

2022 バスケットボール競技規則解説（インタープリテーション）

本文未反映分 新旧対照表

本競技規則の解説（インタープリテーション）は 2021 年 6 月 1 日より FIBA にて施行された Official Basketball Rules 2020 Official Interpretation の内容を反映しています。本競技規則製作期間中に FIBA より発行された新たな Official Interpretation（FIBA にて 2022 年 1 月 1 日施行）の内容は本競技規則本文に反映されていません。したがって、本文未反映分の解説（インタープリテーション）について、下記の新旧対照表に記載しています。下記に記載のある条項についてはこちらの表をご参照のうえ、適用ください。

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

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
新規	記載なし（新規追加）	7-3 例：チーム A のヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーをスコアシートに記入することを望んだ。 解説：怪我をしているプレーヤーやプレーすることのないプレーヤーは、スコアラーに提出するチームメンバーの名前と対応する番号のリストに含めることはできない。 【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。
新規	記載なし（新規追加）	7-4 例：チーム A のヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーがゲーム中にチームベンチに座ることを望んだ。 解説：チームはチームベンチに座ることが許される 8 人のチーム関係者の構成を自由に決定することができる。

第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
新規	記載なし（新規追加）	8-6 例：A1 は 3 ポイントフィールドゴールのショットをした。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B1 がまだ空中にいる A1 にファウルをした。ボールはバスケットに入った。 解説：A1 は 3 点を与えられる。A1 への B1 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、クォーターやオーバータイムが続かない限り、競技時間が終了した後で起きたものとして、なかったものとみなす。

第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
9-8	9-8 例：ゲーム開始前のインターバル中に、チーム A のプレーヤーがチーム B のプレーヤーにアンスポーツマンライクファウルをした。 解説：そのチーム B のプレーヤーはゲームの開始前に 2 本のフリースローを与えられる。 そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人であった場合、コートに残らなければならない。 そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人ではなかった場合、コートに残ることはできない。ゲームは最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーで開始される。ゲームはジャンプボールによって開始される。	9-8 例：ゲーム開始前のインターバル中に、チーム A のプレーヤーがチーム B のプレーヤーにアンスポーツマンライクファウルをした。 解説：そのチーム B のプレーヤーはゲームの開始前に誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローを与えられる。 そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人であった場合、コートに残らなければならない。 そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーのうちの 1 人ではなかった場合、コートに残ることはできない。ゲームは最初に出場すると確認されていた 5 人のプレーヤーで開始される。ゲームはジャンプボールによって開始される。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
16-10	<p>16-10</p> <p>条文：スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れてからショットを放つまでに常に時間を要する。これはクォーターやオーバータイムの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。このようなショットのためにはブザーが鳴るまでに最低限の時間が必要である。ゲームクロックまたはショットクロックに 0.3 秒かそれ以上が表示されている場合、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やショットクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の責務である。ゲームクロックまたはショットクロックに 0.2 秒あるいは 0.1 秒が表示されている場合は、空中にいるプレーヤーが得点できる有効なフィールドゴールは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみで、その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに 0.0 秒が表示されたときには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。</p>	<p>16-10</p> <p>条文：スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れてからショットを放つまでに常に時間を要する。これはクォーターやオーバータイムの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。このようなショットのためにはブザーが鳴るまでに最低限の時間が必要である。ゲームクロックまたはショットクロックに 0.3 秒かそれ以上が表示されている場合、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やショットクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の責務である。ゲームクロックまたはショットクロックに 0.2 秒あるいは 0.1 秒が表示されている場合は、プレーヤーが得点できる有効なフィールドゴールは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみで、その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに 0.0 秒が表示されたときには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。</p> <p>※「空中にいる」を削除。</p>

第 24 条 ドリブル

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
24-2	<p>24-2</p> <p>例：A1 はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。</p>	<p>24-2</p> <p>例：A1 はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけて故意にボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>24-3</p> <p>例：ドリブルを終了したあと、A1 は故意にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールはコート上に弾み、A1 は再びボールをキャッチし、ドリブルを始めた。</p> <p>解説：最初のドリブルを終えたあとで 2 度目のドリブルを行うことはできないため、A1 のダブルドリブルのバイオレーションである。</p>
24-3	<p>24-3</p> <p>例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A1 がバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。</p>	<p>24-4</p> <p>例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A1 が故意にバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。</p>
24-4	<p>24-4</p> <p>例：A1 のフィールドゴールのショットはリングに触れなかった。A1 はボールをキャッチし、バックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。</p>	<p>24-5</p> <p>例：A1 のフィールドゴールのショットはリングに触れなかった。A1 はボールをキャッチし、故意にバックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。</p> <p>解説：A1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。</p>

