の上、ダブルファウルの処置として得点は認められない。ゲームは、フリースローラインの延長線上からのチームAのスローインで再開される。シュットクロックの残り時間はダブルファウルが起きた時点から継続にする。

35-3 **条文**：ダブルファウルになるには、以下の全ての条件が必要である：
(a)両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
(b)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。
(c)両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
(d)両方のファウルが、ほぼ同時に起きること。

35-4 **例**：
(a)ポストのポジション争いをしているA1とB1が互いに押し合い、ファウルになった。
(b)リバウンド争いをしているA1とB1が互いに押し合い、ファウルになった。
(c)A2からのパスをキャッチしようとしているA1とB1が互いに押し合い、ファウルになった。
解説：3つの事例の全てにおいてダブルファウルが宣せられる。(a)(c)は、チームAのスローインでゲームが再開され、シュットクロックの残り時間はダブルファウルが起きた時点から継続にする。
(b)は、ジャンプボールシチュエーションとして、オルタネイティングポゼッションによるスローインでゲームを再開する。

第36条 テクニカルファウル

36-1 **条文**：繰り返された場合にテクニカルファウルになるような振る舞いには、オフィシャルワーニング（警告）が当該プレーヤーに与えられる。オフィシャルワーニングは、当該プレーヤーのコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、同じチームの他のメンバーに同様の振る舞いがあった場合はテクニカルファウルの対象となる。オフィシャルワーニングは、ボールがテッドになりゲームクロックが止められた状態でのみ与えられる。

36-2 **例**：チームAのメンバーが以下の行為により警告を受けた：
(a)スローインの邪魔をする。
(b)自身の振る舞い。
(c)その他繰り返された場合にテクニカルファウルとなり得る行為。
解説：警告はチームAのコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、チームAの他のメンバーに同様の行為があった場合は、テクニカルファウルの対象になる。

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

36-4 **例：**A1のショットの動作中に、B1が大きな声を出すあるいは強く足を踏み鳴らしてA1のショットを妨げた。そのショットは：

- (a)成功した。
- (b)成功しなかった。

解説：

- (a)B1に警告が与えられ、その警告はチームBのコーチにも伝えられる。すでにチームBのメンバーに同様の行為で警告が与えられている場合は、B1にテクニカルファウルが宣せられる。
- (b)B1はテクニカルファウルを宣せられる。

36-5 **条文：**チームがコート上に6人以上のプレーヤーを同時に出場させてしまった場合、相手チームに不利にならない状況でできるだけ早くゲームを止めて、誤りを訂正する。審判とテーブルオフィシャルズが適切に任務を遂行していた場合、1人のプレーヤーが不当にコートに戻ってきたかあるいはとどまったことが原因となり6人以上のプレーヤーが出場したことになる。審判はそのチームの1人を速やかにベンチに戻し、そのチームのコーチにテクニカルファウルを与え「B」と記録する。コーチは交代が正しく行われ、交代されたプレーヤーが速やかにコートから退いたかを確認する責任がある。

36-6 **例：**ゲーム中、コートにチームAのプレーヤーが6人以上出ていることに気がついた。

- (a)チームB（5人出場しているチーム）がボールをコントロールしていた。
- (b)チームA（6人以上出場しているチーム）がボールをコントロールしていた。

解説：

- (a)チームBが不利にならない限り、ゲームは速やかに止められる。
 - (b)ゲームは速やかに止められる。
- どちらの場合も不当にコートに入った（あるいは残ってしまった）プレーヤーは速やかにベンチに戻され、テクニカルファウルがコーチAに与えられ「B」と記録される。

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

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

- (a)A1がオフENSEファウルを宣せられたあと。
- (b)A1がフィールドゴールを成功させたあと。
- (c)B1がA1のショット中にファウルをし、ショットが不成功だったあと。
- (d)6人目のプレーヤーがコートから退いたあと。

解説：

- (a)A1のファウルはプレーヤーのファウルとして記録される。
- (b)A1の得点は認められる。

- (c)A1に2本または3本のフリースローが与えられる。
- (a)、(b)、(c)でチームAの6人目のプレーヤーは、コートを追かなければならない。
上記全ての場合において、コーチAにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。
- (d)コーチAにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

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

- 36-10 **例**：5個目の個人ファウルを宣せられ、B1は失格となった。その後交代がありB1がコートに戻った。B1の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：
- (a)ゲーム再開のためボールがライブになる前。
あるいは：
 - (b)ボールが再びライブになり、チームAがコントロールしたあと。
 - (c)ボールが再びライブになり、チームBがコントロールしたあと。
 - (d)B1が出場したあとで、ボールが再びテッドになったあと。

解説：

- (a)B1は速やかにベンチに戻される。
 - (b)チームAが不利にならない状況でゲームは速やかに止められる。B1はベンチに戻される。
 - (c)(d)ゲームは速やかに止められ、B1はベンチに戻される。
- 上記全ての場合において、コーチBにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

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

- 36-12 **例**：5個目のファウルにより失格になったことを宣せられたB1が、そのあと交代をしてゲームに戻った。B1の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：
- (a)B1がシュートを成功させたあと。
 - (b)B1がファウルを宣せられたあと。
 - (c)B1がドリブル中にA1にファウルをされたあと(チームAの5個目のチームファウル)。

解説：

- (a)B1の得点は認められる。
 - (b)B1のファウルはプレーヤーのファウルとされ、スコアシート上では5個目のファウルの隣に記録される。
 - (c)B1に与えられる2本のフリースローは、B1と交代して入るプレーヤーが行う。
- 全ての場合において、コーチBにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

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

- 36-14 **例:** A6がA1と交代した。その後A1のファウルによりボールがテッドになりA6がコートに入った。審判はA1にそのファウルが5個目のファウルだということを宣さなかった。A1はその後交代してゲームに出場した。A1が出場していることに気がついたのは以下のときであった：
 (a) A1がプレーヤーとしてゲームに出場し、ゲームクロックが動き出したあと。
 (b) A1がシュットを成功させたあと。
 (c) A1がB1にファウルをしたあと。
 (d) B1がA1のシュット中にA1にファウルをしたあと、そのシュットは成功しなかった。
解説： A1が不当にゲームに出場したことによる罰則は与えられない。
 (a) チームBに不利にならない状況でゲームは止められる。A1はベンチに戻され別のプレーヤーが出場する。
 (b) A1の得点は認められる。
 (c) A1のファウルはプレーヤーのファウルとみなし、該当する罰則が与えられる。スコアシート上は5個目のファウルの隣に記録される。
 (d) B1のファウルは記録される。A1と交代したプレーヤーに2本または3本のフリースローを与えられる。

- 36-15 **例：** ゲーム開始10分前にA1にテクニカルファウルが宣せられた。コーチBがB1をフリースローを行うプレーヤーに指定したが、B1はチームBの最初に出場する5人のプレーヤーではない。
解説： チームBの最初に出場する5人のプレーヤーのうちの1人がフリースローを行わなくてはならない。交代は競技時間の開始前には認められない。

36-16 **条文：** プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順で処置をする：
 ・フェイクが起きたらゲームを止めずに「前腕を上にする（レイズザローワーアーム）」のシグナルを2回示す
 ・次にゲームが止まったときに、当該プレーヤーとそのプレーヤーのチームのコーチに警告が与えられる。警告は各チームに1回までとする
 ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。ゲームが止まらず警告が与えられる前であっても（フェイクが続いた場合は）適用される
 ・体の触れ合いのない極端なケースには、警告なしに速やかにテクニカルファウルが宣せられる

- 36-17 **例：** A1がドリブルし、B1がディフェンスをしている。A1があたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えるように頭部を動かした。その後ゲーム中に、A1はさらにあたかもB1に押されたかのような印象を与えるようにフロアに倒れた。
解説： 審判はA1の頭部を使ったフェイクに対して、「レイズザローワーアーム」シグナルを2回示し警告を与える。ゲームが止まらず1回目のフェイクに対して警告が与えられる前であっても、フロアに倒れたフェイクは2回目のフェイクに当たるので、A1に対してテクニカルファウルが宣せられる。

- 36-18 **例：** A1がドリブルし、B1がディフェンスをしている。A1がB1にファウルをされたかのように頭を突然動かした。その後ゲーム中に、B2がA2に押されたかのようにフロアに倒れた。
解説： 審判はA1とB2に「レイズザローワーアーム」シグナルを2回示し、それぞれのフェイクに対して警告を与える。その警告は次にゲームが止まったときにA1とB2と、両コーチに与えられる。

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

36-20 **例**：A1がバスケットに向かってドライブしているとき、B1とA1の間に体の触れ合いはなかった、あるいはA1による軽微な体の触れ合いにもかかわらずB1が大げさに後ろに倒れた。そのゲームの中でそのような行為に対してすでにコーチBをとおして、チームBのプレーヤーに警告が与えられていた。

解説：明らかにスポーツマンらしくない行為であり、ゲームのスムーズな進行の妨げになる。B1にテクニカルファウルが宣せられる。

36-21 **条文**：特にリバウンド争いやディフェンスがオフェンスに近接してガードしている場合などで、過度に肘を振り回すことは、重大な怪我につながる可能性がある。そのような行為で体の触れ合いがあった場合、パーソナルファウルが宣せられる。触れ合いがない場合、テクニカルファウルが宣せられる。

36-22 **例**：A1がリバウンドのボールを取ってフロアに着地した。その後B1がすぐそばでディフェンスをした。A1がB1を威嚇するため、またはピボットやパス、ドリブルをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したがB1には当たらなかった。

解説：A1の行為はルールの精神や目的に反するものであり、テクニカルファウルが宣せられる。

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

36-24 **例**：A1が前半にリングにぶらさがった行為でテクニカルファウルを宣せられた。そして後半にスポーツマンらしくない行為があったとして2個目のテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。2個目のテクニカルファウルではテクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが2個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-25 **条文**：5個目のファウルが宣せられたプレーヤーは失格になる。5個目のファウルの後にそのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられたときは、そのチームのコーチのテクニカルファウルとして「B」と記録される。そのプレーヤーの5個目のファウルにテクニカルファウル、またはアンスポーツマンライクファウルが含まれていたとしても、このプレーヤーは失格・退場にはならず、チームベンチエリアにとどまることを許される。

36-26 **例**：B1は第1ピリオドにテクニカルファウルを宣せられた。第4ピリオドに5個目のファウルで失格になり、ベンチに向かう間にB1に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説：B1は5個目のファウルが宣せられた時点で失格になる。このテクニカルファウルはコーチに記録される。B1は退場にはならず、ベンチエリアにとどまることを許される。

