JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

2009～

バスケットボール競技規則

(財)日本バスケットボール協会

JBA
JAPAN BASKETBALL
ASSOCIATION

2009～
バスケットボール競技規則

(財)日本バスケットボール協会

Fédération Internationale de Basketball

FIBA

International Basketball Federation

We Are Basketball

from

Official Basketball Rules 2008

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いている．しかし，この規則の精神を実際のゲームに発揮する段になると，それは我々の力のおよぶところではない．この精神をあますことなく発揮するには，プレイ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．

プレイヤーは，規則の精神の実行者である．審判は，規則を堅持してプレイ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イに賞賛を贈り，よいプレイ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イ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．

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

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

目　次

第1章　ゲーム…… 9
第1条　ゲームの定義…… 9

第2章　コート，用具・器具…… 11
第2条　コート…… 11
第3条　用具・器具…… 15

第3章　チーム…… 16
第4条　チーム…… 16
第5条　プレイヤーが負傷した場合…… 18
第6条　キャプテン ： 任務と権限 …… 20
第7条　コーチ ： 任務と権限 …… 20

第4章　プレイの規定…… 22
第8条　競技時間，同点と延長時限…… 22
第9条　ゲーム，ピリオドの開始と終了…… 23
第10条　ボールの状態…… 23
第11条　プレイヤーと審判の位置…… 25
第12条　ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール…… 25
第13条　ボールの扱い方…… 28
第14条　ボールのコントロール…… 29
第15条　ショットの動作中のプレイヤー…… 29
第16条　ゴールと点数…… 30
第17条　スロー・イン…… 31
第18条　タイム・アウト…… 33
第19条　交代…… 36
第20条　ゲームの没収…… 39
第21条　ゲームの途中終了…… 39

第5章　ヴァイオレイション…… 40
第22条　ヴァイオレイション…… 40
第23条　アウト・オブ・バウンズ…… 41
第24条　ドリブル…… 42
第25条　トラヴェリング…… 44
第26条　3秒ルール…… 46
第27条　近接して防御されたプレイヤー…… 46
第28条　8秒ルール…… 47

第29条　24秒ルール…… 48
第30条　ボールをバック・コートに返すこと…… 50
第31条　ゴール・テンディングとインタフェア…… 51

第6章　ファウル…… 55
第32条　ファウル…… 55
第33条　からだの触れ合い…… 55
第34条　パーソナル・ファウル…… 63
第35条　ダブル・ファウル…… 64
第36条　アンスポーツマンライク・ファウル…… 64
第37条　ディスクォリファイング・ファウル…… 66
第38条　テクニカル・ファウル…… 67
第39条　ファイティング…… 70

第7章　ファウルの処置（いろいろな場合）…… 72
第40条　プレイヤーの5回のファウル…… 72
第41条　チーム・ファウルの罰則…… 72
第42条　特別な処置をする場合…… 73
第43条　フリースロー…… 74
第44条　処置の訂正…… 77

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…… 80
第45条　審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナー…… 80
第46条　主審の任務と権限…… 80
第47条　審判の任務と権限…… 82
第48条　スコアラー，アシスタント・スコアラーの任務…… 83
第49条　タイマーの任務…… 84
第50条　24秒オペレイターの任務…… 86

審判の合図（シグナル）…… 88
スコアシート記入法…… 95
「第3条　用具・器具」の詳細…… 106
そのほかの国際競技規則…… 114
2009～“FIBA 3 3”公式競技規則…… 134
解説…… 140
規則の索引…… 192

第1章 ゲーム (THE GAME)

第1条 ゲームの定義 (Definitions)

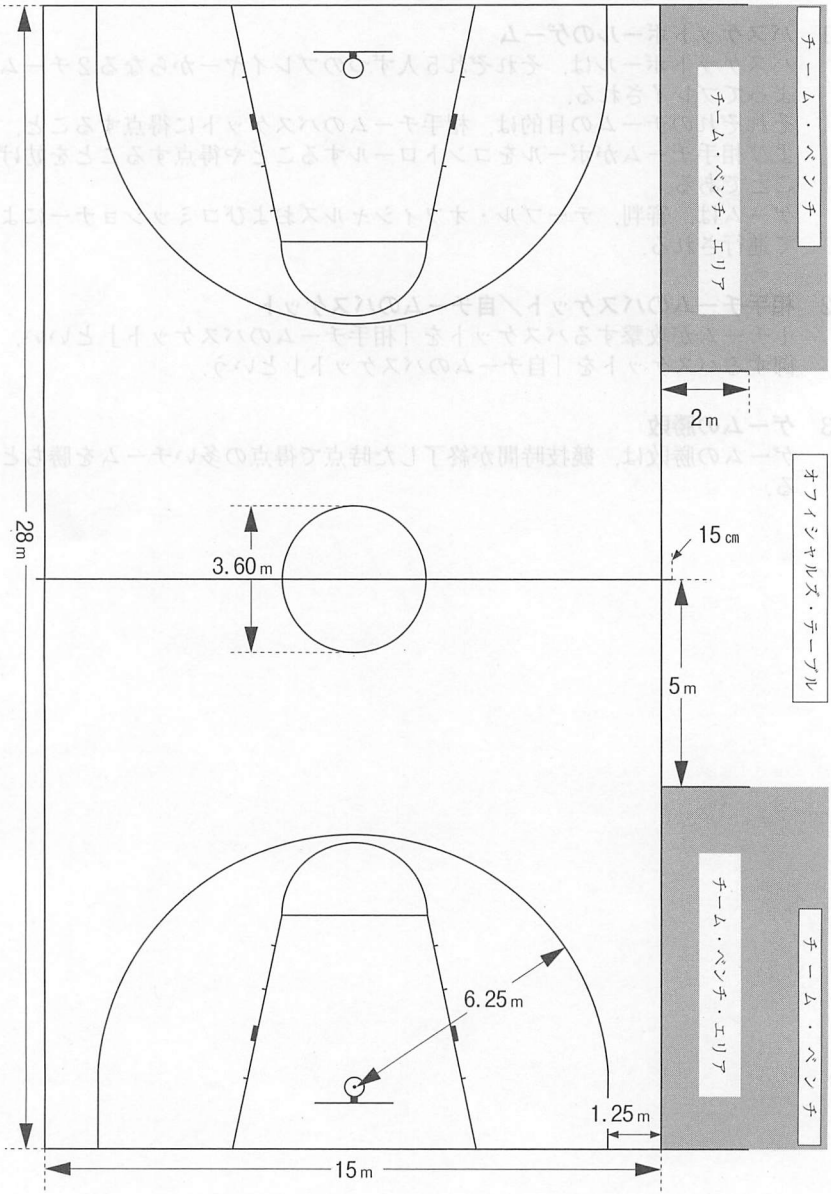
1.1 **バスケットボールのゲーム**
バスケットボールは，それぞれ5人ずつのプレイヤーからなる2チームによってプレイされる．
それぞれのチームの目的は，相手チームのバスケットに得点すること，および相手チームがボールをコントロールすることや得点することを妨げることである．
ゲームは，審判，テーブル・オフィシャルズおよびコミッショナーによって進行される．

1.2 **相手チームのバスケット／自チームのバスケット**
1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．

図1　コート

すべての線は白色で幅は5㎝



1-1

第2章　コート，用具・器具 (COURT AND EQUIPMENT)

第2条　コート　(Court)

2.1　**コート**

コートは，障害物のない長方形の平面とする(図1)．
コートの大きさは，境界線の内側ではかって縦28m，横15mとする．

2.2　**ライン**

すべてのラインは幅5cmとし，**白色**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．

2.2.1　**境界線**

コートは，2本の**エンド・ライン**(コートの短い側のライン)および2本の**サイド・ライン**(コートの長い側のライン)で囲まれている(図1)．これらのラインはコートには含まれない．
コートは，チーム・ベンチにすわっている人を含むすべての障害物から2m以上離れていなければならない．

2.2.2　**センター・ライン，センター・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・ラインの両端はサイド・ラインより外側に15cm延長する(図1)．
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(図1)．
センター・サークルの内側に色を塗るときは制限区域と同じ色とする．

2.2.3　**フリースロー・ライン，制限区域，フリースローを行う半円**(図2)

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・ラインの遠いほうの縁までの距離は5.80mとし，ラインの長さは3.60mとする．フリースロー・ラインの中央は両エンド・ラインの中央を結ぶ線上にあるものとする．
制限区域は，次のラインで区画されたコートの部分をいう［(2)，(3)はラインを含む］．

(1) エンド・ライン
(2) フリースロー・ライン
(3) エンド・ラインの中央から左右3mの点とフリースロー・ラインの両端を結んだ2本の直線(寸法はラインの外側までとする)

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．
制限区域のラインの内側に色を塗るときはセンター・サークルと同じ色とする．
フリースロー・シューターが**フリースローを行う半円**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になるように，制限区域の外側に描く．

フリースローのときにリバウンドに参加するプレイ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．

2.2.4 **ツー・ポイント／スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア**(図1，図3)

1チームの**ツー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア**（以下，**ツー・ポイント・エリア**という）とは，相手チームのバスケットに近い，次に示すラインで区画された（ラインを含む）コートの部分をいう．

(1) 相手チームのバスケットの真下を中心とする円周の外側までが半径6.25mの半円と，その端をサイド・ラインと平行にエンド・ラインまで延長したライン（このラインを**スリー・ポイント・ライン**という）

(2) 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．

1チームの**スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア**（以下，**スリー・ポイント・エリア**という）とは，コートのツー・ポイント・エリアを除いた部分をいう．

図2　フリースロー・ライン，制限区域，フリースローを行う半円

すべての線の幅は5cm

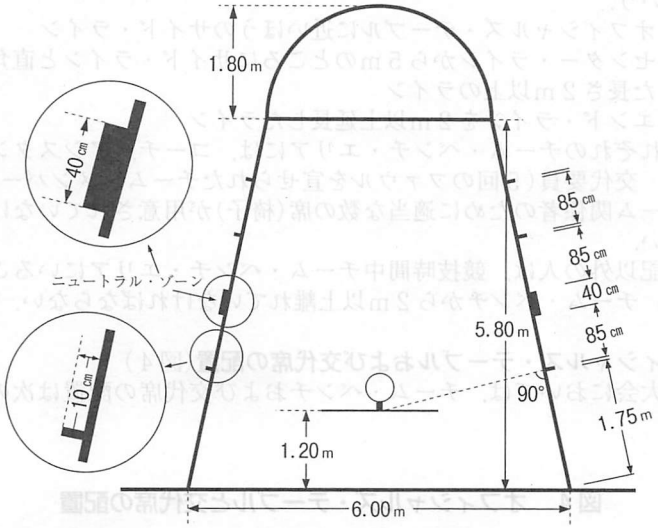
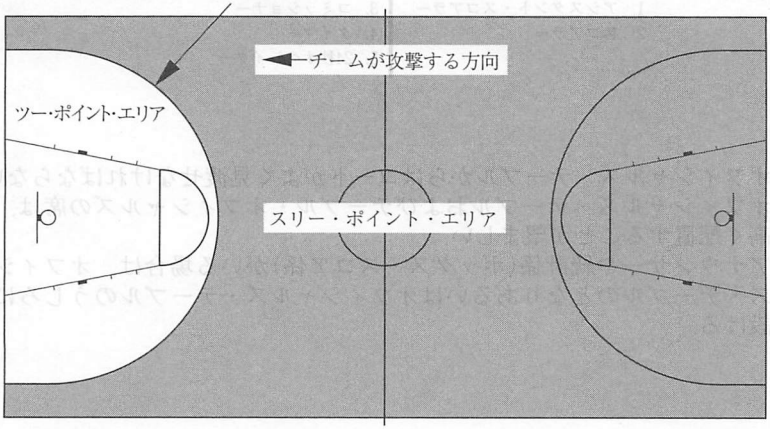


図3　ツー・ポイント／スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア

スリー・ポイント・ラインはスリー・ポイント・エリアに含まれない



2.2.5 **チーム・ベンチ・エリア**(図1)

チーム・ベンチ・エリアとは，次のラインで区画されたコート外の部分をいう．

(1) オフィシャルズ・テーブルに近いほうのサイド・ライン

(2) センター・ラインから5mのところにサイド・ラインと直角に描かれた長さ2m以上のライン

(3) エンド・ラインを2m以上延長したライン

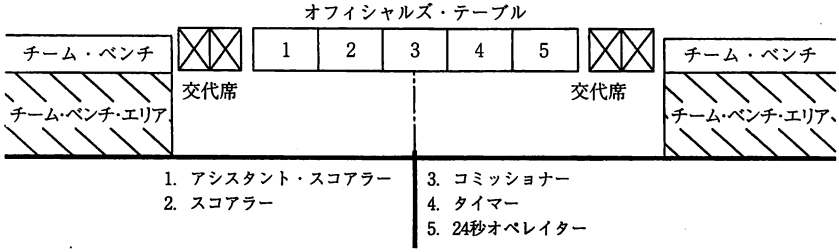
それぞれのチーム・ベンチ・エリアには，コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，チーム関係者のために適当な数の席(椅子)が用意されていなければならない．

上記以外の人は，競技時間中チーム・ベンチ・エリアにいることはできず，チーム・ベンチから2m以上離れていなければならない．

2.3 **オフィシャルズ・テーブルおよび交代席の配置**(図4)

公式大会においては，チーム・ベンチおよび交代席の配置は次のようにする．

図4　オフィシャルズ・テーブルと交代席の配置



オフィシャルズ・テーブルからはコートがよく見渡せなければならない．

オフィシャルズ・テーブルおよびテーブル・オフィシャルズの席は，一段高く配置することが望ましい．

アナウンサーや統計係(ボックス・スコア係)がいる場合は，オフィシャルズ・テーブルのとなりあるいはオフィシャルズ・テーブルのうしろに席を設ける．

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．
(競技規則書付録“「第3条用具・器具」の詳細”を参照のこと)

- バックストップ・ユニット
  －バックボード（覆いを含む）
  －バスケット：バスケットはリングとネットで構成される．
  （原則としてプレッシャー・リリース・リングを使用する）
  －バックボード・サポート（覆いを含む）
- ボール
- ゲーム・クロック
- スコアボード
- 24秒計（操作盤，表示装置）
- 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，大きな音の出る合図器具
- スコアシート：(財)日本バスケットボール協会が承認したもの
- プレイヤー・ファウル数の標識
- チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具（チーム・ファウル数の標識）
- ポゼションの表示器具（オルタネイティング・ポゼション・アロー）
- 適切な材質の床
- 競技規則のとおり描かれたコート
- 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，日本バスケットボール協会版「バスケットボール用具・設備規格及びメンテナンス基準」を参考にすること．

第3章 チーム (TEAMS)

第4条 チーム (Teams)

4.1 チーム・メンバー

4.1.1 チーム・メンバーとして認められるためには，大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）をみ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・退場を宣告されるか5回のファウルを宣せられた場合は，それ以後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・メンバーの一員は，コート上でプレイをすることを認められているときは**プレイヤー**とよばれ，そうでないときは**交代要員**とよばれる．
5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーは，チーム・ベンチにすわることは許されるが，プレイヤーでも交代要員でもなくなり，以後そのゲームに出場することはできない．

4.1.4 **プレイのインタヴァル中**は，ゲームに出場することができるチーム・メンバーは，すべて**プレイヤー**であるとみなされる．

4-4

4.2 チームの構成

4.2.1 各チームの構成は，次のとおりとする．
(1) ゲームに出場できるチーム・メンバーは12人以内とする．
国内のゲームのチーム・メンバーの人数は，大会主催者の考えにより12人をこえてもよい．
(2) チーム・メンバーのうち1人をキャプテンとする．
(3) コーチを1人おく．
必要であれば，アシスタント・コーチを1人おくことができる．
(4) 上記のほか，大会規定で認められているチーム関係者がチーム・ベンチに入ることができる．

4.2.2 競技時間中は，両チーム5人ずつのプレイヤーがコート上でプレイをしていなければならない．
プレイヤーは，規則に従って交代することができる．

4.2.3 **交代要員**は審判がコートに招き入れたときに**プレイヤーとなり，プレイヤーは**審判がその交代要員をコートに招き入れたときに**交代要員となる**（審判の合図11.）．
ただし，タイム・アウトあるいはプレイのインタヴァルの間に交代する場合は，交代要員はスコアラーに対して**交代の申し出をしたとき**にプレイヤーとなる．

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．

(1) **シャツ**は，チーム・メンバー全員が同じデザインの色や形のものとし，前とうしろは同じ色でなければならない．
ゲーム中，プレイヤーは，シャツの裾をパンツの中に入れておかなければならない．
ただし，女子の場合は，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．
また，「オール・イン・ワン」のユニフォームを使用してもよい．

(2) **パンツ**は，チーム・メンバー全員が同じデザインの色や形のものとし，前とうしろは同じ色でなければならない．
パンツの色は，かならずしもシャツと同じ色でなくてもよい．

(3) パンツの下にパンツより長い**アンダー・ガーメント**をはいてもよいが，その場合はパンツと同様の色のものでなければならない．

4.3.2 チーム・メンバーは，ユニフォームの前と背中の見えやすい位置に，ユニフォームの色とはっきりと区別できる単色の番号をつける．
番号は審判とスコアラーにはっきりとわからなければならない．

(1) 背中の番号の高さは20cm以上とする．

(2) 前の番号の高さは10cm以上とする．

(3) 番号の幅（数字の太さ）は２cm以上とする．

(4) 各チームは，原則として４から15までの番号を用いなければならない．
国内の大会においては，大会主催者は，２桁までの番号の使用を認めることができる．

(5) 異なるプレイヤーに同じ番号を用いてはならない．

(6) ユニフォームに番号以外の表示（ロゴ・マークなど）をつける場合でも，前と背中の番号が見えにくくならないように注意する．どのような場合でも，番号の大きさを規定より小さくしてはならない．
ユニフォームに広告や商標（大会主催者が認めたものでなければならない）をつける場合も，同様の規定を守らなければならない．
ユニフォームに広告や商標，ロゴ・マークなどをつける場合は，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，淡色と濃色の２種類以上のシャツを用意しておかなければならない．

(1) プログラムで**先に記載されているチーム**（またはホーム・チーム）**が淡色のシャツ**を着用する．
淡色のシャツの色は，白色が望ましい．

(2) プログラムで**あとに記載されているチーム**（またはヴィジィティング・チーム）**が濃色のシャツ**を着用する．
濃色のシャツは，白色以外の**濃い色**とする．

(3) 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 そのほかの身につけるもの

4.4.1 プレイヤーは，バスケットボールのプレイ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，そのほか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 プレイヤーは，ほかのプレイヤーに危険をもたらすものを着用してはならない．

(1) 次のものは**身につけてはならない．**

- 指，手，手首，前腕，ひじの防具で，皮革，プラスティック，ソフト・プラスティック，金属，そのほか硬い素材でつくられているもの
  これらの防具は，表面をやわらかい素材で覆ってあっても身につけてはならない．
- ほかのプレイ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)
- 髪飾り，頭にかぶるもの，貴石・宝石類(指輪，チェーン，ピアスなど)

(2) 次のものは**身につけてもさしつかえない．**

4-5

- 上腕，肩，下肢の防具で，十分に表面を覆ってあるもの
- 十分な覆いをしてあるニー・ブレイス(膝の防具)
- 負傷した鼻のプロテクター
  これは硬い素材でつくられたものでもよい．
- ほかのプレイヤーが負傷しないように，破損の防止に配慮してある眼鏡
- 布やソフト・プラスティックあるいはゴムでつくられた，幅5cm以下の単色のヘッド・バンド

4.4.3 規則に示されていない用具・器具の使用や着用については，あらかじめ大会主催者の承認を得ておかなければならない．

第5条 プレイヤーが負傷した場合 (Players : Injury)

5.1 プレイヤーが負傷した場合は，審判はゲームを止めてよい．

5.2 ボールがライブのときに負傷者が出た場合は，通常は，審判はプレイがひと区切りつくまで笛を鳴らさないでおく．
プレイがひと区切りつくのは，次の場合である．
(1) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーがショットをする．

(2) ボールをコントロールしているチームがボールのチーム・コントロールを失う（相手チームがボールをコントロールする）.
(3) ボールをコントロールしているチームがボールをプレイすることを控える.
(4) ボールがデッドになる.
ただし，**負傷者を保護する必要がある**と認めたときには，審判は，ただちにゲームを止めてもよい.

5.3 負傷したプレイヤーがすぐにはプレイをつづけることができない場合（およそ15秒程度），あるいは手当てを受ける場合（手当てを受けた場合）は，そのプレイヤーはすみやかに交代しなければならない.
ただし，負傷したプレイヤーを除くとそのチームが5人のプレイヤーを出場させることができない場合は，審判は，15秒に限定せずにしばらくの間ようすを観察し，できるかぎり5人のプレイヤーにプレイをさせる努力をしなければならない.

5.4 コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員，5回のファウルを宣せられたチーム・メンバー，チーム関係者は，審判の許可があれば，負傷したプレイヤーを介抱するためにコートに入ることができる.

5.5 プレイヤーがひどい負傷でただちに手当てを必要とすると思われるときには，医師は，審判の許可を待たずに独自の判断でコートに入ることができる.
プレイヤーが負傷したとき，審判の許可があってもなくてもそのチームのだれかがチーム・ベンチ・エリアから出てコートに入ったときは，そのプレイヤーは「手当てを受けた」ことになる.

5-5

5.6 ゲーム中，プレイヤーが出血したり外傷を負ったりしたときは，審判は，そのプレイヤーを交代させる.
そのプレイヤーは，出血が止まるか**傷口を完全に覆う手当てをしてからでなければ，**ふたたびゲームに出場することはできない.
負傷したプレイヤー，出血したり外傷を負ったりしたプレイヤーあるいは手当てを受けたプレイヤーはすみやかに交代しなければならないが，**そのプレイヤーの交代を知らせるためにスコアラーが合図器具を鳴らすよりも前に**どちらかのチームがタイム・アウトを請求しそのタイム・アウトの間に手当てが終わったときは，引きつづきプレイをすることができる.

5.7 コーチがゲームの最初に出場するプレイヤーを確認してサインをしたのちにそれらのプレイヤーが負傷した場合は，最初に出場するプレイヤーを変更することができる.
この場合は，相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更することができる.

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，コーチによって指名されたそのチームのコート上での代表者である．
ゲーム中，キャプテンは審判に説明を求めることができる．ただし，それは**ボールがデッドでゲーム・クロックが止められている間**でなければならず，どのようなときでも礼儀正しく，また，ていねいでなければならない．
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（プレイヤーでないとき）は，コーチが指名したコート上のプレイヤーがキャプテンの役目をする．

第7条　コーチ：任務と権限　(Coaches : Duties and powers)

本競技規則で定める「コーチ」とは，ゲーム中，実際にゲームを指揮する者をいう．

7.1 コーチまたはその代理者は，**ゲーム開始予定時刻の10分以上前まで**に，ゲームに出場することのできるチーム・メンバーの氏名・番号，キャプテンの氏名・番号，コーチの氏名，アシスタント・コーチをおくときはその氏名のリストを，スコアラーに提出する．
その氏名・番号がスコアシートに記入されているチーム・メンバーは，ゲーム開始に遅れてきたとしても，ゲームに出場することができる．

6-7

7.2 コーチは，**ゲーム開始予定時刻の5分以上前まで**に，スコアシートに記入されたチーム・メンバーの氏名・番号とコーチの氏名（アシスタント・コーチをおくときはその氏名）を確認し，最初に出場する5人のプレイヤーをスコアラーに知らせ，スコアシートにサインをする．
チームAのコーチが先にこの確認をする．

7.3 コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員，5回のファウルを宣せられたチーム・メンバー，チーム関係者以外は，競技時間中，チーム・ベンチ・エリアにいることはできない．

7.4 コーチおよびアシスタント・コーチは，ボールがデッドでゲーム・クロックが止められている間であれば，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，ファウルの数などについてテーブル・オフィシャルズに尋ねることができる．

7.5 **コーチだけは，ゲーム中に立ちつづけていることが認められている．**
コーチは，チーム・ベンチ・エリア内からであれば，ゲーム中，自チーム

のプレイヤーに話しかけたり指示を与えたりしてよい.

7.1 アシスタント・コーチをおくときは，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なければならないが，アシスタント・コーチがスコアシートにサインをする必要はない.
コーチが何らかの理由で役目をつづけられない場合は，アシスタント・コーチがコーチの役目を引き継ぐ.

7.7 スコアシートに示された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イヤーの番号を審判に伝えなければならない.

7.8 コーチがいない場合やコーチがその役目をつづけられなくてアシスタント・コーチがスコアシートに記入されていない場合，あるいはアシスタント・コーチも役目をつづけられない場合は，スコアシートに示されたキャプテンがコーチの役目をする.
そのキャプテンが何らかの理由でコートから退いている場合でも，コーチとしての役目をしてよい．しかし，そのキャプテンが失格・退場させられたり，ひどい負傷のためコーチの役目をつづけられなくなったりしたときは，そのキャプテンの代理者がコーチの役目を引き継ぐ.

7.9 フリースロー・シューターが規則で定められていない場合は，コーチがフリースロー・シューターを指定する.

第4章　プレイの規定　(PLAYING REGULATIONS)

第8条　競技時間，同点と延長時限
(Playing time, tied score and extra periods)

8.1　ゲームは，10分のピリオドを4回行う．
第1ピリオドと第2ピリオドを**前半**，第3ピリオドと第4ピリオドを**後半**という．
※〈中学校のゲームでは，8分のピリオドを4回行う．〉

8.2　第1ピリオドと第2ピリオドの間，第3ピリオドと第4ピリオドの間，および各延長時限の前に，それぞれ2分のインタヴァルをおく．

8.3　ハーフ・タイムのインタヴァルは10分とする．
大会主催者の考えにより，ハーフ・タイムのインタヴァルを15分としてもよい．

8.4　ゲームの開始前に10分のインタヴァルをおく．

8.5　プレイのインタヴァルは，次のときに始まる．
(1) ゲーム開始の10分前
(2) 各ピリオドの競技時間の終了を知らせる合図が鳴ったとき

8.6　プレイのインタヴァルは，次のときに終わる．
(1) 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールで，ボールがジャンパーにタップされたとき
(2) 第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)を始めるスロー・インで，スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

8.7　第4ピリオドが終わったとき**両チームの得点が同じだった場合**は，1回5分の**延長時限**を必要な回数だけ行う．
※〈中学校のゲームでは，延長時限は1回3分とする．〉

8.8　ファウルが各ピリオド，各延長時限の終了とほとんど同時に起こったとき，その罰則としてフリースローが含まれている場合は，**そのフリースローはそのピリオド終了後ただちに行う．**

8.9　第4ピリオドや各延長時限の終了の合図とほとんど同時にファウルが起こり，その罰則によるフリースローの結果延長時限を行う場合は，競技時間の終了の合図が鳴ったあとで起こったファウルはプレイのインタヴァル中に起こったものとし，その罰則によるフリースローは次の延長時限を始める前に行う．

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，ジャンプ・ボールでジャンパーにボールがタップされたときに始まる．

9.2　第1ピリオド以外の各ピリオド（各延長時限も含む）は，ピリオドを始めるためのスロー・インで，スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたときに始まる．

9.3　両チームとも5人ずつのプレイヤーをそろえていなければ，**ゲームを始めることはできない．**

9.4　すべてのゲームにおいて，**プログラムで先に記載されているチーム**またはホーム・チームのチーム・ベンチおよびそのチームの（自チームの）バスケットは，センター・サークルからオフィシャルズ・テーブルに向かって右側とする．

9.5　各チームは，第1ピリオドおよび第3ピリオドの前にかぎり，**次に攻撃するバスケット**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　両チームは，後半からは攻撃するバスケットを交換する．

9.7　各チームは，各延長時限には**後半**と同じバスケットを攻撃する．

9.8　各ピリオド，各延長時限およびゲームは，競技時間の終了を知らせる**合図が鳴った瞬間**に終わる．

第10条　ボールの状態
(Status of the ball)

10.1　ボールの状態は，**ライブ**かあるいは**デッド**かのどちらかである．

10.2　ボールは次の瞬間に**ライブ**になる．
(1) ジャンプ・ボールの場合，ボールがジャンパーによってタップされたとき
(2) 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
(3) スロー・インの場合，スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたとき

10.3 ボールは次の瞬間に**デッド**になる.
(1) 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
(2) ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
(3) 次の場合のフリースローが**入らないことが明らかになったとき**
①あとにフリースローがつづく場合
②あとにスロー・インあるいは別の罰則によるフリースローが与えられる場合
(4) 各ピリオド(各延長時限も含む)の競技時間の終了の合図が鳴ったとき
(5) どちらかのチームがボールをコントロールしている間に24秒の合図が鳴ったとき
ただし，24秒の合図が誤って鳴ったときは除く.
(6) ショットされたボールが空中にある間に次のことがあったとき
①審判が笛を鳴らし，そののちそのボールにどちらかのチームのプレイヤーが触れたとき
②各ピリオドの競技時間の終了の合図が鳴り，そののちそのボールにどちらかのチームのプレイヤーが触れたとき
③24秒の合図が鳴り，そのボールがリングに触れるか触れないことが明らかになる前にそのボールにどちらかのチームのプレイヤーが触れたとき

10-10

10.4 次の場合には，**審判の笛や競技時間の終了の合図が鳴った瞬間にボールはデッドにはならない.**
(1) ショットされたボールが空中にある間に，審判が笛を鳴らしたり各ピリオド(各延長時限も含む)の競技時間の終了の合図が鳴ったとき
(2) フリースローのボールが空中にある間に，審判がフリースロー・シューター以外のプレイヤーの規則違反に対して笛を鳴らしたとき
(3) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに相手チームのプレイヤーにファウルが宣せられた場合，そののちシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了したとき
これらの場合は，**ショットのボールがバスケットに入るか入らないかが明らかになったときに**ボールはデッドになり，ボールがバスケットに入ったときは得点が認められる.
ただし，ボールがバスケットに入るか入らないかが明らかになる前でも，ショットのボールにどちらかのチームの**プレイヤーが触れたとき**，あるいはショットのボールが**床に触れたとき**には，その瞬間にボールは**デッド**になる.

また，(3)の場合で，審判が笛を鳴らすのとほとんど同時に次のことがあり，そのあとでボールがシューターの手から離れたときはこの規定は適用されず，ボールがバスケットに入っても得点は認められない.

- 各ピリオド(各延長時限も含む)の競技時間の終了の合図が鳴る.
- 24秒の合図が鳴る.
- あらたにショットの動作を起こす.

第11条　プレイヤーと審判の位置　(Location of a player and an official)

11.1　**プレイヤーの位置**は，その触れている床によって決められる.
プレイヤーがジャンプして空中にいるときは，最後に触れていた床にいるものとみなされる.
この規定は，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・ラインおよび制限区域を区画するラインについても適用される.

11.2　ただし，**自チームのフロント・コートからジャンプして空中にいる間にあらたに**ボールを**チーム・コントロールしたプレイヤー**については，そのプレイヤーが着地するまでは，そのプレイヤーがフロント・コートにいるかバック・コートにいるかは決まらないものとする.

11.3　**審判の位置**も，プレイ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床に触れたものとする.

10-12

第12条　ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール
(Jump ball and alternating possession)

12.1　**ジャンプ・ボールとヘルド・ボール**

12.1.1　**ジャンプ・ボール**は，**第1ピリオドを始めるとき**，センター・サークルで，審判が両チームの任意の2人のプレイヤーの間にボールをトス・アップして行われる.

12.1.2　**ヘルド・ボール**は，両チームの2人あるいはそれ以上のプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて，どちらのプレイヤーも乱暴にしなければそのボールを独占することができないときに宣せられる.

12.2　**ジャンプ・ボールの規定**

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ほうの半円の中に両足が入るように立ち，片足はセンター・ラインの近くにおく.

12.2.2　1チームの2人のプレイヤーがサークルのまわりにとなり合わせて位置

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，両ジャンパーの間で，ジャンパーがジャンプしても届かない高さまでまっすぐ上にボールをトス・アップする．

12.2.4 ジャンパーは，**ボールが最高点に達してから**タップしなければならない．

12.2.5 ジャンパーは，ボールがタップされる前にジャンプ・ボールの定位置を離れてはならない．

12.2.6 どちらのジャンパーも，トス・アップされたボールをつかんではならないし，それぞれ2回までしかボールをタップすることはできない．
ジャンパーは，許されたタップをするほかは，ボールがジャンパー以外のプレイヤーあるいは床に触れるまでは，ボールに触れてはならない．

12.2.7 どちらのジャンパーもボールをタップすることができなかったり，トスが曲がったり低すぎたりしたときは，審判は，ジャンプ・ボールのやりなおしをする．

12.2.8 ジャンパー以外のプレイヤーは，ボールがタップされるまでサークル(円筒）の外にいなければならないし，からだのどの部分もサークル（円筒）のラインをこえて内側に入れてはならない．

12-12

12.2.1，12.2.4，12.2.5，12.2.6，12.2.8に違反することはヴァイオレイションである．

12.3 **ジャンプ・ボール・シチュエイション**
次のとき，ジャンプ・ボール・シチュエイションになる．
(1) 第1ピリオド以外のピリオド（各延長時限を含む）を始めるとき
(2) ヘルド・ボールが宣せられたとき
(3) 両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
(4) だれ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がわからなかったとき
あるいは審判の意見が一致しなかったとき
(5) 最後のフリースローが成功しなかったときに，両チームのプレイヤーがフリースローのヴァイオレイションをしたとき
(6) 両チームのプレイヤーが同時にヴァイオレイションをしたとき
(7) ライブのボールがバスケットにはさまったりのったりしてしまったときただし，あとにフリースローやスロー・インがつづくときは除く
(8) どちらのチームもボールをコントロールしていないかスロー・インのボールが与えられることになっていなかったときにボールがデッドになったとき

(9) 両チームのベンチにいる人たちが第39条「ファイティング」の規定によって失格・退場になったり，第42条「特別な処置をする場合」が適用される場合で，両チームに科される重さの等しい罰則を相殺していったあとに**ファウルによる罰則**が残らず，なおかつ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スロー・インのボールが与えられることになっていなかったとき

12.4 オルタネイティング・ポゼション・ルール

12.4.1 **オルタネイティング・ポゼション・ルール**とは，ゲーム中，ジャンプ・ボール・シチュエイ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 このスロー・インは，ジャンプ・ボール・シチュエイションになったところに**もっとも近い位置から**行う．

12.4.3 オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールは，第1ピリオドを始めるときのジャンプ・ボールのあと**最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームに先に**与えられる．

12.4.4 **第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限を含む)は，**オフィシャルズ・テーブルから遠いほうの**センター・ラインからのスロー・インで始められる．** 12-12
そのスロー・インをするチームは，通常の場合は，前のピリオドが終了したときにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられることになっているチームである［例外：第36条36.2.2－(1)，第37条37.2.3－(1)，第38条38.4.2－(1)］．

12.4.5 オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは，審判が**スロー・インをするプレイヤーにボールを与えたときに始まる．**
また，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは，次のときに**終わる．**
(1) スロー・インされたボールが**コート内のプレイヤーに触れたとき**
(2) スロー・インをするチームに**ヴァイオレイションが宣せられたとき**
(3) スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずに**バスケットにはさまったりのったりしてしまったとき**

12.4.6 オルタネイティング・ポゼション・ルールによって次にスロー・インのボールが与えられるチームは，ポゼションの表示器具［ポゼション・アロー(赤色の矢印)］によって示される．
ポゼション・アローの向きは，**次にスロー・インのボールが与えられるチームの攻撃する方向**を示す．
ポゼション・アローの向きは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わったときに，すみやかに変えられる．

12.4.7 オルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールを与えられたチームがスロー・インが終わる前に**ヴァイオレイション**を宣せられたときは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インの権利は取り消され，ゲームは，相手チームの同じ位置からのスロー・インで再開される(このスロー・インは**ヴァイオレイションの罰則によるもの**であり，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるものではない)．
次にジャンプ・ボール・シチュエイションになったときスロー・インのボールが与えられるチームも**相手チーム**からとなる．

12.4.8 第1ピリオドが始まる前を除く**プレイのインタヴァル中**（ハーフ・タイムも含む)，あるいは**競技時間中オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが始まってから終わるまでの間**に，どちらかのチームに**ファウル**が宣せられたときは，ゲームは，ファウルの罰則で再開される．
どちらのチームにファウルが宣せられたとしても，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インの権利は取り消されないので，次にジャンプ・ボール・シチュエイションになったときにスロー・インのボールが与えられるチームは，このとき**スロー・インのボールが与えられることになっていたチームから**となる．

各ピリオド（各延長時限も含む）を始めるオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インでボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられてからスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるまでの間に**ファウルが宣せられたとき**は，そのファウルはプレイのインタヴァル中ではなく**競技時間中に起こったものとして処置する．**

第13条　ボールの扱い方　(How the ball is played)

13.1 **プレイヤーとボール**
ゲーム中，ボールは手で扱わなければならない．
プレイヤーは，規則の定める範囲内であれば，どのような方向へでも，ボールをパスしたり，スローしたり，タップしたり，ころがしたり，あるいはドリブルしたりすることができる．

13.2 **ボールを扱うときの制限**
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)でボールをけ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ヴァイオレイションである．
ボールが**偶然に**足または脚にあたったり触れたりしても**ヴァイオレイションではない．**

第14条　ボールのコントロール　(Control of the ball)

14.1　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，そのチームのプレイヤーが次のようにライブのボールをコントロールしたときに**始まる**.
(1) ライブのボールを持つかドリブルをする.
(2) スロー・インあるいはフリースローでライブのボールを与えられる.

14.2　次のときは，チーム・コントロールが**つづいている**ことになる.
(1) そのチームのプレイヤーがライブのボールをコントロールしているとき
(2) そのチームのプレイヤーの間でパスを行っているとき

14.3　チーム・コントロールは，次のときに**終わる**.
(1) 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき
(2) ボールがデッドになったとき
(3) プレイヤーが相手チームのバスケットにショットまたはフリースローをして，ボールがシューターの手から離れたとき

第15条　ショットの動作中のプレイヤー　(Player in the act of shooting)

15.1　**ショットの動作**には，スロー，ダンク，タップがある.
- **スロー**とは，フィールド・ゴールおよびフリースローのとき，片手または両手でボールを持ち，相手チームのバスケットに向けて投げることをいう.
- **ダンク**とは，片手または両手で，ボールを相手チームのバスケットの中へ強く投げ落とすことをいう.
- **タップ**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たたくことをいう.

15.2　**ショットの動作**
(1) **ショットの動作**は，プレイヤーが相手チームのバスケットをねらって，ボールをスローやダンクしようとしているかボールをタップしたと，**審判が判断したときに始まる.**
(2) **ショットの動作**は，ショットをしようとしたプレイヤーの手からボールが離れたときに**終わる.**
空中にいるシューターのショットの動作は，ボールが手から離れたあと，そのプレイヤーの**両足が床に触れる**までつづいているものとする.
プレイ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することができなくて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イヤーが規則でその進行が許される範囲の1歩目か2歩目かということだけでは，そのプレイヤーが**ショットの動作中であるかそうでないかを判断する基準にはならない.**

15.3 **ひとつづきのショットの動作**

(1) 通常は，**ショットをしようとして腕**を上に**上げる動作をするため**にプレイヤーがボールを片手または両手で持ったときから**始まる.**

(2) ショットをしようとしているプレイヤーの腕，からだ，またはその両方の動作が含まれることもある.

(3) ひとつづきのショットの動作は，ボールがプレイヤーの手から離れるか，プレイヤーが**あらたにショットの動作**を起こしたときに**終わる.** 審判の笛が鳴らされたあとであらたにショットの動作を起こしたときは，ボールがバスケットに入っても得点は認められない.

第16条　ゴールと点数　(Goal : When made and its value)

16.1 **ゴール**

ゴールとは，ライブのボールが上からバスケットに入り，バスケットの中にとどまるか通過することをいう［例外：第17条17.3.1－(5)］. 15-16

16.2 **ゴールと得点**

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，次のように記録される.

(1) フリースローによるゴールは1点

(2) ツー・ポイント・エリアからのゴールは2点

(3) スリー・ポイント・エリアからのゴールは3点

(4) 最後のフリースローの場合，ボールがリングに触れたあとでバスケットに入る前にどちらかのプレイヤーがヴァイオレイションをせずにそのボールに触れたときは，そののちそのボールがバスケットに入ったときは2点のフィールド・ゴールが認められる.

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ヴァイオレイションであり，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**はヴァイオレイションとなる.

第17条　スロー・イン　(Throw-in)

17.1　**スロー・イン**

スロー・インとは，規則に従って，**アウト・オブ・バウンズにいるプレイヤーがコート内に向かってボールをパスする**ことをいう．

17.2　**スロー・インの位置と方法**

17.2.1　審判は，スロー・インをするプレイヤーにボールを直接手渡すか，状況によってはボールをスロー・インの位置に置いて，スロー・インをするプレイヤーにボールを与える．
ただし，次の条件がみたされている場合には，スロー・インをするプレイヤーにボールをトスあるいはバウンス・パスで投げ渡してもよい．
- 審判がスロー・インをするプレイヤーから４ｍ以内のところにいる．
- スロー・インをするプレイヤーが審判に指示されたスロー・インの位置にいる．

17.2.2　プレイヤーは，規則に定められたところ（ヴァイオレイションかファウルが起こったところや審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置）からボールをスロー･インしなければならない．
ただし，**バックボードの真うしろのところからはスロー・インしない．**　17-17

17.2.3　次のような場合は，スロー・インは，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置から行う．
(1) 第１ピリオド以外のピリオドを始めるオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インを行う場合
(2) 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・ファウルに対するフリースローにつづくスロー・インを行う場合
(3) **第４ピリオドまたは各延長時限の最後の２分間**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・コートから**，そのチーム(タイム・アウトが認められたチーム)にスロー・インのボールが与えられてゲームが再開される場合
このとき，スロー・インをするプレイヤーはセンター・ラインの延長部分をまたいで立ち，コート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい．

17.2.4　ライブのボールをコントロールしているチームのプレイヤーまたはスロー・インのボールが与えられることになっていたチームのプレイヤーがパーソナル・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位置から，相手チームが行う．

17.2.5　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，そのあとのスロー・インは，フリースロー・ラインの延長上から行う．

17.2.6 フィールド・ゴール，最後のフリースローが成功したあとのスロー・イン

(1) 得点されたチームのプレイヤーが，そのバスケットの後方のエンド・ラインの任意の位置からスロー・インをする．
ゴールあるいは最後のフリースローが成功したあとであれば，タイム・アウトやそのほかのプレイの中断のあと審判がスロー・インをするプレイヤーにボールを与えた場合でも，エンド・ラインの任意の位置からスロー・インをしてよい．

(2) スロー・インをするプレイヤーは，動いて位置を変えてもよいしエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズにいる味方のプレイ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かって投げられるまでに5秒をこえてはならない．
このときの5秒は，そのチームのプレイヤーが最初にスロー・インの位置でボールを持つかボールを与えられたときからかぞえる．

17.3 スロー・インの規定

17.3.1 スロー・インをするプレイヤーは，次のことをしてはならない．

(1) スロー・インのボールを手ばなすのに5秒をこえること

(2) コートを踏んだままボールをスロー・インすること，あるいはスロー・インをしようとしたときにボールを手ばなす前にコートに足を踏み入れること(コートに足を踏み入れてしまってからスロー・インをするのをやめること)

17-17

(3) スロー・インでパスしたボールが，コート内のプレイヤーに触れる前にアウト・オブ・バウンズになること(アウト・オブ・バウンズの床に触れること)

(4) ボールをスロー・インしたのち，ほかのプレイヤーが触れる前にコート内でそのボールに触れること

(5) スロー・インしたボールがコート内のプレイヤーに触れないでバスケットに入ること

(6) スロー・インのボールを手ばなす前に，審判に指示されたところからライン沿いに1mをこえて移動すること
一度移動してから逆の方向に移動しなおしてもさしつかえない．ただし，ライン沿いに移動する幅が1mをこえた場合は，ヴァイオレイションとなる．
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の幅をこえてく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 コート内のプレイヤーは，次のことをしてはならない．

(1) スロー・インされたボールが境界線をこえるまで，からだの一部を少しでも境界線をこえてコートの外に出すこと

(2) コートのまわりにゆとりがなくて障害物から境界線までの距離が2m

以下のとき，スロー・インをするプレイヤーから１ｍ以内に近づくこと

17.3に違反することはヴァイオレイションである.

17.4 **罰則**
もとのスロー・インの位置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 **タイム・アウト**
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休止時間のことをいう.
タイム・アウトは，以下の規定に従って認められる.

18.2 **タイム・アウトの規定**

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」の間に認められる.

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.**
(1) ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき
ただし，ファウルまたはヴァイオレイションのあとは，審判がテーブル・オフィシャルズに伝達を終えたとき
(2) 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき
(3) 相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

18.2.4 「タイム・アウトが認められる時機」は，次のときに**終わる.**
(1) フリースローの場合，１投目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
(2) スロー・インの場合，スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたとき
相手チームがフィールド・ゴールあるいは最後のフリースローを成功させたあとに認められるタイム・アウトの場合は，スロー・インをするプレイヤーがボールを持ったとき

18.2.5 １チームは，前半（第１ピリオドと第２ピリオドを通じて）に２回，後半（第３ピリオドと第４ピリオドを通じて）に３回のタイム・アウトをとることができる.
各延長時限には，１回ずつのタイム・アウトをとることができる.

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時限にもちこすことはできない.

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，ファウルやヴァイオレイションが宣せられない状況で相手チームがフィールド・ゴールで得点したときに認められるタイム・アウトは，請求の後先に関係なく，得点されたチームのタイム・アウトとする.