第 36 条 テクニカルファウル

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
削除	<p>36-3</p> <p>例：A1 がバスケットに向かってドライブをしたとき、B1 がコート上で A1 との間に接触なく後方に倒れた、あるいは A1 のわずかな接触の後で演技をした。そのような行為への警告はすでにチーム B のヘッドコーチを通じてチーム B の全てのプレーヤーに伝達されていた。</p> <p>解説：B1 はテクニカルファウルを宣せられる。B1 の振る舞いは明らかにスポーツマンらしくなく、ゲームの円滑な進行を害している。</p>	削除

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
削除	<p>36-4</p> <p>例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフenseファウルを宣せられた。A1 のファウルが宣せられたあと、B1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。</p> <p>解説：A1 のオフenseファウルは有効なままである。A1 のオフenseファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A1 のオフenseファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。</p> <p>【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかにあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。</p>	削除
削除	<p>36-21</p> <p>例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフenseファウルを宣せられた。A1 のオフenseファウルと同時に、B1 はわざと倒れることで、演技をして不当な接触を誇張した。</p> <p>解説：A1 のオフenseファウルは有効なままである。A1 のオフenseファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。原則、審判は A1 のファウルと B1 のフェイクを同時に宣することはできない。ゲームは A1 のオフenseファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。</p>	削除
新規	記載なし（新規追加）	<p>36-36</p> <p>例：交代要員の A6 がテクニカルファウルを宣せられたとき、プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 はプレーヤーであった。</p> <p>解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、チームベンチに座ることの許された他の人物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はプレーヤー兼ヘッドコーチに記録される。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>36-37</p> <p>例：プレーのインターバル中に</p> <p>(a) 交代要員の A6</p> <p>(b) プレーヤー兼ヘッドコーチの A1</p> <p>(c) チーム A のドクター</p> <p>がテクニカルファウルを宣せられた。</p> <p>解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、テクニカルファウルは</p> <p>(a) プレーヤーとして A6</p> <p>(b) プレーヤーとして A1</p> <p>(c) プレーヤー兼ヘッドコーチとして A1</p> <p>に宣せられる。</p>

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
37-8	<p>37-8</p> <p>条文：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やボールと、そのチームが攻めるバスケットとの間に相手チームのプレーヤーが全くいない状態で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合いに対しては、プレーヤーがショットの動作に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。一方ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー、またハードコンタクトについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。</p> <p>【補足】「相手チームのプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）をさす。</p>	<p>37-8</p> <p>条文：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やボールと、そのチームが攻めるバスケットとの間に相手チームのプレーヤーが全くいない状態で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合いに対しては、プレーヤーがショットの動作に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。一方ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー、また過度に激しいコンタクトについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。</p> <p>【補足】「相手チームのプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）をさす。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>37-13</p> <p>条文：オフENSE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によるボールと関係のない位置での必要のない触れ合いには、オフENSE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）を始めるまで、アンスポーツマンライクファウルを宣せられる。</p> <p>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や、オフENSE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のようなアンスポーツマンライクファウルのその他の判定基準はゲーム中いつでもアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>37-14</p> <p>例：A1 はバックコートから、フロントコートにいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。A2 は空中にジャンプし、ボールをキャッチする前に、B1 に両手で胴体を押された。</p> <p>解説：オフENSEの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>37-15</p> <p>例：A1 はバックコートから、フロントコートにいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。B1 はボールが B1 より後ろでまだ空中にあるときに、A2 に両手で不当にコンタクトを起こした。</p> <p>解説：オフENSEの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。</p>

