



2021 バスケットボール競技規則

ミニバスケットボールの適用規則

(公財)日本バスケットボール協会

2021年4月1日施行

はじめに

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

【規定しない項目】

- ・フロントコート、バックコートに関する規定
- ・スリーポイントライン、スリーポイントエリアに関する規定
- ・ノーチャージセミサークルに関する規定
- ・スローインラインに関する規定
- ・第4クォーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したときゲームクロックを止める規定
 - ※タイムアウト後のスローインの位置の選択、交代のできる時機を含む。
- ・キャプテンに関する規定

【相違点】

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

次の各章では、ミニバスケットボールにおいて規定しない項目、バスケットボール競技規則との相違点を青字で取り上げ、相違箇所を太字で記載しています。

※FIBA 競技規則に倣い、2021 競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままいたします。

目 次

第 1 章 ゲーム

第 1 条	定義	1
-------	----------	---

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

第 2 条	プレーイングコート	2
-------	-----------------	---

第 3 条	用具・器具	5
-------	-------------	---

第 3 章 チーム

第 4 条	チーム	7
-------	-----------	---

第 5 条	プレーヤー：怪我と介助	10
-------	-------------------	----

第 6 条	キャプテン：任務と権限	11
-------	-------------------	----

第 7 条	ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	11
-------	-----------------------------------	----

第 4 章 プレーの規定

第 8 条	競技時間、同点、オーバータイム	13
-------	-----------------------	----

第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	14
-------	-------------------------------	----

第 10 条	ボールのステータス（状態）	14
--------	---------------------	----

第 11 条	プレーヤーと審判の位置	15
--------	-------------------	----

第 12 条	ジャンプボール、オルタネイティングポジション	16
--------	------------------------------	----

第 13 条	ボールの扱い方	18
--------	---------------	----

第 14 条	ボールのコントロール	18
--------	------------------	----

第 15 条	ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	19
--------	------------------------------------	----

第 16 条	得点：ゴールによる点数	20
--------	-------------------	----

第 17 条	スローイン	20
--------	-------------	----

第 18 条	タイムアウト	23
--------	--------------	----

第 19 条	交代	25
--------	----------	----

第 20 条	ゲームの没収	27
--------	--------------	----

第 21 条	ゲームの途中終了	28
--------	----------------	----

第 5 章 バイオレーション

第 22 条	バイオレーション	29
--------	----------------	----

第 23 条	プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	29
--------	-------------------------------------	----

第 24 条	ドリブル.....	29
第 25 条	トラベリング.....	30
第 26 条	3 秒ルール.....	32
第 27 条	近接してガードされたプレーヤー.....	32
第 28 条	8 秒ルール.....	32
第 29 条	24 秒ルール.....	32
第 30 条	ボールをバックコートに戻すこと.....	34
第 31 条	ゴールテンディング、インタフェアレンス.....	34

第 6 章 ファウル

第 32 条	ファウル.....	37
第 33 条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念.....	37
第 34 条	パーソナルファウル.....	43
第 35 条	ダブルファウル.....	43
第 36 条	テクニカルファウル.....	44
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル.....	46
第 38 条	ディスクォリファイングファウル.....	47
第 39 条	ファイティング.....	49

第 7 章 総則

第 40 条	プレーヤーの 5 個のファウル.....	51
第 41 条	チームファウル：罰則.....	51
第 42 条	特別な処置をする場合.....	51
第 43 条	フリースロー.....	52
第 44 条	訂正のできる誤り.....	55

第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限

第 45 条	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー.....	58
第 46 条	クルーチーフ：任務と権限.....	59
第 47 条	審判：任務と権限.....	60
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任務.....	61
第 49 条	タイマー：任務.....	62
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任務.....	63

参考資料

ミニバスケットボール競技規則外運用細則	67
A－審判のシグナル	68
B－スコアシート.....	76
C－抗議の手続き.....	88
D－チームの順位決定方法.....	89
E－メディアタイムアウト.....	95
F－インスタントリプレイシステム.....	96
ルールの索引.....	98

図表

図 1 コートの全寸法.....	3
図 2 制限区域（リストラクティッドエリア）	
図 3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア	
図 4 スコアラーズテーブルと交代席	4
図 5 シリンダーの概念	38
図 6 フリースロー時のプレーヤーのポジション.....	54
図 7 審判のシグナル.....	68
図 8 スコアシート.....	76
図 9 スコアシート上部	77
図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）	78
図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）	80
図 12 ランニングスコア.....	87
図 13 スコアシートの下部.....	87

※FIBA 競技規則に倣い、2021 競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままといたします。

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

第 1 章 ゲーム

(THE GAME)

第 1 条 定義

(Definitions)

1-1 バスケットボールゲーム

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

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

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

1-2 相手チームのバスケット/自チームのバスケット

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

1-3 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

(PLAYING COURT AND EQUIPMENT)

第 2 条 プレーイングコート

(Playing court)

2-1 プレーイングコート

プレーイングコート（以下「コート」）は、障害物のない水平で硬い表面とする。（図 1）

コートの大きさはラインの内側からはかり、縦28m～**22m**、横15m～**12m**とする。

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

2-2 バックコート

適用しない。

2-3 フロントコート

適用しない。

2-4 ライン

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

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

2-4-1 境界線（バウンダリライン）

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

【補足】エンドラインはコートの短い側のラインを指し、サイドラインはコートの長い側のラインを指す。
ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む全ての障害物は、コートから**原則 2 m 以上**離れていることが望ましい。

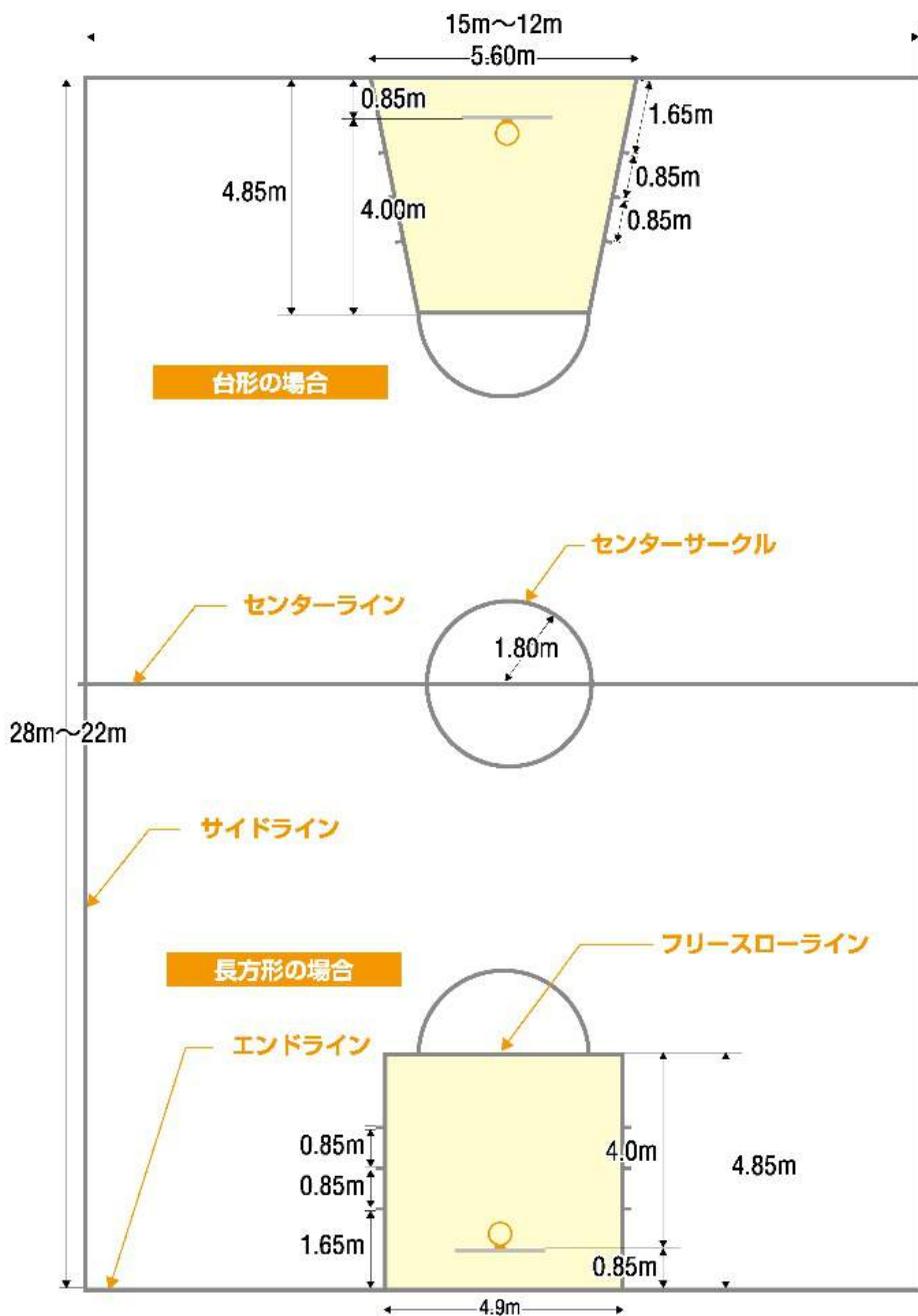
2-4-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

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

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

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

図1 ミニバスケットボールコートの全寸法



チームベンチ

スコアラーズテーブル

チームベンチ

2-4-3 フリースローライン、制限区域（リストリクティッドエリア）、フリースローのリバウンド位置
 フリースローラインは、エンドラインと平行で、バックボードの表面から真下にフロアまで下りた地点からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は 4.00m とする。フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、競技規則第 2 条 4-3 と【補足】に準拠する長方形、またはフリースローラインの両端からエンドラインまでを結んだラインでつくる台形とする。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるフリースローシューターにもっとも近い 3 番目の位置も、他の位置と同様に 85cm の幅とする。

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

2-4-4 スリーポイントフィールドゴールエリア
 適用しない。

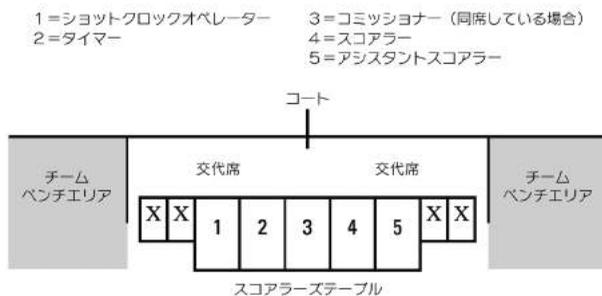
2-4-5 チームベンチエリア
 それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のために19席が用意されていなければならない。それ以外の人は、チームベンチから後ろに原則 2 m以上離れていることが望ましい。

2-4-6 スローインライン
 適用しない。

2-4-7 ノーチャージセミサークル
 適用しない。

2-5 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置（図4）

図4 スコアラーズテーブルと交代席



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

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

・バックストップユニット：

－バックボード

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

【移動式のバックストップユニットを使用する場合】

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

－ブレッシャーリリースリングとネットからなるバスケット

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

－バックボードサポート（パッドを含む）

・ボール

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

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

・ゲームクロック

・スコアボード

・ショットクロック

装置が用意できないときには黄色と赤色の小旗とストップウォッチを用意する。

・タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別のよく見える適切な表示装置

・2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザーが望ましい。

－ショットクロックオペレーター用

－タイマー用

・スコアシート

ミニバスケットボールオフィシャルスコアシートを使用する。

・プレーヤーファウルの表示器具

・チームファウルの表示器具

・オルタネイティングポゼッションアローの表示器具

・フロア

・コート

・十分な光量の照明

バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「2020 Basketball Equipment」を参考にすること。