18.2.8 第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功してゲーム・クロックが止められた場合には，**得点したチームにはタイム・アウトは認められない.**
ただし，次の場合は，得点したチームにもタイム･アウトが認められる.
(1) 審判が笛を鳴らしてゲームを止めたとき
(2) 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

18.3 請求と手続き

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，**チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところへ行き，直接スコアラーに対して**タイム・アウトの**請求を伝える.**
18-18
チーム・ベンチ・エリアからタイム・アウトを請求する場合には，**コーチやアシスタント・コーチが最大限の努力をはらい，スコアラーが**タイム・アウトの請求を**目で見てはっきりと確認できるようにスコアラーに対して**タイム・アウトの**請求を伝える.**
ただし，いずれの場合も，コーチまたはアシスタント・コーチは，**スコアラーが**タイム・アウトの請求を**目で見てはっきりと確認できるようにスコアラーに対して**定められた合図(審判の合図12.)を**手ではっきりと示し，**タイム・アウトの**請求を伝えなければならない.**
特に，チーム・ベンチ・エリアからタイム・アウトを請求する場合，スコアラーが気がつかずにタイム・アウトが認められなくても，それはスコアラーの責任ではなく，**コーチやアシスタント･コーチの責任である.**

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合図器具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
(1) タイム・アウトは，審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの合図(審判の合図12.)を示したときに**始まる.**
(2) タイム・アウトは，審判が笛を鳴らして両チームにコートにもどるようにうながしたときに**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」の間にできるだけ早く合図器具を鳴らして審判に知らせる．

18.3.5　タイム・アウトの間，プレイヤーはコートから離れてチーム・ベンチにすわってもよいし，チーム・ベンチ・エリアにいることが認められている人たちはチーム・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，各延長時限の前のインタヴァルの間も同様とする．

18.3.6　1投目のフリースローのボールがフリースロー・シューターに与えられたあとにタイム・アウトの請求があったとき，次の場合，どちらのチームにもタイム・アウトが認められる．
(1) 最後のフリースローが成功したとき
(2) フリースローのあとにセンター・ラインからのスロー・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
(3) フリースローの間にファウルが起こった場合，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
(4) 最後のフリースローのあとファウルが起こった場合，このファウルの罰則が適用される前
(5) 最後のフリースローでボールがフリースロー・シューターに与えられてから次にボールがライブになるまでの間にヴァイオレイションが起こった場合，このヴァイオレイションの罰則の適用でスロー・インをする前

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・インがつづけて適用される場合は，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　**交代**
交代要員が交代の申し出をしたときは，以下の規定に従ってゲームは一時止められ，その間に交代が行われる．

19.2　**交代の規定**

19.2.1　プレイヤーは，以下の規定に従って，「交代が認められる時機」の間に交代することができる．

19.2.2　「交代が認められる時機」は，次のときに**始まる．**
(1) ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき
ただし，ファウルまたはヴァイオレイションのあとは，審判がテーブル・オフィシャルズに伝達を終えたとき
(2) 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき
(3) 第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間に，相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

19.2.3　「交代が認められる時機」は，次のときに**終わる．**
(1) フリースローの場合，1投目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
(2) スロー・インの場合，スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたとき
相手チームがフィールド・ゴールあるいは最後のフリースローを成功させたあとに認められる交代の場合は，スロー・インをするプレイヤーがボールを持ったとき

19.2.4　交代が認められたときは，ゲーム・クロックがいったん動いたあと，次にボールがデッドでゲーム・クロックが止められたときでなければ，チーム・ベンチにもどった交代要員はふたた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イヤーも交代要員になることはできない．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．
(1) そのプレイヤーを除くとそのチームが5人のプレイヤーを出場させることができない場合
(2) 処置の訂正の際，フリースローを与えられるはずだったプレイヤーが通常の交代をしてチーム・ベンチにもどっていた場合

19.2.5　第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功してゲーム・クロックが止められた場合には，**得点したチームには交代は認められない．**
ただし，次の場合は，得点したチームにも交代が認められる．

(1) 審判が笛を鳴らしてゲームを止めたとき
(2) 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

19.3 交代の手続き

19.3.1 交代は，交代要員自身が**スコアラー**にその申し出を伝えなければならない．
交代要員はすぐにプレイできる用意をして，**チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところへ行き，直接スコアラーに対して**手で定められた交代の合図(審判の合図10.)をして**はっきりと交代を申し出る**か，**スコアラーに**交代の申し出が**はっきりと伝わるように交代席にすわる．**
交代要員は，交代の申し出をしたのち，「交代が認められる時機」になるまで交代席にすわって待つ．

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合図器具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」の間にできるだけ早く合図器具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，交代の合図(審判の合図10.)およびコートに招き入れる合図(審判の合図11.)をするまでは境界線の外にいなければならない．

19.3.5 コートから退くプレイヤーは，審判やスコアラーに報告しないで，コートのどこからでも直接チーム・ベンチにもどってよい．

19.3.6 交代は，できるかぎりすみやかに行わなければならない．
5回のファウルを宣せられたプレイヤーあるいは失格・退場させられたプレイヤーの交代も，できるかぎりすみやかに行わなければならない(およそ30秒程度)．
正当な理由がないのに交代に時間がかかりすぎると審判が判断したときは，そのチームのタイム・アウトとなり記録される．この場合，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・ファウルが記録される．

19.3.7 **タイム・アウトの間**あるいはプレイの**インタヴァル中**(ゲーム開始前のインタヴァルを除く)に交代するときでも，**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 次の場合は，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．**
(1) 負傷したり出血した場合
(2) 5回のファウルを宣せられた場合

(3) 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，交代したプレイヤーが行わなければならない．
フリースロー・シューターと交代して代わりにフリースローを行ったプレイヤーは，フリースローのあとゲーム・クロックがいったん動いたあとでなければ交代してチーム・ベンチにもどることはできない．

19.3.9 1投目のフリースローのボールがフリースロー・シューターに与えられたあとに交代の申し出があったとき，次の場合，どちらのチームにも交代が認められる．
(1) 最後のフリースローが成功したとき
(2) フリースローのあとにセンター・ラインからのスロー・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
(3) フリースローの間にファウルが起こった場合，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
(4) 最後のフリースローのあとファウルが起こった場合，このファウルの罰則が適用される前
(5) 最後のフリースローでボールがフリースロー・シューターに与えられてから次にボールがライブになるまでの間にヴァイオレイションが起こった場合，このヴァイオレイションの罰則の適用でスロー・インをする前

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・インがつづけて適用される場合は，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　**没収になる場合**

次の場合，チームはゲームを没収される．

(1) ゲーム開始予定時刻から15分が過ぎてもプレイをする用意のととのったプレイヤーが５人そろわなかった場合

(2) ゲームの進行を妨げる行為をした場合

(3) 主審がすすめたにもかかわらず，なおプレイをすることをこばんだ場合

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．
勝ち点制を採用する場合，ゲームを没収されたチームの勝ち点は０とする．

第21条　ゲームの途中終了　(Game lost by default)

21.1　**途中終了になる場合**

ゲーム中，１チームのプレイをすることができるプレイヤーの数が１人になったときは，ゲームは終了し，相手チームの勝ちとなる．

21.2　**罰則**

21.2.1　それまでの得点が勝ちになったチームのほうが多かった場合は，終了時の得点がそのゲームの得点となる．そうでない場合は２対０とする．
勝ち点制を採用する場合，負けになったチームの勝ち点は１とする．

第5章 ヴァイオレイション (VIOLATIONS)

第22条 ヴァイオレイション (Violations)

22.1 **ヴァイオレイション**
ヴァイオレイションとは，規則に対する違反のうち，からだの触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為を含まないものをいう．

22.2 **罰則**
ヴァイオレイションが起こったところにもっとも近い位置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．
ただし，**バックボードの真うしろのところからはスロー・インしない．**
また，そのほか規則でスロー・インの位置が特に定められている場合は例外とする．

第23条　アウト・オブ・バウンズ
(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23.1　アウト・オブ・バウンズ

23.1.1　**プレイヤーがアウト・オブ・バウンズになる**のは，そのプレイヤーが境界線または境界線の外の床に触れたときおよび境界線の外のプレイヤー以外の人やもの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，次のときである．
(1) アウト・オブ・バウンズのプレイヤーやプレイヤー以外の人に触れたとき
(2) 境界線，境界線の外の床や境界線の外にあるものに触れたとき
(3) バックボードのサポート部分，バックボードの裏またはコートの上方に設置されたものに触れたとき

23.2　ボールをアウト・オブ・バウンズにすること

23.2.1　ボールがプレイヤー以外の人やものに触れてアウト・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**最後に触れたプレイヤー**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イヤーまたは境界線の外にいるプレイヤーに触れてアウト・オブ・バウンズになったときは，**そのプレイヤー**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　両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま，どちらか一方あるいは両方のプレイヤーがアウト・オブ・バウンズになってしまったりバック・コートに触れてしまったりした場合には，ヴァイオレイションにはならず，ジャンプ・ボール・シチュエイションとなる．

ボールをアウト・オブ・バウンズにすることはヴァイオレイションである．

第24条　ドリブル　(Dribbling)

24.1　ドリブルの始めと終わり

24.1.1　**ドリブルが始まる**のは，コート内でライブのボールをコントロールしたプレイヤーが，ボールを投げたりたたいたりころがしたりして床に触れさせたり，バックボードをねらってボールを投げて**バックボードにボールを触れさせ**，そののちほかのプレイヤーが触れないうちにふたた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．
ひとつづきのドリブル中は，ドリブラーが一度ボールに触れるごとにボールが床か自分以外のプレイヤーに触れなければならない．
この規定および第25条「トラヴェリング」の規定に従っているかぎりは，プレイヤーがボールを床に向かってではなく空中(上方)に向かって投げたりたたいたりしてドリブルを始めたりドリブルをしつづけることはさしつかえない．
ドリブルをしている間は，**ボールが手に触れていないとき**には，ドリブラーには足の動かし方や歩数についての制限はない．

24-24

24.1.2　コート内でライブのボールをコントロールしているプレイヤーが誤ってボールのコントロールを失い，ふたた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．**
ファンブルはドリブルではない．

24.1.3　次のことをしてもドリブルをしたことにはならない．
(1) ショットをしてそのリバウンド・ボールを取る．
(2) ドリブルを始めるときあるいはドリブルを終わるときにボールをファンブルし，そのボールをリカヴァーする．
(3) まわりのプレイヤーとボールの取り合いをしているときに，そのボールを得ようとしてたたき出し，そのボールをリカヴァーする．
(4) ほかのプレイヤーのコントロールしているボールをたたき出し，そのボールをリカヴァーする．
(5) 相手チームのパスのボールをたたき落とし，そのボールをリカヴァーする．
(6) トラヴェリングにならない範囲で手から手にボールをトスして移す．

24.2　ドリブルを終えたあと

プレイヤーは，ひとつづきのドリブルが終わったあとにあらたなドリブルをすることはできない．
ただし，次のことでボールのプレイヤー・コントロールをいったん失ったあとふたたびボールをコントロールしたときは，あらたなドリブルをする

ことができる.
(1) ショットをする.
(2) 相手チームのプレイヤーにボールをたたき出される.
(3) パスまたはファンブルしたボールが，ほかのプレイヤーに触れる.

24. 1. 1，24. 2に違反することはヴァイオレイションである.

第25条　トラヴェリング　(Travelling)

25.1　トラヴェリング

25.1.1　**トラヴェリング**(プログレッシング・ウィズ・ザ・ボールについての違反)とは，**コート内でライブのボールを持っているプレイヤー**が，片足または両足を方向に関係なく，次の規定の範囲をこえて移動させることをいう．

25.1.2　**ピヴォット**とは，コート内でライブのボールを持っているプレイヤーが，片方の足（これをピヴォット・フットという）は床との接点を変えずに，他方の足だけを何度でも任意の方向に踏み出すことをいう．

25.2　ボールを持っているときの足の動き(巻末の表を参照)

25.2.1　**コート内でボールを受け取ったプレイヤーのピヴォット・フットの決め方**

(1) **両足を床につけたまま**ボールを受け取ったプレイヤーは，**どちらの足をピヴォット・フットにしてピヴォットしてもよい．**
ボールを受け取ってからどちらかの足を床から離した瞬間に，**他方の足がピヴォット・フットになる．**

(2) **動きながら**ボールを受け取ったプレイヤーあるいは**ドリブルをして**いたプレイヤーが片手または両手でボールをつかんで止まった場合のピヴォット・フットは，次のように決まる．

25-25

①ボールをつかんだときに，**どちらかの足が床についていた場合**

a）その足を床につけたまま他方の足を床につけたときは，**先に床についていた足がピヴォット・フットになる．**

b）先に床についていた足でジャンプして次に両足を同時に床につけたときは，ピヴォットをすることはできない（この場合，**どちらの足もピヴォット・フットとすることはできない**）．

②ボールをつかんだときに，**両足が床から離れていた場合**

a）どちらかの足を先に床につけてその足を床につけたまま他方の足を床につけたときは，**先に床に触れた足がピヴォット・フットになる．**

b）両足を同時に床につければ，どちらの足をピヴォット・フットとしてもよい．
どちらかの足を床から離した瞬間に，**他方の足がピヴォット・フットになる．**

c）どちらかの足を床につけてその足でジャンプして次に両足を同時に床につけた場合は，ピヴォットをすることはできない(この場合，**どちらの足もピヴォット・フットとすることはできない**)．

25.2.2 **プログレッシング・ウィズ・ザ・ボール**

コート内でライブのボールを持って足を床につけているプレイヤーは，次の規定を守らなければならない．

(1) ピヴォット・フットが決まったあと

①**パス**か**ショット**をするときには**ピヴォット・フットを床から離してもよい**が，次に**その足(ピヴォット・フット)が床につく前に**ボールを手から離さなければならない．

ジャンプした場合は，次に**どちらかの足が床につく前に**ボールを手から離さなければならない．

②**ドリブル**を始めるためには，**ピヴォット・フットが床についている間に**ボールを手から離さなければならない．

(2) **ピヴォットをすることができない止まり方**をした場合

①**パス**か**ショット**をするときには，**片足を床から離してもよいしジャンプしてもよい**が，次にどちらかの**足が床につく前に**ボールを手から離さなければならない．

②**ドリブル**を始めるためには，**両足が床についている間に**ボールを手から離さなければならない．

(3) **動きながら**片足が床についているときにボールを受け取ったあと，あるいは空中でボールを受け取って片足を床につけたあと

①**ドリブル**を始めるためには，**その足が床から離れる前(ジャンプする前)**にボールを手から離さなければならない．

その足(片足)でジャンプして**両足を同時につけた場合**は，**ピヴォットをすることができない止まり方をしたことになる**(25.2.2－(2)参照)．

②その足(片足)でジャンプしてふたたび**片足(どちらの足でもよい)を床につけた場合**は，ボールを持ったまま**残りの足を床につけることはできないし，ドリブルを始めることもできない．**

さらにもう一度その片足でジャンプした場合は，次にどちらかの**足が床につく前に**ボールを手から離さなければならない．

25-25

25.2.3 **ボールを持ったプレイヤーが床にたおれたとき**

(1) プレイヤーがボールを持ったまま床にたおれたりすること，床にたおれた勢いでボールを持ったまま床をすべること，あるいは横たわったりすわりこんだりしているときにボールをつかむことは，**ヴァイオレイションではない．**

(2) ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが，ボールを持ったままころがったり，立ち上がることは**トラヴェリングのヴァイオレイションである．**

25.2に違反することはヴァイオレイションである．

第26条　3秒ルール　(Three seconds)

26.1　**3秒の制限**

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イヤーは，**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**引きつづき3秒をこえて**とどまっていてはならない．

26.1.2　次のときは，プレイヤーが制限区域内にいる間に3秒をこえても，3秒ルールは適用しない．
(1)制限区域から出ようとしているとき
(2)そのプレイヤーあるいは味方のプレイヤーがショットの動作中で，ボールが手から離れたか離れようとしているとき
(3)3秒にみたない間制限区域内にいたプレイヤーが，**ショットをするために**ドリブルをしているとき

26.1.3　制限区域内にいるプレイヤーは，制限区域の外の床に**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．**

26.1に違反することはヴァイオレイションである．

26-27

第27条　近接して防御されたプレイヤー　(Closely guarded player)

27.1　**近接して防御されたプレイヤー**
コート内でライブの**ボールを持っているプレイヤー**は，相手チームのプレイヤーが1mより近い位置で**積極的**に防御をしているとき，**近接して防御されている**ことになる．

27.2　**5秒の制限**
近接して防御されているプレイヤーは，5秒以内に，パス，ショットあるいはドリブルをしなければならない．

27.2に違反することはヴァイオレイションである．

第28条　8秒ルール　(Eight seconds)

28.1　フロント・コートとバック・コート

28.1.1　1チームの**バック・コート**とは，自チームのバスケットのうしろのエンド・ラインからセンター・ラインの遠いほうの縁までのコートの部分をいい，自チームのバスケットと，バックボードの裏以外の部分を含む．

28.1.2　1チームの**フロント・コート**とは，相手チームのバスケットのうしろのエンド・ラインからセンター・ラインの近いほうの縁までのコートの部分をいい，相手チームのバスケットと，バックボードの裏以外の部分を含む．

28.1.3　**ボールがフロント・コートに進められた**とは，次のときをいう．
(1) ボールがそのチームのフロント・コートに触れたとき
(2) ボールがそのチームのフロント・コートに触れているプレイヤーや審判に触れたとき
(3) **ドリブルで**ボールをバック・コートからフロント・コートへ**進めようとしているとき**は，ドリブラーの**両足**と**ボール**がフロント・コートに触れたとき

28.2　8秒の制限

28.2.1　自チームのプレイヤーが**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．

28.2.2　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と同じチームに引きつづきスロー・インのボールが**バック・コート**で与えられるときは，**8秒は継続してかぞえられる．**
(1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
(2) **ボールをコントロールしているチーム**のプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
(3) ジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき
(4) ダブル・ファウルが宣せられたとき
(5) 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

28.2に違反することはヴァイオレイションである．

第29条　24秒ルール　(Twenty-four seconds)

29.1　24秒の制限

29.1.1　自チームのプレイヤーが**コート内**で**ライブ**のボールをコントロールしたチームは，**24秒以内にショットをしなければならない.**
24秒以内にショットをするということは，24秒の合図が鳴る前に**シューターの手からボールが離れている**こと，およびそのボールが**バスケットに入るかリングに触れる**ことをいう.

29.1.2　**24秒の終わり近くにショットがなされ，**そのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った場合は，次のように処置する.
(1) ボールがバスケットに入ったときは，ヴァイオレイションにはならず，**得点が認められる.**
ゲームは，通常のフィールド·ゴールのあとと同じ方法で再開される.
(2) ボールがリングに触れたときは，ボールがバスケットに入らなくても**ヴァイオレイションにはならず，ゲームはそのままつづけられる.**
(3) ボールがリングに触れなかったときは，**24秒のヴァイオレイションとなる.**
ただし，ボールがリングに触れなくても，リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らかに直接コントロールすることができると**審判が判断した場合**は，ヴァイオレイションを宣さずにゲームをそのままつづけてもよい.
ゴール・テンディングおよびインタフェアの規定は，24秒の合図が鳴ったあとでもすべて**適用される.**

29-29

29.2　操作を誤ったとき

29.2.1　審判がどちらのチームにも関係のない理由(プレイ中，ゲーム・クロックが動いているときに**24秒計が誤ってリセットされてしまった場合**も含む)あるいはボールをコントロールしているチームの**相手チーム**に原因がある理由でゲームを止めたときは，ゲームは，審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置からボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される．この場合，原則として，**24秒計はリセットされる.**
ただし，24秒計をリセットすると**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合は，**24秒計をリセットせず**24秒は継続してはかる.**

29.2.2　ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときに**24秒の合図が誤って鳴ってしまったときは，チーム・コントロールのあるなしにかかわらずその合図は無視され，プレイはそのままつづけられる.**
この場合24秒計はリセットされ，その時点から**あらたに24秒が認められる.**

ただし，24秒の合図が鳴ったために**ボールをコントロールしているチームが著しく不利になると判断した場合は，**審判は，ゲームを止めてよい．このときは，24秒計の表示は審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正し（原則としてリセットする），ゲームは，審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置からボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される．

29.3 罰則

29.3.1 **29.1に違反することはヴァイオレイションである．**

29.3.2 審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置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．ただし，**バックボードの真うしろのところからはスロー・インしない．**

第30条　ボールをバック・コートに返すこと
(Ball returned to the back court)

30.1　ボールをバック・コートに返すことの制限

30.1.1　ボールが**バック・コートに返る**とは，次のときをいう．
(1) フロント・コートに進められたボールがバック・コートに触れたとき
(2) フロント・コートに進められたボールがバック・コートに触れているプレイヤーや審判に触れたとき

30.1.2　ボールをコントロールしているチームは，次のときにボールをバック・コートに返したことになる．
ただし，**ドリブルで**ボールをバック・コートからフロント・コートへ**進めようとしているとき**はドリブラーの**両足**と**ボール**がフロント・コートに触れるまではボールをフロント・コートに進めたことにはならないので，このかぎりではない．
(1) フロント・コートでそのチームのプレイヤーがボールに**最後に触れて**そのボールがバック・コートに返り，そののち次のいずれかのことが起こったとき
30-30
①バック・コートに触れたボールに，そのチームのプレイヤーが**最初に触れたとき**
②そのチームのプレイヤーが，バック・コートでそのボールに**最初に触れたとき**
(2) バック・コートでそのチームのプレイヤーがボールに**最後に触れ**，そのボールがフロント・コートに触れたのち，バック・コートにいる同じチームのプレイヤーが**最初に触れたとき**
ボールをバック・コートに返すことの制限は，フロント・コートからの**スロー・インにも適用される．**
ただし，自チームのフロント・コート(相手チームのバック・コート)からジャンプして**空中にいる間にあらたに**ボールを**チーム・コントロールしたプレイヤー**がそのボールを**持ったまま**自チームのバック・コートに着地した場合は，ボールをバック・コートに返すことの制限は**適用されない．**

30.2　ボールをバック・コートに返すヴァイオレイション
フロント・コートで**ボールをチーム・コントロールしている**チームのプレイヤーは，そのボールをバック・コートに返してはならない．

30.2に違反することはヴァイオレイションである．

第31条　ゴール・テンディングとインタフェア
(Goal tending and Interference)

31.1　ショットされたボール

31.1.1　フィールド・ゴールやフリースローで，ボールがショットの動作中のプレイヤーの手から離れた瞬間に，そのボールは**ショットされたボールになる.**

31.1.2　シューターあるいはフリースロー・シューターの手から離れたボールは，次のときに**ショットのボールではなくなる.**
フリースローの場合は，次のときに**フリースローが終わったことになる.**
(1) 上からバスケットに入り，バスケットの中にとどまるか通過したとき
(2) バスケットに入らないことが明らかになったとき
(3) リングに触れたとき
(4) 床に触れたとき
(5) デッドになったとき

31.1.3　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.

31.2　ゴール・テンディングとインタフェア

31.2.1　**フィールド・ゴールに対するゴール・テンディング**とは，次のことをいう.
(1) ショットされたボールが落ち始めてからボール全体がリングより高いところにある間に，どちらかのチームのプレイヤーがそのボールに触れる.
(2) ショットされたボールがバックボードの表面に触れたあと，ボール全体がリングより高いところにある間に，どちらかのチームのプレイヤーがそのボールに触れる.

31.2.2　**フリースローに対するゴール・テンディング**とは，フリースローのためにショットされてバスケットに向かっているボールがリングに触れる前に，どちらかのチームのプレイヤーがそのボールに触れることをいう.

31.2.3　ゴール・テンディングの制限は，次のいずれかのときまで適用される.
(1) ショットされたボールがバスケットに入らないことが明らかになる.
(2) ボールがリングに触れる.

31.2.4　**フィールド・ゴールに対するインタフェア**とは，次のことをいう.
(1) ショットされたボールがリングの上にのっているときに，どちらか

のチームのプレイヤーがそのバスケットやバックボードに触れる.
この制限は，ショットされていったんリングにはずんだボールについても，**バスケットに入る可能性がある**ショットされた**ボールがリングの上にのっているとき**にはいつでも適用される.

(2) どちらかのチームのプレイヤーが，ボール全体がリングよりも高いところにあるときあるいはボールがリングの上にのっているときに**バスケットの下から**手を入れてその**ボール**に触れる.
この制限は，**パスのボール**やショットされて**リングに触れたあと**あるいは**リングにはずんだあと**のボールにも適用される.

(3) ショットされたボールが自チームのバスケットの中にある間に，防御側プレイヤーがそのボールやバスケットに触れ，そのボールがバスケットを通過することを妨げる.

(4) 防御側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりして，ショットされたボールがバスケットに入るのを妨げる.
そのことによってボールがバスケットに入るのが妨げられたかどうかは，審判が判断する.

(5) 攻撃側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしたために，ショットされたボールがバスケットに入る.
そのことによってボールがバスケットに入ったかどうかは，審判が判断する.

(6) どちらかのチームのプレイヤーが，リングやネットをつかんでボールにプレイする.
この制限は，ボールがバスケットに入らないことが明らかになるまで適用される.

31.2.5 **フリースローに対するインタフェア**とは，次のことをいう.

(1) あとにフリースローがつづく場合，ショットされたボールがまだバスケットに入る可能性がある間に，どちらかのチームのプレイヤーがそのボール，バスケットあるいはバックボードに触れる.

(2) 最後のフリースローのとき，ショットされたボールがリングの上にのっているときに，どちらかのチームのプレイヤーがそのバスケットやバックボードに触れる.
この制限は，ショットされていったんリングにはずんだボールについても，**バスケットに入る可能性がある**ショットされた**ボールがリングの上にのっているとき**にはいつでも適用される.

(3) どちらかのチームのプレイヤーが，ボール全体がリングよりも高いところにあるときあるいはボールがリングの上にのっているときに**バスケットの下から**手を入れてその**ボール**に触れる.
この制限は，ショットされて**リングに触れたあと**あるいは**リングにはずんだあと**のボールにも適用される.

(4) 最後のフリースローのとき，フリースローのボールがリングに触れたあとでもまだバスケットに入る可能性がある間に，防御側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりして，ボールがバスケットに入るのを妨げる．
そのことによってボールがバスケットに入るのが妨げられたかどうかは，審判が判断する．
(5) 最後のフリースローのとき，フリースローのボールがリングに触れたあとでもまだバスケットに入る可能性がある間に，攻撃側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしたために，ボールがバスケットに入る．
そのことによってボールがバスケットに入ったかどうかは，審判が判断する．

31.2.6 次のことがあったとき，そののちリングに触れた**ショットのボール**がまだバスケットに入る可能性がある間は，どちらのプレイヤーもそのボールに触れてはならない．
(1) **ショットされたボールが空中にある間**に，審判が笛を鳴らす．
(2) **ショットされたボールが空中にある間**に，各ピリオド，各延長時限の競技時間の終了を知らせる合図が鳴る．
(3) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに審判が笛を鳴らし，そののちシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了する．
この場合，ショットのボールがまだバスケットに入る可能性がある間は，そのほかのゴール・テンディングやインタフェアの規定も**すべて適用される．**

31.2に違反することはヴァイオレイションである．

31.3 罰則

31.3.1 **攻撃側プレイヤー**がヴァイオレイションをしたときは，ボールがバスケットに入っても得点は認められない．
ボールがバスケットに入っても入らなくても，規則でそのほかの罰則やスロー・インの位置が特に定められている場合を除き，フリースロー・ラインの延長上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．

31.3.2 **防御側プレイヤー**がヴァイオレイションをしたときは，ボールがバスケットに入っても入らなくても，攻撃側チームに次の得点が与えられる．
(1) フリースローのときは1点
(2) ツー・ポイント・エリアからのショットのときは2点
(3) スリー・ポイント・エリアからのショットのときは3点
そのあとは，通常のフリースローやフィールド・ゴールが成功したあと

と同じ方法で，ゲームを再開する．

31.3.3 最後のフリースローで**防御側プレイヤー**がゴール・テンディングやインタフェアのヴァイオレイションをしたときは，攻撃側チームに１点が与えられ，さらにその防御側プレイヤーにテクニカル・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 **ファウル**

32.1.1 **ファウル**とは，規則に対する違反のうち，相手チームのプレイヤーとの間の不当なからだ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チームに宣せら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すべてスコアシートに記録される．

第33条 からだの触れ合い (Contact : General principle)

33.1 **プレイヤーの位置とシリンダーの考え方**
プレイヤーがコート上で普通に両足を開いて位置(ノーマル・バスケットボール・ポジション)を占めたとき，そのプレイヤーが占めている位置とその真上の空間を**シリンダー**という．
シリンダーの範囲は，次のように決められる(図5)．

32-33

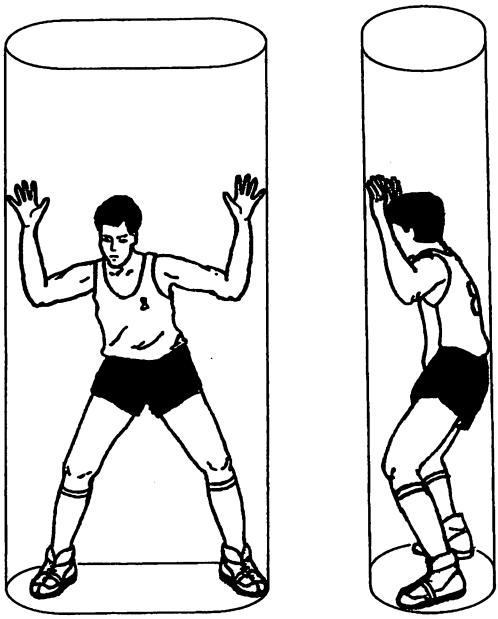
(1) **前**は，手を普通に上げたときの手のひらの垂直面

(2) **うしろ**は，尻の垂直面

(3) **両脇**は，腕と脚(足)の外側の垂直面

ひじを曲げてもよいが，手や腕を前に突き出したり横に極端に広げたりしてもシリンダーが広がったことにはならない．
両足の間隔はプレイヤーの身長によるが，極端な広げかたをしてもシリンダーが広がったことにはならない．

図5　シリンダーの概念



33-33

33.2　**真上の空間の権利**

(1) ゲーム中，すべてのプレイヤーは，相手チームのプレイ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．
この原則には，コート上にプレイヤーが占めた位置およびそのプレイヤーが真上にジャンプした空間も含まれる．

(2) 自分のシリンダーからはずれた空間で，すでに独自のシリンダーを占めている相手チームのプレイ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はずれているプレイヤーにその触れ合いの責任がある．

(3) 防御側プレイ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に上げていて触れ合いが起こっても，そのプレイヤーに触れ合いの責任はなく，**罰が科されることはない．**

(4) 攻撃側プレイヤーは，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，正当な防御の位置(リーガル・ガーディング・ポジション)を占めている防御側プレイヤーと**次のような触れ合いを起こしてはならない.**

①腕で相手チームのプレイ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

②ショットの動作中やショットをしたあとに，脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと

33.3 正当な防御の位置(リーガル・ガーディング・ポジション)

(1) 防御側プレイヤーが相手チームのプレイヤーに**向かい合い，両足を普通に広げて床につけたとき，**その防御側プレイヤーは最初の正当な防御の位置を占めたことになる.

(2) 正当な防御の位置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.

33.4 ボールをコントロールしているプレイヤーとその防御

(1) ボールをコントロールしているプレイヤー(ボールを持っているかドリブルをしているプレイヤー)を防御するときは，防御側プレイヤーは**相手の速さと距離にとらわれずに**防御の位置を占めることができる.

(2) ボールをコントロールしているプレイヤーは，いつでも当然防御されることを予測していなければならないので，自分の進む方向に相手チームのプレイヤーがどれだけすばやく防御の位置を占めたとしても，止まったり方向を変えたりしてからだの触れ合いを避ける用意をしていなければならない.

(3) 防御側プレイヤーも，その位置を占める前にからだの触れ合いを起こさないように，相手チームのプレイヤーの進路上に相手より先に防御の位置を占めなければならない.

(4) いったん正当な防御の位置を占めたプレイヤーは，相手チームのプレイヤーを防御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.

(5) 審判は，ボールをコントロールしているプレイヤーとその防御側プレイヤーとの間に触れ合いが起こったとき，次の原則に従って**チャージング**か**ブロッキング**かを判定する.

次の状態で触れ合いが起こった場合は，ボールをコントロールしているプレイヤーに触れ合いの責任がある.

①防御側プレイヤーが，ボールをコントロールしている相手チームのプレイヤーに向かって両足を床につけて**最初の正当な防御の位置(リーガル・ガーディング・ポジション)**を占めている.

②防御側プレイヤーが先に位置を占めていて，その**トルソー(胴体)に触れ合いが起こる.**

正当な防御の位置を占めたプレイヤーは，負傷を避けるためや衝撃をやわらげるために，その場(シリンダーの内側)で向きを変えて相手に背を向けてもさしつかえない．

- 防御側プレイヤーは，防御の位置を維持するためにその場で止まっていてもよいし，真上にジャンプしても相手の動きと**平行に(横に)**あるいは**後方に**動いてもよい．
- 防御側プレイヤーが相手と**平行に(横に)**あるいは**後方に**動くときに，片足または両足が瞬間的に床から離れることは通常の動きであり，引きつづき防御の位置を占めていることになる．

33.5 ボールをコントロールしていないプレイヤーとその防御

(1) ボールをコントロールしていないプレイヤーは，だれでもコート上を自由に動いて，ほかのプレイヤーが占めていないコート上のどのような位置でも占めることができる．

(2) ボールをコントロールしていないプレイヤーを防御するときは，防御側プレイヤーは，**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．
防御するプレイヤーは，動いている相手チームのプレイ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．

33-33

(3) ボールをコントロールしていないで動いている相手に対して位置を占めるときに許される距離としては，相手の速さによるが，通常の**1歩から2歩の間**が必要である．
防御するプレイ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，その防御側プレイヤーに触れ合いの責任がある．

(4) 正当な防御の位置を占めたプレイヤーであっても，腕を広げたり，肩，腰，脚などを相手チームのプレイ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．

(5) 防御の位置を占めたプレイヤーは，負傷を避けるためや衝撃をやわらげるために，その場(シリンダーの内側)で向きを変えて相手に背を向けたりからだのすぐ前に腕をおいたりしてもさしつかえない．

(6) 正当な防御の位置を占めたプレイヤーは，次のことを考慮しなければならない．
①相手チームのプレイヤーの進路上で防御をつづけるために，相手と**平行に(横に)**あるいは**後方に**位置を変えたり動いたりしてよい．
②防御をつづけるために相手チームのプレイヤーに近づいてよいが，近づいてからだの触れ合いが起こったときは，その触れ合いの責任は防御側プレイヤーにある．
③防御側プレイヤーは相手チームのプレイヤーの速さと距離を十分に考慮し，位置を変えるときには相手のからだとの間に間隔(スペース)を保つようにしなければならない．

33.6 ジャンプしたプレイヤーが下りるとき

(1) コート内でジャンプしたプレイヤーには，もとの位置に下りる権利がある．

(2) コート内でジャンプしたプレイヤーには，もとの位置とちがうところでも，コート内の次の場所に下りる権利がある．

①ジャンプしたときに相手チームのプレイヤーが位置を占めていなかった場所

②ジャンプしたときにジャンプしたところと下りる場所の間に相手チームのプレイヤーが位置を占めていなかった場所

ジャンプしたプレイヤーがもとの位置とちがうところに下りた勢いで，すでに近くに正当に位置を占めていた相手チームのプレイヤーと触れ合いを起こしたときは，ジャンプしたプレイヤーに触れ合いの責任がある．

(3) プレイヤーは，空中にいる相手チームのプレイヤーの下りるコースに入って触れ合いを起こしてはならない．

空中にいるプレイ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 スクリーン

スクリーンとは，プレイ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イヤーがコート上の望む位置に行くことを遅れさせたり妨げたりしようとするプレイのことをいう．

(1) 次の２つの条件を同時にみたしているときに起こるからだの触れ合いは，**規則で許されるスクリーン(リーガル・スクリーン)**である．

①**止まっていて**シリンダー内でからだの触れ合いが起こる．

②両足が床についていてからだの触れ合いが起こる．

(2) 次のいずれかの場合に起こるからだの触れ合いは，**規則で許されないスクリーン(イリーガル・スクリーン)**である．

①相手チームのプレイヤーの動きにつれて，**動いてスクリーンして**触れ合いが起こる．

②**止まっている相手チームのプレイヤーのうしろ(視野の外)**で，相手のすぐそばでスクリーンの位置を占めて触れ合いが起こる．

③**動いている相手チームのプレイヤーの進路上**に，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かずにスクリーンの位置を占めて触れ合いが起こる．

(3) **スクリーンの位置の占め方**

①止まっている相手チームのプレイヤーの**前か横(視野の中)**でスクリーンしようとするプレイヤーは，触れ合いを起こさないかぎり相手の近くに位置を占めてよい．

②止まっている相手チームのプレイヤーの**うしろ(視野の外)**でスクリーンしようとするプレイヤーは，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．

③動いている相手チームのプレイヤーをスクリーンしようとするときは，相手の速さとスクリーンの位置までの距離を考慮しなければならない．

動いている相手をスクリーンしようとするプレイヤーは，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(通常の1歩から2歩の間)をおいて位置を占めなければならない．

スクリーンしようとするプレイヤーが規則で許されているスクリーンの位置を占めているのに触れ合いが起こったときは，**スクリーンされるプレイヤーに責任がある．**

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イヤーのトルソー(胴体)に突き当たったり押しのけたりする不当なからだ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，自分や相手がボールを持っているかいないかにかかわらず，相手チームのプレイヤーの進行を妨げる不当なからだの触れ合いのことをいう．

33-33

(1) 相手が止まっているのに，あるいはスクリーンを避けようとしているのに，スクリーンしようと動いているプレイ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．

(2) スクリーンしようとしているプレイヤーがボールを無視して相手チームのプレイヤーに面し，相手の動きにつれて動くときは，別の事情がないかぎり，そのために生じたすべての触れ合いの責任はスクリーンしようとしたプレイヤーにある．

ここでいう「別の事情」とは，スクリーンされているプレイヤーに責任があるプッシング，チャージング，ホールディングなどをいう．

(3) コート上で位置を占めているとき，腕を広げたりひじを張ることはさしつかえないが，相手チームのプレイヤーが脇を通りぬけようとするときには，腕もひじもよけなければならない．

腕やひじをよけないで触れ合いが起こったときは，ブロッキングかホールディングになる．

33.10 手や腕で相手チームのプレイヤーに触れること

(1) プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れることがあっても，かならずしもファウルではない．

審判は，プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れたり触

れつづけていることがそのプレイヤーに有利になっているかどうかをよく見きわめなければならない.

(2) 手や腕で相手に触れること(相手をたたくことも含む)や触れていることが相手の自由な動きを妨げるときは，**イリーガル・ユース・オブ・ハンズ**のファウル(手を不当に使った触れ合い)である.

(3) 相手チームのプレイヤーが**ボールを持っていてもいなくても**，防御側プレイヤーが手や伸ばした腕で相手に触れつづけて相手の動きを妨げることは，**イリーガル・ユース・オブ・ハンズ**のファウルである.

(4) 相手チームのプレイヤーがボールを持っていてもいなくても，防御側プレイヤーがくり返し相手に触れることは，ファウルである.
このような触れ合いをそのままにしておくと乱暴な触れ合いを引き起こすおそれがある.

(5) **ボールをコントロールしている攻撃側プレイヤー**が起こす次の触れ合いは，ファウルである.
①自分が有利になろうとして，腕を防御側プレイヤーのからだに巻きつけるようにまわしたり，ひじで押さえたりすること
②防御側プレイヤーがボールにプレイすることを妨げようとして，あるいは防御側プレイヤーとの間の間隔(スペース)を広げようとして，相手を押しのけること
③ドリブルをしているときに，ボールを取ろうとする防御側プレイヤーの動きを手や腕を使って妨げること

(6) **ボールを持っていない攻撃側プレイヤー**が起こす次の触れ合いは，ファウルである.
①ボールを受け取りやすくしようとして，防御側プレイヤーを押しのけること
②ボールにプレイしようとする防御側プレイヤーを妨げようとして，相手を押しのけること
③防御側プレイヤーとの間の間隔(スペース)を広げようとして，相手を押しのけること

33.11 ポスト・プレイ

(1) 真上の空間の権利は，ポスト・プレイにも適用される.
ポストにいる攻撃側プレイヤーもその防御側プレイヤーも，たが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.

(2) ポストの位置を占めている攻撃側プレイヤーもその防御側プレイヤーも，肩，腰，尻，膝，広げたひじや腕，またはからだのほかの部分などを使って，相手を押しのけたり，相手の自由な行動を妨げてはならない.

33.12 **後方からの不当なガード**

後方からの不当なガードとは，防御側プレイヤーが，相手チームのプレイヤーのうしろから起こす不当なからだの触れ合いのことをいう．
ボールにプレイしようとしているからといって，うし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．

33.13 **ホールディング**

ホールディングとは，相手チームのプレイヤーを押さえて行動の自由を妨げる不当なからだの触れ合いのことをいう．
相手を押さえることは，からだのどの部分を使ってもホールディングとなる．

33.14 **プッシング**

プッシングとは，相手チームのプレイヤーがボールを持っていてもいなくても，手やからだで相手を無理に押しのけたり押して動かそうとする不当なからだの触れ合いのことをいう．

第34条　パーソナル・ファウル　(Personal foul)

34.1　パーソナル・ファウル

34.1.1　**パーソナル・ファウル**とは，ボールのライブ，デッドに関係なく，相手チームのプレイヤーとのからだの触れ合いによるプレイヤー・ファウルのことをいう．
プレイヤーは，相手を押さえて動きの自由を妨げること，相手を押すこと，相手をたたくこと，相手に突き当たること，相手をつまずかせることをしてはならないし，手や足(脚)，ひざなどを広げたり突き出したり，からだを不自然に曲げたりして相手の進行を妨げる触れ合いを，自分のシリンダーの外で起こしてはならない．
また，そのほか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イヤーに1個のパーソナル・ファウルが記録され，次の処置をする．

34.2.1　**ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたとき**
(1) ファウルが起こったところにもっとも近い位置でファウルをされ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．
(2) ファウルをしたチームのプレイヤー・ファウルがそのピリオドで4回をこえている場合は，第41条「チーム・ファウルの罰則」が適用される．

34-34

34.2.2　**ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされたとき**
ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされたときは，**ファウルをされたプレイヤー**に次のフリースローが与えられる．
(1) 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個のフリースローが与えられる．
(2) そのショットがツー・ポイント・エリアからのショットで不成功だったときは，2個のフリースローが与えられる．
(3) そのショットがスリー・ポイント・エリアからのショットで不成功だったときは，3個のフリースローが与えられる．
(4) ファウルをされたとき，その直後あるいはほとんど同時に各ピリオドや各延長時限の競技時間の終了の合図または24秒の合図が鳴り，そのあとでボールがシューターの手から離れた場合は，そのボールがバスケットに入っても**得点は認められない．**
2個または3個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　**ダブル・ファウル**
ダブル・ファウルとは，両チームの２人のプレイヤーがほとんど同時に，たがいにパーソナル・ファウルをした場合をいう．

35.2　**罰則**
両プレイヤーにそれぞれ１個ずつのパーソナル・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，次の方法で再開する．
(1) ダブル・ファウルが宣せられたときにフィールド・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，**得点されたチームが，エンド・ラインの任意の位置からスロー・インをしてゲームを再開する．
(2) ダブル・ファウルが起こったときに一方の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，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位置からスロー・インをしてゲームを再開する．
(3) ダブル・ファウルが起こっ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かスロー・インの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・シチュエイションになる．

35-36

第36条　アンスポーツマンライク・ファウル　(Unsportsmanlike foul)

36.1　**アンスポーツマンライク・ファウル**

36.1.1　**アンスポーツマンライク・ファウル**とは，規則の精神と目的を逸脱し，ボールに正当にプレイしていないと審判が判断したパーソナル・ファウルのことをいう．

36.1.2　アンスポーツマンライク・ファウルは，ゲームの始めのほうでも終わり近くでも，１ゲームを通して同じ基準で取り上げなければならない．

36.1.3　**審判は，プレイヤーの動作だけによってアンスポーツマンライク・ファウルであるかそうでないかを判断しなければならない．**

36.1.4　審判は，次の原則に照らしてアンスポーツマンライク・ファウルであるかどうかを判断する．
(1) ボールにプレイする正当な努力をしないで起こしたファウルは，アンスポーツマンライク・ファウルである．
(2) ボールにプレイしようとして正当な努力(ノーマル・プレイ)をして

いて起こったファウルは，**アンスポーツマンライク・ファウルではない**.

(3) **相手チームが速攻を出そうとしている**とき，その速攻を止めようとして，その攻撃側チームのプレイヤーとバスケットとの間に**防御側プレイヤーが１人もいない**状況で，防御側プレイヤーがその攻撃側プレイヤーに対して**うしろからあるいは横から**触れ合いを起こしたときは，その触れ合いは**アンスポーツマンライク・ファウル**とする.

(4) 起こしたファウルが**異常に激しいもの**だったときには(ハード・ファウル)，ボールにプレイしようと正当な努力をしていてもアンスポーツマンライク・ファウルとする.

36.2 罰則

36.2.1 ファウルをしたプレイヤーに１個のアンスポーツマンライク・ファウルが記録される.

36.2.2 ファウルをされたプレイヤーにフリースローが与えられる.
そののち，

(1) フリースローが成功してもしなくても，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられ，スロー・インでゲームを再開する.

(2) **第１ピリオドが始まる前**にアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられた場合には，フリースローが成功してもしなくても，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第１ピリオドを開始する.

36.2.3 ファウルをされたプレイヤーに与えられるフリースローの数は，次のとおりである.

(1) ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたときは，２個のフリースロー

(2) ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが成功したときは，得点が認められ，さらに１個のフリースロー

(3) ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが不成功だったときは，ツー・ポイント・エリアからのショットであれば２個のフリースロー，スリー・ポイント・エリアからのショットであれば３個のフリースロー

36.2.4 １プレイヤーにアンスポーツマンライク・ファウルが２回記録されたときは，そのプレイヤーは失格・退場になる.
ただし，この規定によってプレイヤーが失格・退場となった場合は，罰則はアンスポーツマンライク・ファウルの罰則だけを適用する.したがって，そのうえさらにディスクォリファイング・ファウルの罰則が適用されることはない.