第 39 条 ファイティング

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
39-3	<p>39-3</p> <p>条文：（事態の收拾のために審判に協力しなかったことよって）ヘッドコーチ自身やファーストアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことよって交代要員や 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・退場になった場合、ひとつのテクニカルファウルが宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D 2」と記入される。もしくは、そのテクニカルファウルに自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場で、ヘッドコーチ以外しか含まれないとき、スコアシートに「B 2」と記入される。罰則は、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。また追加のディスクォリファイングファウル 1 個につき、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。</p> <p>両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。</p>	<p>39-3</p> <p>条文：（事態の收拾のために審判に協力しなかったことよって）ヘッドコーチ自身やファーストアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことよって交代要員や 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・退場になった場合、ひとつのテクニカルファウルが宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D 2」と記入される。もしくは、そのテクニカルファウルに自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場で、ヘッドコーチ以外しか含まれないとき、スコアシートに「B 2」と記入される。罰則は、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。また追加のディスクォリファイングファウル 1 個につき、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。</p>
39-6	<p>39-6</p> <p>例：コート上にいる A 1 と B 1 で暴力行為が始まった。A 6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。</p> <p>解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「DC」と記入される。双方のディスクォリファイングファウル（A 1、B 1）の罰則は互いに相殺される。A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記入される。A 6 は積極的に暴力行為に関わったことで失格・退場となり「D 2」と記入される。スコアシートの A 6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B 2」と記入して丸で囲み、ヘッドコーチが失格・退場となるテクニカルファウルには数えない。</p> <p>チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A 6 が積極的に暴力行為に関わったことによるディスクォリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個）。</p> <p>ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>	<p>39-6</p> <p>例：コート上にいる A 1 と B 1 で暴力行為が始まった。A 6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。</p> <p>解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「DC」と記入される。双方のディスクォリファイングファウル（A 1、B 1）の罰則は互いに相殺される。A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記入される。A 6 は積極的に暴力行為に関わったことで失格・退場となり「D 2」と記入される。スコアシートの A 6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B 2」と記入して丸で囲み、ヘッドコーチが失格・退場となるテクニカルファウルには数えない。</p> <p>誰もリバウンドの位置に着かずに チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A 6 が積極的に暴力行為に関わったことによるディスクォリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個）。</p> <p>ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>

第 42 条 特別な処置をする場合

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
42-10	<p>42-10</p> <p>例：B 1 はドリブルをしている A 1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A 1 は至近距離にいる B 1 の顔（頭部）に直接ボールをぶつけた。</p> <p>解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 はディスクォリファイングファウルを宣せられる。チーム A のスローインの権利は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>	<p>42-10</p> <p>例：B 1 はドリブルをしている A 1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A 1 は至近距離にいる B 1 の顔（頭部）に直接ボールをぶつけた。</p> <p>解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられる。チーム A のスローインの権利は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
42-11	<p>42-11</p> <p>例：B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭部）に直接ボールをぶつけた。</p> <p>解説：B1 はパーソナルファウル、A1 はディスクォリアフイングファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられ、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>	<p>42-11</p> <p>例：B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭部）に直接ボールをぶつけた。</p> <p>解説：B1 はパーソナルファウル、A1 は体の触れ合いのないディスクォリアフイングファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられ、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>
42-18	<p>42-18</p> <p>例：B1 が A1 にファウルをした。これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのとき、コート上で暴力行為につながりそうな事態が起こった。A6 はコートに入ったが積極的に暴力行為には関わらなかった。</p> <p>解説：A6 は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場となる。チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられ、チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルにより 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>	<p>42-18</p> <p>例：B1 が A1 にファウルをした。これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのとき、コート上で暴力行為につながりそうな事態が起こった。A6 はコートに入ったが積極的に暴力行為には関わらなかった。</p> <p>解説：A6 は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場となる。チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられ、チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルにより誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>
42-22	<p>42-22</p> <p>例：ドリブルをしている A1 が、</p> <p>(a) B1 にチャージングのファウルをした。</p> <p>(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。</p> <p>スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が A2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。</p> <p>解説：</p> <p>両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。</p> <p>ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。</p>	<p>42-22</p> <p>例：ドリブルをしている A1 が、</p> <p>(a) B1 にチャージングのファウルをした。</p> <p>(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。</p> <p>スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が A2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。</p> <p>解説：</p> <p>両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。A1 の違反によるボールのポゼッションは B2 のファウルの罰則によって取り消される。</p> <p>ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックはスローインがチーム A のバックコートから行われる場合は 24 秒となり、チーム A のフロントコートから行われる場合は 14 秒となる。</p>

第 44 条 訂正のできる誤り

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
44-14	<p>44-14</p> <p>例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに審判が気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。ゲームは A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A のスローインで再開された。審判はスローインのあとで誤りに気がつき、ゲームを止めた。</p> <p>解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため、交代をしている。ゲームが止められた時点で A1 のユニフォームが正されていた場合、A1 が再びコートに入り、2 本のフリースローを与えられる。A1 のユニフォームが直されていない場合、A6 が 2 本のフリースローを与えられる。どちらの場合においてもゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。</p>	<p>44-14</p> <p>例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。ゲームは A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A のスローインで再開された。審判が誤りに気がつき、すぐにゲームを止めたとき、スローインをする A2 がコート上の A3 にボールをパスした。</p> <p>解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始め、再び止められており、A1 は再びコートに入り、2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。</p> <p>【補足】A1 が再びコートに入ろうとしたとき、まだロゴが覆われていなかった場合、A1 はプレーを続けることができないため、フリースローは A6 に与えられる。</p>

