



2015～ バスケットボール競技規則



2015～

バスケットボール競技規則

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

from

Official Basketball Rules 2014

まえがき

本規則の願いは、この競技が、人間の体力や気力および人間らしい心を最高度に発揮して行われることである。そのために、日本バスケットボール協会は、有用な字句・条項の修正にはつねに心をくだしている。しかし、この規則の精神を実際のゲームに発揮する段になると、それは我々の力のおよぶところではない。この精神をあますことなく発揮するには、プレ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	19
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	23
第8条 競技時間, 同点と延長時間	23
第9条 ゲーム, ピリオドの開始と終了	24
第10条 ボールの状態	24
第11条 プレイヤーと審判の位置	26
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	26
第13条 ボールの扱い方	29
第14条 ボールのコントロール	30
第15条 ショットの動作中のプレイヤー	30
第16条 ゴールと点数	31
第17条 スロー・イン	33
第18条 タイム・アウト	35
第19条 交代	38
第20条 ゲームの没収	41
第21条 ゲームの途中終了	41
第5章 ヴァイオレイション	42
第22条 ヴァイオレイション	42
第23条 アウト・オブ・バウンズ	42
第24条 ドリブル	43
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	47

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	52

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	テクニカル・ファウル	64
第37条	アンスポーツマンライク・ファウル	67
第38条	ディスクォリファイング・ファウル	69
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	81
------------	---	-----------

第45条	審判, テーブル・オフィシャルズ, コミッショナー	81
第46条	主審の任務と権限	81
第47条	審判の任務と権限	83
第48条	スコアラー, アシスタント・スコアラーの任務	84
第49条	タイマーの任務	86
第50条	ショット・クロック・オペレーターの任務	87

審判の合図 (シグナル)	90
スコアシート記入法	100
「第3条 用具・器具」の詳細	112
そのほかの国際競技規則	120
2015 "3×3 (スリー・バイ・スリー)" 競技規則	145
解説	161

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。

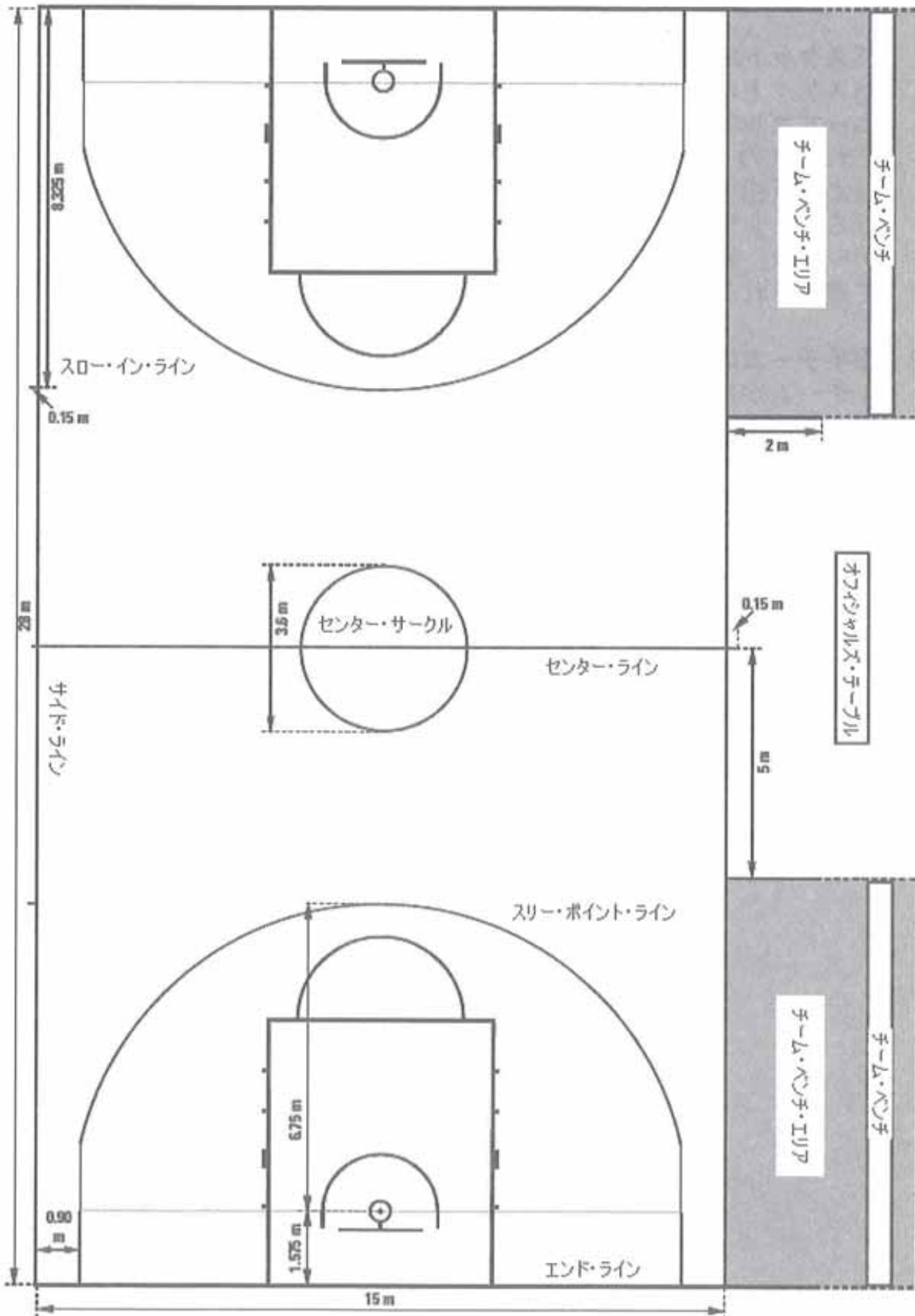
1.3 ゲームの勝敗

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。

1-1

図1 コート

すべての線は白色で幅は5 cm



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、障害物のない水平な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 バック・コート

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そのバックボードの裏以外の部分を含む。

2.3 フロント・コート

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そのバックボードの裏以外の部分を含む。

2.4 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。

2.4.1 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。
チーム・ベンチにすわっている人を含むすべての障害物は、コートから2m以上離れていなければならない。

2.4.2 センター・ライン, センター・サークル

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0.15m延長する（図1）。センター・ラインはそれぞれのチームのバック・コートの一部である。

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

2.4.3 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。

2-2

制限区域は、次のラインで区画されたコートの方角形の部分をいう [(2)、(3)はラインを含む].

(1) エンド・ライン

(2) フリースロー・ラインおよびフリースロー・ラインを両側に0.65mずつ延長したライン (ライン全体の長さは4.90mとなる)

(3) エンド・ラインの中央から左右2.45mの点からフリースロー・ラインを延長したラインとの交点まで、エンド・ラインと直角に描かれた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、単色でなければならない(2色以上を用いてはならない)。

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。

2.4.4 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)

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) 外側の縁までの距離がサイド・ラインの内側の縁から0.90mとなるようにエンド・ラインと直角に描いた2本の平行な直線 (長さは、(2)のラインとの交点までとする)

(2) (1)のライン (直線) との交点まで描いた相手チームのバスケットの中央の真下を中心とする円周の外側までが半径6.75mの半円の一部

(3) 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)、(2)で表されるラインを「スリー・ポイント・ライン」という。

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。

スリー・ポイント・ラインはスリー・ポイント・エリアには含まれない。

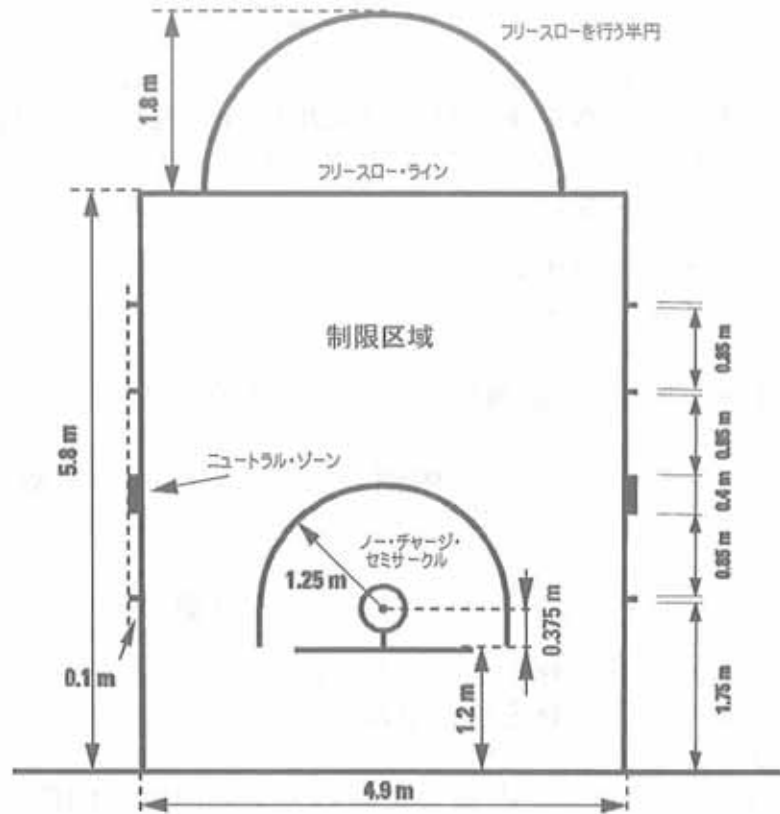
2.4.5 チーム・ベンチ・エリア (図1)

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

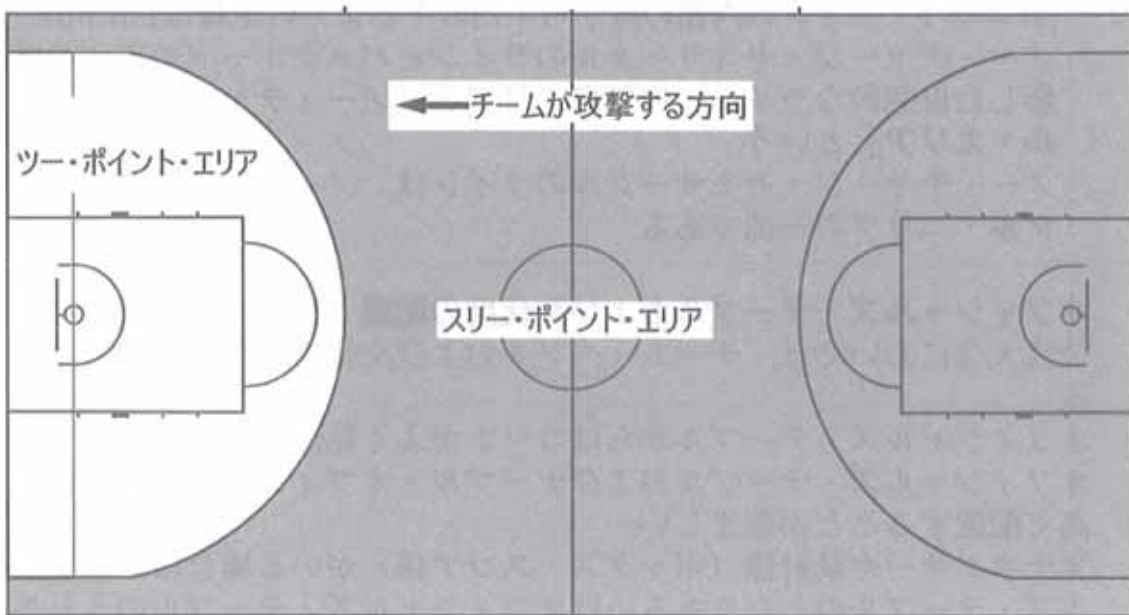
(2) センター・ラインから5mのところのサイド・ラインと直角に描かれた長さ2m以上のライン

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, ノー・チャージ・セミサークル



2-2

図3 ツー・ポイント / スリー・ポイント・フィールド・ゴール・エリア



スリー・ポイント・ラインはスリー・ポイント・エリアには含まれない

(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、「チーム・ベンチ・パーソネル（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）」（第7条7.3※印参照）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。

上記のチーム・ベンチ・パーソネル以外の方は、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。

2.4.6 スロー・イン・ライン（図1）

スロー・イン・ラインとは、それぞれのハーフ・コートに、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのサイド・ラインにコートの外側に向かってサイド・ラインと直角に、次に示すように短く描かれたラインをいう。

(1) ラインを描く位置は、当該コートのエンド・ラインから遠いほうの縁がエンド・ラインの内側の縁から8.325mの距離になるようにする（これは、スリー・ポイント・ラインの頂点の位置と一致するところである）。

(2) ラインの長さは、サイド・ラインの外側の縁から0.15mとする。

2.4.7 ノー・チャージ・セミサークル（図2）

ノー・チャージ・セミサークルとは、次に示すように制限区域内に描かれたラインをいう。

(1) バスケットの中央の真下を中心とする円周の内側までが半径1.25mの半円と、その端をサイド・ラインと平行にエンド・ラインの内側の縁から1.2mの位置まで延長したライン（ラインの端はバックボードの表面の位置と一致する）

(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。ノー・チャージ・セミサークルのラインとバックボードの表面を床に投影した仮想的なラインの内側のエリアを「ノー・チャージ・セミサークル・エリア」という。

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

2.5 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。

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。

図4 オフィシャルズ・テーブルと交代席の配置



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
- ショット・クロック (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: (公財) 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

2-3

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。

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8.）。
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ときは、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、前から見てもうしろから見ても同じ色であることがはっきりとわかるもの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。
また、「オール・イン・ワン」のユニフォームを使用してもよい。
国内のゲームでは、女子については、シャツをパンツの外に出すようにデザインされたものを使用してもよい。
- (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、前から見てもうしろから見ても同じ色であることがはっきりとわかるもの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。
パンツの長さはひざ上までとする。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォームとしては認められない。

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) 番号は、0、00および1から99までとする。
- (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（またはヴィジイティング・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、ひじの固定具や防具で、皮革、プラスチック、ソフト・プラスチック、金属、そのほか硬い素材で作られているもの
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。

- 上腕、肩、大腿部や下腿部の防具で、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・プレイス（ひざの防具）
- 負傷した鼻のプロテクター
これは硬い素材で作られたものでもよい。
- 無色透明なマウス・ガード（マウス・ピース）
- 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・プラスチックあるいはゴムで作られた、幅5 cm以下の単色のヘッド・バンド
- シャツからはみ出してしまう上半身用および腕用のサポーター様のもの（パワー・サポーター、パワー・スリーブなど、通常のサポーターも含む）を着用してもよいが、その場合はシャツと同様の色のものでなければならない。

- 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。

- 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、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、次のときである。
- (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 チーム・ベンチ・パーソネルは、審判が許可をしたときにかぎり、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。
- 5.6 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(当該のプレイヤー)を変更することができる。
また、プレイヤーが負傷した場合あるいは負傷したプレイヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられたあとであっても、1投目と2投目のフリースローの間、あるいは2投目と3投目のフリースローの間にプレイヤー(当該のプレイヤー)を交代させることができる(第19条19.3.9参照)。
これらのことが起こりプレイヤーを変更したり交代させたりした場合は、相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更したり交代させたりすることができる。

第6条 キャプテン：任務と権限

(Captain : Duties and powers)

5-7

- 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あればならず、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)

- 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。

- 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 チーム・ベンチ・パーソネル以外は、競技時間中、チーム・ベンチ・エリアにいることはできない。
※ 本競技規則で「チーム・ベンチ・パーソネル」という表現がある場合は、つねにコーチ、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、チーム関係者をさすものとする。
すなわち、「チーム・ベンチ・パーソネル」という表現には、プレイヤーは含まれない。
- 7.4 コーチあるいはアシスタント・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 コーチあるいはアシスタント・コーチのうち1人だけは、ゲーム中、チーム・ベンチ・エリア内で立ちつづけることが認められる。
両者（コーチあるいはアシスタント・コーチ）は、1人ずつであれば交互に立ちつづけることも許されるが、両者が同時に立ちつづけることは認められない。
両者（コーチあるいはアシスタント・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。
ただし、アシスタント・コーチは、ゲーム中、審判に対して話しかけたり、そのほかいかなるはたらきかけもしてはならない。
- 7.6 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、同点と延長時間

(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 ゲームの開始前に10分のインターバルをおく。
- 8.3 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、および各延長時間の前に、それぞれ2分のインターバルをおく。
- 8.4 ハーフ・タイムのインターバルは10分とする。
大会主催者の考えにより、ハーフ・タイムのインターバルを15分としてもよい。
- 8.5 プレイのインターバルは、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 プレイのインターバルは、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、トス・アップのボールが主審の手から離れたとき
(2) 第1ピリオド以外の各ピリオド（各延長時間も含む）を始めるスロー・インで、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
- 8.7 第4ピリオドが終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、1回5分の延長時間を必要な回数だけ行う。
※〈中学校のゲームでは、延長時間は1回3分とする。〉
- 8.8 ファウルが各ピリオド、各延長時間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間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間を行う場合は、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ーバ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間を始める前に行う。

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・ボールでトス・アップのボールが主審の手から離れたときに始まる。
- 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・インをするプレイヤーにボールが与えられたときに始まる。
- 9.3 両チームとも5人ずつのプレ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。
ただし、バックボードに、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が赤く発光するような装置が備え付けられている場合は、この装置が発光した瞬間に、各ピリオド、各延長時限は終わるものとする。

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、トス・アップのボールが主審の手から離れたとき
- (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) どちらかのチームのプレイヤーがボールをコントロールしている間にショット・クロックの合図が鳴ったとき
ただし、ショット・クロック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
 - ③ショット・クロックの合図が鳴り、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

10.4 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ヴァイオリションやファウル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、ショットされた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場合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、ショットされたボールにどちらかのチームのプレイヤーが触れたとき、あるいはショットされた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。

- 各ピリオドの競技時間の終了の合図が鳴る。
- ショット・クロックの合図が鳴る。
- 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やノー・チャージ・セミサークル・エリアを区画するライン（仮想的なラインも含む）についても適用される（例外：第30条30.1.2）。

11.2 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。

第12条 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼッション・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り合い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、トス・アップされたボールを片手または両手でタップする。ただし、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いないし、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つたり、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。

12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, 12.2.8に違反することはヴァイオリーションである。

12.3 ジャンプ・ボール・シチュエーション

次のとき、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

- (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・ポゼッション・ルール

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

12.4.2 オルタネイティング・ポゼッション・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・ポゼッション・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

12.5 オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・イン

12.5.1 オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インは、ジャンプ・ボール・シチュエーションになったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズから行う。

12.5.2 オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールは、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。

12.5.3 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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで始められる。

そのスロー・インをするチームは、前のピリオドが終了したときにオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・イン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36.4.2-(1)、第37条37.2.2-(1)、第38条38.2.3-(1)]。

- 12.5.4 オルタネイティング・ポゼッション・ルールによって次にスロー・インが与えられるチームは、ポゼッションの表示器具 [ポゼッション・アロー(赤色の矢印)] によって示される。
ポゼッション・アローの向きは、次にスロー・インが与えられるチームの攻撃する方向を示す。
ポゼッション・アローの向きは、オルタネイティング・ポゼッション・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。
- 12.5.5 オルタネイティング・ポゼッション・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そのスロー・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・ポゼッション・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のアウト・オブ・バウンズからのスロー・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・ポゼッション・ルールによるものではない)。
次にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときオルタネイティング・ポゼッション・ルールによってスロー・インのボールが与えられるチームも相手チームからとなる。
- 12.5.6 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・ポゼッション・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・ポゼッション・ルールによるスロー・インの権利は取り消されないので、次にジャンプ・ボール・シチュエー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。

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り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タップしようとしてボールに触れたと、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の進行が規則で許される範囲内である場合は、歩数だけでそのプレ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ことはできない。

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。

15-16

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)]。
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)。

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

に与えられ、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・エリアからなされたゴールは2点
 - (3) スリー・ポイント・エリアからなされたゴールは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。
- 16.2.5 プレイヤーがボールを一度つかんでからショットをするためには、ゲーム・クロックの残りの競技時間が最低でも0.3秒以上を表示していなければならない。
- したがって、審判は、各ピリオド、各延長時限の終了まぎわでゲーム・クロックの残り時間がわずかになったときにスロー・インやフリースローでゲームが再開されるときは、次のように判定や処置がくだせるように備えておかななければならない。
- (1) ゲーム・クロックの残り時間の表示が0.2秒あるいは0.1秒のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは、スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールに対しては、コート内の攻撃側プレイヤーが直接タップあるいは直接ダンクをしなければ、そのショットによる得点は認められてはならない。
 - (2) ゲーム・クロックの残り時間の表示が0.3秒以上のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するときは、スロー・インされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールを攻撃側プレイヤーが一度つかんでも、すばやくショットをすればピリオドの終了の合図が鳴る前にそのボールが手から離れる可能性もあるので、審判は、そのショットのボールがピリオドの終了の合図が鳴る前にプレイヤーの手から離れていたかどうかをしっかりと確認して、得点を認めるかどうかの判定をくださなければならない。

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け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、状況によってはスロー・インが行われるアウト・オブ・バウンズの位置にボールを置いて、スロー・インをするプレイヤーにボールを与える。

ただし、次の条件が満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。

(a) 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。

(b) 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・インを行うアウト・オブ・バウンズの位置にいる。

17.2.2 プレイヤーは、規則に定められたところ（ヴァイオリ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アウト・オブ・バウンズなど）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。

17.2.3 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・ラインのアウト・オブ・バウンズから行う。

(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・ポジション・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

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 第4ピリオド、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・コートアウト・オブ・バウンズから、そのチーム（タイム・アウトが認められたチーム）にスロー・インが与えられてゲームが再開される場合は、スロー・インは、そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから行う。

「第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間」とは、「ゲーム・クロックの残りの競技時間が“02:00”と表示されたときから」をいう。

- 17.2.5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレイヤーまたはスロー・イン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アウト・オブ・バウンズから、相手チームが行う。
- 17.2.6 ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、そのあとのスロー・インは、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズから行う。
- 17.2.7 フィールド・ゴール、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のアウト・オブ・バウンズからスロー・インをする。
フィールド・ゴールあるいは最後のフリースローが成功したあとであれば、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、この規定が適用され、エンド・ラインの任意の位置のアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてよい。
 - (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け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エンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでボールを持つかボールを与えられたときからかぞえる。

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（スロー・インをしようとしたときにコートに足を踏み入れてしまったからスロー・インをするのをやめること）
 - (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、ほかのプレイヤーに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、コートまわりのゆとりがあれば、ラインから直角に1mの距離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) コートまわりのゆとりがなく、障害物から境界線までの距離が2m未満のとき、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・インを行う位置のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する（第22条22.2参照）。

17-18

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。

ただし、第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイム・アウトをとることはできない。

各延長時限には、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ー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、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。

チーム・ベンチ・エリアからタイム・アウトを請求するときには、コーチやアシスタント・コーチが最大限の努力をほらい、スコアラーがタイム・アウトの請求を目で見え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9.）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・アウトを請求するとき、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9., 10.）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・パーソンネルはチーム・ベンチ・エリアの近くであればコートに入ってもよい。

第2ピリオド、第4ピリオド、各延長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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・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ーションが起こった場合、このヴァイオレー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43条43.1.2参照）。

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リエーションのあとは、審判がテーブル・オフィシャルズに伝達を終えたとき

(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、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ふたたび交代してチーム・ベンチにもどることはできない。

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、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、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7.）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。交代の申し出をするときあるいは交代席にすわるときは、交代要員は、すぐにプレイできる用意をしていなければならない。

19-19

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7.）およびコートに招き入れる合図（審判の合図8.）をするまでは境界線の外にいないなければならない。

19.3.5 コートから退くプレイヤーは、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の交代は30秒以内に、失格・退場させられたプレイヤーの交代はできるかぎりすみやかに（およそ30秒程度で）行わなければならない。

不必要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（ハーフ・タイムを除く）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、フリースロー・シューターと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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・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43条43.1.2参照）。

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、なおプレイをするをこぼんだ場合

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。

20.2.2 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)

20-21

21.1 途中終了になる場合

ゲーム中、1チームのコート上で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、終了時の得点は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。

21.2.2 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 ヴァイオリション

(VIOLATIONS)

第22条 ヴァイオリション

(Violations)

22.1 ヴァイオリション

ヴァイオリションとは、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

ヴァイオリションが起こったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。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・インの位置やその罰則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または境界線の外の床に触れている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・バウンズになっているプレイヤーやプレイヤー以外の人に触れたとき
- (2) 境界線や境界線の外の床に触れたとき、または境界線の外の床に触れていたり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・シチュエーションとなる。

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

- 24.1.1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールした1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、ボールを移動させることをいう。
- 24.1.2 ドリブルが始まるのは、コート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に触れさせ、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、プレイヤーがボールを床に向けてではなく空中（上方）に向け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、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。
- 24.1.3 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。
- 24.1.4 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が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) ボールが相手チームのプレイヤーに触れる。
- (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。

24.1.2, 24.2 に違反することはヴァイオリションである。

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たプレイヤーが、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れた瞬間に、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。

- 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、先に床についた足がピヴォット・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れた瞬間に、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 パスカ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 パスカ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。

25.2.3 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。

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1 mより近い正当な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ーションである。

第28条 8秒ルール

(Eight seconds)

28.1 8秒の制限

28.1.1 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。

27-28

このときの8秒は、次のときからかぞえ始められる。

- (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーがバック・コート内でボールをコントロールしたとき
- (2) スロー・インのときは、スロー・インされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたとき

28.1.2 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) どのプレイヤーにもコントロールされていないボール（パスやファンブルされたボールなど）がフロント・コートに触れたとき
- (2) ボールが、両足が完全にフロント・コートに触れたフロント・コートにいるそのチームのプレイヤー（攻撃側プレイヤー）に触れたとき
- (3) ボールがフロント・コートに触れている相手チームのプレイヤー（防御側プレイヤー）に触れたとき
- (4) ボールがフロント・コートに触れている審判に触れたとき
- (5) 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完全にフロント・コートに触れたとき

- 28.1.3 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・インがバック・コートのアウト・オブ・バウンズ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・シチュエー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
- 8秒が継続してかぞえられるときも、28.1.1-(2)と同様に、スロー・インされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたときから残りの秒数をかぞえ始める。

28.1 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)

28-29

29.1 24秒 (14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 (14秒) の制限以内にショットをしなければならない。このとき、ショット・クロックは、次のときからはかり始められる。
- (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき
 - (2) スロー・インのときは、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たとき
- 24秒 (14秒) の制限以内にショットをするということは、ショット・クロック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 (14秒) の制限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ショット・クロック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、ヴァイオレイション (ショット

ト・クロック・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させなければならない。
ゴール・テンディングおよびインタフェアの規定は、ショット・クロックの合図が鳴ったあとでもすべて適用される。

29.2 ショット・クロックの操作について

29.2.1 審判が次の理由でゲームを止めたとき

- (1) ボールをコントロールしていないチームのファウルやヴァイオレイション（アウト・オブ・バウンズを除く）を宣する。
- (2) ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由でゲームを止める。
- (3) 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ショット・クロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む）でゲームを止める。

これらの場合、ファウルやヴァイオレイションが宣せられたチームの相手チームあるいはゲームが止められたときにボールをコントロールしていたチームにボールが与えられ、ゲームは、それぞれの規則に定められた位置のアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される。

29-29

29.2.1.1 そのチームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インが行われる場合、あるいはフリースローが与えられる場合は、ショット・クロックは24秒にリセットする。

ただし、第50条50.2が適用される場合は、ショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかる。

29.2.1.2 そのチームのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インが行われる場合は、ショット・クロックは次のように操作する。

- (1) ショット・クロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるときには、ショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかる。
- (2) ショット・クロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるときには、ショット・クロックは14秒にリセットする。

ただし、第50条50.2が適用される場合は、ショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかる。

また、29.2.1-(3)の場合で、ショット・クロックをリセットすると相手チーム（防御側チーム）が著しく不利になると審判が判断した場合は、ショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかる。

29.2.2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレイションを宣し、相手チームにスロー・インが与えられるときは、ショッ

ト・クロックは24秒にリセットする。

- 29.2.3 ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）がリングに触れたときは、ショット・クロックは次のように操作する。
- (1) 相手チームがそのボールをコントロールした場合には、ショット・クロックは24秒にリセットする。
 - (2) ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールした場合には、ショット・クロックは14秒にリセットする。
- 29.2.4 ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときにショット・クロックの合図が誤って鳴ってしまったときは、チーム・コントロールがあるかどうか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。
- この場合ショット・クロックはリセットされ、その時点からあらたに24秒（あるいは14秒）が認められる。
- ただし、ショット・クロック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（攻撃側チーム）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、ショット・クロックの表示は審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正し、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アウト・オブ・バウンズから、それまで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リションである。
- 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アウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する（第22条22.2参照）。
- 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 backcourt)

30.1 ボールをバック・コートに返すことの制限

- 30.1.1 1チームが「フロント・コートでボールをコントロールしている」とは、次のときをいう。
- (1) 両足がフロント・コートに触れたそのチームのプレイヤーがボール

を持っているかフロント・コートでドリブルをしているとき
(2) そのチームのフロント・コートにいるプレイヤーどうしの間でボールをパスしているとき

30.1.2 チームが「規則に違反してボールをバック・コートに返す」とは、次の(a)~(c)のすべてに当てはまる場合をいう。

(a) チームがフロント・コートでボールをコントロールしていること
(30.1.1 参照)

(b) そのチームのプレイヤーがボールにフロント・コートで最後に触れること

(c) ボールをコントロールしているチームのバック・コートに触れているプレイヤーが、そのボールに最初に触れること

あるいはそのボールがバック・コートに触れたのち、ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが最初に触れること

ボールをバック・コートに返すことの制限は、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インにも適用される。すなわち、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズでスロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたときは、そのチームは、上記(a)および(b)の状況に当てはまっているものとみなす。

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ボールをあらたにチーム・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。

30-30

30.2 ボールをバック・コートに返すヴァイオリション

フロント・コートでボールをコントロールしているチームは、そのボールを規則に違反してバック・コートに返してはならない (30.1.1, 30.1.2 参照)。

30.3 罰則

ヴァイオリションが起こったところにもっとも近いフロント・コートのアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。

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ときに、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された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。

31-31

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) 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 インタフェアとは、次のことをいう。
- (1) フィールド・ゴールやフリースローでショットされたボールがリングの上ののっているときに、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ののっているときにはいつでも適用される。

- (2) あとにフリースローがつづく場合、フリースローで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。

- (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の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、パスのボールやフィールド・ゴールやフリースローで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) 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。

- (5) 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、フィールド・ゴールやフリースローで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。

- (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、フィールド・ゴールやフリースローで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。

- (7) 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 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された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、各延長時間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、ショットされた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・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する（第22条22.2参照）。
- 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（パス）のときは2点
(3) スリー・ポイント・エリアからのショット（パス）のときは3点
そのあとは、通常のスロー・インやフィールド・ゴールが成功したあとと同じ方法で、得点を与えられたチームの相手チームがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズからボールをスロー・インしてゲームを再開する。
- 31.3.3 最後のフリースローで防御側プレイヤーがボールがリングに触れる前にゴール・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）。

(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。

32-33



図5 シリンダーの概念

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向け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から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。
- (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歩の距離が必要である。
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（スパー

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。

33-33

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つの条件を同時に満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。

33-33

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。

- (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し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 ノー・チャージ・セミサークル・エリア

ノー・チャージ・セミサークル・エリアとは、積極的に攻撃して得点する

ことを意図した攻撃側プレイヤーに対して特別な規則を適用するために、制限区域内に描かれたノー・チャージ・セミサークルおよびそれに付随する仮想的なラインによって区画された特別なエリアのことをいう（第2条2.4.7、図2参照）。

バスケットに向かってペネトレーションした攻撃側プレイヤーが正当な防御の位置を占めた防御側プレイヤーのトルソー（胴体）に突き当たったとしても、その触れ合いが起こったときにその防御側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークル・エリア内にいたときは、その攻撃側プレイヤーに対してチャージングが宣せられることはない。

この規則が適用される要件は以下のとおりである。

- (a) ペネトレーションした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ったまま（ボールを持ってから）、ノー・チャージ・セミサークル・エリアの外からジャンプすること
- (b) その攻撃側プレイヤーがショットあるいはパスをしようとする事
- (c) ショットあるいはパスのボールがその攻撃側プレイヤーの手から離れる前あるいは離れたあとに、床に下りる前または床に下りた直後にその勢いで防御側プレイヤーに突き当たって触れ合いを起こしてしまうこと
- (d) その触れ合いが起こったときに、その攻撃側プレイヤーに突き当てられた防御側プレイヤーの片足あるいは両足がノー・チャージ・セミサークル・エリア内の床あるいはノー・チャージ・セミサークルのラインに触れていたこと

ただし、攻撃側プレイヤーが、手、腕、足、脚、そのほかのからだの一部を不当に使って触れ合いを起こした場合には、この規則は適用されず、通常の規則にしたがって判定がくだされる。

33.11 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（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突き出した手や伸ばした腕で相手に触れて相手の動きを妨げるとは、イリーガル・ユース・オブ・ハンズ（手を不当に使った触れ合い）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 自分に有利になるように相手との間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること

33.12 ポスト・プレイ

- (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、ひざ、広げたひじ、突き出した手や伸ばした腕、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。

33.13 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、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。

33.14 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、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。

33.15 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つ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不当な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、相手をつまづかせることをしてはならないし、手（腕）や足（脚）、ひざなどを伸ばしたり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や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンダーの外で起こしてはならない。

また、そのほか乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

33-34

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アウト・オブ・バウンズからの、ファウルをされたチームのスロー・インによってゲームを再開する。
- (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。

34.2.2 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ショット・クロックの合図が鳴り、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のアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
- (2) ダブル・ファウルが宣せら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・インが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブル・ファウルが起こったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
- (3) ダブル・ファウルが宣せら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・インが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

第36条 テクニカル・ファウル

(Technical foul)

36.1 ゲームの運営・管理に関する規則

- 36.1.1 ゲームは、両チームのプレイヤー、チーム・ベンチ・パーソネル、審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナーを含む、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。

- 36.1.2 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。
- 36.1.3 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。
- 36.1.4 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。
- 36.1.5 ボールがいったんライブになってから前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカル・ファウルがあったものとして処置する。
この規則に該当する違反があってからそれが見つけられるまでに起こったことは、すべて有効とする。

36.2 暴力行為について

- 36.2.1 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。
- 36.2.2 相手チームや審判に暴行を加えたプレイヤー、チーム・ベンチ・パーソネルは、ただちに失格・退場させられる。
主審は、そのできごとを大会主催者に報告しなければならない。
- 36.2.3 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。
- 36.2.4 プレイヤー、チーム・ベンチ・パーソネルによる用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。
このような行為があったときには、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。
36.2.4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。

36.3 テクニカル・ファウル

36.3.1 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。
ゲーム中、審判の判定や決定、注意や警告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。
- (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ボールがリングに触れる前にゴール・テンディングやインタフェアのヴァイオリー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。

36.3.2 チーム・ベンチ・パーソネルのテクニカル・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の規則、運営・管理に関する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。

36.3.3 1プレイヤーにテクニカル・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。

- 36.3.4 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) コーチ以外のチーム・ベンチ・パーソネル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
- 36.3.5 36.3.3, 36.3.4の規定に従ってプレイヤーあるいはコーチが失格・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。

36.4 罰則

- 36.4.1 テクニカル・ファウルが宣せられたときは、次のように記録する。
- (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) チーム・ベンチ・パーソネルにテクニカル・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。
- 36.4.2 相手チームに1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、チーム・メンバーの中からコーチが指定する。
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・ラインのアウト・オブ・バウンズからの、フリースロー・シューター側のチームのスロー・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。