第37条　ディスクォリファイング・ファウル　(Disqualifying foul)

37.1　ディスクォリファイング・ファウル(失格・退場)

37.1.1　**ディスクォリファイング・ファウル**とは，プレイヤー，交代要員，5回のファウルを宣せられたチーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者のファウルで，特に悪質なもの，はなはだしくスポーツマンらしくない行為に対して宣せられるものをいう．

37.1.2　コーチが失格・退場となった場合は，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がコーチの役目を引き継ぐ．

37.2　罰則

37.2.1　このファウルを宣せられたチーム・メンバー(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，コーチ，アシスタント・コーチには，ディスクォリファイング・ファウルが記録される．
チーム関係者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・ファウルとして記録される．

37.2.2　ディスクォリファイング・ファウルを宣せられた者，あるいはディスクォリファイング・ファウル以外でも本規則に定められた規定により失格・退場となる者は，ゲームが終わるまで自チームの更衣室(ロッカー・ルーム)にいるかコートのある建物から立ち去るかしなければならない．

37.2.3　相手チームの次のチーム・メンバーにフリースローが与えられる．
- からだの触れ合いを伴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は，どのチーム・メンバーがフリースロー・シューターになってもよい．
  このときのフリースロー・シューターは，コーチが指定する．
- からだの触れ合いを伴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イヤーがフリースロー・シューターとなる．

フリースローののち，
(1) フリースローが成功してもしなくても，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられ，スロー・インでゲームを再開する．
(2) **第1ピリオドが始まる前**にディスクォリファイング・ファウルが宣せられた場合には，フリースローが成功してもしなくても，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する．

37.2.4 相手チームに与えられるフリースローの数は，次のとおりである．
(1) ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたときおよびからだの触れ合いを伴わないファウルが宣せられたときは，2個のフリースロー
(2) ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが成功したときは，得点が認められ，さらに1個のフリースロー
(3) ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが不成功だったときは，ツー・ポイント・エリアからのショットであれば2個のフリースロー，スリー・ポイント・エリアからのショットであれば3個のフリースロー

第38条 テクニカル・ファウル (Technical foul)

38.1 ゲームの運営・管理に関する規則

38.1.1 **ゲームは，審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナー，両チームのプレイヤー，コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，チーム関係者を含む，これらすべての人たちの完全な協力によって成立するものである．**

38.1.2 両チームは勝利を得るために全力をつ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・プレイの精神に基づいたものでなければならない．

38.1.3 この規律，協力とフェア・プレイの精神を，著しく，あるいは故意に，またはくり返して逸脱するふるまいは，テクニカル・ファウルとなる．

38.1.4 違反が明らかにうっかりしたものでゲームに支障がないか，単にゲーム運営の手続き上のものである場合には，審判は警告したあとで同様の違反がくり返されないかぎりテクニカル・ファウルとはみなさない．

38.1.5 ボールがいったんライブになってから前に起こったテクニカル・ファウルが見つかった場合は，見つかったときにファウルがあったものとして処置する．
テクニカル・ファウルがあってからそれが見つけられるまでに起こったことは，すべて有効とする．

38.2 暴力行為について

38.2.1 ゲーム中にスポーツマンシップとフェア・プレイの精神に反する暴力行為が起きたときは，審判はただちにゲームを止め，暴力行為をやめさせるように努力しなければならない．

38.2.2 相手チームや審判に暴行を加えたチーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者は，ただちに失格・退場させられる．
審判は，そのできごとを大会主催者に報告しなければならない．

38.2.3 コート上やオフィシャルズ・テーブル，チーム・ベンチ・エリアとコートの周囲は，審判およびコミッショナーの管理下にある．
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）などのすべてのエリアは，大会主催者の管理下にある．

38.2.4 チーム・メンバー（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む），コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者などによる用具・器具を破損するおそれのある行為は，絶対に許してはならない．
このような行為があったときには，審判は，そのチームのコーチにそのような行為をやめさせるように警告し，それがくり返された場合には，**ただちにテクニカル・ファウルを宣さなければならない．**
状況によっては，審判は，注意・警告を与えることなしに**ただちにテクニカル・ファウルを宣してもよい．**
38.2.4に規定されたテクニカル・ファウルは，その**行為をした者**に記録される．
チーム関係者の場合は，コーチのテクニカル・ファウルとして記録される．

38.2.5 審判の判定や決定は絶対的なものであり，抗議したり無視したりすることはできない．
ゲーム中，審判の判定や決定に対して抗議したり無視したりすることは，テクニカル・ファウルの対象となる．

38.3 テクニカル・ファウル

38.3.1 **プレイヤーのテクニカル・ファウル**とは，相手チームのプレイヤーとのからだの触れ合いのないプレイヤー・ファウルのことをいい，次のようなスポーツマンらしくない行為がこれに該当するが，これらの行為だけに限定されるわけではない．
(1) 審判の注意や警告を無視する．
(2) 正当な理由がないのに，審判，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズ，チーム・ベンチにすわっている人たちに触れる．
(3) 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，あるいは失礼な態度で話しかけたりする．
(4) 観客に対して無作法にふるまったり，観客を挑発するような言動をとる．あるいは観客を煽動するような言動をとる．
(5) 相手チームのプレイヤーに嫌がらせをしたり，相手の目の前で手を振って視界を妨げたりする．
(6) ひじを激しく振りまわす．

(7) 得点したチームのプレイヤーが，バスケットを通過したボールに**故意に**触れて，ゲームの進行を遅らせる(ディレイング・ザ・ゲーム).
(8) ボールがすばやくスロー・インされるのを妨げて，ゲームの進行を遅らせる(ディレイング・ザ・ゲーム).
(9) ファウルをされたように見せかけるために床にたおれる.
(10) リングをつかんで体重をかける.
ただし，ダンク・ショットの際にやむを得ず瞬間的にリングをつかむことはさしつかえない.
また，自分やほかのプレイヤーが負傷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.
(11) 最後のフリースローで，防御側プレイヤーがゴール・テンディングやインタフェアの規定に違反した場合は，攻撃側チームに1点が与えられ，さらにその防御側プレイヤーにテクニカル・ファウルが宣せられる.

38.3.2 **コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員**(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，**チーム関係者のテクニカル・ファウル**とは，それらの人たちが，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，失礼な態度で話しかけたり触れたりすること，およびゲームの手続き上，管理上の規則に違反すること，ゲームの進行や運営に支障をもたらしたりすることをいう. 38-38

38.3.3 コーチは，次の場合，失格・退場になる.
(1) コーチ自身のスポーツマンらしくないふるまいによるテクニカル・ファウルが2回記録された場合
(2) アシスタント・コーチ，交代要員（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，チーム関係者のスポーツマンらしくないふるまいによってコーチにテクニカル・ファウルが3回記録された場合，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・ファウルとを合わせて3回のファウルが記録された場合

38.3.4 ただし，38.3.3の規定によってコーチが失格・退場となった場合は，罰則はテクニカル・ファウルの罰則だけを適用する．したがって，そのうえさらにディスクォリファイング・ファウルの罰則が適用されることはない.

38.4 罰則

38.4.1 テクニカル・ファウルが宣せられたときは，次のように記録する.
(1) プレイヤーのテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，そのプレイヤーに1個のテクニカル・ファウルが記録される.
このファウルは，チーム・ファウルにかぞえる.

(2) コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む），チーム関係者にテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，コーチに1個のテクニカル・ファウルが記録される．
このファウルは，チーム・ファウルにかぞえない．

38.4.2 相手チームのチーム・メンバーに**2個**のフリースローが与えられる．
このときのフリースロー・シューターは，コーチが指定する．
そののち，
(1) フリースローが成功してもしなくても，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられ，スロー・インでゲームを再開する．
(2) **第1ピリオドが始まる前**にテクニカル・ファウルが宣せられた場合には，フリースローが成功してもしなくても，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する．

第39条　ファイティング　(Fighting)

38-39

39.1 **ファイティングの規定**
ゲーム中，両チームのプレイヤー，交代要員（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む），コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者の間で暴力行為が起こることがある．

この規定は，コート上やコートの周囲で暴力行為が起こったときや起こりそうなときに，チーム・ベンチ・エリアから出た**交代要員**（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む），**コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者に適用される．**

39.2 **失格・退場**

39.2.1 コート上やコートの周囲で暴力行為が起こったときや起こりそうなときに，チーム・ベンチ・エリアから出た交代要員（5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む）またはチーム関係者は**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，暴力行為が起こったときや起こりそうなときでもチーム・ベンチ・エリアから出てもよい．この場合は，コーチ，アシスタント・コーチは**失格・退場にはならない．**

39.2.3 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 コーチ，アシスタント・コーチや交代要員(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，チーム関係者が39.2の規定によって失格・退場となったときは，失格・退場させられた人数に関係なく，コーチに1個のテクニカル・ファウルが記録される．

39.3.2 両チームのベンチにいる人たちが39.2の規定によって失格・退場となり，ほかに適用される**ファウル**の罰則がない場合は，ゲームは，次の方法で再開する．

(1) フィールド・ゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は，得点されたチームが，エンド・ラインの任意の位置からスロー・インをしてゲームを再開する．

(2) ファイティングの規定が適用されてゲームが中断されたときに一方の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，そのチームが，テーブル・オフィシャルズから遠いほうのセンター・ラインの位置からスロー・インをしてゲームを再開する．

(3) ファイティングの規定が適用されてゲームが中断され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かスロー・インの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・シチュエイションになる．

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・ファウルにかぞえない．**

39.3.4 交代要員(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)やチーム関係者がチーム・ベンチ・エリアから出る前に起こっていたファウルに対する罰則はすべて有効とし，第42条「特別な処置をする場合」に準じた方法で処置する．

第7章 ファウルの処置(いろいろな場合)
(GENERAL PROVISIONS)

第40条 プレイヤーの5回のファウル (Five fouls by a player)

40.1 1プレイヤーにパーソナル・ファウルとテクニカル・ファウルを合わせて5回のプレイヤー・ファウルが宣せられた場合は，**主審により**その事実を宣せられる.
このとき,そのプレイヤーはただちに交代しなければならず,以後そのゲームに出場することはできない.
代わって出場するプレイヤーは，30秒以内にコートに入らなければならない.

40.2 5回のファウルを宣せられたプレイヤーがさらにファウルを宣せられたときは，コーチにテクニカル・ファウルが記録される.

第41条 チーム・ファウルの罰則 (Team fouls : Penalty)

41.1 **チーム・ファウル**

41.1.1 1チームに各ピリオド4回のチーム・ファウル(プレイヤー・ファウル)が記録されたあとは，**チーム・ファウルの罰則が適用される.**

40-41

41.1.2 **プレイのインタヴァル中**に起こったチーム・メンバーのファウルは**チーム・ファウルにかぞえ，次のピリオドに起こったものとして記録される.**

41.1.3 **延長時間**に起こったチーム・ファウルは，**第4ピリオドに起こったものとみなす.**

41.2 **チーム・ファウルの罰則の適用**

41.2.1 チーム・ファウルの罰則が適用されるチームのプレイヤーが，ショットの動作中でない相手チームのプレイヤーにパーソナル・ファウルをしたときは，ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる.

41.2.2 ボールをチーム・コントロールしているかまたはスロー・インのボールが与えられることになっていたチームのプレイヤーがパーソナル・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ない.**
ファウルをされたプレイヤーにフリースローは与えられず，ファウルが起こったところにもっとも近い位置でファウルをされ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.

第42条　特別な処置をする場合　(Special situations)

42.1　**特別な処置をする場合**
ヴァイオレイションや**ファウル**が起こってゲーム・クロックが止められている間に**あらたに別のファウル**が起こった場合は，特別な処置をする．

42.2　**処置の手順**

42.2.1　**ファウルはすべて記録する．**
ヴァイオレイションを含むそれぞれの罰則を確認する．

42.2.2　ファウルが起こった順序を決める．

42.2.3　**ヴァイオレイション，ファウル**が起こった順序に従って，等しい重さの罰則を相殺する．
ダブル・ファウルの罰則は取り消す．
一度相殺したり取り消した罰則は適用されない．

42.2.4　それぞれの罰則に含まれているスロー・インは，最後の処置に含まれる場合だけ適用する．それ以外のスロー・インは取り消す．

42.2.5　残った罰則をファウルの起こった順序に従って適用する．

42.2.6　相殺した結果残ったフリースローの１投目またはスロー・インのボールがライブになったあとで別のファウルがあったときは，一度ライブになったフリースローやスロー・インは相殺の対象とならず，スロー・インは取り消される．
フリースローの場合は残りのフリースローを終わらせてから，別のファウルの処置をする．

42.2.7　両チームに科される重さの等しい罰則を相殺していったあとに適用する罰則が残らない場合には，ゲームは，次の方法で再開する．
(1) 最初のヴァイオレイションかファウルが起こったのとほとんど同時にフィールド・ゴールのショットが成功して**得点が認められた場合は，**得点されたチームが，エンド・ラインの任意の位置からスロー・インをしてゲームを再開する．
(2) 最初のヴァイオレイションかファウルが起こったときに一方の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，そのチームが，最初のヴァイオレイションかファウルが起こったところにもっとも近い位置からスロー・インをしてゲームを再開する．
(3) 最初のヴァイオレイションかファウルが起こっ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かスロー・インの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・シチュエイションになる．

第43条　フリースロー　(Free throws)

43.1　フリースロー

43.1.1　**フリースロー**とは，フリースロー・ラインのすぐうしろの半円内から妨げられることなしに1点を得ることができるように，1プレイヤーに与えられる特典のことをいう．

43.1.2　それぞれ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つづくスロー・インを，**フリースローの「セット」**という．

43.2　フリースローが与えられるとき

43.2.1　**パーソナル・ファウルが宣せられて**フリースローが与えられる場合は，次のように処置する．

(1) ファウルをされたプレイヤーがフリースロー・シューターとして指定される．

(2) ファウルをされたプレイヤーが交代するときは，交代する前にフリースローをしなければならない．

43-43

(3) 指定されたフリースロー・シューターが，負傷して交代するとき，5回のファウルを宣せられたとき，失格・退場させられたときは，このために出場したプレイヤーがフリースロー・シューターになる．代わって出場できる交代要員がいない場合は，どのプレイヤーがフリースロー・シューターとなってもよい．
この場合は，コーチがフリースロー・シューターを指定する．

43.2.2　**相手チームにテクニカル・ファウルが宣せられて**フリースローが与えられる場合は，どのチーム・メンバーがフリースロー・シューターとなってもよい．
この場合は，コーチがフリースロー・シューターを指定する．

43.2.3　**フリースロー・シューター**は，次の規定に従ってフリースローをする．

(1) フリースロー・ラインのすぐうしろの半円内に立つ．

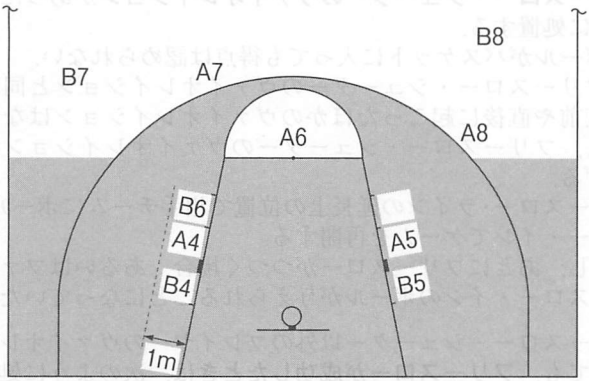
(2) ボールが床に触れずに上からバスケットに入るようにまたはリングに触れるように，どのような方法でスローをしてもよい．

(3) 審判にボールを与えられてから5秒以内に，バスケットに向けてスローをしなければならない．

(4) 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床に触れてはならない．

(5) フリースローをするふりをして途中でわざとやめること(フェイク)をしてはならない．

図６　フリースローが行われるときのプレイヤーの位置



43.2.4　フリースローのときリバウンドの位置を占めるプレイヤーは，図６に示されるように交互に位置を占める．
プレイヤーが占めることができる位置の範囲は，制限区域のラインから１ｍとする．
リバウンドの位置を占めた両チームのプレイヤーは，フリースローが行われている間，**次のことをしてはならない．**
(1) 相手チームのプレイヤーに認められているリバウンドの位置を占める．
(2) 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る．
(3) フリースロー・シューターの気持ちを乱したり，じゃまをしたりする．

43.2.5　リバウンドの位置を占めないプレイヤーは，ボールがリングに触れるかフリースローが終わるまでは，フリースロー・ラインの延長上より後方でスリー・ポイント・ラインの外側にいなければならない(図６)．

43.2.6　あとにフリースローの「セット」がつづく場合，フリースローのあとスロー・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イヤーは，フリースロー・ラインの延長上より後方でスリー・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に違反することはヴァイオレイションである．

43.3 罰則

43.3.1 **フリースロー・シューターのヴァイオレイション**があったときは，次のように処置する．

(1) ボールがバスケットに入っても得点は認められない．

(2) フリースロー・シューターのヴァイオレイションと同時にあるいは直前や直後に起こったほかのヴァイオレイションはなかったものとし，フリースロー・シューターのヴァイオレイションだけを取り上げる．

フリースロー・ラインの延長上の位置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．

ただし，あとにフリースローがつづく場合，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は除く．

43.3.2 フリースロー・シューター以外のプレイヤーのヴァイオレイションが起こっても，**フリースローが成功したとき**は，次のように処置する．

(1) フリースローによる得点が認められる．

(2) ヴァイオレイ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がエンド・ラインの任意の位置からボールをスロー・インしてゲームを再開する．

43.3.3 **フリースローが不成功**でヴァイオレイションが起こったときは，次のように処置する．

(1) 最後のフリースローのとき**フリースロー・シューターの味方のプレイヤー**だけがヴァイオレイションをした場合は，フリースロー・ラインの延長上の位置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．

ただし，ゲームの再開方法が別に定められている場合は除く．

(2) **フリースロー・シューターの相手チームのプレイヤー**だけがヴァイオレイションをした場合は，同じフリースロー・シューターがフリースローのやりなおしをする．

(3) **両チームのプレイヤー**がヴァイオレイションをした場合は，ジャンプ・ボール・シチュエイションになる．

第44条　処置の訂正　(Correctabl eerrors)

44.1 **処置の訂正ができる場合**
規則の適用を誤っていた場合，審判は，**次の場合にかぎり処置を訂正することができる.**
(1) 与えるべきフリースローを与えないでゲームを再開してしまった場合
(2) 与えてはいけないフリースローを与えていた場合
(3) 審判がまちがえて得点を認めたり取り消したりしていた場合
(4) 指定されたフリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていた場合

44.2 **訂正の手続き**

44.2.1 誤った処置がなされたあと，ゲーム・クロックが動き始めてから最初にデッドになったボールが次にライブになる前に，審判，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズのいずれかが誤りに気がついたときは，処置を訂正することができる.

誤った処置がなされる　－ボールがデッドのときに誤りが起こる
ボールがライブになる　－処置の訂正ができる
ゲーム・クロックが動き始める　－処置の訂正ができる
ボールがデッドになる　－処置の訂正ができる
ボールがライブになる　－処置の訂正はできない

44.2.2 審判が処置の誤りに気がついたときは，どちらのチームにも不利にならないかぎりただちにゲームを止める.
コミッショナーやテーブル･オフィシャルズが処置の誤りに気がついたときは，何らかの方法ですみやかに審判に知らせなければならない．ただし，スコアラーが合図器具を鳴らしてよいのは，ボールがデッドになってから次にライブになるまでの間だけである．ボールがライブの間は，それ以外の方法を用いなければならない.

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ほか起こったすべてのことは有効であり，**取り消されない.**
ただし，当該の誤ったフリースローの得点は**取り消される.**

44.2.4 誤りを訂正したあとは，規則に特にゲームの再開の方法が述べられていないかぎり，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.**
訂正のためにゲームを止めたときどちらかのチームがボールをコントロールしていたかスロー・インのボールを与えられることになっていた場合は，あらためてそのチームにボールを与えてゲームを再開する(例外：44.3.1，44.3.2，44.3.3).

44.2.5 誤った処置が確認されて処置の訂正ができる場合は，次のように処置する．

(1) フリースローを与えられるべきプレイヤーが交代して交代要員になっていたときは，その交代要員がコートに入り，その時点でプレイヤーとなって訂正のフリースローをする．ただし，フリースローを与えられるべきプレイヤーが**5回のファウルを宣せられるか失格・退場させられていたときは，そのプレイヤーは訂正のフリースローをすることはできない．**
訂正のフリースローをしたあと，そのフリースロー・シューターは(ゲーム・クロックがいったん動いてからでなくても)交代してふたたび交代要員となってもよいし，**交代の手続きをしなければ引きつづきプレイヤーとしてゲームに出場してもよい．**

(2) フリースローを与えられるべきプレイヤーが5回のファウルを宣せられていたとき，あるいは失格・退場させられていたときは，そのプレイヤーと交代して出場していたプレイヤーが代わりに訂正のフリースローをする．

44.2.6 主審がゲームの終了を認めてスコアシートにサインをしたあとは，処置の訂正はできない．

44.2.7 得点，ファウルの数，タイム・アウトの数などについてのスコアラーによる記録のまちがいおよび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まちがいは，審判の承認によっていつでも訂正することができる．
ただし，主審がスコアシートにサインをしたあとは，訂正することはできない．

44-44

44.3 特殊な場合の処置の訂正

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は，そのフリースローは取り消される．**
ゲームは，次のように再開される．

(1) 誤って与えられたフリースローが行われている間に誤りに気がつくかそのフリースローのあとでも**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，誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ，フリースロー・ラインの延長上の位置からのスロー・インでゲームを再開する．

(2) 誤って与えられたフリースローが行われたのち**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は，次のように処置する．
①誤りに気がついてゲームが止められたときに，**誤ってフリースローが与えられたチーム**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，あるいは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は，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．

②誤りに気がついてゲームが止められたときに，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・シチュエイションになる．

③誤りに気がついてゲームが止められたときに，どちらかのチームにあら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のち，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いでゲームを再開してしまった場合**は，次のように処置する．

(1) 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い**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．

(2) スロー・インのボールを誤って与えられたチームが**ボールのチーム・コントロールが一度も変わらない**うちに得点した場合は，処置の誤りはなかったものとして訂正はしない．

44.3.3 **指定されたフリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていた場合**は，**そのフリースローは取り消される．**

ゲームは，１投目のボールがライブになったのちフリースローが終わるまでの間に誤りに気がついた場合は**フリースロー・ラインの延長上の位置**から，フリースローが終わってゲームが再開されてしまったあとに誤りに気がついた場合は審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置からの，相手チームのスロー・インによって再開される．

ただし，そのフリースローの**１投目のボールがライブになる前に**誤りに気がついた場合は，正しいフリースロー・シューターにフリースローをさせてゲームを再開する．

また，**当該のフリースローのほかに**フリースローやスロー・インなどの罰則がある場合には，その罰則を適用してゲームを再開する．

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 AND 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(オフィシャルズ)**は，主審(レフェリー)１人および副審(アンパイア)１人または２人とする．
審判は，テーブル・オフィシャルズおよびコミッショナーの補佐を受けながら，ゲームを管理し，ゲームを進行させる．

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24秒オペレイター各１人とする．

45.3 **コミッショナー**を１人おくことができる．コミッショナーをおく場合はスコアラーとタイマーの間にすわる．
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主審と副審がゲームを円滑に進行できるように補佐することである．

45.4 審判は，どちらのチームとも関係のない，中立な立場にある者でなければならない．

45-46

45.5 **審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナーは，本競技規則に従ってゲームを管理し，ゲームを進行させなければならない．**
審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナーには，規則の変更を承認する権限はない．

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．

第46条 主審の任務と権限
(Referee : Duties and powers)

主審には，次の任務と権限がある．

46.1 ゲーム中に使用されるすべての用具・器具を点検し，承認する．

46.2 公式のゲーム・クロック(メイン・ゲーム・クロック)，24秒計，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 大会主催者(またはホーム・チーム)が用意した規格に合った２個以上の使用されたボールの中から，ゲームで使うボールを選ぶ．

主審は，用意されたボールがゲームで使うのに適当ではないと判断したときは，その場で使うことのできるボール(ヴィジィティング・チームが用意したボール，どちらかのチームがゲーム前のウォーム・アップで使用しているボールなど)の中からもっともよい状態のものを選んでゲームに使ってもよい.

46.4 プレイヤーに危険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・ボールをさせる.
また，そのほかのピリオドを始めるために，スロー・インのボールをプレイヤーに与える.

46.6 事情によりゲームを中断する権限がある.

46.7 ゲームを没収する権限をもつ.

46.8 競技時間が終了したとき，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し，承認する.

46.9 ゲーム終了後，主審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.** 46-46
審判が**判定をくだす権限**は，ゲーム開始予定時刻の**10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.**

46.10 ゲーム開始予定時刻の10分以上前，あるいはゲーム終了から主審がスコアシートを承認しサインをするまでの間にゲームが没収されたり，プレイヤー(チーム・メンバー)，コーチ，アシスタント・コーチまたはチーム関係者によるディスクォリファイング・ファウルやスポーツマンらしくない行為があったときには，主審はサインをする前にそのできごとをスコアシートの裏面に記録しなければならない.
そのようなことが起こった場合は，主審またはコミッショナーは，そのできごとの詳細な報告書を大会主催者に提出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，最終的な決定をくだす.そのために，副審，コミッショナーあるいはテーブル・オフィシャルズに意見を求めてもよい.

46.12 **本競技規則に示されていないあらゆる事項に決定をくだす権限をもつ.**

第47条　審判の任務と権限　(Officials : Duties and powers)

47.1　**審判**は，オフィシャルズ・テーブル，チーム・ベンチ，およびそのラインのすぐうしろのエリアを含む境界線の内外を問わず，規則に従って判定や決定をくだす権限をもつ.

47.2　規則に対する違反(ヴァイオレイションやファウル)が起こったとき，各ピリオドが終了したとき，あるいはそのほか必要と思われるときにゲームを止めるときは，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あと，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　からだの触れ合いやヴァイオレイションについて判定するとき，審判は，一つひとつのプレイを規則に照らしてよく見きわめ，次の基本的な原則を考慮してファウルやヴァイオレイションを宣するか宣さないかを判断しなければならない.
- 規則の精神と目的を理解し，公平にゲームを進行させる.
- ゲームに参加しているプレイヤーの能力やゲーム中の行動に気を配り，1ゲームを通してそのゲームにふさわしい判定を示す.
- プレイヤーがどのようなプレイをしようとしているのかを感じ取り，判定とゲームの流れが不釣り合いにならないように気をつけ，1ゲームを通して適切な判定を示す.
- 触れ合いを起こしたプレイヤーが有利にもならず相手チームのプレイヤーも不利になっていないような偶然のからだ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.
アドヴァンテージ(相手に責任のあるからだの触れ合いが起こっても，プレイヤーが意図したプレイをつづけられる状態)と**ディスアドヴァンテージ**(相手に責任のある触れ合いによって，プレイヤーが意図したプレイを妨げられた状態)を見きわめ，1ゲームを通して，相手のプレイを妨げたからだの触れ合いだけにファウルを宣する.

47-47

47.4　審判の1人が負傷またはそのほかの理由で審判をつづけられなくなり，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.
負傷した審判の代わりとなれる審判がいない場合は，相手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，コミッショナーがいる場合はコミッショナーと協議したのち，相手の審判が決定する.

47.5　**審判はそれぞれ独自に判定をくだす権限をもち，たがいに定められた任務の範囲内で他の審判がくだ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もたない.**

第48条　スコアラー，アシスタント・スコアラーの任務
(Scorer and assistant scorer : Duties)

48.1　**スコアラー**は，公式スコアシートを使用して次のことを記録し，必要なときに合図をする．

(1) ゲーム開始のときに出場する両チームのプレイヤーの氏名・番号，および交代要員全員の氏名・番号をあらかじめスコアシートに記入しておく．
プレイヤー，交代要員の氏名・番号やゲーム開始のときに出場する5人のプレイヤーがちがっているとき，交代の申し出についての違反に気がついたときは，できるだけ早く近いほうの審判に知らせる．

(2) 成功したフィールド・ゴールとフリースローを記録し，それまでの得点の合計(ランニング・スコア)を明らかにしておく．

(3) 各プレイヤーに宣せられたファウルを記録し，プレイヤーに5回のファウルが宣せられたときには，ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる．
また，コーチのファウルを記録し，コーチが失格・退場となる場合は，ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる．
同様に，プレイヤーに2回のアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられて失格・退場となる場合も，ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる．

(4) チームからタイム・アウトの請求があったときには，「タイム・アウトが認められる時機」に合図器具を鳴らして審判に知らせる．
タイム・アウトが認められたときはスコアシートに記録する．
また，その**ハーフ**や**各延長時限**でそのチームにタイム・アウトが残っていない場合には，審判を通じてそのチームのコーチに知らせる．

(5) ポゼションの表示器具(ポゼション・アロー)の操作を行う．
後半からはチームの攻撃するバスケットの方向が変わるので，スコアラーは，前半が終了したときにすみやかにポゼションの表示器具(ポゼション・アロー)の向きを変え，第3ピリオドを始めるときにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を正しく示すようにしておかなければならない．

48.2　**スコアラー**には，次の任務もある．

(1) 1チームに各ピリオド4回目のプレイヤー・ファウルが宣せられたときは，そのあと**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オフィシャルズ・テーブルのそのチームに近いほうの端に立てて示す．

(2) 交代の合図をする．

(3) スコアラーが合図器具を鳴らすのは，**ボールがデッドになりふたたび**

ボールがライブになる前まででなければならない.
スコアラーの合図は**ゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし，ボールをデッドにするものでもない.**

48.3 **アシスタント・スコアラー**は，スコアボードを操作し，スコアラーを補佐する.
各プレイヤーにファウルが宣せられるたびに，スコアラーからの連絡を受け，プレイヤー・ファウル数の標識を使って，両チームのコーチ，プレイヤー，観客によくわかるように，そのプレイヤーのファウル数とそのチームのファウル数を示す.
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，それに従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，次のように処置する.
(1) 記録の誤りがゲーム中に見つかった場合は，スコアラーは，次にボールがデッドになったときに，合図器具を鳴らして審判に知らせる.
(2) 記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴ったあと主審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，その誤りを訂正しなければならない.
(3) 記録の誤りが主審がスコアシートにサインをしたあと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.
この場合は，主審またはコミッショナーは，その事実の詳細な報告書を大会主催者に提出しなければならない.

48-49

第49条　タイマーの任務　(Timer : Duties)

49.1 **タイマー**は，ゲーム・クロックとストップ・ウォッチを操作し，次の任務を行う.
(1) 競技時間およびタイム・アウト，プレイのインタヴァルの時間をはかる.
(2) 各ピリオド，各延長時限の終了を大きな音の合図器具で知らせる.
(3) 合図が鳴らなかったり聞こえなかったりした場合は，何らかの方法でただちに審判に知らせる.
(4) 第3ピリオドが始まる3分前をチームと審判に知らせる.

49.2 タイマーは，ゲーム・クロックを次のように操作し，競技時間をはかる.
(1) 次の瞬間に**ゲーム・クロックを動かし始める.**
①ジャンプ・ボールの場合，トス・アップされたボールが最高点に達してからはじめてジャンパーがボールをタップしたとき
②最後のフリースローが不成功で引きつづきボールがライブの場合，ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

③スロー・インの場合，ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
(2) 次の瞬間に**ゲーム・クロックを止める.**
①各ピリオド，各延長時限の競技時間が終了したとき
②ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
③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
④フィールド・ゴールが成功したあと，得点されたチームが，ボールがライブになる前にタイム・アウトを請求したとき
⑤第４ピリオド，各延長時限の最後の２分間において，フィールド・ゴールが成功したとき

49.3 タイマーは，次のようにタイム・アウトの時間をはかる.
(1) 審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの合図を示したときからストップ・ウォッチを動かし始める.
(2) **50秒**が経過したときに，合図器具を鳴らして審判に知らせる.
(3) **60秒**が経過したときに，もう一度合図器具を鳴らす.

49.4 タイマーは，次のようにプレイのインタヴァルの時間をはかる.
(1) ゲーム開始の10分前になったとき，あるいは各ピリオド，各延長時限の前のピリオドの競技時間が終了したのち，すみやかにプレイのインタヴァルの時間をはかり始める.
ピリオド終了後ただちにフリースローを行う場合は，プレイのインタヴァルの時間は，そのフリースローが終わってからはかり始める.
(2) 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，合図器具を鳴らす.
(3) 第２ピリオド，第４ピリオド，各延長時限が始まる**30秒前**に，合図器具を鳴らす.
(4) 各ピリオド，各延長時限の前の**インタヴァルの計測が終わり，各ピリオドが始まる前**に，合図器具を鳴らす.
このとき，ゲーム・クロックをすみやかに各ピリオドの競技時間にセットする.

第50条　24秒オペレイターの任務　(24-second operator : Duties)

24秒オペレイターは，次のように24秒計を操作する．

50.1　プレイヤーが**コート内**でライブのボールを**コントロール**したときに，すみやかに**24秒計を動かし始める．**

50.2　次のときに**24秒計を止めてリセットし，**何も表示しない．
(1) ファウル，ヴァイオレイションで審判が笛を鳴らしたとき
ただし，50.4の場合は，24秒計を止めるがリセットはしない．
(2) ボールがバスケットに入ったとき
(3) ボールがリングに触れたとき
ただし，ボールが直接バスケットにはさまったりのったりしてしまったときは除く(50.4－(3)参照)．
(4) ボールをコントロールしているチームの**相手チーム**に原因があって，審判がゲームを止めたとき
(5) どちらのチームにも関係のない理由で審判がゲームを止めたとき
ただし，24秒計をリセットすることによって**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合は**このかぎりではない．

50-50

50.3　コート内で**相手チーム**がライブのボールをあらたに**コントロール**したときは，すみやかに**24秒計をリセットし，あらためて24秒をはかり始める．**
相手チームのプレイヤーがボールに触れても，ボールをコントロールしているチームのチーム・コントロールが終わらないかぎり，24秒計は止めないしリセットもしない．
ショットによってボールのコントロールが終わっても，24秒の制限が終わらないうちにふたたび同じチームがそのボールをコントロールした場合は，24秒計は止めないしリセットもしない．

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つづきスロー・インのボールが与えられるときは，**24秒計は止めるがリセットはしない．**
(1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
(2) **ボールをコントロールしているチーム**のプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
(3) ジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき
(4) ダブル・ファウルが宣せられたとき
(5) 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

50.5 プレイヤーがコート内であらたにボールをコントロールしたときに，各ピリオド，各延長時限の残りが24秒未満だった場合は，**24秒計を止めて24秒表示装置の電源を切る.**

24秒の合図は，ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができずに鳴った場合を除いて，**ゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし，ボールをデッドにするものでもない.**

審判の合図（シグナル）

1．図に示してある合図(シグナル)だけが公式の合図である．
審判は，いつでもどのゲームでも，これらの公式の合図を用いなければならない．

2．図に示してある合図(シグナル)は，すべての審判が熟知し，どのゲームにも用いなければならない．

3．テーブル・オフィシャルズも，これらの合図によく慣れていることが大切である．

審判の合図

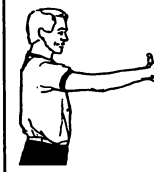
Ⅰ．得点の合図

1．1点を認めるとき	2．2点を認めるとき	3．スリー・ポイント・ショットをしたとき	4．3点を認めるとき	5．得点を認めないときまたはプレイのキャンセル
1本指を上げて手先を振り動かす	2本指を上げて手先を振り動かす	3本指を上に上げる	両手のひじを伸ばし，3本指を上に上げる	両腕を交差させるように振る

Ⅱ．計時の合図

6．笛を鳴らしてクロックを止めるまたはクロックを動かさない	7．ファウルがあってクロックを止める	8．タイム・イン	9．24秒計のリセット
手を開き上に上げる	笛を鳴らすと同時に片手を握って上げ，もう一方の手は手のひらを下に向けてファウルをしたプレイヤーの腰のあたりをさす	上げていた手を軽く振り下ろす	人さし指を伸ばし，頭上で大きくまわす

Ⅲ．交代とタイム・アウト，コミュニケーション

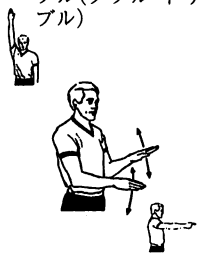
10．交代	11．交代要員を招き入れる	12．タイム・アウト	13．確認の合図（相手審判およびテーブル・オフィシャルズとのコミュニケーション）	14．5秒，8秒のカウントの合図
				
（笛を鳴らしながら）胸の前で両腕を交差させる	手を開き自分のほうに向けて招く	（笛を鳴らしながら）両手で（片手は人さし指で）T型をつくって示す	片手の親指を立てて示す	腕を振りながら秒数をカウントする

Ⅳ. ヴァイオレイション

15. トラヴェリング

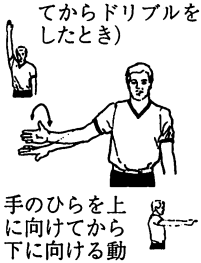
両こぶしを回転させる

16. イリーガル・ドリブル(ダブル・ドリブル)



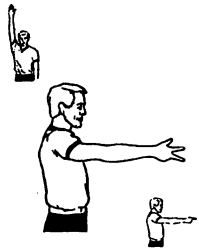
両手でドリブルのまねをする

17. イリーガル・ドリブル(ドリブル中にボールを支え持ってからドリブルをしたとき)



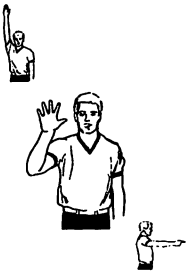
手のひらを上に向けてから下に向ける動作をくり返す

18. 3秒ルールの違反



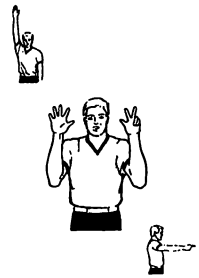
腕を前に伸ばして3本指を示す

19. 5秒の制限の違反



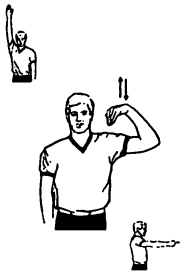
顔の高さで片手を開いて示す

20. 8秒ルールの違反



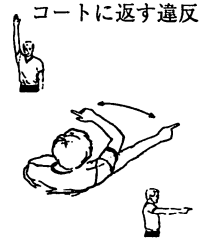
顔の高さで8本指を示す

21. 24秒ルールの違反



指で肩に触れる

22. ボールをバック・コートに返す違反



人さし指でフロント・コートとバック・コートを交互に指さす

23. ボールを故意に足(脚)で扱ったとき

つま先を指でさす

24. ヴァイオレイションのあと次に攻撃が行われる方向

(またはボールがアウト・オブ・バウンズになったとき)

サイド・ラインと平行に指でさし示す

25. ジャンプ・ボール・シチュエイション

両手の親指を立てて頭上に上げる(そのうち，ポゼション・アローの示す向きをさし示す)

Ⅴ．スコアラーにファウルを伝えるとき

(1) プレイヤーの番号

26. 4番	27. 5番	28. 6番	29. 7番
30. 8番	31. 9番	32. 10番	33. 11番
34. 12番	35. 13番	36. 14番	37. 15番

※4番～15番以外の番号については，
JABBA－NET.掲載の「プレイヤーの二桁番号の合図について」を参照すること．

(2) ファウルの種類

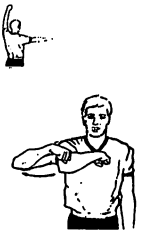
38. イリーガル・ユース・オブ・ハンズ

手首をたたく

39. ブロッキング

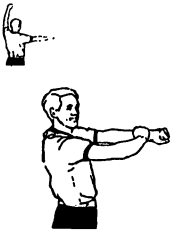
両手を腰にあてる

40. ひじをぶつけるファウル



ひじを横に出してうしろへ振る

41. ホールディング



手首を握る

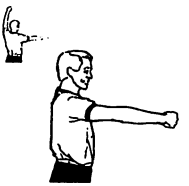
42. プッシングまたはボールをコントロールしていないときのチャージング

両手で押すまねをする

43. ボールをコントロールしているときのチャージング

握りこぶしで手のひらをたたく

44. ボールをコントロールしているチームのファウル



ファウルをしたチームのバスケットに向かってこぶしを突き出す

45. ダブル・ファウル

こぶしを握って上げ左右に振る

46. テクニカル・ファウル

手のひらを示し，両手でT型をつくる

47. 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

48. ディスクォリファイング・ファウル

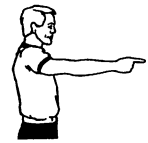
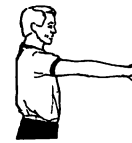
両手のこぶしを頭上に上げる

(3) フリースローの数あるいは次に攻撃が行われる方向

フリースローの数

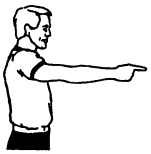
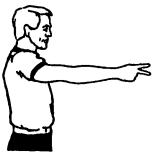
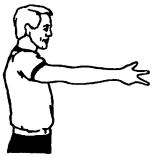
49. 1個のフリースロー	50. 2個のフリースロー	51. 3個のフリースロー
顔の高さで指を1本示す	顔の高さで指を2本示す	顔の高さで指を3本示す

次に攻撃が行われる方向

52. ファウルのあと次に攻撃が行われる方向	53. 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次に攻撃が行われる方向
	
サイド・ラインと平行に指でさし示す	サイド・ラインと平行にこぶしでさし示す

Ⅵ. フリースローをさせるとき

(1) 制限区域を踏み込んで（リード・オフィシャル）

54. 1個のフリースロー	55. 2個のフリースロー	56. 3個のフリースロー
		
腕を前に伸ばし指を1本示す	腕を前に伸ばし指を2本示す	腕を前に伸ばし指を3本示す

(2) 制限区域の外で（トレイル・オフィシャル）

57. 1個のフリースロー	58. 2個のフリースロー	59. 3個のフリースロー
指を1本上げて示す	手を開き指をそろえ，両手を上げて示す	両手の指を3本上げて示す

※フリースロー・シューターにボールが与えられたあと
フリースローの5秒をかぞえ始める(審判の合図14.).