【参照】

Official Basketball Rules 2020 Basketball Equipment (FIBA 原文/日本語訳)



第3章 チーム

(TEAMS)

第4条 チーム

(Teams)

4-1 定義

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

4-2 ルール

- 4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：
- 【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・プレーをする資格のある**15人以内**のチームメンバー。**キャプテンの規定については適用しない。**
 - ・登録競技者が**10人以上のチームは10人未満**で大会にエントリーすることはできない。また、登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレーヤーで大会にエントリーすることはできない。
 - 第3クォーターまでに**10人以上のプレーヤーが少なくとも1クォーター以上、2クォーターをこえない時間**だけはゲームに出場していなければならない。
 - ・登録競技者が**8人以上10人未満**のチームは、全ての登録競技者をエントリーすることで、大会にエントリーすることができる。
 - 第3クォーターまでに**全てのプレーヤーが少なくとも1クォーター**はゲームに出場しなければならない。
 - やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレーヤーも交代して出場したプレーヤーもその**1クォーター**を出場したものとみなされる。

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

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

・1人のヘッドコーチ

・1人以上3人以内のアシスタントコーチまたはチーム関係者

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

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

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

・審判が交代要員をコートに招き入れる。

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

【補足】国内大会においてはスコアラーに交代を申し出る。

4-3 ユニフォーム

【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「JBA ユニフォーム規則」に準じる。

4-3-1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：

・シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。

全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。

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

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

・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。

パンツの裾は膝より上まででなければならない。

・ソックスは、全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。

ソックスは見える状態でなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

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

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

- ・背面の番号の高さは 20 cm 以上とする。
- ・前面の番号の高さは 10 cm 以上とする。
- ・番号の幅は 2 cm 以上とする。
- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

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

- ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 5 cm 以上離れていなければならない。

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

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

そのうえで：

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

4-4 その他の身につけるもの

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

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

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

・次のものは身につけてはならない：

- －柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。
- －他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。（指の爪は短く切っておくこと）
- －ヘアアクセサリや貴金属類。

・次のものは身につけても差し支えない：

- －十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具。
- －腕や脚のコンプレッションスリーブ。
- －ヘッドギア。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があるてはならない。
- －膝の装具。

- 負傷した鼻のプロテクター（硬い素材でつくられたものを含む）。
- 無色透明なマウスガード。
- 眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。
- リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。
- 腕や肩、脚等のテーピング。
- 足首の装具。

同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

- 4-4-3 ゲーム中にプレーヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。
【補足】シューズの左右の色が違う場合でも、同じシューズ（形状、メーカー）であること。
- 4-4-4 ゲーム中、プレーヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。
- 4-4-5 本条に記載のない、その他の身につけるものについては、FIBA テクニカルコミッションによって承認されなければならない。
【補足】国内大会においては、承認者は大会主催者となる。大会主催者は必要に応じて（公財）日本バスケットボール協会に確認する。

第5条 プレーヤー：怪我と介助 (Players : Injury and assistance)

- 5-1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5-2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我をしたプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5-3 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。
- 5-4 ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。

- 5-5 ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当を必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。
- 5-6 ゲーム中に出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻ることができる。
- 5-7 怪我をしたプレーヤーや、出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、タイマーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。
【補足】国内大会においては交代のブザーはスコアラーが鳴らす。怪我をしたプレーヤーの交代を知らせるためにスコアラーがブザーを鳴らすよりも前にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に手当が終わった場合を指す。
- 5-8 ヘッドコーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当を受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望すれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。
【補足】怪我をしたプレーヤーに手当を受けさせる場合は、フリースローの1本目のボールがフリースローシューターに与えられた後であっても、1本目と2本目のフリースローの間、あるいは2本目と3本目のフリースローの間に当該プレーヤーを交代させることができる。

第6条 キャプテン：任務と権限 (Captain : Duties and powers)

キャプテンの規定については適用しない。

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限 (Head coach and first assistant coach : Duties and powers)

- 7-1 ゲーム開始予定時刻の最低**30分前**には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチやアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラーに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。**このリストにおいて、キャプテンの規定については適用しない。**
【補足】ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 7-2 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**
ゲーム開始予定時刻の10分前には、各ヘッドコーチはチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する5人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム A のヘッドコーチが先

にこの情報を提供する。

- 7-3 チームベンチに座って、チームベンチエリア内にとどまることができるのは、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者だけである。競技時間中、全ての交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は着席していません。
- 7-4 ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラズテーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。
【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数等を指す。
- 7-5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。
- 7-6 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、一度にどちらか1人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。チームベンチエリア内であれば、ゲーム中にプレーヤーに話しかけることができる。ファーストアシスタントコーチは審判とコミュニケーションをとってはならない。
【補足】ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、両者が同時に立ち続けることは認められない。
- 7-7 **ファーストアシスタントコーチ**はゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない（サインは不要）。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。
【補足】**チームにアシスタントコーチがいない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、1人以上最大2人のチーム代表者や保護者代表をアシスタントコーチとしてチーム構成に加えること。（4-2-1参照）**
- 7-8 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**
キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。
- 7-9 **ヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたアシスタントコーチ、チーム関係者も役目を継続できない場合、大会主催者が認めた保護者等がヘッドコーチとしての役目を引き継ぐことができる。キャプテンの規定については適用しない。**
- 7-10 ルールによりフリースローシューターが決められていない全ての場合で、ヘッドコーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第4章 プレーの規定 (PLAYING REGULATIONS)

アンダーカテゴリー(15歳以下)の競技会においては、マンツーマン推進(=ゾーンディフェンス禁止)とする。
【補足】マンツーマンディフェンスの基準規則は、巻末資料を参照とすること。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム (Playing time, tied score and overtime)

- 8-1 ゲームは各**6分間**の4クォーターからなる。
【補足】競技時間はプレーヤーの体力に応じて短縮して運用してもよい。特に年少のプレーヤーの場合は、コートのおおきさなどを考慮して競技時間を設定することが望ましい。
- 8-2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。
【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8-3 第1クォーターと第2クォーター（前半）の間、第3クォーターと第4クォーター（後半）の間にそれぞれ**1分間のインターバル**を設ける。各オーバータイムの間に2分間のインターバルを設ける。
- 8-4 ハーフタイムのインターバルは**5分間**とする。
- 8-5 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
・ゲーム開始の 20 分前。
【補足】8-2と同様とする。
・クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- 8-6 プレーのインターバルは、次のときに終わる：
・第1クォーターを始めるジャンプボールで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
・それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるスローインで、スローインをするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 8-7 第4クォーターが終わったときに得点が同点だった場合、**引き分けとする。引き分けとせずにオーバータイムを行う場合は、1回3分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。**
- 8-8 プレーのインターバル中にファウルが宣せられた場合、その罰則のフリースローは次のクォーターやオーバータイムの開始時に行われる。

第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

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

- 9-1 第1クォーターは、ボールがセンターサークルでジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9-2 それ以外のクォーターあるいは各オーバータイムは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
- 9-3 両チームともコート上に5人ずつのプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない。
- 9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアラーステーブルの左側とする。しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。
- 9-5 第1クォーターと第3クォーターの前に、チームは相手チームのバスケットのあるハーフコートでウォームアップをすることができる。
- 9-6 チームは、後半にバスケットを交換する。
- 9-7 全てのオーバータイムでは、チームは第4クォーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-8 クォーター、オーバータイムまたはゲームは、クォーター、オーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに終了する。バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第10条 ボールのステータス（状態）

(Status of the ball)

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

- ・チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
- ・ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - －審判が笛を鳴らしたあと。
 - －クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - －ショットクロックのブザーが鳴ったあと。

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

- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - －審判が笛を鳴らす。
 - －クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴る。
 - －ショットクロックのブザーが鳴る。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
- ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作（アクトオブシューティング）中に、相手チームのプレーヤーまたは、相手チームのベンチに座ることを許可されている者にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する。
次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：
 - －審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を起こした場合。
 - －プレーヤーのひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）中に、クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

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

第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

12-1 ジャンプボールの定義

- 12-1-1 ジャンプボールは各チーム 1 人ずつのいずれかのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
- 12-1-2 ヘルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

12-2 ジャンプボールの手順

- 12-2-1 両ジャンパーは、センターサークルの自チームのバスケットに近い方の半円の中に両足が入るように立ち、片足はセンターラインの近くに置く。
- 12-2-2 同じチームの 2 人のプレーヤーがサークルのまわりに隣り合わせて位置したときは、相手チームから要望があれば、一方の位置は譲らなければならない。
- 12-2-3 審判は、両プレーヤーの間で、両者がジャンプをしても届かない高さまでまっすぐ上にボールをトスする。
- 12-2-4 ボールが最高点に達した後で、少なくともどちらかのジャンパーによって片手または両手でタップされなければならない。
- 12-2-5 どちらのジャンパーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション（位置）を離れてはならない。
- 12-2-6 どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーがフロアにボールが触れるまで、ボールをキャッチしてはならないし、2 回までしかタップすることはできない。
- 12-2-7 ボールがどちらのジャンパーにもタップされなかった場合は、ジャンプボールはやり直しになる。
- 12-2-8 ボールがタップされるまで、ジャンパー以外のプレーヤーは体のどの部分もサークルのラインに触れたり、越えたりしてはならない（ライン上のシリンダーを含む）。

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

12-3 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

- ・ヘルドボールが宣せられたとき。
- ・誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）。
- ・ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
(ただし、以下の場合を除く)

- 次にフリースローが続く場合。
- 最後のフリースローの後、**スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から、**
そのチームのスローインが続く場合。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- ・両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ・第1クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まる時。

12-4 オルタネイティングポゼッションの定義

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

12-5 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-5-1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、ジャンプボールシチュエーションになったところに最も近いアウトオブバウンズから行う。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
- 12-5-2 ジャンプボールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションの権利を得る。
- 12-5-3 それぞれのクォーターやオーバータイムの終了時点で、次のオルタネイティングポゼッションの権利を与えられるチームが、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインを行うことでその次のクォーターやオーバータイムを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。
- 12-5-4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。
- 12-5-5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッション

アローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを
宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示
される。

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

12-5-6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：

- ・第1クォーター以外のクォーターやオーバータイムの開始前、あるいは、
- ・オルタネイティングポゼッションのスローインの間。

上記の状況では、与えられていたオルタネイティングポゼッションルールによるスローインの権利は
取り消されない。

第13条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13-1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タ
ップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13-2 ルール

ボールを持って走ること、故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりするこ
と、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。

ただし、ボールが偶然に足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。

13-2に違反することはバイオレーションである。

第14条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14-1 定義

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

14-1-2 チームコントロールは以下のときに継続する：

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

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：

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

第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15-1 定義

15-1-1 フィールドゴールあるいはフリースローの「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。

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

【補足】片手でも両手でも、空中で一度ボールを掴むタップショットはコントロールとみなす。

フィールドゴールの「ダンク」とは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

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

・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。

・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

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

15-1-3 バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

・フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと審判が判断したときに始まる。

・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

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

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

たは両手から離れることは必須ではない。

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

第 16 条 得点：ゴールによる点数

(Goal : When made and its value)

