



2022 FIBA バスケットボール競技規則 変更点サマリー 20230208

JBA 審判 Gr
JBA 競技運営 Gr

本資料は 2022 年 4 月に FIBA により示された「FIBA Official Basketball Rules Changes 2022 -Version 1.0」での変更点を要約したものです。競技規則の変更点は赤字で記載しています。

<本変更点の国内適用時期>

- ① トップリーグ（B1、B2、B3、Wリーグ）においては、原則、2022-23 シーズンから適用。ただし、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」に関しては 2023-24 からの適用とする。
- ② 2022 年度天皇杯・皇后杯における別添資料 F「ヘッドコーチ・チャレンジ」、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」については、IRS 導入の時期を含め可否を検討。その他の変更点については原則、天皇杯・皇后杯において適用。
- ③ その他国内競技会においては、2023 年 4 月 1 日から適用。

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

1. 第4条 チーム

<変更点の概要>

ユニフォームに記載する番号の大きさと、広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔に関する変更です。背面の番号の高さは 20cm 以上から 16cm 以上に、前面の番号の高さは 10cm 以上から 8cm 以上に、また広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔は 5cm 以上から 4cm 以上に、それぞれ変更となります。

【条文 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 **16cm** 以上とする。
- ・前面の番号の高さは **8cm** 以上とする。
- ・番号の幅は 2cm 以上とする。
- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

【補足】同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。

- ・チーム内で異なるプレイ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 **4cm** 以上離れていなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

2. 第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム、第 10 条 ボールのステータス、第 34 条 パーソナルファウル**<変更点の概要>**

クォーターもしくはオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合の取り扱いに関する変更です。

審判はそのファウルが競技時間内に起きたかどうかを判断することがルール化され、ファウルと競技時間の終わりに前後が存在することが前提となります。

したがって、審判が「ファウルは競技時間の終了より先に起きた」と判断した場合、たとえ短い時間でも競技時間が残っている必要があり、試合はゲームクロックに少なくとも 0.1 秒以上を表示して再開されます。これに伴い、プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックに 0.0 秒を表示した状態で、誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローを行うことはなくなります。

審判が「ファウルは競技時間が終了した後で起きた」と判断した場合、そのファウルはアンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、後に続くクォーターやオーバータイムがない限り、競技時間の終了後に起きたものとして、なかったものとみなされます。

【条文 8-8】

各クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。

【条文 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：
 - 審判が笛を鳴らしたとき。
 - 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ったとき。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・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規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して審判が笛を鳴らしたとき。
- ・シューターがゴールのためにひと続きの動作を始めてから、相手プレーヤー、もしくは相手のチームベンチに座ることを許された人物がファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの動作でショットを完了する場合に、シューターがゴールのためにボールをコントロールしているとき。

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）が起こされた場合、この条項は当てはまらず、得点も認められない。

【条文 34-2-2】

シュータ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ゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがスリーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3 本のフリースローが与えられる。
- ・~~ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終り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 本または 3 本のフリースローが与えられる。（削除）~~

3. 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

<変更点の概要>

チームが攻撃するバスケットと、ゲーム開始前のウォーミングアップを行うバスケットに関する変更です。スコアラーステーブルからコートに向かって左側のバスケットは相手チームのバスケットとなり、自チームは前半そちらのバスケットを攻撃することになります。またゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行うこととなります。

【条文 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）は、スコアラーステーブルからコートに向かって：

- ・スコアラーステーブルの左側を自チームのチームベンチとし、
- ・ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。

【補足】前半は自チームのチームベンチの前のバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。

しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとゲーム前のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。

4. 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

<変更点の概要>

ゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローが示す方向に関する変更です。

これまではゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローがどちらのチームを示すかは、いずれかのプレイヤーがコート上で最初にライブのボールをコントロールするまでは確定しないルールでした。例えばジャンパーに弾かれたボールが誰にもコントロールされないまま直接アウトオブバウンズになったとき、その後のスローインの時点で実際にはボールはスローインを行うプレイヤーによってコントロールされているにも関わらず、ポゼッションアローの向きはその時点では確定しないなど、いくつかのケースでは複雑なルールでした。