スコアシート記入法

1. 公式スコアシートとは，(財)日本バスケットボール協会が承認した４枚綴りのスコアシートをいう．

2. スコアシートは，１枚のオリジナルと３枚のコピーとからなり，①のオリジナル(白色)は日本バスケットボール協会用，②，③のコピー(青色)はそれぞれ両チーム用，④のコピー(黄色)は大会主催者用である．
   注：スコアラーは，異なる２色(黒色と赤色が望ましい)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(黒色)は第２ピリオドおよび第４ピリオド用にする．延長時限は，第４ピリオドと同じ色(黒色)のペンを使用する．
   ゲーム開始前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，すべて黒色で記入する．

3. スコアラーは，ゲーム開始予定時刻の遅くとも10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．

3.1 両チームのチーム名をＡ・Ｂ欄に記入する．
チームＡはホーム・チームとするが，大会などでホーム・チームのないときは，プログラムの番号が小さいチームまた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．

3.2 大会のゲームでは，スコアシートの上部に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(24時間制)

スコアシートの上部(大会名，年月日，場所，開始時刻等)

大会名 Competition	第87回 全日本総合 バスケットボール選手権大会
No. 2	Year Month Day Time 2009年 1月 8日 14:15
場 所 Place	国立代々木第2体育館

3.3 両チームから提出されたリストに従い，両チームのチーム・メンバーの氏名・番号を記入する．
チームＡは上の枠を，チームＢは下の枠を使用する．
このとき，キャプテンの氏名のうしろに(CAP)と記入する．
リストにキャプテンが記入されていない場合は，キャプテンの確認は，コーチが確認のサインをするときでさしつかえない．

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．

4．ゲーム開始予定時刻の遅くとも５分前までに，次の事柄についてのコーチの確認を受け，サインをしてもらう．

4.1 記入されたチーム・メンバーの氏名・番号を確認する．

4.2 コーチ，アシスタント・コーチの氏名を確認する．

4.3 ゲームの最初に出場する５人のプレイヤーの確認をコーチから受け，スコアラーがPl-in欄に小さな×印を記入する．この**×印は黒色で記入する．**
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イヤーの番号を確認する．

4.4 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．
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人のプレイヤーを確認したのち×印を○で囲む．**この○は赤色で記入する．**
交代要員がゲームに出場したときは，Pl-in欄に×印をそれぞれのピリオドで使用している色で記入するが○では囲まない．

5．タイム・アウト
タイム・アウトは，次のように記録する．

5.1 タイム・アウトの記録は，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の経過時間(分)を数字で記入する．
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時限は**黒色で記入する．**

5.2 前半(第１ピリオドと第２ピリオド)にタイム・アウトが認められたときは，はじめの２個の枠に左から順に経過時間の数字を記入していく．

5.3 後半(第３ピリオドと第４ピリオド)にタイム・アウトが認められたときは，次の３個の枠に左から順に経過時間の数字を記入していく．

スコアシート

OFFICIAL SCORE SHEET

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

大会名 Competition	第87回 全日本総合 バスケットボール選手権大会	チームA Team A	チームB Team B	主審:Referee	A.スコアラー:A. Scorer
No. 2	Year Month Day Time 2009年 1月 8日 14:15	東西電機 62 (7-11, 14-18, 13-19, 20-6, 8-12) 66	南北産業	副審:Umpire 吉田利治	タイマー:Timer 佐々木潤
場所 Place	国立代々木第2体育館			スコアラー:Scorer 平野彰夫	24秒オペレイター:24' Operator 岩田千奈美

チームA: Team A 東西電機

タイム・アウト Time out: 6, 9, 5, 8, 2

No.	選手氏名 Name of Players	No.	In	ファウル Fouls
1	相原 伸康	4	×	P_1
2	渡辺 雄吉	5	×	
3	岸田 吉明	6	⊗	P_2 P_3 P_1 P_2
4	関口 知之 (CAP)	7		
5	山田 巧	8	⊗	P P_2 P P_2
6	津川 侯悦	9	⊗	P P_2 P U_2
7	森本 友明	10	×	P P P P_2 P_2
8	本間 充	11	×	
9	久保 裕紀	12	⊗	
10	森田 良治	13		
11	星河 良一	14	⊗	P P P_2
12	田中 光夫	15	×	P P
13				
14				
15				
16				
17				
18				

コーチ: Coach 丹後 正昭
A.コーチ: A.Coach 須黒 祥子
サイン:Signature Tango
B_2

チーム ファウル Team Fouls

1 ピリオド Period	2 ピリオド Period
1	
2	
3	
4	

3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
1	
2	
3	
4	

チームB: Team B 南北産業

タイム・アウト Time out: 3, 4, 7, 4

No.	選手氏名 Name of Players	No.	In	ファウル Fouls
1	湯浅 暢宏 (CAP)	4	⊗	P
2	木葉 一総	5	⊗	P_1 P_2 P
3	宮武 庸介	6	⊗	P P_2 P
4	大野 健男	7	×	P_2
5	貫井 義昭	8		
6	坂本 昌彦	9	×	P_2 P_2
7	中山 泰夫	10	×	P
8	阿部 哲也	11		
9	石黒 勉	12	×	
10	平 育雄	13	⊗	T_2 P P_2
11	後藤 弘志	14	⊗	U_1 P P
12	和泉 淳一	15	×	P P P_1 P
13				
14				
15				
16				
17				
18				

コーチ: Coach 吉田 正治
A.コーチ: A.Coach
サイン:Signature 吉田
C_2

チーム ファウル Team Fouls

1 ピリオド Period	2 ピリオド Period
1	
2	
3	
4	

3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
1	
2	
3	
4	

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	2 14	6 42	42 15	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
9 4	4	4 44	44 5	84	84	124	124
5	5 ④	45	45	85	85	125	125
6	6	9 46	46 4	86	86	126	126
⑫ 7	7 14	47	47 13	87	87	127	127
8	8	8 48	48 13	88	88	128	128
10 9	9 14	49	49	89	89	129	129
10	10	14 50	50 5	90	90	130	130
6	11 13	51	51 15	91	91	131	131
6	12	6 52	52 15	92	92	132	132
13	13 13	53	53	93	93	133	133
12 14	14	9 54	54 4	94	94	134	134
15	15 15	55	55	95	95	135	135
16	15	9 56	56 13	96	96	136	136
⑨ 17	17	57	57 15	97	97	137	137
6	13	6 58	58 15	98	98	138	138
6	19	59	59	99	99	139	139
20	20	9 60	60 13	100	100	140	140
14 ㉑ 21	⑤	61	6	101	101	141	141
22	22	9 62	62 6	102	102	142	142
14 23	25 4	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64 5	104	104	144	144
6 25	25 4	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66 6	106	106	146	146
6 27	27 7	67	67	107	107	147	147
28	14	68	68	108	108	148	148
14 29	14	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		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	25 6	75	75	115	115	155	155
14 36	36	76	76	116	116	156	156
8 37	37	77	77	117	117	157	157
8 38	38 ⑤	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
6 40	40 4	80	80	120	120	160	160

(財) 日本バスケットボール協会版 −不許複製−

①(日本協会用)

チーム・メンバーの氏名と番号，タイム・アウト，ファウル

チームA：Team A **東西電機**

タイム・アウト Time out: 6 9 5 8 — 2 —

	選手氏名 Name of Players	No.	Pl-in	ファウル Fouls				
1	相原 伸康	4	×	P_1	—	—	—	—
2	渡辺 雄吉	5	×	—	—	—	—	—
3	岸田 吉明	6	⊗	P_2	P_3	P_1	P_2	—
4	関口 知之 (CAP)	7		—	—	—	—	—
5	山田 巧	8	⊗	P	P_2	P	P_2	—
6	津川 侯悦	9	⊗	P	P_2	P	U_2	—
7	森本 友明	10	×	P	P	P	P_2	P_2
8	本間 充	11	×	—	—	—	—	—
9	久保 裕紀	12	⊗	—	—	—	—	—
10	森田 良治	13		—	—	—	—	—
11	星河 良一	14	⊗	P	P	P_2	—	—
12	田中 光夫	15	×	P	P	—	—	—
13								
14								
15								
16								
17								
18								

コーチ：Coach 丹後 正昭

A. コーチ：A. Coach 須黒 祥子

サイン：Signature Tango

B_2 — —

チーム ファウル Team Fouls

1 ピリオド Period	2 ピリオド Period	3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
~~1~~	~~1~~	~~1~~	~~1~~
~~2~~	~~2~~	~~2~~	~~2~~
~~3~~	~~3~~	~~3~~	~~3~~
~~4~~	~~4~~	~~4~~	~~4~~

チームB：Team B **南北産業**

タイム・アウト Time out: 3 — 4 7 — — 4

	選手氏名 Name of Players	No.	Pl-in	ファウル Fouls				
1	湯浅 暢宏 (CAP)	4	⊗	P	—	—	—	—
2	木葉 一総	5	⊗	P_1	P_2	P	—	—
3	宮武 庸介	6	⊗	P	P_2	P	—	—
4	大野 健男	7	×	P_2	—	—	—	—
5	貫井 義昭	8		—	—	—	—	—
6	坂本 昌彦	9	×	P_2	P_2	—	—	—
7	中山 泰夫	10	×	P	—	—	—	—
8	阿部 哲也	11		—	—	—	—	—
9	石黒 勉	12	×	—	—	—	—	—
10	平 育雄	13	⊗	T_2	P	P_3	—	—
11	後藤 弘志	14	⊗	U_1	P	P	—	—
12	和泉 淳一	15	×	P	P	P_1	P	—
13								
14								
15								
16								
17								
18								

コーチ：Coach 吉田 正治

A. コーチ：A. Coach

サイン：Signature 吉田

C_2 — —

チーム ファウル Team Fouls

1 ピリオド Period	2 ピリオド Period	3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
~~1~~	~~1~~	~~1~~	~~1~~
~~2~~	~~2~~	~~2~~	~~2~~
3	~~3~~	~~3~~	~~3~~
4	~~4~~	~~4~~	~~4~~

5.4 各延長時限にタイム・アウトが認められたときは，残りの枠に左から順に**各延長時限**の経過時間(分)の数字(1～5)を記入していく．

5.5 各ハーフ，各延長時限に使用しなかった枠には2本の横線をひく．
これらの**2本の横線は，すべて黒色で記入する．**

6．ファウル

6.1 プレイヤーのファウルには，パーソナル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウル，アンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウルがあり，それぞれのファウルの枠に左から順に記録する．

6.2 コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員，チーム関係者のファウルには，テクニカル・ファウルとディスクォリファイング・ファウルがあり，それぞれコーチの枠に左から順に記録する．
ただし，プレイのインタヴァル中のチーム・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(プレイヤー，交代要員)のファウルの枠に記入する(第4条4.1.4，第38条38.4.1－(2)，第40条40.2，第41条41.1.2参照)．

6.3 ファウルは，次のように記録する．

6.3.1 パーソナル・ファウルは“P”と記入する．

6.3.2 ディスクォリファイング・ファウルは“D”と記入する．

6.3.3 アンスポーツマンライク・ファウルは“U”と記入する．
2回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そのプレイヤーは失格・退場となるので，残りのすべての枠に“D”を記入する．

U_2	P	U_2	D	D

6.3.4 プレイヤーのテクニカル・ファウル，それぞれの交代要員に記録されるテクニカル・ファウルは“T”と記入する．

6.3.5 コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員，チーム関係者の，コーチに記録されるテクニカル・ファウルは，次のように記録する．

6.3.5.1 コーチ自身のスポーツマンらしくないふるま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．
第38条38.3.3－(1)の規定でコーチが失格・退場となった場合は，残りの枠に“D”を記入する．

コーチ	C_2	C_2	D
A・コーチ			

6.3.5.2 6.3.5.1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．

6.3.6　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・ファウルにかぞえない．

6.3.7　フリースローが与えられるファウルは，P，D，U，T，C，Bのうし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．

6.3.8　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，D，U，T，C，Bのうしろに小さいcをつける．

6.3.9　**コーチ，アシスタント・コーチ，およびチーム関係者が第39条「ファイティング」に従って失格・退場**となったときは，次のように記録する．

6.3.9.1　コーチだけが失格・退場を宣せられた場合は，コーチのファウルの枠に“D”を，残りのすべての枠に“F”を記入する．

コーチ	D_2	F	F
A・コーチ			

6.3.9.2　アシスタント・コーチだけが失格・退場を宣せられた場合は，アシスタント・コーチのファウルのすべての枠に“F”を，コーチのファウルの枠に“B”を記入する．

コーチ	B_2		
A・コーチ	F	F	F

6.3.9.3　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は，コーチのファウルの枠に“D”を，残りのすべての枠とアシスタント・コーチのすべてのファウルの枠に“F”を記入する．

コーチ	D_2	F	F
A・コーチ	F	F	F

6.3.10　**交代要員やすでに5回のファウルを宣せられていたチーム・メンバーが第39条「ファイティング」に従って失格・退場**となったときのファウルは，次のように記録する．

6.3.10.1　その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，残りのすべての枠に“F”を記入する．

P_2	P_2	F	F	F

6.3.10.2 そのファウルがその交代要員の5回目のファウルだった場合は，最後の枠に“F”を記入する．

T_2	P_3	P_1	P_2	F

6.3.10.3 すでに5回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，最後の枠のとなり(欄外)に“F”を記入する．

T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	F

注：これらの場合，あるいはチーム関係者が失格・退場を宣せられた場合には，さらにコーチにもテクニカル・ファウルが記録される(“B”)．

コーチ	B_2		
A・コーチ			

注：第39条「ファイティング」によるディスクォリファイング・ファウルは，チーム・ファウルにかぞえない．

6.3.11 **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(第39条以外)**は，次のように記録する．

交代要員	D				
そして					
コーチ	B_2				

6.3.12 **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(第39条以外)**は，次のように記録する．

コーチ	B_2		
A・コーチ	D		

6.3.13 **すでに5回のファウルを宣せられていたプレイヤー(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(第39条以外)**は，次のように記録する．

5回のファウルを宣されたプレイヤー	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	D
そして						
コーチ	B_2					

6.3.14 すでに5回のファウルを宣せられていたプレイヤー(チーム・メンバー)が何らかの理由でゲームに出場してさらにファウルを宣せられ，その結果1プレイヤーに5回より多いファウルを記録する場合は，最後の枠のとなり(欄外)に記入する．

P_2	P_2	P	U_2	P_1	P_2

6.3.15　第1，第2，第3ピリオドが終わったとき，ファウルの欄で**そのピリオドに記入したファウルの記号だけ**を太い線で囲む．このとき，あらかじめスコアシートに印刷されている太い線の部分や前のピリオドまでにすでになぞられている部分をさらに上からなぞる必要はない．まだなぞられていない細い線の部分だけをなぞるようにする(コーチ，アシスタント・コーチの欄も同様にする)．この線は**それぞれのピリオドで使用した色で記入する．**
ゲームの終わりに，コーチ，アシスタント・コーチ（氏名が記入されている場合)，チーム・メンバーのファウルの欄で，使用しなかった枠に横線をひく．**この横線は黒色で記入する．**

7．チーム・ファウル

7.1　プレイヤーがファウルを宣せられたときは，第39条「ファイティング」の場合を除いて，そのチームのチーム・ファウルを記録する．
チーム・ファウルは，プレイヤー・ファウルのとなりのチーム・ファウルの枠に記録する．
各ピリオドに1から4までの数字が書かれた4個の枠があり，第4ピリオドの枠は第4ピリオドと延長時限に使用する．

7.2　1から4までの枠に順に大きな×印を記入する．
4個の枠が埋められたあとは，第41条「チーム・ファウルの罰則」に従って罰則が適用される．

8．ランニング・スコア

8.1　スコアラーは，両チームのその時どきの合計得点(ランニング・スコア)を記録する．

8.2　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．

8.3　各欄はさらに4列からできている．

8.3.1　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．

8.3.2　中央の2列は得点合計の数字が印刷されていて，各チーム160点まで記録できる．
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(●)をその時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．

8.3.3　次に，得点合計のとなりの欄に得点したプレイヤーの番号を記入する．

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

9. そのほかの記入事項と注意点

9.1 フィールド・ゴールで3点が認められたときは，得点したプレイヤーの番号を○で囲む.

9.2 自チームのバスケットへのフィールド・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.

9.3 防御側チームのゴール・テンディングやインタフェアがあり，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，そのショットをしたプレイヤーの得点として記録する.

9.4 各ピリオド，各延長時限の終わりにそれぞれのチームの最後の得点をはっきりと○で囲み，最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に1本の太い横線をひく.

9.5 第2，第3，第4ピリオド，および各延長時限が始まってからは，前のピリオドにつづいて記録を継続する.

9.6 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，つね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のほうが正しいときは，すみやかにスコアボードを訂正させる.
スコアシートに不審な箇所があったり，一方のチームから得点，ファウルやタイム・アウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは，ボールがデッドでゲーム・クロックが止められしだい，ただちに主審に知らせなければならない.

10. 最終手続き

10.1 ゲームが終わったときは，それぞれのチームの最終合計得点をはっきりと○で囲み，最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に**黒色**の2本の太い横線をひく.

10.2 最後に，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**黒色**の斜線をひく.

10.3 各ピリオド，延長時限が終わったとき，両チームのそのピリオドの得点をスコアシートの最上段の得点欄に記入する.（※延長時限が何回行われても，延長時限の得点は1行に合計して記入する.）
スコアシートの最上段の各項目は，すべて黒色で記入する.

10.4 ゲームが終わったときは，両チームの最終得点合計を記入する.
チーム名はあらかじめ横書きで記入しておく.

得点合計記入例

チームA Team A		チームB Team B
東西電機	62 { 7 – 11 14 – 18 13 – 19 20 – 6 8 – 12 } 66	南北産業

10.5 スコアシートの記録・記入がすべて終わったときは，アシスタント・スコアラー，タイマー，24秒オペレイターがサインをしたのち，スコアラーがスコアシートにサインをする．
最後に，副審，主審の順にスコアシートにサインをする．

10.6 主審が最後にスコアシートを点検・承認したのちサインをしたとき，審判(テーブル・オフィシャルズ，コミッショナーを含む)とゲームの関係が終わる．

テーブル・オフィシャルズと審判のサイン

主審:Referee 橋本 信雄	A. スコアラー:A. Scorer 野村 考一
副審:Umpire 吉田 利治	タイマー:Timer 佐々木 潤
スコアラー:Scorer 平野 彰夫	24秒オペレイター:24' Operator 岩田 千奈美

「第3条　用具・器具」の詳細

競技規則第3条「用具・器具」の本文が簡略化され，用具・器具に関するほとんどの部分はFIBAから発行されている別冊「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」に述べられているが，**国内のゲームにおける**施設や用具・器具の詳細を別途ここに記述する．

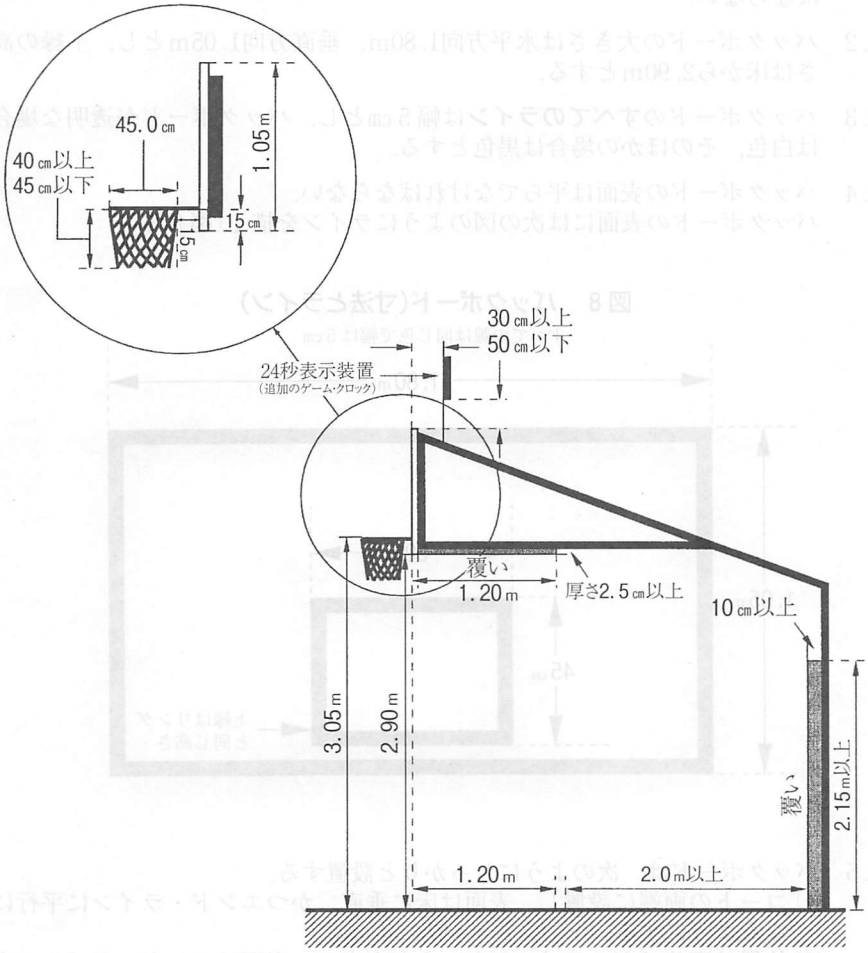
1. バックストップ・ユニット

1.1　コートの両端には，それぞれバックストップ・ユニットが1組ずつ設置されなければならない．
バックストップ・ユニットは，バックボード，リングおよびその取り付け部分，ネット，バックボード・サポート(バスケット・サポート)で構成される．
バックボード・サポートには，移動式のもの，固定式のもの，天井からつり下げられた方式のもの，壁に取り付けられた方式のものがある．
図7は固定式のものの例である．

1.2　バックボードのサポート部分にはプレイヤーの負傷を防ぐために次のような覆いをする(図7)．
(1) サポート部分の前面は，エンド・ラインの内側の縁から2.0m以上離れているものとし，プレイヤーにはっきりと見えるように，背景と対照的で鮮明な色とする．どちらのバックボードの覆いも同じ色でなければならない．
(2) サポート部分は，ずれないようにしっかりと固定する．
(3) バックボードのうしろのサポート部分には，バックボードの表面から1.20mまでの下縁に覆いをする．
覆いの厚みは5cm以上とし，バックボードの覆いと同じ効果があるものとする．
(4) サポート部分の床からの高さ2.15mまでの基底部は，完全に覆われていなければならない．
その部分の覆いの厚みは10cm以上とする．

1.3　覆いは，腕や脚が引っかからないようにする．

図7　バックストップ・ユニット（固定式の例）



2. バックボード

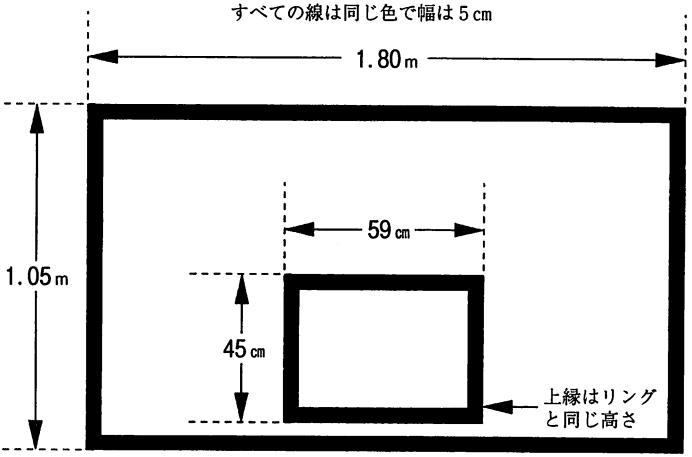
2.1 バックボードは，適切な強度をもつ透明な材質の単一体とする．
透明ではない材質のものを用いてもよいが，その場合は表面を白く塗る．
いかなる場合も，照明が反射してまぶしくならないようにしておかなければならない．

2.2 バックボードの大きさは水平方向1.80m，垂直方向1.05mとし，下縁の高さは床から2.90mとする．

2.3 バックボードの**すべてのライン**は幅5cmとし，バックボードが透明な場合は白色，そのほかの場合は黒色とする．

2.4 バックボードの表面は平らでなければならない．
バックボードの表面には次の図のようにラインを描く(図8)．

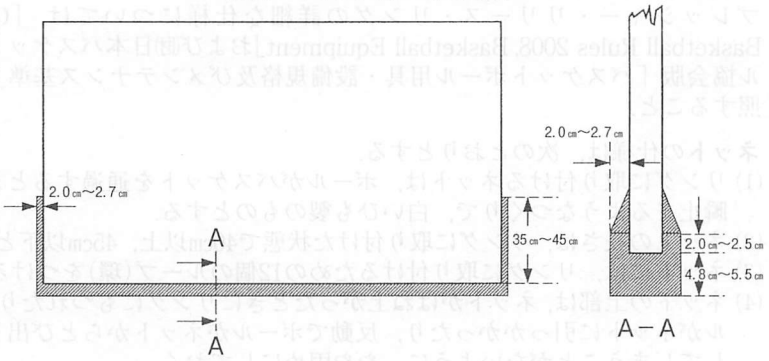
図8　バックボード(寸法とライン)



2.5 バックボードは，次のようにしっかりと設置する．
(1) コートの両端に設置し，表面は床に垂直，かつエンド・ラインに平行になるようにする．
(2) 位置は両サイド・ラインのちょうど中央で，表面はエンド・ラインの内側の縁から1.20mのコート内にあるものとする．

2.6 バックボードの覆いは，次のようにする(図9)．
どちらのバックボードの覆いも同じ色でなければならない．

図9　バックボードの覆い



3. バスケット

バスケットは，リングとネットで構成される．

3.1　**リング**の仕様は，次のとおりとする(図10)．

(1) オレンジ色に塗られた内径45.0cm以上，45.9cm以下の鋼鉄製とする．

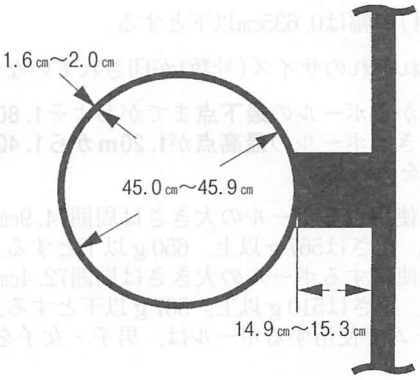
(2) リングの太さは直径1.6cm以上，2.0cm以下とし，指が引っかからないようなネットの取り付け金具をつける．

(3) ネットは，リングの周囲に等間隔に12箇所で取り付ける．ネットの取り付け金具には指が入るような隙間があってはならない．また，ネットの取り付け金具には鋭利な部分があってはならない．

(4) リングは，バックボードの中央に，上端が床から3.05mの高さになるように水平に取り付ける．

(5) リングの内側からバックボードの表面までの距離は，もっとも近いところで14.9cm以上，15.3cm以下とする．

図10　リング



3.2 原則として**プレッシャー・リリース・リング**を使用する.
プレッシャー・リリース・リングの詳細な仕様については,「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」および㈶日本バスケットボール協会版「バスケットボール用具・設備規格及びメンテナンス基準」を参照すること.

3.3 **ネット**の仕様は,次のとおりとする.
(1) リングに取り付けるネットは,ボールがバスケットを通過するときに一瞬止まるようなつくりで,白いひも製のものとする.
(2) ネットの長さは,リングに取り付けた状態で40cm以上,45cm以下とする.
(3) ネットには,リングに取り付けるための12個のループ(環)をつける.
(4) ネットの上部は,ネットがはね上がったときにリングにもつれたり,ボールがネットに引っかかったり,反動でボールがネットからとび出したりしてしまうことがないように,やや固めにしておく.

4. バックボード・サポート

バックボード・サポート(覆いを含む)についての詳細は,「バスケットボール用具・設備規格及びメンテナンス基準」を参照すること.

5. ボール

5.1 ボールの表面は,皮革,合成皮革,またはゴムとする.
また,ボールの表面の素材には,皮膚に障害を与えるものやアレルギー反応を起こすものを用いてはならない.

5.2 ボールは球形で,その表面をオレンジ色のパネルを黒いシーム(つなぎ目)で覆ったもの,あるいはオレンジ色と薄茶色(ライト・ブラウン)のパネルを黒いシームで覆ったものとする.
公式大会では,各ゲームには㈶日本バスケットボール協会が承認したボールを使用しなければならない.

5.3 シーム(つなぎ目)の幅は0.635cm以下とする.

5.4 ボールには,それぞれのサイズ(号数)が印されていなければならない.

5.5 ボールには,床からボールの**最下点**までがおよそ**1.80m**の高さからコートに落下させたとき,ボールの**最高点**が**1.20mから1.40m**の間の高さまではずむように空気を入れる.

5.6 男子のゲームで使用するボールの大きさは周囲74.9cm以上,78.0cm以下とし(7号サイズ),重さは567g以上,650g以下とする.
女子のゲームで使用するボールの大きさは周囲72.4cm以上,73.7cm以下とし(6号サイズ),重さは510g以上,567g以下とする.
※〈中学校のゲームで使用するボールは,男子・女子を問わず6号サイズとする.〉

6. ゲーム・クロック

6.1 ゲーム・クロックは，デジタル表示で残りの競技時間を示し，各ピリオドまたは各延長時限の競技時間の終わりに自動的に大きな音で鳴る合図器具が組み込まれている仕様のものが望ましい．

6.2 ゲーム・クロックは，各ピリオドまたは各延長時限の最後の60秒間は，残り時間は10分の１秒単位まで表示できるものが望ましい．

6.3 ゲーム・クロックは，各ピリオドや各延長時限およびプレイのインタヴァルをはかるのに用い，観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるように設置する．

7. スコアボード

スコアボードは，観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるように設置する．
スコアボードには，少なくとも次の内容が表示されることが望ましい．
(1) チーム名
(2) 残りの競技時間
(3) 得点
(4) そのときのピリオド
(5) タイム・アウトの数

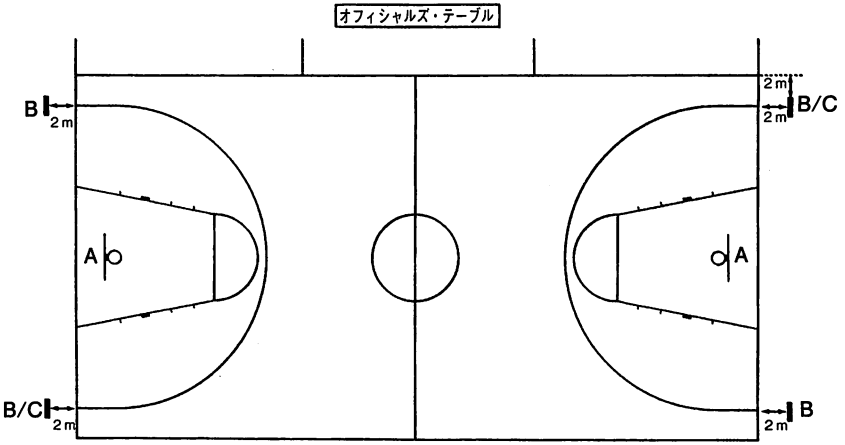
8. 24秒計

8.1 24秒計は，次のような仕様をみたす操作盤および表示装置で構成される．
(1) 残りの秒数を１秒ごとに数字で表示することができる．
(2) 24秒計の表示が「０」になったときに，自動的に大きな音で鳴る合図器具が組み込まれている仕様のものが望ましい．
(3) リセットしてあらたに24秒からはかり始めることができる．
(4) 一時的に止めること，および引きつづきはかることができる．
(5) 秒数を表示しないことができる．

8.2 表示装置は，次のように設置する．
(1) ２台の表示装置を，それぞれのバックボードより30cmから50cm高い位置で，バックボードの表面から30cmから50cm後方の位置に設置することが望ましい(図７，図11－Ａ)．
(2) 床置き式表示装置を４台使用する場合には，各コーナーに設置する(図11－Ｂ)．
(3) 床置き式表示装置を２台使用する場合には，１台はオフィシャルズ･テーブルの左側に近いほうのコーナーに，もう１台はその対角線上のコーナーに設置する（図11－Ｃ)．
(2)，(3)のどちらの場合でも，表示装置は，エンド・ラインから２ｍ後方およびサイド･ラインの延長から２ｍ内側に設置する(図11－Ｂ，Ｂ/Ｃ)．

8.3　どのような場合でも，表示装置は，観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるように設置する．

図11　24秒表示装置の配置



9. 合図器具

2種類以上の明瞭に異なる音色の，**大きな音の出る**合図器具を用意する．

(1) 1種類はタイマーおよびスコアラー用とする．
タイマーが使うものは，各ピリオドまたは各延長時限の競技時間の終了を**自動的**に大きな音で知らせるものとする．
さらに，それぞれ規則で定められた時機(タイム・アウトや交代，プレイのインタヴァル中に定められた時間が経過したときなど)に，スコアラーやタイマーが**手動で**大きな音で知らせることのできるものを用意しておかなければならない．

(2) もう1種類は24秒オペレイター用とし，24秒の終わりを**自動的に**大きな音で知らせるものとする．

どちらの合図器具も，騒がしい状況の中でも聞こえるように十分に大きな音が出るものとする．

合図器具は，会場内のマイクと接続させて，フロア内に設置されたスピーカーから音が出るように設定しておくことが望ましい．

10. プレイヤー・ファウルの標識

プレイヤー・ファウル数の標識は，白地に縦20cm以上，横10cm以上で，「1」から「5」までの数字が書かれたものとする．

数字の色は，「1」から「4」までは黒色，「5」は赤色とする．

11. チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具

チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具を２つ用意する.
それらの表示器具は**赤色**で，十分な大きさがあり，観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるようにオフィシャルズ・テーブル上の両端に設置できるものとする.
電光式の表示装置を用いてもよいが，はっきりと見えるように色と大きさに配慮しなければならない.
各チームがチーム・ファウルの規定の回数に到達するまでの，「１」から「４」までの数字を表示し，さらにそのチームが規定の回数をこえるチーム・ファウルを宣せられたことを示す「５」の数字を表示する機能を合わせもつものが望ましい.

12. チーム・ファウル数の標識

上記11.のチーム・ファウル・ペナルティーの表示器具やスコアボードに「１」から「４」までの数字を表示することができない場合には，各チームがチーム・ファウルの規定の回数に到達するまでの，「１」から「４」までの数を表示する標識を用意する.

13. ポゼションの表示器具（オルタネイティング・ポゼション・アロー）

オルタネイティング・ポゼション・ルール(第12条12.4) によって次にスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を示しておく**赤色**のポゼション・アロー(矢印)を表示する表示器具を用意する.
この表示器具は，オフィシャルズ・テーブルの**中央**に置くことができるもので，はっきりと見えるものでなければならない.

14. コート（フロア）／照明

14.1 天井の高さまたは天井についている障害物までの高さは，床から７m以上なければならない.

14.2 照明はコートの表面を十分にむらなく照らすものとし，プレイヤーや審判，テーブル・オフィシャルズがまぶしくないように配置しなければならない.

14.3 フロアの表面は，照明が反射してまぶしくならないようにしなければならない.

そのほかの国際競技規則

国際競技規則には，そのほかに以下の事項が定められている．

A：競技規則

A.1 **コート**

A.1.1 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，チーム関係者のために14人分の席(椅子)が用意されていなければならない(第２条2.2.5参照)．

A.2 **スコアシート，審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナー**

A.2.1 FIBAの主な公式大会においては，FIBAテクニカル・コミッションが承認した公式スコアシートを使用する(「第３条　用具・器具」の詳細，スコアシート記入法1.参照)．
公式のスコアシートは，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FIBA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(スコアシート記入法2.参照)．
スコアラーは異なる２色のペンを使い，１色は第１ピリオドと第３ピリオド用に，もう１色は第２ピリオドと第４ピリオド用に使用することが望ましい．
スコアシートにプレイヤーズ･ライセンスの番号(ライセンス･ナンバー)を記入するときは，番号の終わりの３桁を記入する．大会の場合には，ライセンス・ナンバーは，そのチームの最初のゲームだけに記入すればよい．
チーム・メンバーが12人より少ないときは，該当するプレイヤーのライセンス・ナンバー，名前・番号，プレイヤー・ファウルの欄を，線をひいて消しておく．
スコアラーは，**ゲーム開始予定時刻の少なくとも20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．
- 大会名
- ゲーム・ナンバー
- 年月日，場所，開始時刻
- 主審と副審の氏名

A.2.2 スコアラーが記入するチーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチの氏名，主審と副審の氏名は，それぞれ「姓(ファミリー・ネーム)，名(ファースト・ネーム)の頭文字」を活字体(ブロック体)の大文字で記入する．
ゲーム終了後のテーブル・オフィシャルズのサインも同様にする．
例(Erick Smithの場合)：***SMITH, E.***

A.2.3 FIBAの主な公式大会においては，審判は，その大会で定められた審判用のシャツを着用しなければならない．
また，テーブル・オフィシャルズは，全員が同じ服装であるものとする．

A.2.4 各ゲームに，コミッショナーを１人おく．

A.2.5 審判が判定や決定をくだす権限は，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る(第46条46.9参照)．

A.2.6 ゲーム開始予定時刻の20分以上前，あるいはゲーム終了から主審がスコアシートを承認しサインをするまでの間にゲームが没収されたり，プレイヤー(チーム・メンバー)，コーチ，アシスタント・コーチまたはチーム関係者によるスポーツマンらしくない行為があったときには，主審はサインをする前にそのできごとをスコアシートの裏面に記録しなければならない．
そのようなことが起こった場合は，主審またはコミッショナーは，そのできごとの詳細な報告書を大会主催者に提出しなければならない（第46条46.10参照)．

A.2.7 主審は，各ピリオド，各延長時限の終了とほとんど同時にショットがなされたとき，**時限の終了とショットのボールが手から離れるのとがどちらが先かを確認する**ために，あらかじめ用意されていた専用の機器の映像を用いて，それらを決定する権限をもつ．
ただし，次のピリオドが始まったあとや主審がスコアシートにサインをしたあとは，これらの機器の映像を用いて確認することはできない．

A.2.8 一方のチームから抗議の申し出があった場合は，主審は，ゲーム終了後１時間以内にそのできごとを大会主催者に報告する（C.2参照)．
このとき，テーブル・オフィシャルズと副審は，主審の許可があるまではオフィシャルズ・テーブルにとどまっていなければならない．

A.2.9 すべての国際ゲームで判定や決定をはっきりとさせるために会話が必要な場合は，英語で行う．

A.3 チーム

A.3.1 ゲームに出場できるチーム・メンバーの数は12人以内とする（第４条4.2.1−(1)参照)．

A.3.2 チーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチのほかには，特別な任務を持つ**5人以内**のチーム関係者(マネージャー，医師，理学療法士，トレーナー，記録員，通訳など)がチーム・ベンチに入ることができる(第4条4.2.1－(4)参照)．

A.3.3 コーチまたはその代理者は，**ゲーム開始予定時刻の20分前まで**に，チーム・メンバーの氏名・番号，コーチの氏名，アシスタント・コーチをおくときはその氏名のリストをスコアラーに提出する(第7条7.1参照)．

A.3.4 コーチは，**ゲーム開始予定時刻の10分以上前まで**に，スコアシートに記入されたチーム・メンバーおよびキャプテンの氏名・番号と，コーチの氏名，アシスタント・コーチの氏名を確認し，チームのキャプテンおよび最初に出場する5人のプレイヤーをスコアラーに知らせ，スコアシートにサインをする(第7条7.2参照)．

A.3.5 ゲーム終了後にチームがゲームの結果に対して抗議を行う場合は，そのチームのキャプテンは，ゲーム終了後すみやかにチームが抗議することを主審に通知し，スコアシートの所定の欄（キャプテンが抗議のサインをする欄）にサインをする(C.1参照)．

A.4 ユニフォーム

A.4.1 プレイヤーは(男子も女子も)，ゲーム中はシャツの裾をパンツの中に入れておかなければならない(第4条4.3.1－(1)参照)．

A.4.2 FIBAの大会においては，ユニフォームにつける番号は，4から15までの番号を用いなければならない(第4条4.3.2－(4)参照)．

A.4.3 規則に示されていないすべての用具・器具，保護具・防具などの使用については，あらかじめFIBAテクニカル・コミッションの許可を得ておかなければならない(第4条4.4.1，4.4.2，4.4.3参照)．

A.5 ハーフ・タイム，プレイのインタヴァル

A.5.1 ハーフ・タイムのインタヴァルは**15分**とする(第8条8.3参照)．

A.5.2 プレイのインタヴァルはゲーム開始の**20分前**から始まる(第8条8.5－(1)参照)．
タイマーは，ゲーム開始の20分前になったとき，プレイのインタヴァルをはかり始める(第49条49.4－(1)参照)．

A.6 シリーズの勝敗

A.6.1 ホーム・アンド・アウェイの2ゲームでの合計得点で勝敗を決めるシリーズまたは2戦先勝制(ベスト・オブ・スリー)のプレイ・オフの場合，いずれかのゲームを没収されたチームは，そのシリーズやプレイ・オフを「没収」により失う．

この規則は3戦先勝制(ベスト・オブ・ファイヴ)のプレイ・オフには適用されない(第20条20.2.1参照).

A.6.2 ホーム・アンド・アウェイの2ゲームでの合計得点で勝敗を決めるシリーズの場合，いずれか一方のゲームを途中終了で負けたチームは，そのシリーズを「途中終了」で失う(第21条21.2.1参照).

A.7 会場の警備

A.7.1 スポーツマンシップとフェア・プレイの精神に反して，ゲーム中に暴力行為が起こることがある.
これらの行為は，審判によってあるいは必要がある場合には警備員(警備隊)によって，ただちに止められなければならない(第38条38.2参照).

A.7.2 警備員(警備隊)は，審判の要請があった場合にだけコートに立ち入ることができる.
しかし，観客が明らかに暴力を振るおうとしてコートに入ってきた場合には，警備員(警備隊)は審判の許可がなくてもただちにコートに入り，チームや審判を保護しなければならない.

A.7.3 警備員(警備隊)は，大会主催者と協力して，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)などのすべてのエリアを管理する(第38条38.2.3参照).

B：公式大会における施設および用具・器具

B.1 FIBAの主な公式大会

以下に述べるFIBAの主な公式大会(以下，「Level 1」という)においては，付録"「第3条　用具・器具」の詳細"に述べられたものに加えて，FIBAの承認した次のような施設および用具・器具を使用しなければならない.
また，これらのFIBAの主な公式大会以外のFIBAの公式大会や各国内におけるハイ・レヴェルの大会(以下，「Level 2」という) においても，できるかぎり同様の施設および用具・器具を使用することが望ましい.

- オリンピック大会
- オリンピック予選大会(男・女)
- FIBA世界選手権大会
- FIBA女子世界選手権大会
- FIBA U－19 世界選手権大会
- FIBA女子U－19 世界選手権大会
- FIBA U－17 世界選手権大会
- FIBA女子U－17 世界選手権大会
- 上記の選手権大会の予選大会
- FIBAゾーン選手権大会

そのほかのすべての国際大会・国際ゲーム(以下,「Level 3」という)においても,これらの施設および用具・器具を使用することが望ましい.

B.2 バックボード

B.2.1 「Level 1」および「Level 2」の大会においては,バックボードの材質は,透明な強化安全ガラスでなければならない.

B.2.2 バックボードは,その枠組みごとバックボード・サポートに取り付けられていなければならない.

B.2.3 もしバックボードが割れてしまっても,そのガラス片が飛び散らないようにしておかなければならない.

B.2.4 「Level 1」の大会においては,それぞれのバックボードは,その外側の縁に,ゲーム・クロックと連動し,各ピリオド,各延長時限の終了の合図が鳴ると同時にバックボードの外枠全体が赤く発光するような装置が備え付けられていなければならない.
「Level 2」の大会においても,同様の装置が備え付けられていることが望ましい.

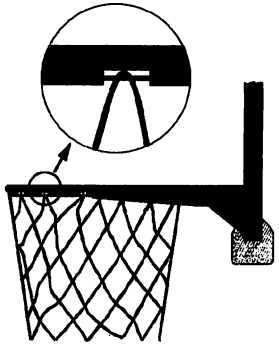
B.3 バスケット:リング/ネット

B.3.1 ネットの取り付け金具の隙間は,8㎜以下でなければならない.

B.3.2 「Level 1」の大会においては,ネットの取り付け金具は「かぎ状」のものであってはならない.
図12は,「Level 1」および「Level 2」におけるネットの取り付け金具の例である.

B.3.3 リングは,リングにいかなる力が加えられたとしてもバックボードに直接影響しないように,バックボードの枠組みに直接取り付ける.したがって,リングおよびその取り付け部分,バックボードは直接には接触しないようにする.ただし,その隙間に指が入らないように配慮しなければならない.

図12 ネットの取り付け金具の例



B.4 バックボード・サポート(バスケット・サポート)／バックストップ・ユニット

B.4.1 「Level 1」の大会においては，バックボード・サポート(バスケット・サポート，バックストップ・ユニット)は，移動式のものあるいは固定式のものを使用しなければならない．「Level 2」の大会においても，同様のものが望ましい．
「Level 2」および「Level 3」の大会においては，天井からつり下げられた方式のものや壁に取り付けられた方式のものを使用してもよい．ただし，天井の高さが10m以上あるコートでは，天井からつり下げられた方式のものを使用してはならない．

B.4.2 バックボード・サポート（バスケット・サポート）は，プレイヤーがダンク・ショットをしても，4秒後にはゆれがおさまって見えるような仕様のものでなければならない．

B.5 ボール

B.5.1 「Level 1」および「Level 2」の大会においては，表面が皮革あるいは合成皮革のボールを使用しなければならない．
「Level 3」の大会においては，表面がゴムのボールを使用してもよい．

B.5.2 「Level 1」および「Level 2」の大会においては，大会主催者は，練習およびウォーム・アップ用に，同一規格の使用してあるボールを12個以上用意しなければならない．

B.6 ゲーム・クロック

B.6.1 「Level 1」および「Level 2」の大会においては，ゲーム・クロックは，次のとおりとする．
- デジタル表示で残りの競技時間を示し，各ピリオドまたは各延長時限の競技時間の終わりに残り時間「00：00」が表示された瞬間に自動的に大きな音で鳴る合図器具が組み込まれていなければならない．
- 各ピリオドまたは各延長時限の最後の60秒間は，残り時間は10分の1秒単位まで表示できるものでなければならない．

B.6.2 メイン・ゲーム・クロックがコートの中央の頭上に設置されている場合には，それと連動しているゲーム・クロックを，コートの両端に観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるような高さで設置する．
連動されたそれぞれのゲーム・クロックには，各チームの得点と残りの競技時間を表示する．

B.6.3 「Level 1」および「Level 2」の大会においては，「ホイッスル・コントロール・タイム・システム(ホイッスル・コントロール・システム)」を使用しなければならない．

「ホイッスル・コントロール・システム」とは，特殊なコネクターを用いて審判の笛とゲーム・クロックを連動させ，審判が笛を鳴らしたときに自動的にゲーム・クロックが止まるようなシステムである．ゲーム・クロックを動かし始めることは，審判が持っているスイッチを用いても，従来のとおりにタイマーのスイッチを用いても同様に操作することができる．
FIBAの公式大会におけるスコアボードには，このホイッスル・コントロール・システムを使用することができるインターフェイスが備え付けられていなければならない．

B.7 スコアボード

B.7.1 「Level 1」および「Level 2」の大会においては，オフィシャルズ・テーブル，コート上，チーム・ベンチ，観客を含むゲームにかかわるすべての人からはっきりと見える次のような電光表示装置が設置されていなければならない．
この条件をみたす電光表示装置として，2台の大きなスコアボードを，コートの両エンド・ラインの外に設置する．
コート中央の天井からスコアボード(立方体型)をつり下げてもよい．ただし，そのようなスコアボードが天井からつり下げられていたとしても，2台のスコアボードをコートの両エンド・ラインの外に設置しなければならない．

B.7.2 スコアボードの操作盤は，タイマーとアシスタント・スコアラーが別々に操作できるものとする．
操作盤は，コンピューターのキー・ボード・タイプのものであってはならない．
また，表示のまちがいなどをすみやかに訂正することができなければならない．
さらに，これらの操作盤(スコアボード)は，すべてのゲームの最終的なデータを，最低限30分以上は保存できるように設定されていなければならない．

B.7.3 スコアボードには，次のような装置が組み込まれていなければならない．
また，次の内容が表示されていなければならない(図13)．
- デジタル表示で残りの競技時間を示すゲーム・クロック
- それぞれのチームの得点
  「Level 1」の大会においては，各プレイヤーの個人得点も表示しなければならない．
- 各プレイヤーの番号
  「Level 1」の大会においては，各プレイヤーの名前(姓)
- チーム名
- 各プレイヤーの個人ファウルの数(5個のランプあるいは「1」から

「５」の数字で表示できるもの：数字の高さは13.5cm以上でなければならない）

５回目のファウルは赤色かオレンジ色で表示しなければならない．

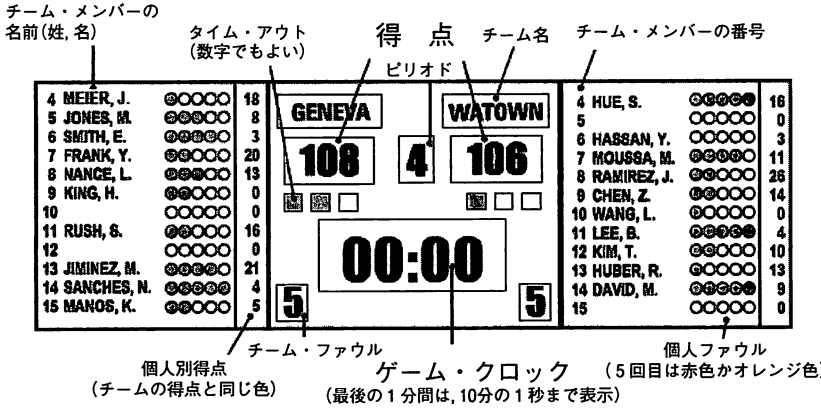
また，５回目のファウルの表示は，１秒間に１回ずつ，５秒間（５回）点滅するものでなければならない．

これらの表示があっても，スコアラー（アシスタント・スコアラー）の個人ファウル数を示す標識は必要である

- 「１」から「５」までのチーム・ファウルの数（表示が最大数「５」で止められるもの）
- 「１」から「４」までのピリオド数および延長時限の「Ｅ」
- 「０」から「３」までのハーフごとのタイム・アウトの数
- タイム・アウトをはかるための，ゲーム・クロックとは別のクロックおよび表示装置

この表示装置は備え付けられていなくてもよい．

図13　FIBAの主な公式大会におけるスコアボードの例



B．7．4　「Level　１」および「Level　２」の大会においては，スコアボードは，次の仕様をみたしていなければならない．

- スコアボードのそれぞれの表示は，はっきりと確認できるように明るさや色に配慮されていなければならない．
- 表示の背景はまぶしくならないように配慮されていなければならない．
- ゲーム・クロックの残り時間および得点を示す数字は，「Level　１」の大会においてはそれぞれ高さ30cm以上，幅15cm以上，「Level　２」の大

会においてはそれぞれ高さ25cm以上，幅12.5cm以上でなければならない．

- チーム・ファウル数およびピリオド数を示す表示は，それぞれ高さ25cm以上，幅12.5cm以上でなければならない．
- スコアボードに組み込まれたゲーム・クロックとチームの得点表示および24秒表示装置は，そのすべてが視野130°以内におさまるように配慮されていなければならない．

B.7.5 スコアボードのつくりは，次の点に注意しなければならない．

- 鋭利な部分がないようにする．
- 転倒したり，落下したりしないように，安全にしっかりと設置する．
- ボールが強く当たっても，その衝撃に耐えられるようにする．
- スコアボードの表示が読み取りにくくならないようにしてある．
- それぞれの地域の電力関係の安全基準をみたしている．

B.8 24秒表示装置

B.8.1 24秒計の表示が「0」になったときに，自動的に大きな音で鳴る合図器具が組み込まれていなければならない．

B.8.2 24秒計は，次のようにゲーム・クロックと連動されているものとする．

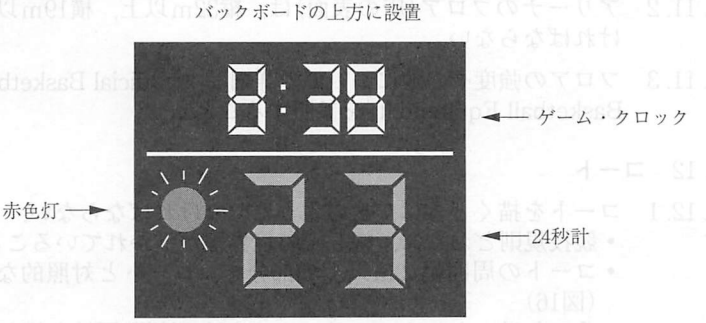
- ゲーム・クロックが止まったとき，24秒計も連動して止まる．
- ゲーム・クロックが動き始めても，24秒計は独自に手動で動かし始めることができなければならない．
- **24秒の合図が鳴っても，ゲーム・クロックが連動して止まらないようにしてあるものでなければならない．**