16-1 定義

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

16-2 ルール

- 16-2-1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- ・フリースローによるゴールは 1 点。
 - ・ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 2 点。
 - ・スリーポイントフィールドゴールエリアの規定は適用しない。
 - ・最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れた後でバスケットに入る前に、オフENSEのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーが正當にそのボールに触れ、その後そのボールがバスケットに入ったときは 2 点が認められる。
- 16-2-2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、相手チームに 2 点が与えられる。**スコアシートへの記入は、ランニングスコアの得点（相手チーム）の数字を斜線で消し、となりの欄に▲を記入する。キャプテンの規定については適用しない。**
- 16-2-3 故意に自チームのバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。
- 16-2-4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
- 16-2-5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかなく、その場合でも 0.0 秒が表示されたときにプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。

第 17 条 スローイン

(Throw-in)

17-1 定義

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

17-2 手順

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

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

17-2-2 プレーヤーは、バイオレーションかファウルが起こったところや、ゲームが中断されたところに最も近いアウトオブバウンズから、ボールをスローインしなければならない。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。

17-2-3 第1クォーター以外の全てのクォーターや全てのオーバータイムを始めるスローインを行う場合は、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行う。
このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長線上をまたいで立ち、コート上のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。

17-2-4 ミニバスケットボールでは本項は適用しない：

第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。

17-2-5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーあるいはボールが与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルを宣せられた場合、ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開される。

17-2-6 テクニカルファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。

17-2-7 アン스포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あとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームは**スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインで再開される。**

17-2-8 ファイティングの場合は、ゲームは第39条に定められているとおりに再開される。

17-2-9 ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインで再開される。

17-2-10 フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：

- ・得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中断の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与

えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。

- ・スローインをするプレーヤーは、動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいる味方のプレーヤーにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに5秒を超えてはならない。このときの5秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

17-3 ルール

17-3-1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・スローインのボールを手離すのに5秒を超えること。
- ・スローインのボールを手を持ったままコートに足を踏み入れること。

【補足】スローインをしようとしたときにコートに足を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。

- ・スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。
- ・スローインをしたボールに他のプレーヤーに触れる前にコート内で触れること。
- ・スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること。
- ・スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに1mを超えて移動すること。

一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に1mの距離を超えて繰り返し遠ざかったり近づいたりしてスローインしてもよい。

17-3-2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・スローインされたボールがラインを超えるまで、体の一部を少しでも境界線を超えてコートの外に出すこと。
- ・コートのまわりにゆとりがなく障害物からラインまでの距離が2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m以内に近づくこと。

17-3-3 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、スローインが行われる場合、審判はスローインのボールを与えるときにイリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル（プリベンティブシグナル）を使用して警告を与える。

ディフェンスのプレーヤーが：

- ・スローインを妨げるために境界線を越えて体の一部を出した場合。
- ・障害物からラインまでの距離が2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m以内に近づいた場合。

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする。

17-3に違反することはバイオレーションである。

17-4 罰則

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

第 18 条 タイムアウト

(Time-out)

18-1 定義

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

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、**45秒間**とする。

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

18-2-3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる：

・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも請求することができる）。

・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも請求することができる）。

・相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームは請求することができる）。

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

18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

・各クォーターに**1回**。

・各オーバータイムに**1回**。

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

18-2-7 両チームのヘッドコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられていない状況で、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クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが**2:00** あるいはそれ以下を表示しているときにフィールドゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しない**。得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】審判がゲームを中断させた場合とは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときや、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときを指す。

18-3 手順

18-3-1 タイムアウトを請求できるのは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみである。

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

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

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

18-3-3 タイムアウトの始まりと終わり：

- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したときに始まる。
- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いて両チームをコートに招き入れたときに終わる。

18-3-4 タイマーは「タイムアウトが認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らし、チームがタイムアウトを請求していることを審判に知らせる。

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

18-3-5 タイムアウトの間、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに座ってもよいし、チームベンチに座ることを許可された者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クォーター、第4クォーター、各オーバータイムの前のプレーのインターバル中も同様とする。

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

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行ったあと、タイムアウトは新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、スローインとなる。

2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続いて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前にタイムアウトが認められる。

19- 1 定義

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

19- 2 ルール

19- 2 - 1 チームは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

・第 1 クォーターから第 3 クォーターまでは、プレーのインターバル中とハーフタイム中のみプレーヤーを交代させることができる。

・第 4 クォーター、各オーバータイムでは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

19- 2 - 2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる：

・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

ただし、ファウルまたはバイオレーションの後、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも交代することができる）。

・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも交代することができる）。

・第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 :00 あるいはそれ以下を表示していて相手チームがフィールドゴールで得点したとき、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代することはできない。**

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

19- 2 - 4 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、チームベンチに戻った交代要員は再びゲームに出場することはできないし、交代して出場したプレーヤーも再び交代してチームベンチに戻ることはできない。

ただし、次の場合はゲームクロックが動かなくても交代が認められる：

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

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

19- 2 - 5 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 :00 あるいはそれ以下を表示していてフィールドゴールが成功した場合、**ゲームクロックを止める規定は適用しないため両チームとも交代は認められない。**ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

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

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チーム

のチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

19-3 手順

19-3-1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーズテーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。

【補足】交代席がない場合、交代するプレーヤーはスコアラーズテーブルの横に腰を下ろして待つ。

19-3-2 交代の申し出は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であれば交代の申し出を取り消すことができる。

19-3-3 タイマーは、「交代が認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らし、交代の申し出があることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす。

19-3-4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線（サイドライン）の外にいなければならない。

19-3-5 交代要員となるプレーヤーは、審判やタイマーに知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす、スコアラールにも知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

19-3-6 交代はできる限り速く行わなければならない。

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

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

19-3-7 タイムアウトあるいはハーフタイムを除くプレーのインターバルの間に交代を申し出る場合、交代要員はゲームに加わる前にタイマーに知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラールに知らせなければならない。

19-3-8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：

- ・怪我をした場合。
- ・5 個のファウルを宣せられた場合。
- ・失格・退場になった場合。

これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックがいったん動いた後でなければ交代してチームベンチに戻ることはできない。

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

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行ったあと、交代は新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。

この場合、交代が認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。

この場合、交代が認められたあと、スローインになる。

2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続いて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。

第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ・ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備のなかったプレーヤーが5人揃わなかった場合。
- ・ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- ・クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合。
- ・**4-2-1に規定する出場等の条件をゲーム前、ゲームの途中で条件が満たせなくなった場合は、ゲーム不成立となり没収とする。**

20-2 罰則

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

20-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェー）合計得点で競う場合や、2ゲーム先取（3ゲーム中）のプレーオフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3ゲーム先取（5ゲーム中）や4ゲーム先取（7ゲーム中）のプレーオフにはこの規則は適用されない。

20-2-3 1つの大会で2回目の没取となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第 21 条 ゲームの途中終了

(Game lost by default)

21-1 ルール

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

21-2 罰則

21-2-1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは2-0となり、負けたチームには勝ち点1が与えられる。

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

第5章 バイオレーション

(VIOLATIONS)

第22条 バイオレーション

(Violations)

22-1 定義

バイオレーションは、ルールの違反である。

22-2 罰則

ルールの中で別途規定がある場合を除き、バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにスローインが与えられる。

第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

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

23-1 定義

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

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

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

23-2 ルール

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

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

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

第24条 ドリブル

(Dribbling)

24-1 定義

24-1-1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをフロアに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。

24-1-2 ドリブルが始まるのは、コート上でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをフロアに

投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりして、その後、他のプレーヤーが触れないうちに再びそのボールに触れたときである。

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

ドリブルの間ボールを空中に投げることもできるが、ボールがフロアや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触れることはできない。ボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。

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

24- 1 - 4 以下の行為はドリブルではない：

- ・連続してフィールドゴールを放つこと。
- ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする事。
- ・他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- ・パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする事。
- ・トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

24- 2 ルール

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

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

第 25 条 **トラベリング**

(Travelling)

25- 1 定義

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

25- 1 - 2 ピボットとは、コート上でライブのボールを持ったプレーヤーが、片方の足（ピボットフット）はフロアとの接点を変えずに、もう片方の足で何回でもどの方向にでもステップを踏むことができることである。

25-2 ルール

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

・フロアに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：

- －片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる。
- －ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない。
- －パスもしくはショットをするためにピボットフットでジャンプすることはできるが、どちらかの足がフロアに着地する前にボールを手から離さなくてはならない。

・動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやショットをしたりするために、2歩までステップを踏むことができる：

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

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

25-2-2 プレーヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること：

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

第 26 条 3 秒ルール

(3 seconds)

26-1 ルール

26-1-1 フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。

26-1-2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

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

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

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

27-1 定義

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

27-2 ルール

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

第 28 条 8 秒ルール

(8 seconds)

8秒ルールの規定は適用しない。

第 29 条 24 秒ルール

(24 seconds)

29-1 ルール

29-1-1 以下の状況において：

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

そのチームは 24 秒以内にショットをしなくてはならない。

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

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

29- 1 - 2 **24 秒の制限の終了間際にショットがなされ**、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合：

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

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

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は**全て適用される**。

【補足】ショットクロックのブザーが鳴った後でも全て適用される。

29- 2 手順

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

29- 2 - 1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、**フロントコート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックを24秒にリセットする**：

- ・ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。
- ・どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

ミニバスケットボールでは本項は適用しない。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

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

29- 2 - 2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、**フロントコ**

ート、バックコートの規定は適用せず、ショットクロックは24秒にリセットされる。

オルタネイティングポゼッションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックは**24秒にリセットされる。**

29- 2 - 3 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。

29- 2 - 4 **ミニバスケットボールでは本項は適用しない：**

第4クォーター、オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開するかを選択することができる。

29- 2 - 5 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインが**スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行われるとき、ショットクロックは24秒にリセットされる。**

29- 2 - 6 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりにリセットされる：

- ・相手チームがボールをコントロールした場合は、24秒。
- ・ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14秒。

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

29- 2 - 7 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

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

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

ボールをバックコートに返すことの規定は適用しない。

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

31- 1 **定義**

31- 1 - 1 フィールドゴールやフリースローのショットは：

- ・ボールがショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手から離れたときに始まる。

- ・ボールが以下の状態になったときに終わる：
 - －ボールがバスケットの上から直接入り、バスケットの中にとどまる、あるいはバスケットを完全に通り抜ける。
 - －バスケットに入る可能性がなくなる。
 - －リングに触れる。
 - －フロアに触れる。
 - －デッドになる。

31-2 ルール

- 31-2-1 フィールドゴールのショットで、ボール全体がリングの高さより上にある間にプレーヤーがボールに触れた場合、以下のいずれかの条件を満たしているときにゴールテンディングになる：
- ・ボールがバスケットに向かって落ち始めている。あるいは、
 - ・ボールがバックボードに触れた後。
- 31-2-2 フリースローのショットで、バスケットに向かってボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れるとゴールテンディングになる。
- 31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：
- ・ボールがバスケットに入る可能性がなくなる。
 - ・ボールがリングに触れる。
- 31-2-4 以下のときにインタフェアレンスになる：
- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる。
 - ・あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる。
 - ・プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる。
 - ・ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる。
 - ・プレーヤーがバスケットを揺らしたり掴んだりしたことで、ボールがバスケットに入ることが妨げられた、あるいはバスケットに入ったと審判が判断する。
 - ・プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする。
- 31-2-5 次のいずれかのとき：
- ・審判が：
 - －ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手にボールがある間に笛を吹いた。あるいは、
 - －ショットされたボールが空中にある間に笛を吹いた。
 - ・クォーター、オーバータイムの終了を知らせるブザーが鳴った。
- ボールがリングに触れたあと、バスケットに入る可能性が残っているときは、どのプレーヤーもボール