36-27 **例**：B1は第3ピリオドにアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第4ピリオドに5個目のファウルで失格になり、ベンチに向かう間にB1に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説：B1は5個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。このテクニカルファウルはコーチに記録される。B1は退場にはならず、ベンチエリアにとどまることを許される。

36-28 **条文**：1人のプレーヤーにテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルが1個ずつ記録された場合、失格・退場になる。

36-29 **例**：A1は前半に遅延によるテクニカルファウルを宣せられた。A1はさらに後半にB1に対するハードファウルのためアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：A1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。
アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-30 **例**：A1は前半にオフェンスの進行を妨げるための不必要なファウルによりアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。後半にファウルをされたときせかけるフェイクによりテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。
テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが1個のアンスポーツマンライクファウルと1個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-31 **条文**：プレーヤー兼コーチが失格・退場になるのは以下のファウルを宣せられたときである：

- プレーヤーとして2個のテクニカルファウル
- プレーヤーとして2個のアンスポーツマンライクファウル
- プレーヤーとして1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウル
- コーチとして1個のテクニカルファウル「C」とプレーヤーとして1個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- コーチとして1個のテクニカルファウル「B」とコーチとして1個のテクニカルファウル「C」、そしてプレーヤーとして1個のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
- コーチとして2個のテクニカルファウル「B」とプレーヤーとして1個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- コーチとして2個のテクニカルファウル「C」
- コーチとして1個のテクニカルファウル「C」とコーチとして2個のテクニカルファウル「B」
- コーチとして3個のテクニカルファウル「B」

36-32 **例**：プレーヤー兼コーチのA1が、第1ピリオドでプレーヤーとしてフェイクによるテクニカルファウルを宣せられた。第4ピリオドでコーチとして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」を宣せられた。

解説：プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。
テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼コーチがプレーヤーとして1個のテクニカルファウルとコーチとして自身に対する1個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-33 **例**：プレーヤー兼コーチのA1は、第2ピリオドでB1に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第3ピリオドでトレーナーのスポーツマンらしくない振る舞いにより、コーチとしてテクニカルファウル「B」を宣せられた。第4ピリオドで交代要員のA6にテクニカルファウルが宣せられたため、コーチとしてテクニカルファウル「B」が記録された。

解説：プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。
テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレー

ヤー兼コーチがプレーヤーとして1個のアンスポーツマンライクファウルとチームベンチパーソナルに対してコーチとして2個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

36-34 **例**：プレーヤー兼コーチのA1は、第2ピリオドで自身のスポーツマンらしくない振る舞いによりコーチとしてテクニカルファウル「C」を宣せられた。第4ピリオドでプレーヤーとしてB1に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になり、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼コーチがコーチとして1個のテクニカルファウルとプレーヤーとして1個のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

第37条 アンスポーツマンライクファウル

37-1 **条文**：第4ピリオド、各延長ピリオドのゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示していて、ボールをアウトオブバウンズからスローインするときに、まだボールが審判あるいはスローインするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーがオフenseのプレーヤーと触れ合いを起こしファウルを宣せられた場合、アンスポーツマンライクファウルになる。

37-2 **例**：最終ピリオド残り0：53で、A1がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、B2がコート上のA2に触れ合いを起こしB2にファウルが宣せられた。

解説：B2は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めさせないようにした。警告が与えられることなくアンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。

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

解説：アンスポーツマンライクファウルに該当する激しい触れ合いでない限り、A2にパーソナルファウルが宣せられる。ファウルの場所に最も近い位置からのスローインがチームBに与えられる。

37-4 **条文**：第4ピリオド、各延長ピリオドのゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示していて、ボールがスローインを行うプレーヤーの手を離れたあと、ディフェンスのプレーヤーがゲームクロックを進めさせないために、ボールをまさに受けようとしている、あるいは受けたばかりの状態のオフenseのプレーヤーに対して触れ合いを起こした。そのような触れ合いは、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ニングファウルが速やかに宣せられるべき激しい触れ合いでない限り、パーソナルファウルになる。この場合、有利・不利の原則は適用されない。

【補足】 ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレーは、アンスポーツマンライクファウルとする。

- 37-5 **例**：最終ピリオド残り1：02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。B2がコート上でボールを受けようとしていたA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。
解説：B2の触れ合いが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該当する激しい触れ合いでない限り、速やかにB2にパーソナルファウルが宣せられる。
【補足】 ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレーは、アンスポーツマンライクファウルとする。
- 37-6 **例**：最終ピリオド残り1：02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときA2がコート上にいるB2に触れ合いを起こし、A2にファウルが宣せられた。
解説：激しい触れ合いでない限り、A2にパーソナルファウルが宣せられる。ファウルの場所に最も近い位置からのスローインがチームBに与えられる。
- 37-7 **例**：最終ピリオド残り1：02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときスローインが行われている場所とは別の場所でB2がA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。
解説：B2は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めないようにしている。警告が与えられることなくアンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。

37-8 **条文**：速攻に出ているオフENSEのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットとの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフENSEのプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合いに対しては、オフENSEのプレーヤーがショットの動作に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。一方ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー、また激しい触れ合いについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

- 37-9 **例**：A1が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A1とそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、B1はA1に後ろから触れ合いを起こし、ファウルを宣せられた。
解説：アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。
- 37-10 **例**：速攻でA1がショットの動作に入ったとき、A1の腕に後ろから、
 (a)ボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。
 (b)過度に激しい触れ合いを起こした。
解説：
 (a)ノーマルファウルが宣せられる。
 (b)アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

第38条 ディスクォリファイングファウル

38-1 **条文**：失格・退場になった場合はチームメンバーやチームベンチパーソナルとみなさない。よってその個人は、それ以上スポーツマンらしくない振る舞いがあっても罰則を受けない。

- 38-2 **例**：A1が著しくスポーツマンらしくない行為により失格・退場になった。コートを離れるとき

に審判を侮辱する発言を行った。

解説：A1はすでに失格・退場になっており、それ以上の罰則は受けない。審判または同席していればコミッショナーは、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

38-3 **条文：**体の触れ合いはないが、著しくスポーツマンらしくない行為でプレーヤーが失格・退場になった場合も、罰則は体の触れ合いのあるディスクォリファイングファウルと同じである。

38-4 **例：**A1にトラベリングが宣せられた。いら立ったA1は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：罰則として、2本のフリースローとスローインがチームBに与えられる。

38-5 **条文：**アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のいずれかが失格・退場になった場合は、コーチのテクニカルファウルとして「B」と記録される。その罰則はその他のディスクォリファイングファウルと同様になる。

38-6 **例：**A1が5個目のパーソナルファウルを宣せられた。いら立ったA1は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：A1のディスクォリファイングファウルは、コーチのテクニカルファウルとして「B₂」と記録される。罰則として、2本のフリースローとスローインがチームBに与えられる。

38-7 **条文：**ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤー、コーチ、あるいはチームベンチパーソネルによる以下の著しくスポーツマンらしくない行為に適用される：

- (a)相手チーム、審判、テーブルオフィシャルズやコミッショナーに対する行為。
- (b)自チームのメンバーに対する行為。
- (c)観客を含む会場にいる全ての人に対する行為。
- (d)用具・器具を破損する意図的な行為。

38-8 **例：**以下の著しくスポーツマンらしくない行為が起きた：

(a)第3ピリオドで、コート上にいるA1がA2を殴った。

(b)A1がコートを離れて観客を殴った。

(c)ベンチにいるA6がA7を殴った。

(d)A6がスコアラーズテーブルを叩き、ショットクロックを破損させた。

解説：(a)と(b)ではA1に、(c)と(d)ではA6にディスクォリファイングファウルが宣せられ、失格・退場になり、チームの更衣室に行くか、建物から立ち去らねばならない。

罰則として、2本のフリースローと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がチームBに与えられる。

第39条 ファイティング

39-1 **条文：**暴力行為が発生するか発生しそうになったとき、ボールをコントロールしていたチームにスローインのボールが与えられる。ショットクロックの残り時間はそのまま継続とし、ゲームを再開する。

- 39-2 **例：**暴力行為につながりそうな事態が発生したとき、チームAはそれまでに20秒ボールをコントロールしていた。審判はチームベンチエリアを離れた両チームのプレーヤーを失格・退場にした。
解説：暴力行為が発生する前にボールをコントロールしていたチームA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でゲームを再開する。ショットクロックの残り時間は4秒である。

39-3 **条文：**アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のいずれかがファイティングシチュエーションで失格・退場になった場合は、コーチのテクニカルファウルとして「B」と記録する。その罰則はその他のディスクォリファイングファウルと同様になる。

- 39-4 **例：**ファイティングシチュエーションで、交代要員であるA6がコートに入ったため、失格・退場になった。
解説：コーチAのテクニカルファウルとして「B₂」と記録される。このファウルはA6のディスクォリファイングファウルのため、チームBに2本のフリースローとスローインが与えられる。
- 39-5 **例：**コート上にいるA1とB1で暴力行為が始まり、A6とB6がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7はコートに入ってきて、B1の顔を殴った。
解説：A1とB1は失格・退場になりスコアシートには「D_c」と記録される。A6、A7とB6がコートに入ってきたことにより、コーチAとコーチBにはそれぞれテクニカルファウルが宣せられ「B_c」と記録される。A6、A7とB6のスコアシートのファウル記入欄の残り部分に「F」と記録される。ディスクォリファイングファウルとテクニカルファウルの罰則は相殺される。

第42条 特別な処置をする場合

42-1 **条文：**ゲームフロックが止まっている間に複数の反則が起きて特別な処置をする場合、審判はバイオレーションやファウルが起きた順番を把握し、どの罰則を相殺し、どの罰則を適用するのか注意を払って決定しなければならない。

- 42-2 **例：**A1がジャンプショットを放ち、ボールが空中にある間に、ショットクロックのブザーが鳴った。そのブザーのあとA1がまだ空中にいる間に、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをし、
(a)ボールはリングに当たらなかった。
(b)ボールはリングに当たったがバスケットには入らなかった。
(c)ボールはバスケットに入った。
解説：全ての場合において、B1のアンスポーツマンライクファウルは記録される。
(a)A1はショットの動作中にB1からファウルをされており、ショットクロックバイオレーションはアンスポーツマンライクファウルが起きた後として無視される。2本または3本のフリースローがA1に与えられ、そ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チームAのスローインでゲームが再開される。
(b)ショットクロックバイオレーションではない。2本または3本のフリースローがA1に与えられ、そ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チームAのスローインでゲームが再開される。
(c)A1には2点または3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チームAのスローインでゲームが再開される。