B.8.3 24秒表示装置(図14)は，追加のゲーム・クロックと鮮明な赤色灯を組み合わせて一体となったものを，バックボード・サポートのそれぞれバックボードより30cm高い位置で表面から30cm後方の位置に設置するか，天井からつり下げるかする（図7，図11参照）．

- 24秒計および24秒計と一体になっている追加のゲーム・クロックの数字の色は，それぞれ異なるものでなければならない．
- 24秒の残り時間を表示する数字は，高さ23cm以上でなければならず，それは追加のゲーム・クロックの数字よりも大きくなければならない．
- 「Level 1」の大会においては，この24秒表示装置は，観客を含むゲームにかかわるすべての人からはっきりと見えるように，3方向あるいは4方向の表示面をもつものでなければならない．
  「Level 2」および「Level 3」の大会においても，同様のものを設置することが望ましい．
  これらの表示装置は，その取り付け部分も含めて，重さ80kg以下でなければならない．
- ボールが強く当たっても，その衝撃に耐えられなければならない．
- それぞれの地域の電力関係の安全基準をみたしていなければならない．

B.8.4　それぞれのバックボードの上方に設置する赤色灯は，次のとおりとする．
- 各ピリオドまたは各延長時限の競技時間の終わりの合図が鳴ったときに明るく発光するように，ゲーム・クロックと連動させておく．
- 24秒の終わりの合図が鳴ったときに明るく発光するように，24秒計と連動させておく．

図14　FIBAの主な公式大会における24秒計および追加のゲーム・クロックの例



B.9　**チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具**

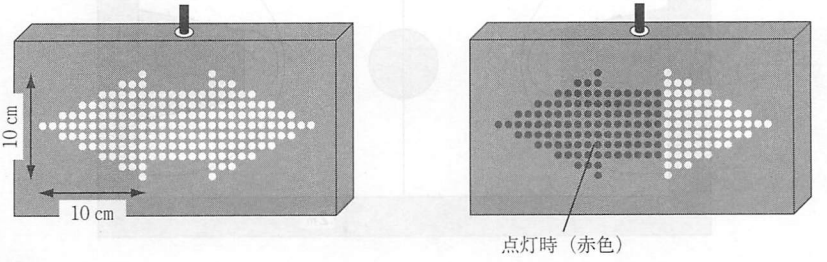
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具は，赤色で，高さ35cm以上，幅20cm以上の大きさで，観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるようにオフィシャルズ・テーブル上の両端に設置できるものとする．

B.10　**ポゼションの表示器具**

ポゼション・アローの大きさは，矢印の部分が高さ10cm以上，長さ10cm以上とする(図15)．

「Level 1」の大会においては，スコアボードにもポゼション・アローが表示されなければならない．

図15　FIBAの主な公式大会におけるポゼションの表示器具の例



B.11　アリーナ／フロア(床)

B.11.1　「Level 1」の大会においては，フロア(床)の表面は木（木材）でなければならない．
「Level 2」および「Level 3」の大会においては，フロア(床)の表面が合成素材であってもよい．
また，フロアは固定式・可動式(移動式)のどちらの方式のものでもよい．

B.11.2　アリーナのフロア(床の表面)は，縦32m以上，横19m以上の広さがなければならない．

B.11.3　フロアの強度その他についての詳細は，「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」を参照すること．

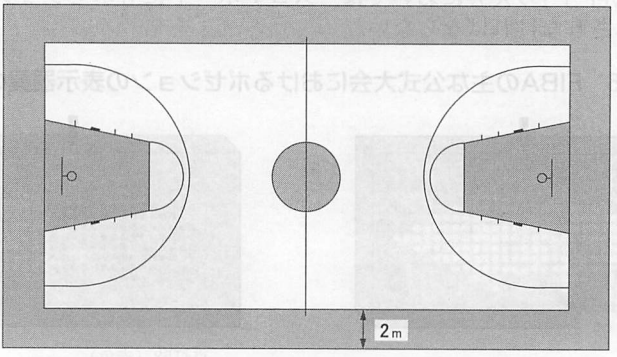
B.12　コート

B.12.1　コートを描くときは，次のようにしなければならない．
- 競技規則どおりに，幅5cmの境界線が描かれていること
- コートの周囲幅2m以上の部分を，コートと対照的な色で塗ること(図16)
その色は，センター・サークルおよび制限区域と同じ色でなければならない．

B.12.2　オフィシャルズ・テーブルは，長さ6m以上，高さ80cm以上でなければならない．
また，オフィシャルズ・テーブルは，床よりも一段高い台(高さ20cm以上)の上に設置しなければならない．

B.12.3　観客席は，コートの境界線の外側の縁から5m以上離れたところに設置しなければならない．

図16　FIBAの主な公式大会におけるコート



B.13 照明

B.13.1 コート上を照らす照明は，床から1.5mの高さのところで1500lx（ルクス）以上とする．
この明るさは，テレヴィジョン放送に必要なものである．
それぞれのレヴェルの大会における明るさに関する詳細な数値は，「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」を参照すること．
また，照明器具は，それぞれの地域の電力関係の安全基準をみたしていなければならない．

B.13.2 すべての照明は，できるだけまぶしくないように，また影などがむらにできないように，正しい位置に取り付けなければならない．

B.13.3 「Level 1」の大会においては，フロア内に，写真撮影用のストロボ照明システムを設置しなければならない．
ストロボ照明システムについての詳細は，「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」を参照すること．

B.13.4 個人用のストロボ照明やフラッシュの使用は禁止する．

C：抗議の手続き(PROTEST PROCEDURE)

FIBAの主な大会において，ゲーム中の審判(主審や副審)の決定やできごとの処置が不当であったと考えたチームは，次のような方法で抗議の手続きをとることができる．

C.1 抗議をするチームのキャプテン(スコアシートに示されたキャプテン)は，**ゲーム終了後**すみやかにゲームの結果についてチームが抗議することを主審に通知し，所定の欄(Captain's signature in case of protest：キャプテンが抗議のサインをする欄)にサインをする．
この抗議を有効なものとするためには，チームの所属国協会(連盟)やクラブの正式な代表者が，ゲーム終了後20分以内に抗議の確認を文書で提出しなければならない．このときの書面には詳細な表現の内容は必要ではない．例えば次のように書けば十分である．
「X国協会(連盟)あるいはXクラブは，Xチーム対Yチームのゲームの結果について抗議する(The national federation or club X protests against the result of the game between X and Y.).」
そのとき，チームの代表者は，保証金として250USﾄﾞﾙ相当の金額をFIBAの代表またはテクニカル・コミッティー(Technical Committee)の委員長に供託しなければならない．
抗議を提出したチームの所属国協会(連盟)あるいはクラブの代表者は，ゲーム終了後1時間以内に，抗議の詳細な内容の文書をFIBAの代表者またはテクニカル・コミッティーの委員長に提出しなければならない．
抗議が受理された場合には，保証金は返還される．

C.2 一方のチームから抗議がなされた場合は，主審は，ゲーム終了後1時間以内に，FIBAの代表者またはテクニカル・コミッティーの委員長にそのできごとの報告書を提出しなければならない．

C.3 抗議を提出したチームの所属国協会(連盟)やクラブの代表者あるいは相手チームの所属国協会(連盟)やクラブの代表者がテクニカル・コミッティーの決定に同意できない場合には，ジュリー・オブ・アピール(Jury of Appeal：上訴審議委員会)に上訴することができる．
このときの上訴は，テクニカル・コミッティーの決定の発表後20分以内に，保証金として500USﾄﾞﾙ相当の金額を添えてなされなければ，有効とは認められない．
ジュリー・オブ・アピールは上訴された内容を審議・裁定し，それが最終決定となる．

C.4 電気式・電子式，デジタル方式などにかかわらず，ヴィデオ，フィルム，写真やそのほかの機器による映像は，**ゲームの結果を決定したりまたは変更したりするために用いてはならない．**

ただし，次の場合にかぎり，機器の映像を用いることができる．

- 各ピリオド，各延長時限の終了とほとんど同時にショットがなされたとき，**時限の終了とショットのボールが手から離れるのとがどちらが先かを確認する**ために，あらかじめ主審の承認を得て用意されていた専用の機器を用いて，審判があらためて決定をくだすとき
- ゲームが終わったあとで，それぞれのケースの判定や決定をする審判の訓練あるいは事柄の責任を決定するテーブル・オフィシャルズやコミッショナーの確認などの**教育的な目的**に用いるとき
- ゲーム中，ゲーム関係者(チーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者，審判，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズなど)に，フェア・プレイやスポーツマンシップに反する不適切，不穏当な言動があった場合，またはゲームの円滑な進行や運営に重大な支障きたすような行為や明らかな暴力的な行為があった場合に，ゲーム終了後，**大会の運営をつかさどる権限をもつ機関**(大会主催者や委員会，テクニカル・コミッティーなど)**が**，そのような言動を取った人物を特定したり，そのような言動や行為を引き起こす原因となったプレイやそのプレイにかかわった人物を究明したりするとき

D：チームの順位決定方法

D.1 順位決定の方法

チームの順位は，勝ち点(ポイント)によって決定する．
ゲームに勝ったチームは勝ち点2，負けたチーム(「ゲームの途中終了」も含む)は勝ち点1，ゲームを没収されたチームは勝ち点0とする．
場合によっては，ゴール・アヴェレージを用いて順位を決定することもある．

※ゴール・アヴェレージは，得点を失点で割って算出する．

D.1.1 2チームが同じ勝ち点になった場合には，当該の両チームの対戦で勝ち数の多いチームを上位とする．
2チームの勝ち点が同じで，両チームが2回以上対戦しその対戦成績が同じだったときは，両チームの対戦のゴール・アヴェレージによって決定する．

D.1.2 チームの勝ち点が同じで，両チームが2回以上対戦しその対戦成績やゴール・アヴェレージも同じ場合には，そのグループ内での両チームの全ゲームでのゴール・アヴェレージによって決定する．

D.1.3 3チーム以上が同じ勝ち点になった場合には，あらためて同じ勝ち点のチーム間のみの勝ち点によってそれらのチーム間の順位を決定する．

D.1.4 それでも同じ勝ち点になるチームがある場合には，当該のチーム間の対戦のゴール・アヴェレージによって順位を決定する．

D.1.5　それでもなお同率の場合には，そのグループ内での当該のチームの全ゲームのゴール・アヴェレージによって順位を決定する．

D.1.6　D.1.3，D.1.4，D.1.5の方法を適用したいずれかの段階で同じ順位である複数のチームが2チームに減った場合は，あらためて当該の2チームにD.1.1，D.1.2の方法を適用して決定する．

D.1.7　それでも3チーム以上の同率のチームが残った場合には，あらためてD.1.3以降の方法をくり返して順位を決定する．

D.2　**例外**

参加チームが3チームのみで，上記のような方法を適用しても順位が決定できない場合は，総得点の多いチームを上位とする．

〔**例**〕　A，B，Cチーム間の対戦結果　　A対B　82－75
A対C　64－71
B対C　91－84

最終順位決定方法

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	ゴール・アヴェレージ
A	2	1	1	3	146	146	1.000
B	2	1	1	3	166	166	1.000
C	2	1	1	3	155	155	1.000

最終順位

1位　B－166（総得点）
2位　C－155（総得点）
3位　A－146（総得点）

上記のような方法でも同じ順位になるチームがある場合には，抽選で最終順位を決定する．
その抽選の方法は，コミッショナーあるいは相応な権限をもつ大会主催者が決める．

D.3 順位決定のそのほかの例

D.3.1 1回総当り戦制で，2チームが同じ勝ち点になった場合

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

A対Bのゲームの勝者を第1位，D対Eのゲームの勝者を第4位とする．

D.3.2 2回総当り戦制で，2チームが同じ勝ち点になった場合

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

可能性のある結果として，次のようなことが考えられる．

D.3.2.1 AがBに2回とも勝った場合

1位　A
2位　B

D.3.2.2 AとBが1勝1敗だった場合(その1)

A対B　90－82
B対A　69－62

得点・失点

A　152－151
B　151－152

ゴール・アヴェレージ

A　1.0066
B　0.9934

1位　A
2位　B

D.3.2.3　AとBが1勝1敗だった場合(その2)

A対B　90－82
B対A　70－62

2チームがともに同じ得点・失点(152－152)で，同じゴール・アヴェレージ(1.000)である．
順位は，そのグループ内での当該の両チームの全ゲームのゴール・アヴェレージによって決定する．

D.3.3　3チームが同じ勝ち点になった場合

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

A，B，Cのチーム間の対戦結果　A対B　82－75
A対C　77－80
B対C　88－77

最終順位決定方法

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	ゴール・アヴェレージ
A	2	1	1	3	159	155	1.0258
B	2	1	1	3	163	159	1.0251
C	2	1	1	3	157	165	0.9515

1位　A
2位　B
3位　C

3チームともにゴール・アヴェレージも同じであった場合には，そのグループ内での当該の3チームの全ゲームのゴール・アヴェレージによって順位を決定する．

D.3.4　4チーム以上のチームが同じ勝ち点になった場合

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

当該チーム間の結果だけでは複数のチームが同じ順位になってしまう場合には，次のように決定する．

この場合には2つの可能性が考えられる．

	Ⅰ		Ⅱ	
チーム	勝ち数	負け数	勝ち数	負け数
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

ケースⅠ　1位　A
B，C，Dの3チームについては，D.3.3の方法で順位を決定する．

ケースⅡ　A，Bの2チームの順位およびC，Dの2チームの順位は，それぞれD.3.2の例に従って決定される．

正当な理由がないのにゲームに出場しなかったりゲーム終了の前にコートから引き上げたりしたチームは，ゲームを没収され，勝ち点は0とする．テクニカル・コミッティーはそのチームを最下位としてよい．
再度ゲームを没収されたチームは，自動的に最下位となる．ただし，そのチームが出場したゲームの結果は，順位を決定する資料として有効とする．

E：テレヴィジョン(TV)・タイム・アウト

E.1 タイム・アウトとテレヴィジョン(TV)・タイム・アウト

大会主催者は，通常のタイム・アウト(レギュラー・タイム・アウト)のほかにテレヴィジョン(TV)・タイム・アウトを採用することができる．
TV・タイム・アウトは，60秒，75秒，90秒，100秒のいずれかとし，大会主催者が決定する．

E.2 タイム・アウトの規定(TV・タイム・アウトを実施する場合)

E.2.1 通常のタイム・アウト(レギュラー・タイム・アウト)に加えて，各ピリオドに**1回ずつ**のTV・タイム・アウトが認められる．
延長時限にはTV・タイム・アウトは実施しない．

E.2.2 各ピリオドにおける**最初のタイム・アウト**は，**TV・タイム・アウト**とされ，60秒，75秒，90秒，100秒のいずれかとする．

E.2.3 各ピリオドにおける**そのほかのタイム・アウト**(レギュラー・タイム・アウト)の時間は，**60秒**とする．

E.2.4 1チームは，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回のタイム・アウト(レギュラー・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，ゲーム中いつでも規則に従って請求することができる．
その時間は，次のようにする．

- チームが請求したタイム・アウトが各ピリオドにおける**最初のタイム・アウト**であった場合は，そのタイム・アウトは**TV・タイム・アウトとみなされ**，60秒，75秒，90秒，100秒のいずれかとする(E.2.2)．
- 各ピリオドのTV・タイム・アウトが使われたあとにどちらかのチームが請求したタイム・アウトは，通常のタイム・アウト(レギュラー・タイム・アウト)として**60秒**とする(E.2.3)．
- タイム・アウト(レギュラー・タイム・アウト)，TV・タイム・アウトのいずれであっても，タイマーは，それぞれのタイム・アウトに規定された時間が残り10秒になったときに合図器具を鳴らして審判に知らせる．
  さらに，タイム・アウトに規定された時間が経過したときにふたたび合図器具を鳴らして審判にゲームの再開を知らせる．
  ただし，テレヴィジョン放送のフロア・ディレクターがいる場合は，その指示に従うこと．

E.3 タイム・アウトの手続き

E.3.1 TV・タイム・アウトは，各ピリオドの残り**5分**で実施されることが望ましい．
ただし，タイム・アウト（レギュラー・タイム・アウト）が請求される時間によっては，かならずしもこのとおりでなくてもよい．

E.3.2 各ピリオドの残り**5分**までにどちらのチームもタイム・アウトを請求しなかった場合は，**次にボールがデッドになってゲーム・クロックが止められたとき**にTV・タイム・アウトを実施する．
これらのタイム・アウトは，**どちらのチームにも記録されない．**

E.3.3 各ピリオドの残り**5分**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・アウトを**TV・タイム・アウトとして使う**ものとする．
このタイム・アウトはTV・タイム・アウトと請求したチームのレギュラー・タイム・アウトの両方にかぞえるものとし，請求した**チームに1回のタイム・アウトが記録される．**

E.3.4 これらの規定により，各ピリオドに最少で1回，前半に最多で6回，後半に最多で8回のタイム・アウトが認められることになる．

2009～ “FIBA 3 3（スリー・スリー）”公式競技規則

下記の“FIBA 3 3（スリー・スリー）”公式競技規則に述べられていない事柄については，すべて“バスケットボール競技規則”に準ずるものとする．
また，“FIBA 3 3”においては，特に“フェア・プレイの精神”と“スポーツマンシップ”を尊重しなければならない．

第1条　コート　(Court)

1.1　**コート**

1.1.1　“FIBA 3 3”のゲームは，バスケットボール競技規則で定められた正規のバスケットボールのコートのハーフ・コートを使用して行われる．
同じ大きさのハーフ・コートだけが描かれたコートを使用してもさしつかえない．

1.1.2　バスケットに向かって左側のサイド・ラインのスリー・ポイント・ラインの頂点の延長上の位置に，サイド・ラインと直角に，コートの外に向かって5 cmのラインを描く．
このラインを“スロー・イン・サイド・ライン”という．

第2条　チーム　(Teams)

2.1　**チームの構成**
各チームの構成は，次のとおりとする．
(1) ゲームに出場できるチーム・メンバーは4人以内とする（コート上のプレイヤーが3人，交代要員が1人）．
国内のゲームのチーム・メンバーの人数は，大会主催者の考えにより4人をこえてもよい．
(2) コーチを1人おく．
アシスタント・コーチをおくことは認められない．

第3条　審判，テーブル・オフィシャルズ　(Game Officials)

3.1　プレイを判定する審判（レフェリー）は1人とする．

3.2　テーブル・オフィシャルズは，スコアラー，タイマーおよび14秒オペレイター各1人とする．

第4条　ゲームの開始　(Beginning of the Game)

4.1 **ウォーム・アップ**
それぞれのチームは，両チーム同時に，同じハーフ･コートを使用してゲーム開始前にウォーム・アップをすることができる．
ウォーム・アップの時間は3分とする．

4.2 **ゲームの開始**

4.2.1 ゲームは，フリースロー・ラインでのジャンプ・ボールで開始される．
このとき，チームAのジャンパーがバスケットに面して位置する．

4.2.2 ボールがジャンパーにタップされたあと最初にボールをコントロールしたチームのプレイヤーは，そのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側に返さずに，**そのままショットをすることができる．**

4.3 **オルタネイティング・ポゼション・ルール**

4.3.1 ジャンプ・ボールで最初にボールをコントロールしたチームの相手チームが，次にジャンプ・ボール・シチュエイションになったときにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームとなる．

4.3.2 ポゼション・アローの向きは，次に**スロー・インのボールが与えられるチームのチーム・ベンチ**を示しておくものとする．
ポゼション・アローの向きは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わったときに，すみやかに変えられる．

第5条　競技時間，ゲームの勝敗　(Playing time/Winner of a Game)

5.1 競技時間は，**5分のピリオド**を**3回**行うものとする．
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．

5.2 ただし，どちらかのチームが**33点以上得点した場合**は，その時点でゲームは終了し，そのチームを勝ちとする．

5.3 正規の競技時間が終わったとき両チームの得点が同じだった場合は，**1回2分の延長時限**を必要な回数だけ行う．
延長時限を行う場合でも，どちらかのチームが**33点以上得点した場合**は，その時点でゲームは終了し，そのチームを勝ちとする．

5.4　各ピリオド，各延長時限の前に，それぞれ**1分**のインタヴァルをおく．

5.5　最後のピリオド(第3ピリオド)および各延長時限の**最後の1分間**にフィールド・ゴールが成功したときは，ゲーム・クロックは止められる．
このとき，ゲーム・クロックは，スロー・インされたボールをコート内の攻撃側チームのプレイヤーが触れたときに動かし始めるものとする．

5.6　ゲーム開始予定時刻から3分が過ぎてもプレイをする用意のととのったプレイヤーが3人そろわなかったチームは，ゲームを没収される．
この場合，得点は33対0とする．

第6条　プレイヤー・ファウル，チーム・ファウル
(Fouls by Player/Fouls by Team)

6.1　1プレイヤーに**4回**のプレイヤー・ファウルが宣せられた場合は，そのプレイヤーはただちに交代しなければならず，以後そのゲームに出場することはできない．

6.2　1チームに各ピリオド**3回**のチーム・ファウルが記録されたあとは，チーム・ファウルの罰則が適用される．

第7条　14秒ルール　(Fourteen second device)

7.1　自チームのプレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは，14秒以内にショットをしなければならない．
14秒以内にショットをするということは，14秒の合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること，およびそのボールがバスケットに入るかリングに触れることをいう．

第8条　プレイに関する規則　(How the Ball is Played)

8.1　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とき

8.1.1　得点されたチームのプレイヤーが，バスケットの後方のエンド・ラインの任意の位置からスロー・インをする．

8.1.2　スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールした場合は，ボールをコントロールしたプ

レイヤーは，**ショットをしてはならない.** そのプレイヤーは，ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない.
スロー・インされたボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは，スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)ともう1人の味方プレイヤーの最低限2人の攻撃側プレイヤーがボールに触れるまでは，**ショットをしてはならない.**

8.2 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なかったとき

8.2.1 シューター側チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は，ボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばずに，**そのままショットをすることができる.**

8.2.2 シューター側チームの相手チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は，ボールをコントロールしたプレイヤーは，**ショットをしてはならない.** そのプレイヤーは，ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない.
ボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは，スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)ともう1人の味方プレイヤーの最低限2人の攻撃側プレイヤーがボールに触れるまでは，**ショットをしてはならない.**

8.3 スティール(インターセプト)やターン・オーヴァーが起こってボールのコントロールが変わったとき

8.3.1 スティール(インターセプト)やターン・オーヴァーが起こって防御側プレイヤーがあらたにボールをコントロールした場合は，ボールをあらたにコントロールしたプレイヤーは，**ショットをしてはならない.** そのプレイヤーは，ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない.

8.3.2 ボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは，スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)ともう1人の味方プレイヤーの最低限2人の攻撃側プレイヤーがボールに触れるまでは，**ショットをしてはならない.**

8.4 そのほかのスロー・イン

8.4.1 ファウルやヴァイオレイションの罰則によるスロー・インは，すべて“スロー・イン・サイド・ライン”の位置のアウト・オブ・バウンズから行われる．

8.4.2 第1ピリオド以外のピリオド(各延長時限も含む)を始めるオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インも，同様に“スロー・イン・サイド・ライン”の位置のアウト・オブ・バウンズから行われるものとする．

8.4.3 審判は，スロー・インをするプレイヤーにボールを与えなければならない．

8.4.4 スロー・インをするプレイヤーは，ボールをコート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい．
ただし，スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールした場合は，ボールをコントロールしたプレイヤーは，**ショットをしてはならない．**そのプレイヤーは，ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない．

8.4.5 スロー・インされたボールがスリー・ポイント・ラインの外側にいるプレイヤーにコントロールされたあと，あるいはスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールされたのちいったんドリブルかパスでスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは，スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)ともう1人の味方プレイヤーの最低限2人の攻撃側プレイヤーがボールに触れるまでは，**ショットをしてはならない．**

8.5 ダンク

プレッシャー・リリース・リングが使用されていない場合は，**ダンクをしてはならない．**
この規定に違反する行為は，注意・警告あるいはテクニカル・ファウルの対象となる．

8.6 8.1.2，8.2.2，8.3.1，8.3.2，8.4.4，8.4.5に違反することはヴァイオレイションである．

ボールがバスケットに入っても得点は認められず，ゲームは，相手チームのスロー・インで再開される．

8.1.2，8.2.2，8.3.1，8.3.2，8.4.4，8.4.5に対する違反をしたプレイヤーがショットの動作中にファウルをされた場合は，相手チームのプレイヤー

のファウルを記録し，そのヴァイオレイションは無視する．
ただし，この場合は，ファウルをされたプレイヤー(8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2, 8.4.4, 8.4.5に違反してショットをしたプレイヤー)にはボールがバスケットに入っても得点は認められないしフリースローも与えられず，ゲームは，ファウルをされたチームのスロー・インで再開される．

第9条　交代　(Substitution)

9.1　交代は，ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたときはいつでも認められる．
ただし，最後のピリオド(第3ピリオド)および各延長時限の**最後の1分間**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には，**得点したチームには交代は認められない．**
例外として，次の場合は得点したチームにも交代が認められる．
(1) 審判が笛を鳴らしてゲームを止めたとき
(2) 得点されたチームに交代が認められたとき

第10条　タイム・アウト　(Time-outs)

10.1　タイム・アウトは，どちらのチームにも認められない．

解　説

国際バスケットボール連盟(FIBA：Fédération Internationale de Basketball)のテクニカル・コミッションは，2008年４月25日，26日の２日間にわたり北京で開催されたFIBAセントラル・ボード(FIBA中央委員会)に，北京オリンピック以降に施行される予定の新しい競技規則「Official Basketball Rules 2008」の最終原案を提出した．FIBAセントラル・ボードは，その原案を採択・承認し，段階的に2008年10月１日(北京オリンピック以降)より施行する規則と2010年10月１日(2010年男女世界選手権以降)より施行する規則を決定したのち，FIBAのホーム・ページを通じて公表し，同時にFIBAの５つのゾーン，各国および各地域のバスケットボール協会(連盟)に通達した．

(財)日本バスケットボール協会(JBA：Japan Basketball Association)は，今回発表された変更点のうち，2008年10月１日(北京オリンピック以降)より施行する規則を，バスケットボール競技の発展を考慮しながら慎重に検討した結果，これらの変更点についてほぼそのまま採用することとした．

日本バスケットボール協会は，今回の変更点を含む国際競技規則の条文や同時にFIBAより発表された解説文書の内容を検討し，字句・表現をさらにととのえたうえで，「2009～ バスケットボール競技規則」としてこの規則書を発行する．

１．第２条　コート

(1) [旧競技規則そのほかの国際競技規則A．1．1]が削除された．これは，今回同時に発表された2010年10月１日(2010年男女世界選手権以降)より施行する規則でスリー・ポイント・エリアを広くするためであると考えられる．
したがって，今後，国内の大会においても，(財)日本バスケットボール協会主催の主要な公式大会ではかならず縦28m，横15mのコートを使用することになった．ただし，国内のそのほかの大会においては，大会主催者は，縦26m以上，横14m以上の現存するコートを使用することができる．
しかし，今後あらたに公式大会に使用するコートを描くときには，縦28m，横15mのコートを描くこととする．

(2) コートのラインはすべて**白色**とすることが明記された(第２条2．2)．国内においても，公式大会では白色のラインのコートを使用することが望ましい．

(3) 制限区域内に破線(半円)が描かれているコートを使用する場合は，破線の部分を消して使用してもよいし，現存するコートをそのまま使用してもさしつかえない(図１，図２参照)．

2．第3条　用具・器具

(1) 用具・器具に関する記述の詳細な部分は，FIBAから発行されている別冊「Official Basketball Rules 2008, Basketball Equipment」に述べられている．

国内のゲームにおける施設や用具・器具については，付録"「第3条 用具・器具」の詳細"を参照すること．

また，国内のゲームにおける施設や用具・器具のさらなる詳細については，(財)日本バスケットボール協会版「バスケットボール用具・設備規格及びメンテナンス基準」を参照すること．

3．第4条　チーム

(1) [旧競技規則第4条4.3.1－(2)]が削除された．すなわち，ユニフォームのシャツの下に**Tシャツを着用することは認められないことになった．**

Tシャツ以外の，ユニフォームのシャツからはみ出さないアンダー・ウェアについては特に禁止する規定はないが，ユニフォームのシャツと同じ色のものを着用することが望ましい．

パンツの下にパンツより長いパンツと同色のアンダー・ガーメントを着用する場合は，チーム内に着用する者と着用しない者がいてもさしつかえない(第4条4.3.1－(3))．

(2) スコアシートに示されるキャプテン(CAP)は，かならずしもスターティング・プレイヤーでなくてもよい(第4条4.2.1－(2)，第6条，第7条7.7，スコアシート記入法3.3，解説5．「第6条 キャプテン」，解説6．「第7条 コーチ」(1)参照)．

(3) 5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーは，チーム関係者でも交代要員でもプレイヤーでもないことになり，チーム・メンバーとしてチーム・ベンチにすわっていることは許されるが，それ以後ゲームに出場することはできない(第4条4.1.3，第40条40.1参照)．

原文では「excluded player」と表記されているが，国内競技規則ではあえて訳出していない．

すなわち，チーム・メンバーには「プレイヤー」，「交代要員」，「5回のファウルを宣せられた者(excluded player)」の3種類の立場があることになる．

(4) プレイのインタヴァル中にゲームに出場することのできるチーム・メンバーにテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，すべてプレイヤーのテクニカル・ファウルとして記録される(第4条4.1.4，第41条41.1.2参照)．プレイのインタヴァル中に**プレイヤー・コーチ**にテクニカル・ファウルが宣せられた場合も同様とする．すなわち，それらのテクニカル・ファウルはすべてチーム・ファウルにかぞえる．すでに5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーにさらに宣せられたテクニカル・ファウルはコーチに記録され，チーム・ファウ

ルにかぞえない(第38条38.4.1－(2), 第40条40.2, 解説34.「第40条プレイヤーの5回のファウル」(2)参照).

(5) 国内の大会においては, 大会主催者は, 2桁以内の番号の使用を認めてもよい(第4条4.3.2－(4)). 大会主催者は, 2桁の範囲内であれば, それぞれの大会規定により,「0」,「00」という番号の使用を認めることもできるし, 2桁の範囲内であっても使用する番号を制限することもできる. ただし, 同一チーム内で「0」,「00」を同時に使用することは認められず, また,「07」のような番号は認められない. ただし, FIBAの大会においては, 4から15までの番号を使用しなければならない(そのほかの国際競技規則A.4.2参照).

(6) ユニフォームに広告・商標をつける場合には, 大会主催者の許可を必要とする. その場合も, ロゴ・マークや広告・商標と番号の間の距離は厳格に守られていなければならない(第4条4.3.2－(6)).

(7) 競技時間中は両チーム5人ずつのプレイヤーがコート上でプレイをしていなければならないが(第4条4.2.2), ファウルや負傷が重なってそのチームが5人のプレイヤーを出場させることができない場合は, 5人より少ないプレイヤーでゲームをつづけることができる(第5条5.3, 第21条21.1, 解説4.「第5条 プレイヤーが負傷した場合」(2)参照).

4. 第5条　プレイヤーが負傷した場合

(1) 負傷したプレイヤーが15秒程度ようすを見てもプレイがつづけられない場合, 負傷したプレイヤーが手当てを受けた場合(第5条5.3), **実際に負傷していてもいなくても**チームのだれかがようすを見にコートに入った場合(第5条5.4, 5.5), プレイヤーが出血したり外傷を負ったりした場合(第5条5.6)は, そのプレイヤーはすみやかに**交代しなければならない.**

例外として, このときタイム・アウトが認められ, その**タイム・アウトの間に手当てが終わった場合**は, そのプレイヤーは交代をせずに引きつづきプレイをすることができる. このタイム・アウトは**どちらのチームが請求したものであってもよい**(第5条5.6). タイム・アウトが残っている場合は, さらにタイム・アウトを請求して手当てをつづけることができる. ただし, これらのタイム・アウトが認められる前に**負傷したプレイヤーが交代してしまった場合**, あるいは**タイム・アウトを請求する前にスコアラーがこの交代を知らせるために合図器具を鳴らしてしまっていた場合**は, たとえそのタイム・アウトの間に手当てが終わっても**引きつづきプレイをつづけることはできない**(第5条5.6).

これらのタイム・アウトは, それぞれについて審判が通常のタイム・アウトを認める合図(審判の合図12.)をしたときから1分をはかる.

(2) 上記(1)で，**負傷したプレイヤーを除くとそのチームが5人のプレイヤーを出場させることができない場合**は，審判は，15秒に限定せずにしばらくの間ようすを観察し，できるかぎり5人のプレイヤーにプレイをさせる努力をしなければならないことに規則が変更された(第5条5.3)．
それでもなお時間がかかると判断したときは，審判はそのプレイヤーをコートからいったん退かせ，そのチームは5人より少ないプレイヤーのままゲームを再開させる．
5人より少ないプレイヤーのままゲームを再開させた場合は，そののち負傷したプレイヤーの手当てが終わるか，遅れて到着した交代要員の用意がととのえば，あらためて5人のプレイヤーを出場させてゲームをつづけることができる．
5人目のプレイヤーが加わる時機は通常の交代が認められる時機が望ましいが，それ以外でも適当な時機に主審が認めてよい．

(3) 第5条5.5の「医師」とは，チーム関係者として認められてチーム・ベンチにいる当該チームの医師(チーム・ドクター)あるいは大会主催者が依頼した救護担当の医師のことをいう．
医師が審判の許可なくコートに入ってプレイヤーのようすを見た場合は，そのプレイヤーの手当てがタイム・アウトの間に終わったとしても，そのプレイヤーはいったん交代しなければならない．

(4) プレイヤーの負傷が重大でただちに医療行為を施す必要がある場合には，医師の指示に従い，できるだけ早く医療行為を受けさせなければならない．このようなときは，負傷したプレイヤーをむやみに動かすことが危険な場合もあるので，医師の指示などによって状況を判断しなければならない．負傷したプレイヤーをコートから運び出したり救護者を待ったりすることには時間的な制限は設けない．

5．第6条　キャプテン

(1) スコアシートに示されたキャプテンであっても，プレイヤーとしてコート上にいないときは，競技時間中に審判に説明を求めることはできない(第6条6.1)．
競技時間中，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は，コーチから指名されたコート上でキャプテンの役目をするプレイヤーだけが審判に説明を求めることができる．
ただし，プレイのインタヴァル中は，スコアシートに示されたキャプテンだけが審判に説明を求めることができるものとする．

6．第7条　コーチ

(1)「スコアシートに示された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イヤーの番号を審判に伝えなければならない」(第7条7.7)が，スコアシートに示された

キャプテンがゲームの最初に出場しない場合も同様とする．したがって，この場合，コーチは，ゲームが開始される前(スコアシートにサインをするときが望ましい)にコート上でキャプテンの代理となるプレイヤーの番号を審判に伝えなければならない．
また，スコアシートに示されたキャプテンがプレイヤーとしてコート上にいるときは，そのプレイヤーが自動的にキャプテンとなる．

(2) ゲーム中，チーム・ベンチ・エリアで立ちつづけていることができるのは，**コーチだけ**である(第7条7.5)．
アシスタント・コーチやそれ以外の人は，チーム・ベンチ・エリア内で立ちつづけていてはならない．審判から注意を受けたのちもアシスタント・コーチやそれ以外の人が立ちつづけていた場合は，テクニカル・ファウルの対象となる(解説32.「第38条 テクニカル・ファウル」(9)，(12)参照)．
コーチが失格・退場となったときはアシスタント・コーチがコーチの役目を引き継ぐので，そののちアシスタント・コーチだけが立ちつづけることはさしつかえない(第7条7.8)．また，キャプテンやキャプテンの代理のプレイヤーがコーチの役目を引き継ぐときも同様とする(第7条7.8)．

(3) コーチまたはアシスタント・コーチだけはテーブル・オフィシャルズに説明を求めることができるが，これはマネージャーを含むチーム関係者(たとえそのクラブの部長，団長や監督であったとしても)はテーブル・オフィシャルズに説明を求めることはできないということを意味する(第7条7.4)．

(4) コーチがゲームの最初に出場する5人のプレイヤーをスコアシートで確認したあと，ゲームの開始前または開始後にコーチが確認したプレイヤーとちがうプレイヤーが出場していることが見つかった場合は，次のように処置する．
①ゲームの開始前に見つかった場合は，コーチが確認したプレイヤーと交代しなければならない．
②ゲームの開始後に見つかった場合は，ゲームはそのままつづけられる．
③どちらの場合も，そのチームのコーチやそのプレイヤーには罰則は科されない．

(5) コーチがチーム・メンバーをスコアシートで確認したあと，チーム・メンバーの氏名と番号が合致していないことが見つかった場合は，ゲームの開始前，開始後にかかわらず，そのチーム・メンバーの誤った番号を正しいものに訂正し，ゲームをつづけることができる．
このとき，そのチームのコーチやそのチーム・メンバーには罰則は科されない．

(6) コーチがチーム・メンバーをスコアシートで確認したあと，チームから提出されたチーム・メンバーのリストに氏名が記入されていな

い(スコアシートに氏名が記入されていない)チーム・メンバーがいることが見つかった場合は，次のように処置する．

①ゲームの開始前に見つかった場合は，あらためてそのチーム・メンバーの氏名と番号をスコアシートに記入し，そのチーム・メンバーはそのゲームに出場することができる．

このとき，そのチームのコーチには罰則は科されない．

②ゲームの開始後に見つかった場合は，そのチーム・メンバーの氏名と番号をスコアシートに書き加えることはできない．したがって，そのチーム・メンバーはそのゲームに出場することはできないし，チーム関係者としての資格が認められなければ，チーム・ベンチにすわっていることもできない．

そのことが見つかる前にそのチーム・メンバーがゲームに出場していた場合は，そのチームのコーチにテクニカル・ファウルが宣せられる．ただし，そのチーム・メンバーが出場していた間のすべての得点やファウルは有効とする．ファウルはすべて記録され，プレイヤー・ファウルはチーム・ファウルにかぞえる．

7．第8条　競技時間，同点と延長時限

(1) ハーフ・タイムのインタヴァルは10分とし，大会主催者の考えにより15分にしてもよいが(第8条8.3)，国際ゲームでのハーフ・タイムのインタヴァルは15分とする(そのほかの国際競技規則A.5.1参照)．

(2) ファウルが各ピリオド，各延長時限の終了とほとんど同時に起こってその罰則のフリースローをピリオド終了後ただちに行う場合は，そのピリオドはすでに終わっているので，フリースロー・シューター以外のプレイヤーがコート内にとどまっている必要はない．このファウルが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・ファウルだった場合は，フリースローをただちに行ったのち，次のピリオドはこのファウルの罰則によるスロー・インで始められる．このフリースローの間にファウルが起こった場合は，プレイのインタヴァル中のファウルとして処置する(第8条8.8，第9条9.8参照)．ただし，第4ピリオドあるいは延長時限の終了まぎわの場合については，第8条8.9を参照すること．

インタヴァルの時間は，フリースローが終わってからはかり始める(第49条49.4－(1)参照)．

(3) 第8条8.9で「第4ピリオドや各延長時限の終了の合図とほとんど同時にファウルが起こり，その罰則によるフリースローの結果延長時限を行う場合」の競技時間終了後に起こったファウルの処置についての規定は，次の延長時限が行われることになった場合にのみ適用されるものであり，延長時限を行わない場合はそのファウルはなかったものとする(第9条9.8参照)．

ただし，それがスポーツマンらしくない行為であったときは，主審は

そのできごとをスコアシートの裏面に記録する(第46条46.10参照).

8．第9条　ゲーム，ピリオドの開始と終了

(1) ジャンプ・ボールは第1ピリオドを始めるときにだけ行われ，第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)は，すべてオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インで始められる(第9条9.1，9.2).
プレイの**インタヴァル中にアンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウルが宣せられた場合**は，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく，**ファウルの罰則**によるスロー・インで始められる(第36条36.2.2－(1)，第37条37.2.3－(1)，第38条38.4.2－(1)参照).

(2) **第1ピリオド**を始めるジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前に**アンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウル**が宣せられたときは，それらのファウルはプレイの**インタヴァル中に起こったことになる**(第9条9.1，第8条8.6－(1)参照)．そのファウルがアンスポーツマンライク・ファウルの場合は，ファウルをされたプレイヤーに2個のフリースローが与えられる．テクニカル・ファウルの場合は，相手チームに2個のフリースローが与えられる．ディスクォリファイング・ファウルの場合もそれぞれ同様である．スコアシートへの記録はそれぞれのファウルに決められたとおりとし，ディスクォリファイング・ファウルを宣せられた者は失格・退場となる．
第1ピリオドは，フリースローのあとセンター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる(第36条36.2.2－(2)，第37条37.2.3－(2)，第38条38.4.2－(2)参照).

(3) **第1ピリオド**を始めるジャンプ・ボールのとき，ボールがジャンパーにタップされる前に**ヴァイオレイション**が起こった場合は，そのヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく**競技時間中に起こったものとして処置する.**

(4) **第1ピリオド以外の各ピリオド**(各延長時限も含む)を始めるスロー・インのとき，ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられる前に**アンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウル**が宣せられたときは，それらのファウルはプレイのインタヴァル中に起こったことになる．
そのピリオドは，それぞれのファウルに定められた罰則，すなわち，2個のフリースローおよびそれにつづくオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからのスロー・インで開始される(第36条36.2.2－(1)，第37条37.2.3－(1)，第38条38.4.2－(1)参照).
ただし，このスロー・インは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではなく，**ファウルの罰則によるスロー・**

インであるので，スロー・インが終わっても，ポゼション・アローの向きは変えない(上記(1)，解説11.「第12条 ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(9)参照).

(5) **第1ピリオド以外の各ピリオド**(各延長時限も含む)を始めるスロー・インのとき，ボールがスロー・インをするプレイヤーに与えられてからスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるまでの間に**ファウルやヴァイオレイション**が起こった場合は，そのファウルやヴァイオレイションはプレイのインタヴァル中ではなく**競技時間中に起こったものとして処置する**(第12条12.4.8参照).

(6) 各チームが前半に攻撃するバスケットは，相手チームのチーム・ベンチのあるほうのバスケットであるが(第9条9.4)，ゲーム前に両チームの話し合いで双方が了解した場合は，チーム・ベンチ，バスケット，あるいはその両方を交換することができる．ただし，どのような場合でも，両チームは後半からは攻撃するバスケットを交換しなければならない(第9条9.6)．また，各延長時限に攻撃するバスケットは，後半と同じバスケットでなければならない(第9条9.7).

(7) 次に攻撃するバスケットのあるハーフ・コートでウォーム・アップをしてよいのは第1ピリオドの前およびハーフ・タイム(第3ピリオドの前)のインタヴァル中にかぎられ，第2ピリオドの前，第4ピリオドの前および各延長時限の前にはウォーム・アップをすることはできない(第9条9.5).

(8) バスケットをまちがえてピリオドや延長時限を開始してしまった場合は，次のように処置する.

①審判も両チームも，ほとんどの人がバスケットをまちがえてピリオドや延長時限が開始された場合，審判はその誤りに気がついたときはどちらのチームも不利にならないかぎりできるだけ早くゲームを止める．テーブル・オフィシャルズがこの誤りに気がついたときは，スコアラーは次にボールがデッドになるまで合図器具は鳴らさず，その間に何らかの方法で審判にゲームを止めるように知らせる.

ゲームが止められるまでの間に認められた得点，経過した競技時間，そのほか起こったすべてのことは有効とする.

②ゲームは，両チームが攻撃するバスケットを正しくしたうえで，ゲームが止められた位置と対称点となる位置からのスロー・インで再開される.

(9) ゲーム開始予定時刻になっても5人のプレイヤーがそろわなかった場合は，審判は，最大限15分待たなければならない(第9条9.3，第20条20.1－(1)参照)．この15分間に5人のプレイヤーがプレイできるように用意ができたときは，審判は，ゲームを始める.

この場合，当該チームには，プレイヤーの用意が遅れている事情や理由を審判に説明する義務がある．その事情や理由が審判が十分に

納得できるような不可抗力的なものであったときは，ゲーム開始を遅らせたとしてもそのチームには罰則は科されない．また，当該チームが十分に事情や理由を説明することができなかったり，説明した事情や理由が審判が十分に納得できるようなものではなかったときは，“ディレイング・ザ・ゲーム”として当該チームのコーチにテクニカル・ファウルが宣せられ(このテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記入する)，その罰則を適用したのち，ゲームを開始する．ただし，いかなる場合でも，15分待っても５人のプレイヤーの用意がととのわなかったとき(ジャンプ・ボールを行える状態ではなかったとき)は，ただちにゲームは没収され，相手チームの勝ちとなる(第20条20.1－(1)，20.2参照)．

9．第10条　ボールの状態

(1) 語句や文章表現を変えた部分はあるが，規則の内容やその適用に変更はない．

(2) 第10条10.4で，ボールがバスケットに入るか入らないかが明らかになる前でも，「ショットのボールが**床に触れた**とき」はボールはデッドになることを明記した．

(3) 第10条10.3－(6)－③で「ショットされたボールが空中にある間」に24秒の合図が鳴り，そののちそのボールが**最高点に達する前**に「どちらかのチームのプレイヤーが触れたとき」は，その瞬間に**24秒のヴァイオレイションが成立したことになる．**
また，「ショットされたボールが空中にある間」に24秒の合図が鳴り，そのボールにどちらのチームのプレイヤーも触れずにそのボールがリングに触れた場合には，ボールがリングに触れた瞬間に**24秒の制限は終わる**ので，そののちどちらかのチームのプレイヤーがボールに触れても**ボールはデッドにはならない．**

(4) 第10条10.3－(6)，10.4の場合でも，「ゴール・テンディングおよびインタフェアの規定」はすべて適用される．

10．第11条　プレイヤーと審判の位置

(1) 第11条11.2が追加された．この規定が適用されるプレイヤーの位置は，そのプレイヤーが**着地した床**によって決められることになる．
また，この規定は，空中で**あらたに**ボールをチーム・コントロールしたプレイヤー自身にしか適用されない．

11．第12条　ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール

(1) 第１ピリオドを始めるときのセンター・サークルでのジャンプ・ボール以外は，原則としてジャンプ・ボールは行わない(第９条9.1，9.2参照)．
第１ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)は，通常の場合

(ファウルのない場合)は，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインからの**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・イン**で始める(第９条9.2，第12条12.4.4，解説８.「第９条 ゲーム，ピリオドの開始と終了」(1)，(4)参照).