36-37

第37条 アンスポーツマンライク・ファウル (Unsportsmanlike foul)

37.1 アンスポーツマンライク・ファウル

- 37.1.1 アンスポーツマンライク・ファウルとは、以下の(1)~(4)に該当する、からだの触れ合いによるプレイヤー・ファウル (パーソナル・ファウル)

のことをいう。

- (1) プレイヤーがボールにプレイする正当な努力をしないで触れ合いを起こし、なおかつ、その触れ合いが規則の意図するバスケットボールのプレイを逸脱したもの、すなわち、通常のバスケットボールのプレイ（ノーマル・バスケットボール・プレイ）としてそぐわないものであると審判が判断したファウル。
- (2) プレイヤーがボールにプレイしようとして正当に努力していたとしても、異常に激しい触れ合いによるものであると審判が判断したファウル（ハード・ファウル）。
- (3) 速攻がなされているとき、あるいは相手チームが速攻を出そうとしているとき、防御側プレイヤーが、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ほかの防御側プレイヤーが1人もいない状況で、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起こしたファウル（解説32.「第37条 アンスポーツマンライク・ファウル」(4)参照）。
- (4) 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与えようとしたときからボールがスロー・インをするプレイヤーの手から離れるまでの間に、防御側プレイヤーが起こしたファウル。

37-37

- 37.1.2 審判は、プレイヤーの起こしたファウルの動作（37.1.1-(1), (2)）やその状況（37.1.1-(3), (4)）だけによって、1ゲームを通し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（解説32.「第37条 アンスポーツマンライク・ファウル」参照）。

37.2 罰則

- 37.2.1 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。
- 37.2.2 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。
そのうち、
 - (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・ラインのアウト・オブ・バウンズからの、フリースロー・シューター側のチームのスロー・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。
- 37.2.3 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

37.2.4 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38条 ディスクォリファイング・ファウル

(Disqualifying foul)

38.1 ディスクォリファイング・ファウル (失格・退場)

37-38

- 38.1.1 ディスクォリファイング・ファウルとは、プレイヤーあるいはチーム・ベンチ・パーソネルのファウルで、特に悪質なファウル、はなはだしくスポーツマンらしくない行為・ふるまいに対して宣せられるファウルをいう。
- 38.1.2 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。

38.2 罰則

- 38.2.1 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。
- 38.2.2 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・ファウル以外でも規則に定められた規定により失格・退場させられた者は、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。

38.2.3 相手チームにフリースローが与えられる (38.2.4 参照)。

- 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のフリースロー・シューターは、チーム・メンバーの中からコーチが指定する。
- 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・ラインのアウト・オブ・バウンズからの、フリースロー・シューター側のチームのスロー・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。

38.2.4 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) 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は、2個のフリースロー
- (2) 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
- (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
- (4) 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39条 ファイティング

(Fighting)

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やチーム・ベンチ・パーソネル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・エリアから出たチーム・ベンチ・パーソネルに適用される。

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・エリアから出たチーム・ベンチ・パーソネルにはディスクォリファイング・ファウルが宣せられ、失格・退場になる。
- 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 チーム・ベンチ・パーソネルが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 両チームのチーム・ベンチ・パーソネルが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のアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
 - (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・ラインのアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
 - (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・インが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。
- 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 本条の規定（ファイティングの規定）が適用される状況で起こったあるいはその直前に起こっていたプレイヤーの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・ファウルやテクニカル・ファウルにかかわらず合わせて5回のプレイヤー・ファウルが宣せられた場合は、審判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ない、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(例外：スコアシート記入法6.3.14)。

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 チーム・ファウルにかぞえるファウル(プレイヤー・ファウル)とは、プレイヤーに記録されるパーソナル・ファウル、テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルのことをいう。
1チームに各ピリオド4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。
- 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 延長時限に起こったチーム・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、罰則として、スロー・インではなく、2個のフリースローが与えられる。
このとき、ファウルをされたプレイヤーがフリースロー・シューターとなる。

- 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アウト・オブ・バウンズで、ファウルをされたチームのスロー・インによってゲームを再開する（第34条34.2.1-(1)参照）。

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

規則違反（ファウルやヴァイオレイション）が宣せられてゲーム・クロックが止められている間にあらたに別のファウルが宣せられた場合は、特別な処置をする。

42.2 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。

41-42

42.2.2 ファウルが起こった順序を確認する。

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・ファウルの場合はそれぞれのファウルは記録するが、ダブル・ファウルの処置は適用しない。

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) 最初の規則違反が宣せられ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のアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
- (2) 最初の規則違反が宣せら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、最初のヴァイオレーションかファウルが起こったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからスロー・インをしてゲームを再開する。
- (3) 最初の規則違反が宣せら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・インが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

第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。
 - (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

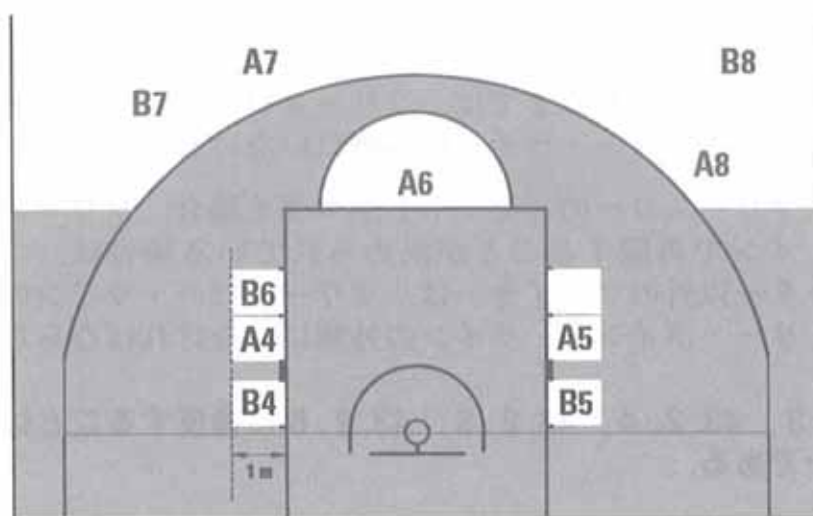


図6 フリースローが行われるときのプレイヤーの位置

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。

43-43

- 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。
- 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) 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。

(2) ボールがバスケットに入っても得点は認められない。

フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。

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を除く。

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のアウト・オブ・バウンズ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・シューターがヴァイオレイションをした場合、あるいはフリースロー・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・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する(第22条22.2参照)。

- 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) 最後のフリースローのとき、両チームのプレイヤー(フリースロー・シューターは除く)がヴァイオレイションをした場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

第44条 処置の訂正

(Correctable errors)

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) 規則で定められたフリースロー・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

43-44

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。

ボールがデッドの間に誤った処置がなされる	- 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のスロー・インでゲームを再開する(例外:44.3)。

- 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負傷のために交代していたとき、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やタイマーによるゲーム・クロックの操作の誤りによる競技時間の計測のまちがいおよびショット・クロック・オペレーターによるショット・クロックの計測や表示のまちがいは、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。

44.3 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・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズからのスロー・インでゲームを再開する。
- (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・シチュエーションになる。
 - 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。

いずれの場合も、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アウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う。

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かった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常のフリースローのあとと同じように再開される。
- (2) スロー・インのボールを誤って与えられたチームが相手チームよりも先に得点した場合は、処置の誤りはなかったものとして訂正はしない。

44.3.3 規則で定められたフリースロー・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。また、そのフリースローのあとにそのチームにスロー・インが与えられることになっていた場合は、そのスロー・インも取り消される。ゲームは、そのフリースローの1投目のボールがそのフリースロー・

シューターの手から離れ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・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズから、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アウト・オブ・バウンズからの、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投目のボールがそのフリースロー・シューターの手から離れ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（アンパイヤー）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、タイマーおよびショット・クロック・オペレーター各1人とする。
- 45.3 コミッショナーを1人おくことができる。コミッショナーは、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。
- 45.5 審判，テーブル・オフィシャルズ，コミッショナーは、競技規則に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。

45-46

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，ショット・クロック，ストップ・ウォッチを指定し、テーブル・オフィシャルズを確認する。
- 46.3 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をもつ。
- 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。
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 次のことが起こったときには、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。
(1) ゲームが没収された場合
(2) 失格・退場が宣せられた場合
(3) 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プレイヤー、チーム・ベンチ・パーソネルによるスポーツマンらしくない行為があった場合
これらの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 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。

- 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、コート周囲のすべての場所において、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（ヴァイオリーションやファウル）が起こったとき、各ピリオドが終了したとき、あるいはその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リー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リー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を感じ取り、判定とゲームの流れが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。
- 47.4 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、そのうち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。
- 47.6 審判の判定や決定は最終的なものであり、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。

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、1プレイヤーに2回のテクニカル・ファウルあるいは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やそれ以上タイム・アウトがとれない場合には、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。

48-48

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。
審判と協議したのち、すみやかに誤りを訂正する。
- (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。

- 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) 合図が鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、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、フィールド・ゴールが成功したとき
 - ⑥ 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に、誤りなく計測されたショット・クロックの合図が鳴ったとき
- 49.3 タイマーは、次のようにタイム・アウトの時間をはかる。
- (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にストップ・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って各ピリオドが始まる時に、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 ショット・クロック・オペレーターの仕事

(Shot clock operator : Duties)

ショット・クロック・オペレーターは、次のようにショット・クロックを操作する。

50.1 次のとき、ショット・クロックを動かし始める。

- (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、そのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき
- (2) スロー・インのときは、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たとき

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、すみやかにショット・クロックをリセットし、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、ショット・クロック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、ショット・クロック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、ショット・クロックは止めないしリセットもしない。

50.2 次のことが起こった結果それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インが与えられるときは、ショット・クロック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・シチュエー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

50.3 次のときにはショット・クロックを止めて24秒にリセットし [秒数を表示しない機能がある場合は、何も表示せず]、次にあらためてショット・クロックを動かし始める (50.1 参照)。

- (1) ゲーム・クロックが動いているときにボールがバスケットに入ったとき (例外：解説24.「第29条 24秒ルール」(4)参照)
- (2) ゲーム・クロックが動いているときにボールが相手チームのバスケットのリングに触れ、相手チームがそのボールをコントロールしたときただし、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を除く (50.2 -(3)参照)。
- (3) 次のことが起こった結果、チームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インが与えられるとき
 - ① 審判が、ファウルやヴァイオレイションを宣する。
 - ② 審判が、ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由でゲームを止める。
 - ③ 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ショット・クロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む) でゲームを止める。
ただし、③の場合でショット・クロック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除く (この場合は、ショット・クロックはリセットしない)。
- (4) フリースローを行うとき [注：14秒から動かし始める場合もある (第29条29.2.3 -(2)、50.5.2 参照)]
- (5) 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレイションを宣したとき
ただし、50.2の場合は、ショット・クロックは止めるがリセットはしない。
- (6) ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、それまでボールをコントロールしていたチームの相手チームにスロー・インのボールが与えられるとき

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あるいはショットをしたチームに引きつづきフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インが与えられるときは、以下のようにショット・クロックを操作する。

- (1) 審判が、ファウルやヴァイオレイションを宣する。
ただし、50.2の場合は、ショット・クロックは止めるがリセットはしない。
- (2) 審判が、ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由でゲームを止める。
- (3) 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

クが動いているときにショット・クロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む) でゲームを止める。

50.4.1 ショット・クロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるときには、ショット・クロックは止めるがリセットはしない。

50.4.2 ショット・クロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるときには、ショット・クロックは14秒にリセットする。

ただし、50.2の場合は、ショット・クロックを止めるがリセットはしない。また、50.4-(3)の場合でショット・クロック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除く(この場合は、ショット・クロックはリセットしない)。

50.5 次のときには、ショット・クロックは14秒にリセットする。

50.5.1 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あるいはショットをしたチームに引きつづきフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インが与えられる場合で、ショット・クロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるとき

(1) 審判が、ファウルやヴァイオレイションを宣する。

ただし、50.2の場合は、ショット・クロックは止めるがリセットはしない。

(2) 審判が、ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由でゲームを止める。

(3) 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ショット・クロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む) でゲームを止める。

50.5.2 ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールしたとき

50.6 ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時間の残りが14秒未満でなおかつあらたにヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性が残っていない場合は、ショット・クロックの表示装置の電源を切る。

ショット・クロックの合図は、ボールをコントロールしているチームが制限された秒数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. スコアラーにプレイヤーの番号やファウルの種類あるいはそのほかのことを伝達するときには、審判は、ジェスチャーやシグナルだけでなく、言葉（声）を用いてコミュニケーションをとり、伝達事項がまちがいになくスコアラーに伝わるようにすべきである。
ただし、国際ゲームでは、**英語**を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

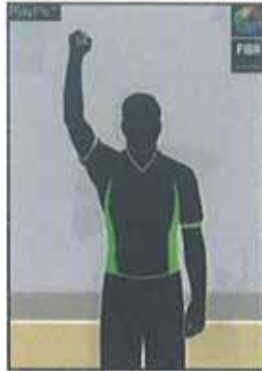
I. 計時の合図

1. ゲーム・クロックを止める



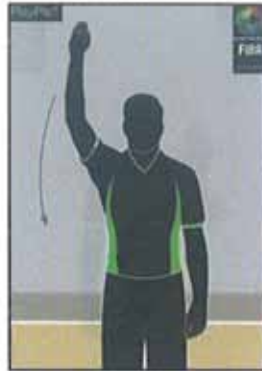
手を開いて上に上げる
(笛を鳴らして)

2. ファウルでゲーム・クロックを止める



手を握って上に上げる
(笛を鳴らして)

3. ゲーム・クロックを動かし始める



上げていた手を振り下ろす



II. 得点の合図

4. 1点を認めるとき



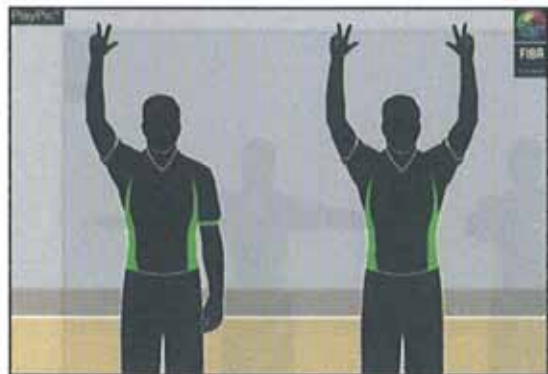
1本指を上げて手先を振り動かす

5. 2点を認めるとき



2本指を上げて手先を振り動かす

6. スリー・ポイント・ショットをしたとき／3点を認めるとき



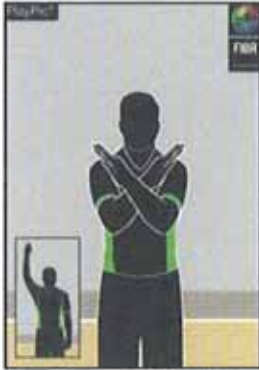
3本指を上上げる
(片手)

3本指を上上げる
(両手)



Ⅲ. 交代とタイム・アウト

7. 交代



胸の前で両腕を交差させる (笛を鳴らして)

8. 交代要員を招き入れる



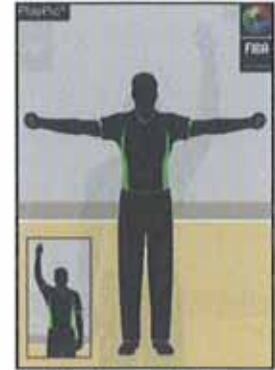
手を開き、自分のほうに向けて招く

9. (レギュラー・) タイム・アウト



両手で (片手は人さし指で) T型をつくって示す (笛を鳴らして)

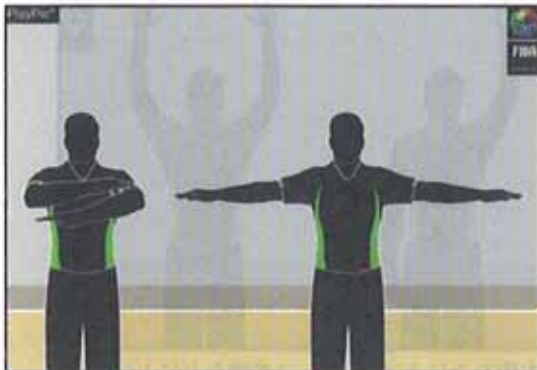
10. メディア・タイム・アウト



両手を握って広げ、からだでT型をつくって示す (笛を鳴らして)

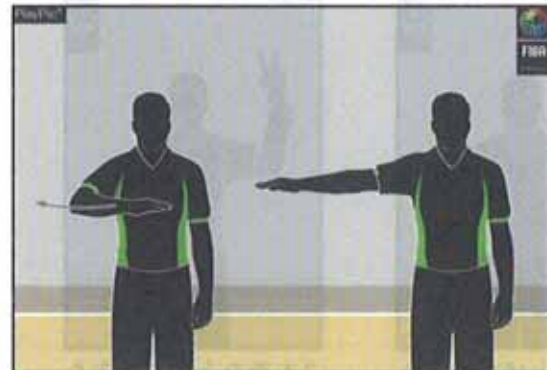
Ⅳ. コミュニケーション/その他の合図

11. 得点を認めないとき/プレイのキャンセル



両腕を交差させるように振る (胸の前で1回)

12. 5秒、8秒のカウントの合図 (ヴィジブル・カウント)



手を開き、片腕を振りながら秒数をカウントする

13. 確認の合図 (相手審判/スコアラー)



片手の親指を立てて示す

14. ショット・クロックのリセット (24秒または14秒)



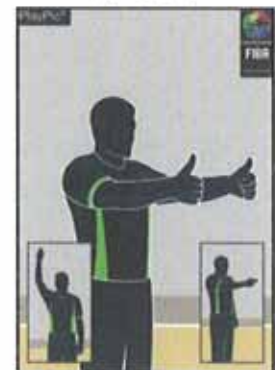
人さし指を伸ばし、頭上で大きく回す

15. 次に攻撃が行われる方向 (アウト・オブ・バウンズ等)



サイド・ラインと平行に指でさし示す

16. ヘルド・ボール (ジャンプ・ボール・シチュエーション)



両手の親指を立てて示す (そののち次の攻撃方向を示す)

V. ヴァイオリション

17. トラヴェリング



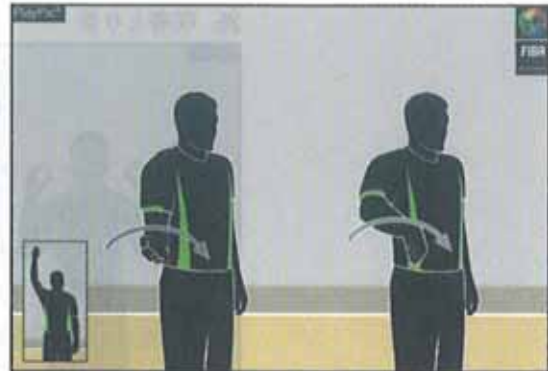
両こぶしを回転させる

18. イリーガル・ドリブル (ダブル・ドリブル)



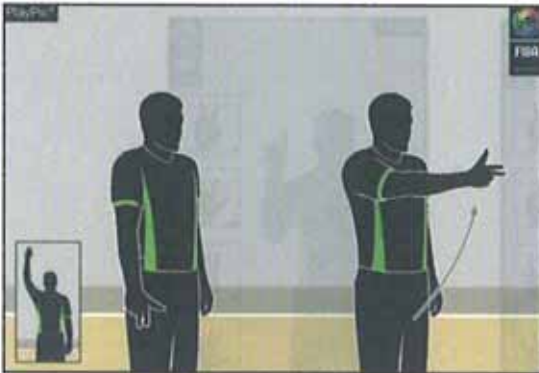
両手でドリブルのまねをする

19. 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ふたたびドリブルをする)



手のひらを上に向けてから下に向ける動作をくり返す

20. 3秒ルールの違反



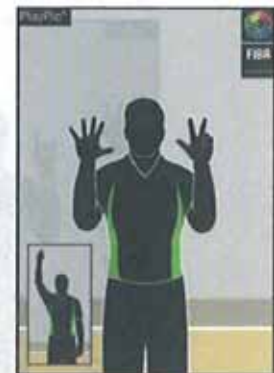
腕を前に伸ばして、3本指を示す

21. 5秒ルールの違反



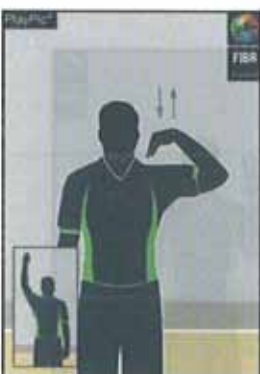
顔の高さで5本指を示す

22. 8秒ルールの違反



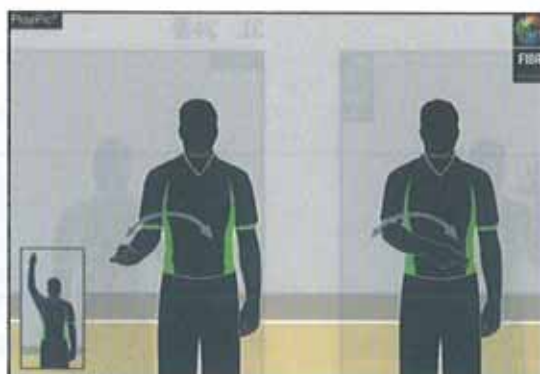
顔の高さで8本指を示す

23. 24秒ルールの違反



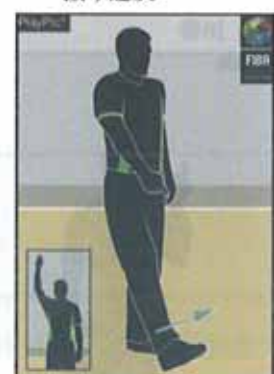
指で肩に触れる

24. ボールをバック・コートに返す違反



からだの前で片腕を水平に振り動かす

25. ボールを足(脚)で扱う違反

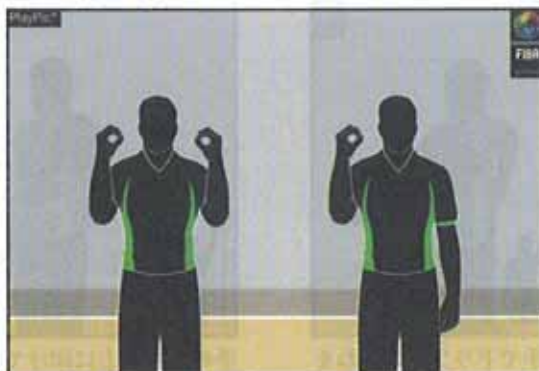


つま先を指でさし示す

Ⅵ. スコアラーにファウルを伝えるとき

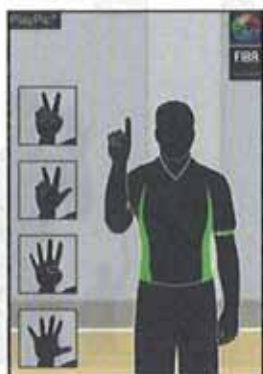
(1) プレイヤーの番号

26. 00番と0番



00:両手で「0」を示す/0:右手で「0」を示す

27. 1番-5番



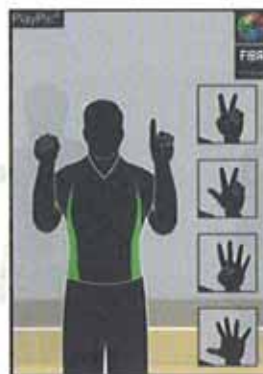
右手で「1」から「5」を示す

28. 6番-10番



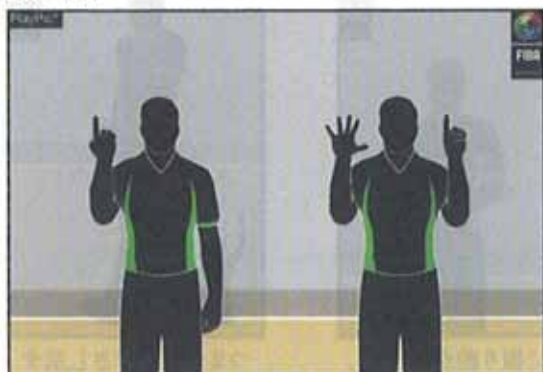
右手を開いて「5」を示し、左手で残りの数字「1」-「5」を示す

29. 11番-15番



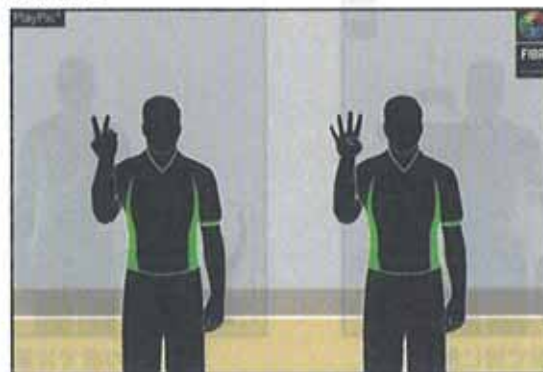
右手を握って「10」を示し、左手で残りの数字「1」-「5」を示す

30. 16番



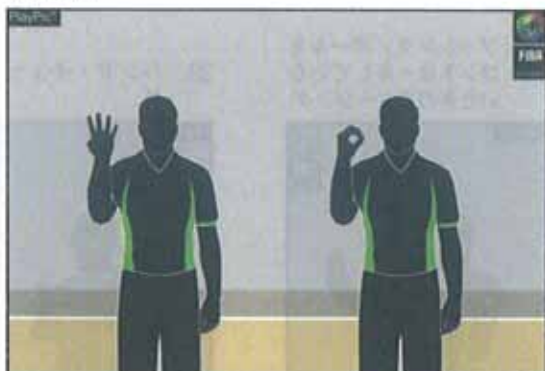
はじめに手の甲を見せて1本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図28.にしたがって「6」を示す（「一の位」を意味する）
※17番-19番もこの方法に準ずる

31. 24番



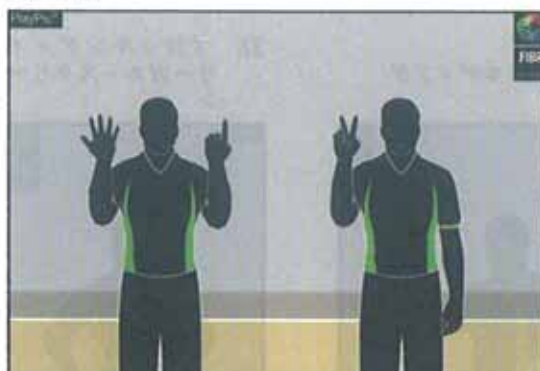
はじめに手の甲を見せて2本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図27.にしたがって「4」を示す（「一の位」を意味する）
※21番-23番, 25番-29番もこの方法に準ずる（「一の位は」合図27., 28.にしたがう）

32. 40番



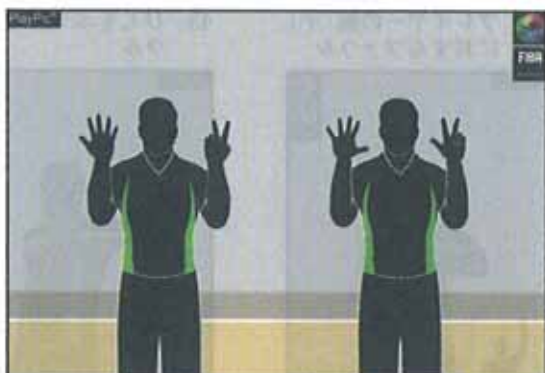
はじめに手の甲を見せて4本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図26.にしたがって「0」を示す（「一の位」を意味する）
 ※20番, 30番, 50番, 60番, …, 90番もこの方法に準ずる

33. 62番



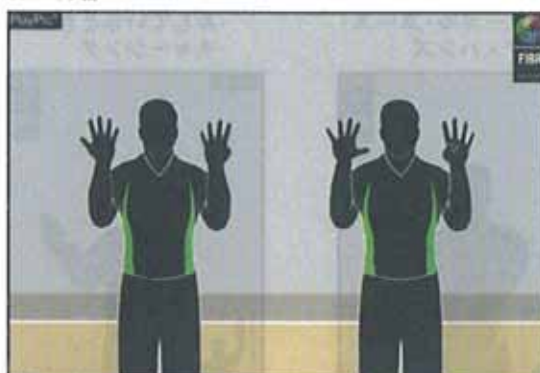
はじめに手の甲を見せて6本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図27.にしたがって「2」を示す（「一の位」を意味する）

34. 78番



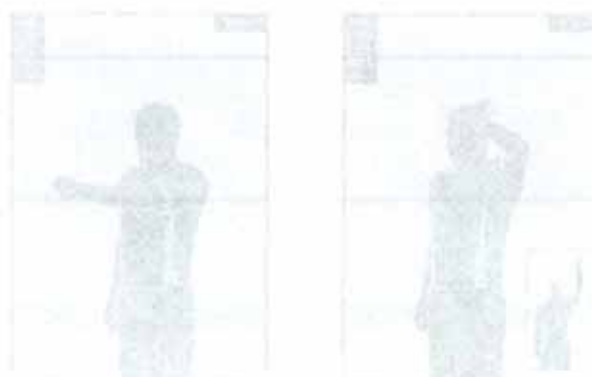
はじめに手の甲を見せて7本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図28.にしたがって「8」を示す（「一の位」を意味する）

35. 99番



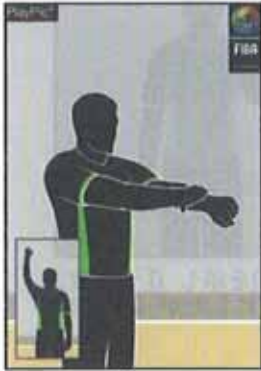
はじめに手の甲を見せて9本指を示し（「十の位」を意味する）、つづいて合図28.にしたがって「9」を示す（「一の位」を意味する）

※合図26.～35. に準じていけば、すべての番号を示すことができる。



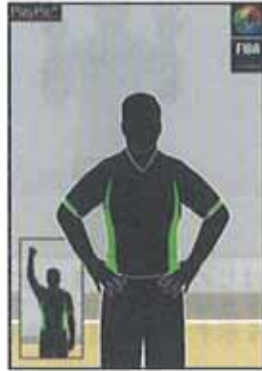
(2) ファウルの種類

36. ホールディング



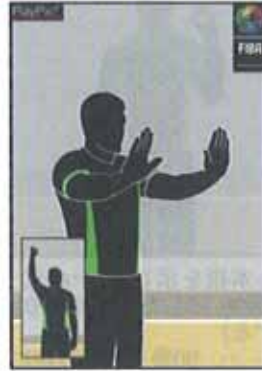
手首を握って下に下げる

37. ブロッキング/イリーガル・スクリーン



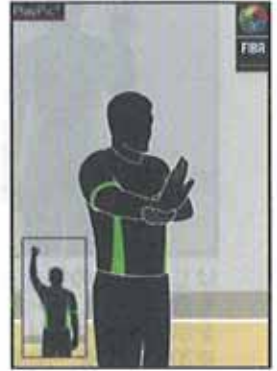
両手を腰にあてる

38. プッシング/ボールをコントロールしていないときのチャージング



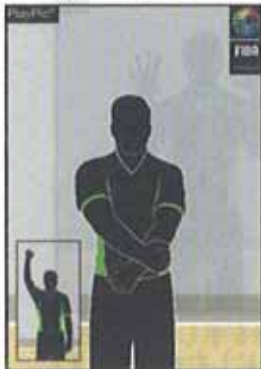
両手で押すまねをする

39. ハンド・チェックング



手首を握って手のひらを見せ、前に出す

40. イリーガル・ユース・オブ・ハンズ



手首をたたく

41. ボールをコントロールしているときのチャージング



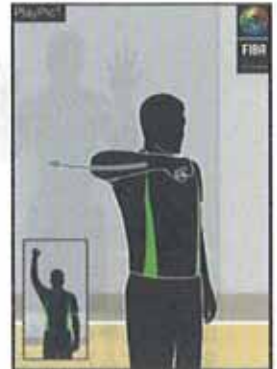
握りこぶしで手のひらをたたく

42. ショットの動作中のプレイヤーの腕(手)に対するファウル



手のひらでもう一方の腕をたたく

43. ひじをぶつけるファウル



ひじを横に出してうしろに振る

44. 頭をたたくファウル



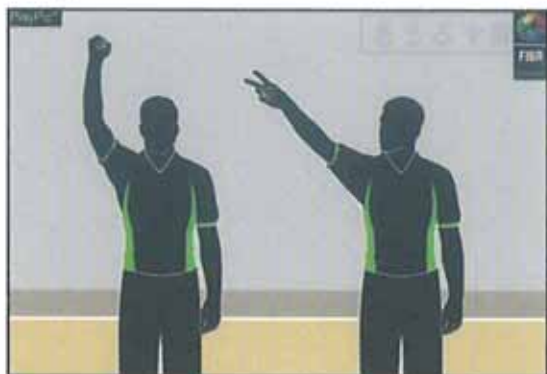
頭をたたく(頭に触れる)まねをする

45. ボールをコントロールしているチームのファウル



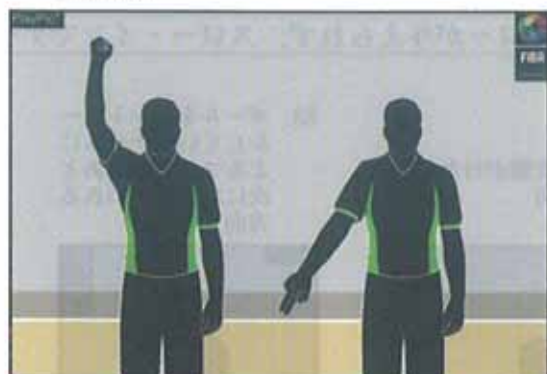
ファウルをしたチームのバスケットに向かってこぶしを突き出す

46. ショットの動作中のプレイヤーに対するファウル



ファウルでゲーム・クロックを止める合図をしたのち、その場でフリースローの数を示す

47. ショットの動作中ではないプレイヤーに対するファウル



ファウルでゲーム・クロックを止める合図をしたのち、その場で床をさし示す

(3) 特別なファウル

48. ダブル・ファウル



両手の手首を握って上げ、左右に振る

49. 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

50. 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

51. ディスクォリファイニング・ファウル



両手の手首を握って頭上に上げる

(4) 攻撃が行われる方向あるいはフリースローの数

フリースローが与えられず、スロー・インでゲームを再開するとき

52. 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

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・ラインと平行に握りこぶしでさし示す

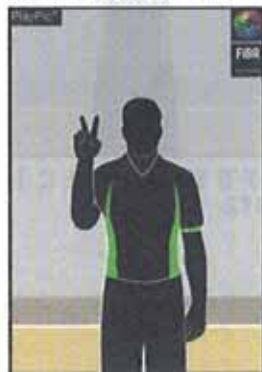
フリースローが与えられるとき

54. 1個のフリースロー



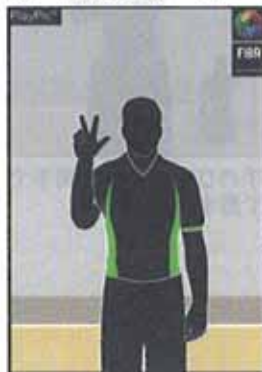
顔の高さで指を1本示す

55. 2個のフリースロー



顔の高さで指を2本示す

56. 3個のフリースロー



顔の高さで指を3本示す

Ⅶ. フリースローを行うとき

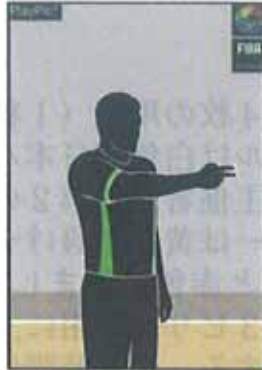
(1) 制限区域に踏み込んで [アクティヴ・オフィシャル (リード・オフィシャル)]