今回の変更により、ゲーム開始のジャンプボールの後でのポゼッションアローは、コート上でコントロールがあったかどうかに関わらず、ライブのボールを最初にコントロールしたチームの相手チームの方向を示されることとなります。これにより、先の例ではアウトオブバウンズの後でスローインを行うプレイヤーにボールが与えられた時点でポゼッションアローの向きが定まることとなり、誤った方向を示してしまうなどのミスを回避することにつながる変更となっています。

【条文 12-6-2】

ジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチーム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スローインの権利を得る。

【補足】最初のライブのボールのチームコントロールは必ずしもコート上である必要はない。

5. 第34条 パーソナルファウル、第37条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

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、スローインを行うプレイヤーの手からボールが離れる前に起きたディフェンスファウルに関する変更です。

これまではアンスポーツマンライクファウルが宣せられていましたが、今回の変更によりパーソナルファウルとして扱う事となり、その罰則として1本のフリースローがファウルをされたプレイヤーに与えられ、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開されることとなります。これに伴い、アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）は5つから4つに減ることとなります。

今回の変更によって、ファウルを宣せられた接触そのものはスポーツマンらしくない接触ではないにも関わらず、自動的にアンスポーツマンライクファウルを宣することとなっていたこれまでのルールに対して、罰則が緩和されます。しかし、同じ状況であっても、接触そのものが過度に激しいものなど、他のクライテリアに照らしてアンスポーツマンライクファウルに該当する接触に対しては、これまで通りアンスポーツマンライクファウルが宣されます。

【条文 34-1-2】

スローインファウルとは、第 4 クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示していて、アウトオブバウンズからの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イヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレイヤーが相手プレイヤーに起こすパーソナルファウルである。

【条文 34-2-3】

スローインファウルが宣せられた場合：

・ファウルをしたチームがすでにチームファウルのペナルティシチュエーションかどうかにかかわらず、ファウルをされたプレイヤーはフリースローを 1 本のみ与えられる。ゲームはファウルが起きた場所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で再開される。

【条文 37-1-1】

~~・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、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレイヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレイヤーが相手に起こしたファウル。（削除）~~

6. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）の 1 つである「クリアパスプレイヤー」に関する変更です。相手チームのバスケットに向かって進行しているプレイヤーに向かってパスされたボールが空中にある状況において、ファウルがなければそのボールを本来コントロールできた状況など、実際はアンスポーツマンライクファウルに該当すると判断できるものを条件として追加することになり、その判定がゲームの中でより受け入れられやすいように変更されます。

【条文 37-1-1】

アンスポーツマンライクファウルは、プレイ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：
(中略)

・以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレイヤーと**そのバスケットとの間に**、進行しているプレイヤーの相手プレイヤーが全くいない状況で、進行しているプレイ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ENSEのプレイ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。

- 進行しているプレイヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
- 進行しているプレイヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
- 進行しているプレイヤーへのパスのボールが放たれている状況。

【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合

【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）を指す。また「相手チームのバスケットとの間」には、バスケットの真下は含まれない。

7. 第 42 条 特別な処置をする場合

<変更点の概要>

条文 F3-3 におけるルール変更に基づき、審判は暴力行為、または暴力行為が起きた可能性があると判断した場合、IRS レビューを行うためにゲームを止める権限があります。一方で、それらの行為が起きた時点ではゲームが止められず、その後暴力行為が起きた可能性があるとして、審判がゲームを止めて IRS レビューを行った際に競技規則第 42 条の内容に沿って罰則の処置を行うことになり、競技規則内の整合性を保つために以下の部分が追記されました。（具体的な処置に関しては競技規則第 42 条をご参照ください）

【条文 42-1】 定義

規則の違反（ファウルやバイオレーション）の後でゲームクロックが止められている間に、新たに別の事象が起きてファウルやバイオレーションが宣せられたり、ゲームクロックが止められる前に起きていた事象に対してファウルやバイオレーションが宣せられたりした場合は、特別な処置をする。