- 42-3 **例**：A1はショットの動作中にB2からファウルをされた。同じショットの動作中にB1からもファウルをされた。
解説：B1のファウルは、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルでない限り、なかったものとみなす。
- 42-4 **例**：B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。そのファウルのあと、コーチAとコーチBにそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。
解説：等しい罰則は起きた順序で相殺される。両チームのコーチへのテクニカルファウルの罰則は相殺される。ゲームはA1の2本のフリースローとチームAのスローインで再開される。
- 42-5 **例**：B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをし、A1のショットは成功した。その後A1がテクニカルファウルを宣せられた。
解説：A1の得点は認められる。B1のアンスポーツマンライクファウルとA1のテクニカルファウルの罰則（1個のフリースローとスローイン）は相殺され、ゲームは通常のショットの成功の後と同じく、エンドラインからのスローインで再開される。
- 42-6 **例**：ポジション争いにおいてB1がA1を押し分け、パーソナルファウルを宣せられた。これはチームBの3個目のチームファウルであった。その後（ほとんど同時ではなく）A1がB1に肘打ちをし、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。
解説：B1とA1のファウルはほとんど同時に起こったものではないため、ダブルファウルではない。ゲームはB1による2本のフリースローと、チームBのスローインによって再開される。
- 42-7 **例**：B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの3個目のチームファウルであった。そのあとA1はボールをB1の体にぶつけた。
解説：A1にテクニカルファウルが宣せられ、チームBの任意のプレーヤーに1本のフリースローが与えられる。そのあと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チームBのスローインでゲームが再開される。
- 42-8 **例**：B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。そのあと、A1は至近距離にいるB1の頭にボールをぶつけた。
解説：A1にはディスクオリファイングファウルが宣せられ、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。A1と交代したプレーヤーにリバウンダーなしのフリースローが2本与えられる。そのあとチームBの任意のプレーヤーに2本のフリースローが与えられ、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チームBのスローインでゲームが再開される。
- 42-9 **例**：B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの3個目のチームファウルであった。そのあと、A1は至近距離にいるB1の頭にボールをぶつけた。
解説：A1にはディスクオリファイングファウルが宣せられ、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。チームBの任意のプレーヤーに2本のフリースローが与えられ、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チームBのスローインでゲームが再開される。
- 42-10 **例**：B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。そのあと、A1はボールをB1の体にぶつけた。

解説：A1にはテクニカルファウルが宣せられる。A1にリバウンダーなしのフリースローが2本与えられる。その後チームBの任意のプレーヤーに1本のフリースローが与えられ、スコアラーステールの反対側のセンターラインの延長線上からのチームBのスローインでゲームが再開される。

42-11 **条文：**フリースローの最中に、ダブルファウルまたは等しい罰則のファウルが起きた場合は、ファウルは記録されるが罰則は与えられない。

42-12 **例：**A1に2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローのあと：

(a)A2とB2がダブルファウルをした。

(b)A2とB2がテクニカルファウルをした。

解説：それぞれのファウルはA2とB2に宣せられる。そのあとA1が2本目のフリースローを行う。ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

42-13 **例：**A1が2本のフリースローを与えられ両方のフリースローを決めた。2本目のフリースローのあとボールがライブになる前に：

(a)A2とB2がダブルファウルをした。

(b)A2とB2がテクニカルファウルをした。

解説：それぞれのファウルはA2とB2に宣せられる。ゲームはエンドラインから通常のフリースローが成功した後と同様のスローインで再開される。

42-14 **条文：**ダブルファウルが起きて両チームへの等しい罰則の相殺のあと、適用する罰則が残っていなければ、ボールをコントロールしていたチームあるいは最初のファウルの前にボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。どちらのチームもボールのコントロールがなかった、あるいは最初のファウルの前にボールが与えられることになっていなかった場合はジャンプボールとなり、ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

42-15 **例：**第1ピリオドと第2ピリオドの間のインターバル中に、A1とB1がそれぞれディスクォリファイングファウルをした、あるいはコーチAとコーチBがそれぞれテクニカルファウルをした。

オルタネイティングポゼッションアローの示す向きが：

(a)チームA

(b)チームB

解説：(a)ゲームはスコアラーステールの反対側のセンターラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点でオルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。

(b)同様の手順でチームBのスローインで再開される。

第44条 訂正のできる誤り

44-1 **条文：**誤りを訂正するためには、誤りのあとにゲームクロックが動き始めてから最初にボールがテッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー(同席していた場合)、テーブルオフィシャルスのいずれかが誤りに気がつかなければならない。すなわち：
ボールがテッドの間に誤りが起きる → 誤りの訂正は可能

ボールがライブになる	→誤りの訂正は可能
ゲームクロックが動き始める	→誤りの訂正は可能
ボールがデッドになる	→誤りの訂正は可能
ボールがライブになる	→誤りの訂正はできない

誤りを訂正した後は、ボールは、誤りを訂正するためにゲームが中断された時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2 **例：**B1がA1にファウルをした。このファウルはチームBの4個目のチームファウルであった。審判は誤ってA1に2本のフリースローを与えた。最後のフリースローが成功した後でゲームクロックが動き出し、B2がボールを受け取りドリブルをして得点を決めた。誤りに気がついたのは、チームAのプレーヤーがエンドラインでスローインのボールを：

- (a) 掴む前
- (b) 掴んだ後

解説：B2の得点は認められる。

- (a) 訂正はまだ可能である。成功したフリースローは全て取り消される。チームAはその誤りの訂正のためにゲームが中断されたときのエンドラインでスローインのボールを与えられる。
- (b) 訂正はすでにできないため、ゲームはそのまま続けられる。

44-3 **例：**B1がA1にファウルをし2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローが成功した後B2は誤ってボールをとり、エンドラインからスローインをした。ショットクロックが残り18秒を示し、B3がフロントコートでドリブルをしているとき、A1の2本目のフリースローが与えられていないことに気がついた。

解説：ゲームは速やかに止められる。A1にリバウンダーなしで2本目のフリースローが与えられる。ゲームは誤りの訂正のために中断された場所から、チームBのスローイン、ショットクロック残り18秒から再開される。

44-4 **条文：** 誤ったプレーヤーがフリースローを打った場合、そのフリースローは取り消される。その他にファウルによる罰則がある場合を除き、相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインが与えられる。誤りが起きたあとすぐにゲームが再開されていた場合は、ゲームが中断した地点から最も近い場所からのスローインが与えられる。最初もしくは唯一のフリースローのショットがシューターの手から離れる前に、誤ったプレーヤーにフリースローを与えていることに審判が気がついた場合、速やかに正しいフリースローシューターに変え、何ら罰則は与えない。

44-5 **例：**B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの6個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローが与えられた。フリースローを打とうとしたのはA1ではなくA2であった。この誤りに気がついたのは以下のときだった：

- (a) 最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れる前。
- (b) 最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れた後。
- (c) 2本目のフリースローが成功した後。

解説：(a) 誤りは速やかに訂正され、チームAに対して罰則は与えられず、A1が2本のフリースローを打つ。

- (b)(c) 2本のフリースローは取り消され、ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルの場合も同様の手順が適用される。この場合は(アンスポーツマンライクファウルの) 罰則の一部としてのスローインも取り消され、ゲームはスコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

44-6 **例**：B1がA1のショット動作中にファウルをし、その後コーチBがテクニカルファウルをした。B1のファウルによりA1が2本のフリースローを打つところ、A2が3本全てのフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、コーチBのテクニカルファウルによるスローインで、ボールがA3の手を離れる前であった。

解説：A1の代わりにA2が打った2本のフリースローは取り消される。テクニカルファウルによるフリースローは正当にA2によって行われたので、ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。

44-7 **条文**：誤りが訂正されたあと、訂正によってフリースローが与えられることになる場合や以下の場合を除いて、ゲームは訂正のために中断された時点から再開される：

(a)誤りが起きた後ボールの権利が変わらない場合は、ゲームは通常のフリースローの後と同じように再開される。

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

44-8 **例**：B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。その後A2がコート上でドリブルをしているときにB2がボールをはじきアウトオブバウンズになった。コーチAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気がついた。

解説：A1に2本のフリースローが与えられ、ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

44-9 **例**：B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、ショットは決まらなかったがA2はショット中にB1からファウルをされ、2本のフリースローが与えられた。コーチAがタイムアウトを請求した。タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気がついた。

解説：A1にリバウンダーなしのフリースローが2本与えられる。その後A2に2本のフリースローが与えられ、ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

44-10 **例**：B1がA1にファウルをし、そのファウルがチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、A2がショットを成功させた。そのボールがライブになる前に、審判が処置の誤りに気がついた。

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

第46条 クルーチーフ：任務と権限

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

1. IRSレビューは審判が実施する。
2. IRSレビューに入る前に、まずは審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
3. IRSレビューに入る前に、審判はテーブルオフィシャルズやもし同席していればコミッショナーからできる限り情報を収集する。
4. その上で、クルーチーフはIRSレビューを使用するか否かを判断する。使用しない場合は、最初の審判の判断が適用される。

5. IRSレビューの結果、審判の下した最初の判定は訂正することが可能である。ただし、訂正はIRSレビューが明らかに決断材料として説明できる映像証拠であった場合に限る。
6. IRSレビューを活用する場合、別途規定がない限り、遅くても次のピリオドが始まる前、あるいはクォーターがスコアシートにサインする前に行われなければならない。
7. 審判は第2ピリオドの終了時にIRSレビューの活用が必要な場合、両チームにコート上で待機するように指示をする。その上で、ファウルやシューターによるアウトオブバウンズ、ショットクロックバイオレーション、8秒バイオレーションが第2ピリオドの競技時間の終了より前に起きたかどうかを確認し、必要に応じてゲームクロックを戻す。
8. 審判は第4ピリオド、延長ピリオドの終了時にIRSレビューを使用する場合、両チームにコート上で待機するように指示をする。
9. 審判はIRSレビューに要する時間をできる限り短くするように努力をする。ただし、機器に何か問題が生じた場合はこの限りではない。
10. 何らかの理由でIRSが作動せず、またそれに代わる承認された代替機がなかった場合、IRSは使用できない。
11. IRSレビュー中、審判は承認された人物以外がモニターを見ることをできないように注意をする。
12. IRSレビュー後の最終判断は、クォーターによってスコアラーステブルの前ではっきりと示され、必要に応じて両チームのコーチに説明をする。

46-2 **例:**ピリオドあるいはゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに、A1がフィールドゴールを成功させた。2点または3点が審判によって認められたが、審判はA1のショットが競技時間内に放たれたかどうか確認がなかった。