57. 1個のフリースロー



腕を前に伸ばし指を1本示す

58. 2個のフリースロー



腕を前に伸ばし指を2本示す

59. 3個のフリースロー



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・オフィシャルまたはセンター・オフィシャル)

60. 1個のフリースロー



指を1本上げて示す

61. 2個のフリースロー



手を開き指をそろえ、両手を上げて示す

62. 3個のフリースロー



両手の指を3本上げて示す

スコアシート記入法

1. 公式スコアシートとは、(公財)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、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日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の(第3の)コピーは黄色で負けチーム用である。
注: 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ピリオド用に使用する。延長時間は、第4ピリオドと同じ色(黒色)のペンを使用する。
ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、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90回全日本総合バスケットボール選手権大会			場所 Place	国立代々木第二体育館					
Game No.	101	日付 Date	2015	年 Year	1	月 Month	8	日 Day	時間 Time	14:15

- 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。

スコアシート

OFFICIAL SCORE SHEET



チームA: 東西電機 チームB: 南北産業

大会名 Competition	第90回全日本総合バスケットボール選手権大会			場所 Place	国立代々木第二体育館					
Game No.	101		日付 Date	2015 年 1 月 8 日		時間 Time	14:15			
チームA: Team A	東西電機			ランニング・スコア RUNNING SCORE						
タイムアウト Time-outs	6	9	5	8	10					
チームファウル Team Fouls	1P	2	3	4	2P	3	4	5		
	3P	2	3	4	4P	3	4	5		
選手氏名 Name of Players	No.	Pos.	ファウル Fouls							
1 相原 仲康	4	X	P ₁							
2 渡辺 雄吉	5	X								
3 岸田 吉明	6	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₂				
4 関口 知之 (CAP)	7									
5 山田 巧	8	X	P	P ₂	P	P ₂				
6 津川 慎悦	9	X	P	P ₂	P	U ₁				
7 森本 友明	10	X	P	P	P	P ₂	P ₂			
8 本間 充	11	X								
9 久保 裕紀	12	X								
10 森田 良治	13									
11 星河 良一	14	X	P	P	P ₁					
12 田中 亮夫	15	X	P	P						
13 平原 勇次	16	X								
14 藤代 透	17	X	P	P	F	F	F			
15										
16										
17										
18										
コーチ Coach	丹後 正昭		サイン Signature		D ₁	B ₁				
A.コーチ A. Coach	須黒 祥子		Tango							
チームB: Team B	南北産業			ランニング・スコア RUNNING SCORE						
タイムアウト Time-outs	3		9		4					
チームファウル Team Fouls	1P	2	3	4	2P	3	4	5		
	3P	2	3	4	4P	3	4	5		
選手氏名 Name of Players	No.	Pos.	ファウル Fouls							
1 宮武 康介 (CAP)	4	X	P							
2 小澤 勤	5	X	P ₁	P ₂	P					
3 湯浅 剛	6	X	P	P ₂	P					
4 大野 健男	7	X	P ₂							
5 貫井 義明	8									
6 坂本 昌彦	9	X	P ₂	P ₂						
7 中山 泰夫	10	X	P							
8 阿部 哲也	11									
9 石黒 勉	12	X								
10 平 育雄	13	X	T ₁	P	P ₂					
11 後藤 弘志	14	X	U ₁	P	P					
12 和泉 淳一	15	X	P	P	P ₂	P				
13 野口 浩正	16	X	P							
14 蒲 健一	17									
15 小林 剛樹	18									
16										
17										
18										
コーチ Coach	吉田 正治		サイン Signature		C ₁					
A.コーチ A. Coach	吉田									
スコアラー Scorer	平野 彰夫		スコア Scores		第1ペリオド Period 1	A	7	-	11	B
A.スコアラー A. Scorer	野村 孝一				第2ペリオド Period 2	A	14	-	18	B
タイマー Timer	佐々木 潤				第3ペリオド Period 3	A	13	-	19	B
ショット・クロック・オペレーター SC Operator	岩田 千奈美				第4ペリオド Period 4	A	20	-	6	B
主審 Referee	橋本 信雄				延長 Extra Period	A	8	-	12	B
第1副審 Umpire 1	吉田 利治		最終スコア Final Score		A	62	-	66	B	
第2副審 Umpire 2	湯浅 暢宏		勝者チーム Name of winning Team		南北産業					

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。

第4ピリオドの最後の2分までに、チームに後半の最初のタイム・アウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に2本の横線をひく。

	9	
==		==

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。

チーム・メンバーの氏名と番号, タイム・アウト, ファウル

選手氏名		Name of Players	No.	Pl-in	ファウル			Fouls
1	相原 仲康		4	×	P ₁			
2	渡辺 雄吉		5	×				
3	岸田 吉明		6	⊗	P ₂	P ₃	P ₂	P ₂
4	関口 知之 (CAP)		7					
5	山田 巧		8	⊗	P	P ₂	P	P ₂
6	津川 候悦		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	平原 勇次		16	×				
14	藤代 透		17	×	P	P	F	F F
15								
16								
17								
18								
コーチ Coach: 丹後 正昭				サイン: Signature		B ₂	B ₁	
A.コーチ A. Coach: 須黒 祥子				Tango				
選手氏名		Name of Players	No.	Pl-in	ファウル			Fouls
1	宮武 庸介 (CAP)		4	⊗	P			
2	小澤 勤		5	⊗	P ₁	P ₂	P	
3	湯浅 剛		6	⊗	P	P ₂	P	
4	大野 健男		7	×	P ₂			
5	貫井 義明		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 ₁	P	P ₃	
11	後藤 弘志		14	×	U ₁	P	P	
12	和泉 淳一		15	×	P	P	P ₂	P
13	野口 浩正		16	×	P			
14	蒲 健一		17					
15	小林 剛樹		18					
16								
17								
18								
コーチ Coach: 吉田 正治				サイン: Signature		C ₁		
A.コーチ A. Coach:				吉田				

- 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 チーム・ベンチ・パーソネルのファウルには、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36条36.4.1-(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てそのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠に“GD”を記入する。

U ₂	P	U ₂	GD	
----------------	---	----------------	----	--

そのアンスポーツマンライク・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠のとなり(欄外)に“GD”を記入する。

P	P ₃	U ₁	P ₁	U ₂	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

“GD”とは、“ゲーム・ディスクォリフィケーション: Game Disqualification”を表す。

- 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。

2回目のテクニカル・ファウルが記録されてそのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠に“GD”を記入する。

T ₁	P	T ₁	GD	
----------------	---	----------------	----	--

そのテクニカル・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠のとなり（欄外）に“GD”を記入する。

P	P ₃	T ₁	P ₁	T ₁	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

6.3.5 チーム・ベンチ・パーソネルによる、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（解説31.「第36条 テクニカル・ファウル」(7)参照）。

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。

6.3.5.3 第36条36.3.3-(1)の規定でコーチが失格・退場となった場合は、残りの枠あるいは最後の枠のとなり（欄外）に“GD”を記入する。

コーチ	C ₁	C ₁	GD
A・コーチ			

コーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD
A・コーチ				

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 チーム・ベンチ・パーソネルが第39条「ファइट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 ₁	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 ₁	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回のファウルを宣せられたプレイヤー	T ₁	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、そのチームのチーム・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ピリオドと延長時間に使用する。
プレイのインターバル中に宣せられたチーム・メンバーのファウルはチーム・ファウルにかぞえ、次のピリオドに起こったものとして記録される。
- 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。

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、各延長時間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

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	8	8	14		49	49		89	89			129	129
10	9	9		14	50	50	5	90	90			130	130
6	9	9	13		51	51	15	91	91			131	131
6	10	10		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	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	58	58	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

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下段の「スコア」の欄に記入する。(※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。)
スコアシートの下段の各項目は, **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「最終スコア」の欄に記入する。
 - 10.5 勝利したチームのチーム名を「勝利チーム」の欄に記入する。
 - 10.6 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, ショット・クロック・オペレー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。
 - 10.7 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(第46条46.9参照)。

得点合計記入例：延長時限が行われなかった場合

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

得点合計記入例：延長時限が行われた場合

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

テーブル・オフィシャルズと審判のサイン

スコアラー：Scorer	平野 彰夫
A.スコアラー：A. Scorer	野村 孝一
タイマー：Timer	佐々木 潤
ショット・クロック・オペレーター：SC Operator	岩田千奈美
主 審：Referee	橋本 信雄
第1副審：Umpire 1	吉田 利治
第2副審：Umpire 2	湯浅 暢宏

「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 2014, 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。

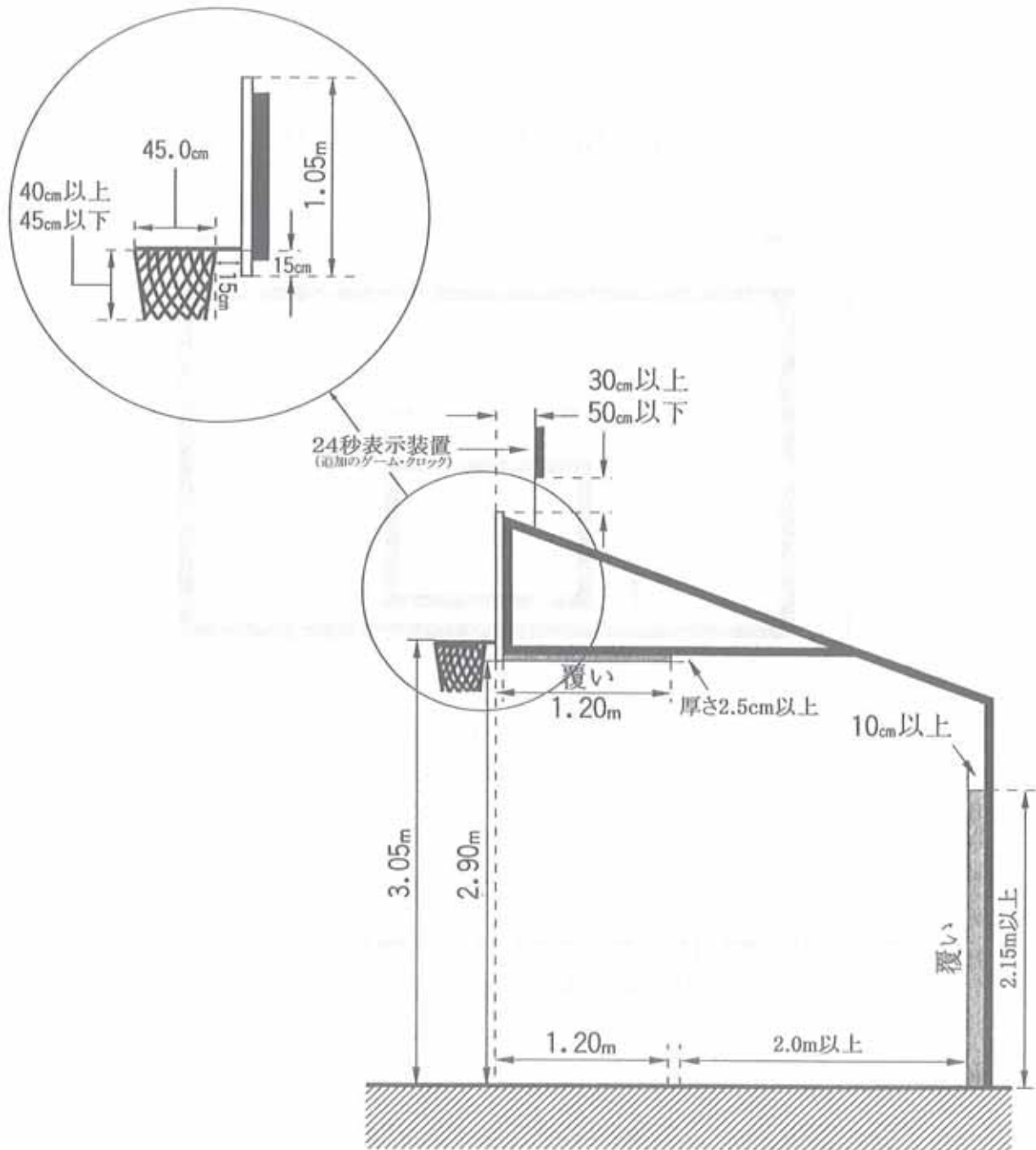
1. バックストップ・ユニット

- 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2.5cm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。

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。どのような場合でも、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。

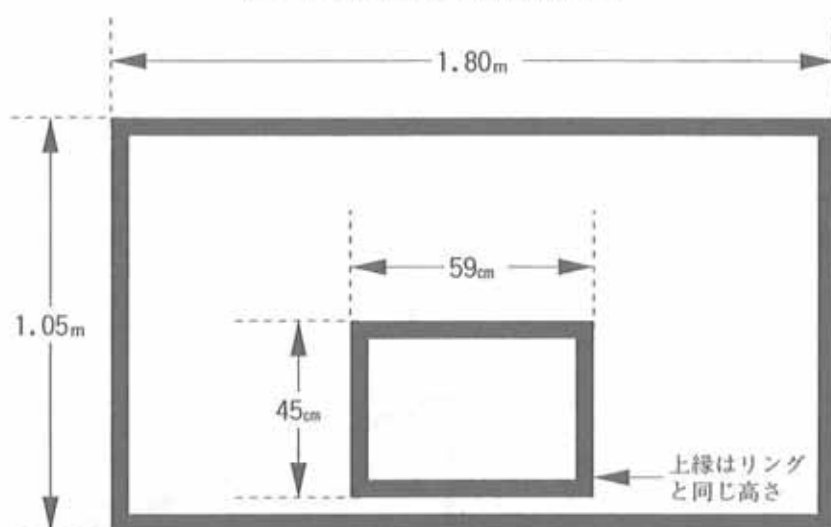
図7 バックストップ・ユニット (固定式の例)



- 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 5 cm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).

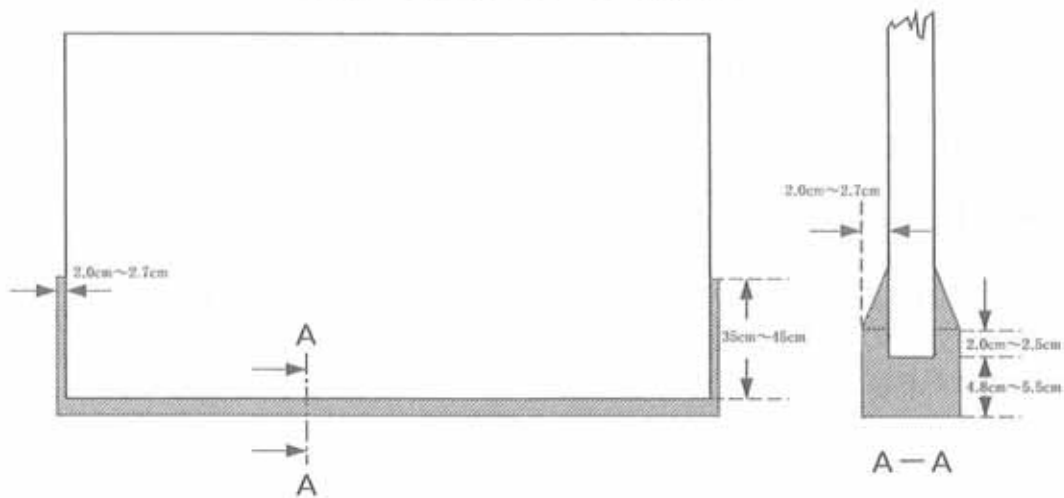
図 8 バックボード (寸法とライン)

すべての線は同じ色で幅は 5 cm



- 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



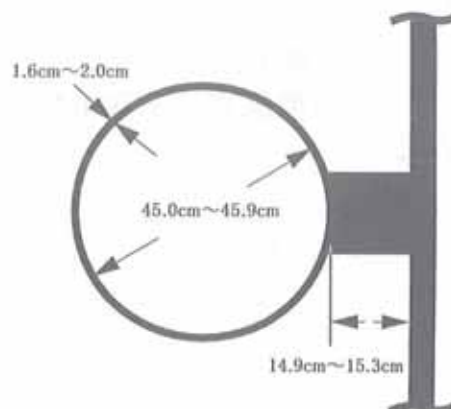
3. バスケット

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箇所に取り付ける。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 2014, Basketball Equipment」および(公財)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。
- 3.3 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わないように、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（公財）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。

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、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、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、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. ショット・クロック

- 8.1 ショット・クロックは、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) 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) 必要なときに14秒にリセットあるいはセットして、14秒からはかり始めることができる。
- (5) 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。
- (6) 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。

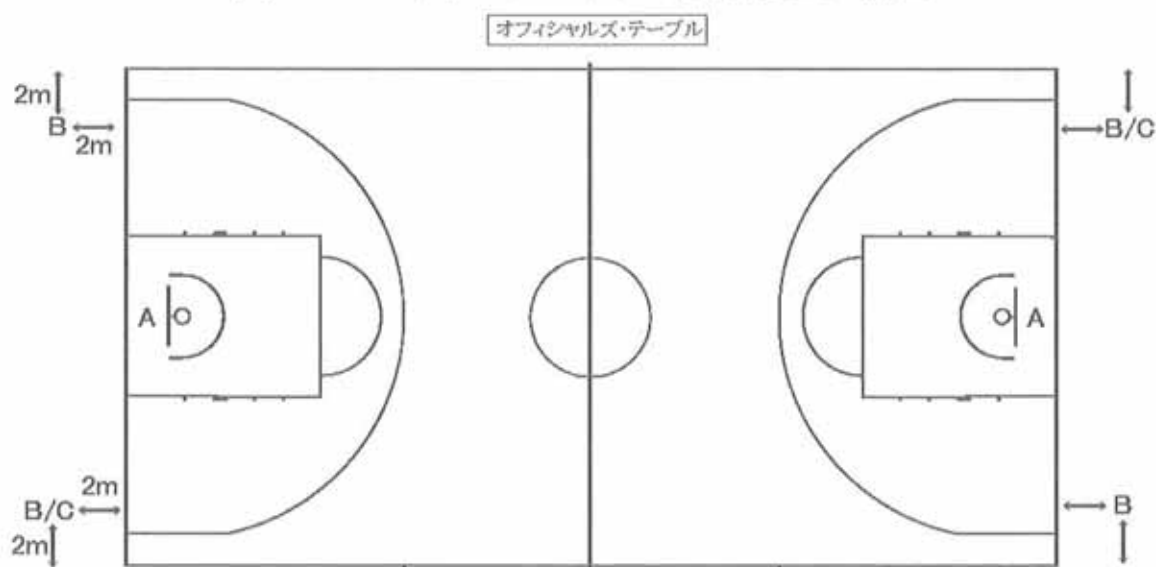
- (1) 2台の表示装置を、それぞれのバックボードより30cmから50cm高い位置で、バックボードの表面から30cmから50cm後方の位置に設置することが望ましい（図7、図11-A）。
- (2) 床置き式表示装置を4台使用する場合には、各コーナーに設置する（図11-B）。
- (3) 床置き式表示装置を2台使用する場合には、1台はオフィシャルズ・

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)。このような規格で設置することができない場合には、国内の大会においては、バックボードの下縁の高さで、バックボードより後方に設置してある表示装置を使用してもさしつかえない。

- 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 ショット・クロックの表示装置の配置



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―用とする。

タイマーが使うものは、各ピリオド、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、プレイのインターバル中に定められた時間が経過したときなど)に、スコアラ―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種類はショット・クロック・オペレーター用とし、24秒の制限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、12.5）によって次にスロー・イン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、そのほか以下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 制限区域のラインの内側は、色を塗っておかなければならない。このとき、色に制限はないが、単色でなければならない（2色以上を用いてはならない）。

センター・サークルは色を塗らなくてもよいが、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。

A.1.2 それぞれのチーム・ベンチ・エリアには、チーム・ベンチ・パーソネル（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）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2.4.5参照）。

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さる権限は, 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, プレイヤーやチーム・ベンチ・パーソネル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, 次の①~④に述べられた事柄を確認するために, あらかじめ用意されていてゲーム前に承認されていた専用の機器 (インスタント・リプレイ・システム:IRS) 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 (解説48.「その他: IRS (インスタント・リプレイ・システム)」参照)。
- ① 各ピリオド, 各延長時限の終了とほとんど同時になされたショットが成功したとき, 時限の終了が先かそのショットのボールが手から離れたのが先かを確認する。
 - ② 各ピリオド, 各延長時限の終了直前に, 次のことが起こったかどうかを確認する。
あるいは次のことが起こったときにゲーム・クロックの残り時間を確認する。
 - a) シューターのアウト・オブ・バウンズのヴァイオレイション
 - b) ショット・クロック・ヴァイオレイション

- c) 8秒ルールのヴァイオレイション
 - d) ファウル
 - ③ 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間に：
 - a) ショット・クロックの合図とほとんど同時になされたショットが成功したとき、ショット・クロックの合図が先かそのショットのボールが手から離れたのが先かを確認する。
すなわち、ショット・クロック・ヴァイオレイションが成立していたかどうかを確認する。
ショットが成功しなかった場合には、この規定は適用されない。
 - b) ファウルが宣せられたとき、ショットのボールが手から離れていたかどうかを確認する。
 - c) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき、どのプレイヤーが最後にボールに触れたかを確認する。
 - ④ すべての競技時間中に：
 - a) 成功したフィールド・ゴールのショットが、ツー・ポイント・エリアからなされたものかスリー・ポイント・エリアからなされたものかを確認する。
 - b) ゲーム・クロックやショット・クロックの操作や作動に不具合が起こったとき、ゲーム・クロックやショット・クロックの残り時間を正しく確認し、訂正する。
 - c) フリースロー・シューターがどのプレイヤーであるかを確認する。
 - d) 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、暴力行為に加わったチーム・メンバーやチーム関係者あるいはチーム・ベンチ・エリアから出たチーム・メンバーやチーム関係者を確認する。
- 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 パンツ様ではなくソックス様・ストッキング様の下腿部のサポーターを着用してもよいが、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。同様に、ソックス様・ストッキング様ではない大腿部のサポーターを着用してもよいが、その場合もパンツと同様の色のものでなければならない。
また、これらを着用する場合は、下腿部のものはひざ下までのもの、大腿部のものはひざ上までのものでなければ認められない。
- A.4.3 テーピングを施した部位がシャツやパンツからはみ出してしまっている場合は、シャツやパンツと同様の色のサポーターを用いて覆っておかなければならない。
これは、審判やスコアラーがユニフォームの色をはっきりと識別できるようにするためである。
したがって、無色透明のテーピング・テープを用いた場合は、この限りではない。
- A.4.4 チーム・メンバーは、チーム全員が同じ色のソックスを着用しなければならない。
- A.4.5 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8.4参照）。

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36条36.2参照）。

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36条36.2.3参照）。

B：公式大会における施設および用具・器具

FIBAの主な公式大会において使用しなければならない施設および用具・器具について主な点をここに記述するが、より詳細な点については、別冊「Official Basketball Rules 2014, Basketball Equipment」を参照すること。

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・レベルの大会（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ワールド・カップ（男子世界選手権大会）
- FIBA女子世界選手権大会
- FIBA男子U-19 世界選手権大会
- FIBA女子U-19 世界選手権大会
- FIBA男子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」および「Level 2」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。

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、8mm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。

図12 ネットの取り付け金具の例

- B.3.3 リングは、リングにどのような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。



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、ゲームで使われるボールと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、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、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

らないが、スコアボードにデータを入力するための操作にかぎっては、キー・ボード・タイプのものであってもさしつかえない。

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）：最大12文字まで表示できること

- チーム名：少なくとも3文字で表示ができること

- 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）点減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（アシスタント・スコアラ）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）

図13 FIBAの主な公式大会におけるスコアボードの例



- 「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。

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、1つずつの数字の大きさが「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ショット・クロックの表示装置は、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 ショット・クロックの表示装置

B.8.1 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 「Level 1」および「Level 2」の大会においては、ショット・クロックは、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、ショット・クロックも連動して止まる。
- ゲーム・クロックが動き始めても、ショット・クロック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。
- ショット・クロックの合図が鳴っても、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。

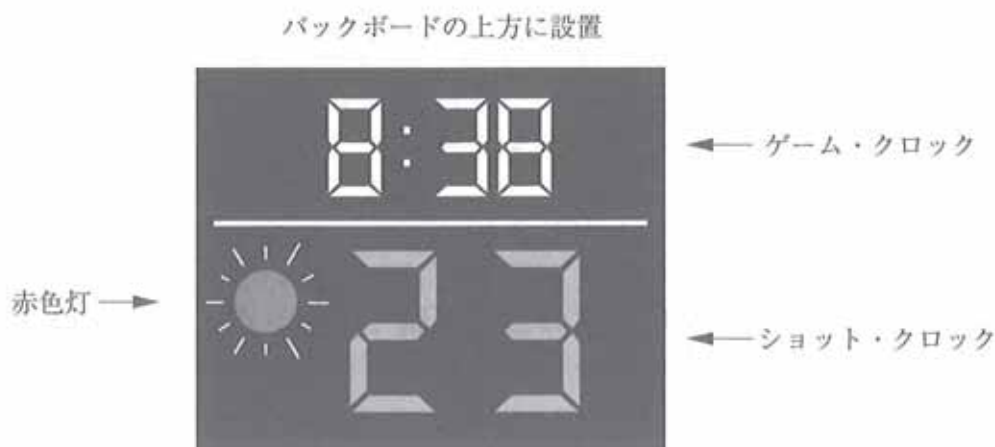
B.8.3 「Level 1」および「Level 2」の大会においては、ショット・クロッ

クの表示装置（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）。

- ショット・クロックおよびショット・クロック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。
- ショット・クロック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ない。それは追加のゲーム・クロックの数字よりも大きくななければならない。
- 「Level 1」の大会においては、このショット・クロックの表示装置は、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60kg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、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。
 - ショット・クロックの合図が鳴ったときに明るく発光するように、ショット・クロックと連動させておく。

図14 FIBAの主な公式大会におけるショット・クロック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

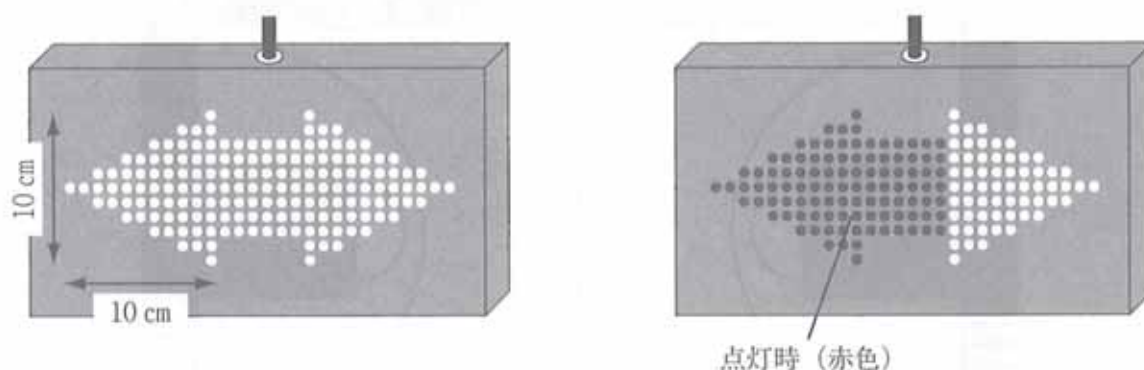
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具は、赤色で、高さ35cm以上、幅20cm以上の大きさで、観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えるようにオフィシャルズ・テーブル上の両端に設置できるものとする。

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 (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 2014, 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。

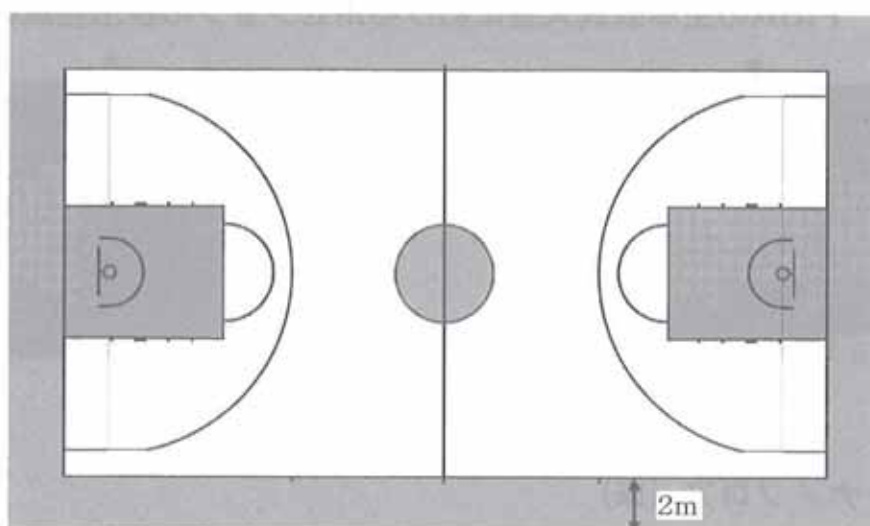
- 競技規則どおりに、幅5cmの境界線が描かれていること
- コートの周囲幅2m以上の部分を、コートと対照的な色で塗ること

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^{ルクス}1,500lx以上とする。
この明るさは、テレビジョン放送に必要なものである。
それぞれのレベルの大会における明るさに関する詳細な数値は、「Official Basketball Rules 2014, 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 2014, 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1,500スイス³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3,000スイス³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。

上訴が受理された場合には、保証金は返還される。

C.4 電気式・電子式、デジタル方式などにかかわらず、ビデオ、フィルム、写真やその他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。

- 主審が規則に定められた事項を確認するために、あらかじめ用意されていてゲーム前に承認されていた専用の機器（インスタント・リプレイ・システム：IRS）の映像を用いて、それらについての決定をくたすとき（そのほかの国際競技規則A.2.7、解説48、「その他：「IRS（インスタント・リプレイ・システム）」参照）
- 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を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

- D.1.1 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。
- D.1.2 この方法は、各チームが1回ずつ対戦するリーグ戦方式の大会や決勝トーナメント（決勝リーグ）の予選ラウンド（予選リーグ）だけでなく、各チームが2回以上対戦するリーグ戦方式の大会や決勝トーナメント（決勝リーグ）の予選ラウンド（予選リーグ）にも同じように適用される。
- D.1.3 2チームあるいはそれ以上のチームが勝ち点で同じ順位になった場合には、次のように上位チームを決定する。
- 2チームが同じ勝ち点になった場合は、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。
 - 3チーム以上が同じ勝ち点になった場合は、当該のチームが対戦した

ゲームのみでの勝ち点の多いチームを上位とする。

D.1.3を適用した結果、1つでも当該チームの数が減った場合は、あらためてD.1.3を適用する。

- D.1.4 D.1.3を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、当該チームが対戦したゲームのみでの得失点差が多いチームを上位とする。
そののち、あらためてD.1.3、D.1.4をこの順序に従って適用する。
- D.1.5 D.1.4を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、当該チームが対戦したゲームのみでの総得点が多いチームを上位とする。
そののち、あらためてD.1.3、D.1.4、D.1.5をこの順序に従って適用する。
- D.1.6 D.1.5を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、そのグループ内のすべてのゲームにおける得失点差が多いチームを上位とする。
そののち、あらためてD.1.3、D.1.4、D.1.5、D.1.6をこの順序に従って適用する。
- D.1.7 D.1.6を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、そのグループ内のすべてのゲームにおける総得点が多いチームを上位とする。
そののち、あらためてD.1.3、D.1.4、D.1.5、D.1.6、D.1.7をこの順序に従って適用する。

すなわち、同じ順位になる複数のチームが残った時点で、あらためてD.1.3からの方法を順次適用していくことをくり返していけばよい。

上記のような方法を適用してもなお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.2 順位決定の例

D.2.1 【実例1】

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

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	3	2	1	5	265	220	+45
B	3	2	1	5	235	270	-35
C	3	1	2	4	240	245	-5
D	3	1	2	4	210	215	-5

※ 勝ち点でA, Bが1位, 2位となり, 同様に, C, Dが3位, 4位となる (D.1.1).

※ A-B間の対戦成績により, Aが上位となり, 同様に, C-D間の対戦成績により, Cが上位となる (D.1.3).

順位: 1位 A
2位 B
3位 C
4位 D

D.2.2 【実例2】

A対B	100-55	B対C	100-85
A対C	90-85	B対D	75-80
A対D	120-75	C対D	65-55

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	3	3	0	6	310	215	+95
B	3	1	2	4	230	265	-35
C	3	1	2	4	235	235	-10
D	3	1	2	4	210	210	-50

※ 勝ち点でAが1位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が1つ減り, B, C, Dの勝ち点が同じであるので, あらためてB, C, Dどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
B	2	1	1	3	175	165	+10
C	2	1	1	3	150	155	-5
D	2	1	1	3	135	140	-5

※ B, C, Dの勝ち点がなおも同じであるので, B, C, D間の得失点差により, Bが上位となる (D.1.4).

※ C, Dは勝ち点, 得失点差がともに同じであるが, C-D間の対戦成績により, Cが上位となる (D.1.3).

順位: 1位 A
2位 B
3位 C
4位 D

D.2.3 [実例3]

A対B	85-90	B対C	100-95
A対C	55-100	B対D	75-85
A対D	75-120	C対D	65-55

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	3	0	3	3	215	310	-95
B	3	2	1	5	265	265	0
C	3	2	1	5	260	210	+50
D	3	2	1	5	260	215	+45

※ 勝ち点でAが4位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が1つ減り, B, C, Dの勝ち点が同じであるので, あらためてB, C, Dどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
B	2	1	1	3	175	180	-5
C	2	1	1	3	160	155	+5
D	2	1	1	3	140	140	0

※ B, C, Dの勝ち点がなおも同じであるので, B, C, D間の得失点差により, C, D, Bの順に上位となる (D.1.4).

順位: 1位 C
2位 D
3位 B
4位 A

D.2.4 【実例4】

A対B	85-90	B対C	100-90
A対C	55-100	B対D	75-85
A対D	75-120	C対D	65-55

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	3	0	3	3	215	310	-95
B	3	2	1	5	265	260	+5
C	3	2	1	5	255	210	+45
D	3	2	1	5	260	215	+45

※ 勝ち点でAが4位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が1つ減り、B、C、Dの勝ち点と同じであるので、あらためてB、C、Dどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
B	2	1	1	3	175	175	0
C	2	1	1	3	155	155	0
D	2	1	1	3	140	140	0

※ B、C、Dの勝ち点がなおも同じであり、なおかつB、C、D間の得失点差もすべて同じであるので、B、C、D間の総得点により、B、C、Dの順に上位となる (D.1.5).

順位：1位 B
 2位 C
 3位 D
 4位 A

D.2.5 [実例5]

A対B	100-55	B対C	100-95	C対E	90-75
A対C	85-90	B対D	80-75	C対F	105-75
A対D	120-75	B対E	75-80	D対E	70-45
A対E	100-95	B対F	110-90	D対F	65-60
A対F	85-80	C対D	55-60	E対F	75-80

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	5	3	2	8	470	400	+70
B	5	3	2	8	420	440	-20
C	5	3	2	8	435	395	+40
D	5	3	2	8	345	360	-15
E	5	2	3	7	375	395	-20
F	5	1	4	6	385	440	-55

※ 勝ち点でEが5位, Fが6位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が2つ減り, A, B, C, Dの勝ち点と同じであるので, あらためてA, B, C, Dどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	3	2	1	5	305	220	+85
B	3	2	1	5	235	270	-35
C	3	1	2	4	240	245	-5
D	3	1	2	4	210	255	-45

※ 勝ち点でA, Bが1位, 2位となる (D.1.3).