に触れてはならない。

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

31-3 罰則

- 31-3-1 オフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、得点は認められない。ルールの中で別途規定がある場合を除き、ボールは相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインとして与えられる。
- 31-3-2 ディフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：
- ・フリースローの場合は、1点
 - ・ツーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点
 - ・スリーポイントフィールドゴールエリアの規定は適用しない。
得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。
- 31-3-3 ディフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローのときにゴールテンディングのバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

第6章 ファウル (FOULS)

第32条 ファウル

(Fouls)

32-1 定義

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

32-1-2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。

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

第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念

(Contact: General principles)

33-1 シリンダーの概念

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

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

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

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

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

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

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

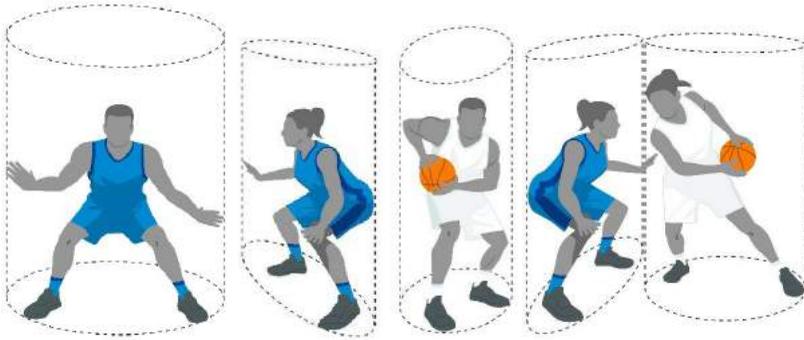


図5 シリンダーの概念

33-2 パーティカリティ（真上の空間の概念）

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

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

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレ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外れているプレイヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレイヤーが、自分のシリンダー内でジャンプしたり手や腕を上げたりし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、罰則が科されることはない。

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

- ・腕で相手チームのプレ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。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと。

33-3 リーガルガーディングポジション

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

- ・相手チームのプレイヤーに正対する。
- ・両足をフロアにつける。

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

33-4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

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

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

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

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るドリブラーを妨げてはならない。

審判は、ボールをコントロールしているプレーヤーとそのガードしているプレーヤーとの間に触れ合いが起こったとき、次の原則にしたがってチャージングかブロックングかを判定する：

- ・ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしている相手チームのプレーヤーに向き、両足をフロアにつけることで最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーは、その場で止まる、真上にジャンプする、相手の動きと平行にあるいは後ろに動くことでリーガルガーディングポジションを維持する。
- ・相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にフロアから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーが先に位置を占めていてそのトルソー（胴体）に触れ合いが起きたときには、ディフェンスのプレーヤーがリーガルガーディングポジションを占めていたとみなされる。
- ・リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

上記の状況では、ボールを持っているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-5 ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードすること

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

ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードするときは相手の速さと距離を十分に考慮して位置を占めなければならない。動いている相手チームのプレーヤーが止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けることができないほど、急にまた近くに位置を占めてはならない。

位置を占めるときの距離は相手の速さによるが、通常の1歩の距離は必要である。

ディフェンスのプレーヤーが、相手の速さと距離の関係を考慮しないで位置を占めて触れ合いが起

こったときは、そのディフェンスのプレーヤーに触れ合いの責任がある。

一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るプレーヤーを妨げてはならない。リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

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

33-6 空中にいるプレーヤー

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置に下りる権利がある。

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

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

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

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

33-7 正当なスクリーン、不当なスクリーン

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

正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

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

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

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

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

止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相

手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離を置いて位置を占めなければならない。動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離を置いて位置を占めなければならない。

(スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に) 必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。

正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-8 チャージング

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

33-9 ブロッキング

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

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

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

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

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜けようとするときには、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてはならない。腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングもしくはホールディングになる。

33-10 ノーチャージセミサークルエリアの規定は適用しない。

33-11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

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

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

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

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

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

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

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

- ・ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しつけること。
- ・ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しつけること。
- ・自分が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、相手を押しつけること。

33-12 ポストプレー

パーティカリティ（シリンダーの概念）の考え方は、ポストプレーにも適用される。

ポストにいるオフェンスのプレーヤーもそのディフェンスのプレーヤーも、互いに相手の真上の空間（シリンダー）の権利を重んじなければならない。

ポストの位置を占めているオフェンスのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーによって、肩や尻で相手チームのプレーヤーを押し出すことや、伸ばした腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を使って相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

33-13 後方からの不当なガード

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

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

33-14 ホールディング

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

33-15 プッシング

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

33-16 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

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

第 34 条 パーソナルファウル

(Personal foul)

34-1 定義

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

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押ししたり、叩いたり、突き当たったり、つまずかせることをしてはならない。手（腕）や足（脚）、膝などを伸ばしたり広げたり突き出したり、体を不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンドーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに 1 個のパーソナルファウルが記録される。

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

- ・ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローインによってゲームを再開する。
- ・ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第 41 条が適用される。

34-2-2 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・スリーポイントフィールドゴールエリアの規定については適用しない。
- ・ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず **2 本のフリースローが与えられる。3 本のフリースローは適用しない。**

第 35 条 ダブルファウル

(Double foul)

35-1 定義

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

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

- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。

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

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

35-2 罰則

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

ダブルファウルとほとんど同時に、

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第36条 テクニカルファウル

(TF : Technical foul)

36-1 言動や振る舞いに関する規定

- 36-1-1 ゲームは、両チームのプレーヤー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者、審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。
- 36-1-2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはアンスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。
- 36-1-3 競技規則の精神と目的に対して、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。
- 36-1-4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続いた場合はその限りではない。
- 36-1-5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、

見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。

この規則に該当する違反があってからそれが見つけれられるまでに起こったことは、全て有効である。

36-2 定義

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

36-3 罰則

36-3-1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：

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

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

- ・フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
- ・フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後には、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームによって、テクニカルファウルの罰則のためにゲームが止められた時点からゲームを再開する。
- ・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、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。
- ・どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。
- ・第1クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

第37条 アンスポーツマンライクファウル

(UF : Unsportsmanlike foul)

37-1 定義

37-1-1 アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合い。
- ・プレーヤーがボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブハードコンタクト）。

【補足】「相手プレーヤーへの正当なプレー」とはボールを持っていないオフェンスのプレーヤーに対するディフェンスなど、正当なバスケットボールのプレーを指す。

- ・オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとボール、バスケットの間に、進行して

いるプレーヤーの相手プレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。

- ・第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態でアウトオブバウンズからスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こす不当な触れ合い。

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

37-2 罰則

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

37-2-2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

- ・そのチームの**スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上**からのスローインで再開する。
- ・第1クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

フリースローは以下のとおり与えられる：

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**

37-2-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。

37-2-4 プレーヤーが37-2-3に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第38条 ディスクォリファイングファウル

(DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

38-1-1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。

38-1-2 ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファ

ーラストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。**キャプテンの規定は適用しない。**

38-2 暴力行為

- 38-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。
- 38-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。
- 38-2-3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、コーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。
- 38-2-4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。
- 38-2-5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。
- 38-2-6 プレーヤー、チームベンチに座ることを許可された者による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。
- このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。
- その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。

38-3 罰則

- 38-3-1 ファウルをした当該者に1個のディスクォリファイングファウルが記録される。
- 38-3-2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。
- 38-3-3 フリースローが以下のとおり与えられる：
- ・体の触れ合いをとまわらないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。
【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。
 - ・体の触れ合いをとまわらぬディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- フリースローの後：
- ・そのチームの**スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上**からのスローインで再開する。
 - ・第1クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

38-3-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・体の触れ合いをともなわないファウル：2本のフリースロー
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本のフリースロー。**3本のフリースローは適用しない。**
- ・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー。
- ・ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2本のフリースロー。

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

－ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。

－チーム関係者に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。

相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

第39条 ファイティング

(Fighting)

39-1 定義

ファイティングとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の間で発生する暴力行為のことをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲でファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出た交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者に適用される。

39-2 ルール

39-2-1 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。

39-2-2 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、ヘッ

ドコーチ、ファーストアシスタントコーチは失格・退場にはならない。

- 39- 2 - 3 ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチがチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39- 3 罰則

- 39- 3 - 1 チームベンチエリアを離れ失格・退場になった人数にかかわらず、罰則はそのチームのヘッドコーチに1個のテクニカルファウル「B」が記録される。

- 39- 3 - 2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。

ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、そのチームのスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインで再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

- 39- 3 - 3 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

- 39- 3 - 4 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第 42 条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

- 39- 3 - 5 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の失格退場に対するファウルの罰則は全て有効であり、38- 3 - 4 の 6 項目に則り処置される。

第7章 総則

(GENERAL PROVISIONS)

第40条 プレーヤーの5個のファウル

(5 fouls by a player)

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

第41条 チームファウル：罰則

(Team fouls : Penalty)

41-1 定義

- 41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1チームに対してクォーターごとに4個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。
- 41-1-2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクォーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。
- 41-1-3 各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第4クォーターに起こったものとみなされる。

41-2 ルール

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

第42条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42-1 定義

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

42-2 手順

42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。

42-2-2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。

42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度スコアシートに記入され相殺したり取り消したりした罰則は適用されない。

42-2-4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者の失格・退場によりヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。

42-2-5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。

42-2-6 最初のフリースロー、もしくはスローインによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。

【補足】相殺した結果、残ったフリースローの1本目またはスローインのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやスローインは相殺の対象とならず、スローインは取り消される。

フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。

42-2-7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。

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

最初の違反とほとんど同時に：

- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をさせたチームのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、ボールは最初の違反が起きたところから最も近い位置からのスローインとしてそのチームに与えられる。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第43条 フリースロー

(Free throws)

43-1 定義

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

43-1-2 1個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローとそれに続くスローインを、フリースローの「セット」という。

43-2 ルール

43-2-1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、体の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：

- ・ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- ・ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
- ・ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5個のファウルあるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがいない場合は、自チームのヘッドコーチが指定したプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-2 テクニカルファウルや体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームのヘッドコーチが指定するプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-3 フリースローシューターは：

- ・フリースローラインの後ろ、かつ半円の中に立つ。
- ・ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- ・審判からボールを与えられたあと、5秒以内にボールを放たなければならない。
- ・ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない。
- ・フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

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

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

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

43-2-5 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまで**フリースローレーンより後方(フリースローラインの延長上から1.80m以上後方)**にいなければならない。スリーポイントラインの規定は適用しない。(図2)

43-2-6 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後スローインで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、**フリースローレーンより後方(フリースローラインの延長上から1.80m以上後方)**にいなければならない。スリーポイントラインの規定は適用しない。

図6 フリースロー時のプレーヤーのポジション



43-3 罰則

- 43-3-1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。
あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- 43-3-2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：
・得点は認められる。
・バイオレーションはなかったものとする。
最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームによりエンドラインの任意の位置からのスローインになる。
- 43-3-3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：
・最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
・フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。
・最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ジャンプボールシチュエーションになる。