解説: IRSレビューによって、そのピリオドあるいは競技時間が終了した後にショットが放たれたという明らかに決断材料として説明できる映像証拠が確認できた場合は、得点は取り消される。IRSレビューによって、そのピリオドあるいは競技時間が終了する前にショットが放たれたという映像証拠を確認できた場合は、審判はチームAに2点または3点を認める。

46-3 **例:**チームBが2点リードしている。ピリオドあるいはゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに、A1がショットを放ち審判により2点が認められた。審判はA1のショットが3点のショットだったかどうか確認がなかった。

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

46-4 **例:**ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1が3ポイントフィールドゴールを成功させた。審判はA1の足がショット時に境界線（バウンダリライン）に触れていたかどうか確認がなかった。

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

46-5 **例:**第4ピリオド残り1:37でショットクロックのブザーが鳴った。同時にA1のショットが成功し、B1がバスケット近辺でA2にファウルをされた。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだA1の手の中にあったかどうか確認がなかった。

解説: 成功したショットが、ショットクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたと確認できた場

合、得点は認められ、A2のファウルの処置が行われる。
IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていたと確認できた場合、得点は認められず、A2のファウルは無視される。

46-6 **例**：第4ピリオド残り1：37でショットクロックのブザーが鳴った。同時にA1のショットが成功し、A2がバスケット近辺でB1にファウルをされた。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだA1の手の中にあっただろうか確認がなかった。

解説：成功したショットが、ショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたと確認できた場合、得点は認められ、B1のファウルの処置が行われる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていたと確認できた場合、得点は認められず、B1のファウルは無視される。

46-7 **例**：ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1がショットを成功させた。審判はショットクロックバイオレーションが起きていたかどうか確認がなかった。

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

46-8 **例**：ピリオド終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1がショットを成功させた。審判はチームAが8秒のバイオレーションを起こしていたかどうか確認がなかった。

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

46-9 **例**：チームBが2点リードしている。ピリオドあるいはゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに、B1がドリブルをしているA1にパーソナルファウルをした。それはチームBの5個目のチームファウルであった。

解説：競技時間の終了前にファウルが起きていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。もし時間内にファウルが起きていた場合、A1にフリースロー2本が与えられ、ゲームクロックはファウルが起きた時点に戻される。

46-10 **例**：A1がショットしB1にファウルをされた。それとほぼ同時にそのピリオドの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ショットは成功しなかった。

解説：ゲームクロックのブザーが鳴る前にB1のファウルが起きていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

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

IRSレビューで、ファウルがピリオドの終了後に起きていたと確認できた場合、B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウル、かつ次のピリオドが残っていない限り、B1のファウルは無視され、A1にフリースローは与えられない。

46-11 **例**：第1ピリオド残り5：53で、ボールがコート上のサイドライン際を転がり、A1とB1がボールのコントロールを得ようと争った。ボールはアウトオブバウンズになり、チームAにスローインが与えられた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だっ

たのか確認がなかった。

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

46-12 **例：**A1がショットしたボールがバスケットに入り、審判は3点を認めた。審判はそのショットがスリーポイントフィールドゴールのエリアから放たれたかどうか確認がなかった。

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

以下の場合：

1. 第4ピリオド、延長ピリオドでゲームクロックが2：00あるいはそれ以下を表示している場合は、IRSレビューはボールがバスケットに入りゲームクロックが止められた時点ですぐに行うことができる。
2. IRSレビューに入る前に行われたタイムアウトまたは交代の請求は、IRSレビュー後の最終判断が伝えられた後に取り消すこともできる。

46-13 **例：**A1がB1にファウルをされ、フリースロー2本が与えられた。審判は正しいフリースローシューターの確認がなかった。

解説：正しいフリースローシューターを特定する場合、フリースローの1本目のボールがシューターに与えられる前であれば、IRSレビューはゲーム中いつでも使用することができる。ボールがフリースローシューターに与えられた後もIRSレビューを行うことはできる。もしIRSレビューで誤ったプレーヤーにフリースローを与えていたことが確認された場合は、誤ったプレーヤーを訂正できる。すでに行われたフリースローに加え、スローインのボールが与えられることになっていた場合は、その誤って与えられたフリースローの得点とスローインは取り消され、ゲームは相手チームのフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。

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

46-14 **例：**A1とB1がお互いに殴りかかり、その他のプレーヤーも乱闘に加わった。数分経過後に審判がコート上の秩序を回復した。

解説：混乱が収まったあと、審判はIRSレビューを使用し、コート上に入ったプレーヤーとチームベンチパーソネルを乱闘に関わったとして特定することができる。その乱闘に関する明確な映像証拠を集めたあと、最終決定はクルーチーフによってスコアラーステーブルの前で報告され、両チームのコーチにも伝達される。

46-15 **例：**延長ピリオド残り1：45で、サイドライン近くにいるA1がA2にボールをパスした。B1がそのボールをはじいてアウトオブバウンズにした。審判はA1がボールをパスする時点ですでにアウトオブバウンズであったかどうか確認がなかった。

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

46-16 **例：**第4ピリオド残り1：37で、ボールがアウトオブバウンズになった。チームAにスローインが与えられ、チームAにタイムアウトが認められた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だったのか確認がなかった。

解説：ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーが誰であるかを特定する場合、IRSレビューを使用することができる。タイムアウトの1分間はIRSレビューが終了した後から計測される。

46-17 **条文：**ゲーム前に、クレーチーフはIRS機器を確認し、承認したうえで両チームのコーチにIRSの使用が可能であることを伝える。クレーチーフによって承認されたIRS機器のみIRSレビューに使用することができる。

46-18 **例：**ゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、A1がフィールドゴールを放ち成功した。コートには認められたIRS機器は存在しなかったが、チームBのマネージャーがチームのビデオカメラで高所からゲームが録画されていることを伝え、確認のためにそのビデオを審判に提供した。

解説：このレビューは認められない。

46-19 **条文：**ゲームクロックあるいはショットクロックの不具合が発生した場合、クレーチーフはクロックの残り時間を確認し、修正するためにIRSレビューを使用することを認められている。

46-20 **例：**第2ピリオド残り42.2秒で、チームAがフロントコートに向かってドリブルしている。その瞬間、審判はゲームクロックとショットクロックのスイッチが切れていて何も表示されていないことに気がついた。

解説：ゲームは速やかに止められ、両方のクロックにどれだけの時間が表示されるべきかを判断するためにIRSレビューを使用することができる。ゲームは、止められたときの場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。



3x3 OFFICIAL RULES OF THE GAME

3x3 OFFICIAL INTERPRETATIONS

May 2017

3x3 競技規則

3x3 解説 (インタープリテーション)

2018年4月1日施行

目 次

3x3競技規則（簡易版）	154
3x3競技規則－解説	156
第1条 コートとボール	156
第2条 チーム	156
第3条 オフィシャルズ	156
第4条 ゲームの開始	157
第5条 得点	158
第6条 競技時間/ゲームの勝敗	159
第7条 ファウル/フリースロー	160
第8条 プレーに関する規則	163
第9条 ストールリング	166
第10条 交代	166
第11条 タイムアウト	167
第12条 抗議の手続き	167
第13条 チームの順位	168
第14条 シードの決め方	168
第15条 失格・退場	169
第16条 U12カテゴリーへの適用	169

3x3 競技規則（簡易版）

コートとボール	正規の3x3用コートはサイズが横15m、縦11m 3x3オフィシャルボールを全カテゴリーで使用する
チーム構成	4人以内 プレーヤー3人+交代要員1人 注：FIBAの3x3公式大会では、両チームとも3人のプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない
審判	1人または2人
タイマー/スコアラー	最大2人
タイムアウト	各チームに1回ずつ認められ、さらにTVタイムアウトをとる場合は2回とし、ボールがテッドになった状態から1回目はゲームクロックが6：59以降、2回目は3：59以降にいずれも30秒間とることができる
ゲーム開始時の攻撃権（ポゼッション）	コインフリップ 注：コインフリップに勝ったチームがゲーム開始時または延長ピリオド開始時のどちらにオフェンスチームとなるかを選択する
得点	アークの内側からのショットは1点、外側からのショットは2点とする
競技時間と得点の上限	競技時間は10分間のピリオドを1回 得点の上限：21点。正規の競技時間内のみ適用される 注：ゲームクロックが使用できない場合、大会主催者の権限で競技時間と得点の上限を設定できる。FIBAでは競技時間にもとづく上限（10分/10点、15分/15点、21分/21点）を推奨している
延長ピリオド	2点を先取したチームの勝利とする
ショットクロック（12秒クロック）	12秒 注：ショットクロックが使用できない場合、審判は5秒前からカウントして警告する
シューティングファウル後のフリースロー	1本のフリースロー アークの外でファウルがあった場合は2本のフリースロー
チームファウル制限	6個まで
7～9回のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー
10回以上のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー+攻撃権（ポゼッション）
フィールドゴールが成功したあとの攻撃権（ポゼッション）	ディフェンスのチームにポゼッションが移る バスケットの真下からボールをドリブルまたはパスでアークの外まで運ばなければならない。新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない

3x3 公式競技規則－公式解説

2017年5月

以下の3x3競技規則に規程されていないゲーム中のすべての状況については、FIBA公式バスケットボール競技規則ならびに公式解説（インタープリテーション）に準ずるものとする。

この文書の目的は、競技規則に明記されている原則と概念を、通常のゲームで実際に起こり得る状況または特定の状況に照らし合わせることにある。

審判は、3x3公式競技規則または以下3x3公式解説で述べられていないあらゆる状況について、判定を下す全面的な権能と権限を有する。

第1条 コートとボール

ゲームは、バスケット1基を備えた3x3バスケットボールコートで行われる。正規の3x3コートの大きさは横15m、縦11mとする。コートは、フリースローライン（5.80m）やツーポイントライン（6.75m）、バスケット1基の真下にある“ソーチャージセミサークル”などを含む正規のバスケットボールコートと同じサイズでなければならない（図1）。通常のバスケットボールコートの半面を使用することもできる。全カテゴリーで3x3オフィシャルボールを使用する。

注記：グラスルーツレベルの3x3は場所を問わずにプレーできる。そのような場合、コートのマーキングは場所の面積に応じて適宜調整できる。

第2条 チーム

各チームは4人のプレーヤーで構成される（コート上のプレーヤーが3人、交代要員が1人）。

注記：コーチがコート内に入る、または観客席からの指示することなどは禁じられている。

2-1 例：ゲーム中、コート外に着席している1人の人物が、コーチとしてプレーヤーに指示を出している。これが以下の状況で起こった：

- (a) 競技時間中
- (b) タイムアウト中

解説：どちらの状況においても、プレーヤーはコート外の誰とも交流してはならない。ゲーム中にコート外の人物と不適切なやりとりがあった、またはプレーヤーとコーチの間で意思を伝達する何らかの行為があった場合は、非スポーツマン的行為とみなされる。当該チームには1回の警告が与えられる。以後、同じ違反があった場合はテクニカルファウルを宣せられる。