(2) 第１ピリオドを始めるジャンプ・ボールで，ジャンパーにタップされたボールを一方のチームのプレイヤーがコントロールしたときは，すみやかにポゼションの表示器具を用いて，**ボールを最初にコントロールしたチームの相手チームが**攻撃する方向をポゼション・アローで示す.

どちらのチームが次にオルタネイティング・ポゼション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるかは，つねにこのポゼション・アローによってそのチームの攻撃する方向を示しておく.

(3) 第12条12.4.3で，先にオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが与えられるチームの表現を「ジャンプ・ボールのあと**最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チーム**」に変更した.

したがって，第１ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき，一方のチームのプレイヤーに**ヴァイオレイション**あるいは**パーソナル・ファウル**が宣せられた場合は，最初に**コート内で**ボールをコントロールするのは，そのヴァイオレイションやパーソナル・ファウルの罰則による**"スロー・インのボールをコート内で先にコントロールしたチーム"**ということになる.

(4) 第１ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき，ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームのプレイヤーがコントロールする前に**ヘルド・ボール**か**ダブル・ファウル**が宣せられた場合は，例外として，ゲームはセンター・サークルでのジャンプ・ボールで再開される.

ジャンパーは，このヘルド・ボールやダブル・ファウルにかかわった２人のプレイヤーである．３人以上のプレイヤーがヘルド・ボールにかかわっているときは，審判は，そのうちで身長のほぼ等しい両チームのプレイヤーをジャンパーとして指定する．このとき指定されたジャンパーが負傷した場合は，そのプレイヤーと交代したプレイヤーがジャンパーとなる．このジャンパーは，ゲーム・クロックがいったん動いたあとでなければ交代は認められない.

(5) 第１ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき，ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームのプレイヤーがコントロールする前に**次のことが起こってジャンプ・ボール・シチュエイションになった場合**も，例外として，ゲームはセンター・サークルでのジャンプ・ボールで再開される．この場合は，両チームの**任意のプレイヤー**がジャンパーになる.

①両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウト・オブ・バ

ウンズになったとき
②だれ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がわからなかったとき
あるいは審判の意見が一致しなかったとき
③両チームのプレイヤーが同時にジャンプ・ボールのヴァイオレイションをしたとき
④両チームのベンチにいる人たちが第39条「ファイティングの規定」によって失格・退場となり，ほかに適用されるファウルの罰則がなかったとき
この規定でいう「任意のプレイヤー」は，ジャンプ・ボール・シチュエイションになったときにコート上にいたプレイヤーでなければならない.

(6) ジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき，ポゼション・アローの向きがちがっていたり，そのほか何らかの誤りによって，審判が**ちがうチームにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールを与えてしまった場合**は，次のように処置する.
①誤って審判から与えられたボールがスロー・インされる前，あるいはスロー・インされたボールが**コート内のプレイヤーに触れる前**に審判が誤りに気がついてゲームを止めたときは，その**誤りを訂正し**，正しいチームのスロー・インでゲームを再開する.
②スロー・インされたボールが**コート内のプレイヤーに触れたあと**は，その誤ったスロー・インは**訂正することはできない.** 審判は，そのままゲームをつづけさせなければならない.
この場合は，次のオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールは，誤ったスロー・インをしたチームの**相手チーム**に与えられる.

(7)「スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットにはさまったりのったりしてしまったとき」は，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは終わったので(第12条12.4.5−(3))，ポゼション・アローの向きは変えられ，あらためてジャンプ・ボール・シチュエイションとなり，ゲームは，**相手チーム**の**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・イン**で再開される.

(8) オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるまでの間にスロー・インをするチームが**ヴァイオレイション**を宣せられたときは，このスロー・インは終わったので，ポゼション・アローの向きを変える(第12条12.4.7).
オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるまでの間にスロー・インをするチームの**相手チーム**が**ヴァイオレイション**を宣せられたときは，あらためてそのヴァイオレイショ

ンの罰則によるスロー・インでゲームを再開する．このときは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インはまだ**終わっていない**ので，ポゼション・アローの向きは変えない．

(9) 第1ピリオドが始まる前を除く**プレイのインタヴァル中**(ハーフ・タイムも含む)，あるいは競技時間中**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが始まってから終わるまでの間**に，どちらかのチームに**ファウル**が宣せられたときは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インはまだ**終わっていない**ので，ポゼション・アローの向きは変えない(第12条12. 4. 8)．

(10) ジャンプ・ボール・シチュエイションになってからオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるまでの間にファウルが宣せられたとしても，そのファウルだけでは第42条「特別な処置をする場合」にはならない(第42条42. 1参照)．
また，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは罰則によるものではないので，相殺の対象にはならない．

(11) ジャンプ・ボールのとき，ジャンパーはボールを両手でタップしてもよい．

12. 第13条　ボールの扱い方

(1) [旧競技規則第13条13. 2. 2]が削除された．すなわち，ボールがリングよりも高いところにあるときに**バスケットの下から手を入れてボールに触れる**ことは，そのボールが**パス**のボールであれ，**ショット**されてリングに触れたあとあるいはリングにはずんだあとのボールであれ，**すべての場合**においてインタフェアになることになった(第31条31. 2. 4－(2)，31. 2. 5－(2)，解説26.「第31条 ゴール・テンディングとインタフェア」(1)参照)．

13. 第15条　ショットの動作中のプレイヤー

(1) 審判は，プレイヤーがボールを持つときの動作が，**ショットをしようとしてボールを持つ動作かどうか**を**正しく見きわめなければならない**(第15条15. 3－(1))．

(2) プレイヤーがショットの動作を始めてからファウルをされても，そのプレイヤーがファウルをされたあとに**自らの意思**でショットをすることをやめて**パスをした場合**は，そのファウルは**ショットの動作中のファウルとはみなされない．**したがって，そのプレイヤーにはフリースローは与えられず，ゲームは，スロー・インで再開される．これは，FIBAの統一見解である．

(3) プレイヤーがショットをしようとしていても，ボールを持つ前にファウルをされた場合は，ショットの動作中のファウルではない(第15条15. 3－(1))．また，ボールを持ってからファウルをされても，ファウルをされてからショットをするまでの間にドリブルをしようとして

いったんボールが手から離れた場合は，ショットの動作中のファウルではない(第15条15.3－(3))．
同様に，プレイヤーがボールをタップする場合は，相手チームのバスケットをねらっていなければショットの動作ではないし，相手チームのバスケットをねらっていてもボールに触れるまではショットの動作中のプレイヤーとはならない(第15条15.2－(1))．

(4) 第15条15.2と同様に，プレイ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ボールがバスケットとはまったくちがう方向に向かってしまっても，ショットの動作であることに変わりはない．

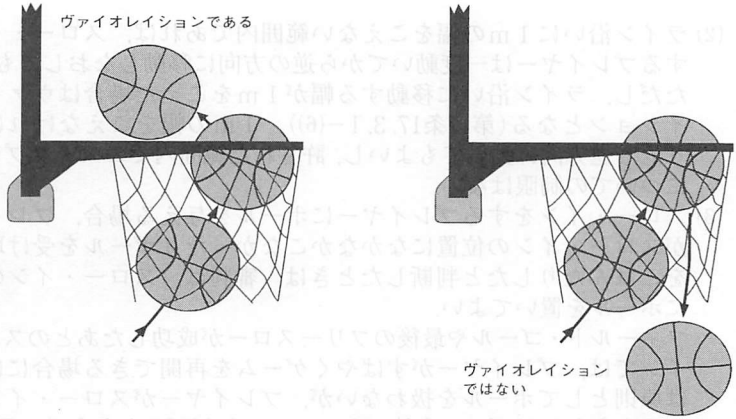
(5)「ショットの動作」とは，「相手チームのバスケットをねらって」いる場合だけをいうので，プレイヤーがまちがえて自チームのバスケットにショットしようとしても，ショットの動作中のプレイヤーとはみなされない(第15条15.2－(1))．

14. 第16条　ゴールと点数

(1) 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(第31条31.1.3参照)．

(2) 両チームのプレイヤーが同時に規則に違反をしたとき，あるいは2人の審判が1つのプレイに対して相異なるプレイヤー・ファウルを同時に判定し両方のファウルを取り上げることになったときは，それらの罰則に得点を取り消すことが含まれている場合には，**得点は認められない．**

(3) ボールがバスケットに下から入った場合は，バスケットを通過しボール全体がリングより上に出たときは故意でも偶然でもヴァイオレイションとなる(第16条16.2.4)．このときは，ボールに最後に触れたプレイヤーがヴァイオレイションをしたことになる．
ボール全体がリングより上に出なかったときはヴァイオレイションではなく，プレイはそのままつづけられる(図参照)．



(4) フィールド・ゴールによる得点は，ショットをしたプレイヤーの位置，ショットのボールに最後に触れたプレイヤーの位置によって決められる．ボールが床に触れてバスケットに入った場合は，その床の位置によって決められる．

この規定は，パスやタップのボールがバスケットに入った場合にも適用される．

①スリー・ポイント・エリアからショットされたボールは次の瞬間にスリー・ポイント・ショットではなくなり，成功したときは2点のフィールド・ゴールが認められる．

- スリー・ポイント・ラインまたはその内側の床に触れる．
- スリー・ポイント・ラインまたはその内側にいるプレイヤーに触れる．
- どちらかのチームのプレイヤーが，リングに触れたボールにヴァイオレイションをしないで触れる．

②ツー・ポイント・エリアからショットされたボールが最高点に達する前にスリー・ポイント・エリアにいたプレイヤーに触れたあとバスケットに入ったときは，3点のフィールド・ゴールが認められる．

15. 第17条　スロー・イン

(1)「第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にバック・コートからスロー・インのボールが与えられるチームにタイム・アウトが認められた」あとにオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置からスロー・インを行う場合は，一度**当該チーム**(バック・コートからスロー・インを行うチーム)**にチャージド・タイム・アウトが認められたとき**は，たとえ直前や直後に相手チームにタイム・アウトが認められたとしても，当該チームがスロー・インを行う位置は「オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置」からとなる(第17条17.2.3−(3))．

(2) ライン沿いに１ｍの幅をこえない範囲内であれば，スロー・インをするプレイヤーは一度動いてから逆の方向に移動しなおしてもよい．ただし，ライン沿いに移動する幅が１ｍをこえた場合はヴァイオレイションとなる(第17条17.3.1－(6))．１ｍの幅をこえなければ，くり返し逆方向に動いてもよいし，許された範囲内でのステップ(歩数)についての制限はない．

(3) スロー・インをするプレイヤーにボールを与える場合，プレイヤーがスロー・インの位置になかなかこなかったりボールを受け取るのをこばんだりしたと判断したときは，審判は，スロー・インの位置にボールを置いてよい．
フィールド・ゴールや最後のフリースローが成功したあとのスロー・インでは，プレイヤーがすばやくゲームを再開できる場合には審判は原則としてボールを扱わないが，プレイヤーがスロー・インを遅らせようとしてボールを持たないでいると判断したときは，同様に，審判は，ボールを拾ってスロー・インの位置にボールを置いてよい．どちらの場合も，審判がスロー・インの位置にボールを置いたときにプレイヤーにボールが与えられたものとみなされ，ボールはライブになる(第17条17.2.1)．

(4) フィールド・ゴールや最後のフリースローが成功したあとのスロー・インでは，スロー・インをするプレイヤーはエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズにいる味方のプレイヤーにボールをパスしてもよい．この場合はボールが最初に与えられてからコート内のプレイヤーに向かってスローされるまでに５秒をこえなければ，パスの回数やプレイヤーの人数に制限はない(第17条17.2.6－(2))．
ただし，フィールド・ゴールや最後のフリースローが成功したあとのスロー・イン以外のスロー・インでは，スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたあとにアウト・オブ・バウンズに出てきた味方のプレイヤーにスロー・インのボールを渡すことはスロー・インのヴァイオレイションとなる．

(5) スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れないでバスケットの支えにはさまったりのったりした場合はヴァイオレイションではなくジャンプ・ボール・シチュエイションになるが，ボールがコート内のプレイヤーに触れないでバスケットに入った場合はヴァイオレイションである(第17条17.3.1－(5))．

(6) スロー・インをするプレイヤーがボールをパスすることのできる味方のプレイヤーの位置は，規則で認められているようにライン沿いに１ｍの幅をこえない範囲で移動したときでも，**はじめに審判に指示されたスロー・インの位置**によって制限される．

(7) スロー・インをするプレイヤーの持っているボールが**境界線をこえて内側**(コート側)**にあるときでも，**コート内にいる防御側プレイヤーは，そのボールに触れてスロー・インを妨げてはならない．防御側

プレイヤーのこのような行為によってスロー・インが妨げられていると判断したときは，審判は，その防御側プレイヤーとそのチームのコーチに警告を与えなければならない．
一度警告を受けたあとにふたたび同じことをした場合には，“ディレイング・ザ・ゲーム”として**テクニカル・ファウル**が宣せられる．
警告や注意の与え方については，解説32.「第38条 テクニカル・ファウル」(8)，(12)を参照すること．

(8) スロー・インをするプレイヤーがボールを持っているとき，コート内にいる防御側プレイヤーが**コートの外にあるボール**に**境界線をこえて**故意に触れてスロー・インを遅らせたと審判が判断したときは，その防御側プレイヤーには**ただちにテクニカル・ファウル**が宣せられる．

(9) スロー・インをするプレイヤーは，スロー・インをするときは，かならずボールを投げて手ばなさなければならない．スロー・インをするプレイヤーがボールを投げずにコート内のプレイヤーに手渡した場合は，スロー・インをするプレイヤーの**ヴァイオレイション**である．

16. 第18条／第19条　タイム・アウト／交代

(1) [旧競技規則第18条18. 3. 7]および[旧競技規則第19条19. 3. 10]が，それぞれ第18条18. 2. 8および第19条19. 2. 5に移動されたが，内容についての変更はない．

(2) 最後のフリースローでフリースロー・シューターの相手チームにヴァイオレイションが宣せられてフリースローのやりなおしをする場合(競技規則第43条43. 3. 3－(2))は，まだフリースローの「セット」が終わっていないので，どちらのチームにもタイム・アウトや交代は認められない．

(3) タイム・アウトはかならず**「1分間」**とする(第18条18. 2. 1)．
審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの終わりを知らせるまでは，両チームのプレイヤーはチーム・ベンチ付近にいなければならない(第18条18. 3. 3－(2))．
また，一方のチームあるいは両チームがゲームを再開する準備ができたとしても，1分(60秒)が経過したことを知らせるタイマーの2回目の合図があるまでは，ゲームは再開しない(第49条49. 3－(3)参照)．

(4) フィールド・ゴールで得点されたあとのタイム・アウトが認められる時機は，スロー・インをするプレイヤーがボールを持ったときに終わる(第18条18. 2. 4－(2))．

(5) どちらかのチームからタイム・アウトが請求されていたときにファウルが宣せられた場合は，そのファウルの伝達が完全に終わってからでなければタイム・アウトは始まらない(第18条18. 2. 3－(1))．そ

のファウルがプレイヤーの5回目のファウルであったり，失格・退場となるファウルであった場合は，それらのプレイヤーの交代が終わってからでなければタイム・アウトは始まらない．どのような場合でも，これらの手続きがすべて終わり，審判が笛を鳴らして定められたタイム・アウトの合図(審判の合図12.)を示したときから1分をはかり始めなければならない．

ただし，タイム・アウトの請求があるときにファウルが宣せられた場合などに，審判がタイム・アウトの合図をする前にプレイヤーがチーム・ベンチにもどることはさしつかえない．

(6) 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前にファウルやヴァイオレイションが宣せられ，どちらかのチームにフリースローやスロー・インのボールが与えられるかふたたびジャンプ・ボールを行うことになったときは，**ゲームがまだ始まっていないので**，どちらのチームにも**タイム・アウトや交代は認められない．**

(7) 第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)を始めるスロー・インでボールがコート内のプレイヤーに触れる前にファウルやヴァイオレイションが宣せられ，どちらかのチームにフリースローやスロー・インのボールが与えられることになったときは，ゲーム・クロックがまだ動き始めていないので，どちらのチームにも**タイム・アウトは認められない．**

このとき，**交代は認められる**が，フリースローが与えられる場合は，**フリースローが終わったあと**でなければ交代することはできない．

(8) 各ピリオド，各延長時限の終了の合図とほとんど同時にファウルが宣せられフリースローだけを行うときは，競技時間が終わっているので，どちらのチームにも**タイム・アウトは認められない．**

このとき**交代は認められる**が，**フリースローが終わったあと**でなければ交代することはできない．

(9) タイム・アウトは，コーチまたはアシスタント・コーチが**チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところに行き，**直接スコアラーに対して請求しなければならない．しかし，**スコアラーが目で見てはっきりと確認できる**場合(ヴィジュアル・コンタクトが取れる場合)は，チーム・ベンチ・エリアから合図をしてタイム・アウトを請求してもよい(第18条18. 3. 1)．

ただし，この場合は，スコアラーが気がつかずにタイム・アウトが認められなくても，その責任はスコアラーやそのほかのテーブル・オフィシャルズにはない．

いかなる場合でも，コーチやアシスタント・コーチのタイム・アウトの請求は，**スコアラーに対して**行わなければならない(アシスタント・スコアラー，タイマー，24秒オペレイターではない)．

(10) タイム・アウトの請求を取り消すことができるのは，スコアラーが合図器具を鳴らす前までである．
タイム・アウトの請求を取り消す場合も，コーチまたはアシスタント・コーチが**チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところへ行き，**直接スコアラーに対してはっきりと取り消しを伝えるか，スコアラーと**ヴィジュアル・コンタクトを取って**取り消しを伝えるかしなければならない(第18条18. 3. 2)．
いかなる場合でも，スコアラーが合図器具を鳴らして審判に知らせてしまったときは，そのタイム・アウトは**取り消すことはできない．**

(11) タイム・アウトの請求や交代の申し出については，できるかぎり寛容にこれらの請求や申し出を認めるというのが規則の精神である．
しかしながら，タイム・アウトや交代が認められる時機が終わってしまってからこれらの請求や申し出があり，スコアラーが思わず合図器具を鳴らしてしまい，審判があらためてゲームを止めたときは，これらはスコアラーの不手際ではなく**請求や申し出に対するチームの不手際である．**このような請求や申し出は，たとえボールがデッドになりゲーム・クロックが止められたとしても**認められない．**審判はすみやかにゲームを再開しなければならない．
このようなことが起こらないようにするためにも，各チームは**余裕のあるタイミング**でタイム・アウトの請求や交代の申し出をするように気をつけなければならない．

(12) タイム・アウトを請求するときには，例えば「相手のフィールド・ゴールが成功したらタイム・アウト」とか「最後のフリースローが成功したらタイム・アウト」などというような**条件をつけることはできない．**
コーチあるいはアシスタント・コーチがタイム・アウトを請求するときの重要な任務は，**その時点で(その時々で)**タイム・アウトを**請求するのか**または**取り消すのか**を明確にスコアラーに示すことである．
したがって，請求があったのちに次にタイム・アウトが認められる時機になったり，タイム・アウトが認められる時機に請求があったときには，スコアラーは，その請求が**条件つきのものであるかどうかにかかわらず，**合図器具を鳴らし審判に知らせなければならない．この場合，上記(10)に述べられたように，このタイム・アウトを**取り消すことはできない．**

(13) 各チームは規定よりも多い回数のタイム・アウトを請求することはできない(第18条18. 2. 5)．
どちらかのチームが誤って規定の回数をこえるタイム・アウトを請求したときは，スコアラーはそのタイム・アウトを受け付けてはならない．
スコアラーも誤ってそのタイム・アウトの請求を認めて合図器具を鳴らしてしまったときは，審判はタイム・アウトの回数を確認し，

すみやかにゲームを再開させなければならない.
この場合は，そのチームのコーチに注意を与えるだけで罰則を科す必要はないが，その請求が意図的なものであったり，注意のあともくり返されたりした場合は，審判は，そのチームのコーチにテクニカル・ファウルを宣さなければならない(第38条38.1.4，解説32.「第38条 テクニカル・ファウル」(8)，(9)，(12)参照).

(14)「第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間に防御側プレイヤーにゴール・テンディングやインタフェアが宣せられたときに得点が与えられたチームにはタイム・アウトや交代は認められない」という**例外規定がなくなった.**
すなわち，「第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間」であれ，それ以外の時間帯であれ，ゴール・テンディングやインタフェアが宣せられたときはヴァイオレイションが宣せられてボールがデッドになりゲーム・クロックが止められたのであるから，どちらのチームにも**タイム・アウトや交代が認められる**ことに変更された.

17. 第19条　交代
(1) タイム・アウトの間は，どちらのチームにも交代が認められる.
(2) 第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールで得点されたあとの交代が認められる時機は，スロー・インをするプレイヤーがボールを持ったときに終わる(第19条19.2.3−(2)).
(3) コーチやアシスタント・コーチが交代を申し出ても，スコアラーは，その交代を受け付けてはならない(第19条19.3.1).
交代の申し出は，**交代要員自身がスコアラーに対して**行わなければならない(アシスタント・スコアラー，タイマー，24秒オペレイターではない).
また，スコアラーがわかるように交代席にすわっても交代の申し出が認められる．ただし，この場合は，スコアラーが気がつかずに交代が認められなくても，その責任はスコアラーやそのほかのテーブル・オフィシャルズにはない.
(4) プレイの**インタヴァル**(ハーフ・タイムも含む)の間に交代するときも，交代要員はスコアラーに**交代の申し出をしなければならない**(第19条19.3.7).
タイム・アウトやプレイのインタヴァルの間に交代の申し出があった場合は，スコアラーは，交代を知らせる**合図器具は鳴らさない**(第19条19.3.3，第48条48.2−(2)参照)．このとき，**交代要員**はスコアラーに交代の申し出をしたときに**プレイヤーとなり，プレイヤー**は**交代要員となる**(第4条4.2.3参照)．また，タイム・アウトの前に交代の申し出があり，そののちタイム・アウトが認められた場合は，審判がタイム・アウトを認めたときに交代要員はプレイヤーとなり，プレイヤーは交代要員となる．これらの場合，審判は交代の合図(審判

詳細は以下のとおりである.

- プレイヤーが**ボールを得よう**としたりボールを**つかもう**とした**勢いで**，ボールをつかんだあとにボールを持ったまま床に**たおれることはトラヴェリングにはならない**(故意に床にたおれた場合は除く).
  ただし，プレイヤーが単にころんだりたおれたりした場合は，この規定は適用されない.
- ボールを持ったプレイヤーが床にたおれてしまった場合(**上記参照**)，たおれてしまったときの**勢い**で短い距離の間だけ床を**すべることはトラヴェリングにはならない.**
- 床に横たわったりすわりこんだりしているプレイヤーが**ボールをつかむ**ことは**トラヴェリングにはならない.**
  このとき，ボールをつかんだプレイヤーがそのときの**勢い**で短い距離の間だけ床を**すべる**ことは**トラヴェリングにはならない.**
- ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが，**ボールを持ったまま**床を**ころがる**ことは**トラヴェリングになる.**
- ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが，**ボールを持ったまま立ち上がることはトラヴェリングになる.**
- ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが**立ち上がらず**にボールを**パスすることはトラヴェリングにはならない.**
- ボールを持ったまま床にたおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが**立ち上がらず**に**ドリブルを始めることはトラヴェリングにはならない.**
  ドリブルを始めたあとは，そのプレイヤーはドリブルをしながら立ち上がってもよい.

(4) プレイヤーがライブのボールをコート内でコントロールしているときでなければ，トラヴェリングのヴァイオレイションは起こらない.
すなわち，プレイヤーがボールに触れているとき(触れたとき)でなければ，トラヴェリングのヴァイオレイションは成立しない.

21. 第26条　3秒ルール
(1) 3秒ルールは，ボールがフロント・コート内でチーム・コントロールされているときにだけ適用される(第26条26.1.1).
(2) 制限区域を区画している線の一部に触れているプレイヤーは，制限区域にいるものとみなされる(第26条26.1.3).

22. 第27条　近接して防御されたプレイヤー
(1) 近接して防御されたプレイヤーとは，コート内でライブのボールを

(2)「プレイヤーがボールを床に向かってではなく空中(上方)に向かって投げたりたたいたりしてドリブルを始めたりドリブルをしつづけること」は規則違反とはならないことが明記された(第24条24.1.1).
(3)「ドリブルが終わる」のはボールを「支え持ったとき」と表現されているが，この「支え持つ」という表現には，ボールを**「片手でつかむ」**ことも含まれている(第24条24.1.1).
(4) プレイヤーがボールを誤ってつかみそこなったり，持っているボールを誤って手ばなしたりすることを**ファンブル**という(第24条24.1.2).
ファンブルはドリブルではなく，ファンブルしたボールをリカヴァーすることはドリブルをしたことにはならないので，ボールを受け取ったプレイヤーがボールをファンブルしてそのボールを拾いなおしてからドリブルをすることはヴァイオレイションではないし，ドリブルを終わるときやドリブル中にボールをファンブルしてそのボールを拾いなおすこともヴァイオレイションではない(第24条24.1.2).
ただし，ドリブルを終わるときにファンブルしたボールをドリブルして拾いなおしたり，ファンブルしたボールを拾いなおしたあとあらたなドリブルをすればヴァイオレイションになる.
(5) プレイヤーがライブのボールをコート内でコントロールしているときでなければ，ドリブルのヴァイオレイションは起こらない．すなわち，プレイヤーがボールに触れているとき(触れたとき)でなければ，ドリブルについてのヴァイオレイションは成立しない.

20. 第25条　トラヴェリング
(1) 第25条25.2.2－(1)－①で，巻末の表との整合性を考えて文章表現を変更したが，内容についての変更はない.
(2) ドリブルを始めるときのトラヴェリングの規則において基本となる考え方は，「ボールを持ったプレイヤーがドリブルを始めるためにはピヴォット・フットが床から離れる前にボールを手から離さなければならないこと」および「ボールを受け取ってからジャンプして**両足が床から離れている間に**ドリブルを始めることはできないこと」である.
ただし，第25条25.2.2－(2)－②，25.2.2－(3)－①の場合は，例外的に両足が床についている間であればドリブルを始めることができる.
(3) 第25条25.2.1－(2)の「**動きながら**ボールを受け取ったプレイヤーあるいは**ドリブルをして**いたプレイヤーが片手または両手でボールをつかんで止まった場合」であっても，ボールをつかんだ瞬間に両足が床についていたときは，第25条25.2.1－(1)の「**両足を床につけたまま**ボールを受け取った」場合と同じ規定が適用されるものとする.
(4) 第25条25.2.3で，文章表現が変更されているが，内容について大きな変更はない.

れる場合には，残りの５人のプレイヤーのうち１人が代わりにフリースロー・シューターとなる．このときのフリースロー・シューターは，コーチが指定する．ただし，ファウルがあったときにコート上にいたプレイヤーでなければならない．

18. 第23条　アウト･オブ・バウンズ
(1) アウト･オブ・バウンズのプレイヤーがコート内でボールを持っているプレイヤーのからだに触れても，ボールはアウト･オブ・バウンズにはならない．
(2) アウト･オブ・バウンズのプレイヤーがコート内のプレイヤーが持っているボールに触れたときは，アウト･オブ・バウンズのヴァイオレイションである．アウト･オブ・バウンズからボールに触れたプレイヤーがボールをアウト･オブ・バウンズにしたことになる．
(3) コート内で両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま，どちらか一方あるいは両方のプレイヤーが境界線やアウト･オブ・バウンズの床に触れたりしても，ヴァイオレイションにはならずジャンプ・ボール・シチュエイションになる(第23条23. 2. 3)．

19. 第24条　ドリブル
(1) ドリブルの定義にプレイヤーが「バックボードをねらってボールを投げて**バックボードにボールを触れさせ，**そののちほかのプレイヤーが触れないうちにふたたびそのボールに触れること」が追加され，明記された(第24条24. 1. 1)．
したがって，バックボードにボールを投げつけてはね返ってきたボールにほかのプレイヤーが触れないうちに触れることはドリブルとなることが明確になったので，このプレイには第25条「トラヴェリング」の規定が適用されること，すなわち，ピヴォット・フットが床から離れる前にボールを手から離さなければならないことが明確となった．ただし，審判がそのプレイをショットと判断したときはそのプレイはドリブルとはみなされない．
パスのボールを受け取ったプレイヤーがボールをバックボードにあて，ほかのプレイヤーが触れる前にそのボールをキャッチした場合は，そのプレイを審判がショットと判断したとき以外はそのプレイヤーはひとつづきのドリブルを終えたことになり，あらたにドリブルをすることはできない．
また，ひとつづきのドリブルを終えたプレイヤーがボールを空中に投げ，ボールが空中にある間やバックボードに触れたあと，あるいは床に触れたあとにほかのプレイヤーが触れないうちにそのボールに触れることは，そのプレイを審判がショットと判断したときには許されるが，そうでない場合にはヴァイオレイションである．

の合図10.)や交代要員を招く合図(審判の合図11.)をする必要はないし，交代要員がいったんコートに入る必要もない．

(5) 交代の申し出を取り消すことができるのは，スコアラーが合図器具を鳴らす前までである(第19条19. 3. 2)．
交代の申し出を取り消す場合は，その交代要員が直接スコアラーに対してはっきりと交代の取り消しを申し出なければならない．
いかなる場合でも，スコアラーが合図器具を鳴らして審判に知らせてしまったときは，その交代は**取り消すことはできない．**

(6) 1チームが誤って6人以上のプレイヤーを同時にコートに出場させたときは，次のように処置する．
①審判は，5人でプレイをしているチームがボールをチーム・コントロールしているときにプレイを止めることがそのチームに不利になると判断したときは，プレイがひと区切りつくかプレイを止めてもそのチームが不利にならないと判断できるまでプレイを止めないでおく．そうでない場合は，ただちにプレイを止める．
スコアラーがこの誤りに気がついたときは，次にボールがデッドになるまで合図器具は鳴らさず，その間に何らかの方法で審判にゲームを止めるように知らせる．
②6人以上のプレイヤーを同時にコートに出場させたチームがボールをチーム・コントロールしているときは，審判はただちにゲームを止めなければならない．
③審判やテーブル・オフィシャルズがそれぞれの任務を規則のとおりに遂行しているにもかかわらず，1チームが6人以上のプレイヤーを同時にコートに出場させるということは，それは審判やテーブル・オフィシャルズの誤りではなく，プレイヤーが不当にコートに入ってしまったか，コートから出なかったかのいずれかである．
④コーチには，コートから退くプレイヤーがすみやかにコートから離れるように，交代を確実に行わせる責任がある．
①，②のいずれの場合にも，審判は5人をこえたプレイヤーをすみやかにチーム・ベンチにもどし，当該チームのコーチにテクニカル・ファウルを科さなければならない(このテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記入する)．
⑤6人以上のプレイヤーが同時に出場していた間のすべての得点やファウルは有効とする．
ファウルはすべて記録され，それぞれのファウルの罰則が適用される．プレイヤー・ファウルはチーム・ファウルにかぞえる．
ファウルがあったときは，そのファウルの罰則を適用したのち，コーチのテクニカル・ファウルの罰則を適用してゲームを再開する(第42条「特別な処置をする場合」参照)．
チーム・ベンチにもどされるプレイヤーにフリースローが与えら

持っていて，「1m」より近い位置にいる相手チームのプレイヤーによって**「積極的に」**防御されているプレイヤーのことをいう．
ここでいう「積極的に防御している」とは，防御側プレイヤーが**ボールを奪うように努力している**ということであり，単に1mより近い位置にいるということではない(第27条27.1)．

23. 第28条　8秒ルール

(1) 第28条28.1.3−(3)が例外的規定として追加された．
したがって，次のようなときは，いずれの場合も**ボールをフロント・コートに進めたことにはならない**ので，**8秒の制限は引きつづき適用される**が，**ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションにはならない**．

- プレイヤーが，センター・ラインをまたいだままドリブルをつづけている場合
- プレイヤーが，両足がバック・コートに触れた状態でフロント・コートの床にボールが触れるようにドリブルをつづけている場合
- プレイヤーが，両足がフロント・コートに触れた状態でバック・コートの床にボールが触れるようにドリブルをつづけている場合
- 上の状態につづき，プレイヤーが，ドリブルをつづけながらバック・コートに両足を触れた場合

また，この規定は，プレイヤーが**ドリブルをしている間にだけ適用される**．
したがって，バック・コートからのパスのボールをセンター・ラインをまたいでいるプレイヤーがキャッチしたとき，あるいはドリブルをしていたプレイヤーがセンター・ラインをまたいだまま**ドリブルを終えたとき**は，その瞬間にそのチームは**フロント・コートにボールを進めたことになる**．
逆に言えば，28.1.3−(3)の規定が適用されるときは，両足とボールがフロント・コートに触れる前にドリブルをしているプレイヤーがドリブルを終えずにそのままボールをタップしてバック・コートにいる味方プレイヤーに渡したとしても，その場合は，**ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションにはならない**ことになる．
「ドリブルを終える(ドリブルが終わる)」ときの定義は第24条24.1.1を参照すること．

(2) **第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間**にバック・コートからスロー・インをするチームにタイム・アウトが認められたときは，オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインの位置からスロー・インをするが(第17条17.2.3−(3))，この場合は，スロー・インをするチームは**フロント・コートにボールを進めた**とみなされ，8秒の制限はいったん終わったことになる．
このとき，バック・コートに向かってスロー・インされたボールがバッ

ク・コート内でコントロールされたときには，あらためて8秒がかぞえ始められる．

(3) 8秒が継続してかぞえられるときは，スロー・インされたボールが**バック・コート内でコントロールされた時点から**ふたたび秒数がかぞえ始められる(第28条28. 2. 1)．

(4) ボールをコントロールしたチームがフロント・コートにボールを進めたあと，ボールがバック・コートにもどり，ふたたび同じチームがボールをバック・コートでコントロールしたときは，**あらたに8秒をかぞえ始める**(第28条28. 2. 1)．

(5) 8秒ルールの秒数は，**審判が独自の責任でかぞえる．**したがって，24秒計の表示と審判のかぞえる秒数が一致しないこともある．このような場合は，**審判の判定が優先される．**

(6) 空中にボールがあるときに8秒ルールのヴァイオレイションが宣せられた場合のスロー・インは，審判の笛が鳴らされる直前に**ボールに触れたプレイヤーのいたところ**にもっとも近い位置からとする．
すなわち，8秒ルールが宣せられたときのスロー・インは，いかなる場合でも，ボールを与えられるチームのフロント・コートから行う．

24. 第29条24秒ルール（※解説44.「第50条 24秒オペレイターの任務」も参照すること）

(1) ボールがバスケットにはさまったりのったりしてジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき，それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられる場合は，ボールがリングに触れても24秒計はリセットされず，**24秒を継続**してはかる(第50条50. 2－(3)，50. 4－(3)参照)．
ただし，ショットされたボールがリングにはずんではね上がり，ふたたび落下してきてリングにはさまってしまった場合は，ショットされたボールがリングに触れてはね上がったときには，**24秒計はすでにリセットされている**はずである．したがって，この規定は，ショットされたボールが**直接**リングにはさまったりのったりしてしまった場合のことをいっていると解釈すべきである(バックボードに触れてから直接リングにはさまってしまった場合も直接リングにはさまったものとみなす)．
ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り，そののちそのボールが**直接**リングにはさまったりのったりしてしまったときは，ポゼション・アローがどちらのチームを示していたとしても，**24秒のヴァイオレイション**となる．

(2) ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができずに24秒のヴァイオレイションが宣せられたときでも，**ショットされたボールが空中にある間**に24秒の合図が鳴りそののち

ボールがリングに触れずに24秒のヴァイオレイションが宣せられたときでも，相手チームのスロー・インは，すべて審判がヴァイオレイションを宣してゲームを止めたときに**ボールがあったところにもっとも近い位置**から行う(第29条29. 3. 2)．ただし，バックボードの真うしろの位置は除く．

(3)「審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき」は，原則として**24秒計はリセットされる**(第29条29. 2. 1)．

「審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき」のそのほかの具体例としては，次のようなことが考えられる．

①コートの床を拭くためにゲームを止める．

②ゲーム・クロックが動いていないことに気がついてゲームを止める．

③観客がコートに入ってきたのでゲームを止める．

ただし，24秒計をリセットすると**相手チームが著しく不利になると審判が判断した場合**は，**24秒は継続してはかる．**もしこの場合で24秒の残り時間がはっきりとわからないときは，**主審**は，24秒計をもっとも適正と思われる残り時間にセットしなおしてからゲームを再開しなければならない．

ボールがリングに触れたにもかかわらずそのことを24秒オペレイターが確認できずに24秒計がリセットされなかったときも同様とする．

いずれの場合でも，ゲームが止められるまでに経過した競技時間とゲームが止められるまでに起こったことはすべて有効とする．

24秒計の残り時間について，副審，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズに意見を求めても決定できないときは，主審が決定する(第46条46. 11参照)．

(4) ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り，そののちファウルがあったときは，次のように処置することに変更された．

①ファウルののちボールがバスケットに入るかリングに触れた場合は，24秒のヴァイオレイションは成立しないので，そのファウルの処置をしてゲームを再開する．

②そのファウルがパーソナル・ファウルであったとき，ファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合は，**24秒のヴァイオレイションが成立したので，そのファウルはなかったものとみなす．**

③そのファウルが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，テクニカル・ファウルであったときは，いかなる場合でもそのファウルはなかったものとはしない．

これらのファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合は，ファウルが先に起こったものとして，**24秒のヴァイオレイションはなかったものとする．**

したがって，それぞれのファウルの処置をしてゲームを再開する．

(5) ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができなかったときは，24秒の合図が鳴らされる．
24秒以内にショットがなされたとしても，ショットされたボールがバスケットに入るかリングに触れるかしなければ，24秒計はリセットされない(第29条29.1.1)．
ボールがバスケットに入るかリングに触れる前に24秒が経過したときも24秒の合図が鳴らされる(第29条29.1.1)．
ただし，相手チームがボールをコントロールしたときは，24秒計はすみやかにリセットされる(第50条50.3参照)．

(6) **ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴っても**ゲーム・クロックは止められず，そののちボールがリングに触れたときはボールがバスケットに入らなくても24秒のヴァイオレイションではなく，**プレイはそのままつづけられる**(第29条29.1.2−(2))．
24秒の合図が鳴ったときに空中にあったショットのボールがバスケットに入らず**リングにも触れなければ，**24秒のヴァイオレイションになる．このとき，審判が24秒のヴァイオレイションを宣するために笛を鳴らした瞬間にボールはデッドになり，ゲーム・クロックも止められる．ただし，**相手チームのプレイヤー**がリングに触れなかったボールを**明らかに直接**コントロールすることができると判断したときには，審判はヴァイオレイションを宣さないでそのままゲームをつづけさせてもよい(第29条29.1.2−(3))．ただし，ボールが床に触れたり，ショットをしたチームのプレイヤーとボールをせり合ったりしたときは，審判は，ただちに笛を鳴らして**24秒のヴァイオレイションを宣さなければならない．**
ボールをコントロールしたチームが24秒以内にショットをすることができなかったときに**24秒のヴァイオレイションになる**ことに変わりはない．

25. 第30条　ボールをバック・コートに返すこと

(1)「自チームのフロント・コート(相手チームのバック・コート)からジャンプして**空中であらたに**ボールを**チーム・コントロールしたプレイヤー**がそのボールを持ったまま自チームのバック・コートに着地した場合は」，そのプレイは**ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションにはならない**ことが例外的規定として追加された(第30条30.1.2)．そのプレイヤーがセンター・ラインをまたいで着地したときも同様とする．これらの場合は，ボールをいったんフロント・コートに進めたことにはならないとみなされるので，着地したそのプレイヤーがバック・コートでドリブルを始めても，バック・コートにいる味方プレイヤーにパスをしても，**ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションにはならない．**ただし，この規定は，フロント・

コートからジャンプして空中で**あらたにボールをコントロールしたプレイヤー自身にしか適用されない**．したがって，空中であらたにボールをコントロールしたプレイヤーが**着地する前に**そのボールをバック・コートにいる味方プレイヤーにパスをしたときは，パスのボールがバック・コートにいる味方プレイヤーに触れた瞬間に**ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションになる．**
また，この規定は，ゲーム開始のジャンプ・ボールのときにも適用される．

(2) ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションが宣せられたときのスロー・インは，8秒ルールと同様に，いかなる場合でも，ボールを与えられるチームのフロント・コートから行う．

(3) **防御側プレイヤーが最後に触れて**バック・コートに返ったボールには，どちらのチームのプレイヤーが触れても**ヴァイオレイションにはならない**(第30条30.1.2)．

(4) センター・ラインの近くで両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま，どちらか一方あるいは両方のプレイヤーがセンター・ラインやバック・コートの床に触れたりしても，ヴァイオレイションにはならずジャンプ・ボール・シチュエイションになる(第23条23.2.3，解説18.「第23条 アウト・オブ・バウンズ」(3)参照)．

26. 第31条　ゴール・テンディングとインタフェア

(1) [旧競技規則第13条13.2.2]が削除されたので，フィールド・ゴールおよび最後のフリースローに対するインタフェアの規定で，「ボールがリングよりも高いところにあるときにバスケットの下から手を入れてボールに触れることは，そのボールがパスのボールであれ，ショットされてリングに触れたあとあるいはリングにはずんだあとのボールであれ，すべての場合においてインタフェアになる」ことが明記された(第31条31.2.4－(2)，31.2.5－(3))．

(2) フィールド・ゴールおよび最後のフリースローに対するインタフェアの規定で，「ショットされたボールがリングの上にのっているときに，どちらかのチームのプレイヤーがそのバスケットやバックボードに触れる」ことの制限は，「ショットされていったんリングにはずんだボールについても，**バスケットに入る可能性があるショットされたボールがリングの上にのっているとき**にはいつでも適用される」ことが明記された(第31条31.2.4－(1)，31.2.5－(2))．

(3) フィールド・ゴールに対するインタフェアの規定に「どちらかのチームのプレイヤーが，リングやネットをつかんでボールにプレイする」ことが追加された(第31条31.2.4－(6))．
この規定は，最後のフリースローのときにも適用される．

(4) ショットのボールが空中にある間に審判が笛を鳴らしたり，競技時間の終了の合図が鳴ったときは，そのボールがリングに触れたあと

でもまだバスケットに入る可能性がある間は，どちらのプレイヤーもそのボールに触れてはならないという規定(第31条31.2.6－(1), (2))に，あらたに「ボールをコントロールしているチームのプレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに審判が笛を鳴らし，そののちシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了する」という場合が追加・明記された(第31条31.2.6－(3))．すなわち，ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされるか，プレイヤーがすでにショットの動作を起こしたあとに相手チームのプレイヤーにファウルが宣せられた場合にシューターがそのひとつづきの動作でショットを完了したときも，**そのボールがリングに触れたあとでもまだバスケットに入る可能性がある間**は，どちらのプレイヤーもそのボールに触れてはならない．

同時に，そのほかのゴール・テンディングやインタフェアの規定もすべて競技時間中と同様に適用される(下記(6), (7), (8), (9)参照)．

(5) 第31条31.2.4－(3)で，「ショットのボールが自チームのバスケットの中にある間に，防御側プレイヤーがそのボールやバスケットに触れる」ことは，防御側プレイヤーがボールやバスケットに触れることでボールが**バスケットを通過することが妨げられた**場合にだけインタフェアになる．

ボールがバスケットの中にあるかそうでないかは，第31条31.1.3を参照すること．

(6) **攻撃側プレイヤー**がバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしたために，ショットされたボールがバスケットに入ったときは，**インタフェア**になる(第31条31.2.4－(5), 31.2.5－(5))．

ボールがショットをしようとしているプレイヤーの手から離れる前でもショットされたボールが空中にある間でも，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に，攻撃側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしたためにボールがバスケットに入ったときも，**インタフェア**である．

また，攻撃側プレイヤーが，審判の笛が鳴ったあとや，各ピリオド，各延長時限の終了の合図が鳴ったあとにバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりした場合も同様である．

バックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしたためにボールがバスケットに入ったかどうかは，いずれの場合も**審判が判断する．**

これらの制限は，いずれの場合もボールがバスケットに入るか入らないことが明らかになるまで適用される．

(7) ボールがショットをしようとしているプレイヤーの手から離れる前でもショットされたボールが空中にある間でも，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に，防御側プレイヤーがバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりしてボールがバスケットに入るのを妨げることは，**インタフェア**である(第31条31.2.4−(4)，31.2.5−(4))．
また，防御側プレイヤーが，審判の笛が鳴ったあとや，各ピリオド，各延長時限の終了の合図が鳴ったあとにバックボードやリングをたたいたり振動させたり，リングやネットをつかんだりした場合も同様である．
ボールがバスケットに入るのが妨げられたかどうかは，いずれの場合も**審判が判断する．**
これらの制限は，いずれの場合もボールがバスケットに入らないことが明らかになるまで適用される．

(8) ショットされたボールについては，競技時間中，各ピリオド，各延長時限の終了の合図が鳴ったあと，審判の笛が鳴ったあとも含めてすべてゴール・テンディングやインタフェアの規定が適用される．

(9) ショットされたボールが最高点に達する前にどちらかのプレイヤーがそのボールに触れたあとでも，ゴール・テンディングやインタフェアの規定はすべて適用される．

(10) 防御側プレイヤーのゴール・テンディングまたはインタフェアの罰則で得点が認められたあとのエンド・ラインからのスロー・インでは，原則として，審判はボールを扱わない．
ただし，タイム・アウトや交代があったときは除く．

27. 第32条　ファウル

(1) [旧競技規則第32条32.1.1]が削除された．

(2) 審判は，ボールのライブ，デッドに関係なく，それぞれ独自にファウルを宣する権限をもつ(第47条47.1，47.5参照)．したがって，2個以上のファウルが1チームあるいは両チームに宣せられることがある(第32条32.1.2)．
宣せられたファウルは，違反ごとに記録される．

28. 第33条　からだの触れ合い

(1) 語句や文章表現を変えた部分はあるが，規則の内容やその適用に変更はない．

(2) シリンダーの範囲を「シリンダーの概念」として図5で表しているが，この図はあくまでも参考である．
また，手や腕を前に突き出したり横に極端に広げたりしてもシリンダーが広がったことにはならないし，さらに両足の間隔を極端に広げたとしても正当な防御の位置が広がったことにはならない(第33条33.1)．

(3) ボールを持っている相手プレイヤーの手首から先に触れることも(ボールといっしょであってもなくても)，通常の触れ合いと同じ基準でファウルを宣するか宣さないかを判定しなければならない．
(4) ボールをコントロールしているプレイヤー(ボールを持っているかドリブルをしているプレイヤー)が，触れ合いを避けられるだけのスペースがないのに，境界線と正当な防御の位置(リーガル・ガーディング・ポジション)を占めている相手チームのプレイヤーの間や，正当な位置を占めている2人の相手チームのプレイヤーの間を通りぬけようとして触れ合いが起こったときは，たとえトルソー(胴体)以外で触れ合いが起こったとしても，その触れ合いの責任はボールをコントロールしているプレイヤーにある(第33条33.4)．
(5) 防御側プレイヤーが**くり返し**相手に触れることは，たとえ1回の触れ合いの時間が短かったとしても，イリーガル・ユース・オブ・ハンズのファウルであるので，審判は，そのようなプレイをそのままにさせておいてはならない(第33条33.10－(4))．

29. 第35条　ダブル・ファウル
(1) 第42条「特別な処置をする場合」でダブル・ファウルがあるときは，それぞれのプレイヤーにファウルは記録されるが，ダブル・ファウルの罰則は適用されない(第42条42.2.3参照)．
(2) ダブル・ファウルが宣せられたとき，一方のプレイヤーのパーソナル・ファウルがたとえアンスポーツマンライク・ファウルやディスクォリファイング・ファウルとして記録されたとしても，そのファウルの罰則としては**フリースローは与えられない**(第35条35.2)．
(3) ダブル・ファウルの罰則の適用でジャンプ・ボール・シチュエイションになったときのスロー・インの位置は，ダブル・ファウルが起こったところにもっとも近い位置である(第35条35.2－(3))．

30. 第36条　アンスポーツマンライク・ファウル
(1) アンスポーツマンライク・ファウルの判断基準として，「**相手チームが速攻を出そうとしている**とき，その速攻を止めようとして，その攻撃側チームのプレイヤーとバスケットとの間に**防御側プレイヤーが1人もいない**状況で，防御側プレイヤーがその攻撃側プレイヤーに対して**うしろからあるいは横から**触れ合いを起こしたときは，その触れ合いは**アンスポーツマンライク・ファウル**とする」ことが追加された(第36条36.1.4－(3))．
速攻が出されたとき，ノー・マークの攻撃側プレイヤーのショットをブロックしようと最大限の努力をした結果防御側プレイヤーが触れ合いを起こしてしまった場合は，その触れ合いがうしろや横から起こったものであっても，そのプレイはこの規定に該当しないものと解釈すべきである．したがって，そのような場合に起こった触れ

合いは，ほかの条項や規定に照らし合わせて判定しなければならない．
また，これは単にあらたな規定が追加されただけであり，従来のアンスポーツマンライク・ファウルの規定(ボールに正当にプレイしていない，ハード・ファウルである，…，etc.)はすべて独立して適用されるので，審判は，規則に忠実に従ってそれぞれのプレイヤーの起こした触れ合いを判定しなければならない(第36条36. 1. 1, 36. 1. 4)．

(2) [旧競技規則第37条37. 1. 2]が第36条36. 2. 4に移動されたが，内容についての変更はない(スコアシート記入法6. 3. 3参照)．

(3) 第1ピリオドが始まる前を除くプレイのインタヴァル中(ハーフ・タイムも含む)にアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられた場合は，次のピリオドは，そのアンスポーツマンライク・ファウルの罰則による2個のフリースローとそれにつづくスロー・インで開始される(第36条36. 2. 2－(1))．このスロー・インは，**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではない**ので，スロー・インが終わってピリオドが開始されても，**ポゼション・アローの向きは変えない**(第12条12. 4. 8，解説8.「第9条 ゲーム，ピリオドの開始と終了」(1)，解説11.「第12条 ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(9)参照)．
第1ピリオドが始まる前に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個のフリースローを行ったのち，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する(第36条36. 2. 2－(2))．

31. 第37条　ディスクォリファイング・ファウル

(1) [旧競技規則第37条37. 1. 2]および[旧競技規則第37条37. 1. 3]が，それぞれ第36条36. 2. 4および第38条38. 3. 3に移動されたが，内容についての変更はない．

(2) からだの触れ合いを伴わ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のフリースロー・シューターは，そのときコート上にいたプレイヤーでなくてもよい．このフリースローのために交代してフリースロー・シューターになったプレイヤーは，フリースローが成功してもゲーム・クロックがいったん動いたあとでなければ交代は認められない．
ただし，第1ピリオドが開始される前のインタヴァル中にディスクォリファイング・ファウルが宣せられたときのフリースロー・シューターは，コーチが確認したゲームの最初に出場する5人のプレイヤーのうちのだれかでなければならない．
いずれの場合でも，フリースロー・シューターはコーチが指定する(第7条7. 9参照)．

(3) 第1ピリオドが始まる前を除くプレイのインタヴァル中(ハーフ・タイムも含む)にディスクォリファイング・ファウルが宣せられた場合は，次のピリオドは，そのディスクォリファイング・ファウルの罰則による2個のフリースローとそれにつづくスロー・インで開始される(第37条37.2.3−(1))．このスロー・インは，**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではない**ので，スロー・インが終わってピリオドが開始されても，**ポゼション・アローの向きは変えない**(第12条12.4.8，解説8.「第9条 ゲーム，ピリオドの開始と終了」(1)，解説11.「第12条 ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(9)参照)．
第1ピリオドが始まる前にディスクォリファイング・ファウルが宣せられた場合は，2個のフリースローを行ったのち，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する(第37条37.2.3−(2))．

(4) ディスクォリファイング・ファウル以外の理由で失格・退場を命ぜられた者も，ディスクォリファイング・ファウルを宣せられた者と同様に，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ことが明記された(第37条37.2.2)．

32. 第38条　テクニカル・ファウル

(1) プレイヤーが「ひじを激しく振りまわす」ことはテクニカル・ファウルの対象となることになった(第38条38.3.1−(6))．
「ひじを激しく振りまわす」行為は，相手プレイヤーの重大な負傷につながりかねない非常に危険な行為であり，バスケットボールというスポーツにはふさわしくない行為である．したがって，審判は，相手プレイヤーを近寄らせないようにするためにあるいは近くにいる相手プレイヤーに危険をもたらすと思われるほど「ひじを激しく振りまわす」行為をしたプレイヤーには，**ただちにテクニカル・ファウルを宣さなければならない．**
激しく振りまわしたひじが相手チームのプレイヤーと**触れ合いを起こした場合**は，テクニカル・ファウルを宣することはできないので，審判は，テクニカル・ファウルとは別の規則の条項に従って，アンスポーツマンライク・ファウルなのかディスクォリファイング・ファウルなのかについて，適切に判定を下さなければならない．

(2) [旧競技規則第37条37.1.3]が第38条38.3.3に移動されたが，内容についての変更はない．
コーチの欄に“C”が2回記録された場合，“B”が3回記録された場合，“C”と“B”とが合わせて3回記録された場合は，そのコーチは失格・退場となる(スコアシート記入法6.3.5.1参照)．
ただし，この規定によってコーチが失格・退場となった場合でも，

罰則はテクニカル・ファウルの罰則だけを適用し，そのうえさらにディスクォリファイング・ファウルの罰則が適用されるわけではないことが条文に明記された(第38条38. 3. 4).