第 44 条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

44-1 定義

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

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

44-2 手順（誤りの訂正の手続き）

- 44-2-1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。
- 44-2-2 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。
- 44-2-3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。

44-2-4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2-5 訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。

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

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

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

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

44-3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44-3-1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ・ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、ボールはフリースローを取り消されたチームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。

- ・ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：

- 誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合。あるいは、

- 誤りに気がついたときに、どちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合。

ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。

- ・ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

- ・ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

- ・誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わって

いなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。

・誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

44-3-3 違うプレイヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローとともに、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションも取り消される。その他の罰則が行われる場合、もしくはゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、フリースローラインの延長線上から相手チームにスローインが与えられる。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合は、誤りを訂正するためにゲームが止められた場所から再開する。

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, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, table officials and commissioner)

- 45- 1 審判は、クルーチーフ 1 人と 1 人または 2 人のアンパイアで構成される。その 2 人または 3 人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
- 45- 2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマーおよびショットクロックオペレーター各 1 人とする。
- 45- 3 コミッショナーは、スコアラーとタイマーの間に座る。
コミッショナーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、クルーチーフとアンパイアがゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45- 4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
- 45- 5 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。
- 45- 6 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックスおよび黒色のシューズとする。

【補足】国内大会においては、

- ①原則夏季のゲームに限り、JBA 公認の「セカンドユニフォーム上下」の着用を可とする。
 - ②原則都道府県大会ベスト 1 6 以上の公式大会については、従来の JBA 公認ユニフォームを着用する。
 - ③「セカンドユニフォーム」着用の場合は上下ともセカンドユニフォームとし、審判クルーで同じユニフォームを着用する。
 - ④「セカンドユニフォーム」着用の際のソックスは黒色とする。
- ただし、上記①～④について大会主催者の考えにより変更することができる。

- 45- 7 審判とテーブルオフィシャルズは、それぞれ服装を統一すること。

【補足】国内の対応においては、テーブルオフィシャルズの服装に限り大会主催者の考えにより決定する。

クルーチーフには、次の任務と権限がある：

- 46- 1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
- 46- 2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
- 46- 3 ホームチームが用意した 2 つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
【補足】国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
- 46- 4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
- 46- 5 第 1 クォーターを始めるためにセンターサークルでジャンプボールを行う。また、それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。
- 46- 6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。
- 46- 7 ゲームを没収する権限を持つ。
- 46- 8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。
- 46- 9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の 20 分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
【補足】20 分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 46-10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：
・没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル。
・ゲーム開始予定時刻の 20 分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者による、スポーツマンらしくない行為の有無。
そのような場合、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、大会主催者宛てに報告しなければならない。
【補足】20 分以上前：国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
- 46-11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。
そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてもよい。

- 46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用されるゲームについては、付録 F を参照すること。
- 46-13 タイマーから第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分前を知らされた場合、クルーチーフは笛を吹いてそれを知らせる。また、**第 2 クォーター、第 4 クォーターが始まる 30 秒前に笛を吹いて知らせる規定は適用しない。ただしオーバータイムが始まる 1 分前は笛を吹いてそれを知らせる。**
- 46-14 **競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。**

第 47 条 審判：任務と権限

(Officials : Duties and powers)

- 47-1 審判は、スコアラズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアを含む境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各クォーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
- 47-3 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。
- ・ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
 - ・アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをととして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
 - ・プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをととしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
 - ・ゲームをととして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なかを考えながら判定を示す。
- 47-4 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。
【補足】国内の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 47-5 審判の 1 人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後 5 分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。
怪我をした審判の代わりとなる審判がない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。

代わりの審判の起用については、コミッショナーが同席している場合はコミッショナーと協議したあと、残りの審判が決定する。

- 47-6 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
- 47-7 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。
- 47-8 バasketボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況（C-抗議の手続き：参照）を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

(Scorer and assistant scorer : Duties)

- 48-1 **スコアラー**は、スコアシートを用意して次のことを記録する：
 - ・ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する 5 人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
 - ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
 - ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
 - ・タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせる。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。
 - ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。
- 48-2 **アシスタントスコアラー**は、スコアボードを操作しスコアラーとタイマーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。
- 48-3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：
 - ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次

にボールがデッドになるのを待たなければならない。

【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラーがブザーを鳴らす。

- ・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない。
- ・記録の誤りが、クルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

第 49 条 タイマー：任務

(Timer : Duties)

49- 1 タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
- ・各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。
- ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・1 チームに各クォーター 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具をスコアラーステブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・交代の合図をする。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

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

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

49- 2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

- ・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。
 - －ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき。
 - －最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
 - －スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき。
- ・次の瞬間にゲームクロックを止める。

- 各クォーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。
- ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
- タイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき。
【補足】フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。
- 第4クォーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したときに**ゲームクロックを止める規定は適用しない。**
- チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

- ・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。
- ・**35秒**が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】**45秒**が経過したとき。

49-4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

- ・前のクォーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】クォーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからのはかり始める。

- ・第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と**1分前**に審判に知らせる。

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

- ・**第2クォーター、第4クォーター、各オーバータイムが始まる30秒前にブザーを鳴らす規定は適用しない。**

- ・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第50条 ショットクロックオペレーター：任務

(Shot clock operator: Duties)

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

50-1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

- ・コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレ

ーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない。

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

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

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

・ボールがアウトオブバウンズになったとき。

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

・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。

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

・ダブルファウルが宣せられたとき。

・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

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

ミニバスケットボールでは本項は適用しない：

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに14秒以上表示されている場合、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

50- 3 次のとき、ショットクロックを止めて 24 秒にリセットし、秒数を表示しない：

・ボールが正当にバスケットに入ったとき。

・ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。

・次のことが起こった結果、**スローインが与えられるとき。**

ーファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）

ージャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。

ーボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。

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

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

・フリースローを行うとき。

・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、スローインがスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から再開されるとき。

50-4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：

- ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと
 - ーそれまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）
 - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合も含む）の結果、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられるとき。
 - ーどちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられるとき。

ミニバスケットボールでは本項は適用しない：

- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - ーファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
 - ーボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - ーどちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。

審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。
 - ーパーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）
 - ージャンプボールシチュエーション
- ・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
- ・第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが 2 :00 あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が 14 秒以上であるとき。

※黄色と赤色の小旗を使って24秒の経過を表示するときは、残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒

から0秒までは赤色で表示する。ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をする。

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

50-5 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クォーターやオーバータイムの残りが14秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

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

「ミニバスケットボール競技規則外運用細則」

以下、ミニバスケットボール競技規則外にて「リングの高さ(305cm)」、「ボールの大きさ(6号球)」、「3ポイントライン(別途)」を取り入れる競技会および事業においては、以下の運用手順にて行うものとする。

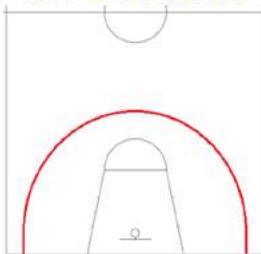
(1) ミニバスケットボール競技規則外の運用

項目	現行のミニバスケットボール競技規則	ミニバスケットボール競技規則の運用
リングの高さ	260cm	305cm
ボールの大きさ	5号球	6号球
3ポイントライン	規定なし	下図および別紙ガイドライン参照

(2) 3ポイントラインの運用

① 3ポイントラインは、下図の通り設定して運用する。

【現行ミニコートに追加する場合】



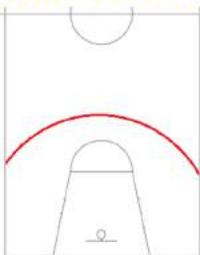
現行ミニコートに追加する場合は、リングの中心から半径6.75mの円を描く。

【リング位置が固定された一般コートの場合】



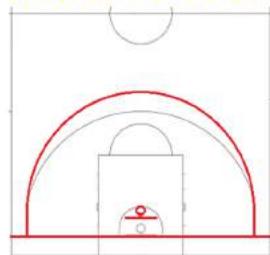
リングの位置が固定されている場合は、エンドラインとフリースローラインを引き直す。

【幅の狭いコートに追加する場合】



幅の狭いコートに追加する場合は、リングの中心から半径6.75mの円を、サイドラインと交差するところまで描く。

【移動式リングの一般コートの場合】



移動式のリングを使用する場合は、エンドラインと3ポイントラインを描く。

(3) ミニバスケットボール競技規則外の運用を行う際の対応

- ① 全国大会およびブロック大会、ならびに都道府県予選においては、ミニバスケットボール競技規則に基づいて実施し、ミニバスケットボール競技規則外の運用は行わない。
- ② ミニバスケットボール競技規則外の運用を行う場合は、必ず都道府県協会において承認を得た上で、大会要項等に明記し、事前に十分な周知を図り、競技会等に参加する競技者や関係者に混乱のないよう十分配慮する。
- ③ その他、運用に関する詳細は、別途定めるガイドラインを参照のこと。

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

図7 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：シヨットを放ったとき
両腕：成功したとき

交代とタイムアウト

交代



前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

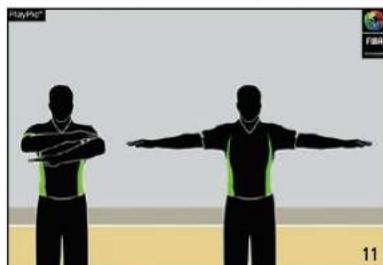
メテアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

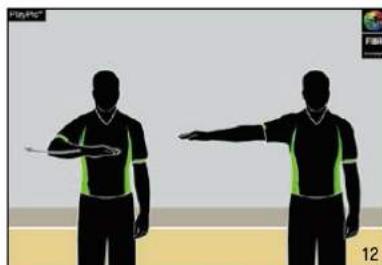
情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片方の親指を立てて示す (サムアップ)

ショットクロックのリセット



人差し指を伸ばして手を回す

プレーやアウトオブパウンズの方向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

ヘルドボール/ジャンプボールシチュエーション



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

バイオレーション

トラベリング



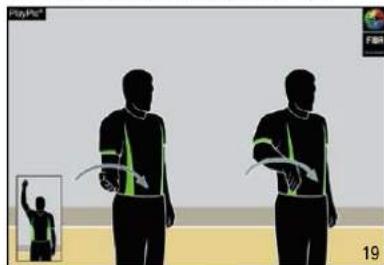
両こぶしを回す

イーガルドリブル
(ダブルドリブル)



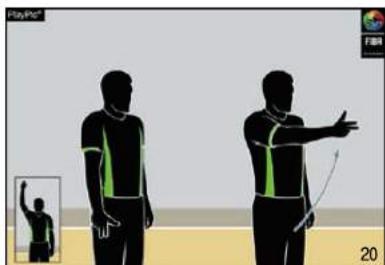
手のひらで軽くたたく

イーガルドリブル (キャリングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



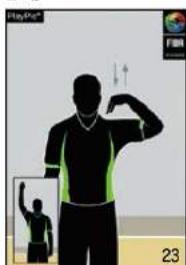
5本指を見せる

8秒



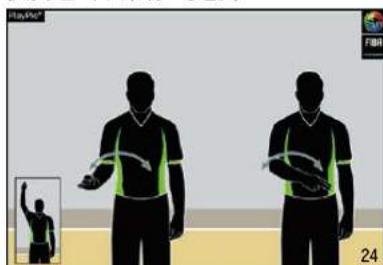
8本指を見せる

24秒



指で肩に触れる

ボールをバックコートに返すこと
(バックコートバイオレーション)