第3条 オフィシャルズ

オフィシャルズは、1人または2人の審判とタイマー／スコアラーで構成される。

3-1例：ゲーム開始から3分後に審判1人が怪我をし、任務を続けることができなくなった。

解説：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、そののち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正規の審判員がいない場合は、残り1人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、オーガナイザーと協議したのち、残り1人の審判が決定する。

第4条 ゲームの開始

4-1 ゲーム開始前に両チームが同時にウォームアップを行う。

4-2 コインフリップで最初のポゼッションを決める。コインフリップに勝ったチームは、ゲーム開始時または延長ピリオドに入ったときのポゼッションのいずれかを選択できる。

4-3 ゲーム開始時には、コート内に各チーム3人のプレーヤーがいなければならない。

注記：第4条4-3および第6条6-4はFIBAの3x3公式大会にのみ適用*（グラスルーツレベルの大会では任意）。

*FIBA公式大会とはオリンピック競技大会、3x3世界選手権（U-18含む）、ゾーンチャンピオンシップ（U-18含む）、3x3ワールドツアー、3x3オールスターを指す。

4-1例：規定の競技時間を終え、チームAとチームBのスコアが15-15で並んでいた。ゲーム開始時にポゼッションを得ていたのはチームAであった。延長ピリオド開始前のインターバル中、B3が審判に非礼な態度で接し、テクニカルファウルを宣せられた。

解説：チームAにフリースロー1本とポゼッションを与え、延長ピリオドをスタートする。チームBは延長ピリオド開始時のポゼッションを失う。

4-2例：コインフリップの結果、チームBがチェックボールの権利を獲得した。審判のミスでチームAに誤ってボールが渡された。その誤りに気づいたのが：

(a)チームAのプレーヤーがボールを受け取る前（ゲームクロックの表示は10:00）。

解説-1：ゲームはまだ始まっていない。ボールはコインフリップの結果にしたがひ、チームBへ渡されなければならない。

(b)すでにゲームが始まったあと（ゲームクロックの表示は9:59以下）。

解説-2：すでにゲームが始まっているため、この誤りは訂正できない。チームBは延長ピリオドに入った場合のポゼッションを得る。

4-3例：FIBAの3x3公式大会において、ゲーム開始予定時刻にプレー可能なチームBのプレーヤーが、コート上に3人未満しかいなかった。

解説：ゲーム開始を最長で5分間遅らせる（FIBAの3x3公式大会では、スポーツディレクターの権限でこの時間を短縮または延長できる）。5分経過以前にチームBのプレー可能なプレーヤーがコートに揃った場合、速やかにゲームを開始する。5分が経過した後もプレーヤーが揃わない場合、そのゲームは没収となり、チームAの勝利とみなす。

4-4例：FIBAの3x3公式大会において、怪我や失格などの理由により、チームAのプレーヤーがコート上で3人未満となった。これが以下の状況で起こった：

(a)ゲームが始まる前

(b)すでにゲームが始まったあと

解説：最低3人のプレーヤーが揃っていなければならないのは、ゲーム開始時のみである。よって(a)の場合はゲームを開始してはならないが、(b)の場合はチームAが3人未満でもゲームを続行できる。ゲームが始まったあとは、各チームのプレーヤーが最低1人はコートにいなければならない。

4-5例：ゲーム中にA1が怪我でコートを離れた。チームAには交代可能なプレーヤーがいないものの、残り2人のプレーヤーでゲームを続行できる状態であった。チームAが2人でプレーをする一方、チームBも何らかの理由により2人でプレーすることを決断し、1人のプレーヤーをベンチに残している。

解説：2人のプレーヤーでゲームを続けるというチームBの決断は認められる。チームBはたとえ3人のプレーヤーが出場可能でも、最低1人がコートにいればよい。

4-6例：ゲーム開始前、B3が審判に非礼な態度で接し、テクニカルファウルを宣せられた。

解説：チームAにフリースロー1本を与える。ゲームはコインフリップの結果にしたがって開始する。ゲーム開始前にテクニカルファウルがあった場合は、相手チームに1本のフリースローを与える。

第5条 得点

5-1 アークの内側からのシュートによる得点は1点とする。

5-2 アークの外側からのシュートによる得点は2点とする。

5-3 フリースローが成功した場合の得点は1点とする。

5-1例：A3がアークの外側（ツーポイントフィールドゴールエリア）からシュートを放った。ボールが上昇しているときに、正当なプレーで空中のボールに触れたのが次のプレーヤーであった。

(a)オフENSプレーヤー

(b)ディフェンスプレーヤー

どちらもアークの内側（ワンポイントフィールドゴールエリア）に位置していた。ボールはそのままバスケットを通過した。

解説：フィールドゴールによる得点は、シュートが放たれたフロア上の位置によって決定する。アークの内側で放たれたシュートによるフィールドゴールは1点になり、アークの外側で放たれたシュートによる得点は2点となる。いずれのケースでも、A3によるシュートはツーポイントフィールドゴールエリアで放たれているため、チームAには2点が与えられる。

第6条 競技時間／ゲームの勝敗

- 6-1** 規定の競技時間は10分間のピリオドを1回とする。ゲームクロックはボールがデッドになったとき、またはフリースローのときに止められる。ゲームクロックはボールの受け渡し完了した（オフenseのチームに渡った）瞬間から動かし始める。
- 6-2** ただし、規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。このルールは規定の競技時間内でのみ適用される（延長ピリオドでは適用しない）。
- 6-3** 競技時間が終わったときに両チームの得点が並んでいる場合、延長ピリオドを行う。延長ピリオドの開始前に1分間のインターバルを設ける。延長ピリオドでは2点を先取したチームの勝利とする。
- 6-4** ゲーム開始予定時刻にプレー可能なプレーヤーが3人揃わなかったチームは、そのゲームを没収され、負けになる。ゲームが没収された場合、ゲームスコアはw-0または0-wと記録される（“w”は勝利の略記）。
- 6-5** ゲームが終了する前にコートを離れる、あるいは全てのプレーヤーが怪我または失格でプレーできなくなったチームは、途中棄権で負けになる。途中棄権があった場合、勝利チームはその時点のスコアを記録する、あるいは没収ゲームとするかを選ぶことができ、いずれの場合でも棄権したチームの得点は0になる。
- 6-6** 途中棄権または意図的な不正による没収ゲームで敗れたチームは、その大会から失格となる。
- 注記：** ゲームクロックが使用できない場合、大会主催者の権限で競技時間もしくは得点の上限（またはその両方）を設定できる。FIBAでは競技時間（10分／10点、15分／15点、21分／21点）にもとづいて得点の上限を設定するよう奨励している。
- 6-1例：** チームAが20点、チームBも20点とスコアが並んでいる状況で、A2がレイアップから1点に相当する得点を挙げた。これが次の状況で起こった：
- (a)ゲームクロックの表示が残り2分
- 解説-1：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが21点、チームBが20点となる。
- (b)延長ピリオド中
- 解説-2：** ゲームを続行する。延長ピリオドで2点を先取したチームがゲームの勝者となる。
- 6-2例：** A2がアークの外側でショットの動作中にファウルを受けた。このショットは成功した。これが次の状況で起こった：
- (a)ゲーム終了1分前に、スコアがチームAは20点、チームBも20点で並んでいる。
- 解説-1：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが22点、チームBが20点となる。22点は1ゲームの規定競技時間内で獲得できる得点の上限である。この状況ではファウルを受けたことで得られるフリースローおよびボセセッションを無視する。
- (b)延長ピリオド中に、スコアがチームAは21点、チームBも21点で並んでいる
- 解説-2：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが23点、チームBが21点となり、

これが延長ピリオドを含めて1ゲームで獲得できる得点の上限である。この状況ではファウルを受けたことで得られるフリースローおよびポゼッションを無視する。

6-3例：チームAが15点、チームBも15点とスコアが並んでいる状態で、ゲームクォックが規定の競技時間終了を示す直前に、B4がアークの外側でショットの動作中にファウルを受けた。チームAのチームファウル数はこれが10個目であった。このショットは成功した。

解説：B4の成功したフィールドゴールは得点として認められる。チームBの得点数は21点に届かないため、ファウルを受けたB4には2本のフリースローが与えられる。チームBはこのゲームの勝者となり、B4が成功させたフリースローの数によって最終スコアが決まる。競技時間の終了に伴い、チームBはポゼッションを失う。

第7条 ファウル／フリースロー

- 7-1** 1チームに6個のチームファウルが記録されたあと、そのチームはペナルティシチュエーションとなる。第15条が適用される場合を除き、パーソナルファウルの数にもとづいてプレーヤーが失格・退場となることはない。
- 7-2** アークの内側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は1本のフリースローが与えられ、アークの外側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は2本のフリースローが与えられる。
- 7-3** ショットの動作中にファウルを受けた後にフィールドゴールが成功した場合、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。
- 7-4** 7、8、9個目のチームファウルの場合、常に2本のフリースローが与えられる。チームファウルの数が10個を越えた場合、その都度2本のフリースローとポゼッションが与えられる。本条項はショットの動作中のファウルにも適用され、第7条7-2および第7条7-3より優先される。
- 7-5** テクニカルファウルが宣せられた場合は常に1本のフリースローとポゼッションが与えられ、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた場合は2本のフリースローとポゼッションが与えられる。テクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルが宣せられたあと、ゲームはアーク外側のコートのトップでボールの受け渡し（チェックボール）を行ってから続行する。

注記： オフェンスファウルがあった場合、フリースローは与えられない。

説明1：

パーソナルファウルとは、ボールのライブまたはテッドに関係なく、相手チームのプレーヤーとの不当な体の接触のことをいう。

ゲーム中、各プレーヤーは、相手チームのプレーヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる権利（シリンドラー）を有する。この（シリンドラーの）権利には、コート上にプレーヤーが占めた位置およびそのプレーヤーが真上にジャンプした場合に占める空間も含まれる。

ボールをコントロールしていないプレーヤーに対して：手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足を伸ばすことで、相手プレーヤーを押さえ込む、押しのける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。アドバンテージ／ディスアドバンテージの原則は、そのプレーヤーの動きの自由（フリーダムオブムーブメント）が相手プレーヤーによって制限されない限り適用される。