さらに, A-B間の対戦成績により, Aが上位となる (D.1.3).

※ 勝ち点でC, Dが3位, 4位となる (D.1.3).

さらに, C-D間の対戦成績により, Dが上位となる (D.1.3).

順位: 1位 A
 2位 B
 3位 D
 4位 C
 5位 E
 6位 F

D.2.6 【実例6】

A対B	71-65	B対C	88-87	C対E	82-75
A対C	85-86	B対D	80-75	C対F	105-75
A対D	77-75	B対E	75-76	D対E	68-67
A対E	80-86	B対F	95-100	D対F	65-60
A対F	85-80	C対D	55-60	E対F	80-75

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	5	3	2	8	398	392	+6
B	5	3	2	8	403	399	+4
C	5	3	2	8	455	423	+32
D	5	3	2	8	383	379	+4
E	5	3	2	8	384	380	+4
F	5	0	5	5	380	430	-50

※ 勝ち点でFが6位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が1つ減り, A, B, C, D, Eの勝ち点と同じであるので, あらためてA, B, C, D, Eどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	4	2	2	6	313	312	+1
B	4	2	2	6	308	309	-1
C	4	2	2	6	350	348	+2
D	4	2	2	6	318	319	-1
E	4	2	2	6	304	305	-1

※ A, B, C, D, Eの勝ち点がなおも同じであるので, A, B, C, D, E間の得失点差により, Cが1位, Aが2位となる (D.1.4).

※ 当該チーム数が2つ減り, B, D, Eは勝ち点, 得失点差ともに同じであるので, あらためてB, D, Eどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
B	2	1	1	3	155	151	+4
D	2	1	1	3	143	147	-4
E	2	1	1	3	143	143	0

※ B, D, Eは勝ち点がなおも同じであるので, B, D, E間の得失点差により, B, E, Dの順に上位となる (D.1.4).

順位: 1位 C
 2位 A
 3位 B
 4位 E
 5位 D
 6位 F

D.2.7 [実例7]

A対B	73-71	B対C	88-87	C対E	82-75
A対C	85-86	B対D	80-79	C対F	105-75
A対D	77-75	B対E	79-80	D対E	68-67
A対E	90-96	B対F	95-90	D対F	80-75
A対F	85-80	C対D	95-96	E対F	80-75

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	5	3	2	8	410	408	+2
B	5	3	2	8	413	409	+4
C	5	3	2	8	455	419	+36
D	5	3	2	8	398	394	+4
E	5	3	2	8	398	394	+4
F	5	0	5	5	395	445	-50

※ 勝ち点でFが6位となる (D.1.1).

※ 当該チーム数が1つ減り, A, B, C, D, Eの勝ち点が同じであるので, あらためてA, B, C, D, Eどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する (D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
A	4	2	2	6	325	328	-3
B	4	2	2	6	318	319	-1
C	4	2	2	6	350	344	+6
D	4	2	2	6	318	319	-1
E	4	2	2	6	318	319	-1

※ A, B, C, D, Eの勝ち点がなおも同じであるので, A, B, C, D, E間の得失点差により, Cが1位, Aが5位となる(D.1.4).

※ 当該チーム数が2つ減り, B, D, Eは勝ち点, 得失点差ともに同じであるので, あらためてB, D, Eどうしの対戦したゲームのみの結果で順位を決定する(D.1.3).

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	勝ち点	総得点	総失点	得失点差
B	2	1	1	3	159	159	0
D	2	1	1	3	147	147	0
E	2	1	1	3	147	147	0

※ B, D, Eの勝ち点がなおも同じであり, なおかつB, D, E間の得失点差もすべて同じであるので, B, D, E間の総得点により, Bが上位となる(D.1.5).

※ DとEは, D-E間の対戦成績により, Dが上位となる(D.1.3).

順位: 1位 C
 2位 B
 3位 D
 4位 E
 5位 A
 6位 F

D.3 そのほかの規定

D.3.1 D.1およびD.2は, すべてのチームが, 予定されたゲームをすべて対戦し終わっていたときに有効となる方法である.

D.3.2 すべてのチームが予定されたゲームを対戦し終わっていなかった場合で, 2チームあるいはそれ以上のチームが勝ち点で同じ順位になったときは, それぞれのチームが対戦したすべてのゲームにおける得失点差の多いチームを上位とする.

D.4 没収

D.4.1 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。

- D.4.2 再度ゲームを没収されたチームがあった場合は、そのチームのゲームの結果は、順位を決定する上では無効とする。

E: メディア・タイム・アウト

E.1 メディア・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）のほかにメディア・タイム・アウトを採用することができる。

メディア・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（メディア・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回ずつのメディア・タイム・アウトが認められる。
延長时限にはメディア・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、メディア・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（例外：第18条18.2.5）。

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・アウトはメディア・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）。
- 各ピリオドのメディア・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）、メディア・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、メディアの担当者（テレビジョン放送におけるフロア・ディレクター等）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 メディア・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）がチームから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メディア・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・アウトをメディア・タイム・アウトとして使うものとする。
このタイム・アウトはメディア・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。

2015 “3×3 (スリー・バイ・スリー)” 競技規則

[3×3 Rules of the Game]

以下の“3×3”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、“3×3”においては、特に“スポーツマンシップ”と“フェア・プレイの精神”を尊重しなければならない。

第1条 コートとボール

(Court and Ball)

1.1 コート

1.1.1 “3×3”のゲームは、“3×3”用に描かれたコートを使用して行われる。“3×3”用のコートは、サイド・ラインの長さが11m、エンド・ラインの長さが15mであり（縦11m、横15m）、1個のバックストップ・ユニット（バスケット）をそなえているものとする。

1.1.2 “3×3”用のコート内には、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と同じ位置と寸法でラインが描かれていなければならない（フリースロー・ライン、ノー・チャージ・セミサークル、スリー・ポイント・ライン、制限区域、etc.）。ただし、センター・サークルは除く。

1.1.3 “3×3”用の大きさのコートが使用できない場合には、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・コートを使用してもさしつかえないし、それと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。

※“3×3”用の大きさのコートが使用できなくて、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・コートを使用してゲームを行う場合には、正規のバスケットボールのコートにおける“センター・ライン”も“エンド・ライン”とする。

※できるかぎり上記の大きさで、上記のラインが描かれたコートを使用することが望ましいが、公式大会ではない場合には、バスケットが設置されているどのような場所でゲームを行ってもよい。

そのような場合は、ラインやゲーム器具などは、その場所で使えるものだけを用いて適宜に行えばよい。

1.1.4 正規のバスケットボールのコートにおける“スリー・ポイント・ライン”を“ツー・ポイント・ライン”とよぶこととする。

※正規のバスケットボール競技と混同しないように、このラインを

“アーク：arc” とよぶ場合もある。

1.2 ボール

“3×3”のゲームでは、男子・女子を問わず、すべてのカテゴリーにおいて、6号サイズのボールを使用するものとする。

第2条 チーム

(Teams)

2.1 チームの構成

ゲームに出場できるチーム・メンバーは最大限4人とする（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。

※交代要員以外は、チーム・ベンチにすわることは認められない。

したがって、コーチやチーム関係者がチーム・ベンチにすわることは認められない。

※国内のゲームでも同様とする。

第3条 審判、テーブル・オフィシャルズ

(Game Officials)

3.1 審判

審判は、主審1人とする。

大会主催者の考えにより、主審と副審の2人審判制を採用することもできる。

※公式大会ではない場合で3チーム以上が集まってゲームを行う場合には、ゲームを行っていないチームから審判を1人あるいは2人出してゲームを行ってもよい。

※公式大会ではない場合は、対戦する両チームの協力による“相互審判制”でゲームを行ってもよい。

“相互審判制”でゲームを行う場合は、次のような方法が考えられる。

① 両チームあるいは一方のチームから、そのときにゲームに出場していない交代要員を審判として1人あるいは2人出してゲームを行う。

この場合、審判をしている交代要員と自チームのプレイヤーが交代してゲームに出場したり審判をしたりしてよい。

② どちらのチームも審判を出さずに、コート上のプレイヤーどうしがお互いにファウルやヴァイオレーションを申告し合いなが

らゲームを行う (self-refereeing).

- ③ ①, ②いずれの方法によってゲームを行う場合でも, どちらのチームのプレイヤーも, 自分たちのチームの起こしたファウルやヴァイオレイションについて, スポーツマンシップとフェア・プレイの精神に基づいて自己申告したり, 相手の判定を尊重して受け入れたりしながらゲームを行わなければならない.

3.2 テーブル・オフィシャルズ

3.2.1 テーブル・オフィシャルズは, スコアラーおよびタイマー各1人とする.

3.2.2 国内のゲームでは, 大会主催者は, 補助者 [ショット・クロック・オペレーター(12秒計オペレーター), アシスタント・スコアラーなど] をおくことができる.

※公式大会ではない場合は, 規則に定められたよりも少ない人数のテーブル・オフィシャルズでゲームを行ってもよいし, テーブル・オフィシャルズをおかないでゲームを行ってもよい.

※テーブル・オフィシャルズや補助者がおかれていないときは, 「得点を表示する (記録する)」, 「ゲーム・クロックを動かし始める」などの操作は, 両チームが協力して行う.

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, 大会主催者が定める.

4.2 ゲームの開始

4.2.1 最初にどちらのチームの攻撃でゲームを開始するかは, “コイン・トス (coin flip)” によって決める.

4.2.2 コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する.

国内のゲームでは, コイン・トス以外の方法によって決めてもよい.

※延長时限は, ゲーム開始のときに防御側チームであったチームが最初に攻撃側チームとなり, 開始される (第6条6.3.3参照).

4.2.3 両チームとも3人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.

※4.2.3および第6条6.4.1は、FIBAの3×3公式大会以外には適用されない。

国内のゲームでは、それぞれの実情に即して弾力的に運用することが望ましい。

第5条 得点

(Scoring)

- 5.1 ツー・ポイント・ライン（「アーク」：以下同様とする）の内側からのショットによるゴールは1点とする。
- 5.2 ツー・ポイント・ラインの外からのショットによるゴールは2点とする。
- 5.3 フリースローによる得点は1点とする。

第6条 競技時間、ゲームの勝敗

(Playing time / Winner of a Game)

6.1 競技時間

6.1.1 ゲームは、10分のピリオドを1回だけ行う。

6.1.2 ボールがデッドになったときには、ゲーム・クロックは止められる。ただし、フィールド・ゴールが成功したときは、ボールはデッドにならず、ゲーム・クロックも止めないものとする。

※フリースローが成功したときも、ボールはデッドにならない。

6.1.3 ゲーム・クロックは、次のときに動かし始められる。

- (1) 第8条8.4に従うときは、攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを受け取ったとき（Check-ball）
- (2) 最後のフリースローが成功したあとは、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき
- (3) 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

※ストップ・ウォッチなどしか用意できずにプレイヤーがプレイ中に見ることができないゲーム・クロックが使用できない場合には、ストップ・ウォッチを止めずにゲームを行ってもよい。

国内のゲームでは、ゲーム・クロックが使用できる場合でも、

大会主催者の考えにより、ゲーム・クロックを止めずにゲームを行ってもよい。

※上記のような場合、競技時間は、10分、15分、21分のいずれかの競技時間を設定することが望ましいが、大会主催者の考えにより、適宜に決めてもよい。

6.2 ゲームの勝敗

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。

ただし、どちらかのチームが21点以上得点したときは、その時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。

※ショットの動作中にファウルをされ、そのショットが成功して21点になった場合、あるいはフリースローの1投目が成功して21点になった場合でも、残りのフリースローをすべて行ったのち、ゲームを終了する。

※ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、どちらかのチームが何点以上得点したときにゲームを終了するかをあらかじめ決めておくことが望ましい。その場合は、競技時間の設定が10分のときは10点、15分のときは15点、21分のときは21点以上得点したときにその時点でゲームを終了し、そのチームを勝ちとすることが望ましい。

6.3 延長時限

6.3.1 競技時間が終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、延長時限を行う。

6.3.2 延長時限の前に、1分のインターバルをおく。

6.3.3 延長時限は、ゲーム開始のときに防御側チームであったチームが最初に攻撃側チームとなり、開始される。

6.3.4 延長時限では競技時間をはからず、先に2点を得点したチームの勝ちとする。

※延長時限の途中でどちらかのチームが21点以上（あらかじめ決められた点数以上）得点した場合でもゲームは終了せず、6.3.4にしたがう。

※延長時限で、先に2点を得点したショットの際にファウルがあり罰則にフリースローが含まれる場合、あるいはフリースローの1投目が成功して先に2点を得点した場合でも、残りのフリースローをすべて行ったのち、ゲームを終了する。

6.4 ゲームの没収

- 6.4.1 ゲーム開始予定時刻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(第4条4.2.3参照).
- 6.4.2 ゲームが没収された場合は、得点は、 $w-0$ あるいは $0-w$ と記録する。“w”は、「(没収による)勝利」を意味する記号である。

6.5 ゲームの途中棄権

- 6.5.1 ゲームが始まったあと、ゲームが終了する前にチームがゲームを放棄してコートから引き上げてしまったとき、あるいは、負傷したり退場となったためにコート上でプレイをすることができるプレイヤーがいなくなってしまうときは、途中棄権となり、相手チームの勝ちとなる。
- 6.5.2 途中棄権により勝ちとなったチームは、その時点での得点を記録してもらうか、没収ゲームとして6.4.2のように記録してもらうかを選ぶことができる。
- 6.5.3 途中棄権により負けとなったチームの得点は、0とする。
- 6.5.4 6.5.1が適用されて負けとなったチームは、**失格**となり、その大会の残りのゲームを没収される(第15条15.2参照)。
※6.4.1が適用されて負けとなったチームには、6.5.4は適用されない。
したがって、そのチームは、その大会の残りのゲームに出場することができる。

第7条 ファウルとフリースロー

(Fouls / Free throws)

7.1 ファウルの数

- 7.1.1 1チームに**6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。
- 7.1.2 1チームに**9回**のチーム・ファウルが記録されたあとは、そのチームのプレイヤー・ファウルには、テクニカル・ファウルと同じ罰則が適用される。
- 7.1.3 第15条15.1-(1)が適用される場合を除き、1プレイヤーに宣せられるファウルの数に制限はない。

7.2 フリースロー

7.2.1 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、ツー・ポイント・ライン（「アーク」：以下同様とする）の内側からのショットであった場合は、ファウルをされたプレイヤーに1個のフリースローが与えられる。

7.2.2 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不成功だったとき、ツー・ポイント・ラインの外からのショットであった場合は、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。

7.2.3 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成功したときは、得点が認められ、ファウルをされたプレイヤーに1個のフリースローが与えられる。

7.2.4 チーム・ファウルの罰則が適用されて7.1.1が適用される場合、すなわちチーム・ファウルの数が7～9回の場合に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2個のフリースローが与えられる。

この場合、ショットの動作中かどうか、およびそのショットによる得点が認められたかどうかにかかわらず、つねに2個のフリースローが与えられる。

ただし、攻撃側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。

※攻撃側プレイヤーにファウルが宣せられた場合は、この規定は適用されず、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、第8条8.4を適用してゲームを再開する（“Check-ball”）。

※第8条8.1.2、8.2.2、8.3に違反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としても、ゲームは、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ものとして再開される（第8条8.4参照）。

7.2.5 チーム・ファウルの罰則が適用されて7.1.2が適用される場合、すなわちチーム・ファウルの数が10回以上の場合に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2個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、フリースロー・シューター側のチームが引きつづき攻撃側チームとなって第8条8.4に定められた方法でゲームを再開する（“Check-ball”）。

この場合、ショットの動作中かどうか、およびそのショットによる得点が認められたかどうかにかかわらず、つねに2個のフリースローが与えられる。

ただし、攻撃側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。

※攻撃側プレイヤーにファウルが宣せられた場合は、この規定は適用されず、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、第8条8.4を適用してゲームを再開する（“Check-ball”）。

※第8条8.1.2, 8.2.2, 8.3に違反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としても、ゲームは、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ものとして再開される（第8条8.4参照）。

7.2.6 7.2.1, 7.2.2, 7.2.3, 7.2.4, 7.2.5の規定にかかわらず、テクニカル・ファウルおよびアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられたときは、ショットの動作中かどうか、およびそのショットによる得点が認められたかどうかにかかわらず、つねに2個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、フリースロー・シューター側のチームが引きつづき攻撃側チームとなって第8条8.4に定められた方法でゲームを再開する（“Check-ball”）。

※攻撃側プレイヤーがファウルをした場合でも、この規定が適用される。
※ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、国内のゲームでは、大会主催者は、罰則としてフリースローを適用しないでゲームを行ってもよい。

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（第7条7.2.5を除く）

8.1.1 得点されたチームのプレイヤーが、バスケットを通過したボールを最初にコントロールしたコート内の地点（ゴール下）から直接ゲームを再開する。（バスケットの後方のエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インは行わない。）

8.1.2 あらたに攻撃側になったチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ライン（「アーク」；以下同様とする）の外まで運ばなければならない（8.5参照）。

このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。

そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、ショットをしてはならない。

8.1.3 あらたに防御側になったチームは、ボールが“ノー・チャージ・セミサークル・エリア”の外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。ノー・チャージ・セミサークル・エリアの内側からパスされたボールをセミサークルの外側でスティール（インターセプト）することはさしつ

かえない。

※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触れて得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めることを妨げてゲームの進行を遅らせる行為は“ディレイニング・ザ・ゲーム”となり、テクニカル・ファウルの対象となる。

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(第7条7.2.5を除く)

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、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、そのままシュ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、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。

そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、シュ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・オーバーが起こってボールのコントロールが変わったとき

スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起こって防御側チームがボールをあらたにコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。

そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、シュットをしてはならない。

あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだとき」あるいは「ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールしたとき」は、そのチームはシュットをして得点することができる。

※「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ぶ」ことの定義は、8.5を参照すること。

8.4 そのほかの場合

ゲームや延長時間を開始するとき、ファウル(フリースロー以外：第7条7.2.5参照)やヴァイオリション、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起こったときあるいは交代やタイム・アウトのあとゲームを再開する

ときは、コート内のツー・ポイント・ライン（アーク）の外側の頂点付近で、防御側チームのプレイヤーが攻撃側チームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして渡す（“Check-ball”）。

このとき、ボールを受け取る攻撃側プレイヤーもボールをパスあるいはトスして渡す防御側プレイヤーもツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない状態でなければならない。

8.5 ボールがツー・ポイント・ラインの外まで運ばれるとき

「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだ」（8.1.2, 8.2.2, 8.3）とは、次のときをいう。

(1) ボールが、ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていないそのチームのプレイヤー（攻撃側プレイヤー）に触れたとき

(2) ドリブルでボールを運ぼうとしているときは、ドリブラーのどちらの足もツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床に触れていない状態になったとき

※あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだとき」あるいは「ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールしたとき」は、そのチームはショットをして得点することができる。

8.6 ジャンプ・ボール・シチュエーション

ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときには、すべて防御側だったチームがあらたに攻撃側チームになり、ゲームを再開する（8.4参照）。

8.7 8.1.2, 8.1.3, 8.2.2, 8.3に違反することはヴァイオリションである。

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、相手チームの攻撃で再開される。

8.1.2, 8.2.2, 8.3に違反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としても、ゲームは、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ものとして再開される（8.4, 第7条7.2参照）。

第9条 ストーリング

(Stalling)

※この条文に述べられていない詳細な部分は、原則として「2015～バスケットボール競技規則第29条（24秒ルール）、第50条（ショット・クロック・オペレーターの任務）」に準ずるものとする。

9.1 ストーリング

ストーリングを行うこと（積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをすること）および相手チームに防御されてショットをしたり攻撃できないことは、ヴァイオレイションである。

9.2 ショット・クロック（12秒クロック）

9.2.1 ショット・クロック（12秒クロック）が使用できる場合は、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、12秒以内にショットをしなければならない。

12秒以内にショットをすることは、12秒のショット・クロック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。

12秒以内にショットができなかったときは、ヴァイオレイションである。

9.2.2 ショット・クロックは、次のときに動かし始められる。

(1) 第8条8.4に従うときは、攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを受け取ったとき

(2) フィールド・ゴールが成功したあと、最後のフリースローが成功したあとは、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき

(3) 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、コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき

9.3 ショット・クロックが使用できない場合

※ショット・クロック（12秒クロック）が使用できる場合は、9.1および9.3は適用されない。

9.3.1 ショット・クロック（12秒クロック）が使用できない場合には、審判の判断により、ヴァイオレイションを宣する。

9.3.2 審判は、攻撃側チームが「ストーリングを行っている」あるいは「積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをしている」と判断したときは、“5秒前”から5秒を“ヴィジブル・カウント”することによって、攻撃側チームに予告をする。

9.3.3 審判は、ヴィジブル・カウントの5秒が経過したときにショットが完了していなかった場合は、ストーリングとしてヴァイオレイションを宣する。

※2人審判制を採用する場合は、トレイル・オフィシャルがストーリングの5秒をかぞえ、ヴァイオレイションかそうでないかを判定する。

※相互審判制を採用する場合は、両チームともにスポーツマンシップとフェア・プレイの精神を最大限に尊重して、ストーリングのヴァイオレイションを起こさないように努めなければならない。

- 9.3.4 ショットされたボールが空中にある間に5秒が経過したときは、「2015～バスケットボール競技規則」第29条29.1.2を適用する。

第10条 交代

(Substitution)

10.1 交代の規定

プレイヤーの交代は、以下の規定に従って認められる。

- 10.1.1 交代は、ヴァイオレイションやファウルが起ってボールがデッドになったときにどちらのチームにも認められる。
フリースローが行われるときは、フリースローの前に交代しなければならない。
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は、ボールはデッドにならないので、どちらのチームも交代することはできない。
- 10.1.2 通常の交代を行うときは、交代要員やプレイヤーは、審判やテーブル・オフィシャルズに申し出たり報告する必要はないし、審判の指示を待つ必要もない。
- 10.1.3 交代を行う手順は次のとおりである。
- ① あらたにコートに入る交代要員がバスケットから遠いほうのエンド・ラインの外に立つ。
 - ② ボールがデッドになる（フィールド・ゴールあるいは最後のフリースローが成功したときは除く）。
 - ③ コートから退いて交代要員となるコート内のプレイヤーが、バスケットから遠いほうのエンド・ラインからコートの外に出て、あらたにコートに入る交代要員と「コートの外で“タッチ”」をする。
 - ④ あらたにコートに入る交代要員がバスケットから遠いほうのエンド・ラインからコートに入ってプレイヤーとなり、プレイに参加する。
- 交代は、ゲームを再開するためにコート内のツー・ポイント・ラインの外側の頂点付近で防御側チームのプレイヤーが攻撃側チームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして渡す前（Check-ball：第8条8.4参照）に行わなければならない。
ボールが渡ってしまったあとは、次にボールがデッドになるまで交代することはできない。

- 11.1 各チームに1回ずつのタイム・アウトが認められる。
ただし、延長時間ではタイム・アウトは認められない。
- 11.2 それぞれのタイム・アウトは30秒とする。
- 11.3 タイム・アウトは、ボールがデッドになったときにコート内のプレイヤーあるいはチーム・ベンチにいる交代要員がタイム・アウトを請求することによって認められる。
タイム・アウトを請求するときは、プレイヤーあるいは交代要員は、審判に対してはっきりと申し出なければならない。
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は、ボールはデッドにならないので、どちらのチームにもタイム・アウトは認められない。
※ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、タイム・アウトの間はストップ・ウォッチは止められ、競技時間は停止される。
※テーブル・オフィシャルズや補助者がおかれていないときは、「ゲーム・クロック（ストップ・ウォッチ）を止める」、「タイム・アウトの時間ははかる」、「ふたたびゲーム・クロックを動かし始める」などの操作は、両チームが協力して行う。
※大会主催者の考えにより、タイム・アウトを採用しないでゲームを行ってもよい。

※この条項（第12条）は、原則として国内の大会等では適用されない。
ただし、国内の大会でも、大会主催者がその考えにより大会規定にその旨や手続きの方法を明記した場合は、類似の規定を適用してもさしつかえない。

- 12.1 抗議
ゲーム中の審判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。
- 12.1.1 抗議をするチームのプレイヤーは、ゲーム終了後ただちに抗議の意志を表明するためにスコアシートにサインをする。

このとき、主審がスコアシートにサインをしたあとは、プレイヤーは抗議のサインをすることはできず、いかなる場合も抗議は認められない。また、主審がスコアシートにサインをする前であっても、ゲーム終了後ただちにプレイヤーの抗議のサインがなされなかった場合は、抗議は無効となる。

- 12.1.2 サインが認められた場合、当該チームは、ゲーム終了後30分以内に抗議の内容が書かれた文書および保証金として200USドルをスポーツ・ディレクター (Sports Director) 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。
- 12.1.3 ヴィデオによる映像は、競技時間の終了とほとんど同時になされたショットが成功したとき、時限の終了とそのショットのボールが手から離れるのがどちらが先かを確認するために、あるいはそのショット (時限の終了とほとんど同時になされて成功したショット) がツー・ポイント・ライン近くからなされたとき、1点を認めるか2点を認める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さるときにのみ使用することが認められる。
※この規定 (12.1.3) の適用方法は、競技規則解説48. 「その他：IRS」(1)を参照すること。

第13条 チームの順位

(Standing of teams)

- 13.1 大会の各グループ、各ラウンド内あるいは大会全体のチームの順位は、次の手順によって決定する。
 - 13.1.1 勝ったゲームの数が多いチームあるいは勝率の大きいチームを上位とする。
各チームの行ったゲームの数と同じであった場合は勝ったゲームの数を採用し、各チームの行ったゲームの数が異なっていた場合は勝率を採用する。
 - 13.1.2 上記13.1.1を適用したときに勝ったゲームの数あるいは勝率が同じチームがあった場合は、当該チームどうしの対戦で勝ち数の多いチームを上位とする。
ただし、この場合は、各ラウンド内での対戦結果のみを用いる。
 - 13.1.3 上記13.1.1、13.1.2を適用しても順位が決定できない場合は、1ゲームあたりの平均得点の多いチームを上位とする。
この場合、「没収」となったゲームは、平均得点を計算するときのゲー

ムの数から除外する。

- 13.1.4 以上の規定を適用したにもかかわらず、順位が決定できない場合には、その大会の組み合わせのシードの位置が上位であったチームを上位とする。

※国内の大会で、組み合わせにシードを適用しなかった場合は、「総得点の多いチームを上位とする」、「抽選で上位チームを決定する」などのように、あらかじめ決めておいた方法で上位チームを決定してもよい（第14条※印参照）。

※“3×3”の大会では、チームの順位を決定する方法として“ゴール・アヴェレージ”や“得失点差”は用いない。

第14条 シードの決め方

(Seeding rules)

- 14.1 公式な大会の組み合わせにおけるチームのシードの位置は、その大会が始まる前の各プレイヤーの個人ランキングをもとにして決定する。
すなわち、当該チーム内の（その大会が始まる前の）個人ランキング上位3人のランキングの合計を比較して決定する。

- 14.2 ランキングの合計が等しいチームがある場合には、等しいチームどうしのシードの位置に関しては、その大会が始まる前に、無作為にシードの位置を決定する。

※国内の大会では、組み合わせにシードを適用しなくてもさしつかえない。

第15条 失格となる場合

(Disqualification)

- 15.1 プレイヤーが失格となる場合

次の場合、プレイヤーは失格・退場となる。

(1) 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

(2) 暴力行為を起こしたり、暴言を発したり、あるいははなはだしく乱暴な行為を起こしたとき

このとき、当該のプレイヤーに対する失格・退場を宣告するのは審判の権限と責任である。

- 15.2 チームが失格となる場合

- 15.2.1 途中棄権（第6条6.5.1）の規定が適用されてゲームに負けたとき、

そのチームは失格となり、その大会の残りのゲームに出場することはできなくなる。

15.2.2 大会主催者は、次の場合、その権限により、チーム全体を失格とすることができる。

失格となったチームは、その大会の残りのゲームに出場することはできなくなる。

- (1) そのチームのプレイヤーが暴力行為を起こしたり、暴言を発したり、あるいははなはだしく乱暴な行為を起こして失格となったとき
- (2) そのチームのプレイヤーがFIBAの各規定（“FIBA’s Anti-Doping Rules”, “FIBA Code of Ethics”）に違反して失格となったとき
- (3) そのチームがはなはだしく不当・不法な行為（暴言を含む）を起こしたことを、大会主催者に対してほかのチームから報告されたとき
このとき、当該チームに対する失格を決定するのは大会主催者の権限と責任である。

15.3 FIBAのそのほかの規定あるいはFIBAがチームやプレイヤーに対して罰則を科す権限は、この条項（第15条）により影響を受けることはない。

国際バスケットボール連盟 [FIBA : Fédération Internationale de Basketball, (International Basketball Federation)] のテクニカル・コミッションは、2014年2月2日にスペインのバルセロナで開催されたFIBAセントラル・ボード (FIBA中央委員会) に、世界選手権 (男子ワールド・カップ, 女子世界選手権) 以降に施行される予定の新しい競技規則「Official Basketball Rules 2014」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、新しい規則として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。この新しい競技規則は、2014年10月1日より施行される。

公益財団法人日本バスケットボール協会 (JBA : Japan Basketball Association) は、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さらにFIBAより発表された解説文書 (FIBA Official Basketball Rules 2014 - Official Interpretations) の内容を検討し、字句・表現をさらにととのえうえて、「2015～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) 「ノー・チャージ・セミサークルのラインは、ノー・チャージ・セミサークル・エリアの一部である」ことになった (第2条2.4.7)。これによって、ノー・チャージ・セミサークル・ルールの適用される要件が変更されることになった (第33条33.10, 解説28. 「第33条からだの触れ合い」(1), (2)参照)。
- (2) 国際ゲームでは、制限区域の内側は色を塗ってコートと区別しておかなければならないが、その色は単色でなければならない (2色以上を用いてはならない) [第2条2.4.3, そのほかの国際競技規則A.1.1参照]。
- (3) (公財) 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のコートを使用しなければならない (第2条2.1)。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。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。
- (4) コートのラインはすべて白色とすることが明記されているが (第2条2.4), 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。

- (5) センター・サークルの内側はかならずしも色を塗っておく必要はないが、色を塗る場合には、制限区域と同じ色でなければならない（第2条2.4.2）。
- (6) 制限区域内にいまだに破線（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）。

2. 第3条 用具・器具

- (1) 「24秒計」という用語が「ショット・クロック」に変更された。
- (2) 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 2014, 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、（公財）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) FIBAの大会においても、99までのすべての番号の使用が認められることになった（第4条4.3.2-(4)）。
したがって、FIBAの大会で認められる番号は、0、00および1から99までであることになった。
また、同一チーム内で「0」、「00」を同時に使用することも認められることになった。
ただし、「01」、「02」、…、「07」、「08」、「09」のような番号は認められない。
国内の大会では、大会主催者は、その使用できる番号を制限してもよい。
- (2) パンツの長さがあらたに「ひざ上まで」と規定された（第4条4.3.1-(2)）。
ひざ頭にかかってしまうような長さのパンツは、公式大会のユニフォームとしては認められない。
ただし、身体の成長が著しい●学生以下のカテゴリーにおいては、このかぎりではない。
い
- (3) 競技時間中、チーム・ベンチにすわることが認められているコーチ、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、チーム関係者を合わせて「チーム・ベンチ・パーソネル（team bench personnel）」とよぶ（第7条7.3※印参照）。
関連するすべての条項についても同様とする。

この「チーム・ベンチ・パーソネル」という表現には、プレイヤーは含まれない。

「チーム・メンバー」とは意味が異なるので注意すること（下記(9)参照）。

- (4) パンツの下にパンツより長いパンツ様のもの（パンツからはみ出してしまうアンダー・ガーマント、パワー・タイツなど）をはくことは、パンツと同様の色であっても認められない。
パンツからはみ出さないものについては、着用してもさしつかえない。
- (5) ソックス様・ストッキング様の下腿部のサポーターやソックス様・ストッキング様ではなくても大腿部のサポーターの着用については、パンツと同様の色のものであれば認められる。
また、これらを着用する場合は、下腿部のものはひざ下までのもの、大腿部のものはひざ上までのものでなければならない。したがって、ひざ頭にかかってしまうようなものは認められない。
いずれの場合でも、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。
- (6) 審判やスコアラーがユニフォームの色をはっきりと識別できるようにするため、テーピングを施した部位がシャツやパンツからはみ出している場合は、それぞれシャツやパンツと同様の色のサポーターを用いて覆っておくことが望ましい。
- (7) 上記(4)～(6)の規定にかかわらず、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。
ユニフォームのシャツやパンツからはみ出さないTシャツ以外のアンダー・ウェア、サポーターなどについては特に禁止されず、はみ出さない部分に関しては色も規定されていない。
- (8) 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6.1、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」(1)、解説6.「第7条コーチ」(4)参照）。
- (9) 5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーは、プレイヤーでも交代要員でもチーム関係者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認められるが、それ以後ゲームに出場することはできない（第2条2.4.5、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。
- (10) 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36条36.4.1-(2)、第40条40.2、解説35.「第40条 プレイヤーの5回のファウル」(1)参照、例外：スコアシート記入法6.3.14）。

- (11) 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)）。
- (12) 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」(4)参照）。

4. 第5条 プレイヤーが負傷した場合

- (1) チーム・ベンチ・パーソネルが負傷したプレイヤーのようすを見たり介抱したりするためにコートに入るとよいのは、「審判の許可を得たときにかぎる」ことが明記された（第5条5.4）。
そのプレイヤーの交代が認められる前に審判の許可を得ずにコートに入ったときは、テクニカル・ファウルの対象となる。
ただし、医師が独自の判断でコートに入ったときはこのかぎりではない（第5条5.5）。
- (2) ゲームの最初に出場するプレイヤーの変更だけでなく、フリースローの1投目と2投目の間、あるいは2投目と3投目の間の本来交代が認められない時機にも、負傷したプレイヤーをやむを得ず交代させることが認められることになった（第5条5.7）。
このようなプレイヤーの変更や交代があったときは、相手チームにも同じ人数だけプレイヤーの変更や交代が認められる。
- (3) 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9.)をしたときから1分をはかる。

- (4) 上記(3)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見て、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(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、そのう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。

- (5) 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。

審判の許可を得ても得なくても、医師が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。

- (6) 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)「コーチ」とは、ゲーム中、そのチームを統率、代表し、統轄して指導・指揮する者をいう。

コーチは、そのチームのプレイヤー、チーム・ベンチ・パーソネルのゲーム中の行為やふるまいに対して責任を負う。

- (2) コーチあるいはアシスタント・コーチのうち1人だけは、ゲーム中、チーム・ベンチ・エリア内で立ちつづけることが認められているが（第7条7.5）、コーチ、アシスタント・コーチ以外の人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。

両者（コーチあるいはアシスタント・コーチ）は、1人ずつであれば交互に立ちつづけることも許されるが、両者が同時に立ちつづけることは認められない。両者（コーチあるいはアシスタント・コーチ）が同時に立ちつづけることは、テクニカル・ファウルの対象となる。両者（コーチあるいはアシスタント・コーチ）は、どちらかあるいは両者が立ちつづけずにベンチにすわっていれば、別個に、チーム・ベンチ・エリア内から（立っていてもすわっていても）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。

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、そのうちアシスタント・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）。すなわち、このような場合は、コーチの役目を規則に従って引き継いだ人だけが立ちつづけてもよいことになる。