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
新規	記載なし（新規追加）	<p>44-15</p> <p>例： B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。 A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。審判は A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A にスローインが与えられる前に、誤りに気がついた。</p> <p>解説： 誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始めておらず、A1 と交代した A6 が 2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。</p>

F - インスタントリプレーシステム

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
F-1.5	<p>F-1.5</p> <p>条文： 成功したフィールドゴールのショットで、2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかを判断するために審判が IRS レビューを行うとき、IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。</p> <p>第 4 クォーターやいずれかの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とき、IRS レビューはボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められたらすぐに行われる。</p>	<p>F-1.5</p> <p>条文： 成功したフィールドゴールのショットで、2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかを判断するために審判が IRS レビューを行うとき、IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。</p> <p>第 4 クォーターやいずれかの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とき、IRS レビューは審判がいずれかの理由でゲームを止めたらすぐに行われる。</p>
F-3.1	<p>F-3.1</p> <p>例： 第 4 クォーター残り 1:41 で、A1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、A1 の両手の中にボールがあったかどうかの確認がなかった。</p> <p>解説： 第 4 クォーター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ときには、ショットクロックのブザーが鳴る前に A1 の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手の中にあつた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A1 のフィールドゴールは認められない。ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。</p> <p>IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手から離れていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、A1 のフィールドゴールは認められる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。</p>	<p>F-3.1</p> <p>例： 第 4 クォーター残り 1:41 で、A1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。</p> <p>(a) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになる前に</p> <p>(b) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、最初にいずれかの理由で審判がゲームを止めてすぐに</p> <p>(c) 審判によって最初にゲームが止められ、ボールがライブになった後に審判はショットクロックのブザーが鳴る前にボールが放たれていたかどうかを確認がなかった。</p> <p>解説： 第 4 クォーター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ときには、ショットクロックのブザーが鳴る前に A1 の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。</p> <p>審判は成功したフィールドゴールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかをレビューするために、ボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められてすぐに、速やかにゲームを止めることができる。しかしながら、レビューは成功したフィールドゴールの後で審判が最初にゲームを止めるまで行うことができる。</p> <p>(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前に IRS レビューを行う。</p> <p>(b)では、IRS レビューを行う必要のある状況が起きた後、審判がいずれかの理由でゲームを止めてすぐに IRS レビューを行う。</p> <p>(c)では、審判が最初にゲームを止めたあと、一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。</p> <p>(a)もしくは(b)では、IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手の中にあつた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A1 のフィールドゴールは認められない。(a)では、ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。</p> <p>(次ページに続く)</p>

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
F-3.1		<p>(a)もしくは(b)では、IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前にフィールドゴールのショットのボールが A1 の手から離れていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、A1 のフィールドゴールは認められる。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールがあった場所に最も近い位置から、ボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。</p> <p>【補足】(c)の状況は「フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、審判によって最初にゲームが止められ、さらにボールがライブになったあと」を指す。</p>
F-3.10	<p>F-3.10</p> <p>例：第 1 クォーター残り 5:53 で、サイドライン近くのコート上をボールが転がったとき、A1 と B1 がボールのコントロールを得ようとして、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチーム A に与えられたが、審判は誰がボールをアウトオブバウンズ出したかに確認がなかった。</p> <p>解説：この時間帯では IRS レビューを行うことはできない。ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するために IRS レビューを行うことができるのは、第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときである。</p>	<p>F-3.10</p> <p>例：第 1 クォーター残り 5:53 で、サイドライン近くのコート上をボールが転がったとき、A1 と B1 がボールのコントロールを得ようとして、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチーム A に与えられたが、審判は誰がボールをアウトオブバウンズ出したかに確認がなかった。</p> <p>解説：この時間帯では IRS レビューを行うことはできない。ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するために IRS レビューを行うことができるのは、第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときのみである。</p>
F-4.3	<p>F-4.3</p> <p>例：A1 はスリーポイントフィールドゴールのショットをした。ボールはリングから跳ね返り、まだバスケットに入る可能性を残しているときに A2 あるいは B2 がボールに触れた。ボールはバスケットに入った。審判は 2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかに確認がなかった。</p> <p>解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、まだバスケットに入る可能性を残しているボールが A2 あるいは B2 に触れられたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。</p> <p>A1 の成功したフィールドゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p>	<p>F-4.3</p> <p>例：第 3 クォーター残り 3:47 秒で、A1 が 3 ポイントフィールドゴールのショットを成功させた。</p> <p>(a) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになる前に</p> <p>(b) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、B1 がフィールドゴールで得点し、チーム A のタイムアウトの請求によってゲームが止められたときに</p> <p>(c) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをして審判がゲームを止めてすぐに</p> <p>(d) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをし、B2 の最初のフリースローでボールがライブになったあとに</p> <p>審判は A1 のショットのボールが 2 ポイントフィールドゴールエリアもしくは 3 ポイントフィールドゴールエリアのどちらから放たれたかに確認がなかった。</p> <p>解説：A1 の成功したフィールドゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会で行われる。しかしながら、審判はいずれかの理由によって速やかにゲームを止めることができる。</p> <p>(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前に IRS レビューを行う。</p> <p>(b)では、審判はタイムアウトが認められる前に IRS レビューを行う。ヘッドコーチがタイムアウトの請求を取り下げない限り、レビューの最終的な決定が示されたあと、タイムアウトを開始する。</p> <p>(c)では、ゲームがいずれかの理由で最初に止められた機会であり、A2 のファウルによって審判がゲームを止めてすぐに IRS レビューを行う。</p> <p>(d)では、B2 の最初のフリースローで一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。</p> <p>(a)(b)もしくは(c)では、最終的な決定が示されたあと、ゲームは止められたところから再開される。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム A のスローインで再開される。(c)では、ゲームは B2 のフリースローで再開される。</p>