(3) テクニカル・ファウルが宣せられたときのフリースロー・シューターは，そのときコート上にいたプレイヤーでなくてもよい(第38条38. 4. 2, 第43条43. 2. 2参照). このフリースローのために交代してフリースロー・シューターになったプレイヤーは，フリースローが成功してもゲーム・クロックがいったん動いたあとでなければ交代は認められない.

ただし，第1ピリオドが開始される前のインタヴァル中にテクニカル・ファウルが宣せられたときのフリースロー・シューターは，コーチが確認したゲームの最初に出場する5人のプレイヤーのうちのだれかでなければならない.

いずれの場合でも，フリースロー・シューターはコーチが指定する(第7条7. 9参照).

(4)「得点したチームのプレイヤーが，バスケットを通過したボールに**故意に**触れて，ゲームの進行を遅らせる」ことはテクニカル・ファウルの対象となるが(第38条38. 3. 1－(7))，やむを得ずまたは思わず触れてしまったような場合は，テクニカル・ファウルの対象とはならない.

(5)「最後のフリースローで，防御側プレイヤーがゴール・テンディングやインタフェアの規定に違反した場合」は，その防御側プレイヤーに**ただちに**テクニカル・ファウルが宣せられる(第38条3. 1－(11)，第31条31. 3. 3).

(6) プレイヤーが，「ファウルを宣せられたときに，審判に指示されても正しく手を上げない」こと，「スコアラーと審判に報告しないで，ユニフォームの番号を変える」こと，「正当な理由がないのにコートから離れる」ことは，それぞれテクニカル・ファウルの条項から削除されている.

ただし，プレイヤーが審判の判定に対して不満や不服をあらわに示すことがテクニカル・ファウルの対象となるのは従来のとおりである.

同様に，プレイヤーが勝手にコートから離れることがゲームの進行を遅らせた場合は，テクニカル・ファウルの対象となる.

また，やむを得ない事情があってプレイヤーがユニフォームの番号を変えるときは，相手チームやテーブル・オフィシャルズ，審判が混乱しないように，当該プレイヤーやコーチが審判の許可を得る必要がある.「やむを得ない事情」とは，ユニフォームが破損した場合，チーム・メンバーのリストの氏名と番号が間違っていた場合(解説6.「第7条 コーチ」(5)参照)などが考えられる.

(7) ショットの動作中のプレイヤーに対して，防御側プレイヤーがその気持ちを乱そうとしてシューターに向かって大きな声を出したり床

を大きく踏み鳴らしたりした場合は，審判は，そのプレイヤーに警告を与える．
また，防御側プレイヤーのそれらの行為によってそのショットが成功しなかったと**判断したときは**，審判は，**ただちに**その防御側プレイヤーにテクニカル・ファウルを宣さなければならない．

(8) プレイヤーが審判の注意や警告を無視することは，テクニカル・ファウルの対象となる(第38条38. 3. 1－(1))．
テクニカル・ファウルの対象となる行為が起こったとしても，「ただちに」テクニカル・ファウルを宣するという規定がない場合は，通常は，**まず注意や警告を与え**，それらの行為がくり返された場合にテクニカル・ファウルとして取り上げることが適当である(下記(12)参照)．ただし，許容の程度をこえる行為に対しては，注意や警告なしにテクニカル・ファウルを宣してもよい．
審判がプレイヤーに注意や警告を与える場合は，どのような事柄に関することであっても，**当該プレイヤー**とそのチームの**コーチ**の両者に与えなければならない．ただし，注意や警告を与えるためだけにゲームを止めてはならない．注意や警告は，ゲーム・クロックが止められているときにだけ与えるようにする．その場でゲームを止めてまで注意や警告を与えなければならないような場合には，**ただちに**テクニカル・ファウルを宣さなければならない．
このようにして与えられた注意や警告は，**当該チームのすべてのプレイヤーに適用される**ことになる．したがって，一度注意や警告を受けた**当該チーム**のプレイヤーが同じような行為をくり返したときには，審判は，その行為をしたプレイヤーに**ただちに**テクニカル・ファウルを宣さなければならない．

(9) プレイヤー以外のテクニカル・ファウルの対象となる行為の記述は簡略化されている(第38条38. 3. 2)．
ただし，コーチ，アシスタント・コーチ，交代要員(5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーも含む)，チーム関係者が正当な理由がなくチーム・ベンチ・エリアから出てゲームの進行を遅らせた場合は，テクニカル・ファウルの対象となることは従来のとおりである．
また，審判に対して不満や不服を表明するためにチーム・ベンチ・エリアから出た場合は，**ただちに**テクニカル・ファウルが宣せられる．
そのほか審判の注意や警告を無視すること，観客に対して無作法にふるまったり，観客を挑発するような言動をとること，あるいは観客を煽動するような言動をとることもテクニカル・ファウルの対象となる．

(10) コーチに記録されるテクニカル・ファウルは，**コーチ自身のスポーツマンらしくない行為**に対するもの以外は，すべてスコアシートに“B”と記入される．すなわち，5回目のファウルをしたことを宣せられてコートから退いたプレイヤー(チーム・メンバー)がふたたび交代してゲームに出場したときもスコアシートに“B”と記入される

(解説34.「第40条 プレイヤーの5回のファウル」(2)－②参照).

(11) 第1ピリオドが始まる前を除くプレイのインタヴァル中(ハーフ・タイムも含む)にテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，次のピリオドは，そのテクニカル・ファウルの罰則による2個のフリースローとそれにつづくスロー・インで開始される(第38条38. 4. 2－(1)). このスロー・インは，**オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではない**ので，スロー・インが終わってピリオドが開始されても，**ポゼション・アローの向きは変えない**(第12条12. 4. 8，解説8.「第9条 ゲーム，ピリオドの開始と終了」(1)，解説11.「第12条 ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(9)参照).

第1ピリオドが始まる前にテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，従来のとおりに，2個のフリースローを行ったのち，センター・サークルでのジャンプ・ボールで第1ピリオドを開始する(第38条38. 4. 2－(2)).

(12) コーチやプレイヤー，交代要員がうっかり違反をしてしまいそうなときやそのままにしておくとテクニカル・ファウルにつながるような行為があったときに注意や警告を与えることによってテクニカル・ファウルを未然に防ぐことあるいはゲームの進行や運営にほとんど影響を与えない手続き上の小さな違反などをテクニカル・ファウルとして取り上げないことも，場合によっては適当な処置である(第38条38. 1. 4，上記(8)参照).

ただし，これらの違反が故意であったり，悪質であるときやゲームの進行や運営に支障をもたらしたりしたときは，**ただちに**テクニカル・ファウルとして取り上げなければならない.

(13) チーム・メンバー，コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者などの**用具・器具を破損する恐れのある行為**に対してテクニカル・ファウルが宣せられたときは，プレイのインタヴァル中でも競技時間中でも，そのテクニカル・ファウルは**行為をした者に記録される**(第38条38. 2. 4). ただし，アシスタント・コーチおよびチーム関係者，すでに5回のファウルを宣せられたプレイヤー(チーム・メンバー)に対してテクニカル・ファウルが宣せられたときには，そのテクニカル・ファウルはコーチに記録される.

(14) キャプテンはコーチを兼ねることができるが，そのキャプテン(プレイヤー・コーチ)にテクニカル・ファウルが宣せられたときは，そのテクニカル・ファウルがコーチとして宣せられたものかあるいはプレイヤーとして宣せられたものかをはっきりと区別しなければならない(第7条7. 8，第38条38. 3. 1参照).

コーチとして宣せられた場合はコーチの欄に記録し，このファウルはチーム・ファウルにかぞえない(第38条38. 4. 1－(2)).

プレイヤーとして宣せられた場合はプレイヤー・ファウルの欄に記

録し，チーム・ファウルにかぞえる(第38条38.4.1－(1))．
プレイのインタヴァル中にプレイヤー・コーチにテクニカル・ファウルが宣せられた場合は，すべてプレイヤーとして宣せられたものとみなす(第4条4.1.4，解説3.「第4条 チーム」(4)参照)．ただし，そのプレイヤー・コーチがすでに5回のファウルを宣せられていた場合は，すべてコーチのテクニカル・ファウルとみなす．

(15) コート上，オフィシャルズ・テーブル，チーム・ベンチ・エリアとコートの周囲は審判およびコミッショナーが管理し，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)などのすべてのエリアは大会主催者が管理しなければならない(第38条38.2.3)．
ここでいうコートの周囲以外の会場内の管理には，観客席および観客の管理も含む．

(16) ゲーム中あるいはゲームの終了後にかかわらず，いかなる場合にも，**「ヴィデオ，フィルム，写真など」を用いて抗議したり異議を申し立てたりすることは認められない**(そのほかの国際競技規則C.4参照)．

33. 第39条　ファイティング

(1)「ファイティングの規定」により失格・退場となるのは，**交代要員，コーチ，アシスタント・コーチ，チーム関係者**だけである(第39条39.1)．コート上の**プレイヤーに「ファイティングの規定」が適用されることはない**．コート上のプレイヤーが暴力行為に関することで失格・退場となるのは，「ディスクォリファイング・ファウルの規定」(第37条参照)あるいは「テクニカル・ファウルの規定」(第38条38.2.2参照)によるものである．

(2) ファイティングの罰則の適用でジャンプ・ボール・シチュエイションになったときのスロー・インも，39.3.2－(2)と同様に，テーブル・オフィシャルズから遠いほうのセンター・ラインの位置から行う(第39条39.3.2－(3))．

34. 第40条　プレイヤーの5回のファウル

(1) プレイヤーに5回のファウルが宣せられたことは，「主審」が宣する(第40条40.1)．

(2) 5回のファウルをしたプレイヤーがそのままプレイをつづけてしまったり，一度コートから退いたのちにふたたび交代してプレイヤーとして出場してしまった場合は，審判は，プレイを止めることが相手チームに不利になると判断したときは，プレイがひと区切りつくかプレイを止めても相手チームが不利にならないと判断できるまでプレイを止めないでおく．そうでない場合は，ただちにプレイを止める．スコアラーがこの誤りに気がついたときは，次にボールがデッドになるまで合図器具は鳴らさず，その間に何らかの方法で審判にゲームを止めるように知らせる．

ゲームを止めたのち，審判は，そのプレイヤーをすみやかに交代させなければならない．
誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に認められた得点，ファウル，経過した競技時間など，そのほか起こったすべてのことは有効とし，次のように処置する．

①5回のファウルをしたプレイヤーが5回目のファウルであることを宣せられずそのままプレイをつづけてしまったり通常の交代をして一度コートから退いたのちにふたたび出場してしまったことは，審判とテーブル・オフィシャルズが規則の適用を誤ったためである．したがって，プレイヤーやコーチには罰則は科されない．
そのプレイヤーがさらにファウルを宣せられた場合は6回目のプレイヤー・ファウルとして記録し，その罰則を適用する(スコアシート記入法6.3.14参照)．このファウルはチーム・ファウルにかぞえる．
また，そのプレイヤーにフリースローが与えられていたときは，そのプレイヤーと交代するプレイヤーが，代わりにフリースローをする．

②一方，5回目のファウルをしたことを宣せられてコートから退いたプレイヤーがふたたび交代してゲームに出場したときは，コーチのテクニカル・ファウルとなる(このテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記入する)．このようなプレイヤーがふたたび交代してゲームに出場しようとした場合は，**たとえゲームが再開される前にそのことに気がついたとしても，**この規定が適用される．
そのプレイヤーがファウルを宣せられた場合は6回目のプレイヤー・ファウルとして記録する．このプレイヤー・ファウルはチーム・ファウルにかぞえる．
また，そのプレイヤーにフリースローが与えられていたときは，そのプレイヤーと交代するプレイヤーが，代わりにフリースローをする．
ファウルがあったときは，そのファウルの罰則を適用したのち，コーチのテクニカル・ファウルの罰則を適用してゲームを再開する(第42条「特別な処置をする場合」参照)．

35. 第41条　チーム・ファウルの罰則

(1) ボールをチーム・コントロールしているかまたはスロー・インのボールが与えられることになっていたチームのプレイヤーに宣せられたパーソナル・ファウルには，**チーム・ファウルの罰則は適用されない**(第41条41.2.2)．このスロー・インには，アンスポーツマンライク・ファウルやテクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウルなどの罰則で与えられるフリースローのあとのセンター・ラインからのスロー・インも含まれる．このようなファウルを**“チーム・コントロール・ファウル”**という．

(2) 宣せられたファウルが**チーム・コントロール・ファウル**であった場合には，ファウルをされたプレイヤーにフリースローは与えられず，

ファウルが起こったところにもっとも近い位置でファウルをされ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(第41条41. 2. 2).

(3) 宣せられたファウルがショットの動作中のプレイヤーに対するファウルであった場合は，そのファウルの罰則を適用する(第41条41. 2. 1).

(4) 宣せられたファウルが，アンスポーツマンライク・ファウル，テクニカル・ファウル，ディスクォリファイング・ファウルであった場合は，それぞれの罰則を適用する(第36条36. 2，第37条37. 2，第38条38. 4参照).

36. 第42条　特別な処置をする場合

(1) 特別な処置をする場合でもチーム・ファウルの罰則が適用される(第42条42. 2. 1).
したがって，審判は，そのファウルが**チーム・コントロール・ファウルであるかどうか**を判断しなければならない(第41条41. 2. 2，解説35.「第41条 チーム・ファウルの罰則」参照).

(2)「特別な処置をする場合」には，審判は，ヴァイオレイションやファウルの起こった順序について，特に注意をはらわなければならない(第42条42. 2. 2).

(3) フリースローの1投目のボールがライブになったあとで別のファウルがあったときは，ライブになった"フリースローの「セット」"は相殺の対象とはならない．また，スロー・インのボールがライブになったあとで別のファウルがあったときは，ライブになったスロー・インは取り消され，相殺の対象にはならない.
これらの場合は，ライブになったフリースローはそのセットを終わらせ，次にほかの罰則を相殺した結果として残るフリースローを終わらせてから，あらためて別にあったファウルの処置をする．もしフリースローがない場合には，別にあったファウルの処置だけをすればよい(第42条42. 2. 6).

(4) フリースローの1投目のボールがライブになってから次にゲーム・クロックが動き始めるまでの間に，ダブル・ファウルが宣せられるか，両チームにファウルが宣せられそれらのファウルの罰則が等しくて相殺される場合には，それぞれのファウルはすべて記録されるがそれらの罰則は適用しないものとする.

(5) 特別な処置をする場合に，罰則を相殺したり取り消したりしていったあとに適用する罰則が残らない場合には，ゲームは，原則として**最初のヴァイオレイションかファウルが起こったとき**にボールをコントロールしていたかスロー・インの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.
このときのスロー・インは，最初のヴァイオレイションかファウルが起こったところにもっとも近い位置から行う(第42条42. 2. 7－(2)).

ジャンプ・ボール・シチュエイションになる場合も同様に最初のヴァイオレイションかファウルが起こったところにもっとも近い位置からスロー・インを行う(第42条42.2.7－(3)).

37. 第43条　フリースロー

(1) フリースローのとき，リバウンドに参加するプレイヤーの制限区域に沿った位置の占め方は，次のとおりとする(図6参照).

①リバウンドに参加するために制限区域に沿った位置を占めることができるのは，フリースロー・シューター側2人まで，相手側3人までの，両チーム合わせて5人までのプレイヤーである.
それぞれのプレイヤーが占めることのできる位置の広さは，制限区域から1mの範囲とする.

②バスケットにもっとも近い両側の位置は，フリースロー・シューターの相手チームのプレイヤーが占めることができる.

③2番目の両側の位置は，フリースロー・シューター側のプレイヤーが占めることができる.

④3番目の両側の位置のうちどちらか一方は，フリースロー・シューターの相手チームのプレイヤーが占めることができる.

⑤プレイヤーは，自チームに認められている位置だけを占めることができる.

(2) 第43条43.3.3－(3)で「両チームのプレイヤーがヴァイオレイションをした場合」とは，かならずしも同時にヴァイオレイションをした場合を意味するものではない．たとえ時間的に前後があったとしても，フリースローのボールがリングに触れるまでの間に両チームのプレイヤーがヴァイオレイションをした場合をいう.

38. 第44条　処置の訂正

(1) 条文が「訂正の手続き」(第44条44.2)および「特殊な場合の処置の訂正」(第44条44.3)に統合され，配置しなおされた.

(2) 指定されたフリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていた場合は，その**フリースローは取り消され**，正しいフリースロー・シューターに与えられるべきフリースローも取り消されて相手チームにスロー・インが与えられるが，そのスロー・インの位置が「1投目のボールがライブになったのちフリースローが終わるまでの間に誤りに気がついた場合は**フリースロー・ラインの延長上の位置**から」，および「フリースローが終わってゲームが再開されてしまったあとに誤りに気がついた場合は審判がゲームを止めたときにボールがあったところにもっとも近い位置から」であることが明記された(第44条44.3.3)．この規定はアンスポーツマンライク・ファウルの罰則によるフリースローの場合も同様に適用される．すなわち，この規定により相手チームにスロー・インが与えられるこ

とになったときは，フリースロー・シューター側に与えられるはずであったセンター・ラインからのスロー・インも取り消される．
ただし，そのフリースローの1投目のボールがライブになる前に誤りに気がついた場合は，正しいフリースロー・シューターにフリースローをさせて通常のとおりにゲームを再開する．
また，**当該のフリースローのほかに**フリースローやスロー・インなどの罰則がある場合には，その罰則を適用してゲームを再開する．

(3) **与えてはいけないフリースローを与えていたとき**および指定された**フリースロー・シューター以外のプレイヤーがフリースローを行っていたとき**は，その**フリースローは取り消される**が，誤ったフリースローを行っている間に宣せられた**ファウルは取り消されない**(第44条44.2.3)．

(4) 第44条44.3.2－(1)，(2)は，処置の訂正が認められる間(44.2.1)であっても，その間にファウルをされたチームのボールのチーム・コントロールが変わり一度でも相手チームがボールをチーム･コントロールした場合には適用されない．この場合は第44条44.2が適用される．
「チーム・コントロールが一度も変わっていない」とは，ショットをしてボールのコントロールが終わっても相手チームがそのボールをコントロールする前にふたたび同じチームがボールをコントロールした場合も含む．したがって，ファウルをされたチームがショットをしてボールのコントロールが終わってもふたたび同じチームがボールをコントロールした場合は，相手チームがボールをコントロールしていないので，処置の訂正が認められる間(44.2.1)であれば第44条44.3.2－(1)，(2)がそれぞれ適用される．

(5) タイマーのゲーム・クロックの操作の誤りで競技時間が正しく計測されなかったときも，審判の指示で，ゲーム・クロックの表示を訂正してもよい(第44条44.2.7)．
ただし，主審がスコアシートにサインをしたあとは，訂正することはできない．
この場合，正しいゲーム・クロックの表示について確証がないときには，主審は，副審，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズに意見を求めてもよいが，残りの競技時間は主審が最終的に決定する(第46条46.11，46.12参照)．

39. 第45条　審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナー

(1) 大会主催者は，主審1人，副審1人の**2人審判制**，あるいは主審1人，副審2人の**3人審判制**のどちらを採用してもよい(第45条45.1)．

(2) 国際ゲームではコミッショナーをおくことが明記されているが，国内のゲームでも，できるだけコミッショナーをおくことが望ましい(そのほかの国際競技規則A.2.4参照)．

40. 第46条　主審の任務と権限

(1) ゲーム開始予定時刻の10分以上前(国際ゲームでは20分以上前)，またはゲームの終了からスコアシートにサインをするまでの間にスポーツマンらしくない行為が起こったときなどには，主審はそのできごとをスコアシートの裏面に記録しなければならないが，スコアシートは複写式であるので，チーム用のコピーにその記録が残っても残らなくても，主審がスコアシートの裏面に記録を残すときは主催者用のコピーの裏面に記録することができればよい(第46条46.10)．

41. 第47条　審判の任務と権限

(1) フィールド・ゴールが成功したあとにボールがコートから遠くへころがって行ってしまったときは，審判は，原則として次のように処置をするべきである．

①第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間**以外**では，状況をよく見て，スロー・インでゲームを再開するのに時間がかかると判断したときは，審判は，笛を鳴らしてゲーム(ゲーム・クロック)を止めてよい．

この場合は，ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたので，どちらのチームにもタイム・アウトや交代が認められる．

②**第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間**では，審判は**笛を鳴らさず**にゲームをつづけさせなければならない．第4ピリオドや各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したのであるから，このときはすでにゲーム・クロックは止められている．また，得点されたチームには，規則によりタイム・アウトや交代が認められる．しかし，もし審判が笛を鳴らしてしまえば，得点したチームにもタイム・アウトや交代が認められることになってしまう．このようなことは規則の精神に反することである．

(2) 2人の審判がヴァイオレイションとファウルをほとんど同時に宣したときは，両審判は，ヴァイオレイションとファウルの**どちらが先に起こったか**を確認しなければならない．ヴァイオレイションが先に起こったことがはっきりとすれば，そのファウルはなかったものとする．この場合は，**あらたに別のファウルが起こったわけではない**ので，第42条「特別な処置をする場合」とはならない．ただし，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・ファウルはなかったものとはせず記録され，それぞれの罰則が適用される．この場合は，第42条「特別な処置をする場合」に従って処置する．

ヴァイオレイションとファウルの**どちらが先に起こったかが確認できない**ときは，原則として**ファウル**を優先的に取り上げる(第47条47.1，47.2，47.5)．

(3) 相手チームのプレイヤーに対してほとんど同時に２人のプレイヤーがパーソナル・ファウルをしたときは，審判は，**どちらのファウルが先に起こったか**を決めなければならない．審判は，先に起こったファウルの罰則を適用する．もう１つのファウルはなかったものとする．この場合も上記(2)と同様に，**あらたに別のファウルが起こったわけではない**ので，第42条「特別な処置をする場合」とはならない．ただし，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・ファウルは上記(2)と同様になかったものとはせず記録され，それぞれの罰則が適用される．この場合も，第42条「特別な処置をする場合」に従って処置する．

(4) 各ピリオドの**終了の合図が鳴ったあと**でパーソナル・ファウルが起こったときは，そのピリオドはすでに終わっているので，原則として，そのファウルはなかったものとする(第９条9.8参照)．ただし，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・ファウルは上記(2)と同様になかったものとはせずそれぞれ記録される．これらのファウルは**プレイのインタヴァル中に起こったものとし**，それぞれの罰則が適用される．
第４ピリオドあるいは延長時限の終了まぎわの場合については，第８条8.9および解説７.「第８条 競技時間，同点と延長時限」(3)を参照すること．

(5) 審判が負傷したり何らかの理由で審判の任務をつづけられなくなったとき，その回復を待つ時間は５分である(第47条47.4)．
負傷した審判の代わりの審判を起用するかしないかについてと，代わりの審判を起用する場合にはどの審判を起用するかについては，いずれの場合でも相手審判が決定する．代わりの審判を起用しない場合には，相手審判が最後まで１人で(３人審判制のときは２人で)任務を遂行する．コミッショナーがいる場合にはコミッショナーと協議してもよい．
負傷した審判が回復したときはいつでもゲームに復帰することができるが，代わりとなる審判を起用した場合には，交代した審判が最後まで任務を遂行する．

42. 第48条　スコアラー，アシスタント・スコアラーの任務

(1) ポゼションの表示器具の操作は，原則としてスコアラーが行うものとする(第48条48.1－(5))．
状況によってはほかのテーブル・オフィシャルズが協力して操作を行ってもよい．

(2) ポゼションの表示器具の操作は，次のようにする．
①第１ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき，どちらかのチームがボールをコントロールしたのち，すみやかに表示を始める．
このときは，**最初にコート内でボールをコントロールしたチーム**

の相手チームが攻撃する方向をポゼション・アローで示す(第12条12.4.3，解説11.「第12条 ジャンプ・ボール・シチュエイション，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(2)，(3)参照)．
どちらかのチームが最初にコート内でボールをコントロールしたあとは，つねに次にオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向をポゼション・アローで示しておかなければならない．

②ポゼション・アローの向きは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わったのち，すみやかに変える．
オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるのは，スロー・インされた**ボールがコート内のプレイヤーに触れる**かスロー・インをするチームのプレイヤーが**ヴァイオレイション**を宣せられるか，スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずに**バスケットにはさまったりのったりしてしまった**ときである(第12条12.4.5参照)．

③第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)を始めるときにもオルタネイティング・ポゼション・ルールが適用されるので，ピリオドを始めるためのセンター・ラインからのスロー・インが終わったときには，すみやかにポゼション・アローの向きを変える(解説11.「第12条 ジャンプ・ボール，オルタネイティング・ポゼション・ルール」(1)参照)．
ただし，第1ピリオドが始まる前を除く**プレイのインタヴァル中**(ハーフ・タイムも含む)にどちらかのチームに**ファウル**が宣せられたときは，ピリオドを始めるスロー・インはファウルの罰則のスロー・インであり，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではないので，ピリオドを始めるスロー・インが終わっても，ポゼション・アローの向きは変えない(第12条12.4.8参照)．

④後半からは各チームの攻撃するバスケットの方向が変わるので，**前半(第2ピリオド)が終了したときにすみやかにポゼション・アローの向きを変える**(第48条48.1－(5))．

⑤**競技時間中，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・イン**が終わる前にどちらかのチームに**ファウル**が宣せられたときは，オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インはまだ行われていないので，ポゼション・アローの向きは変えない(第12条12.4.8参照)．

(3) チーム・ファウルの数が表示できる器具が用意されている場合は，チーム・ファウル数の標識を使用しなくてもよい(付録"「第3条 用具・器具」の詳細11.，12.参照")．
ただし，プレイヤー・ファウル数の標識は，かならず使用しなければならない(第48条48.3)．

(4) スコアラーがタイム・アウトや交代を知らせるためにボールがデッドでゲーム・クロックが止められているときに合図器具を鳴らしたのに審判がその合図に気がつかなかったり，合図器具が鳴らなかったりしてゲームがつづけられてしまった場合は，スコアラーは，タイマーおよび24秒オペレイターにゲーム・クロックや24秒計を**動かさないで止めておくように指示し**，その間に合図器具を鳴らしつづけたりそのほか何らかの方法でただちに審判に知らせなければならない．
そのことを知らされた審判はただちにゲームを止め，そのタイム・アウトや交代を認めなければならない．
このとき，ゲームが止められるまでにショットされたボールは，バスケットに入っても得点は認められない．また，ゲームが止められるまでに起こったファウルはなかったものとする．
ゲームは，スコアラーが最初に合図をした時点から再開する．
ただし，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・ファウルはなかったものとはせず記録され，それぞれの罰則が適用される(第42条「特別な処置をする場合」を参照すること)．

(5) 上記(4)とは逆に，ボールがライブになっているのにスコアラーが誤って合図器具を鳴らしてしまったときは，「スコアラーの合図はゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし，ボールをデッドにするものでもない」(第48条48.2−(3))ので，審判は，そのままゲームをつづけさせる．
もし一方のチームが著しく不利になると判断したときは，審判はゲームを止めてもよい．ただし，この場合は，あらためてボールがデッドになりゲーム・クロックは止められるが，**タイム・アウトや交代は認められない**．また，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ほか起こったすべてのことは**有効**であり，**取り消されない**．

43. 第49条　タイマーの任務

(1) 誤って鳴ってしまった場合も含め，**24秒の合図が鳴っても，審判の笛が鳴らなければゲーム・クロックを止めない**(第29条29.1.2，29.2.2参照)．24秒の合図が鳴った場合は，審判が24秒の**ヴァイオレイションを宣するために**あるいはそのほかの理由で**ゲームを止めるために笛を鳴らしたとき**にゲーム・クロックを止める．

(2) ハーフ・タイム中，チームや審判が第3ピリオドが始まる3分前が近くなってもコートにもどってきていないときは，タイマーは，もうすぐ3分前になることをそのチームや審判に知らせるための何らかの手段を講じなければならない(第49条49.1−(4))．ただし，このためにタイマーがオフィシャルズ・テーブルを離れたときには，3

分前を知らせる合図器具を鳴らすのに間に合うようにもどってこなければならない(第49条49.4－(2)).

(3) フィールド・ゴールが成功した瞬間にゲーム・クロックを止める場合は，タイマーは，ボールがバスケットの中にとどまるか通過して，ボールがデッドになった瞬間にゲーム・クロックを止める(第49条49.2－(2)－③，⑤).

(4) 審判が競技時間終了の合図に気がつかなかったり，審判に合図が聞こえなかったり，競技時間終了の合図が鳴らなかったりした場合は，タイマーは，何らかの方法でただちに審判に知らせなければならない.

44. 第50条　24秒オペレイターの任務（※解説24.「第29条 24秒ルール」も参照すること）

(1) [旧競技規則第50条50.2－(2)，(3)]で24秒計をリセットする規定が「ショットされたボールがバスケットに入ったとき」および「ショットされたボールがリングに触れたとき」から「ボールがバスケットに入ったとき」および「ボールがリングに触れたとき」に変更された(第50条50.2－(2)，(3)).
すなわち，**パスのボールがリングに触れたとき**でも，24秒計はリセットされることになった.

(2) ボールがバスケットにはさまったりのったりしてジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき，それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられる場合は，ボールがリングに触れても24秒計はリセットされず，**24秒を継続**してはかる(第50条50.2－(3)，50.4－(3)参照).
ただし，ショットされたボールがリングにはずんではね上がり，ふたたび落下してきてリングにはさまってしまった場合は，ショットされたボールがリングに触れてはね上がったときには，**24秒計はすでにリセットされている**はずである．したがって，この規定は，ショットされたボールが**直接**リングにはさまったりのったりしてしまった場合のことをいっていると解釈すべきである(バックボードに触れてから直接リングにはさまってしまった場合も直接リングにはさまったものとみなす).

(3) ショットのボールが空中にある間に**24秒の合図が鳴ってもボールはデッドにならないし，ゲーム・クロックも止められない**(第29条29.1.2参照).

(4) 24秒以内にショットがなされたとしても，ボールがバスケットに入るかリングに触れるかしなければ，24秒計はリセットされない(第50条50.2－(2)，(3).50.3).

(5) ダブル・ファウルが起こった結果，あるいは「特別な処置」（第42条）をしたり「ファイティングの規定」（第39条）が適用されたりした結果，それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときも，24秒の残りの時間を継続してはかる（第50条50.4－(4)，(5)）．

(6) 24秒が継続してかぞえられるときは，スロー・インされたボールが**コート内でコントロールされた時点から**ふたたび24秒計を動かし始める（第50条50.1）．

(7) 24秒の合図が鳴っても審判がその合図を無視してそのままゲームをつづけさせたときは，24秒オペレイターは，すみやかに24秒計をリセットし，どちらかのチームがボールをコントロールしているときはその時点から，どちらのチームもボールをコントロールしていないときは次にどちらかのチームがボールをコントロールした時点から，すみやかにあらたな24秒をはかり始めなければならない（第29条29.2.2参照）．

審判が24秒の合図に気がつかなかったり，審判に24秒の合図が聞こえなかったり，24秒が経過したのに24秒の合図が鳴らなかったりしたときは，下記(8)を参照すること．

(8) 1チームがボールをコントロールしているときに24秒が経過し24秒のヴァイオレイションが成立したり，ショットされたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴りそのボールがリングに触れずに24秒のヴァイオレイションが成立したにもかかわらず，**騒音のために24秒の合図が審判に聞こえずにゲームがつづいてしまったとき**は，24秒オペレイターは次のように処置する．

①24秒オペレイターは，立ち上がって手を振るとか，サイド・ラインまで行くとか，何らかの方法で24秒の合図が鳴り24秒のヴァイオレイションが成立したことをできるだけ早く審判に知らせる．

24秒のヴァイオレイションが成立したあとにショットされたボールは，バスケットに入っても得点は認められない．また，24秒のヴァイオレイションが成立したあとで起こったファウルはなかったものとする．ただし，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・ファウルはなかったものとはせずそれぞれ記録され，それぞれの罰則が適用される．

②24秒のヴァイオレイションが成立したあともゲームがつづいてしまった場合は，主審は，24秒のヴァイオレイションが成立してからゲームが止められるまでに経過した時間を確認し，残りの競技時間を決定する．

必要なときは，副審，コミッショナー，テーブル・オフィシャルズに意見を求めてもよいが，いかなる場合でも，残りの競技時間は主審が最終的に決定する（第46条46.11，46.12参照）．

③24秒のヴァイオレイションでボールがデッドになったところにもっとも近い位置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．

上記①でテクニカル・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・ファウルがあった場合には，第42条「特別な処置をする場合」に従って処置する．

24秒の合図が鳴らなかったり，鳴らしそこなったりしたために24秒のヴァイオレイションが成立したにもかかわらず審判にわからなかったときもこの処置に準ずる．

45. その他

(1) 各ピリオド，各延長時限の終了とほとんど同時にショットがなされたとき，**時限の終了とショットのボールが手から離れるのとがどちらが先かを確認する**ために，あらかじめ用意され主審自身が承認した専用の機器の映像のリプレイを用いて，主審がそれらを決定する権限をもつことが国際競技規則に明記されている(そのほかの国際競技規則A．2．7)．

これは，FIBAが映像のリプレイを用いてプレイを確認することを認めた初めてのケースである．

ただし，上記以外のプレイ，すなわち，ファウルやヴァイオレイションの確認，ツー・ポイント・ショットかスリー・ポイント・ショットかの確認のために映像を用いてはならない．

また，あらかじめ主審が承認しておいた機器以外の映像を用いることはできない．

特に，どちらかのチームが撮影した映像はいかなる場合も用いてはならない．

機器によるリプレイを採用する場合は，主審は，ゲーム前に次のことを明確にしておかなければならない．

- 大会主催者が用意した機器，あるいは大会主催者の承認を受けたどちらのチームにも関係のない第三者の機器を確認し，承認する．
- リプレイ用の機器が用意されていることをゲームが始まる前に，両チームのコーチに知らせる．

①映像を用いて確認するときは，次のような手順で行う．

a）時限の終了まぎわにショットがなされそのショットがバスケットに入ったときは，そのショットによる得点を認めるか認めないかを決定する責任は，**トレイル・オフィシャル**(３人審判制のときは，オフィシャルズ・テーブルの反対側のサイドに位置する審判)にある．

b）トレイル・オフィシャルが確信をもてないときは，審判どうしが協議して，**主審**が最終決定をくだす．

このとき，コミッショナー，タイマー，スコアラーと協議してもよいが，いずれの場合も，**主審**が最終決定をくだす．

c）**主審**は，映像のリプレイを用いて確認したほうがよいと判断したときは，映像をリプレイしてショットを確認することができる．

映像をリプレイするときは，**主審，副審，コミッショナー，タイマー**だけがこの映像を見ることができる．**これら以外の者**(特にコーチ，プレイヤー等のチームに関係する者)**にリプレイの映像を見せてはならない．**

映像をもとに，主審，副審，コミッショナー，タイマーで協議をしてもよいが，いかなる場合も**主審**が最終決定をくだす．

②映像による確認は，どちらかのチームのコーチからの申し出によって行う場合も認められている．

このときは，次のような手順で処置する．

a）時限の終了まぎわにショットがなされそのショットがバスケットに入ったとき，審判がそのショットによる得点を認めるか認めないかを決定する．

b）どちらかのチームのコーチが審判の決定について，主審に対して映像による確認を申し出る．

c）審判どうしが確信のうえで意見が一致しているときは，審判の決定が優先される．

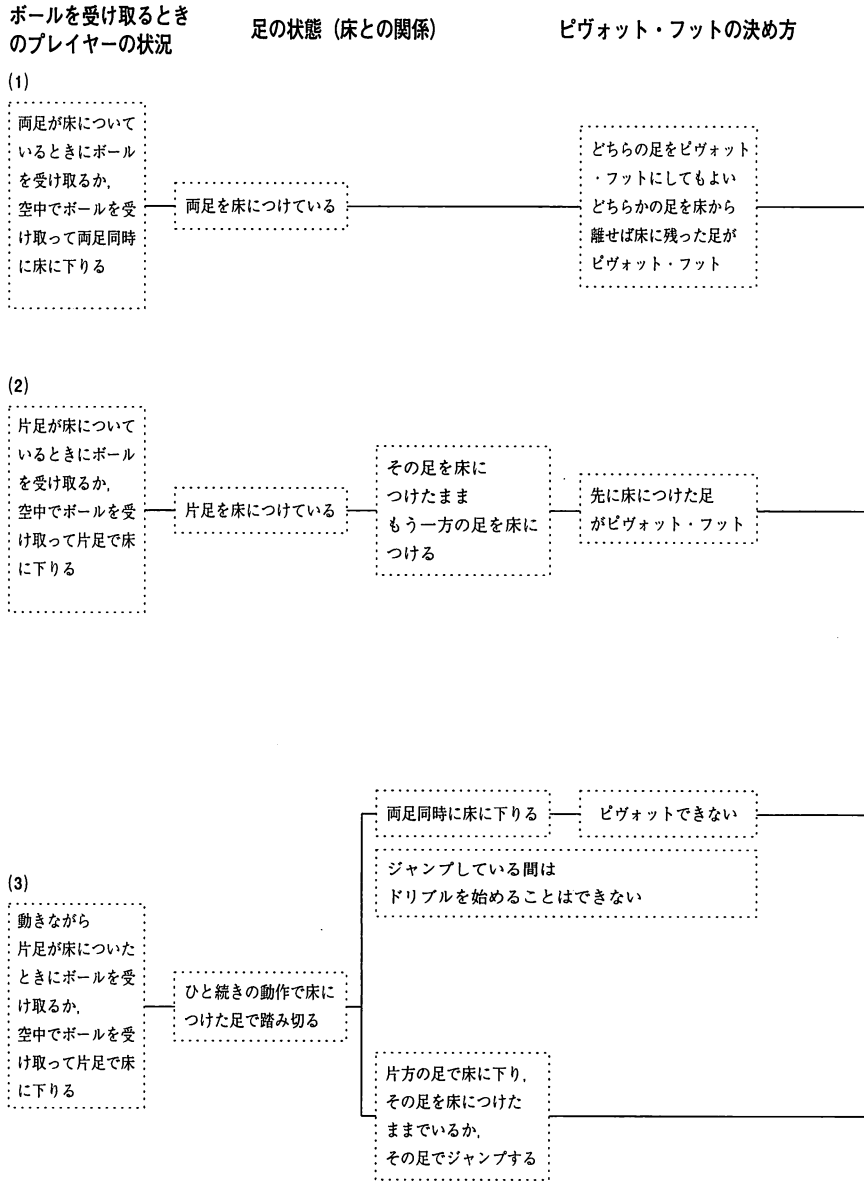
主審は，映像による確認は行わないことを決定し，申し出が受け入れられないことを当該コーチに伝える．