- (3) ゲーム中、アシスタント・コーチが、審判に対して話しかけたりそのほかのはたらきかけをすることは、テクニカル・ファウルの対象となる行為である（第7条7.5）。

- (4)「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。

- (5) 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の意味する（第7条7.4）。
- (6) 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演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。
- (7) 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実際に着用しているユニフォームの番号に訂正し、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。
- (8) 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・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・メンバーが出演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（第8条8.4）。
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ため、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（解説48.「その他：「IRS（インスタント・リプレイ・システム）」(2)参照）。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ばかり始める（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) 「バックボードに、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が赤く発光するような装置が備え付けられている場合」は、各ピリオド、各延長時限の終了の合図が正しく鳴らなかつたり聞こえなかつたりしたとしても、バックボードの装置が正しく発光した場合は、そのピリオド、延長時限は終了したものとする（第9条9.8）。
- (2) 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、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36.4.2-(1), 第37条37.2.2-(1), 第38条38.2.3-(1)参照）。

- (3) 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールでトス・アップのボールが主審の手から離れる前に宣せられたテクニカル・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・ファウルはプレイのインタヴァル中に起こったものである（第9条9.1, 第8条8.6-(1)参照）。そのファウルがテクニカル・ファウルの場合は、相手チームに1個のフリースローが与えられる。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。ディスクォリファイング・ファウルの場合も、その規則に定められた数のフリースローが与えられる。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36.4.2-(2), 第37条37.2.2-(2), 第38条38.2.3-(2)参照）。

また、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競技時間中に起こったものである。

- (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宣せられたテクニカル・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・ファウルはプレイのインタヴァル中に起こったものである（第9条9.2, 第8条8.6-(2)参照）。

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、1個または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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・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（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）。

また、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ーションが起こった場合は、そのファウルやヴァイオレー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である。

- (5) 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、各延長時間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）。
- (6) 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間の前にはウォーム・アップをすることはできない（第9条9.5）。
- (7) バスケットをまちがえてピリオドや延長時間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間が開始された場合、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にもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される。
- (8) 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、すみやかにゲームを始めなければならない。

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つたり、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、「ディレーティング・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、どのような場合でも、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) 第10条10.4で「ショットされたボールが床に触れたとき」は、そ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る前でもボールはデッドになる。
- (2) 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」にショット・クロックの合図が鳴り、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、その瞬間にヴァイオリション（ショット・クロック・ヴァイオリション）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」にショット・クロックの合図が鳴り、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（14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。
- (3) 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) 「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」（第11条11.1）が、「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ボールをあらたにチーム・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、例外としてこの規定は適用されない（第30条30.1.2、解説25.「第30条 ボールをバック・コートに返すこと」(6)参照）。

11. 第12条 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼッション・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・ラインのアウト・オブ・バウンズ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12.5.3，解説8。「第9条 ゲーム，ピリオドの開始と終了」(2)，(4)参照）。

具体例：

第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき，

- a) ジャンパーA 4が，トス・アップのボールが最高点に達する前にタップをして，ヴァイオレイションを宣せられた。
- b) ジャンパーA 4が，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，ヴァイオレイションを宣せられた。
- c) ジャンパーA 4が，トス・アップされたボールが最高点に達してから直接つかみ，ヴァイオレイションを宣せられた。
- d) ジャンパーA 4が，トス・アップされたボールが最高点に達してからタップしたが，タップされたボールがジャンパー以外のプレイヤーや床に触れる前につかみ，ヴァイオレイションを宣せられた。
- e) ジャンパーA 4が，トス・アップされたボールが最高点に達してから3回タップして，ヴァイオレイションを宣せられた。
- f) ジャンパー以外のA 5が，トス・アップされたボールがタップされる前に，サークル（円筒）に入り，ヴァイオレイションを宣せられた。

処置：

- a) ゲームは，センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- b) ゲームは，センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- c) ゲームは，センター・ライン近くのチームBのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- d) ゲームは，A 4がボールをつかんだところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- e) ゲームは，A 4が3回目にボールに触れたところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。
- f) ゲームは，A 5がヴァイオレイションを起こしたところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからのチームBのスロー・インで再開される。

※ a)， b)， c)， f) の場合は，それぞれのヴァイオレイションは競技時間中に起こったものであるが，ゲーム・クロックはまだ動

かされていないはずなので（第49条49.2-(1)-①）、ゲーム・クロックの表示は“10:00”からゲームを再開しなければならない。

※ d), e) の場合は、どちらかのジャンパーが最高点に達したあとのボールに触れたときにすでにゲーム・クロックは動き始めているはずなので（第49条49.2-(1)-①）、ゲーム・クロックの表示はそのときの正しい残り時間からゲームを再開しなければならない。

(2) 第12条12.2.6で、ジャンパー以外のプレイヤーあるいは床に触れたボールをジャンパーがつかむことはヴァイオレイションにはならない。

(3) 最初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は「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」である（第12条12.5.2）。

したがって、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ート内で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。

第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、主審の手から離れたあと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。

また、第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、主審の手から離れたあと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一方のチームにテクニカル・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、そのファウルの罰則による“フリースローのボールを与えられたチーム”ということになる。

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（第12条12.5.4）。

(4) 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、主審の手から離れたあと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、そのうちで身長のおお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、主審の手から離れたあと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・シチュエー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ーションをしたとき

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・シチュエー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・シチュエーションになったとき、ポジション・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・ポジション・ルールによるスロー・イン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・ポジション・ルールによるスロー・インは、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12.4.2-(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・シチュエーションとなり、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12.4.2-(2)）。

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12.5.6）。

- (10) ジャンプ・ボール・シチュエー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。

12. 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い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)）。これに関連して、タップによるショットの動作の始まりを「タップしようとしてボールに触れたと、審判が判断したとき」と表現を改めた（第15条15.2-(1)）。

- (3) 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。
- (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)）。
- (6) ショットの動作中にファウルをされたプレイヤーが、ボールを持って規則で許された範囲をこえたステップをしてからショットをした場合は、ショットされたボールがバスケットに入っても得点は認められない（第25条参照）。
ただし、ショットの動作中にファウルをされたのであるから、ファウルをされたプレイヤーに2個または3個のフリースローが与えられる。
- (7) ショットの動作中のプレイヤーに対する防御側プレイヤーのファウルを宣する審判の笛が鳴らされたのち、ファウルをされたプレイヤーがひとつづきの動作でリングに向けてショットをしようとしているときに別の防御側プレイヤーがさらに触れ合いを起こした場合は、ショットをブロックしようとする行為自体は防御側プレイヤーに認められた権利であり、その動きの勢いによってはプレイを急に止めることは当然ながら不可能であると考えられる。あとから触れ合いを起こした防御側プレイヤーの動きが最初のファウルが宣せられる前から始まっているか、そうでなくても触れ合いを避ける努力をしてショットをブロックしようとしたにもかかわらず不可抗力的に触れ合いが起こってしまったものであれば、ファウルの笛が鳴ったあとに起こった触れ合いであるので無視することが適当である（解説42.「第47条 審判の任務と権限」(4)参照）。

13. 第16条 ゴールと点数

- (1) フィールド・ゴールによる得点は、ボールに最後の触れたプレイヤーの位置ではなく、ショットをしたプレイヤーの位置によって決めら

れることに変更された (FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014－Official Interpretationsより)。

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。

パスの場合は、最後にボールに触れたプレイヤーの位置あるいは最後に触れた床の位置によって決められる。

したがって、スリー・ポイント・エリアからショットされたボールがバスケットに入ったときは、3点が与えられる。

ただし、次の場合にかぎり、スリー・ポイント・エリアからなされたショットはいったん終わっているため、3点ではなく、2点が与えられる (第31条31.1.2参照)。

- ボールが、スリー・ポイント・ラインまたはその内側の床に触れたのち、バスケットに入る。
- 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リションをしないで触れたのち、バスケットに入る。

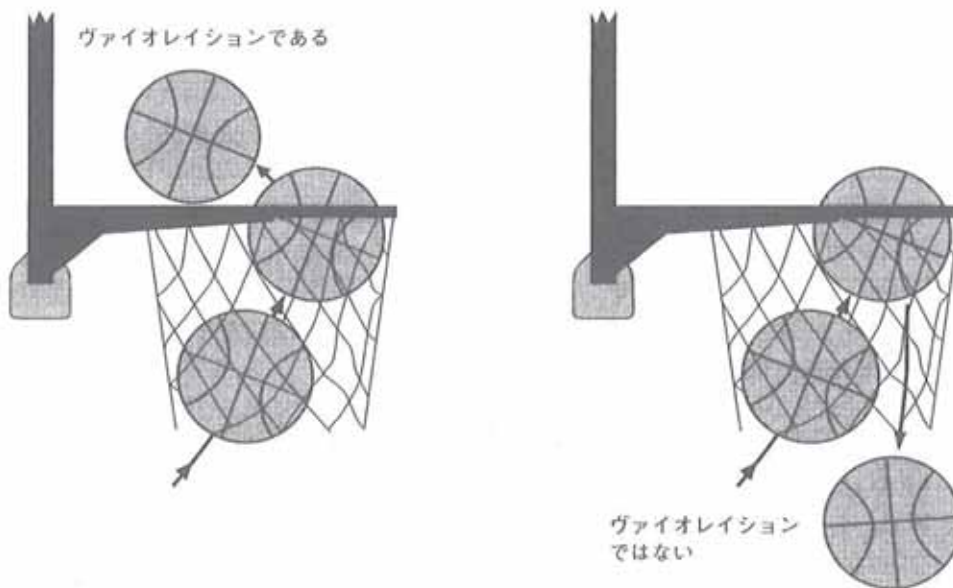
例外：

誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、どのような場合でも、相手チームに2点が与えられる (第16条16.2.2)。

- (2) プレイヤーがボールを一度つかんでからショットをするためには、ゲーム・クロックの残りの競技時間が最低でも0.3秒以上を表示していなければならない (第16条16.2.5)。
したがって、審判は、各ピリオド、各延長時限の終了まぎわでゲーム・クロックの残り時間がわずかになったときにスロー・インやフリースローでゲームが再開される時は、ゲーム・クロックの残り時間の表示が0.3秒以上であるかそうでないかを確認し、判定がくだせるように備えておかなければならない (第10条10.3-(4)、(6)、10.4-(1)、(3)、第34条34.2.2-(4)参照)。
- (3) 第16条16.2.5で「ゲーム・クロックの残り時間の表示が0.2秒あるいは0.1秒のときにスロー・インあるいはフリースローでゲームを再開するとき」は、「コート内の攻撃側プレイヤーが直接タップあるいは直接ダンクをしなければ、そのショットによる得点は認められない」が、ダンクのボールがプレイヤーの手から離れる前に時限が終了した場合は、当然のこととして、ボールがバスケットに入っても得点は認められない (第10条10.3-(4)、(6)、10.4-(1)、第34条34.2.2-(4)参照)。
- (4) 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。

- (5) 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）。



14. 第17条 スロー・イン

- (1) 「スロー・インをするプレイヤーがスロー・インをする前にボールを床にはずませること」については、次のように規定されている（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014-Official Interpretationsより）。

- ① スロー・インをする前にボールをコート内の床にはずませてそのボールにふたたび触れたときは、スロー・インのヴァイオレイションになる。
- ② スロー・インをする前にボールをアウト・オブ・バウンドの床にはずませてそのボールにふたたび触れても、スロー・インそのものが正しく行われれば、ヴァイオレイションにはならない。ただし、「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・バウンドの床に触れること」がスロー・インのヴァイオレイションになることには変わりはない（第17条17.3.1-(3)）。

- (2)「第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間」とは、「ゲーム・クロックの表示が“02:00”になったときから」である(第17条17.2.4)。この考え方は、関連するすべての条項に適用される(第18条18.2.8、第19条19.2.2-(3)、19.2.5、第37条37.1.1-(4)、第49条49.2-(2)-⑤、解説14.「第17条 スロー・イン」(2)、解説16.「第19条 交代」(3)、解説23.「第28条 8秒ルール」(5)、解説24.「第29条 24秒ルール」(7)参照)。
- (3)第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にバック・コートのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インが与えられるチームにタイム・アウトが認められたあとのスロー・インは、そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから行方が(第17条17.2.4)、この場合は、一度当該チーム(バック・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行うチーム)にタイム・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、「そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズ」からとなる。このスロー・イン・ラインからのスロー・インに対しても、「ボールをバック・コートに返すことの制限」が適用される(第30条30.1.2、解説25.「第30条 ボールをバック・コートに返すこと」(3)参照)。
スロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インでは、スロー・インをするプレイヤーは、スロー・イン・ラインをまたぐ必要はない。
- (4)スロー・インのとき、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リングに触れた場合は、ゲーム・クロックが動いていないので、ショット・クロック・オペレーターはショット・クロックをリセットしてはならない。
ゲームは、そのままつづけられ、ショット・クロックは、コート内のプレイヤーがボールに触れたときに動かし始められる(解説45.「第50条 ショット・クロック・オペレーターの任務」(3)参照)。
- (5)スロー・インのとき、バスケットの上方に向けて投げられたスロー・インのボールがコート内のプレイヤーに触れる前に、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の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とはインタフェアである。
しかし、防御側プレイヤーがこのインタフェアを起こした場合でも、特別な規定として、攻撃側チームには得点は与えられず、ゲームは、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される。
- (6)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・シチュエーションになるが、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ーションである（第17条17.3.1-(5)）。

- (7) 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ーションである。
- (8) 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け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17.2.7-(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第17条17.3.2-(1)の規定に違反することになり、その味方のプレイヤーのヴァイオレーションとなる。
- (9) 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が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ーションとなる（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。
- (10) 審判がスロー・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・インを行うアウト・オブ・バウンズ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ぼんだりしていると判断したときは、審判は、スロー・インを行うアウト・オブ・バウンズ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・インを行うアウト・オブ・バウンズ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・インを行うアウト・オブ・バウンズ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）。
- (11) 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。

- (12) 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、“ディレイニング・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31.「第36条 テクニカル・ファウル」(6)、(11)を参照すること。
- (13) 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・インを遅らせたとき、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。

15. 第18条／第19条 タイム・アウト／交代

- (1) 第4ピリオドの最後の2分間には、1チームがタイム・アウトを3回とることはできなくなった(第18条18.2.5)。
すなわち、「1チームは、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」が、第4ピリオドの最後の2分間にはそのチームにタイム・アウトが3回残っていたとしても、それぞれのチームは2回ずつまでしかタイム・アウトが認められなくなった。
- (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ー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(第43条43.3.3-(2))は、まだ最後のフリースローが終わったことにならないので、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。
負傷したプレイヤーを交代させる場合はこのかぎりではないが、この交代があった場合でも、どちらのチームにもタイム・アウトは認められない(第5条5.7)。
- (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)、18.3.5)。
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) タイム・アウトの終わりに審判がプレイヤーにコートにもどるようにながしたとき、審判の指示に従わずプレイヤーがなかなかコートにもどらない状況が起こってしまった場合、それはチームのコーチに責任があると考えられる。

不必要に時間がかかりすぎたと審判が判断したときは、そのチームのコーチにプレイヤーをコートにもどすようにながす。

- ① プレイヤーをコートにもどすように審判からうながされたのに、チームが何の反応も示さないかあるいはプレイヤーがチーム・ベンチからなかなか出てこなかった場合は、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。
- ② プレイヤーをコートにもどすように審判からくり返しうながされた結果プレイヤーがコートにもどってきた場合は、審判は、そのチームのコーチに一度**注意・警告**を与える。
そのうち、ふたたび同じような状況が起こった場合には、審判は、そのチームにあらたなタイム・アウトを宣する。

このタイム・アウトが宣せられたときも、それぞれのタイム・アウトは「1分間」をはかる（第18条18.2.1）。あらたにタイム・アウトが宣せられたチームにタイム・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。このテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記録されることに変更された（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014-Official Interpretationsより）。この規定によるテクニカル・ファウルが宣せられたときは、審判は、相手チームがタイム・アウトを請求しない場合にはすみやかにゲームを再開しなければならない。

- (5) 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)）。
- (6) 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。

- (7) 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チ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・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・アウトや交代は認められない。
負傷したプレイヤーを交代させる場合はこのかぎりではないが、この交代があった場合でも、どちらのチームにもタイム・アウトは認められない(第5条5.7)。
- (8) 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。
- (9) 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ため、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。
- (10) 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え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。
どのような場合でも、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、ショット・クロック・オペレーターではない)。
- (11) 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)。

どのような場合でも、スコアラーが合図器具を鳴らして審判に知らせたあとでは、そのタイム・アウトは取り消すことはできない。

- (12) 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する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。

- (13) 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、その請求が条件付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(11)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。

- (14) 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、注意のあとで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36条36.1.4, 解説31.「第

36条 テクニカル・ファウル」(6), (12), (14参照).

- (15) 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、ヴァイオレー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。

16. 第19条 交代

- (1) ハーフ・タイム中は、交代要員はスコアラーに交代を申し出る必要はない(第19条19.3.7, 下記(5)).
- (2) 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。
- (3) 第4ピリオド、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)).
- (4) 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、ショット・クロック・オペレーターではない).
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。
- (5) タイム・アウトやプレイのインタヴァル(ハーフ・タイムは含まない)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、そのうちタイム・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(審判の合図7.)や交代要員を招く合図(審判の合図8.)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。
- (6) 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。
どのような場合でも、スコアラーが合図器具を鳴らして審判に知らせたあとでは、その交代は取り消すことはできない。

- (7) 第19条19.3.6で、コーチに記録されるテクニカル・ファウルはスコアシートに“B”と記入する。
- (8) 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。
 - ② 6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）。
 - ⑤ 6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。

17. 第22条 ヴァイオレイション

- (1) 第22条22.2で「相手チームにボールが与えられ」という条文は、「ボールをコントロールしているときにヴァイオレイションを宣せられたチームは、ボールのコントロールの権利を失ったことになる」という意味をもつ。

この解釈により、第42条「特別な処置をする場合」で、最初にヴァイオレイションが宣せられたときと最初にファウルが宣せられたときの処置のちがいが明確になる。

すなわち、「最初にヴァイオレイションが宣せられた場合」は、「ヴァイオレイションをしたチームのボールの権利はすでに失われている」ので、スロー・インの罰則どうしを相殺したときに適用する罰則が残らない場合でも第42条42.2.7-(2)でなく42.2.7-(3)が適用され、最初にヴァイオレイションが宣せられたときにボールをコントロールしていたチームがさかのぼってスロー・インのボールを与えられることはなく、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。

また、「最初にファウルが宣せられた場合」は、スロー・インの罰則どうしを相殺したときに適用する罰則が残らない場合でもさかのぼってスロー・インのボールが与えられ、異なる処置をすることになる（第34条34.2.1-(1)、解説29、「第34条 パーソナル・ファウル」(2)参照）。

具体例：

A 4にトラヴェリングが宣せられた。

チームBのスロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与える前に、B 4にパーソナル・ファウルが宣せられた。

処置：

トラヴェリングの罰則はスロー・インである。

B 4のファウルの罰則もチーム・ファウルの数にかかわらずスロー・インである（チームBがスロー・インのボールを与えられることになっているときのファウルであるから、チーム・コントロール・ファウルである：チーム・コントロール・ファウルについては解説36、「第41条 チーム・ファウルの罰則」(3)参照）。

どちらもスロー・インであるから罰則の重さは等しく、これらのスロー・インは相殺される。

最初のトラヴェリングが宣せられたときにボールをコントロールしていたのはチームAであるが、「ヴァイオレイションを宣せられたときにボールの権利を失って」いるので、第42条42.2.7-(3)が適用され、ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、ゲームは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで再開される。

18. 第23条 アウト・オブ・バウンズ

- (1) 第23条23.1で、プレイヤーあるいはボールがアウト・オブ・バウンズになる要件の文章表現が変更されたが、規則の内容に大きな変更はない(23.1.1, 23.1.2-(2))。ただし、境界線の内外を問わず、境界線や境界線の床に直接触れていないプレイヤー以外の人やものに触れた場合も、プレイヤーあるいはボールはアウト・オブ・バウンズになる。
- (2) 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。
- (3) 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リションである。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。
- (4) 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、ヴァイオリションとはせずジャンプ・ボール・シチュエーション(ヘルド・ボール)とする(第23条23.2.3)。
ジャンプした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、どちらかのプレイヤーだけが着地したときに境界線やアウト・オブ・バウンズの床に触れたりした場合も、同様とする。

19. 第24条 ドリブル

- (1) 次の場合には、ころがってしまったボールをリカヴァーしたときにあらたなドリブルを始めてもヴァイオリションにはならない(第24条24.2-(2))。
 - ・ドリブルをしている間でもドリブルが終わったあとでも、相手チームのプレイヤーにボールをたたき出された場合
 - ・相手チームのプレイヤーが積極的にはたらきかけなくても、ドリブルをしている間に、ボールが相手チームのプレイヤーに触れてドリブラーの意図せぬ方向にころがってしまった場合
 - ・ドリブルをしている間に、ドリブルをミスしてドリブラーの意図せぬ方向にころがってしまったボールが相手チームのプレイヤーに触れた場合ただし、ドリブルをしている間でもドリブルが終わったあとでも、ボールをコントロールしているプレイヤーが故意にボールを相手チームのプレイヤーに当てたり触れさせたりした場合は、ボールがドリブラーの意図せぬ方向にころがったとはみなさない。したがって、このような場合はこの規定は適用されず、ボールをリカヴァーしたあとあらたなドリブルをすることはできない。

- (2) 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。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。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当て、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リションである。

- (3) 「プレイヤーがボールを床に向けてではなく空中（上方）に向け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（第24条24.1.2）。
- (4) 「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24.1.2）。
- (5) 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から落としてしまったりすることをファンブルという（第24条24.1.3）。

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リションではないし、ドリブルが終わるとき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リションではない（第24条24.1.3）。

ただし、ドリブルが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リションになる（第24条24.2）。

- (6) 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リ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リションは成立しない。

20. 第25条 トラヴェリング

- (1) 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。したがって、審判は、プレイヤーがボールを受け取ったとき、どちらの足がピヴォット・フットであるかをはっきりと確認しておかなければならない。

ただし、第25条25.2.2-(2)-②、25.2.2-(3)-①の場合は、例外として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。

(2) 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。

(3) 第25条25.2.3の内容の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たり、ボールを持っているプレイヤーがバランスをくずして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(いずれの場合も故意に床にたおれた場合は除く)。
- 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り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り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) 攻撃側プレイヤーが持っているボールに、防御側プレイヤーがしっかりと片手または両手をかけたとき、ボールを持っているプレイヤーの足が第25条の規定をこえて動いてしまっても、ヴァイオリション（トラヴェリング）とはせずジャンプ・ボール・シチュエーション（ヘルド・ボール）とする（第23条23.2.3）。
同様に、プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき（ショットの動作も含む）、防御側プレイヤーがそのボールをブロックしようとして手をかけ、両チーム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たまま床に着地した場合は、ヴァイオリション（トラヴェリング）とはせずジャンプ・ボール・シチュエーション（ヘルド・ボール）とする。
- (5) プレイヤーがライブのボールをコート内で受け取ったあとでなければ、トラヴェリングのヴァイオリションは起こらない。
また、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リ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、制限区域内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) 第27条2.1の条文が、「1mより近い位置」から「1mより近い正当な位置」に変更されたが、規則の内容に大きな変更はない。
- (2) 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) 「ボールをフロント・コートに進めることの定義」（第28条28.1.2）で、攻撃側プレイヤーについては、28.1.2-(2), (5)のいずれの場合も、両足が完全にフロント・コートの床に触れていなければ（どちらかの足の一部が少しでもバック・コートに触れていれば）、ボールをフロント・コートに進めたことにはならない。「両足が完全にフロント・コートに触れた」という表現には、いったん両足が完全にフロント・コートに触れた場合も含まれる。ただし、両足が完全にフロント・コートに触れたあと、一方の足が少しでもバック・コートに触れた場合は、あらためて「両足が完全に」フロント・コートに触れなければボールをフロント・コートに進めることの要件をみたしていることには

ならない。

また、この条文で「両足」という表現は、「両足」が「同時に」ということを意味しているわけではない。ドリブルでボールを進めようとしている場合の「ボール」についても同様に解釈するものとする。

- (2) 「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完全にフロント・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（第28条28.1.2-(5)）、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。

- 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、足が少しでもバック・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、両足が完全にフロント・コートに触れた状態でも、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・コートに両足に触れた場合

また、ドリブルを終えたとしても、「ボールが、両足が完全にフロント・コートに触れているそのチームのプレイヤー（攻撃側プレイヤー）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、バック・コートからのパスのボールをセンター・ライン付近に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・ライン付近でドリブルを終えたときも、それらのプレイヤーの足が少しでもバック・コートに触れていればそのチームはボールをフロント・コートに進めたことにはならない（第28条28.1.2-(2)）。

いずれの場合でも、ボールがフロント・コートに進められるまでは、8秒の制限は引きつづき適用される。

- (3) 第28条28.1.2-(3)、(4)で防御側プレイヤーや審判が「フロント・コートに触れている」とは、からだの一部分でもフロント・コートに触れていることを意味する。

- (4) 「8秒をかぞえ始める時機」は2つの場合に分けられている（第28条28.1.1）。

特に、「バック・コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないので注意すること。

8秒が継続してかぞえられるときも、28.1.1-(2)と同様に、スローインされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたときから残りの秒数をかぞえ始める（第28条28.1.3）。

- (5) 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にバック・コートのアウト・

オブ・バウンズからスロー・インをするチームにタイム・アウトが認められたときのスロー・インは、そのチームのフロント・コート
のスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから行うが（第
17条17.2.4）、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きみなされ、8秒の制限は終わる。

- (6) 第28条28.1.3-(5)で「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」に「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・インがバック・コートのアウト・オブ・バウンズで与えられるときは、8秒は継続してかぞえられる」とあるが、この規定（28.1.3-(5)）は、「オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・イン」でゲームが再開される場合も含む。

具体例：

A 4がバック・コートでドリブルをしているときにコート内で暴力行為が起ころうになり、このときチーム・ベンチ・エリアから出てコート内に入った交代要員A 9とB 8が「ファイティングの規定」により失格・退場となった。

ゲームは、ボールをコントロールしていたチームAのオフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開されることになった。

スロー・インをするプレイヤーA 4は、バック・コートにいるA 6にボールをパスした。

処置：

バック・コート内のプレイヤーに触れたときから、8秒は継続してかぞえられる。

- (7) 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28.1.1）。
- (8) 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、ショット・クロック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。
- (9) 空中にボールがあるときに8秒ルールのヴァイオレー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アウト・オブ・バウンズからとする。
- すなわち、8秒ルールのヴァイオレーションが宣せられたときのスロー・インは、かならず、スロー・インを与えられるチームのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズから行う。

24. 第29条 24秒ルール（※解説45.「第50条ショット・クロック・オペレーターの仕事」も参照すること）

- (1)「ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）がリングに触れたとき」に、ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールした場合には、ショット・クロックは24秒ではなく、「14秒にリセットする」ことになった（第29条29.2.3-(2)）。

これは、リングに触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ファウルやヴァイオレイションが宣せられ、その処置により引きつづいて同じチーム（ショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチーム）にスロー・インのボールが与えられる場合にも適用される。

これらの規定は、ボールがバスケットに入ってショット・クロックがリセットされるときにも適用され、さらに、フロント・コート、バック・コートにかかわらず適用される。

相手チームがそのボールをコントロールした場合には、ショット・クロックは24秒にリセットすることには変わりはない（第29条29.2.3-(1)）。

また、ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレイションが宣せられて相手チームにスロー・インが与えられるときは、ショット・クロックは24秒にリセットすることが条文に明記された（第29条29.2.2）。

「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（ボールがリングに触れなかったとき）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」ことについては変更はない。

具体例：

A 4がショット、パス、あるいは最後のフリースローをした。

- a) そのボールがリングに触れたのち、A 5がリバウンドのボールをコントロールした。
- b) そのボールがリングに触れたのち、B 5がリバウンドのボールをコントロールした。
- c) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB 5が最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになり、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- d) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB 5がA 5にファウル（チーム・ファウルの罰則はない）をして、チームAにスロー・

インのボールが与えられることになった。

- e) そのボールがリングに触れたのち、B 5がリバウンドのボールをコントロールした直後にチームBにヴァイオレイション（アウト・オブ・バウンズも含む）やファウルが宣せられ、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- f) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼション・ルールによりチームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
- g) そのボールがバスケットに入った。
その直後（チームBのプレイヤーがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前）にB 5がA 6にファウルをしたので、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。

処置：

- a) ショット・クロックは、14秒にリセットされる。
 - b) ショット・クロックは、24秒にリセットされる。
 - c) ショット・クロックは、14秒にリセットされる。
 - d) ショット・クロックは、14秒にリセットされる。
 - e) B 5がボールをコントロールした時点でショット・クロックは24秒にリセットされているので、チームAにはあらたに24秒が与えられる。
 - f) ショット・クロックは、14秒にリセットされる。
 - g) ショット・クロックは、14秒にリセットされる。
- (2) 第29条29.2.3，上記(1)にかかわらず、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・ファウルが宣せられて、フリースローののち、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズでフリースロー・シューター側のチームによるスロー・インでゲームを再開する場合は、スロー・インをするフリースロー・シューター側のチームにはあらたな24秒が与えられる（第29条29.2.1.1）。
- ただし、第39条「ファイティング」や第42条「特別な処置をする場合」で第50条50.2が適用される場合は、この規定は適用されず、24秒を継続してはかる。
- (3) 第29条29.1.2-(3)で、ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そのボールがバスケットに入らずリングにも触れなくても、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ゲームをそのままつづけさせてもよい」という文言から「ヴァイオレイションを宣さないでゲームをそのままつづけさせなければならない」という

文言に内容を変更した。

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、ボールが相手チームのプレイヤーに触れてアウト・オブ・バウンズになってしまったりしたときは、審判は、ただちに笛を鳴らしてヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)を宣さなければならない。

また、同様に、パスのボールが空中にある間あるいは攻撃側チームのプレイヤーがファンブルしたり防御側チームのプレイヤーにブロックされたりたたき出されたりしたボールがリカヴァーされる前にショット・クロックの合図が鳴った場合も、合図が鳴ったあとに相手チームのプレイヤーが明らかにそのボールをコントロールすることができるか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ゲームをそのままつづけさせなければならない。この場合は、ボールが床に触れたとしてもそのままゲームをつづけさせる。

- (4) ショットのボールが空中にある間(ボールがリングに触れるかバスケットに入る前)に防御側チームにファウルが宣せられ、ファウルの罰則としてシューター側チームにフロント・コートからのスロー・インのボールが与えられる場合は、「ボールをコントロールしていないチーム」のファウルが宣せられたので、第29条29.2.1.2が適用され、ショット・クロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるときにはショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかり、ショット・クロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるときにはショット・クロックは14秒にリセットする(FIBAの解説文書:FIBA Official Basketball Rules 2014-Official Interpretationsより)。

具体例：

A 4がショットをした。

ショットのボールが空中にある間に、B 5がA 6にファウルをした。このとき、ショット・クロックの表示は残り16秒であった。

チーム・ファウルの罰則はない。

a) ショットされたボールはリングに触れなかった。

b) ショットされたボールはリングに触れたがバスケットには入らなかった。

c) ショットされたボールはバスケットに入った。

処置：

c) の場合はチームAにA 4のショットによる2点あるいは3点が認められる。

a), b), c) いずれの場合も、ゲームは、B 5のファウルがあったところにもっとも近いところからのチームAのスロー・インで再開される。

a), b), c) いずれの場合も、チームAのフロント・コートでの

スロー・インでゲームが再開されるので、ショット・クロックはリセットせずに残り16秒から継続してはかる（ショット・クロックの表示が残り13秒以下だった場合は、14秒にリセットする）。

※下記(15)参照

- (5) ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときにショット・クロックの合図が誤って鳴ってしまい、そ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（攻撃側チーム）が著しく不利になると判断して審判がゲームを止めた場合は、ショット・クロックの表示は、原則として、審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正してゲームを再開する〔第29条29.2.2〕（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014－Official Interpretationsより）。審判どうしやコミッショナー、テーブル・オフィシャルズと協議しても適正な残り時間が決定できない場合は、第29条29.2.1を適用する。
- (6) 第29条29.1.1で「24秒をはかり始める時機」が2つの場合に分けられている。

特に、「コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないので注意すること。

24秒を継続してはかるときも、29.1.1－(2)と同様に、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から残りの秒数をかぞえ始める（第29条29.2.1.2－(1)、第50条50.2参照）。

- (7) 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にタイム・アウトが認められたときにそのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う場合にも、第29条29.2.1.2の規定が適用される。

ただし、次の場合には、スロー・インが与えられてあらたにボールをチーム・コントロールするのであり、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・インが与えられるわけではないので、スロー・インをするチームにはあらたに24秒が認められる。

- ・第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間に相手チームがフィールド・ゴールやフリースローで得点したときにタイム・アウトが認められたあとにそのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う場合
- ・相手チームがボールをコントロールしているときに相手チームにファウルやヴァイオリションが宣せられて防御側であったチームのフロント・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う場合

また、第50条50.2で24秒を継続してはかることになっている場合、あるいは攻撃側チームが自チームのバック・コートのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行うときにショット・クロックがリセットされる場合は、従来のとおりである。

- (8) 「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、原則としてショット・クロックは24秒あるいは14秒にリセットされる（第29条29.2.1，下記(9)，(10)参照）。

「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」の具体例としては、次のようなことが考えられる。

- ゲーム・クロックやショット・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。
- コートの床を拭くためにゲームを止める。
- 観客がコートに入ってきたのでゲームを止める。

ただし、ショット・クロックを24秒あるいは14秒にリセットすると相手チーム（防御側チーム）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。もしこの場合でショット・クロックの残り時間がはっきりとわからないときは、主審は、ショット・クロック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。

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。

ショット・クロック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）。

- (9) 24秒の制限の残り時間が少なくなってきたときにショットされたボールがリングに触れなかったにもかかわらずショット・クロックが誤ってリセットされてしまい、そののちリバウンドのボールをシューター側のチームがふたたびコントロールしてフィールド・ゴールを成功させてしまったときは、審判は、審判どうし、コミッショナーやショット・クロック・オペレーターと協議して処置を決定しなければならない（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014－Official Interpretationsより）。

協議の結果：

- ①実際に24秒の制限が経過するよりも前にフィールド・ゴールのボールがシューターの手から離れていたことが確認されれば、シューター側チームの得点を認める。
- ②実際に24秒の制限が経過してしまってからフィールド・ゴールのボールがシューターの手から離れたことが確認されれば、24秒のヴァイオリション（ショット・クロック・ヴァイオリション）を宣し、シューター側チームの得点は認めない。

ファウルやヴァイオリションが起こったときもこの場合に準じて処置するものとする。

- (10) ボールがリングに触れたにもかかわらずそのことをショット・クロック・オペレーターが確認できずにリセットされるべきときに（誤って）ショット・クロックがリセットされなかったことに気がついてゲームを止めたときは、ショット・クロック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ゲームを再開する。上記(9)と同様に、ショット・クロック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）。

この場合でも、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。

- (11) ショットされたボールが空中にある間にショット・クロック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ヴァイオレイション（ショット・クロック・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)）。

ショット・クロックの合図が鳴ったときに空中にあったショットされたボールがバスケットに入らずリングにも触れなければ、ヴァイオレイション（ショット・クロック・ヴァイオレイション）になる（第29条29.1.2-(3)、上記(3)参照）。このとき、審判がヴァイオレイションを宣す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。

ボールをコントロールしたチームが24秒の制限以内にショットをすることができなかつたときにヴァイオレイション（ショット・クロック・ヴァイオレイション）になることに変わりはない。

- (12) ボールをコントロールしているチームが24秒の制限以内にショットをすることができなかつたときは、ショット・クロックの合図が鳴らされる。

24秒の制限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、ショット・クロック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秒の制限が経過したときもショット・クロック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、ショット・クロックはすみやかにリセットされる（第50条50.1参照）。

- (13) ボールをコントロールしているチームが24秒の制限以内にショットをすることができずに24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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ショット・クロックの合図が鳴りそののちボールがリングに触れずに24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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アウト・オブ・バウンズから行う（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。

- (14) 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・

シチュエー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・インが与えられる場合は、ボールがリングに触れてもショット・クロックはリセットされず、**24秒を継続してはかる**(第50条50.2-(3)、50.3-(2)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、ショット・クロック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つ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)。

ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちそのボールが**直接**リングにはさまったりのつ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、ジャンプ・ボール・シチュエーションではなく、**24秒ルールのヴァイオレイション**(ショット・クロック・ヴァイオレイション)となる。

- (15) ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちファウルがあったときは、次のように処置する。

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、ヴァイオレイション(ショット・クロック・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。

このとき、フリースローが与えられずにそのファウルの罰則としてシューター側チームにフロント・コートからのスロー・インのボールが与えられる場合は、「ボールをコントロールしていないチーム」のファウルが宣せられ、ショット・クロックの表示が「0」すなわち13秒以下なので、第29条29.2.1.2が適用され、ショット・クロックは**14秒**にリセットする。

※上記(4)参照

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、ヴァイオレイション(ショット・クロック・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、どのような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、ヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイ

イオレイション) よりも先にファウルが起こったことになり、ヴァイオレイションはなかったものとする。
この場合、当該のファウルの処置をしてゲームを再開すればよい。

25. 第30条 ボールをバック・コートに返すこと

- (1) 「チームがフロント・コートにボールを進めること」(第28条28.1.2)と「チームがフロント・コートでボールをコントロールしていること」(第30条30.1.1)が明確に分けられた。
すなわち、第28条「8秒ルール」と第30条「ボールをバック・コートに返すこと」はかならずしも関連しないことになった。
したがって、8秒ルールの制限が終わったあと(ボールがフロント・コートに進められたあと)にバック・コートにボールが返っても、かならずしもヴァイオレイションにはならない場合もあることになった。
第30条30.1.1-(1)で「両足がフロント・コートに触れた」という表現には、いったん両足がフロント・コートに触れた場合も含む。
また、この条文で「両足」という表現は、「両足」が「同時に」ということを意味しているわけではない。
- (2) あらたに「規則に違反してボールをバック・コートに返すこと」という条文を明記した(第30条30.1.2)。
この条文の(a)~(c)にすべて当てはまった場合にのみ、「規則に違反してボールをバック・コートに返した」ことになり、ヴァイオレイションが宣せられる。
- (3) フロント・コートからのスロー・インに対しても、「規則に違反してボールをバック・コートに返す」ことの制限が適用される。
すなわち、フロント・コートのアウト・オブ・バウンズ(スロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズも含む)からスロー・インが行われるときは、スロー・インのボールを与えられたチームは、第30条30.1.2(1)および(2)の状況に当てはまっているものとみなされる(第30条30.1.2)。
- (4) あらたに罰則が条文に明記されたが、規則の内容に変更はない(第30条30.3)。
- (5) 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、あるいはバック・コートに返ったのち防御側プレイヤーが最初に触れたボールには、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。
ただし、攻撃側チームがフロント・コートでコントロールしているボール(フロント・コートからのスロー・インのボールも含む)に両チームのプレイヤーがほとんど同時に触れてバック・コートに返ったボールに攻撃側チームのプレイヤーが最初に触れたときは、ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションとする(FIBAの解説

文書：FIBA Official Basketball Rules 2014 – Official Interpretations より).