ボールをコントロールしているがショットの動作中（AOS＝アクトオブシューティング）ではないプレーヤーに対して：手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足をシリンダーの外へ伸ばし、オフェンスプレーヤーのボールコントロールを乱す目的で相手プレーヤーを押さえる、押しつける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。

ショットの動作中（AOS）のプレーヤーに対して：プレーヤーがパーティカルポジション（シリンダー）を離れた直後、すでにパーティカルポジション（シリンダー）を占めている相手プレーヤーと体の接触があった場合、パーティカルポジション（シリンダー）を離れたプレーヤーがその接触の責任を負う。

アドバンテージ/ディアドバンテージの原則は以下の時点まで適用される。

- ティフエンスプレーヤーによる激しい衝突により、オフェンスプレーヤーが明らかにバランスを崩すまたはボールをコントロールできなくなった
- オフェンスプレーヤーによる激しい衝突により、ティフエンスプレーヤーが明らかにバランスを崩した

説明2：

アンスポーツマンライクファウルとは、過度に激しいまたは危険な接触によるプレーヤーファウルをいう。ボールをコントロールしている相手プレーヤーを押さえ込む行為はアンスポーツマンライクファウルとみなす。

説明3：

接触時の明らかなオーバーアクションまたは接触があったかのように欺く行為は、ただちにテクニカルファウルが宣せられる。警告は与えられない。

7-1例：プレーヤー A3がディスクオリファイングファウルを宣せられた。

解説：ディスクオリファイングファウルでは2本のフリースローとボゼッションが与えられる。A3は審判によりそのゲームから失格・退場となり、ただちにコートから立ち去らなければならないだけでなく、オーガナイザーによりその大会に出場する権利を失う可能性もある（第15条）。

7-2例：ゲームクロックが3:05の時点で、両チームのファウル数が7個であった。A4がアークの外側でドリブルをしている。A5とB5はバスケット付近でポジションを激しく競り合っている。審判が次のプレーヤーにファウルを宣した。

(a)A5のファウル（オフェンスファウル）

解説-1：チームBのチェックボールとなる。オフェンスファウルにはフリースローが与えられない。オフェンスファウルとは、ライブのボールをコントロールしているまたはボゼッションがあるチームのプレーヤーのパーソナルファウルをいう。

(b)B5のファウル

解説-2：チームAはボーナスシチュエーションであり、A5に2本のフリースローが与えられる。

7-3例：B1がドリブルをしている。A1のティフレクション（ボールスナップなど）でボールのコントロールを失い、2人のプレーヤーはボールをコントロールするために走り出した。B1がアドバンテージを得ようとA1を押し、審判はB1にパーソナルファウルを宣した。これが：

(a)そのゲームで1個目のチームファウル

(b)そのゲームで7個目のチームファウル

(c)そのゲームで10個目のチームファウル

解説：A1によるティフレクションのあとも、チームBはボゼッションを失っていない。よってB1のファウルはオフェンスファウルとみなされなければならない。いずれのケースにおいても、ゲー

△はチームAのチェックボールで再開される。

7-4例：ゲーム開始直後、審判がB3にアンスポーツマンライクファウルを宣した。2分後、B3が故意にゲーム再開を遅らせたため、審判はB3にテクニカルファウルを宣した。ゲーム終了際にB3が6個目のパーソナルファウルをしたとき、審判が

(a)通常のファウルを宣した

解説-1：B3はプレーを続行できる。プレーヤーがパーソナルファウルの数にもとづいて失格・退場させられることはない。

(b)アンスポーツマンライクファウルを宣した

解説-2：B3は2個目のアンスポーツマンライクファウルで自動的に失格・退場となり、コートから去らなければならない（第15条）。

(c)テクニカルファウルを宣した

解説-3：B3はプレーを続行できる。プレーヤーが2個のテクニカルファウルで自動的に失格・退場させられることはない（第15条）。

7-5例：A4がワンポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功しなかった。その時点でチームBのファウル数は3個であった。

解説：A4に1本のフリースローが与えられる。

7-6例：A4がツーポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功した。その時点でチームBのファウル数は5個であった。

解説：チームAに2点が入り、A4にはさらに1本のフリースローが与えられる。

7-7例：A4がワンポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功しなかった。その時点でチームBのファウル数は8個であった。

解説：A4に2本のフリースローが与えられる。

7-8例：A4がツーポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功した。その時点でチームBのファウル数は10個であった。

解説：チームAに2点が入り、A4にはさらに2本のフリースローが与えられ、チームAがポゼッションを得る。

7-9例：ゲームクロックが規定の競技時間終了を示すと同時に、B1がA1にファウルをし、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。スコアはチームAが13点、チームBが15点であった。

(a)A1がフリースローを1本または2本外した

解説-1：A1が両方（2本）のフリースローを打ちゲームは終了となる。チームAが延長ピリオドをプレーすることはできない。

(b)A1が2本のフリースローを成功させた。

解説-2：ゲームは延長ピリオドに入り、アンスポーツマンライクファウルの罰則としてチームAにボールが与えられる（コインフリップの結果は考慮されない）。

第8条 プレーに関する規則

- 8-1** フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功したあと（ポゼッションが変わらない場合を除く）：
- 得点されたチームのプレーヤーは、バスケット真下のコート内（エンドラインの外側ではない）からドリブルまたはパスでボールをアークの外側へ運び、ゲームを再開する。
- 新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外へ出るまで、ボールに対してプレーしてはならない。
- 8-2** フィールドゴールまたは最後のフリースロー（ポゼッションが変わらない場合を除く）が成功しなかったあと：
- オフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運びとなく、引き続き得点を狙うことができる。
- ディフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールを（パスかドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。
- 8-3** ディフェンスチームはボールをスティールまたはブロックした場合、ボールを（パスかドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。
- 8-4** ボールがテッドになったあと、どちらかのチームに与えられるポゼッションはアーク外側のコート最深部でボールを（ディフェンス側からオフェンス側へ）受け渡すチェックボールで始まる。
- 8-5** プレーヤーのどちらの足もアークの内側およびアークに触れていない状態を“アークの外側”にいとみなす。
- 8-6** ジャンプボールシチュエーションでは、それまでのディフェンス側チームにポゼッションが与えられる。

説明1：

両足をフロアにつけた状態でボールを受けたプレーヤー：

- 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
- ドリブルを始めるには、手からボールが離れる前にピボットフットを上げてはならない
- ボールはプレーヤーの片手または両手でコントロールされなくなったときに、手から離れたとみなされる

動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをコントロールしたプレーヤーは、ボールを持って止まる、パスをする、あるいはシュットするために2歩までステップを踏むことができる。

走りながらボールを受けたプレーヤーがドリブルを始めるには、2歩目を着地する前にボールを離さなければならない。

説明2：

ボールがバスケットを通過したあと、意図的にゲームの進行を遅らせるすべての行為は、ただちに警告の対象となる。すでに警告を受けたチームがその後遅延行為をはたらいた場合、テクニカルファウルが宣せられる。

- 8-1 例：**A2のフィールドゴールが成功したあと、B3がゲームを再開するためにボールをコントロールした。A2はノーチャージセミサークル内でB3に対し、正当なプレーでディフェンスをし始めている。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

解説-1：得点後のプレー再開の妨害により、審判はチームAに警告を与える。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

解説-2：チームAは得点後のプレー再開の妨害により、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。

8-2例：A2のフィールドゴールが成功したあと、B3がゲームを再開するためにボールをコントロールしようとしている。A2はノーチャージセミサークル内でB3にファウルをすることなく、B3がボールをコントロールすることを妨害し始めている。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

解説-1：審判はチームAに遅延行為の警告を与える。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

解説-2：チームAは遅延行為により、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。

8-3例：B2のフィールドゴールが成功したあと、チームAはすぐにボールをコントロールしようとしなかった。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

解説-1：審判は遅延行為を防ぐためにゲームを止め、チームAに警告を与える。チームAのチェックボールで再開する。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

解説-2：チームAはただちにテクニカルファウルを宣せられる。

8-4例：A1のフィールドゴールが成功したあと、B3が脚でボールに触れ、ボールがアウトオブバウンズになった。

(a)B3がボールに触れたのは意図的ではなかった

解説-1：チームBのチェックボールで再開する。

(b)B3が意図的にボールに触れた

解説-2：チームBがそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった場合、審判はチームBに警告を与え、チームBのチェックボールでゲームを再開する。チームBがそれ以前に遅延行為で警告を受けていた場合は、チームBに対してテクニカルファウルが宣せられる。

8-5例：B2のフィールドゴールが成功したあと、A1はボールをコントロールしてから

(a)片足でエンドラインを踏んだ

解説-1：アウトオブバウンズのバイオレーションとなり、チームBのチェックボールで再開する。

(b)ドリブルを始める前に3歩進んだ

解説-2：トラベリングのバイオレーションとなり、チームBのチェックボールで再開する。

8-6例：A1のフィールドゴールが成功したあと、B2がアークの内側でB3にボールをパスした。B3がフィールドゴールを狙った。

解説：B3の手からボールが離れた瞬間、審判はフィールドゴールを狙う資格がないB3に“ノー

クリアードボール”のバイオレーションを宣告する。

8-7例：B2のフィールドゴールが成功しなかったあと、A3はリバウンドを得て、アークの内側で8秒間ドリブルをした。ボールがクリアされる前にA3はB1にファウルを受けた。

解説：チームAはショットクロックの制限時間が終わるまでボールをクリアする権利を有するため、ファウルを宣せられる。

8-8例：B1のショットがA1にブロックされた。A2がボールをコントロールし、ボールをクリアせずに得点を狙った。レイアップしたA2の手からボールが離れた直後、A2はB3にファウルを受けた。レイアップは成功した。

解説：“ノークリアードボール”のバイオレーションでチームBのチェックボールとなる。ボールをクリアしていないチームAはフィールドゴールを狙う権利がなく、得点は認められない。アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルでない限り、ティフェンスファウルは宣せられない。

8-9例：ボールをクリアするとき、A1がアークの外側に片足を出した状態でドリブルを行っている。その後にもう片方の足をフロアから浮かせた。

解説：A1のどちらの足もアークの内側またはアークに触れていないため、ボールはクリアされたことになる。

8-10例：コートの上でA3とB2がチェックボールを行うとき、ティフェンスプレーヤーのA3が相手の届かない位置にボールを投げた。

(a)そのゲームで初めて起こった

解説-1：審判はチームAに警告を与える。オフENSプレーヤーはアークの外側でボールを受けなければならない。ティフェンスプレーヤーは通常のバスケットボールのパスと同じく、ボールをトスまたはバウンドさせて相手に渡さなければならない。