8-1. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 / 第 49 条 タイマー：任務

<変更点の概要>

テーブルオフィシャルの業務に関する変更です。

2020 年版の競技規則の変更で、テーブルオフィシャルズの間での業務負担を分散するために、スコアラーの任務の一部がタイマーに移されました。その際にあわせて移されなければならなかった「プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときに速やかに審判に知らせる」ことが抜けていたため、今回の変更でスコアラーの業務から削除され、タイマーの業務として追加されます。

【条文 48-1】 スコアラー

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：

（中略）

- 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。（削除）
- 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。

【条文 49-1】 タイマー

- いずれかのプレーヤーが 5 個のファウルを宣せられたとき、速やかに審判に知らせる。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

【条文 49-1】 タイマー

- タイムアウトの合図をする。チームがタイムアウトを請求しているとき、タイムアウトが認められる時機であることを審判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が行う。

8-2. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

<変更点の概要>

「ヘッドコーチチャレンジ」の導入に伴い、任務が追加されます。

「ヘッドコーチチャレンジ」の具体的なルールについては下記「F4 ヘッドコーチチャレンジ」をご参照ください。

【条文 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：

(中略)

- ・認められたヘッドコーチチャレンジ。ヘッドコーチが誤って 2 回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

9. 別添資料 A 審判のシグナル

a) イリーガルシリンダー

<変更点の概要>

審判がシリンダーの概念に基づくファウルを宣した際に示す新たなイリーガルシリンダーのシグナルが追加されます。



手のひらを開いた状態で両腕を垂直に下げて上げる

b) ゴールテンディング/インタフェアレンス

<変更点の概要>

審判がゴールテンディング/インタフェアレンスのバイオレーションを宣した際に示す新たなシグナルが追加されます。



伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

c) ヘッドコーチチャレンジ

<変更点の概要>

ヘッドコーチがチャレンジを申請する際に示す新たなシグナルが追加されます。各ヘッドコーチはゲーム中 1 度しかチャレンジを請求することができないため、この独特なシグナルを明確に示すことが必要となります。



ヘッドコーチはルールに沿って起きた事象について IRS レビュー請求をする場合、最も近くにいる審判にシグナルを明確に示さなければなりません。



クルーチーフはヘッドコーチのチャレンジを確認し、ルールに沿ってシグナルを示します。

10. 別添資料 B スコアシート

<変更点の概要>

スコアシートのレイアウトに関する変更です。

新たなスコアシートでは、各チームのタイムアウトやチームファウルを記録する箇所に変更があるほか、ヘッドコーチによるチャレンジの請求を記録する箇所が追加されます。

※ヘッドコーチチャレンジは IRS 設備がある場合のみに適用されるため、トップリーグを除き、国内のスコアシートの変更は必要ありません。





JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

6F KORAKU-KAJIMA BUILDING, 1-7-27 KORAKU, BUNKYO-KU, TOKYO 112-0004 JAPAN
 TEL: +81-3-4415-2020 FAX: +81-3-4415-2021 WEB: <http://www.japanbasketball.jp/>

a) タイムアウト

【別添資料 B-7-1】

認められたタイムアウトは、スコアシート上のチーム名の下にある所定の欄（前半は H1 の横、後半は H2 の横、オーバータイムは OT の横）に、タイムアウトが認められた時点で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。

【別添資料 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。

Time-outs		Team fouls				
H1	7	Q1	X	X	X	X
H2	9 10	Q2	X	X	X	X
OT		Q3	X	X	X	4
		HCC	Q4	9		

Player no.	Players	No.	Fouls	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F	5	X					
002	JONES, M	8	X	P	P			
003	SMITH, E	9	X	P	U	P	P	
004	FRANK, Y	12	X	T	U	GO		
010	NANCE, L	18	X	P	U			
012	KING, H (CAP)	22	X	P				
014	WONG, P	24						
015	RUSH, S	25	X	P	P			
021	MARTINEZ, M	33	X	T	P	T	GO	
022	SANCHES, N	42	X	P	P	U	P	U
024	MANOS, K	55	X	P	D			