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
新規	記載なし（新規追加）	<p>F-4.17</p> <p>条文：暴力行為が起きたものの、速やかに違反を宣せられなかったとき、審判はいずれかの暴力行為あるいは暴力行為につながる可能性がある事象のレビューのためにゲーム中のいかなる時間帯でもゲームを止めることができる。審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューは審判がゲームを最初に止めた機会で行われなければならない。IRS レビューで、暴力行為が起きていた場合、審判はその行為に違反を宣し、違反が起きた順序に従って、暴力行為を含むすべての既に宣せられた違反に罰則を与える。</p> <p>暴力行為とは危害を加える、もしくは危害を加えることを意図して力を含める行為、あるいは怪我を負わせる、もしくは怪我を負わせるリスクのある行為である。ディスクォリファイングファウル、過度に激しい触れ合いによるアンスポーツマンライクファウル、威嚇によるテクニカルファウルの判定基準に見合わない行為は暴力行為ではない。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>F-4.18</p> <p>例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さず、</p> <p>(a) A1 はドリブルをし続けた。</p> <p>(b) チーム B がボールをアウトオブバウンズに出した。</p> <p>解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。審判はレビューのために</p> <p>(a) どちらのチームも不利にならない状況で速やかにゲームを止めることができる。</p> <p>(b) ゲームを中断させることができる。</p> <p>IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。</p> <p>IRS レビューで、暴力行為がなかった場合、どちらの場合においてもゲームは止められた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>F-4.19</p> <p>例：B1 が 2 ポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。</p> <p>(a) ショットを放つ前に</p> <p>(b) ショットを放った後に</p> <p>A1 は B1 に肘打ちをした。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。</p> <p>解説：どちらの場合においても、いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。ボールがバスケットに入ったとき、審判はゲームを止める。</p> <p>IRS レビューで、B1 のファウルの前に A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。</p> <p>(a) では、フィールドゴールは認められない。B1 のファウルは記録される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。</p> <p>（次ページに続く）</p>

条項	本競技規則本文 (旧)	変更箇所反映後本文 (新)
新規		(b)では、フィールドゴールは認められる。B1 のファウルはそのまま記録される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。
新規	記載なし (新規追加)	<p>F-4.20</p> <p>例： A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。</p> <p>解説： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは B3 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルによるチーム A のボールのポゼッションの権利によって取り消される。</p>
新規	記載なし (新規追加)	<p>F-4.21</p> <p>例： A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。</p> <p>解説： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。そのあと、2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルの罰則によって取り消される。</p>
新規	記載なし (新規追加)	<p>F-4.22</p> <p>例： A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後にドリブルをしている A1 がパーソナルファウルをした。</p> <p>解説： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前の最初のチーム B のボールのポゼッションの権利は、A1 のファウルによるチーム B のボールのポゼッションの権利によって取り消される。</p>

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
新規	記載なし（新規追加）	<p>F-4.23</p> <p>例：B1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。B1 のアンスポーツマンライクファウルの 4 秒前に A1 は B1 に肘打ちしていた。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。</p> <p>解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。両方のアンスポーツマンライクファウルはゲームクロックが止まっている間に起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺される。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。</p>
新規	記載なし（新規追加）	<p>F-4.24</p> <p>例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に A1 もしくは B1 はテクニカルファウルを宣せられた。</p> <p>解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。テクニカルファウルの罰則は最初に行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーもしくはチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。</p>