(b)そのゲームで2回目だった

解説-2：チームAに対し、ただちにテクニカルファウルが宣される。

8-11例：チェックボールのとき、ティフェンスプレーヤーのA2が相手のB3に極めて近いポジションを占めた。

解説：2人のプレーヤーの間に適切な距離（約1m）が確保されるまで、審判はゲームを再開してはならない。

8-12例：A2がドリブルをしていた。突然、B3のティフレクションでボールがこぼれ、2人のプレーヤーはボールを拾うために走り出した。その後、A2とB3がボールをつかんだ。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

解説：ティフェンスチームにボールが与えられる。このケースではチームBとなる。

8-13例：B1がフィールドゴールを狙った。ボールがリングに触れたあと、リバウンドを奪うためにB2とA3がジャンプし、2人がしっかりとボールをつかんだ状態で着地した。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

解説：ポゼッションを最後に有していたのはチームBであり、ボールはチームAに与えられる。ボールを最後にコントロールしていなかったチームをティフェンスチームとみなす。

8-14例：チームAがボールをコントロールしている間、審判が次の理由でゲームを止めた。

(a)フロアの破損

解説-1：チームAのチェックボール、ショットクロックは残り時間のままでゲームを再開する。

(b)プレーヤー A2が怪我をし、ただちに手当が必要と判断された場合

解説-2：チームAのチェックボールとなる。ショットクロックは残り時間のままでゲームを再開する。

(c)プレーヤー B2が怪我をし、ただちに手当が必要と判断された場合

解説-3：チームAのチェックボールとなる。ゲームクロックを12秒に戻してゲームを再開する。

第9条 ストールリング

9-1 ストールリングまたは消極的なプレー(例：得点を狙わない)はバイオレーションとなる。

9-2 ショットクロックが使用できる場合、オフェンスチームはボールをコントロールしてから12秒以内にショットをしなければならない。ショットクロックはオフェンスプレーヤーがボールを受け取った(ディフェンスチームのプレーヤーから、またはフィールドゴールが成功したあとにバスケット真下でボールをコントロールした)瞬間に動かし始める。

9-3 ボールがクリアされたあと、オフェンスプレーヤーがアークの内側でバスケットに背や体の側面を向けて5秒以上ドリブルした場合、バイオレーションとみなされる。

注記：コートにショットクロックが備わっていない場合、審判は積極的にプレーしないチームに対して5秒前からカウントして警告する。

9-1例：ボールがクリアされたあと、A1はバスケットに背中を向けたまま、アーク内側のツーポイントラインに近い位置で5秒間ドリブルしている。

解説：ストールリングのバイオレーションである。チームBのチェックボールで再開する。

9-2例：A1がライブのボールをアークの外側でコントロールし、バスケットに近いA2へパスをした。A2が制限区域内で3秒間ドリブルしている。

解説：3秒バイオレーションである。チームBのチェックボールで再開する。

第10条 交代

交代は、ボールがテッドの状態かつチェックボールまたはフリースローが行われる以前なら、どちらのチームにも認められる。交代要員は、コートの外へ出たチームメートと身体的接触を行ったあとゲームに入ることができる。交代はバスケットと反対側のエンドラインの外で行われなければならない。審判やテーブルオフィシャルズの合図を必要としない。

10-1例：A2のフィールドゴールが成功したあと、B4はゲームクロックが動いている間にB1と交代した。

解説：B1の交代は認められない。ボールは得点の後もテッドの状態にはならず、得点されたチー

△にポゼッションが移る。チームBはただちにテクニカルファウルを宣せられる。

10-2例：A2に2本のフリースローが与えられた。1本目と2本目のフリースローの間、2本目のボールがA2に渡される前にB1とB4が交代した。

解説：ボールはテッドになっているため、B1の交代は認められる。

第11条 タイムアウト

11-1 各チームに1回ずつタイムアウトが認められる。ボールがテッドの状態なら、どのプレーヤーでもタイムアウトを請求できる。

11-2 TV放送がある場合、オーガナイザーは2回のTVタイムアウトを採用することができ、それぞれゲームクロックが6：59および3：59を示したあと、最初のテッドボール時にそれぞれ実施される。

11-3 タイムアウトの長さはすべて30秒間とする。

注記： タイムアウトと交代を請求できるのはボールがテッドになったときのみで、第8条8-1に該当するボールがライブのときには請求できない。

11-1例：延長ピリオドでA1のフィールドゴールが成功したあと、B1からタイムアウトが請求された。

解説：B1の請求は認められない。ボールは得点の後もテッドの状態にはならず、得点されたチームにポゼッションが移る。よってボールがテッドになり、ゲームをチエツクボールで再開する状況にならない限り、チームBのタイムアウトは認められない。チームBが正規の競技時間内にタイムアウトをとっていない場合、この請求は最初にボールがテッドになったときに認められる。

第12条 抗議の手続き

チームが審判の判定やゲーム中のできごとにより不当に扱われたと考えた場合、次の手順で抗議を申し立てることができる：

1. 当該チームのプレーヤーはゲーム終了直後、審判が署名する前にスコアシートに署名する。
2. 当該チームは30分以内に、抗議の内容を記した文書および保証金200 USドルをスポーツディレクターに提出しなければならない。抗議申し立てが認められた場合、保証金は返還される。
3. ビデオ映像は、ゲーム終了間際のフィールドゴールが競技時間内に放たれたものかどうか、またはそのフィールドゴールが1点なのか2点なのかを判断する場合のみ使用することができる。

説明1：

抗議申し立てがあった場合、確認に使用する映像は正式な大会オーガナイザーが制作した公式試合映像のみとする。

【補足】本条を国内大会において採用するか否かについては、オーガナイザーの考えにより変更・決定することができる。

第13条 チームの順位

大会のプール内および大会全体におけるチームの順位（ツアーにおける順位を除く）は、次の基準によって決定する。その大会の同じステージに進んだ複数のチームが最初の基準で並んだ場合は次の基準で、それでも並んだ場合はさらに次の基準で順位を決定する。

1. 勝利数が最も多いチーム（プールによってゲーム数が異なる場合は勝率）；
2. 当該チーム同士の対戦成績（プール内での勝敗のみを考慮）；
3. 1ゲームあたりの平均得点が最も多いチーム（没収となったゲームの勝利スコアは除外）。

上記3段階を経ても順位が決まらない場合、その大会のシード順位が最も高いチームを上位とする。

ツアーにおける順位（複数の大会をシリーズ化したものをツアーと定義する）は、プレーヤー（プレーヤーがすべての大会で新しいチームに所属できる場合）またはチーム（プレーヤーがツアーを通じて同一チームに所属する場合）のいずれかについてツアーポイントを計算される。ツアー順位の序列：

- i. ツアーファイナルまたはそれ以前のラウンドでの順位、ツアーファイナル出場権の獲得；
- ii. 各ツアー大会の最終順位で獲得したランキングポイント；
- iii. ツアーでの勝利数が最も多いチーム（ゲーム数が違う場合は勝率）
- iv. ツアーにおける1ゲームあたりの平均得点が最も多いチーム（没収となったゲームの勝利スコアは除外）
- v. 順位決定に使用されるシーティングは、特定の大会それぞれのシーティングと同時に実施されたツアーシーティングを用いる

注記： ツアーシーティングは、そのツアーに参加しているすべてのチームを対象に実施され、次のイベントに出場するしないを問わない。

13-1例： プール内のすべてのゲーム（予選）が終了したあと、チームAとチームBの成績が

- (a) 2勝2敗で並んだ。プール内での順位は、当該チーム同士の対戦成績によりチームAがチームBを上回った。両チームはエリミネーションラウンドへ進み、ラウンド最初のゲームでそれぞれ敗退。最終順位ではチームB（平均得点17.5点）がチームA（平均得点16.5点）を上回った

解説-1： 最終順位は正しい。当該チーム同士の対戦成績はプール内でのみ考慮され、最終順位では考慮されない。両チームとも2勝3敗で終わっているため、1試合あたりの平均得点が多いチームBの順位はチームAより上位となる。

- (b) 1勝2敗で並んだ。プール内での順位は、当該チーム同士の対戦成績によりチームAがチームBを上回った。両チームはエリミネーションラウンドへ進めなかった。チームB（平均得点17.5点）の最終順位はチームA（平均得点16.5点）を上回った

解説-2： 最終順位は正しい。当該チームどうしの対戦成績はプール内でのみ考慮され、最終順位では考慮されない。両チームとも1勝2敗で終わっているため、1ゲームあたりの平均得点が多いチームBの順位はチームAより上位となる。

【補足】 国内大会における順位決定方法は、オーガナイザーの考えにより変更・決定することができる。

第14条 シードの決め方

各チームのシード順位は、チームランキングポイント（その大会が始まる前までの当該チーム内の個人ランキング上位3人のランキングポイント合計）に応じて決定される。チームランキングポイントが等しい場合は、当該大会が始まる前に無作為にシード順位を決定する。

注記：国際大会では、3x3国別ランキングをもとにシード順位を決定する。

第15条 失格・退場

アンスポーツマンライクファウル（テクニカルファウルは対象外）が2個記録されたプレーヤーは、審判の権限によってそのゲームに出場する資格を失うだけでなく、オーガナイザーの権限によってその大会の残りのゲームに出場する資格も失う可能性がある。その上にオーガナイザーは、暴力行為や言動または行動による攻撃、試合結果への不当な干渉をはたらいたり、FIBAアンチドーピング規則（Book 4 of FIBA Internal Regulations）またはFIBA倫理規定（Book 1, Chapter II of the FIBA Internal Regulations）に違反したりしたプレーヤーを大会から失格とする独自の権限を有する。さらにオーガナイザーは、あるプレーヤーに前述の不当な行為に関する他のチームメンバーの関与（または非行動）があった場合、当該チーム全体を失格とする権限を有する。大会管理という枠組みにおいて、罰則を科すFIBAの権限や、3x3 planet.comの利用規約およびFIBA Internal Regulationsは、この第15条にもとづくいかなる失格処分にも影響を受けない。

15-1例：ゲームクロックが9:38の時点でA1とB1が押し合い、審判は2人にダブルアンスポーツマンライクファウルを宣した。ゲームクロックが0:25のとき、A1はB2に極めて激しく衝突した。A1は審判にアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：A1は2個のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。A1はただちにコートから去らなければならないうえ、オーガナイザーの権限でその大会から失格する場合もある。

15-2例：ゲームクロックが9:15の時点で、得点が認められたあと、A3が故意にゲームの進行を遅らせた。チームAがすでに同じ理由で警告を受けていたため、審判はチームAにテクニカルファウルを宣した。ゲームクロックが0:25の時点で、A3は審判に非礼な態度で接したため、テクニカルファウルを宣せられた。