- (6) 「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ボールをあらたにチーム・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ーションにはならない（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このときはじめて両足が床に触れたのであるから、同様に、ボールをバック・コートに返すヴァイオレーションにはならない。

これらの場合は、ボールをフロント・コートでコントロールし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ー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ボールをあらたに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、空中でボールをあらたに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ーションになる。

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。

- (7) 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、ヴァイオレーションとはせずジャンプ・ボール・シチュエーション（ヘルド・ボール）とする（第23条23.2.3、解説18.「第23条 アウト・オブ・バウンズ」(4)参照）。

プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき、防御側プレイヤーがそのボールをブロックしようとして手をかけ、両チーム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たまま床に着地した場合も、同様とする。

26. 第31条 ゴール・テンディングとインタフェア

- (1) 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（第31条31.2.4-(3)）。

ただし、スロー・インのとき、バスケットの上方に向けて投げられたスロー・インのボールがコート内のプレイヤーに触れる前にこのインタフェアが起こったときは、防御側プレイヤーがこのインタフェアを起こした場合でも、特別な規定として、攻撃側チームには得点は与えられず、ゲームは、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される（解説14、「第17条スロー・イン」(5)参照）。

- (2) 第31条31.3.3で「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」の罰則の「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」という規定が適用されるのはフリースローの「ボールがリングに触れる前」だけである（第36条36.3.1-(11)、解説31、「第36条テクニカル・ファウル」(5)参照）。したがって、最後のフリースローで、ボールがリングに触れたあとに防御側プレイヤーが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点が与えられるが、その防御側プレイヤーにはテクニカル・ファウルは宣せられない。
- (3) 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（第31条31.2.5）。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(5)、(6)、(7)、(8)参照）。
- (4) 第31条31.2.4-(4)で「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。
- (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ったときは、インタフェアになる（第31条31.2.4-(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。

- (6) 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-(6)）。

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。

- (7) 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。
- (8) 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。
- (9) 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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・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) 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)「ノー・チャージ・セミサークルのラインは、ノー・チャージ・セミサークル・エリアの一部である」ことになったので(第2条2.4.7)、ノー・チャージ・セミサークル・ルールの適用される要件が変更されることになった(第33条33.10, 下記(2)参照)。

旧規則では、防御側プレイヤーの両足が完全にノー・チャージ・セミサークルの中に入っていなければノー・チャージ・セミサークル・ルールは適用されなかったが、「片足でもノー・チャージ・セミサークルのラインに触れている防御側プレイヤー」は「ノー・チャージ・セミサークル・エリアの中にいるプレイヤー」であるとみなされ、ノー・チャージ・セミサークル・ルールが適用されることになった(下記(2)参照)。

(2)ノー・チャージ・セミサークル・エリアとは、積極的に攻撃して得点すること意図した攻撃側プレイヤーに対して「チャージングのファウルを宣してもらおう」として防御側プレイヤーがバスケットの近くで待ち伏せをするようなプレイを、チャージングかブロッキングかの判定について特別な規則を適用することによってゲームから排除するために、制限区域内に描かれたノー・チャージ・セミサークルおよびそれに付随する仮想的なラインによって区画された特別なエリアのことをいう(第2条2.4.7, 図2参照)。

この規定を適用するときには注意すべき点としては、次のことがあげられる(上記(1)参照)。

- 防御側プレイヤーに責任のある触れ合いについては、コート の位置にかかわらず、規則に従って判定しなければならない。
- ノー・チャージ・セミサークルのラインはノー・チャージ・セミサークル・エリアの一部である。
したがって、触れ合いが起こったときに片足あるいは両足がノー・チャージ・セミサークル・エリア内の床あるいはノー・チャージ・セミサークルのラインに触れていたときは、その防御側プレイヤーはノー・チャージ・セミサークル・エリアの中にいるプレイヤーであるとみなされ、ノー・チャージ・セミサークル・ルールが適用される(第33条33.10-(4))。
- ノー・チャージ・セミサークルのラインはノー・チャージ・セミサークル・エリアの一部であることになったので、攻撃側プレイヤーがノー・チャージ・セミサークルのラインを踏んでジャンプした場合は、この規則は適用されない(第33条33.10-(1))。
- バックボードの裏側からノー・チャージ・セミサークル・エリアに向かってペネトレーションしたプレイヤーには、ノー・チャージ・セミサークルのラインを横切っていないので、この規則は適用されない。
- 防御側プレイヤーがジャンプして空中にいるときは、防御側プレ

イヤーの位置は、ジャンプする前に触れていた床の位置によって決められる。

- ノー・チャージ・セミサークル付近でリバウンド・ボールを取ったプレイヤーが起こした触れ合いについては、この規則は適用されない。
- ボールをコントロールしてバスケットに向かってペネトレーションした攻撃側プレイヤーが、ボールを持ってジャンプし、ノー・チャージ・セミサークルのラインを横切ってボールをパスしたとしても、自分の真うしろを追従してきたあるいは真うしろに位置する味方プレイヤーにパスをしようとしてあるいはパスをしたのちに防御側プレイヤーのトルソーに突き当たった場合は、この規則は適用されない。

この場合の“真うしろ”とは、いずれの場合も進行方向に対してを意味する。

- (3) シリンダーの範囲を「シリンダーの概念」として図5で表わしているが、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）。
- (4) 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。
- (5) 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）。
- (6) 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33.11-(4)）。

29. 第34条 パーソナル・ファウル

- (1) 第34条34.1.1の条文に「不当な」という語句が追加されたが、規則の内容に変更はない。
- (2) 第34条34.2.1-(1)で「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」に「ファウルをされたチームのスロー・インによっ

てゲームを再開する」という条文は、「ファウルがあったときは、ファウルが宣せられたときにボールをコントロールしているチームはまだボールのコントロールの権利を失っていない」という意味をもつ。この解釈により、第42条「特別な処置をする場合」で、最初にヴァイオリションが宣せられたときと最初にファウルが宣せられたときの処置のちがいが明確になる。

すなわち、「最初にファウルが宣せられた場合」は、「ファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたチームのボールの権利はまだ失われていない」ので、スロー・インの罰則どうしを相殺したときに適用する罰則が残らない場合は第42条42.2.7-(2)が適用され、最初にファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたチームがさかのぼってスロー・インのボールを与えられることになる。

また、「最初にヴァイオリションが宣せられた場合」は、スロー・インの罰則どうしを相殺したときに適用する罰則が残らない場合でもさかのぼってスロー・インのボールが与えられることはなくジャンプ・ボール・シチュエーションになり、異なる処置をすることになる(第22条22.2.2, 解説17. 「第22条 ヴァイオリション」(1)参照)。

具体例：

ドリブル中のB 4に対するA 4のパーソナル・ファウルが宣せられた。

チームBのスロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与える前に、B 4にパーソナル・ファウルが宣せられた。

処置：

A 4のファウルの罰則はスロー・インである。

B 4のファウルの罰則もチーム・ファウルの数にかかわらずスロー・インである(チームBがスロー・インのボールを与えられることになっているときのファウルであるから、チーム・コントロール・ファウルである)。

どちらもスロー・インであるから罰則の重さは等しく、これらのスロー・インは相殺される。

最初のA 4のファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたのはチームBであり、「B 4のファウルが宣せられてもボールの権利はまだ失われていない」ので、第42条42.2.7-(2)が適用され、ゲームは、チームBによるスロー・インで再開される。

具体例：

ボールをコントロールしているチームAのA 4にオフENSIV・ファウルが宣せられた。

チームBのスロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与える前に、B 4にパーソナル・ファウルが宣せられた。

処置：

A 4のファウルの罰則はスロー・インである。

B 4のファウルの罰則もチーム・ファウルの数にかかわらずスロー・インである（チームBがスロー・インのボールを与えられることになっているときのファウルであるから、チーム・コントロール・ファウルである）。

どちらもスロー・インであるから罰則の重さは等しく、これらのスロー・インは相殺される。

最初のA 4のファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたのはチームAであり、「A 4のファウルが宣せられてもボールの権利はまだ失われていない」ので、第42条42.2.7-(2)が適用され、ゲームは、チームAによるスロー・インで再開される。

30. 第35条 ダブル・ファウル

(1)「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」（第35条35.1）が、これらのファウルがダブル・ファウルとみなされるためには、次の要件をみたさなければならない。

(a) どちらのファウルもプレイヤー・ファウルである。

(b) どちらのファウルもからだの触れ合いによるものである。

(c) どちらのファウルも両チームのプレイヤーがたがいに対して起こしている。

(d) どちらのファウルもほとんど同時に起こっている。

(2) 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・ファウルの処置は適用されない（第42条42.2.3参照）。

(3) 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）。

(4) ダブル・ファウルの罰則の適用でジャンプ・ボール・シチュエー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アウト・オブ・バウンズである（第35条35.2-(3)）。

31. 第36条 テクニカル・ファウル

(1)「テクニカル・ファウル」の条項が、第38条から第36条に移動された。

(2) プレイヤーに記録されるもの、コーチに記録されるものにかかわらず、テクニカル・ファウルの罰則として与えられるフリースローの数が1個に変更された（第36条36.4.2）。

フリースローのあとのゲーム再開の方法には変更はない（第36条36.

4.2-(1), (2)).

- (3) 「1 プレイヤーにテクニカル・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」ことになった(第36条36.3.3). コーチに記録されるテクニカル・ファウルの回数によるコーチの失格・退場については変更はない(第36条36.3.4).
- (4) 第36条36.3.1-(6)で、プレイヤーが「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なのでテクニカル・ファウルの対象になる。したがって、審判は、適切に注意・警告を与えるか、ただちにテクニカル・ファウルを宣するかをそのときどきの状況に応じて判断しなければならない。
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・ファウルにはならないので(第36条36.3.1), 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、パーソナル・ファウルあるいはアンスポーツマンライク・ファウルまたはディスクォリファイング・ファウルのいずれのファウルを宣するかについて適切に判定をくださなければならない。
- (5) 第36条36.3.1-(11)で「最後のフリースローのとき、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」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のは、「ボールがリングに触れる前」に「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」だけである。この場合は、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。
最後のフリースローで、ボールがリングに触れたあとに防御側プレイヤーがインタフェアのヴァイオリションをしたときは、攻撃側チームに1点が与えられるが、その防御側プレイヤーにはテクニカル・ファウルは宣せられない(解説26.「第31条 ゴール・テンディングとインタフェア」(2)参照)。
- (6) 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36条36.3.1-(1), 第47条47.6参照)。
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(14)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られたときに、はじめて正式に注意・警告(“Official Warning”)を与えたことになる。正式な注意や警告は、通常は、ゲーム・クロッ

クが止まっているときに与えるようにする。しかし、そのときの状況によっては、審判がゲームを止めて正式に注意や警告を与えることがあってもさしつかえない。ただし、その場合は、審判は、ゲームを止めてもどちらのチームも不利にならないような状況であることを確認してからゲームを止めなければならない。

このようにして与えられた正式な注意や警告は、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、一度正式に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。

- (7) 第36条36.3.4で、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（第36条36.3.5）。

スコアシートのコーチの欄にテクニカル・ファウルが記録されるとき、“B”と記録されるのか“C”と記録されるのかは、次のように決められている。

①コーチ自身のスポーツマンらしくない行為に対するテクニカル・ファウルは“C”と記録される。

②上記①以外の場合にコーチの欄に記録されるテクニカル・ファウルはすべて“B”と記録される。

- (8) 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36条36.4.2、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ーバル中にテクニカル・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ど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）。

- (9) 「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36条36.3.1-(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。

- (10) 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」(6)参照）などが考えられる。

- (11) 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次のような行為をした場合には、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。

さらに、一度警告を受けた当該チームの防御側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、ショットの成否にかかわらず、その行為をした防御側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（上記(6)参照）。

- ・シューターの目の前で手を振って、シューターの視界を妨げる（第36条36.3.1-(5)）。

- ・シューターに向かって大きな声を出す。

- ・シューターに向かって床を大きく踏み鳴らす。

- ・シューターに向かって（自分の）手をたたいて音を出す。

- (12) 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詳細なものではなく簡略なものである（第36条36.3.2）。

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、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いうまでもない。

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。

- (13) 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36条36.4.2-(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12.5.3、解説8、「第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了」(2)、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、従来のおりに、1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36.4.2-(2)）。

- (14) 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きやそのままにしておくやテクニカル・ファウルにつながるような行為があったときに指摘す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36条36.1.4、上記(6)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。

- (15) プレイヤーやチーム・ベンチ・パーソネルによる用具・器具を破損するおそ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36条36.2.4）。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。

- (16) 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36条36.3.1参照）。

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36条36.4.1-(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36条36.4.1-(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」(10)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。

- (17) 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36条36.2.3）。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。
- (18) 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，「ビデオ，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）。

32. 第37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」の条項が，第36条から第37条に移動された。
- (2) アンスポーツマンライク・ファウルの定義が明確になった（第37条37.1.1-(1)~(4)）。この条項に当てはまるファウルがアンスポーツマンライク・ファウルである〔注：これら以外にもアンスポーツマンライク・ファウルを宣さなければならない場合もある（第33条33.6-(3)，解説32.「第37条 アンスポーツマンライク・ファウル」(5)参照）〕。

下記(5)にも述べられているように，現行では，戦術としてファウルをすることが通常のバスケットボールのプレイとして認められている。すなわち，そのファウルが故意に起こしたものであるかどうかはアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならず，また，単にボールにプレイしていないというだけではアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならない。

- (3) 第37条37.1.1-(4)は，攻撃側プレイヤーには適用されない。
- (4) 第37条37.1.1-(3)について，速攻が出されたとき，攻撃側プレイヤーがショットの動作を起こしたあとで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。
- (5) 審判は，第37条37.1.2について，次のような「状況」を考慮して判

定をくさなければならぬ (FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014－Official Interpretationsより)。

- ①得点が接近しているゲームの終わり近くに、一方のチームがファウル・ゲームをしかけてきた場合は、審判は、その戦略の変化を感じ取り、ファウルの判定をくさなければならぬ。すなわち、ボールを持っているプレイヤーやまさにボールを受け取ろうとしているプレイヤーに対する防御側プレイヤーの起こすゲーム・クロックを進めさせないようにするあるいはゲーム・クロックを止めようとする触れ合いについては、審判は、“アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージの考え方”を適用せず、すみやかにパーソナル・ファウルを宣さなければならぬ (第47条 47.3 参照)。このような触れ合いは、アンスポーツマンライク・ファウルではない。

たとえば、このファウル・ゲームの状況でスロー・インが行われるとき、スロー・インをするプレイヤーの手からボールが離れたあと (第37条 37.1.1 - (4) 参照)、コート内でそのボールを受け取ろうとする攻撃側プレイヤーに対して防御側プレイヤーが起こした触れ合いについては、審判は、まだそのボールがコート内のプレイヤーに触れる前であったとしても、すみやかにパーソナル・ファウルを宣さなければならぬ。

ただし、その触れ合いがハード・コンタクトであったり戦術として考えたとしても通常のバスケットボールのプレイからかけ離れていると判断した場合には、審判は、その触れ合いに対してアンスポーツマンライク・ファウルあるいは場合によってはディスクォリファイング・ファウルを宣さなければならぬ。

- ②上記①の場合でも、防御側プレイヤーの起こすゲーム・クロックを進めさせないようにするあるいはゲーム・クロックを止めようとする触れ合いが、スロー・インのボールとはまったく関係のない位置で起こった場合や通常考えられるバスケットボールのプレイ (ノーマル・バスケットボール・プレイ) とはまったく関係のない位置で起こった場合は、審判は、その触れ合いに対してすみやかにアンスポーツマンライク・ファウルを宣さなければならぬ。

- ③上記①の規定は、“得点が接近しているゲームの終わり近く”に適用される規定である。

したがって、ゲームの終わり近くの時間帯以外 (通常の競技時間中、第1ピリオド、第2ピリオド、第3ピリオドの終わり近くなど) にプレイヤーが戦術としてファウルをしようとした場合は、審判は、的確に“アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージの考え方”を適用して、ファウルを宣するか宣さないかを判断しなければならぬ。

④攻撃側プレイヤーにファウルが宣せられる場合には、上記①、②は適用されない。

- (6) 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37条37.2.2-(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12.5.3、解説8、「第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了」(2)、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37条37.2.2-(2)）。

33. 第38条 ディスクォリファイング・ファウル

- (1)「ディスクォリファイング・ファウル」の条項が、第37条から第38条に移動された。
- (2) [旧競技規則第37条37.2.4-(1)] の条文が2つに分けられたが、規則の内容に変更はない（第38条38.2.4-(1)、(2)）。
- (3) ディスクォリファイング・ファウルを含むどのような理由であれ、失格・退場となった者は、その時点で“チーム・ベンチ・パーソネル”ではなくなっているので、失格・退場を宣されたあとにスポーツマンらしくない行為をしたとしてもそれ以上罰則を科すことはできないし、この行為によって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こともない。
- こ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。
- (4) 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（第38条38.2.3）。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このような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どれかでなければならない（第38条38.2.3）。

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）。

- (5) 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38条38.2.3-(1)）。このスロー・インは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インではないので、スロー・インが終わってピリオドが開始されても、ポゼッション・アローの向きは変えない（第12条12.5.3、解説8。「第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了」(2)、解説11。「第12条 ジャンプ・ボール、オルタネイティング・ポゼッション・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38条38.2.3-(2)）。

- (6) 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（第38条38.2.2）。

34. 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・退場となるのはチーム・ベンチ・パーソネルである（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38条参照）あるいは「テクニカル・ファウルの規定」（第36条36.2.2参照）によるものである。
- (2) 「ファイティングの規定」によりチーム・ベンチ・パーソネルが失格・退場となる場合は、そのチーム・ベンチ・パーソネルにはディスクォリファイング・ファウルが宣せられるので（第39条39.2.1）、その罰則として与えられるフリースローの数は2個である。
- (3) ファイティングの罰則の適用でジャンプ・ボール・シチュエーションになったときのスロー・インも、第39条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・ラインのアウト・オブ・バウンズから行う（第39条39.3.2-(3)）。

35. 第40条 プレイヤーの5回のファウル

- (1) 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置く。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。

- ① 5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、そのプレイヤーがファウルをされて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）。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、そのプレイヤーがファウルをされて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）。

36. 第41条 チーム・ファウルの罰則

- (1) チーム・ファウルにかぞえるファウル（プレイヤー・ファウル）の定義が明記された。
- (2) 第41条41.2.1の条文の文章表現が変更されたが、規則の内容に変更はない。
- (3) 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。
- (4) 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アウト・オブ・バウンズからの、ファウルをされたチームによるスロー・インでゲームを再開する（第41条41.2.2）。
- (5) 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）。
- (6) 宣せられたファウルが、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・ファウルであった場合は、それぞれの罰則を適用する（第36条36.4、第37条37.2、第38条38.2参照）。
すなわち、攻撃側チームのプレイヤーがテクニカル・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・ファウルを宣せられたときは、これらのファウルは“**チーム・コントロール・ファウル**”とはみなされない。

37. 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36.「第41条 チーム・ファウルの罰則」(3)、(4)、(5)、(6)参照）。
- (2) 「特別な処置をする場合」には、審判は、ヴァイオレー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処置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**最初のヴァイオレーションかファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたかスロー・イン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（第22条22.2、第34条34.2.1-(1)、解説17.「第22条 ヴァイオレーション」(1)、解説29.「第34条 パーソナル・ファウル」(2)参照）。

このときのスロー・インは、最初のヴァイオレーションかファウルが起こったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズから行う（第42条42.2.7-(2)）。

ジャンプ・ボール・シチュエーションになる場合も同様に最初のヴァイオレーションかファウルが起こったところにもっとも近いアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う（第42条42.2.7-(3)）。

38. 第43条 フリースロー

- (1) フリースロー・シューターのヴァイオレーションがあったときの罰則の適用で「フリースロー・シューターのヴァイオレー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ー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ーションだけを取り上げる」（第43条43.3.1-(1)）という規定は、フリースローが成功してもしなくても適用される。すなわち、フリースロー・シューターのヴァイオレーションがあった場合は、相手チームがフリースローのヴァイオレーションを起こしたとしても、フリースローが成功したかしなかったかにかかわらず、ジャンプ・ボール・シチュエーションにはならない。このときは、そのフリースローによる得点は認められず（第43条43.3.1-(2)）、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズで相手チームにボールが与えられ、スロー・インでゲームを再開する。ただし、あとにフリースローが

- づく場合、あるいはファウルの罰則によりスロー・インが与えられることになっていた場合は、それらが優先する。
- (2) 第43条43.3.3-(3)でいう「両チームのプレイヤー」にはフリースロー・シューターは含まれない(第43条43.3.1-(2), 上記(1)参照)。ここでいう「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つたとしても、フリースローが終わ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。
- (3) 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場合でジャンプ・ボール・シチュエーションになったときのオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは、フリースロー・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズから行うものとする(第43条43.3.3-(3))。
- (4) 審判がフリースローをするプレイヤーにボールを与える場合、フリースロー・シューターがフリースローを行う位置になかなかこなかったりボールを受け取るのをこぼんだりしていると判断したときは、審判は、フリースロー・ラインの近くの床にボールを置いてよい。この場合、審判が床にボールを置いたときにフリースロー・シュータ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)。
- (5) 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。
 - ③ 2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。
 - ④ 3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。

39. 第44条 処置の訂正

- (1) 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は、審判の指示で、ゲーム・クロックの表示を訂正してもよいが、ショット・クロック・オペレーターの操作の誤り

によるショット・クロックの計測や表示のまちがいの、審判の指示で訂正することができることが明記された（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・クロックやショット・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、残りの競技時間やショット・クロックの残りの秒数は主審が最終的に決定する（第46条46.11、46.12参照）。

- (2) 規則で定められたフリースロー・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、そのフリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターの手から離れ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ゲームを再開する（第44条44.3.3）。

フリースローを取り消したときのスロー・インの位置は、「1投目のボールがフリースロー・シューターの手から離れてしま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・ラインの延長上のアウト・オブ・バウンズ」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アウト・オブ・バウンズ」からである（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ことが条文に明記された（第44条44.3.3）。この場合は、ゲームは、相手チームのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インで再開される。

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規則で定められたフリースロー・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-(2)について、「スロー・インのボールを誤って与えられたチームが相手チームよりも先に得点した場合」は処置の誤り

はなかったものとして訂正はしない（FIBAの解説文書：FIBA Official Basketball Rules 2014－Official Interpretationsより）。すなわち、ゲームが止められるまでの間にボールのコントロールが変わったとしてもスロー・インをしたチームが先に得点をした場合はこの規定が適用される。

第44条44.3.2-(1)との適用のちがいについて注意すること（下記(5)参照）。

- (5) 第44条44.3.2-(1)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（上記(4)参照）。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、当該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)が適用される。ただし、当該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場合は、いずれのフリースローもその順序に従って行わなければならない。

40. 第45条 審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナー

- (1) 「24秒オペレーター」という用語が「ショット・クロック・オペレーター(shot clock operator)」に変更された（第45条45.2）。
- (2) 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）。
- (3) 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）。

41. 第46条 主審の任務と権限

- (1) 主審がスコアシートにサインをする前に、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ケースが条文に明記されている（第46条46.10）。

ここで、「失格・退場が宣せられた場合」とは、第36条36.2.2、36.3.3、36.3.4、第37条37.2.4、第38条38.2、第39条39.2が適用された場合も含む、ゲームにかかわるすべての人に対するあらゆる場合をさす。

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。

42. 第47条 審判の任務と権限

- (1) 審判が“アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージの考え方”を適用せずにファウルを宣すべき場面が明記されているので、審判は、チームの戦術の変化やゲームの雰囲気を感じ取り、判定をくださなければならない(解説32.「第37条 アンスポーツマンライク・ファウル」(5)参照)。
- (2) 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、笛を鳴らしてゲーム(ゲーム・クロック)を止めてはならないことがFIBAの解説文書(FIBA Official Basketball Rules 2014—Official Interpretations)に明記されている。
これは、審判が笛を鳴らしてゲーム(ゲーム・クロック)を止めてしまえば、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からである。
- (3) 2人の審判がヴァイオリ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、ヴァイオリ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。ヴァイオリションが先に起こったことがはっきりすれば、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」にはならない。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。
ヴァイオリ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取り上げる(第47条47.1, 47.2, 47.5)。
- (4) 相手チームの1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、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」にはならない。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(この場合も、第42条「特別な処置をする場合」に従って処置する)。
- (5) 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。

- (6) 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に審判を起用するかしないかについてと、代替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。代替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、代替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。

43. 第48条 スコアラー、アシスタント・スコアラーの任務

- (1) スコアラーの任務に、「1プレイヤーに2回のテクニカル・ファウルが宣せられて失格・退場となる場合」に合図器具を鳴らして審判に知らせるという項目が追加された（第48条48.1-(3)）。

- (2) 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。

- (3) 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・ボールのあと、どちらかのチームがコート内で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12.5.2、解説11.「第12条 ジャンプ・ボール・シチュエーション、オルタネイティング・ポゼション・ルール」(3)、(4)、(5)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リ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12.4.2参照）。
- 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・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・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。
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12.5.6参照）。
- ④ 後半からは各チームの攻撃するバスケットが変わるので、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12.5.6参照）。
- (4) 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）。
- (5) 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つ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、タイマーおよびショット・クロック・オペレーターにゲーム・クロックやショット・クロック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）。

- (6) 上記(5)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。

44. 第49条 タイマーの任務

- (1) 第49条49.2-(2)に「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に、誤りなく計測されたショット・クロックの合図が鳴ったとき」という条項を追加した（第49条49.2-(2)-(6)）。

- (2) 誤って鳴ってしまった場合も含め、上記(1)を除き、ショット・クロックの合図が鳴っても、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）。ショット・クロックの合図が鳴った場合は、審判が24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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。

24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・ヴァイオレイション）が成立したにもかかわらず、騒音のためにショット・クロック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、タイマーは、ショット・クロック・オペレーターと連携を取ってゲーム・クロックを止めるか、ゲーム・クロックが止められない状況に置かれていたとしてもヴァイオレイションが成立したときのゲーム・クロックの表示時間をしっかりと確認しておかなければならない（解説45.「第50条 ショット・クロック・オペレーターの任務」）

(9)参照).

- (3) 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)).
- (4) 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).
- (5) 審判が各ピリオドの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.

45. 第50条 ショット・クロック・オペレーターの仕事

(※解説24. 「第29条 24秒ルール」も参照すること)

- (1) ショット・クロック・オペレーターは, ショットかパスにかかわらず, ボールがリングに触れたときには, ショット・クロックをリセットしなければならない(第50条50.2-(3), 解説14. 「第17条 スロー・イン」(4)参照).
ただし, 今回, ボールがリングに触れたあと, ショットやパス, フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールした場合には, ショット・クロックは24秒ではなく, 「14秒にリセットする」ことになり(第29条29.2.3-(2)), 相手チームがそのボールをコントロールしたときは従来どおり24秒にリセットすることが規則に定められたので, ショット・クロックの操作に特に注意を払わなければならない.
また, スロー・インのとき, 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リングに触れた場合は, ゲーム・クロックが動いていないので, ショット・クロック・オペレーターはショット・クロックをリセットしてはならない. ゲームは, そのままつづけられ, ショット・クロックは, コート内のプレイヤーがボールに触れたときに動かし始められる(解説14. 「第17条 スロー・イン」(4)参照).
- (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・シチュエー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・ポゼッション・ルー

ルによるスロー・インが与えられる場合は、ボールがリングに触れてもショット・クロックはリセットされず、24秒を継続してはかる(第50条50.2-(3), 50.3-(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たりのったりしてしまった場合は、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、ショット・クロック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) ショットされたボールが空中にある間にショット・クロック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秒の制限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、ショット・クロックはリセットされない(第50条50.1, 50.2-(2), (3))。
- (5) ダブル・ファウルの処置が適用された結果、あるいは「特別な処置」(第42条)や「ファイティング」(第39条)の規定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・インが与えられるときも、24秒の制限の残りの時間を継続してはかる(第50条50.2-(4), (5))。
- (6) ショット・クロック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、ショット・クロック・オペレーターは、すみやかにショット・クロックをリセットし、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29.2.4参照)。
審判がショット・クロックの合図に気がつかなかったり、審判に合図が聞こえなかつたり、24秒の制限が経過したのに合図が鳴らなかつたりしたときは、下記(7)を参照すること。
- (7) 1チームがボールをコントロールしているときに24秒の制限が経過し24秒ルールのヴァイオレイション(ショット・クロック・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秒ルールのヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立したにもかかわらず、騒音のためにショット・クロック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、ショット・クロック・オペレーターは次のように処置する。
 - ① ショット・クロック・オペレーターは、タイマーにゲーム・クロック

クを止めるように指示し、その間に立ち上がって手を振るとか、サイド・ラインまで行くとか、何らかの方法でショット・クロックの合図が鳴り24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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（ショット・クロック・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秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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、そ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、どのような場合でも、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秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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アウト・オブ・バウンズからの相手チームによるスロー・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。

ショット・クロックの合図が鳴らなかつたり、鳴らしそこなつたりしたために24秒ルールのヴァイオレイション（ショット・クロック・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つたときもこの処置に準ずる。

- (8) ショット・クロックの表示装置の故障などがあつたときでもすぐに代わりのものを使えるように、赤色のランプや赤色の旗などを用意しておく。

これらを用いるときには、24秒の制限が残り10秒になつたときから24秒の制限が終わるまで表示しつづけるものとする。

46. その他 審判の合図

- (1) 審判の合図で、あらたに「メディア・タイム・アウト」（審判の合図10.）、「ハンド・チェック」（審判の合図39.）、「ショットの動作

中のプレイヤーの腕（手）に対するファウル」(審判の合図42.)、「頭をたたくファウル」(審判の合図44.)、「ショットの動作中のプレイヤーに対するファウル」(審判の合図46.)、「ショットの動作中ではないプレイヤーに対するファウル」(審判の合図47.)が付け加えられた。

同様に、プレイヤーの番号が「0, 00および1から99」まで認められることになったので、それに対応して、プレイヤーの番号をスコアラーに伝達するときの合図（ジェスチャー）があらためて明記された（審判の合図26.～35.）。すべての番号について図に示されているわけではないが、これらの合図に準じれば、すべての番号を示すことができる。

- (2) 上記(1)と同様に、審判の合図で、「ファウルでゲーム・クロックを止める」(審判の合図2.)、「5秒, 8秒のカウントの合図（ヴィジブル・カウント）」(審判の合図12.)、「ボールをバック・コートに返す違反」(審判の合図24.)が変更された。
- (3) プレイヤーの番号等を示す合図が複雑になったので、スコアラーにファウルやそのほかのことを伝達するときには、合図（シグナル）やジェスチャーだけでなく、言葉（声）を用いてコミュニケーションをとるべきであることがあらたに明記された（審判の合図（シグナル）前文2.）。

ただし、国際ゲームでは、英語を用いなければならない。

47. その他 チームの順位決定方法

- (1) チームの順位決定方法が改定された（そのほかの国際競技規則D.1参照）。
すなわち、複数のチームが同じ勝ち点になり、当該チームどうしの勝敗も同じであった場合は、“ゴール・アヴェレージ”は用いずに、当該チームどうしの間の“得失点差”を適用することになった。

48. その他 IRS（インスタント・リプレイ・システム）

- (1) 審判が専用の機器（インスタント・リプレイ・システム：IRS）の映像を用いてプレイを確認できるケースが増やされた（そのほかの国際競技規則A.2.7）。

主審は、次の①～④に述べられた事柄（プレイや現象）を確認するために、あるいはそれらの判定や判断について確証が持てなかったり疑義が生じたりした場合にそれらを確認するために、あらかじめ用意されていてゲーム前に承認されていた専用の機器（インスタント・リプレイ・システム：IRS）の映像を用いて、それらを決定する権限をもつことが国際競技規則本規則書「そのほかの国際競技規則A.2.7」に明記されている。