体の前で腕を振る

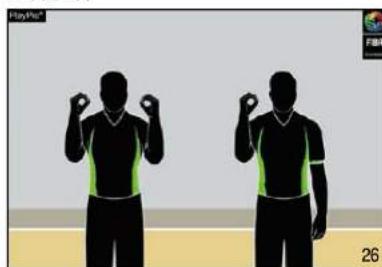
わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレイヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番～5番



右手で1から5を示す

6番～10番



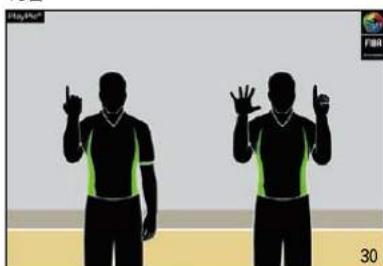
右手で5、左手で1から5を示す

11番～15番



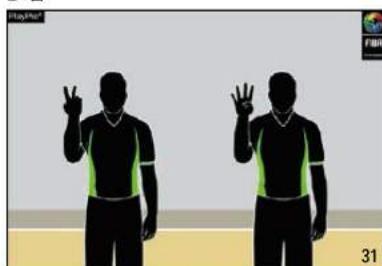
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



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

24番



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

40番



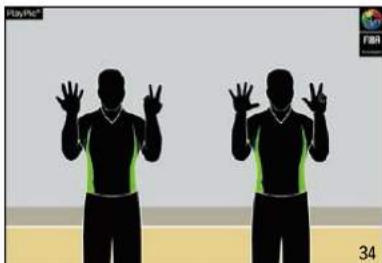
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



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

78番



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

99番



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

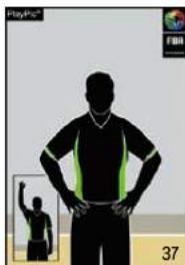
ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

ブロックング (ティフェンス)、イリーガルスクリーン (オフェンス)



両手を腰に

プッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング



押すまねをする

ハンドチェックング



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

ショットの動作（アクトオブシューティング）中の
プレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中
ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



頭に触れるまねをする

ボールをコントロールし
ているチームのファウル



攻撃しているチームのバ
スケットへ握りこぶしを
突き出す

特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライク
ファウル



手首を握って頭上上げる

ディスクォリファイング
ファウル



両手の握りこぶしを上げる

フェイクファウル



前腕を2度上げる

スローイン時のイリガルバ
ウンタリラインクロッシング
(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオー
バータイムの残り2:00)

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差し指を回す

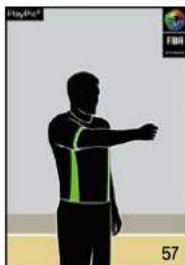
ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのないファ
ウルのあと



サイドラインと平行に指
し示す

ボールをコントロールし
ているチームによるファ
ウルのあと



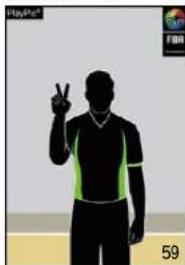
サイドラインと平行に握
りこぶしで指し示す

1本のフリースロー



1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

3本のフリースロー



3本指をあげる

フリースローの処置 - アクティブオフィシャル (リード)

1本のフリースロー



1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

3本のフリースロー



3本指を水平に

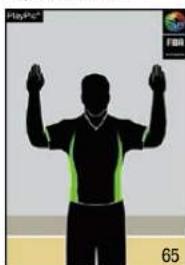
フリースローの処置 - パッシブオフィシャル (トレイルやセンター)

1本のフリースロー



人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図8 スコアシート



OFFICIAL SCORESHEET

チーム A :
Team A

チーム B :
Team B

大会名 Competition		日付 Date	時間 Time	クルーチーフ Crew Chief	
Game No.		場所 Place	1st アンバイヤ Dignity 1		2nd アンバイヤ Dignity 2

チーム A Team A		チーム B Team B																	
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls																	
クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>		1	2	3	4	1	2	3	4	クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>		1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4																
1	2	3	4																
1	2	3	4																
1	2	3	4																
オーバータイム Overtimes																			

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Fouls Playe in	ファウル Fouls			
					1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								

コーチ Coach				
A.コーチ A. Coach				

チーム B Team B		チームファウル Team fouls									
タイムアウト Time-outs		クォーター Quarter ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>		1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4								
1	2	3	4								
クォーター Quarter ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>		1	2	3	4	1	2	3	4	オーバータイム Overtimes	
1	2	3	4								
1	2	3	4								

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Fouls Playe in	ファウル Fouls			
					1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								

コーチ Coach				
A.コーチ A. Coach				

スコアラー Scorer	
A.スコアラー A. Scorer	
タイマー Timer	
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	

クルーチーフ Crew Chief	
1st アンバイヤ Dignity 1	2nd アンバイヤ Dignity 2

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

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	_____	B	_____
	第2クォーター Quarter 2	A	_____	B	_____
	第3クォーター Quarter 3	A	_____	B	_____
	第4クォーター Quarter 4	A	_____	B	_____
	オーバータイム Overtimes	A	_____	B	_____

最終スコア Final Score	A	_____	B	_____
----------------------	---	-------	---	-------

勝者チーム Name of Winning Team	_____
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	_____

B - スコアシート

(THE SCORESHEET)

B 1 図8に示されているスコアシートは（公財）日本バスケットボール協会の承認を得たものである。

B 2 スコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなっている。オリジナルは白色で（公財）日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の（第3の）コピーは黄色で負けチーム用である。

注：1. スコアラーは、異なる2色のペンを使用し、1色（赤色）は第1クォーターおよび第3クォーター用に、もう1色（青色または黒色）は第2クォーターおよび第4クォーター用に。オーバータイムは、青色または黒色のペンを使用する（第2クォーターおよび第4クォーターと同色）。

【補足】ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。

2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。

B 3 スコアラーは、ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前までに、次の項目を記入したスコアシートを用意する：

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

B 3-1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。

チームAはホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチームA、相手チームをチームBとする。

B 3-2 次の事項も記入する：

- ・大会名
- ・ゲームナンバー
- ・年月日、場所、開始時刻
- ・クルーチーフとアンパイアの氏名

【補足】国内大会においては、事前に記載することが望ましい。ただし国籍の記載は不要とする。

図9 スコアシート上部

チームA : _____	チームB : _____		
Team A : _____	Team B : _____		
大会名 Competition	日付 Date	時間 Time	クルーチーフ Crew Chief
_____	2019/1/8	14:15	氏名
Game No.	場所 Place	1st アンパイア Umpire 1	2nd アンパイア Umpire 2
101	国立代々木第二体育館	氏名	氏名

- B 3 - 3 チームAはスコアシートの上の枠を、チームBは下の枠を使用する。
- B 3 - 3 - 1 1列目に、スコアラーは、プレーヤーとヘッドコーチとファーストアシスタントコーチのライセンスナンバー（最後の3桁）を記入する。トーナメントでは、ライセンスナンバーはそのチームが最初に行うゲームのみ記される。
- 【補足】国内大会においては、大会主催者の考えによりライセンスナンバー（最後の3桁）記載の有無、またトーナメントにおけるそのチームの2試合目以降の記載について変更することができる。
- B 3 - 3 - 2 2列目には、ヘッドコーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレーヤーリストを使い、各プレーヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に（CAP）と記載する。
- B 3 - 3 - 3 チームに18人未満のプレーヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。プレーヤーが17人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。
- 【補足】国内大会においては、ゲームに登録できるチームメンバーの人数は大会主催者の考えにより変更することができる。

図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1	6:0:8	氏名 1	5						
2	0:0:6	氏名 2	8						
3	7:8:8	氏名 3	9						
4	7:7:2	氏名 4	12						
5	9:8:8	氏名 5	18						
6	5:3:1	氏名 6 (CAP)	22						
7	5:7:7	氏名 7	24						
8	7:6:3	氏名 8	25						
9	7:6:7	氏名 9	33						
10	3:7:5	氏名 10	42						
11	2:7:0	氏名 11	88						
12	0:6:8	氏名 12	91						
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach		2:3:8 氏名 13	Mayer, F						
A.コーチ A. Coach		9:8:2 氏名 14							

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

B 3-5 スコアシートの下段に、スコアラー、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の氏名を記入する。

【補足】国内大会においてはゲーム前の氏名の記入は省略し、ゲーム後のサインのみ行う。

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

B 4-1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。

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

コーチ Coach				氏名 6 (CAP)			
A, コーチ A Coach							

B 4-3 ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの、Player in 欄に小さい×印を記入する。

【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。

B 4-4 スコアシートにサインをする。

スコアシートの記載事項の確認とサインは、チーム A のヘッドコーチが先に行う。

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

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

【補足】この○は赤色で記入する。

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

B 7 タイムアウト

B 7-1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、タイムアウトが認められたときの各クォーターまたは、オーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

B 7-2 各ハーフ、各オーバータイムに使用しなかった枠には 2 本の横線を引く。第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2 : 00 を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に 2 本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入する。それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チーム A Team A		チームファウル Team fouls		
タイムアウト Timeouts		クォーター Quarter		
7		①	X X X X X X X X X X X X	
9	10	③	X X X X X X X X X X X X	
			④	X X X X X X X X X X X X
		オーバータイム Overtime		

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player No.	ファウル Fouls				
			1 2 3 4 5						
1		氏名 1	5	⊗	P ₁				
2		氏名 2	8	⊗	P ₁	P ₂			
3		氏名 3	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
4		氏名 4	12	×	T ₁	U ₂	GD		
5		氏名 5	18	⊗	P	U ₁			
6		氏名 6 (CAP)	22	⊗	P ₁				
7		氏名 7	24						
8		氏名 8	25	×	P ₁	P ₂			
9		氏名 9	33	×	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
10		氏名 10	42	×	P ₁	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
11		氏名 11	88	×	P ₂	D ₂			
12		氏名 12	99						
13		氏名 13	91						
14		氏名 14	92						
15		氏名 15	93						
16		氏名 16	96						
17		氏名 17	97						
		コーチ Coach		氏名 18	Mayer, F.	C.	B.		
		A.コーチ A. Coach							

B 8 ファウル

B 8 - 1 プレーヤーのファウルには、パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのファウルがあり、その該当するプレーヤーに記入する。

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に記入する。

B 8 - 2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のファウルには、テクニカルとディスクォリファイングがあり、そのチームのヘッドコーチに対して記入される。さらに、スコアシートに氏名が記入された人によるファイティングが起きたときのディスクォリファイングファウルは、これらの人に記入される。

【補足】それぞれヘッドコーチの枠に左から順に記録する。ただし、プレーのインターバル中のチームメンバーのファウルについては、それぞれのチームメンバー（プレーヤー、交代要員）のファウルの枠に記入する。