解説：A3はテクニカルファウルを2個宣せられたことで失格にはならない。2個のテクニカルファウルはチームAに対してのものとなり、そのゲームのチームファウルとしてカウントされる。

第16条 U12カテゴリーへの適用

U12カテゴリーについては、競技規則を以下のように適応させることが推奨される：

1. 可能な場合、バスケットの高さを2.60mに下げてもよい
2. 延長时限では先に得点を挙げたチームを勝利とする
3. ショットクロックを使用しない；オフエンスチームが積極的に得点を狙わない場合、審判は残り5秒をカウントして警告する
4. チームファウルのペナルティシチュエーションを採用しない；ショットの動作中のファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウルを除き、ファウルがあった場合はチェックボールとする
5. タイムアウトを採用しない

注記：第6条の注記にも記されている通り、それぞれの実情に即して柔軟に応用することができる。

説明1：

U12およびそれ以下の年齢カテゴリーのゲームでは、5号サイズのバスケットボールを使用できる。

2017FIBA競技規則 主な変更点の要約（サマリー）

FIBAセントラルボードは、2017年7月に開催した会議において、いくつかのルールの変更を承認した。2017年10月1日（日本国内では2018年4月1日）から施行されるルールの変更点の要約を以下に示す。

トラベリング（25-2）

目的：コート上の実際のプレーと判定をより反映し、世界共通のルールとして文言を変更する。

新たな表現：動きながら、足がフロアについていた状態でボールをキャッチしたり、ドリブルを終えた場合、フロアについている足の次にフロアについていた足を1歩目とし、その足がピボットフットとなる。

アンスポーツマンライクファウル（37-11）

目的：ゲームの進行が妨害されることを防ぎ、アンスポーツマンライクファウルが吹かれる状況を明確にする。

新たな表現：アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- プレーヤーがボールにプレーしようとする正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）
- ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー
- オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い

ファウルに対する罰則（B8-3）

目的：ディスクォリファイングファウルの罰則を等しくするため；2本のフリースロー + ポゼッション

変更点：プレーヤーが失格・退場となり、ルールによってこのファウルがコーチのベンチファウルとして記録される場合、通常のディスクォリファイングファウルと同様に**2本のフリースロー**が与えられる。この場合、スコアシートに「B₂」と記録される。

これは、アシスタントコーチ、交代要員、失格となったプレーヤーらチームベンチパーソナルに対する全てのディスクォリファイングファウルに対しても適用され、ファイティングシチュエーションも同様である。

コーチの任務（7-1）

目的：ゲームの開始を遅らせないよう、スコアシートを準備する。

新たな表現：チームメンバーおよびその他の情報を記載したリストは、ゲーム開始予定時刻の少なくとも**40分前**にスコアラーに提出しなければならない。

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

チームの定義（4-2-1、2-4-5）

目的：実状に合わせて変更する。

変更点：チームベンチに座る特別な責務を担うチーム関係者の人数を**7人**に拡大した。これにより、チームベンチエリアには最大**16脚**のベンチが用意されるものとする。

スコアシート（B）

目的：実状に合わせて変更する。

変更点：スコアシートの記入に関する以下の点について、若干の変更が適用される：

【補足】スコアシートの様式について、日本国内では2019年以降に新様式の採用を検討している。

2018年4月からは、一部の変更のみ採用する。

- スコアラーは、異なる2色のペンを使用する

- 12名以下のプレーヤーのエントリー
- プレーヤー兼コーチ
- 前半終了後および試合終了後のファウルの記入枠

ユニフォーム (4-3)

目的：詳細を追加する。

- 変更点：
- シャツとパンツは同じ主となる色でなければならない
 - シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない
 - ソックスは見える状態でなければならない
 - シューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない

チームの身につけるもの (4-4)

目的：詳細を追加する。

変更点：次のものは身につけても差し支えない：

- 腕のコンプレッションスリーブで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- 脚のコンプレッションスリーブで、黒色か白色あるいはパンツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- ヘッドギアで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
顔の一部（目、鼻、唇等）もしくは全部を覆うものは、着用するプレーヤーもしくはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。また顔や首の開閉部分や表面に突起物があるてはならない。
- リストバンドで、幅は最大10cm、繊維素材でできた黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- 腕や肩、脚等のテーピングで、黒色か白色あるいはシャツと同じ主となる色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。
- 足首の装具で、透明か黒色か白色のもの。ただし、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。

※すべての身につけるものは、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。（黒色か白色あるいはユニフォームと同じ主となる色のもの）

審判の新たな定義

目的：用語による混乱を解消する。

- 変更点：オフィシャルチームを統括し、特別な実務と責務を負う者をクルーチーフと呼ぶ（レフェリーから改称）
審判は、クルーチーフとアンパイア1、アンパイア2（該当する場合）で構成される。

ショットの動作中のプレーヤー(15-1-3)

目的：ショットの動作について定義を明確にする。

- 変更点：ショットの動作中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスした場合、そのプレーヤーはショットの動作中であるとはみなされない。

失格・退場 (36-3-3、37-2-3)

目的：テクニカルファウル1個、アンスポーツマンライクファウル1個でも失格・退場となることを明記する。

- 変更点：プレーヤーはテクニカルファウル1個とアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録された場合、失格・退場になる。
プレーヤー兼コーチについては同様に、コーチとしてのテクニカルファウルとプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は失格・退場になる。

フェイクファウル (33-16)

目的：フェイクファウルの定義と対応の手順を導入する。

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

フェイクはオフフェンス側にもディフェンス側にも適用される。

手順に付随する新たなシグナルを導入した。

審判のシグナル (A)

目的：新たに2つの審判のシグナルを追加する。

変更点：1. フェイクファウル：前腕を2度上げる（上から開始）

2. IRSレビュウ：手を水平に伸ばして人差し指を回す

抗議の手続き (C)

目的：抗議の手順をFIBAのレギュレーションに合わせて調整する。

変更点：チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。

－審判によって訂正されなかったスコア記録、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り

－ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定

－適用される出場資格に対する違反

・抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：

－ゲーム終了後15分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。

－ゲーム終了後1時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にて提出しなければならない。

－1件の抗議に対し保証金として1,500スイスフランを添えなければならない、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。

－クルーチーフは抗議の理由を受け取ったあと、抗議につながった事象をFIBAの代表者（大会主催者）もしくは管轄裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。

・裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、試合終了後24時間以内に速やかにその抗議に関する決定をください。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。

・裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。

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

チームの順位決定方法 (8-7、D-5、D-6)

目的：ホーム&アウェイを2ゲームで行う方式での順位決定方法の定義を定める。

変更点：・2ゲームのホーム&アウェイ合計得点シリーズ（総得点）の大会形式では、2ゲームは80分間の1ゲームであるとみなされる。

・第1戦の終了時に得点が同点の場合、延長ピリオドは行われぬ。

・両ゲームの総得点が同点の場合、第2戦は同点でなくなるまで5分の延長ピリオドを必要な回数行う。

・シリーズの勝者は：

－両ゲームに勝ったチーム

－両チームが1ゲームずつ勝った場合、第2戦終了時に集計された得点がより大きかったチーム

【参考資料】

トラベリングについて

【1】 基本的な考え方

1	動きながらフロアに足がついた状態でボールをコントロールした場合、コントロールをした後に2歩までステップを踏んでも良い（0歩目の適用）。その場合、ステップは2歩までの原則は変わらないため、0歩目→1歩目→2歩目とし、1歩目→2歩目→3歩目とカウントはしない。※0歩目適用の場合、1歩目がピボットフットとなる。
2	ドリブルが終わる時も、上記【1】1の考え方が適用される。
3	上記【1】1.2の場合、明らかに空中でボールをコントロールしたあと、フロアに足をつけた場合は、そのついた足が1歩目（ピボットフット）となる。
4	ドリブルをする場合
	① 止まった状態からドリブルをする場合、ピボットフットがフロアから離れる前にボールをリリースしなければならない。 ② 0歩目が適用され一連の動きの中のドリブルの場合、2歩目がフロアにつく前にボールをリリースしなければならない。ただし、1歩目のピボットフットが確立した後に止まった状態ができた場合は、上記【1】4①が適用される。
5	シュート及びパスの場合は、2歩目のステップ後にボールをリリースしてもよい。ただし、2歩目でジャンプした場合、次に足がフロアにつく前にシュートおよびパスをしなければならない。
6	同じ足（右→右、左→左、両足→両足）を連続して使うことはできない。
7	両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態である。

【2】 リーガルな足の使い方（○印はピボットフット）

（1）0歩目を適用しない場合（従来のステップ）

	1歩目	2歩目	備考
1	① ○右足	左足	
	② ○左足	右足	
2	① 両足（○右足）	左足	1歩目が両足の場合、片足がフロアから離れた時、フロアについているもう片方の足がピボットフットとなる
	② 両足（○左足）	右足	
3	① ○右足	両足	2歩目後にステップはできない
	② ○左足	両足	

（2）0歩目を適用した場合（新ルール適用によるステップ）

1. 1歩目で止まった場合

	0歩目	1歩目	2歩目	備考
4	① ○右足	左足	右足	0歩目を1歩目（ピボットフット）とするため、左図2歩目は3歩目となる
	② ○左足	右足	左足	
5	① 両足（○右足）	左足	両足	0歩目を1歩目（ピボットフット）とするため、左図2歩目は3歩目となる
	② 両足（○左足）	右足	両足	
6	① 右足	両足（○右足）	左足	1歩目を両足で止まった場合、2歩目が使える 右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	② 左足	両足（○左足）	右足	

2. 2歩目を使った場合

	0歩目	1歩目	2歩目	備考
7	① 右足	○左足	右足	
	② 左足	○右足	左足	
8	① 右足	○左足	両足	2歩目の両足後はステップはできない
	② 左足	○右足	両足	
9	① 両足	○左足	両足	2歩目の両足後はステップはできない
	② 両足	○右足	両足	
10	① 右足	両足（○右足）	左足	右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	② 左足	両足（○左足）	右足	



For the re

「プレイヤーの技術や意志が100%発揮

私たちモルテン・ブラン

ボールとスポーツエキップ

常に完璧な製品づくり



molten[®]
For the real game



real game

される時、スポーツは本物になる」
ドはこの信念をもとに
メント・メーカーとして
を目指しています。



www.molten.co.jp

2018

バスケットボール競技規則

第 1 版

平成30年3月14日 印刷

平成30年3月26日 発行

〒112-0004 東京都文京区後楽1-7-27

発行所 後楽鹿島ビル6階

公益財団法人 日本バスケットボール協会

印刷所 セ キ 株 式 会 社

(不許複製)