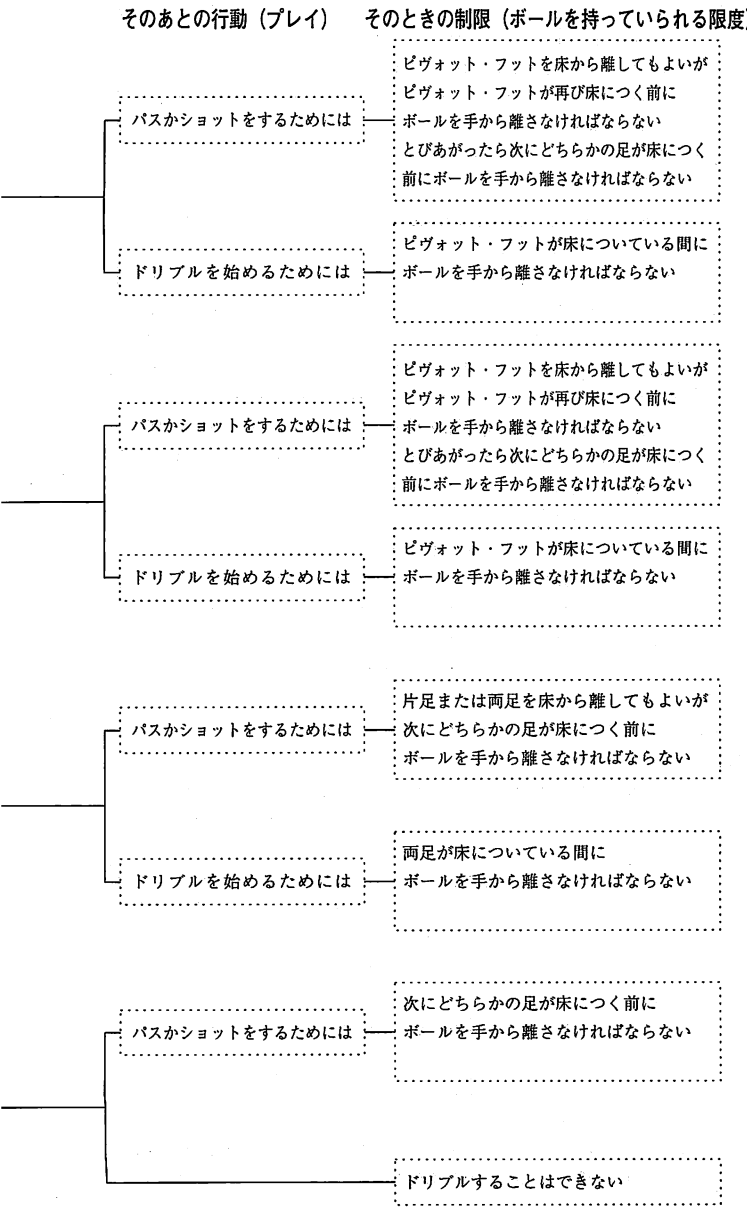
d）審判どうしの意見が一致していないか主審が疑義を感じたときは，主審は，コーチの申し出を受け入れ，映像のリプレイを用いてショットを確認することができる．

e）映像をリプレイするときは，**主審，副審，コミッショナー，タイマー**だけがこの映像を見ることができる．**これら以外の者**(特にコーチ，プレイヤー等のチームに関係する者)**にリプレイの映像を見せてはならない．**

映像をもとに，主審，副審，コミッショナー，タイマーで協議をしてもよいが，いかなる場合も**主審**が最終決定をくだす．

第25条　トラヴェリング




そのあとの行動（プレイ）
そのときの制限（ボールを持っていられる限度）
パスかショットをするためには
ピヴォット・フットを床から離してもよいが
ピヴォット・フットが再び床につく前に
ボールを手から離さなければならない
とびあがったら次にどちらかの足が床につく
前にボールを手から離さなければならない
ドリブルを始めるためには
ピヴォット・フットが床についている間に
ボールを手から離さなければならない
パスかショットをするためには
ピヴォット・フットを床から離してもよいが
ピヴォット・フットが再び床につく前に
ボールを手から離さなければならない
とびあがったら次にどちらかの足が床につく
前にボールを手から離さなければならない
ドリブルを始めるためには
ピヴォット・フットが床についている間に
ボールを手から離さなければならない
パスかショットをするためには
片足または両足を床から離してもよいが
次にどちらかの足が床につく前に
ボールを手から離さなければならない
ドリブルを始めるためには
両足が床についている間に
ボールを手から離さなければならない
パスかショットをするためには
次にどちらかの足が床につく前に
ボールを手から離さなければならない
ドリブルすることはできない

規 則 の 索 引

あ

合図器具　Signal(s) …… 15, 112
相手チームのバスケット　Opponents' basket …… 9
相手チームのプレイヤーに触れる　Contacting an opponent …… 60
アウト・オブ・バウンズ　Out-of-bounds …… 31, 41
　プレイヤー　player out-of-bounds …… 41
　ボール　ball out-of-bounds …… 41
　ボールがアウト・オブ・バウンズになる
　　ball goes out-of-bounds / ball is out-of-bounds …… 41
　ボールをアウト・オブ・バウンズにする
　　causing the ball to go out-of-bounds …… 41
アシスタント・コーチ　Assistant coach …… 16, 20, 21, 33, 34, 67, 69
アシスタント・スコアラー　Assistant scorer …… 80, 83
アドヴァンテージ／ディスアドヴァンテージ　Advantage / Disadvantage … 82
誤りの訂正　Correction of the error …… 77, 84
あらたなショットの動作　Entirely new act of shooting …… 25, 30
アンスポーツマンライク・ファウル　Unsportsmanlike foul …… 31, 59, 64, 83
アンダー・ガーメント　Undergarment …… 17
イリーガル・スクリーン　Illegal screening …… 59
イリーガル・ユース・オブ・ハンズ　Illegal use of hands …… 60
インタヴァル　Interval / Interval of play …… 22, 28, 116
インタフェア　Interference …… 51
ヴァイオレイション　Violation …… 40
　アウト・オブ・バウンズ　out-of-bounds …… 41
　イリーガル・ドリブル　Illegal dribble …… 42
　ダブル・ドリブル　double dribble …… 42
　トラヴェリング　travelling …… 44
　24秒ルール　twenty-four seconds …… 48
　3秒ルール　three seconds …… 46
　8秒ルール　eight seconds …… 47
　ボールをバック・コートに返す　ball returned to the backcourt …… 50
　5秒の制限の違反　five seconds …… 32, 46, 74
　ゴール・テンディング　goal tending …… 51
　インタフェア　interference …… 51
　ジャンプ・ボールのヴァイオレイション
　　violation during the jump ball / jump ball violation …… 26
　スロー・インのヴァイオレイション
　　violation during the throw-in / throw-in violation …… 32
　フリースローのヴァイオレイション
　　violation during the free-throw / free-throw violation … 69, 74, 75, 76
　ボールをける　deliberate foot ball / kicking the ball …… 28

ボールをこぶしでたたく　striking the ball with the fist …… 28
ボールが下からバスケットに入る　ball enters the basket from below …… 52
故意に自チームのバスケットにボールを入れる
a player scores a field goal in his team's basket, deliberately …… 30
特別な処置をする場合　special situations …… 73
ヴィジィティング・チーム　Visiting team …… 17
ヴィデオの使用　Video usage …… 115, 126, 187
リプレイ　replay review / video replay …… 115, 126, 187
ウォーム・アップ　Warm-up …… 23
延長時限　Extra period …… 22
エンド・ライン　End line …… 11
オール・イン・ワン　All-in-ones …… 17
オフィシャル器具　Equipment(s)
合図器具　signal(s) …… 15, 112
プレイヤー・ファウル数の標識　player-foul marker …… 15, 112
ポゼションの表示器具 (alternating) possession indicator … 15, 27, 83, 113, 123
ポゼション・アロー (alternating) possession arrow …… 15, 27, 83, 113, 123
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具
team-fouls indicator …… 15, 83, 113, 123
チーム・ファウル数の標識　team-foul marker …… 15, 113
オフィシャルズ・テーブル　Scorer's table …… 14, 124
オルタネイティング・ポゼション・ルール
Alternating possession (rule / process) …… 25, 27

か

勝ち点　Point(s) …… 39, 127
からだの触れ合い　Contact / Personal contact …… 55
不当なからだの触れ合い　illegal contact / illegal personal contact …… 55
観客　Spectator(s) …… 68, 176
観客席 (Spectators') Seat …… 124, 176
規則に対する違反　Infraction of the rule
ヴァイオレイション　violation …… 40
ファウル　foul …… 55
規則の精神と目的　Spirit and intent of the rule …… 64, 67,
キャプテン　Captain …… 16, 20, 96, 126
コートから退く　leaving the playing court …… 20
キャプテンの代理のプレイヤー　player who replaces a captain …… 20
コーチを兼ねる／コーチの役目をする　acting as coach …… 20, 66
プレイヤー・コーチ　player-coach …… 20, 66, 141
休止時間　Interruption (of the game) …… 33
境界線　Boundary line …… 11, 32, 82, 124

競技時間　Playing time …… 22
　競技時間の終わり　end of playing time …… 22, 23, 85
近接して防御されたプレイヤー　Closely guarded player …… 46
警備員(警備隊)　Officer / Public order enforcement officer …… 117
ゲーム　Game
　ゲームの定義　definitions of the game …… 9
　ゲームの勝敗(ゲームの勝者)　winner of the game …… 9, 39
　ゲームの開始　beginning of the game …… 23
　ゲームの終わり　end of the game …… 81, 115
　ゲームの没収　game lost by forfeit / forfeit …… 39, 116, 131
　ゲームの途中終了　game lost by default …… 39, 117
ゲーム・クロック　Game clock …… 15, 84, 111
　ゲーム・クロックの操作　operations of the game clock …… 78, 84
ゲームに出場することが認められている　Entitled to play …… 16
ゲームの運営・管理に関する規則　Rules of conduct …… 67
ゲームの最初に出場する5人のプレイヤー
　Starting five (players) / Starting line-ups …… 20, 96, 144
抗議　Protest …… 68, 115, 116, 126
　手続き　procedure …… 126
　キャプテンの抗議のサイン　captain's signature in case of protest … 126
　キャプテンが抗議のサインをする欄
　　space marked "Captain's signature in case of protest" …… 126
　テクニカル・コミッティー　Technical Committee …… 126, 131
　上訴審議委員会　Jury of Appeal …… 126
　保証金　security …… 126
　報告書　report …… 115, 126
　ヴィデオの使用　video usage …… 115, 126, 187
広告(商標)　Advertising …… 17
交代　Substitution …… 16, 36, 72, 74
　交代が認められる時機　substitution opportunity …… 36
　交代の申し出　requesting a substitution / request for a substitution …… 36
　交代席　substitution chair …… 14, 36
　負傷したプレイヤーの交代　substitution of an injured player …… 18
　フリースロー・シューターの交代　substitution of the free-throw shooter … 74
　プレイヤーの5回のファウル　five fouls by a player …… 36, 72
　スコアラーの任務　duty of scorer …… 36, 83
交代要員　Substitute …… 16, 36
　交代要員がプレイヤーになる　substitute becomes a player …… 16
　ゲームに遅れてくる　arriving after the beginning of the game …… 20
　交代要員のテクニカル・ファウル　technical foul by a substitute … 16, 69
後半　Second half / 2nd half …… 22, 33
後方からの不当なガード　Illegal guarding from the rear …… 62

コーチ　Coach …… 16, 20, 69, 70, 116
任務と権限　duties and powers …… 20, 116
確認とサイン　confirming and signing …… 20, 116
コーチの代理者　coach's representative …… 20, 116
フリースロー・シューターを決める　designating the free-throw shooter… 21
コーチのテクニカル・ファウル　technical foul by a coach …… 69, 70
失格・退場　disqualification …… 21, 69
プレイヤー・コーチ　player-coach …… 20, 66, 141
コート　Playing court…… 10, 11, 114, 124
寸法(大きさ) dimensions …… 10, 11
ライン　line …… 11
フロント・コート　front court…… 47
バック・コート　backcourt …… 47
障害物　obstruction …… 11
ゴール　Goal…… 30
点数　value / point(s) …… 30
ボールが下からバスケットに入る　ball enters the basket from below… 30, 152
偶然に(誤って)自チームのバスケットに得点する
player scores a field goal in his own basket, accidentally …… 30, 104
故意に自チームのバスケットに得点する
player scores a field goal in his own basket, deliberately …… 30
ゴール・アヴェレージ　Goal average…… 127
ゴール・テンディング　Goal tending …… 51
5回のファウル　Five fouls …… 16, 72, 83
5回のファウルを宣せられたプレイヤー(チーム・メンバー)
player who has committed five fouls / excluded player
…… 16, 69, 72, 74, 78, 100, 101, 141, 176
5秒の制限　Five seconds
スロー・イン　throw-in …… 32
フリースロー　free-throw …… 74
近接して防御されたプレイヤー　closely guarded player …… 46
コミッショナー　Commissioner …… 80, 81, 82
コミッショナーの報告書　commissioner's report…… 81, 115, 126

さ

サイド・ライン　Side line …… 11
3人審判制　Three-person (officiating) system …… 80, 180
主審　referee …… 80, 180
副審　umpire : first umpire and second umpire / 1st umpire and
2nd umpire / umpire 1 and umpire 2 …… 80, 180
3秒ルール　Three seconds …… 46

施設　Facilities …… 15, 106, 117
バスケット　basket …… 109, 118
バックストップ・ユニット　backstop unit …… 106, 119
バックボード・サポート　backboard support …… 106, 119
バックボード　backboard …… 108, 118
フロア　floor …… 113, 124
照明　lighting …… 113, 125
天井　ceiling …… 113
自チームのバスケット　Team's own basket …… 9, 30, 52, 104
失格・退場　Disqualification …… 16, 65, 66, 99, 100, 101
シャツ　Shirt …… 17, 116
シャツの色　colour of the shirt …… 17
淡色のシャツ　light-coloured shirt …… 17
濃色のシャツ　dark-coloured shirt …… 17
ジャンプ・ボール　Jump ball …… 22, 23, 25
トス・アップ　toss …… 26, 81
ジャンプ・ボール・シチュエイション
Jump ball situation …… 26, 27, 41, 64, 71, 73, 76, 79
主審　Referee …… 80
任務と権限　duties and powers …… 39, 72, 78, 80, 114, 126, 187
主審の報告書　referee's report …… 68, 81, 84, 114, 126
リプレイ　replay review / video replay …… 115, 126, 187
出血　Bleeding …… 19
障害物　Obstruction …… 11
照明　Lighting …… 113, 125
処置の訂正　Correctable error …… 77
ショット　Shot / Shot for a (field) goal …… 29, 51
ショットの動作　act of shooting …… 29
スロー　throw …… 29
タップ　tap …… 29
ダンク　dunk …… 29
ひとつづきの動作　continuos movement …… 30
ショットの動作：ボールを持つ
ball has come to rest in the player's hand(s) …… 30
あらたなショットの動作　entirely new act of shooting …… 25, 30
ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされる
foul is committed on a player who is in the act of shooting … 63, 65, 67
ショットされたボール　Ball on a shot for a (field) goal …… 51
ツー・ポイント・ショット　two-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67
スリー・ポイント・ショット　three-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67, 104
シリンダー　Cylinder …… 55, 56, 58, 59, 61
真上の空間の権利　principal of verticality …… 55, 56, 61

審判　Official(s) …… 80
主審　referee …… 80
副審　umpire …… 80
任務と権限　duties and powers …… 80, 82, 114
合図(シグナル)　official's signal …… 88
規則に対する違反が起こったときの任務
duty when an infraction is committed …… 80
決定をくだすときと場所　time and place for decisions …… 81, 82, 114
ゲームとの関係　connection with the game …… 81
2人審判制　two-person officiating system …… 80
3人審判制　three-person officiating system …… 80
審判が負傷した場合　official is injured …… 82
審判の位置　location of the official …… 25
審判の判断　judgement of the official …… 29, 48, 49, 52
審判の報告書　official's report …… 68
意見が一致しないとき　officials disagree …… 26, 81, 188
審判のユニフォーム　official's uniform …… 80
テーブル・オフィシャルズ　table officials …… 80
スクリーン　Screening …… 59
リーガル・スクリーン　legal screening …… 59
イリーガル・スクリーン　illegal screening …… 59
スコアシート　Scoresheet …… 15, 16, 20, 81, 83, 95, 114
記入法　procedure …… 95, 114, 144, 159, 177
スコアボード　Scoreboard …… 15, 111, 121
スコアラー　Scorer …… 34, 37, 80, 83
ストップ・ウォッチ　Stopwatch …… 15
スポーツマンシップ　Sportsmanship …… 67
スポーツマンらしくない行為　Unsportsmanlike behaviour …… 67
主審の報告書　referee's report …… 81, 126
コミッショナーの報告書　commissioner's report …… 81, 126
スリー・ポイント・ショット　Three-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67, 104
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・エリア
Three-point field goal area / Three-point area …… 12, 13
スリー・ポイント・ライン　Three-point line …… 12, 25, 75
スロー　Throw …… 29
スロー・イン
Throw-in …… 27, 31
スロー・インをするプレイヤー　thrower-in …… 31
5秒の制限　five seconds …… 32
スロー・インのヴァイオレイション
violation during the throw-in / throw-in violation …… 32
ピリオドを始めるスロー・イン　throw-in to start a period …… 27, 31

制限区域　Restricted area …… 11, 13, 25, 46, 75
正当な防御の位置　Legal guarding position …… 57
　真上の空間の権利　principle of verticality …… 55, 56, 61
セット(フリースローの) Set (of free-throw) …… 35, 38, 74, 75
センター・サークル　Centre circle …… 10, 11, 25
センター・ライン　Centre line …… 10, 11, 31
　センター・ラインの延長部分　centre line extended …… 10, 11, 31
前半　First half / 1st half …… 22, 33

た

大会主催者　Organaising body of the competition /
　Organiser (Organisation) of the competition …… 68, 80, 81, 114
　任務と権限　duties and powers …… 17, 18, 22, 115, 128, 180, 187
タイマー　Timer …… 80, 84
タイム・アウト　Time-out …… 33
　タイム・アウトの請求
　　requesting a time-out / request for a time-out …… 34, 157
　タイム・アウトが認められる時機　time-out opportunity …… 33
　レギュラー・タイム・アウト　legular time-out …… 132
　テレヴィジョン(TV)・タイム・アウト　television (TV) time-out … 132
　スコアラーの任務　duty of the scorer …… 35
　タイマーの任務　duty of the timer …… 85
代理者　Replasentative
　コーチの代理者　coach's replasentative …… 20, 116
　キャプテンの代理のプレイヤー　player who replaces a captain …… 20
タップ　Tap …… 22, 23, 26, 29, 84
ダブル・ファウル　Double foul …… 47, 64, 73, 86
ダンク　Dunk …… 29, 69
チーム　Team
　チーム・メンバー　team member …… 16, 115
　チーム・メンバーとして認められている　eligible to play …… 16
　ゲームに出場することが認められている　entitled to play …… 16
　プレイヤー　player …… 16
　交代要員　substitute …… 16
　5回のファウルを宣せられたプレイヤー(チーム・メンバー)
　　player who has committed five fouls / excluded player
　　…… 16, 69, 72, 74, 78, 100, 101, 141, 176
　コーチ　coach …… 16, 20, 69, 70, 116
　アシスタント・コーチ　assistant coach …… 16, 20, 21, 33, 34, 67, 69
　チーム関係者　team follower …… 16, 67, 69, 116
　ホーム・チーム　home team …… 17, 23

ヴィジィティング・チーム　visiting team …… 17
チーム・コントロール・ファウル　Team control foul …… 72, 177, 178
チーム・ファウル　Team foul …… 69, 70, 72, 83, 102
チーム・ファウルの罰則　Team foul penalty (situation) …… 63, 72
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具
Team foul indicator …… 15, 83, 113, 123
チーム・ファウル数の標識　Team foul marker …… 15, 123
チーム・ベンチ　Team bench …… 10, 14, 16
チーム・ベンチ・エリア　team bench area …… 10, 14
チーム・ベンチ・エリアから出る　leaving the team bench area …… 70
チーム・メンバーとして認められている　Eligible to play …… 16
チーム関係者　Team follower …… 16, 67, 69, 116
チーム関係者のテクニカル・ファウル　Technical foul by a team follower … 69
チームによる4回のファウル　Four team fouls …… 63, 72
チャージング　Charging …… 57, 60
ツー・ポイント・ショット　Two-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67
ツー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア/ツー・ポイント・エリア
Two-point field goal area / Two-point area …… 12, 13
ディスクォリファイング・ファウル　Disqualifying foul …… 59, 66, 99
ディレイング・ザ・ゲーム　Delaying the game …… 69
Tシャツ　T-shirt …… 141
テーブル・オフィシャルズ　Table officials …… 9, 80
スコアラー　scorer …… 34, 37, 80, 83
アシスタント・スコアラー　assistant scorer …… 80, 83
タイマー　timer …… 80, 84
24秒オペレイター　24-second operator / twenty-second operator … 80, 86
テクニカル・コミッティー　Technical Committee …… 126, 131
テクニカル・ファウル　Technical foul …… 31, 67
プレイヤーのテクニカル・ファウル　technical foul by a player …… 68
交代要員のテクニカル・ファウル　technical foul by a substitute …… 69
コーチのテクニカル・ファウル　technical foul by a coach …… 69
チーム関係者のテクニカル・ファウル
technical foul by a team follower …… 69
デッド　Dead …… 19, 20, 23, 24
手で相手チームのプレイヤーに触れていること
Contacting an opponent with the hand(s) / arm(s) …… 60
テレヴィジョン(TV)・タイム・アウト　Television time-out / TV time-out … 132
手を使うこと　Use of hand(s) …… 60
天井　Ceiling …… 113
同点　Tied scorer …… 22
特別な処置をする場合　Special situations …… 73
トス　Toss …… 31, 42

トス・アップ　Toss …… 26, 81
トラヴェリング　Travelling …… 44
ドリブル　Dribble / Dribbling …… 29, 42, 44
　ドリブラー　dribbler …… 42
　ボールを支え持つ（permitting）the ball to rest in one or both hands…… 42, 161
　ドリブラーによるチャージング　charging by a dribbler …… 57
トルソー（胴体）Torso …… 57, 60

な

ニー・ブレイス（膝の防具）　Knee brace …… 18
24秒ルール　24-seconds / Twenty-four seconds …… 48
　24秒オペレイター　24-second operator / twenty-second operator… 80, 86
　24秒計　24-second divice …… 15, 86, 107, 111, 122
　24秒表示装置　display units（of the 24-second device）… 15, 86, 107, 111, 122
　24秒の合図　24-second（device）signal …… 24
　誤って24秒の合図が鳴ってしまった場合
　　24-second（device）signal sounds in error …… 48
　誤って24秒計がリセットされてしまった場合
　　24-second device is reset in error …… 48
ニュートラル・ゾーン　Neutral zone …… 13, 75
ノーマル・バスケットボール・ポジション　Normal basketball position… 55, 56

は

パーソナル・ファウル　Personal foul …… 63
　プッシング　pushing …… 62
　イリーガル・ユース・オブ・ハンズ　illegal use of hands …… 60
　ホールディング　holding …… 62
　後方からの不当なガード　illegal guarding from the rear …… 62
　チャージング　charging …… 57, 60
　ブロッキング　blocking …… 57, 60
　イリーガル・スクリーン　illegal screening …… 59
　ショットの動作中のプレイヤーに対するファウル
　　foul committed on a player who is in the act of shooting … 63, 65, 67
　チーム・コントロール・ファウル　team control foul …… 72, 177, 178
ハード・ファウル　Hard foul …… 65
ハーフ・タイム　Half time / Half time interval …… 22, 116
バスケット　Basket …… 15, 109, 118
　相手チームのバスケット　opponent's basket …… 9
　自チームのバスケット　team's own basket …… 9, 52
　バスケットの交換　exchanging baskets / interchanging baskets …… 23

ボールがバスケットの中にある　ball is within the basket …… 51, 52
自チームのバスケットにボールが入る
ball enters the team's own basket …… 30, 104
ボールが下からバスケットに入る　ball enters the basket from below… 30, 152
8秒ルール　Eight seconds …… 47
バック・コート　Backcourt …… 47
ボールがバック・コートに返る　ball returns to backcourt …… 50
バックストップ・ユニット　Backstop unit …… 15, 106, 107
バックボード　Backboard …… 106, 119
バックボード・サポート　Backboard support …… 102, 110
罰則　Penalty
ヴァイオレイション　violation …… 40
スロー・インのヴァイオレイション
violation during the throw-in / throw-in violation …… 32
フリースローのヴァイオレイション
violation during the free-throw / free-throw violation …… 76
5秒の制限の違反　five seconds …… 32, 46, 74
ゴール・テンディング／インタフェア　goal tending / interference … 51
パーソナル・ファウル　personal foul …… 63
チーム・ファウルの罰則　team foul penalty（situation） …… 63, 72
ボールをコントロールしているチームのプレイヤーのファウル
foul by a player of the team in control of the ball …… 72
ダブル・ファウル　double foul …… 64
アンスポーツマンライク・ファウル　unsportsmanlike foul …… 64
テクニカル・ファウル　technical foul …… 67
ディスクォリファイング・ファウル　disqualifying foul …… 66
ファイティング　fighting …… 70
ゲームを没収された場合　game lost by forfeit / forfeit …… 39
ゲームが途中終了した場合　game lost by default …… 39
速さと距離の要素（Elements of）Time and distance …… 57, 58
パンツ　Shorts …… 17
ピヴォット　Pivot …… 44
ピヴォット・フット　Pivot foot …… 44
ひとつづきの動作　Continuous movement …… 24, 30
ピリオド　Period …… 22, 23
ピリオドの開始　beginning of the period …… 23, 25, 81
ピリオドの終わり　end of the period …… 23, 84
延長時限　extra period …… 22
ファイティング　Fighting …… 70, 100
ファウル　Foul …… 55
パーソナル・ファウル　personal foul …… 63
パーソナル・ファウルの罰則　penalty for personal foul …… 63

プレイヤーの５回のファウル　five fouls by a player …… 37, 72
ショットの動作中のプレイヤーに対するファウル
foul committed on a player who is in the act of shooting … 63, 65, 67
チーム・ファウルの罰則　team foul penalty (situation)…… 63, 72
ボールをコントロールしているチームのプレイヤーのファウル
foul by a player of the team in control of the ball…… 72
チーム・コントロール・ファウル　team control foul …… 72, 177, 178
ダブル・ファウル　double foul…… 47, 64, 73, 86
アンスポーツマンライク・ファウル　unsportsmanlike foul…… 59, 64, 83
プレイヤーのテクニカル・ファウル　technical foul by a player …… 68
コーチのテクニカル・ファウル　technical foul by a coach …… 69
交代要員のテクニカル・ファウル　technical foul by a substitute…… 69
チーム関係者のテクニカル・ファウル　technical foul by a team follower … 69
ディスクォリファイング・ファウル　disqualifying foul …… 59, 66
失格・退場　disqualification …… 65, 66
ファイティング　fighting …… 70
特別な処置をする場合　special situations …… 73
ファンブル　Fumble / Fumbling…… 42, 161
FIBAテクニカル・コミッション　FIBA Technical Commission …… 114, 116
フィールド・ゴール　Field goal …… 30
ツー・ポイント・ショット　two-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67
スリー・ポイント・ショット　three-point shot …… 30, 53, 63, 65, 67
フェア・プレイ　Fair play …… 67
副審　Umpire …… 80
３人審判制　Three-person officiating system …… 80, 180
負傷　Injury
プレイヤーの負傷　injury to a player / injured player …… 18
審判の負傷　injury to an official / injured official…… 82
プッシング　Pushing …… 62
フリースロー
Free throw / Free-throw …… 23, 24, 29, 51, 52, 63, 65, 66, 69, 74
フリースローのセット　set (of free throws) …… 35, 38, 74, 75
フリースロー・シューター　free-throw shooter… 21, 36, 38, 63, 65, 66, 70, 74, 79
フリースロー・シューターの交代　substitution of a free-throw shooter … 38, 74
コーチがフリースロー・シューターを決める
coach designates the free-throw shooter …… 21, 63
フリースロー・ライン　free-throw line …… 11, 13, 25, 74
フリースロー・ラインの延長上　free-throw line extended… 31, 53, 75, 76, 79
フリースローを行う半円　semicircle …… 11, 13, 74
やりなおしのフリースロー　substitute free throw …… 76
フリースローが終わるとき　end of free throw…… 51

フリースローのヴァイオレイション
violation during the free-throw / free-throw violation … 69, 74, 75, 76
5秒の制限の違反 five seconds …… 74
リバウンドの位置の占め方
occupation of the free-throw rebound places …… 12, 13, 75, 179
リバウンドの位置を占めるプレイヤー
player in the free-throw rebound places …… 75
リバウンドの位置を占めないプレイヤー
player not in the free-throw rebound places …… 75
プレイ・オフ Play-Off(s)
2戦先勝制 best of three …… 116
3戦先勝制 best of five …… 116
プレイがひと区切りつく Play has been completed …… 18
プレイのインタヴァル Interval of play …… 22, 28, 116
インタヴァル中のテクニカル・ファウル
technical foul during an interval (of play) …… 70
プレイヤー Player …… 16
プレイヤーの人数 number of players …… 9, 16, 39
プレイヤーの番号 number / player number …… 17, 20, 91, 96, 116, 142
番号を変える changing (one's) player number …… 142
プレイヤーが身につけるもの wearing object by a player …… 18, 116
ゲームの最初に出場する5人のプレイヤー
starting five players / starting line-ups …… 20, 96, 144
プレイヤーが交代要員になる player becomes a substitute …… 16
ショットの動作中のプレイヤー player (who is) in the act of shooting … 29, 63
ジャンプしたプレイヤー playe (who is) in the air / airbone player … 25, 29, 50, 59
近接して防御されたプレイヤー closely guarded player …… 46
プレイヤーの5回のファウル five fouls by a player …… 16, 72, 83
5回のファウルを宣せられたプレイヤー(チーム・メンバー)
player who has committed five fouls / excluded player
…… 16, 69, 72, 74, 78, 100, 101, 141, 176
プレイヤーのテクニカル・ファウル technical foul by a player …… 68
手当てを受ける receiving treatment …… 18
負傷 injury / injury to a player …… 18
出血 bleeding …… 18
失格・退場 disqualification …… 65, 66
プレイヤーの位置 location of a player / cylinder principle …… 25, 50, 55, 56
プレイヤー・コーチ Player-coach …… 20, 66, 141
プレイヤー・ファウル数の標識 Player foul marker …… 15, 112
プレッシャー・リリースリング Pressure release ring …… 110
フロア Floor / Playing floor …… 113, 124

プログレッシング・ウィズ・ザ・ボール　Progressing with the ball … 44, 45
ブロッキング　Blocking …… 57, 60
フロント・コート　Front court …… 47
　ボールをフロント・コートに進める　ball goes into the front court…… 47
ヘルド・ボール　Held ball…… 25, 26
防御　Guarding
　ボールをコントロールしているプレイヤーとその防御
　　guarding a player who control the ball …… 57
　ボールをコントロールしていないプレイヤーとその防御
　　guarding a player who does not control the ball …… 58
防具・保護具　Protector / Protective equipment …… 18, 116
報告書　Report
　主審の報告書　referee's report …… 68, 81, 84, 114, 126
　コミッショナーの報告書　commissioner's report…… 81, 115, 126
暴力行為・暴行　Acts of violence / Flagrant acts of aggression / Fight… 67, 70, 117
ホーム・アンド・アウェイ　Home and away …… 117
ホーム・チーム　Home team …… 17, 23
ボール　Ball / Basketball …… 15, 110
　ボールの仕様　specification (of the ball) …… 110
　シーム(つなぎ目) seam…… 110
　ボールがライブになる　ball becomes live …… 23
　ボールがデッドになる　ball becomes dead …… 23
　チーム・コントロール
　　team control / team is in control of the ball …… 19, 29
　プレイヤー・コントロール
　　player control / player is in control of the ball …… 29
　ボールをバック・コートに返す　ball returns to the backcourt…… 50
　ボールをフロント・コートに進める　ball goes into the front court…… 47
　ショットされたボール　ball on a shot for a (field) goal …… 51
　ショットされたボールが空中にある
　　ball is in the air on shot for a (field) goal /
　　ball is in flight on a shot for a (field) goal…… 24, 48
　ゴール・テンディング　goal tending …… 51
　インタフェア　interference …… 51
　ボールがアウト・オブ・バウンズになる
　　ball goes out-of-bounds / ball is out-of-bounds …… 41
　ボールをアウト・オブ・バウンズにする
　　causing the ball to go out-of-bounds…… 41
　プログレッシング・ウィズ・ザ・ボール　progressing with the ball … 44, 45
　ボールの扱い方　how the ball is played…… 28
　ボールをける　deliberate foot ball / kicking the ball …… 28
　ボールをこぶしでたたく　striking the ball with the fist…… 28

ボールがバスケットの中にある　ball is within the basket …… 51, 52
ボールを自チームのバスケットに入れる
player scores field goal in his own basket, deliberately / accidentally … 30, 104
ボールが下からバスケットに入る　ball enters the basket from below… 30, 152
ボールがバスケットにはさまる(のる)
ball lodges on the basket (support) …… 26, 27, 86
ボールが審判に触れる　ball touches an official…… 25
ボールを支え持つ (permitting) the ball to come to rest in one or both hands / ball has come to rest in the player's hand(s) …… 42, 161
ホールディング　Holding …… 62
ボールの状態　Status of the ball
ライブ　live …… 23
ボールがライブになる　ball becomes live …… 23
デッド　dead …… 19, 20, 23
ボールがデッドになる　ball becomes dead …… 19, 20, 23
ボールをコントロールしているプレイヤー
Player who controls the ball …… 57
ボールをコントロールしていないプレイヤー
Player who does not control the ball …… 58
ポスト・プレイ　Post play …… 61
ポゼションの表示器具 (Alternating) Possession indicator… 15, 27, 83, 113, 123
ポゼション・アロー (alternating) possession arrow…… 15, 27, 83, 113, 123

ま

真上の空間の権利　Principle of verticality…… 55, 56, 61
シリンダー　cylinder …… 55, 56, 58, 59, 61
正当な防御の位置　legal guarding position …… 57

や

ユニフォーム　Uniform …… 17, 116
シャツ　shirt …… 17
パンツ　shorts …… 17
淡色　light-coloured …… 17
濃色　dark-coloured …… 17
ユニフォーム(シャツ)の色の交換　interchanging the colour of the shirts … 17
ユニフォーム(シャツ)の番号　player number on the shirt …… 17
プレイヤーが番号を変えるとき
player changes (one's) player number …… 142
オール・イン・ワン　all-in-ones …… 17
Tシャツ　T-shirt…… 141

アンダー・ガーメント　underguarment …… 17
シャツの裾をパンツの中に入れる　tucking one's shirt into the shorts … 17, 142
審判のユニフォーム　official's uniform …… 80
用具・器具　Equipment …… 15, 80, 106, 117
合図器具　signal(s) …… 15, 112
ゲーム・クロック　game clock …… 15, 84, 111
24秒計　24-second device …… 15, 86, 107, 111, 122
プレイヤー・ファウル数の標識　player foul marker …… 15, 112
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具
team fouls indicator …… 15, 83, 113, 123
チーム・ファウル数の標識　team foul marker …… 15, 123
ポゼションの表示器具
(alternating) possession indicator …… 15, 27, 83, 113, 123
ポゼション・アロー
(alternating) possession arrow …… 15, 27, 83, 113, 123
バックストップ・ユニット　backstop unit …… 15, 106, 107
バスケット　basket …… 15, 109, 118
リング　ring / basket ring / rim …… 109, 118
バックボード　backboard …… 106, 119
バックボード・サポート　backboard support …… 102, 110
スコアボード　scoreboard …… 15, 111, 121
ボール　ball / basketball …… 15, 110

ら

ライブ　Live …… 23
ライン　Line …… 11
境界線　boundary line …… 11, 32, 82, 124
エンド・ライン　end line …… 11
サイド・ライン　side line …… 11
センター・ライン　centre line …… 10, 11, 31
フリースロー・ライン　free-throw line …… 11, 13, 25, 74
スリー・ポイント・ライン　three-point line …… 12, 25, 75
ランニング・スコア　Running score …… 83, 102
リーガル・スクリーン　Legal screening …… 59
リング　Ring / Basket ring / Rim …… 109, 118
リプレイ　Replay review / Video replay …… 115, 126, 187
ロゴ・マーク　Logo mark / Logotype / Logo …… 17

FIBAの主な公式大会

FIBAの主な公式大会　Main official competitions of FIBA …… 117
オリンピック大会　Olympic Tournaments …… 117
オリンピック予選大会
Olympic Qualifying Tournaments (for Men and Women) …… 117
FIBA世界選手権大会　FIBA World Championship …… 117
FIBA女子世界選手権大会　FIBA Women's World Championship …… 117
FIBA U－21 世界選手権大会　FIBA U-21 World Championship …… 117
FIBA女子 U－21 世界選手権大会　FIBA Women's U-21 Championship …… 117
FIBA U－19 世界選手権大会　FIBA U-19 World Championship …… 117
FIBA女子 U－19 世界選手権大会　FIBA Women's U-19 Championship …… 117
FIBA U－17 世界選手権大会　FIBA U-17 World Championship …… 117
FIBA女子 U－17 世界選手権大会　FIBA Women's U-17 Championship …… 117
FIBAゾーン選手権大会　FIBA Zone Championship (for Men and Women) …… 117
FIBAゾーン U－20 選手権大会
FIBA Zone U-20 Championship (for Men and Women) …… 117
FIBAテクニカル・コミッション　FIBA Technical Commission … 114, 116
テクニカル・コミッティー　Technical Committee …… 126, 131
上訴審議委員会　Jury of Appeal …… 126
アリーナ　arena / playing floor …… 124
フロア(床)　floor / playing floor …… 124
観客席　spectator's seat / seat …… 124
オフィシャルズ・テーブル　scorer's table …… 124
コート　playing court …… 124
ボール　ball / basketball …… 119
照明　lighting …… 125
ゲーム・クロック　game clock …… 119
追加のゲーム・クロック　duplicate game clock …… 122, 123
24秒表示装置　display units (of 24-second device) …… 122, 123
赤色灯　red (electric) light …… 122, 123
スコアボード　scoreboard …… 120
バックボード・サポート　backboard support …… 119
バックボード　backboard …… 118
テーブル・オフィシャルズの服装　uniform of table officials …… 115
スコアシート　scoresheet …… 114
ポゼションの表示器具 (alternating) possession indicator …… 123
ポゼション・アロー (alternating) possession arrow …… 123
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具　team fouls indicator …… 123
ホイッスル・コントロール・タイム・システム
whistle-controlled time system / whistle-controlled system …… 119

2009～

バスケットボール競技規則

第　1　版

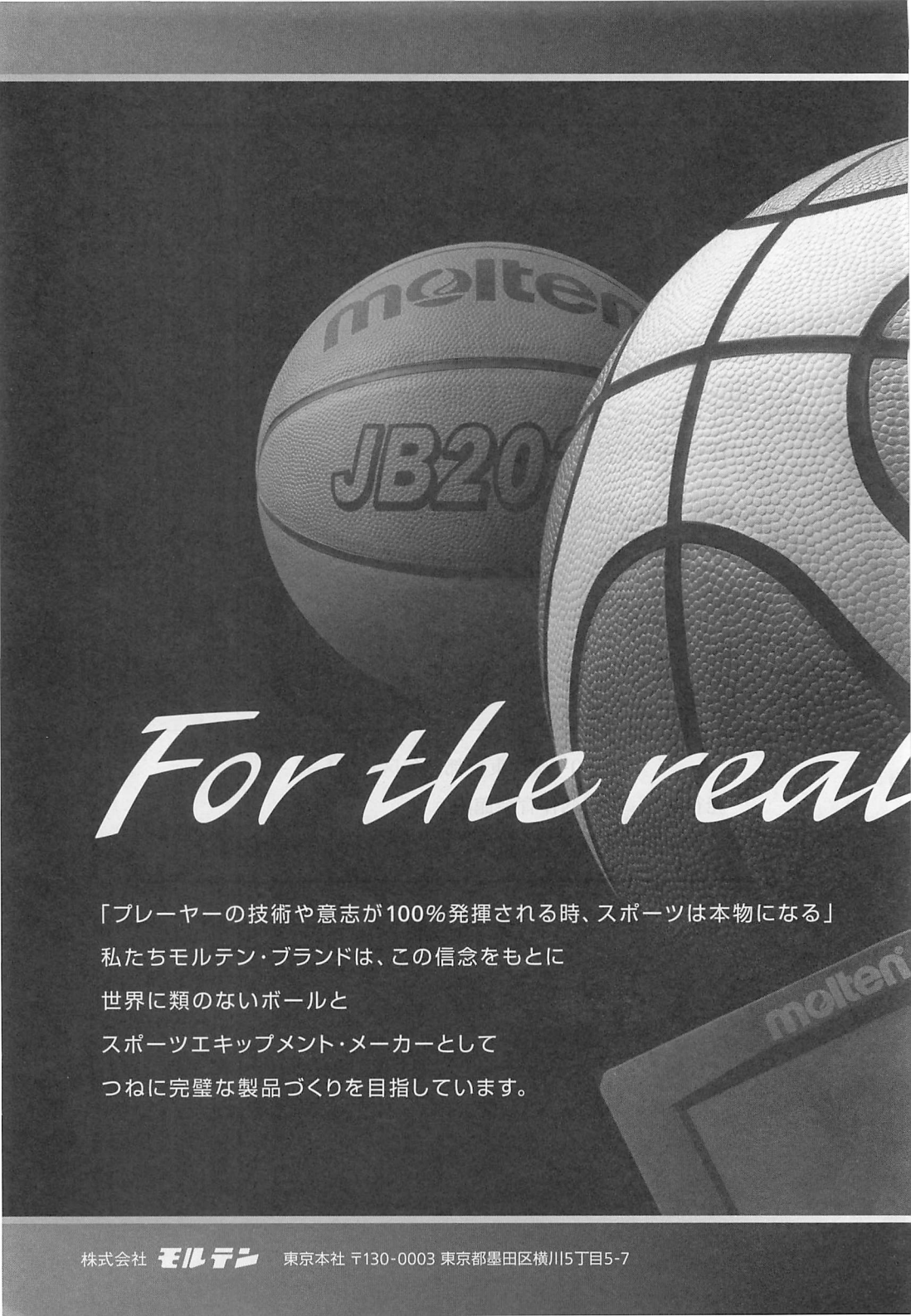
平成21年３月24日　印刷
平成21年３月27日　発行

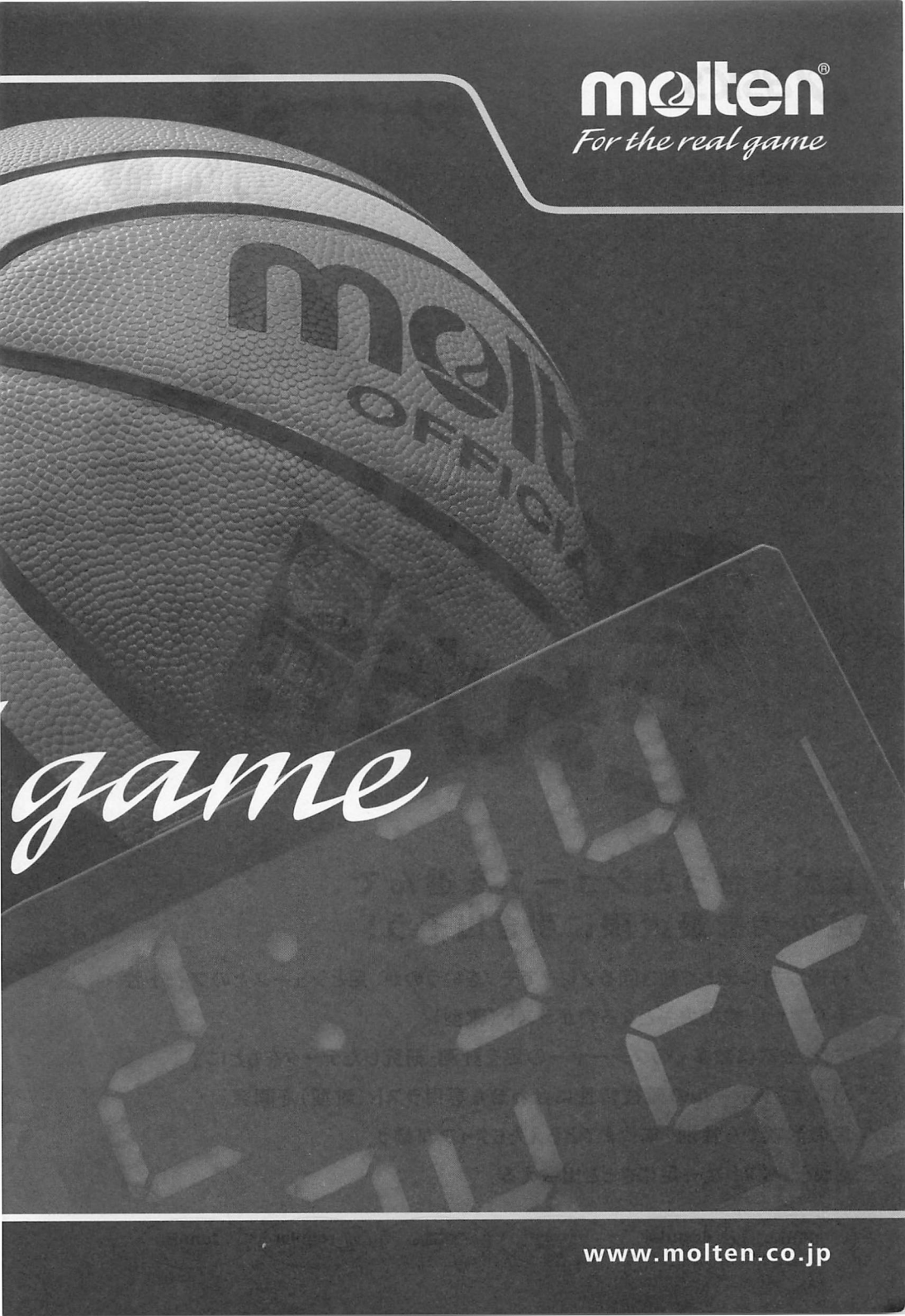
財団法人　日本バスケットボール協会
編集者　審　判　部
規　則　部

印刷所　セ　キ　株　式　会　社

〒150-8050 東京都渋谷区神南1－1－1
発行所　岸記念体育会館内
財団法人 日本バスケットボール協会

(不許複製)


molten
JB20
For the real
「プレーヤーの技術や意志が100%発揮される時、スポーツは本物になる」
私たちモルテン・ブランドは、この信念をもとに
世界に類のないボールと
スポーツエキップメント・メーカーとして
つねに完璧な製品づくりを目指しています。
molten
株式会社 モルテン 東京本社 〒130-0003 東京都墨田区横川5丁目5-7


molten®
For the real game
game
www.molten.co.jp

asics
sound mind, sound body

君の足はどれだ?!

自分に合ったシューズを選んで、足の力を最大限に引き出そう!

前後左右に激しく動き回るプレーでモノをいうのが、足とシューズとのフィット性。
そのフィット性のカギとなるのがラスト(靴型)。
アシックスは数多くのプレーヤーの足を計測・研究したデータをもとに、
バスケットボールの競技特性に合わせた専用ラスト(靴型)を開発。
足の形状から性別、年代までとらえた6タイプが揃う。
だから、ベストな一足にきっと出会える。

Slim スリム
Regular レギュラー
WIDE ワイド
Wsuper スーパーワイド
Lregular レギュラーエル
Junior ジュニア

株式会社アシックス asics.com

アシックスシューズのストライプデザインはアシックスの商標であり、世界の多くの国で登録された商標です。
商品についてのお問い合わせは「(株)アシックスお客様相談室」までどうぞ。03-3624-1814、 078-303-2233

asics molten