- ①各ピリオド、各延長時限の終了とほとんど同時になされたショットが成功したとき、時限の終了が先かそのショットのボールが手から離れたのが先かを確認する。
- ②各ピリオド、各延長時限の終了直前に、次のことが起こったかどうかを確認する。
あるいは次のことが起こったときにゲーム・クロックの残り時間を確認する。
 - a) シューターのアウト・オブ・バウンズのヴァイオレイション
 - b) ショット・クロック・ヴァイオレイション
 - c) 8秒ルールのヴァイオレイション
 - d) ファウル
- ③第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間に：
 - a) ショット・クロックの合図とほとんど同時になされたショットが成功したとき、ショット・クロックの合図が先かそのショットのボールが手から離れたのが先かを確認する。
すなわち、ショット・クロック・ヴァイオレイションが成立していたかどうかを確認する。
ショットが成功しなかった場合には、この規定は適用されない。
 - b) ファウルが宣せられたとき、ショットのボールが手から離れていたかどうかを確認する。
 - c) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき、どのプレイヤーが最後にボールに触れたかを確認する。
- ④すべての競技時間中に：
 - a) 成功したフィールド・ゴールのショットが、ツー・ポイント・エリアからなされたものかスリー・ポイント・エリアからなされたものかを確認する。
 - b) ゲーム・クロックやショット・クロックの操作や作動に不具合が起こったとき、ゲーム・クロックやショット・クロックの残り時間を正しく確認し、訂正する。
 - c) フリースロー・シューターがどのプレイヤーであるかを確認する。
 - d) 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、暴力行為に加わったチーム・メンバーやチーム関係者あるいはチーム・ベンチ・エリアから出たチーム・メンバーやチーム関係者を確認する。

上記①～④に述べられた以外のプレイや事柄（プレイや現象）の確認のために映像を用いてはならない。

- (2) IRS（インスタント・リプレイ・システム）の映像を用いて確認するときは、次のような手順で行う。

- 映像の確認は、審判（主審、副審）によって行わなければならない。

- 当該のプレイや現象についての審判のそのプレイや現象が起こった時点での判定や判断をすみやかにコート上で示しておかなければならない。
- 映像で確認する前に、審判は集まって協議してもよいし、テーブル・オフィシャルズやコミッショナーに意見を求めてもよい。ただし、協議はできるかぎり短時間で行わなければならない。
- 映像による確認を行うか行わないかを決定するのは、主審である。主審がもし映像による確認を行わないと決定した場合は、はじめに審判がコート上で示した判定や判断に従うものとする。
- 映像による確認を行う場合は、その映像により明確に判断がくだせる場合（その映像により確証が得られた場合）にのみ、はじめに審判がコート上で示した判定や判断を訂正することができる。
- 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、原則として、映像を用いて確認することはできない。ただし、他に条件が述べられている場合を除く。
- 第2ピリオドの終了直前に、「ファウル」、「シューターのアウト・オブ・バウンズのヴァイオリション」、「ショット・クロック・ヴァイオリション」が起こったり、「第2ピリオドの残り時間を訂正するため」に映像による確認を行う場合は、審判は、どちらのチームも更衣室（ロッカー・ルーム）にもどらずにコート・サイドに残っているように指示しなければならない。
- 第4ピリオドあるいは各延長時限の終了直前に起こったことを確認するために映像による確認を行う場合は、審判は、どちらのチームも更衣室（ロッカー・ルーム）にもどらずにコート・サイドに残っているように指示しなければならない。
- 映像による確認は、できるかぎりすみやかに、短時間で行わなければならない。ただし、IRSの機器にトラブルがあった場合、あるいは技術的なトラブルがあった場合は、審判は、確認に要する時間を延ばすことができる。
- IRSの機器が作動しておらず映像が記録されていなかったり、記録が再生できなかつたりした場合で、あらかじめ承認されていた予備の機器も利用できないときは、映像による確認を行うことはできない。
- 映像による確認を行うときは、審判は、映像を見る権限をもたない者が映像を映し出すモニターを見ることがないようにしなければならない。このとき、「映像を見る権限をもつ」のは、審判（主審、副審）、コミッショナー、およびその事象に関係のある任務をもつテーブル・オフィシャルズの一員だけである。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。

- 映像による確認が終わったのち、主審は、最終的な判定や判断をオフィシャルズ、テーブルの前で、はっきりと示さなければならない。

状況によっては、主審は、最終的な判断を両チームのコーチに直接伝えることも必要である。

- (3) 機器（IRS）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専用の機器（IRS）であること、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が用意した機器であることを確認し、承認する。

予備の機器があれば、それについても確認しておく。

このとき、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。

- 専用の機器（IRS）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ておく。

- 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、原則として、映像を用いて確認することはできない。

ただし、他に条件が述べられている場合を除く。

- (4) チームからの申し出によって、機器（IRS）によるリプレイを行うことはできない。

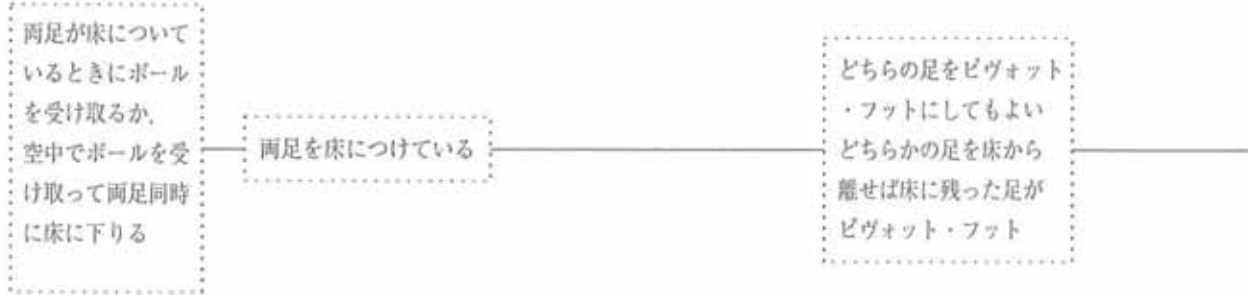
第25条 トラヴェリング

ボールを受け取る
ときのプレイヤーの状況

足の状態 (床との関係)

ビヴォット・フットの決め方

(1)



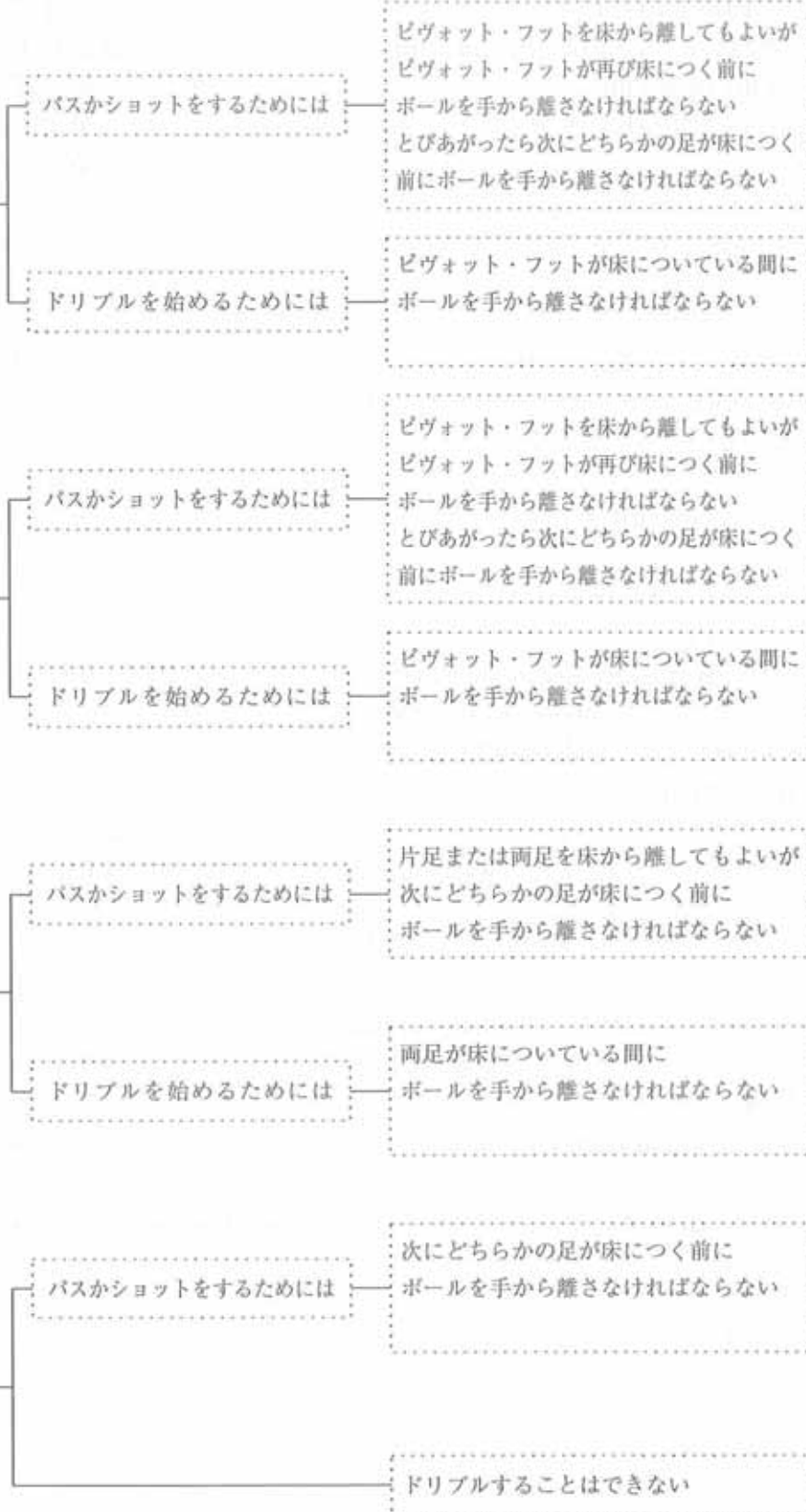
(2)



(3)



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）



規則の索引

あ

- 合図器具 Signal(s) …… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細9.
- 相手チームのバスケット Opponents' basket …… 第1条
- 相手チームのプレイヤーに触れる Contacting an opponent …… 第33条33.11
- アウト・オブ・バウンズ Out-of-bounds …… 第17条, 第23条
- プレイヤー player out-of-bounds …… 第23条
- ボール ball out-of-bounds …… 第23条
- 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 …… 第23条
- ボールをアウト・オブ・バウンズにする
 causing the ball to go out-of-bounds …… 第23条
- アシスタント・コーチ Assistant coach …… 第4条4.2.1, 第7条, 第18条, 第38条
- 立ちつづけること standing …… 第2第7条7.5, 解説6.(2)
- 審判に話しかけたりはたらきかけをすること
 addressing the officials …… 第2第7条7.5, 解説6.(3)
- アシスタント・スコアラー Assistant scorer …… 第45条, 第48条
- アドヴァンテージ/ディスアドヴァンテージ
Advantage / Disadvantage …… 第47条, 解説32.(5)
- 誤りの訂正 Correction of the error …… 第44条, 第49条
- あらたなショットの動作 Entirely new act of shooting …… 第10条, 第15条
- アンスポーツマンライク・ファウル Unsportsmanlike foul
…… 第17条17.2.3, 第33条33.6, 第37条, 第48条48.1, 解説32.
- アンダー・ガーマント Undergarment …… 解説3.(4)
- イリーガル・スクリーン Illegal screening …… 第33条33.7
- イリーガル・ユース・オブ・ハンズ Illegal use of hands …… 第33条33.11
- インタヴァル Interval / Interval of play
…… 第8条, 第12条12.4, 国際競技規則A.5
- インタフェア Interference …… 第31条
- インスタント・リプレイ・システム(IRS) Instant replay system
…… 国際競技規則A.2.7, C.4, 解説48.
- ヴァイオリエーション Violation …… 第22条
- アウト・オブ・バウンズ out-of-bounds …… 第23条, 解説18.
- イリーガル・ドリブル Illegal dribble …… 第24条, 解説19.(1)
- ダブル・ドリブル double dribble …… 第24条, 解説19.(1)(5)
- トラヴェリング travelling …… 第25条
- 24秒ルール twenty-four seconds …… 第29条, 解説24.
- 3秒ルール three seconds …… 第26条
- 8秒ルール eight seconds …… 第28条, 解説23.
- ボールをバック・コートに返す
 ball returned to the backcourt / (backcourt violation) …… 第30条, 解説25.

5秒の制限の違反	five seconds	第17条17.3.1, 第27条, 第43条43.2.3
ゴール・テンディング	goal tending	第31条
インタフェア	interference	第31条
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	第12条12.2
スロー・インのヴァイオレイション	violation during the throw-in / throw-in violation	第17条17.3
フリースローのヴァイオレイション	violation during the free-throw / free-throw violation	第43条43.2
ボールをける	deliberate foot ball / kicking the ball	第13条
ボールをこぶしでたたく	striking the ball with the fist	第13条
ボールが下からバスケットに入る	ball enters the basket from below	第16条, 解説13.
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	第16条
特別な処置をする場合	special situations	第42条, 解説17.
ヴィジィティング・チーム	Visiting team	第4条4.3.3, 第46条46.3
ビデオの使用	Video usage	国際競技規則A.2.7, C.4, 解説31.(17), 48.
リプレイ	replay review / video replay	国際競技規則A.2.7, 解説48.
ウォーム・アップ	Warm-up	第9条, 第46条46.3, 国際競技規則B.5
延長時限	Extra period	第8条, 第18条18.2, 第41条
エンド・ライン	End line	第2条2.4, 第17条17.2.7
オール・イン・ワン	All-in-ones	第4条4.3.1
オフィシャル器具	Equipment(s)	
合図器具	signal(s)	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細9.
プレイヤー・ファウル数の標識	player-foul marker	第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細10., 解説43.(4)
ポゼッションの表示器具	(alternating) possession indicator	第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10
ポゼッション・アロー	(alternating) possession arrow	第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具	team-foul indicator	第3条, 第48条48.2, 「第3条 用具・器具」の詳細11., 国際競技規則B.9
チーム・ファウル数の標識	team-foul marker	第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細12., 解説43.(4)
オフィシャルズ・テーブル	Scorer's table	第2条2.5, 国際競技規則B.12.2

オルタネイティング・ポゼッション・ルール

Alternating possession (rule / process)

.....第12条, 第17条17.2, 第48条48.2, 解説 8., 11., 43.

か

勝ち点 Point(s) 第20条, 第21条

からだの触れ合い Contact / Personal contact 第32条, 第33条, 第34条

不当なからだの触れ合い illegal contact / illegal personal contact

..... 第32条, 第33条

観客 Spectator(s) 第36条36.3.1

観客席 (spectators') seat 国際競技規則B.12, 解説31.(17)

規則に対する違反 Infraction of the rule

ヴァイオレイション violation 第22条

ファウル foul 第32条

規則の精神と目的 Spirit and intent of the rule

..... 第36条36.1, 第38条38.1, 第47条47.3

キャプテン Captain

..... 第4条4.2, 第6条, 第7条, 第16条16.2, 第37条37.1,

スコアシート記入法 3.3, 4.3, 9.2, 国際競技規則A.3.5, C.1

コートから退く leaving the playing court 第7条7.7, 7.8

キャプテンの代理のプレイヤー player who replaces a captain

..... 第7条7.7, 7.8, スコアシート記入法 4.3

コーチを兼ねる/コーチの役目をする acting as coach

..... 第7条7.8, 第37条37.1

プレイヤー・コーチ player-coach

..... 第7条7.8, 第37条37.1, 解説 3.(10), 31.(16)

休止時間 Interruption (of the game) 第18条18.1

境界線 Boundary line

..... 第2条2.1, 2.2, 第11条, 第17条17.3,

第19条19.3, 第23条23.1, 第47条47.1

競技時間 Playing time

..... 第1条, 第8条, 第10条10.3, 第34条34.2, 第46条46.8, 第49条

競技時間の終わり end of playing time

..... 第1条, 第8条, 第10条10.3, 第34条34.2, 第46条46.8

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

警備員(警備隊) Officer / Public order enforcement officer 国際競技規則A.7

ゲーム Game

ゲームの定義 definitions of the game 第1条

ゲームの勝敗(ゲームの勝者) winner of the game 第1条, 第20条, 第21条

ゲームの開始 beginning of the game 第9条

ゲームの終わり	end of the game	第46条46.9, 46.10, 第48条48.4
ゲームの没収	game lost by forfeit / forfeit	第20条, 第46条46.7, 46.10, 国際競技規則A.2.6, A.6.1, D.4
ゲームの途中終了	game lost by default	第21条, 国際競技規則A.6.2
ゲーム・クロック	Game clock	第3条, 第16条16.2.5, 第46条46.2, 第49条, 「第3条 用具・器具」の詳細6, 国際競技規則B.6, B.8.3
ゲーム・クロックの操作	operations of the game clock	第44条44.2.7, 第49条, 解説44.
ゲーム・ディスクォリフィケーション	Game disqualification	スコアシート記入法6.3.3, 6.3.4, 6.3.5.2
ゲームに出場することが認められている	Entitled to play	第4条4.1
ゲームの運営・管理に関する規則	Rules of conduct	第36条36.1, 36.3.2, 国際競技規則C.4
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	第5条5.7, 第7条7.2, 第48条48.1, スコアシート記入法4.3, 4.4
抗議	Protest	第47条47.6, 国際競技規則A.2.8, A.3.5, C.
手続き	procedure	国際競技規則A.3.5, C.
キャプテンの抗議のサイン	captain's signature in case of protest	国際競技規則A.3.5, C.
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"	国際競技規則A.3.5, C.
テクニカル・コミッテイー	Technical Committee	国際競技規則C.
上訴審議委員会(ジュリー・オブ・アピール)	Jury of Appeal	国際競技規則C.
保証金	security	国際競技規則C.
報告書	report	国際競技規則A.2.8, C.
ビデオの使用	video usage	国際競技規則C.4
広告(商標)	Advertising	第4条4.3
交代	Substitution	第4条4.2, 第5条, 第19条, 第40条, 第48条48.2
交代が認められる時機	substitution opportunity	第19条19.2
交代の申し出	requesting a substitution / request for a substitution	第4条4.2, 第19条19.1, 19.3, 第48条48.1, 解説16.(4)
交代席	substitution chair	第2条2.5, 第19条19.3
負傷したプレイヤーの交代	substitution of an injured player	第5条, 第19条19.3.8
フリースロー・シューターの交代	substitution of the free-throw shooter	第19条19.3.8, 第43条43.2.1

- プレイヤーの5回のファウル five fouls by a player
 ……第4条4.1, 第19条19.3.6, 第40条, 第48条48.1, 解説3.(8), 35.
- スコアラールの任務 duty of scorer
 ……第19条19.3.3, 第48条48.2, スコアシート記入法4.4
- 交代要員 Substitute ……第4条4.1, 4.2, 第7条7.1, 第19条19.3
- 交代要員がプレイヤーになる substitute becomes a player ……第4条4.2
- ゲームに遅れてくる arriving after the beginning of the game
 ……第7条7.1
- 交代要員のテクニカル・ファウル technical foul by a substitute
 ……第36条36.3.2, 36.3.3, 36.3.4
- 後半 Second half / 2nd half ……第8条8.1, 第9条9.6, 9.7, 第18条18.5
- 後方からの不当なガード Illegal guarding from the rear ……第33条33.13
- コーチ Coach
 ……第4条4.2, 第7条, 第18条18.1, 第39条39.2, 国際競技規則A.3.3, 3.4
- 任務と権限 duties and powers ……第7条, 国際競技規則A.3.3, 3.4
- 確認とサイン confirming and signing ……国際競技規則A.3.4
- コーチの代理者 coach's representative ……第7条7.1, 国際競技規則A.3.3
- フリースロー・シューターを決める designating the free-throw shooter
 ……第7条7.9, 第37条37.2, 第38条38.4, 第43条43.2
- コーチのテクニカル・ファウル technical foul by a coach
 ……第19条19.3.6, 第36条36.3, 36.4, 第39条39.3.1
 第40条40.2, 解説15.(4), 31.(7)
- 失格・退場 disqualification
 ……第7条7.8, 第36条36.3.3, 36.3.4, 第38条38.1,
 第39条39.2, 第48条48.1
- プレイヤー・コーチ player-coach
 ……第7条7.8, 第38条38.1, 解説3.(10), 31.(16)
- コート Playing court ……図1, 第2条, 国際競技規則B.12
- 寸法(大きさ) dimensions ……第2条
- ライン line ……第2条2.8
- フロント・コート front court ……第2条2.3
- バック・コート backcourt ……第2条2.2
- 障害物 obstruction
 ……第2条2.1, 2.4.1, 第17条17.3.2, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
- ゴール Goal ……第16条
- 点数 value / point(s) ……第16条
- ボールが下からバスケットに入る ball enters the basket from below
 ……第16条16.2.4, 解説13.(4)
- 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
 ……第16条16.2.2

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	第16条16.2.3
ゴール・テンディング Goal tending	第31条
5回のファウル Five fouls 第4条4.1.3, 第19条19.3.6, 19.3.8, 第40条, 第48条48.1, 解説3.(3)(9) 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	第4条4.1, 解説3.(3)(9)
5秒の制限 Five seconds スロー・イン throw-in	第17条17.2.7, 17.3
フリースロー free-throw	第43条43.2.3
近接して防御されたプレイヤー closely guarded player	第27条
コミッショナー Commissioner	第36条36.2.3, 第45条45.3, 第47条47.4, 国際競技規則A.2.4
コミッショナーの報告書 commissioner's report	第46条46.10, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6, C.

さ

サイド・ライン Side line	第2条2.4
3人審判制 Three-person (officiating) system	第45条45.1, 解説40.(2)
主審 referee	第45条45.1, 解説40.(2)
副審 umpire : first umpire and second umpire / 1 st umpire and 2 nd umpire / umpire 1 and umpire 2	第45条45.1, 解説40.(2)
3秒ルール Three seconds	第26条
施設 Facilities	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細
バスケット basket	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細3., 国際競技規則B.3
バックストップ・ユニット backstop unit	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 図7, 国際競技規則B.4
バックボード・サポート backboard support	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 4., 国際競技規則B.4
バックボード backboard	第3条, 第9条9.8, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 2., 図8, 国際競技規則B.2, 解説8.(1)
フロア floor	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
照明 lighting	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
天井 ceiling	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
自チームのバスケット Team's own basket	第1条, 第16条16.2, 第31条31.2

失格・退場	Disqualification	第4条4.1, 第7条7.8, 第19条19.3.6, 第36条36.2, 36.3, 第37条37.2.4, 第38条, 第39条
ゲーム・ディスクォリフィケーション	Game disqualification	スコアシート記入法6.3.3, 6.3.4, 6.3.5.2
シャツ	Shirt	第4条4.3, 国際競技規則A.4
シャツの色	colour of the shirt	第4条4.3
淡色のシャツ	light-coloured shirt	第4条4.3.3
濃色のシャツ	dark-coloured shirt	第4条4.3.3
ジャンプ・ボール	Jump ball	第9条9.1, 第10条10.2, 第12条, 第46条46.5, 第49条49.2
トス・アップ	toss	第12条12.1, 12.2 第49条49.2
ジャンプ・ボール・シチュエーション	Jump ball situation	第12条12.3, 第23条23.2, 第28条28.1.3, 第35条35.2, 第39条39.3.2, 第42条42.2.7, 第43条43.3.3, 第50条50.3, 解説11.
主審	Referee	第45条45.1, 第46条
任務と権限	duties and powers	第20条, 第46条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.7, C., 解説41., 45.(7), 47.
主審の報告書	referee's report	第36条36.2, 第46条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6, A.2.8, C.
リプレイ	replay review / video replay	国際競技規則A.2.7, 解説47.
インスタント・リプレイ・システム (IRS)	Instant replay system	国際競技規則A.2.7, C.4, 解説48.
出血	Bleeding	第5条, 第19条19.3.8
ジュリー・オブ・アピール(上訴審議委員会)	Jury of Appeal	国際競技規則C.
障害物	Obstruction	第2条2.1, 2.4, 第17条17.3.2, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
上訴審議委員会(ジュリー・オブ・アピール)	Jury of Appeal	国際競技規則C.
照明	Lighting	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
処置の訂正	Correctable error	第19条19.2.4, 第44条
ショット	Shot / Shot for a (field) goal	第15条, 第31条31.1
ショットの動作	act of shooting	第10条10.4, 第15条, 第34条34.2.2
スロー	throw	第15条
タップ	tap	第15条, 第16条16.2.5
ダンク	dunk	第15条, 第16条16.2.5, 第36条36.3.1
ひとつづきの動作	continuous movement	第10条10.4, 第15条15.3
ショットの動作：ボールを持つ	ball has come to rest in the player's hand(s)	第15条15.3
あらたなショットの動作	entirely new act of shooting	第10条10.4, 第15条15.3

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	第34条
ショット・クロック Shot clock	第3条, 第29条
ショット・クロック・オペレーター Shot clock operator	第29条, 第45条45.2, 図4, 解説45.
ショットされたボール Ball on a shot for a (field) goal	第10条10.3, 10.4, 第31条
ツー・ポイント・ショット two-point shot	第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2
スリー・ポイント・ショット three-point shot	第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2
シリンダー Cylinder	第33条
真上の空間の権利 principal of verticality	第33条
審判 Official(s)	第45条
主審 referee	第45条, 第46条, 解説40.(2)
副審 umpire	第45条, 解説40.(2)
任務と権限 duties and powers	第47条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6
合図(シグナル) official's signal	第4条4.2.3, 第18条18.3.3, 審判の合図 規則に対する違反が起こったときの任務 duty when an infraction is committed
決定をくだすときと場所 time and place for decisions	第47条47.2, 国際競技規則A.2.6
ゲームとの関係 connection with the game	第46条46.9
2人審判制 two-person officiating system	第45条45.1, 解説40.(2)
3人審判制 three-person officiating system	第45条45.1, 解説40.(2)
審判が負傷した場合 official is injured	第47条47.4, 解説42.(6)
審判の位置 location of the official	第11条
審判の判断 judgement of the official	第15条15.2, 第19条19.3.6, 第31条31.2.4, 第36条36.3.1, 第37条37.1.1
審判の報告書 official's report	第36条36.2, 第46条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6, A.2.8, C.
意見が一致しないとき officials disagree	第12条12.3, 第46条46.11, 解説48.(1)
審判のユニフォーム official's uniform	第45条45.6, 国際競技規則A.2.3
テーブル・オフィシャルズ table officials	第45条
スクリーン Screening	第33条33.7, 33.9
リーガル・スクリーン legal screening	第33条33.7
イリーガル・スクリーン illegal screening	第33条33.7, 33.9

スコアシート Scoresheet

…………… 第3条, 第7条7.2, 第48条48.1, 国際競技規則A.2.1
記入法 procedure …… スコアシート記入法, 国際競技規則A.2.1, A.2.2,
解説8.(8), 15.(4), 33.(7)(16), 35.(1)

スコアボード Scoreboard

…………… 第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細7., 国際競技規則B.7

スコアラール Scorer…………… 第18条18.3.4, 第19条19.3.3, 第45条45.2, 第48条

ストップ・ウォッチ Stopwatch…………… 第3条, 第46条46.2, 第49条49.1, 49.3

スポーツマンシップ Sportsmanship

…………… 第36条36.1.2, 36.2.1, 国際競技規則A.7.1, C.4

スポーツマンらしくない行為 Unsportsmanlike behaviour

…………… 第32条, 第36条, 第38条38.1, 第46条46.10, 国際競技規則A.2.6,
解説7.(3), 31.(4), 41.(1)

主審の報告書 referee's report

…………… 第38条38.2, 第46条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6, A.2.8, C.

コミッショナーの報告書 commissioner's report

…………… 第46条46.10, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.7, A.2.8, C.

スリー・ポイント・ショット Three-point shot

…………… 第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2

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…………… 第2条2.4.4, 図3

スリー・ポイント・ライン Three-point line

…………… 第2条2.4.4, 第11条, 第43条43.2.5, 43.2.6

スロー Throw…………… 第15条15.1, 第43条43.2.3

スロー・イン Throw-in

…………… 第10条10.2, 第12条12.4.1, 第14条14.1, 第17条, 第22条,
第29条29.3.2, 第31条31.3.1, 31.3.2, 第34条34.2.1,
第41条41.2.2, 第46条46.5, 第49条49.2

スロー・インをするプレイヤー thrower-in

…………… 第8条8.6, 第9条9.2, 第10条10.2, 第12条12.4.21, 第17条

5秒の制限 five seconds…………… 第17条17.2.7, 17.3.1

スロー・インのヴァイオレーション

violation during the throw-in / throw-in violation

…………… 第17条17.2.7, 17.3.1, 17.4

ピリオドを始めるスロー・イン throw-in to start a period …… 第17条17.2.3

スロー・イン・ライン Throw-in line…………… 第2条2.4.6, 第17条17.2.4

制限区域 Restricted area …… 第2条2.4.3, 図2, 第11条, 第26条, 第43条43.2.4

正当な防御の位置 Legal guarding position…………… 第33条

真上の空間の権利 principle of verticality…………… 第33条

セット(フリースローの) Set (of free-throw)

…………… 第18条18.3.6, 第19条19.3.9, 第43条43.1.2, 43.2.6

センター・サークル Centre circle
……………図1, 第2条2.4.2, 第12条12.1.1, 国際競技規則A.1.1
センター・ライン Centre line
……………第2条2.2, 2.3, 2.4.2, 第11条, 第12条12.2.1
センター・ラインの延長部分 centre line extended……………第17条17.2.3
前半 First half / 1st half……………第8条8.1, 第18条18.2.5, 第48条48.1

た

大会主催者 Organising body of the competition /
Organiser (Organisation) of the competition
……………第36条36.2.2, 第46条46.10, 第48条48.4, スコアシート記入法2.,
国際競技規則A.2.1, A.2.6, A.2.8, A.7.3, C., 解説46.(1)
任務と権限 duties and powers
……………第4条4.2.1, 4.3.2, 4.4.3, 第8条8.4, 第36条36.2.3,
第46条46.3, 国際競技規則B.5.2, D.2, E.1, 解説1.(3), 40.(2)
タイマー Timer
……………第44条44.2.7, 第45条45.2, 第49条, 国際競技規則A.5.2, E.2.4
タイム・アウト Time-out……………第18条
タイム・アウトの請求 requesting a time-out / request for a time-out
……………第5条5.6, 第18条, 第48条48.1
タイム・アウトが認められる時機 time-out opportunity……………第18条
レギュラー・タイム・アウト legular time-out……………国際競技規則E.2.3
メディア・タイム・アウト media time-out……………国際競技規則E.
スコアラールの任務 duty of the scorer……………第18条18.3.4, 第48条48.1
タイマーの任務 duty of the timer……………第49条49.2
代理人 Replasantative
コーチの代理人 coach's replasantative…第7条7.1, 国際競技規則A.3.3
キャプテンの代理のプレイヤー player who replaces a captain
……………第7条7.7, 7.8, スコアシート記入法4.3
タップ Tap……………第12条12.2, 第13条, 第15条, 第16条16.2.5, 第49条49.2
ダブル・ファウル Double foul
……………第28条28.1.3, 第35条, 第42条42.2, 第50条50.2
ダンク Dunk……………第15条, 第16条16.2.5, 第36条36.3.1, 国際競技規則B.4.2
チーム Team
チーム・メンバー team member……………第4条4.1
チーム・メンバーとして認められている eligible to play……………第4条4.1.1
ゲームに出場することが認められている entitled to play……………第4条4.1.2
プレイヤー player……………第4条4.1.3, 4.1.4, 4.2.3
交代要員 substitute……………第4条4.1.3, 4.2

- 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
 ……第4条4.1.3, 第7条7.3, 第19条19.3.6, スコアシート記入法6.3,
 解説3.(3)(9), 35.(1)
- コーチ coach……………第4条4.2, 第7条, 第18条18.1, 第39条39.2,
 国際競技規則A.3.3, 3.4
- アシスタント・コーチ assistant coach
 ……………第4条4.2.1, 第7条, 第18条, 第36条, 解説6.(2)(3)
- チーム関係者 team follower
 ……………第4条4.2.1, 第7条7.3, 第36条36.2.4, 36.2.8,
 第38条38.2.1, 国際競技規則A.3.2
- チーム・ベンチ・パーソネル team bench peasonnel
 ……………第2条2.4.5, 第5条5.4, 第7条7.3, 第18条18.3.5, 第36条
 第38条38.1.1, 第39条, 第46条46.10, スコアシート記入法6.,
 国際競技規則A1.2, A.2.6, 解説3.(1), 6.(1), 33.(12)(15), 34.(1)
- ホーム・チーム home team
 ……第4条4.3.3, 第9条9.4, 第46条46.3, スコアシート記入法3.1
- ヴィジイティング・チーム visiting team……………第4条4.3.3, 第46条46.3
- チーム・ベンチ・パーソネル Team bench peasonnel
 ……………第2条2.4.5, 第5条5.4, 第7条7.3, 第18条18.3.5, 第36条
 第38条38.1.1, 第39条, 第46条46.10, スコアシート記入法6.,
 国際競技規則A1.2, A.2.6, 解説3.(1), 6.(1), 33.(12)(15), 34.(1)
- チーム・コントロール・ファウル Team control foul
 ……………第17条17.2.5, 第41条41.2, 解説36.(1)(3)(6)
- チームの順位決定方法 Classification of teams……………国際競技規則D.
- チーム・ファウル Team foul ……第34条34.2.1, 第38条38.4.1, 第39条39.3.3,
 第41条, 第48条48.2.2, 48.2.3, 解説3.(9)
- チーム・ファウルの罰則 Team foul penalty (situation)
 ……………第34条34.2.1, 第41条
- チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具 Team foul indicator
 ……第3条, 第48条48.2, 「第3条 用具・器具」の詳細11., 国際競技規則B.9
- チーム・ファウル数の標識 Team foul marker
 ……………第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細12., 解説43.(4)
- チーム・ベンチ Team bench
 ……………第4条4.2.1, 第9条9.4, 第18条18.3.5, 第47条47.1
- チーム・ベンチ・エリア team bench area
 ……………第2条2.4.5, 2.5, 図4, 第7条7.3, 第18条18.3.5,
 第36条36.2.3, 第39条39.1, 国際競技規則A1.2
- チーム・ベンチ・エリアから出る leaving the team bench area
 ……………第5条5.5, 第18条18.3.1, 第19条19.3.1, 第39条
- チーム・メンバー team member……………第4条4.1

チーム・メンバーとして認められている	eligible to play	第4条4.1.1
チーム関係者	Team follower	第4条4.2.1, 第7条7.3, 第36条36.2.4, 36.2.8, 第38条38.2.1, 国際競技規則A.3.2
チーム関係者のテクニカル・ファウル	Technical foul by a team follower	第36条36.1, 36.2, 36.3, 36.4
チームによる4回のファウル	Four team fouls	第34条34.2.1, 第41条, 第48条48.2
チャージング	Charging	第33条33.4, 33.8, 33.10
ツー・ポイント・ショット	Two-point shot	第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2, 第37条37.2.3, 第38条38.2.4, 国際競技規則A.2.7
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	第2条2.4.4, 図3
ディスクォリファイング・ファウル	Disqualifying foul	第17条17.2.3, 第33条33.6, 第37条, スコアシート記入法6.3
ディレイニング・ザ・ゲーム	Delaying the game	第36条36.3.1, 解説8.(8)
Tシャツ	T-shirt	解説3.(7)
テーブル・オフィシャルズ	Table officials	第45条
スコアラール	scorer	第18条18.3.4, 第19条19.3.3, 第45条45.2, 第48条, 解説43.
アシスタント・スコアラール	assistant scorer	第45条, 第48条
タイマー	timer	第44条44.2.7, 第45条45.2, 第49条, 国際競技規則A.5.2, E.2.4
ショット・クロック・オペレーター	shot clock operator	第45条45.2, 図4, 解説40.(1), 45.
テクニカル・コミッティー	Technical Committee	国際競技規則C.
テクニカル・ファウル	Technical foul	第17条17.2.3, 第31条31.3.3, 第36条, 第38条38.2.1, 第39条39.3, 第40条40.1, 40.2, 第41条41.2, 第43条43.2.2
プレイヤーのテクニカル・ファウル	technical foul by a player	第31条31.3.3, 第36条36.1, 36.2, 36.3.1, 第41条41.2
チーム・ベンチ・パーソネルのテクニカル・ファウル	technical foul by a team bench personnel	第36条36.1, 36.2, 36.3., 36.4
コーチのテクニカル・ファウル	technical foul by a coach	第19条19.3.6, 第38条38.2, 第36条36.3, 36.4, 第39条39.3.1 第40条40.2, 解説15.(4), 31.(7)

デッド Dead

..... 第5条5.3, 第10条, 第14条14.3, 第18条18.2.3, 第19条19.2.2,
第34条34.1.1, 第44条44.2.1, 第48条48.2, 解説44.(3)

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) 第33条33.11

手を使うこと Use of hand(s) 第33条33.10, 33.11

天井 Ceiling 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.