B 8 - 3 ファウルは、次のように記入する。

B 8 - 3 - 1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

B 8 - 3 - 2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

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

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

- B 8 - 3 - 3 ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対して宣せられるテクニカルファウルは「C」と記入する。同様の 2 個目のテクニカルファウルは「C」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 4 それ以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは「B」と記入する。3 個目のテクニカルファウル（そのうちの 1 個は「C」でも可）は「B」または「C」と記入し、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。
【補足】ヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
- B 8 - 3 - 5 アン스포ーツマンライクファウルは「U」と記入する。
2 個目のアン스포ーツマンライクファウルが記録された場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 6 すでにアン스포ーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーがテクニカルファウルを宣せられた場合、またはすでにテクニカルファウルを記録されたプレーヤーがアン스포ーツマンライクファウルを宣せられた場合も同様に、「U」もしくは「T」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 7 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8 - 3 - 8 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。
- B 8 - 3 - 9 両チームに科される罰則の重さが等しくて第 42 条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さい c をつける。
- B 8 - 3 - 10 ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことを含む、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、ヘッドコーチのテクニカルファウル「B₂」として記入する。
- B 8 - 3 - 11 ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D₂」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。
- B 8 - 3 - 12 **ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のディスクォリファイングファウルの例：**

ヘッドコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach				氏名 13	D ₂		
A.コーチ A.Coach				氏名 14			

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

コーチ Coach				氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach				氏名 14	D		

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

1			氏名 1	5	(X)	D			
---	--	--	------	---	-----	---	--	--	--

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

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

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

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

B 8 - 3 - 13 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D	F	F

ヘッドコーチとファースト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：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが4個より少ない場合は、「D」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

3			氏名 3	9	(X)	P ₂	P ₂	D	F	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	---	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13			B ₂			
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、「D」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2			氏名 2	8	(X)	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
---	--	--	------	---	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13			B ₂			
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

5個のファウルを宣せられた**チームメンバー**に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

5個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D」を記入し、続けて「F」を記入する：

8			氏名 8	25	(X)	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
---	--	--	------	----	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

そして

コーチ Coach			氏名 13			B ₂			
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13			B ₂	(B)		
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の3個のテクニカルファウルには数えない。

B 8 - 3 - 14 **ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：**

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに1個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに1個のディスクォリファイングファウル「D₂」のみが宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach		氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach		氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach		氏名 14	D ₂	F	F

ヘッドコーチとファースト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：

コーチ Coach		氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach		氏名 14	D ₂	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが4個より少ない場合は、「D₂」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

1		氏名 1	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
---	--	------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach		氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、「D₂」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

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

そして

コーチ Coach		氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

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

5個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D₂」を記入し、続けて「F」を記入する：

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

そして

コーチ Coach		氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach		氏名 13	B ₂	(B ₂)	
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

チーム関係者 2 人のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach		氏名 13	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B₂)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

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

- B 8 - 4 第 2 クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。
【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B 9 チームファウル

- B 9 - 1 各クォーターに 1 から 4 までの数字が書かれた 4 つの枠（チーム名の下でプレーヤーの氏名の上）がある。
- B 9 - 2 プレーヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 4 までの枠に順番に大きい×印を記入する。
【補足】プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のクォーターに起こったものとして記録される。4 つの枠が埋められた後は、第 41 条「チームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。
- B 9 - 3 各クォーターの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B 10 ランニングスコア

- B 10 - 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点（ランニングスコア）を記録する。
- B 10 - 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな 4 列の欄がある。
- B 10 - 3 各欄はさらに 4 列からできている。左側の 2 列はチーム A に、右側の 2 列はチーム B に使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、各チーム 160 点まで記録できる。
スコアラーは：
・まず、フィールドゴールが成功したときは斜線（右利きは /、もしくは、左利きは \）を、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印（●）を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく
・次に、得点合計（ / または \ または ● ）の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する。

B 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

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

B 12 ランニングスコア：最終手続き

- B 12-1 各クォーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクォーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
【補足】得点は各クォーターで使用したペンで記入する。また、オーバータイムが何回行われても、オーバータイムの得点は1行に合計して記入する。
- B 12-2 ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。
- B 12-3 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B 12-4 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」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- B 12-5 テーブルオフィシャルズは全員スコアシートの氏名の欄にサインをする。
- B 12-6 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

図 12 ランニングスコア

ランニングスコア RUNNING SCORE											
A			B			A			B		
1	1	41	41	81	81	121	121	161	161	201	201
6	2	14	6	2	15	82	92	122	122	162	162
3	3	43	43	83	83	123	123	163	163	203	203
9	4	4	4	84	84	124	124	164	164	204	204
5	5	45	45	85	85	125	125	165	165	205	205
6	6	9	9	86	86	126	126	166	166	206	206
7	7	14	47	13	87	87	127	127	167	167	207
8	8	8	8	88	88	128	128	168	168	208	208
10	9	14	49	49	89	89	129	129	169	169	209
10	10	14	50	5	90	90	130	130	170	170	210
6	11	13	51	11	91	91	131	131	171	171	211
6	12	6	52	15	92	92	132	132	172	172	212
13	13	13	53	53	93	93	133	133	173	173	213
12	14	9	54	4	94	94	134	134	174	174	214
15	15	15	55	55	95	95	135	135	175	175	215
16	16	15	9	56	13	96	96	136	136	176	176
17	17	9	57	15	97	97	137	137	177	177	217
6	18	13	6	58	16	98	98	138	138	178	178
6	19	9	59	99	99	139	139	179	179	219	219
20	20	9	60	13	100	100	140	140	180	180	220
14	21	9	61	6	101	101	141	141	181	181	221
22	22	9	62	6	102	102	142	142	182	182	222
14	23	4	63	63	103	103	143	143	183	183	223
24	24	4	64	4	104	104	144	144	184	184	224
6	25	4	65	65	105	105	145	145	185	185	225
26	26	6	66	6	106	106	146	146	186	186	226
6	27	7	67	67	107	107	147	147	187	187	227
28	28	14	68	68	108	108	148	148	188	188	228
14	29	14	69	69	109	109	149	149	189	189	229
30	30	13	70	70	110	110	150	150	190	190	230
10	31	13	71	71	111	111	151	151	191	191	231
11	32	7	72	72	112	112	152	152	192	192	232
33	33	4	73	73	113	113	153	153	193	193	233
10	34	4	74	74	114	114	154	154	194	194	234
14	35	6	75	75	115	115	155	155	195	195	235
14	36	6	76	76	116	116	156	156	196	196	236
8	37	7	77	77	117	117	157	157	197	197	237
8	38	6	78	78	118	118	158	158	198	198	238
39	39	9	79	79	119	119	159	159	199	199	239
6	40	4	80	80	120	120	160	160	200	200	240

図 13 スコアシートの下部

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	19	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score	A	53	—	54	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:25				

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	20	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	8	B	12
最終スコア Final Score	A	62	—	66	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:25				

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラー Scorer	氏名
A.スコアラー A. Scorer	氏名
タイマー Timer	氏名
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	氏名
クルーチーフ Crew Chief	氏名
1st アンパイア Umpire 1	氏名
2nd アンパイア Umpire 2	氏名

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBA の承認により採用する事ができる。

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

則の遂行と解釈に関する専門知識を有する1名以上が担当する（FIBA Internal Regulations, Book 2 参照）。

【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

D-チームの順位決定方法

(CLASSIFICATION OF TEAMS)

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

D 1 手順

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

D 1 - 2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。

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

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

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、グループ内のゲームがまだ残っていれば勝敗記録が同じチームは同順位とし、グループでのゲームが全て終了した後も複数のチームの順位が同じであれば、抽選によって最終順位を決定する。

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

D 2 例

D 2 - 1 例 1

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

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

従って、1 位 A (B に勝利しているため) 3 位 C (D に勝利しているため)
 2 位 B 4 位 D

D 2 - 2

例 2

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

従って、1位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

従って、2位 B、 3位 C (Dに勝利しているため)、 4位 D

D 2 - 3

例 3

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、1位 C、 2位 D、 3位 B

D 2 - 4

例 4

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、1位 B、 2位 C、 3位 D

D 2 - 5

例 5

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

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

従って、5位 E、6位 F

A、B、C、D 間でのゲームの順位決定：

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

従って、1位 A (B に勝利しているため) 3位 D (C に勝利しているため)
2位 B 4位 C

D 2 - 6

例 6

A vs. B	71 - 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 - 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	80 - 75
B vs. E	75 - 76		

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

従って、6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

従って、1位 C、2位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

従って、3位 B、4位 E、5位 D

D 2 - 7

例 7

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

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

従って、6位 F

A、B、C、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

従って、1位 C、5位 A

B、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

従って、2位 B、3位 D (Eに勝利しているため) 4位 E

D 3 没収

- D 3 - 1 正当な理由なく、予定されたゲームに現れなかったり、ゲームの終了前にコートから立ち去ったりしたチームは没収による負けとなり、勝ち点は0ポイントになる。
- D 3 - 2 チームが2回目の没収となった場合には、このチームの対戦結果は全て無効になる。
- D 3 - 3 チームがグループ内で行われた対戦で2回目の没収となり、各グループの上位チームが次のラウンドに進む場合は、一方のグループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ A のチーム 4A は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

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

チーム 3B とチーム 4B の対戦成績

3B vs. 4B	88 - 71
4B vs. 3B	76 - 75

従って：3位 3B 4位 4B

改定されたグループ B の最終順位：

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

D 3 - 4 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、グループの最終順位を決定する際には、全てのグループが全て同じ試合数にしなればならず、グループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ B のチーム 6B は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	10	0	20	チーム 1B	8	0	16
チーム 2A	8	2	18	チーム 2B	6	2	14
チーム 3A	6	4	16	チーム 3B	4	4	12
チーム 4A	4	6	14	チーム 4B	2	6	10
チーム 5A	2	8	12	チーム 5B	0	8	8
チーム 6A	0	10	10	チーム 6B			

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1C	10	0	20	チーム 1D	9	1	19
チーム 2C	8	2	18	チーム 2D	9	1	19
チーム 3C	5	5	15	チーム 3D	6	4	16
チーム 4C	5	5	15	チーム 4D	4	6	14
チーム 5C	2	8	12	チーム 5D	1	9	11
チーム 6C	0	10	10	チーム 6D	1	9	11

チーム 5D とチーム 6D の対戦成績：

5D vs. 6D 83 - 81
6D vs. 5D 92 - 91

従って：5 位 5D 6 位 6D

改定されたグループ A、C、D の最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	8	0	16	チーム 1D	7	1	15
チーム 2A	6	2	14	チーム 2D	7	1	15
チーム 3A	4	4	12	チーム 3D	4	4	12
チーム 4A	2	6	10	チーム 4D	2	6	10
チーム 5A	0	8	8	チーム 5D	0	8	8

注：

各グループ同じ順位のチームを比較してランキングを行う場合、その当該チームを 1 つのグループとする。次の順序で基準が適用される。

- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの勝敗記録の優れた方。
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得点数の大きい方。
- ・これらの基準によっても順位が決定できない場合は、抽選によって最終順位を決定する。

改定されたグループ最終順位で 2 位になったチームの例

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

従って、

- 1 位 チーム 2D 勝敗記録が最も優れているため
- 2 位 チーム 2B 得失点差がチーム 2A、2C を上回っているため
- 3 位 チーム 2A 得失点はチーム 2C と同じだが、総得点が上回っているため
- 4 位 チーム 2C 得失点はチーム 2A と同じだが、総得点が下回っているため

D 4 ホーム&アウェーゲーム（総得点）

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

D 5 例

D 5 - 1 例 1

A vs B 80 - 75

B vs A 72 - 73

チーム A がシリーズの勝者（両ゲームの勝者）

D 5 - 2 例 2

A vs B 80 - 75

B vs A 73 - 72

チーム A がシリーズの勝者（総得点 A152 - B148）

D 5 - 3 例 3

A vs B 80 - 80

B vs A 92 - 85

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

D 5 - 4 例 4

A vs B 80 - 85

B vs A 75 - 75

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

D 5 - 5 例 5

A vs B 83 - 81

B vs A 79 - 77

総得点 A160 - B160。第2戦のオーバータイム後：

B vs A 95 - 88

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A171 - B176）。

D 5-6 例 6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第2戦のオーバータイム後：

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167-B170）。

E-メディアタイムアウト

(MEDIA TIME-OUTS)