同点 Tied score 第8条

得失点差 Goal difference 国際競技規則D.

特別な処置をする場合 Special situations

..... 第12条12.3, 第28条28.1.3, 第42条, 第50条50.3

トス Toss 第17条17.2.1, 第24条24.1.4

トス・アップ Toss 第12条12.1, 12.2 第49条49.2

トラヴェリング Travelling 第24条24.1.2, 24.1.4, 第25条

ドリブル Dribble / Dribbling 第14条14.1, 第24条, 第25条25.2.2

ドリブラー dribbler 第24条24.1.2, 第33条33.4

ボールを支え持つ (permitting) the ball to rest in one or both hands

..... 第24条24.1.2, 解説19.(4)

ドリブラーによるチャージング charging by a dribbler 第33条33.4

トルソー(胴体) Torso 第33条33.4, 33.8, 33.10, 解説28.(3)(5)

な

ニー・ブレイス(ひざの防具) Knee brace 第4条4.4.2

24秒ルール 24-seconds / Twenty-four seconds 第29条

ショット・クロック・オペレーター shot clock operator

..... 第45条45.2, 第50条, 解説45.

ショット・クロック shot clock

..... 第3条, 第29条29.2, 第46条46.2, 第50条第3条,
「第3条 用具・器具」の詳細8., 図14

ショット・クロックの表示装置 display units (of the shot clock device)

..... 第3条, 第50条50.5, 「第3条 用具・器具」の詳細8.,
図11, 国際競技規則B.8

ショット・クロックの合図 shot clock (device) signal

..... 第29条29.1, 29.2, 第34条34.2.2, 解説24., 44.(2), 45.(3)(7)

誤ってショット・クロックの合図が鳴ってしまった場合

shot clock (device) signal sounds in error

..... 第10条10.3, 第29条29.2.2, 解説24.(5)

誤ってショット・クロックがリセットされた場合

shot clock device is reset in error

..... 第29条29.2.1, 第50条50.3, 50.5.1, 解説24.(9)

ニュートラル・ゾーン Neutral zone	図2, 第43条43.2.4
ノー・チャージ・セミサークル No-charge semicircle	図2, 第2条2.4.7, 第33条33.10
ノー・チャージ・セミサークル・エリア No-charge semicircle area	第2条2.4.7, 第11条11.1, 第33条33.10, 解説28.(1)(2)
ノーマル・バスケットボール・プレイ Normal basketball play	第37条37.1.1-(1)
ノーマル・バスケットボール・ポジション Normal basketball position	第33条33.1

は

パーソナル・ファウル Personal foul	第17条17.2.5, 第34条, 第40条40.1, 第41条41.2, 第43条43.2.1
プッシング pushing	第33条33.9, 33.15
イリーガル・ユース・オブ・ハンズ illegal use of hands	第33条33.11, 解説28.(6)
ホールディング holding	第33条33.9, 33.14
後方からの不当なガード illegal guarding from the rear	第33条33.13
チャージング charging	第33条33.4, 33.8, 33.9, 33.10
ブロッキング blocking	第33条33.4, 33.9
イリーガル・スクリーン illegal screening	第33条33.7, 33.9
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	第34条34.2.2
チーム・コントロール・ファウル team control foul	第17条17.2.5, 第41条41.2, 解説36.(3)(4)(6)
ハード・ファウル Hard foul	第37条37.1.1-(3), 解説31.(5)
ハーフ・タイム Half time / Half time interval	第8条8.4, 国際競技規則A.5.1, 解説44.(3)
バスケット Basket	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細3., 国際競技規則B.3
相手チームのバスケット opponent's basket	第1条, 第26条26.1.1
自チームのバスケット team's own basket	第1条, 第16条16.2.2, 16.2.3, 第31条31.2.4
バスケットの交換 exchanging baskets / interchanging baskets	第9条9.6, 解説8.(5)
ボールがバスケットの中にある ball is within the basket	第31条31.1.3
自チームのバスケットにボールが入る ball enters the team's own basket	第16条16.2.2, 16.2.3

ボールが下からバスケットに入る ball enters the basket from below	第16条16.2.4, 解説13.(4)
8秒ルール Eight seconds	第28条
バック・コート Backcourt	第2条2.2, 2.4.2, 第30条
ボールがバック・コートに戻る ball returns to the backcourt	第30条
バックストップ・ユニット Backstop unit	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 図7, 国際競技規則B.4
バックボード Backboard	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 2., 図8, 国際競技規則B.2
バックボード・サポート Backboard support	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 4., 国際競技規則B.4
罰則 Penalty	
ヴァイオレイション violation	第17条17.4, 第22条, 第29条29.3.2, 解説17.
スロー・インのヴァイオレイション violation during the throw-in / throw-in violation	第17条17.4
フリースローのヴァイオレイション violation during the free-throw / free-throw violation	第43条43.3
5秒の制限の違反 five seconds	第17条17.4, 第27条27.2, 第43条43.3
ゴール・テンディング/インタフェア goal tending / interference	第31条31.3
パーソナル・ファウル personal foul	第34条34.2, 第41条41.2, 解説29.
チーム・ファウルの罰則 team foul penalty (situation)	第41条41.2
ボールをコントロールしているチームのプレイヤーのファウル foul by a player of the team in control of the ball	第41条41.2.2, 解説36.(3)(4)(6), 解説37.(1)
ダブル・ファウル double foul	第35条35.2
アンスポーツマンライク・ファウル unsportsmanlike foul	第37条37.2
テクニカル・ファウル technical foul	第36条36.4
ディスクォリファイング・ファウル disqualifying foul	第38条38.2
ファイティング fighting	第39条39.2, 39.3
ゲームを没収された場合 game lost by forfeit / forfeit	第20条
ゲームが途中終了した場合 game lost by default	第21条
速さと距離の要素 (Elements of) Time and distance	第33条33.4, 33.5
パンツ Shorts	第4条4.3.1, 国際競技規則A.4, 解説3.(2)
ピヴォット Pivot	第25条25.1.2, 25.2
ピヴォット・フット Pivot foot	第25条25.1.2, 25.2
ひとつづきの動作 Continuous movement	第10条10.4, 第15条15.3, 第31条31.2.5
ピリオド Period	第8条8.1, 8.2

ピリオドの開始 beginning of the period	第9条9.1, 9.2, 第12条12.1.1, 第46条46.5, 第49条49.4
ピリオドの終わり end of the period	第8条8.5, 第10条10.3, 第34条34.2.2, 第49条49.2
延長時限 extra period	第8条, 第18条18.2, 第41条
ファイティング Fighting	第12条12.3, 第28条28.1.3, 第39条, 第50条50.2, スコアシート記入法6.3
ファウル Foul	第32条
パーソナル・ファウル personal foul	第17条17.2.5, 第34条, 第40条40.1, 第41条41.2, 第43条43.2.1
パーソナル・ファウルの罰則 penalty for personal foul	第34条34.2, 第41条41.2, 解説29.(2)
プレイヤーの5回のファウル five fouls by a player	第4条4.1.3, 第19条19.3.6, 19.3.8, 第40条, 第48条48.1, 解説3.(9)
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	第34条
チーム・ファウルの罰則 team foul penalty (situation)	第41条41.2
ボールをコントロールしているチームのプレイヤーのファウル foul by a player of the team in control of the ball	第41条41.2.2, 解説36.(1)(2)(4), 解説37.(1)
チーム・コントロール・ファウル team control foul	第17条17.2.5, 第41条41.2, 解説36.(3)(4)(6)
ダブル・ファウル double foul	第28条28.1.3, 第35条, 第42条42.2, 第50条50.2
アンスポーツマンライク・ファウル unsportsmanlike foul	第17条17.2.3, 第33条33.6, 第37条, 第48条48.1, 解説32.
プレイヤーのテクニカル・ファウル technical foul by a player	第31条31.3.3, 第36条36.1, 36.2, 36.3.1, 第41条41.2
コーチのテクニカル・ファウル technical foul by a coach	第19条19.3.6, 第36条36.3, 36.4, 第39条39.3.1 第40条40.2, 解説15.(4), 33.(7)
交代要員のテクニカル・ファウル technical foul by a substitute	第36条36.3.2, 36.3.3, 36.3.4
チーム関係者のテクニカル・ファウル technical foul by a team follower	第36条36.1, 36.2, 36.3, 36.4
チーム・ベンチ・パーソネルのテクニカル・ファウル technical foul by a team bench personnel	第36条36.1, 36.2, 36.3, 36.4
ディスクォリファイング・ファウル disqualifying foul	第17条17.2.3, 第33条33.6, 第38条, スコアシート記入法6.3

- 失格・退場 disqualification
 …… 第4条4.1, 第7条7.8, 第19条19.3.6, 第36条36.2, 36.3,
 第37条37.2.4, 第38条, 第39条
- ファイティング fighting …… 第12条12.3, 第28条28.1.3, 第39条, 第50条50.2,
 スコアシート記入法6.3
- 特別な処置をする場合 special situations
 …… 第12条12.3, 第28条28.1.3, 第42条, 第50条50.2
- ファンブル Fumble / Fumbling
 …… 第24条24.1.3, 24.1.4, 24.2, 第28条28.1.2, 解説19.(5)
- FIBAテクニカル・コミッション FIBA Technical Commission
 …… 国際競技規則A.2.1, A.4.6
- フィールド・ゴール Field goal
 …… 第10条10.3, 第15条15.1, 第16条16.2, 第17条17.2.7, 第31条31.1.1
- ツー・ポイント・ショット two-point shot
 …… 第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2, 第37条37.2.3,
 第38条38.2.4, 国際競技規則A.2.7
- スリー・ポイント・ショット three-point shot
 …… 第16条16.2.1, 第31条31.3.2, 第34条34.2.2
- フェア・プレイ Fair play …… 第36条36.1, 36.2.1, 国際競技規則A.7.1, C.4
- 副審 Umpire …… 第45条45.1, 解説40.(2)
- 3人審判制 three-person officiating system …… 第45条45.1, 解説40.(2)
- 負傷 Injury
 プレイヤーの負傷 injury to a player / injured player
 …… 第5条, 第19条19.3.8, 解説4.
- 審判の負傷 injury to an official / injured official …… 第47条47.4, 解説42.(6)
- プッシング Pushing …… 第33条33.9, 33.15
- フリースロー Free throw / Free-throw
 …… 第8条8.8, 第10条10.2, 10.4, 第14条14.1, 第15条15.1, 第16条16.2.1,
 第31条31.3.2, 第34条34.2.2, 第36条36.4, 第37条37.2, 第38条38.2,
 第41条41.2, 第43条, 第44条
- フリースローのセット set (of free throws)
 …… 第18条18.3.6, 第19条19.3.9, 第43条43.1.2, 43.2.6
- フリースロー・シューター free-throw shooter
 …… 第19条19.3.8, 第34条34.2.2, 第36条36.4, 第37条37.2,
 第38条38.2, 第41条41.2, 第43条, 第44条
- フリースロー・シューターの交代 substitution of a free-throw shooter
 …… 第19条19.3.8, 第43条43.2.1
- 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
 …… 第7条7.9, 第36条36.4, 第38条38.2, 第43条43.2

- フリースロー・ライン free-throw line
 ……第2条2.4.3, 図2, 第11条, 第43条43.1.1, 43.2.3
- フリースロー・ラインの延長上 free-throw line extended
 ……第17条17.2.6, 第31条31.3.1, 第43条43.2.5, 43.2.6, 43.3,
 第44条44.3
- フリースローを行う半円 semicircle
 ……第2条2.4.3, 図2, 第43条43.1.1, 43.2.3
- やりなおしのフリースロー substitute free throw ……第43条43.3.3
- フリースローが終わるとき end of free throw ……第31条31.1.2
- フリースローのヴァイオレーション
 violation during the free-throw / free-throw violation ……第43条43.3
- 5秒の制限の違反 five seconds ……第43条43.3
- リバウンドの位置の占め方 occupation of the free-throw rebound places
 ……第2条2.4.3, 第43条43.2.4, 解説38.(5)
- リバウンドの位置を占めるプレイヤー
 player in the free-throw rebound places ……第43条43.2.4
- 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 ……第43条43.2.5
- プレイ・オフ Play-Off(s)
 2戦先勝制 best of three ……国際競技規則A.6
 3戦先勝制 best of five ……国際競技規則A.6
- プレイがひと区切りつく Play has been completed ……第5条5.2
- プレイのインタヴァル Interval of play
 ……第8条, 第12条12.4, 国際競技規則A.5
- インタヴァル中のテクニカル・ファウル
 technical foul during an interval (of play) ……第41条41.1.2
- プレイヤー Player ……第4条4.1.3, 4.1.4, 4.2.3
- プレイヤーの人数 number of players
 ……第1条, 第4条4.2.2, 第5条5.3, 第9条9.3,
 第20条20.1, 第21条21.1
- プレイヤーの番号 number / player number
 ……第4条4.3.2, 第7条7.1, 第48条48.1,
 国際競技規則A.3.3, A.4.2, 解説3.(1), 6.(7)(8)
- 番号を変える changing (one's) player number ……解説6.(8), 33.(10)
- プレイヤーが身につけるもの wearing object by a player
 ……第4条4.4, 国際競技規則A.4.6
- 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
 ……第5条5.7, 第7条7.2, 第48条48.1, スコアシート記入法4.3, 4.4,
 国際競技規則A.3.4, 解説5.(2), 6.(4)(6)
- プレイヤーが交代要員になる player becomes a substitute ……第4条4.2.3

ショットの動作中のプレイヤー	player (who is) in the act of shooting	第10条10.4, 第15条15.2, 第34条34.2.2, 第38条38.2.4, 第37条37.2.3
ジャンプしたプレイヤー	player (who is) in the air / airborne player	第11条11.1, 第15条15.2, 第25条25.2, 第33条33.2, 33.3, 33.6
近接して防御されたプレイヤー	closely guarded player	第27条
プレイヤーの5回のファウル	five fouls by a player	第4条4.1.3, 第19条19.3.6, 19.3.8, 第40条, 第48条48.1, 解説3.(9)
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	第4条4.1
プレイヤーのテクニカル・ファウル	technical foul by a player	第31条31.3.3, 第38条38.1, 38.2, 38.3.1, 第41条41.2
手当てを受ける	receiving treatment	第5条, 解説4.
負傷	injury / injury to a player	第5条, 第19条19.3.8, 第28条28.1.3, 第50条50.2
出血	bleeding	第5条5.6, 第19条19.3.8
失格・退場	disqualification	第36条36.2.2, 第37条37.2.4, 第48条48.1
プレイヤーの位置	location of a player / cylinder principle	第11条11.1, 第33条
プレイヤー・コーチ	Player-coach	第7条7.8, 第38条38.1.2, 解説33.(6)
プレイヤー・ファウル数の標識	Player foul marker	第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細10., 解説43.(4)
プレッシャー・リリースリング	Pressure release ring	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細3.2
フロア	Floor / Playing floor	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細14.
プログレッシング・ウィズ・ザ・ボール	Progressing with the ball	第25条25.1.1, 25.2.2
ブロッキング	Blocking	第33条33.4, 33.9
フロント・コート	Front court	第2条2.3
ボールをフロント・コートに進める	ball goes into the front court	第28条28.1.1, 28.1.2, 第30条30.1.1, 解説23.(1)(2)(3)
ヘルド・ボール	Held ball	第12条12.1.2, 12.3, 第23条23.2.3, 解説11.(5), 18.(4), 20.(4), 25.(7)
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	第33条33.4
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	第33条33.5
防具・保護具	Protector / Protective equipment	第4条4.4, 国際競技規則A.4.6

報告書 Report

主審の報告書 referee's report

……………第36条36.2, 第46条, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.6, A.2.8, C.

コミッショナーの報告書 commissioner's report

……………第46条46.10, 第48条48.4, 国際競技規則A.2.7, A.2.8, C.

暴力行為・暴行 Acts of violence / Flagrant acts of aggression / Fight

……………第36条36.2, 第39条, 国際競技規則A.7, C.4

ホーム・アンド・アウェイ Home and away……………国際競技規則A.6

ホーム・チーム Home team

……………第4条4.3.3, 第9条9.4, 第46条46.3, スコアシート記入法3.1

ボール Ball / Basketball

……………第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細5., 国際競技規則B.5

ボールの仕様 specification (of the ball) ……「第3条 用具・器具」の詳細5.

シーム(つなぎ目) seam ……「第3条 用具・器具」の詳細5.2, 5.3

ボールがライブになる ball becomes live

……………第10条10.2, 第47条47.2, 解説14.(10)

ボールがデッドになる ball becomes dead

……………第5条5.2, 第10条10.3, 10.4, 第48条48.3

チーム・コントロール team control / team is in control of the ball

……………第5条5.2, 第14条, 第17条17.2.5, 第28条28.1.1,
第29条29.1.1, 第30条30.1.2, 30.2

プレイヤー・コントロール

player control / player is in control of the ball

……………第14条, 第24条, 第33条33.4

ボールをバック・コートに返す ball returns to the backcourt……………第30条

ボールをフロント・コートに進める ball goes into the front court

……………第28条28.1.1, 28.1.2, 第30条30.1.1, 解説23.(1)(2)(3)

ショットされたボール ball on a shot for a (field) goal

……………第10条10.3, 10.4, 第31条

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

……………第10条10.3, 10.4, 第29条29.1.2, 第31条31.2.4, 31.2.5,
第35条35.2, 解説24.

ゴール・テンディング goal tending……………第31条

インタフェア interference……………第31条, 第38条38.3.1

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……………第23条

ボールをアウト・オブ・バウンズにする

causing the ball to go out-of-bounds……………第23条

プログレッシング・ウィズ・ザ・ボール progressing with the ball	第25条25.1.1, 25.2.2
ボールの扱い方 how the ball is played	第13条
ボールをける deliberate foot ball / kicking the ball	第13条13.2
ボールをこぶしでたたく striking the ball with the fist	第13条13.2
ボールがバスケットの中にある ball is within the basket	第31条31.1.3
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	第16条16.2.2, 16.2.3
ボールが下からバスケットに入る ball enters the basket from below	第16条16.2.4, 解説13.(4)
ボールがバスケットにはさまる(のる) ball lodges on the basket (support)	第12条12.3, 12.4.2, 解説24.(14)
ボールが審判に触れる ball touches an official	第11条11.2
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)	第24条24.1.2, 解説19.(4)
ホールディング Holding	第33条33.9, 33.14
ボールの状態 Status of the ball	
ライブ live	第10条10.1, 10.2, 第34条34.1.1, 第44条44.2.1, 第47条47.2
ボールがライブになる ball becomes live	第10条10.2, 第47条47.2, 解説14.(10)
デッド dead	第5条5.2, 第10条10.2, 10.3, 第14条14.3, 第18条18.2.3, 第19条19.2.2
ボールがデッドになる ball becomes dead	第5条5.2, 第10条10.3, 10.4, 第48条48.3, 解説44.(3), 第34条34.1.1, 第44条44.2.1, 第48条48.2
ボールをコントロールしているプレイヤー Player who controls the ball	第14条, 第24条24.1, 第33条33.4, 33.10, 33.11, 33.12
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	第33条33.5, 33.7, 33.11
ポスト・プレイ Post play	第33条33.12
ポゼッションの表示器具 (Alternating) Possession indicator	第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10
ポゼッション・アロー (alternating) possession arrow	第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10

ま

真上の空間の権利 Principle of verticality	第33条
シリンダー cylinder	第33条
正当な防御の位置 legal guarding position	第33条
メディア・タイム・アウト Media time-out	国際競技規則E.

や

ユニフォーム Uniform	第4条4.3
シャツ shirt	第4条4.3, 国際競技規則A.4
パンツ shorts	第4条4.3.1, 国際競技規則A.4, 解説3.(2)
淡色 light-coloured	第4条4.3.3
濃色 dark-coloured	第4条4.3.3
ユニフォーム(シャツ)の色の交換 interchanging the colour of the shirts	第4条4.3.3
ユニフォーム(シャツ)の番号 player number on the shirt	第4条4.3.2, 第7条7.1, 第48条48.1, 国際競技規則A.3.4, 解説3.(1), 6.(7)(8)
プレイヤーが番号を変えるとき player changes (one's) player number	解説6.(7), 33.(7)
オール・イン・ワン all-in-ones	第4条4.3.1
Tシャツ T-shirt	解説3.(6)
アンダー・ガゼメント undergarment	第4条4.3
シャツの裾をパンツの中に入れる tucking one's shirt into the shorts	第4条4.3.1, 国際競技規則A.4.1
審判のユニフォーム official's uniform	第45条45.6, 国際競技規則A.2.3
用具・器具 Equipment	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細9.
合図器具 signal(s)	第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細9.
ゲーム・クロック game clock	第3条, 第16条16.2.5, 第46条46.2, 第49条, 「第3条 用具・器具」の詳細6., 国際競技規則B.6, B.8.3
ショット・クロック shot clock device	第3条, 第29条29.2, 第46条46.2, 第50条第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細8., 図14
プレイヤー・ファウル数の標識 player foul marker	第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細10., 解説43.(4)
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具 team foul indicator	第3条, 第48条48.2, 「第3条 用具・器具」の詳細11., 国際競技規則B.9

チーム・ファウル数の標識 team foul marker	…………… 第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細12., 解説43.(3)
ポジションの表示器具 (alternating) possession indicator	…………… 第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10
ポジション・アロー (alternating) possession arrow	…………… 第3条, 第12条12.5, 第48条48.1, 「第3条 用具・器具」の詳細13., 国際競技規則B.10
バックストップ・ユニット backstop unit	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 図7, 国際競技規則B.4
バスケット basket	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細3., 国際競技規則B.3
リング ring / basket ring / rim	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細8.
バックボード backboard	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 2., 図8, 国際競技規則B.2
バックボード・サポート backboard support	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細1., 4., 国際競技規則B.4
スコアボード scoreboard	…………… 第3条, 第48条48.3, 「第3条 用具・器具」の詳細7., 国際競技規則B.7
ボール ball / basketball	…………… 第3条, 「第3条 用具・器具」の詳細5., 国際競技規則B.5

5

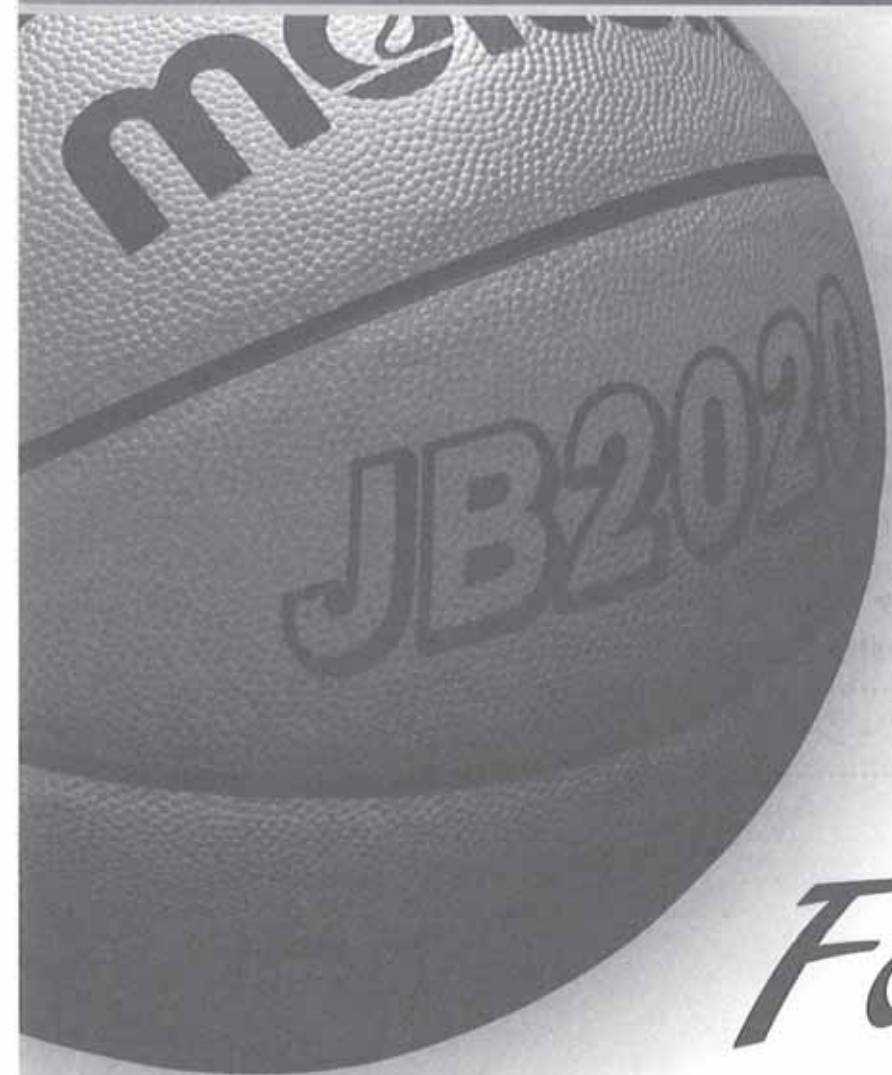
ライブ Live	…………… 第10条10.1, 10.2, 第34条34.1.1, 第44条44.2.1, 第47条47.2
ライン Line	…………… 第2条2.8
境界線 boundary line	…………… 第2条2.1, 2.2, 第11条, 第17条17.3, 第19条19.3, 第23条23.1, 第47条47.1
エンド・ライン end line	…………… 第2条2.4, 第17条17.2.7
サイド・ライン side line	…………… 第2条2.4
センター・ライン centre line	…………… 第2条2.2, 2.3, 2.4.2, 第11条, 第12条12.2.1
フリースロー・ライン free-throw line	…………… 第2条2.4.3, 図2, 第11条, 第43条43.1.1, 43.2.3
スリー・ポイント・ライン three-point line	…………… 第2条2.4.4, 第11条, 第43条43.2.5, 43.2.6
スロー・イン・ライン throw-in line	…………… 第2条2.4.6, 第17条17.2.4
ランニング・スコア Running score	…………… 第48条48.1, スコアシート記入法8.
リーガル・スクリーン Legal screening	…………… 第33条33.7

リング Ring / Basket ring / Rim …… 第3条,「第3条 用具・器具」の詳細8.
リプレイ Replay review / Video replay …… 国際競技規則A.2.7, 解説46.(1)
ロゴ・マーク Logo mark / Logotype / Logo …… 第4条4.3.2

FIBAの主な公式大会

FIBAの主な公式大会	Main official competitions of FIBA	国際競技規則A. 2. 1, A. 2. 3, B. 1
オリンピック大会	Olympic Tournaments	国際競技規則B. 1
オリンピック予選大会	Olympic Qualifying Tournaments (for Men and Women)	国際競技規則B. 1
FIBAワールド・カップ(男子世界選手権大会)	FIBA World Cup	国際競技規則B. 1
FIBA女子世界選手権大会	FIBA World Championship for Women	国際競技規則B. 1
FIBA男子 U-19 世界選手権大会	FIBA U-19 World Championship for Men	国際競技規則B. 1
FIBA女子 U-19 世界選手権大会	FIBA U-19 World Championship for Women	国際競技規則B. 1
FIBA男子 U-17 世界選手権大会	FIBA U-17 World Championship for Men	国際競技規則B. 1
FIBA女子 U-17 世界選手権大会	FIBA U-17 World Championship for Women	国際競技規則B. 1
FIBAゾーン選手権大会	FIBA Zone Championship (for Men and Women)	国際競技規則B. 1
FIBAテクニカル・コミッション	FIBA Technical Commission	国際競技規則A. 2. 1, A. 4. 5
テクニカル・コミッティー	Technical Committee	国際競技規則C.
上訴審議委員会	Jury of Appeal	国際競技規則C. 3
アリーナ	arena / playing floor	国際競技規則B.11
フロア(床)	floor / playing floor	国際競技規則B.11
観客席	spectator's seat / seat	国際競技規則B.12. 3
オフィシャルズ・テーブル	scorer's table	国際競技規則B.12. 2
コート	playing court	国際競技規則B.12
ボール	ball / basketball	国際競技規則B. 5
照明	lighting	国際競技規則B.13
ゲーム・クロック	game clock	国際競技規則B. 6
追加のゲーム・クロック	duplicate game clock	国際競技規則B. 8. 3, 図14
ショット・クロックの表示装置	display units (of shot clock device)	国際競技規則B. 8
赤色灯	red (electric) light	国際競技規則B. 8. 3, 図14
スコアボード	scoreboard	国際競技規則B. 7, 図13
バックボード・サポート	backboard support	国際競技規則B. 4
バックボード	backboard	国際競技規則B. 2

審判のユニフォーム	official's uniform	国際競技規則A.2.3
テーブル・オフィシャルズの服装	uniform of table officials	国際競技規則A.2.3
スコアシート	scoresheet	国際競技規則A.2.1
ポゼッションの表示器具	(alternating) possession indicator	国際競技規則B.10, 図15
ポゼッション・アロー	(alternating) possession arrow	国際競技規則B.10
チーム・ファウル・ペナルティーの表示器具	team foul indicator	国際競技規則B.9
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	国際競技規則B.6.3
IRS (インスタント・リプレイ・システム)	Instant Replay System	国際競技規則A.2.7, C.4



For the re

「プレイヤーの技術や意志が100%発揮

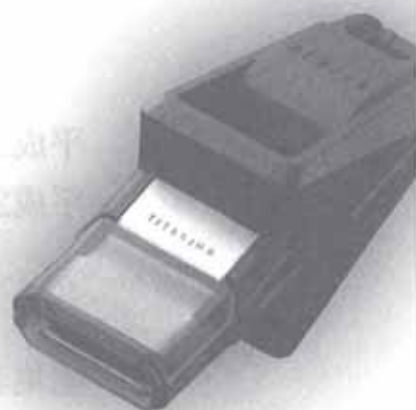
私たちモルテン・ブラン

ボールとスポーツエキップ

常に完璧な製品づくり

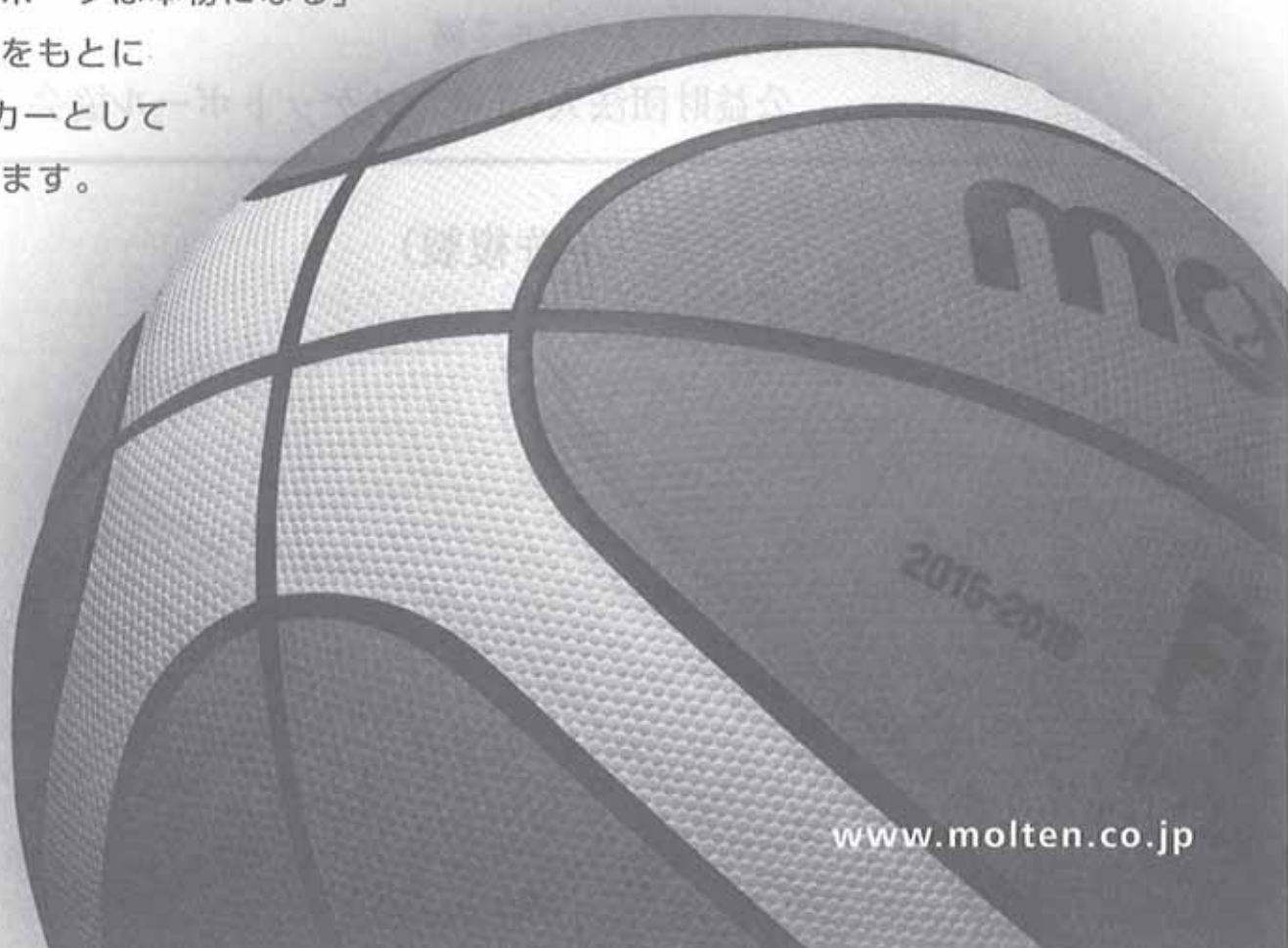


molten[®]
For the real game



real game

される時、スポーツは本物になる」
ドはこの信念をもとに
メント・メーカーとして
を目指しています。



www.molten.co.jp

2015～

バスケットボール競技規則

第 1 版

平成27年 3月21日 印刷

平成27年 4月 1日 発行

編集者 公益財団法人 日本バスケットボール協会
審 判 委 員 会

印刷所 セ キ 株 式 会 社

発行所 〒141-0031 東京都品川区西五反田2-28-5
第2オークラビル7階

公益財団法人 日本バスケットボール協会

(不許複製)



FIBA

We Are Basketball

molten[®]
For the real game