E 1 定義

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

E 2 ルール

E 2-1 通常のタイムアウトに加えて、各クォーター 1 回ずつのメディアタイムアウトが認められる。オーバータイムのメディアタイムアウトは認められない。

E 2-2 各クォーターの最初のタイムアウト（通常のタイムアウトあるいはメディアタイムアウト）は 60 秒、75 秒、90 秒、100 秒のいずれかの長さで行う。

E 2-3 その他全てのタイムアウトの長さは 60 秒とする。

E 2-4 両チームともそれぞれ前半 2 回、後半 3 回のタイムアウトをとることができる。

これらのタイムアウトはゲーム中いつでも請求することができ、長さは以下のとおりになる：

- ・メディアタイムアウトとみなされる場合、60 秒、75 秒、90 秒、あるいは 100 秒のいずれかになる。例えばクォーターの最初のタイムアウトのとき。あるいは、
- ・メディアタイムアウトとみなされない場合は 60 秒となる。例えば、メディアタイムアウトが認められたあとどちらかのチームによって請求されたとき。

E 3 手順

E 3-1 理想的には、メディアタイムアウトは各クォーター残り時間 5 分より前にとられるべきである。ただし、その限りではない。

E 3-2 そのクォーター残り時間 5 分になるまでに両チームともタイムアウトを請求しない場合は、その後最初にボールがデッドになりゲームクロックが止まっているときに、メディアタイムアウトをとることになる。このタイムアウトはどちらのチームのタイムアウトにもカウントされない。

E 3-3 そのクォーター残り時間 5 分になるまでにどちらかのチームがタイムアウトを請求した場合は、そのタイムアウトがメディアタイムアウトとして使用される。

このタイムアウトは、メディアタイムアウトとそれを請求したチームのタイムアウトの両方としてカウントされる。

E 3-4 この手順により、各クォーター少なくとも 1 回のタイムアウト、前半最大 6 回、後半最大 8 回のタイムアウトがとられることになる。

F 1 定義

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

F 2 手順

F 2 - 1 審判はこの付録に記載されている制限の範囲内で、ゲーム後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

F 2 - 2 IRS の使用にあたっては次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、IRS レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定について IRS レビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアが IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・IRS レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・IRS レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに従ってゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が IRS レビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。
- ・クルーチーフがスコアシートにサインしたあと、IRS レビューを行うことはできない。

F 3 ルール

ゲーム中の次の状況で IRS レビューを行うことができる：

F 3 - 1 クォーターもしくはオーバータイムの終了時で

- ・成功したフィールドゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。
- ・次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか：
 - －シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。
 - －ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。
 - － 8 秒のバイオレーションが起こったとき。
 - －クォーターやオーバータイムの終了より先にファウルが起こったとき。

- F3-2 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき
- ・成功したフィールドゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。
 - ・ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき：
 - －ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか。
 - －ショットの動作（アクトオブシューティング）が始まっていたかどうか。
 - －シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか。
 - ・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。
 - ・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

- F3-3 ゲーム中のあらゆる時間帯で
- ・成功したフィールドゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点か。
 - ・成功しなかったフィールドゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か。
 - ・パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。
 - ・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。
 - ・正しいフリースローシューターを特定するため。
 - ・あらゆる暴力行為の間のチームメンバー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、チーム関係者の関与を特定するため。

ルールの索引

24 秒ルール	32
3 秒ルール	32
4 個のチームファウル	51
5 個のファウル	7、51
5 個のファウルを宣せられた (失格した) プレーヤー	
定義	7
5 秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	32
スローイン	20
8 秒ルール	32
相手チームのバスケット	1
相手チームのプレーヤーとの体の触れ合い	37
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	29
ボール	29
アシスタントスコアラ	
任務	61
足または脚でボールをけること	18
足首の装具	10
アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方	60
アンスポーツマンライクファウル	46
アンパイア	
定義	58
インスタントリブレーションシステム (IRS)	
インタフェアレンス	34
腕や脚のコンプレッションスリーブ	10
エンドライン	2
オーバータイム	
インターバル	13
終了	14
定義	13
オールインワン	8
オルタネイティングポゼッション	16

ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	39
ボールをコントロールしていないプレーヤー	39
キャプテン	
抗議	11
コーチとしての役目	11
任務と権限	11
境界線（バウンダリライン）	2
競技時間	13
近接してガードされたプレーヤー	32
クォーター	
開始	14
終了	14
定義	14
クルーチーフ	
権限	59
定義	59
ゲーム	
開始	13、14
競技時間	13、14
終了	13、14
定義	1
途中終了	28
没収	27
ゲームクロック	
操作	62
ゲームの開始	13、14
ゲームの終了	
審判が判定を下す権限	59
定義	14
怪我	
審判	60
プレーヤー	10
言動や振る舞いに関する規定	
定義	44

抗議	
クルーチーフのレポート	60
コミッショナーのレポート	60
手順	88
交代が認められる時機	25
交代席	4
交代要員	
ーがプレイヤーとなる	8、25、26
後方からの不当なガード	43
コート	
大きさ	2、3
ライン	2、3、4
ゴール	
誤っても偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	20
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	20
成功時	20
点数	20
ボールが下からバスケットを通過する	20
ゴールテンディング	
定義	34
コミッショナー	
定義	58
報告	61
コンタクト（体の触れ合い）	37
サイドライン	2
試合球	59
失格・退場	45、48、81
シャツ	
色	8
番号	8、9
ジャンプボール	16
ジャンプボールシチュエーション	16
勝敗の決定	1
ショット	
定義	19

ショットクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	34
誤ってリセットした場合	33
ショットクロックオペレーター	
任務	63
ショットの動作（アクトオブシューティング）	
定義	19
動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーへのファウル	43
シリンドーの概念	
定義	38
審判	
意見が一致しないとき	59
位置	15
権限	59、60
シグナル	58
ゲームクロックシグナル	68
交代とタイムアウト	69
情報の伝達	69
得点	68
特別なファウル	74
バイオレーション	70
ファウルの種類	72
ファウルの罰則の処置	74
フリースローの処置	75
プレーヤーの番号	71
定義	60
ユニフォーム	58
スクリーン	40
スコアシート	
手順	77
点検	59
様式	76
スコアラー	
任務	61
スコアラーズテーブル	4

スターティング 5 のプレーヤー	11
スポーツマンらしくない振る舞い	
クルーチーフのレポート	59
コミッショナーのレポート	59
スリーポイントフィールドゴールエリア	4
スローイン	
5 秒ルール	22
定義	26
スローインライン	
定義	4
制限区域 (リストラクティッドエリア)	3、4
セミサークル	2
センターサークル	2
センターライン	2
ソックス	8
その他の身につけるもの	9
タイマー	
任務	62
タイムアウト	
スコアラーの任務	61
タイマーの任務	62
定義	23
認められる時機	23
タップ	15、19
ダブルファウル	43
ダンク	19
チーム	7
チーム関係者	8
チームコントロール	
定義	18
チームの順位決定方法	89
チームファウル	51
チームファウルのペナルティシチュエーション (チームファウルの罰則が適用される状況)	51
チームベンチエリア	
定義	4

チャージング	41
手	
相手チームのプレーヤーに触れること	41
使い方	41
訂正のできる誤り	55
ディスクオリファイングファウル	47
テーピング	10
テーブルオフィシャルズ	
定義	58
服装	58
デッドのボール	14
同点	13
特別な処置をする場合	51
トラベリング	
定義	30
ドリブラーのチャージング	41
ドリブル	
定義	29
ノーチャージセミサークル	
定義	41
ノーマルバスケットボールポジション	37
パーソナルファウル	43
パーティカリティ（真上の空間の概念）	
定義	38
リーガルガーディングポジション	38
ハーフタイムのインターバル	12
バイオレーション	
定義	29
特別な処置をする場合	51
バスケット	
相手チームのー	1
後半に交換する	14
自チームのー	1
自チームのーにボールを入れる	20
ボールが下から通過する	20

ボールゲームの中に入っている	20
バスケットボール	
用具・器具	5
バックスコート	
定義	2
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	47
インタフェアレンス	34
ヘッドコーチのテクニカルファウル	44
スローインのバイオレーション	22
ダブルファウル	44
ディスクォリファイングファウル	48
途中終了	28
パーソナルファウル	43
バイオレーション	29
ファイティング	50
フリースローのバイオレーション	55
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	46
プレーヤーのテクニカルファウル	46
ボールをバックスコートに返すこと	34
没収	27
パンツ	8
膝の装具	9
ビジターチーム	9
ひと続きの動作	19
ピボット	30
ピボットフット	30
ファーストアシスタントコーチ	
任務と権限	11
スコアシート	11
立ち続けること	12
ファイティング	49
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	17

競技時間終了後	13
クォーターの終了時	13
ヘッドコーチのテクニカル	45
ヘッドコーチの失格・退場	45、46
失格・退場	45
ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	43
チームファウルのペナルティシチュエーション	51
定義	37
特別な処置をする場合	57
パーソナル	43
罰則	43
ファイティング	49
プレーヤーの5個の-	7
プレーヤーのテクニカル	46
プレーヤーの失格・退場	45
暴力行為	49
フェイク	42
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	58
テーブルオフィシャルズ	58
プレーヤー	8
プッシング	42
フリースロー	52
フリースローシューター	
-の指定	12、53
規定	53
フリースローのリバウンドの位置	4、53
フリースローライン	4
プレーする資格	7
プレーのインターバル	
タイマーの任務	62
定義	13
プレーヤー	
5個のファウル	4
位置	15

近接してガードされている	32
空中にいる	40
怪我	10
交代要員	25
交代要員になる	8、26
失格・退場	45
シャツの番号	8
ショットの動作（アクトオブシューティング）中	19
スターティング 5	11
着用するもの	9
テクニカルファウル	44
人数	7
プレーする資格	7
フロア・コート上	25
ボールのコントロール	18
プレーヤーコントロール	
定義	18
プレーヤーの位置	15
プレーヤー兼ヘッドコーチ	12
ブロッキング	41
プロテクター	10
フロントコート	
定義	2
ボールをーに進める	32
ヘッドギア	10
ヘッドコーチ	
失格・退場	45、46
立ち続けること	12
チームメンバー	7
テクニカルファウル	45
任務と権限	11
メンバーリスト	11
ヘッドバンド	10
ヘルドボール	16

ヘルメット	9
防具	9
暴力行為	49
ホームチーム	9
ホールディング	42
ボール	
足または脚で蹴ること	18
インタフェアレンス	34
ゴールテンディング	34
コントロール	18
自チームのバスケットに入れること	20
ステータス（状態）	14
デッド	14
バスケットの下から通過すること	20
バスケットの中にある	20
こぶしでたたくこと	18
ライブ	14
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになる	17
ボールをファンブルすること	30
ポストプレー	42
マウスガード	10
眼鏡	10
メディアタイムアウト	95
指の爪	9
用具・器具	5
ライブのボール	20
リーガルガーディングポジション	38
リストバンド	10
リバウンドの位置	4、53