Head coach	788	LOOR, A			
First assistant coach	555	MONTA, B			

b) チームファウル

【別添資料 B-9-1】

各クォーター（Q1、Q2、Q3、Q4）のチームファウルを記録するために、スコアシート上（チーム名の下でプレイヤーの氏名の上）に 4 つの枠がある。

c) ヘッドコーチチャレンジ

【別添資料 B-13-1】

インスタントリプレーシステムが使用されるゲームでは、それぞれのチームは一度だけヘッドコーチチャレンジ（HCC）を認められる。HCC が認められた場合、スコアシート上のチーム名の下での HCC の横の枠に記入する。スコアラーは、左側の枠にクォーターもしくはオーバータイム（Q1、Q2、Q3、Q4、OT）を記入し、右側の枠には HCC が認められた時点で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。

※「ヘッドコーチチャレンジ」に関する新たなインスタントリプレーシステムの規則は別添資料 F.4 をご参照ください。

11. 別添資料 F インスタントリプレーシステム I

<変更点の概要>

IRS レビューは多くの場合、レビューを行うことができる事象が起きたことで、ボールがデッドになり、ゲームクロックが止められてからゲームが再開されるまでの間に行われます。しかしながら、以下の状況においては、通常はそのままゲームが止まらずに継続されますが、審判はレビューを行うために直ちにゲームを止める権限を持ちます。

- ・成功した**フィールド**ゴールで認められる得点が 2 点か 3 点か。
- ・成功した**フィールド**ゴールのショットのボ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。
- ・暴力行為もしくは暴力行為が起きた可能性があるとして審判が判断した場合。

【別添資料 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。

【別添資料 F-2-1】 手順

審判はこの別添資料に記載されている制限の範囲内で、**クルーチーフ**が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**。

【別添資料 F-2-2】

レビューは、レビューを行う状況が起きたあと、審判がいずれかの理由でゲームを止めたときに行われる。

【別添資料 F-2-3】

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、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 (**同席している場合**) から全ての情報を収集したあと、**クルーチーフ**はできる限り速やかに**レビューを始める**。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の (判定を下した) アンパイアがレビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、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。
- ・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。
- ・レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、**プレーのインターバルが始まる前**、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・**審判が、レビューが必要だと判断したときにタイムアウトが始まっていたり、交代が行われていたりした場合、タイムアウトや交代は最終的な判定が示されるまで取り消される。**
- ・**最終的な判定が示されたあと、いずれのヘッドコーチもタイムアウトを請求したり、取り下げたりすることができ、いずれのプレーヤーも交代を申し出ることができる。**
- ・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、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が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。

【別添資料 F-3-1】 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

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。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・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。

IRS の判定が示されたあと、そのクォーターもしくはオーバータイムの残りの競技時間が修正された場合にはその競技時間が終了するまで、プレーのインターバルは始まらない。

【別添資料 F-3-2】

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。

・成功したゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうか。

- 審判は、成功したゴール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をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき

- ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか
- シューターの相手チームのプレーヤーがファウルをしたとき、ショットの動作（アウトオブシューティング）が始まっていたかどうか
- シューターのチームメイトがファウルをしたとき、ボールがまだシューターの手の中にあっただろうか

・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。

レビューによって、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誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

- ボールが正当にバスケットに入った場合は、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスであったチームのスローインで再開される。
- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーション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そのチームのスローインで再開される。
- いずれのチームも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・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。

【別添資料 F-3-3】

ゲーム中のあらゆる時間帯で

・成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。

- 審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判は

レビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・成功しなかった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。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォ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。

・あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。

- 審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

12. 別添資料 F インスタントリプレーシステム II ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスが正しく宣せられなかった場合

<変更点の概要>

第4クォーターもしくはオーバータイムでゲームクロックに2:00が表示されたあと、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を宣したとき、審判はIRSレビューを行うことができます。レビューによってバイオレーションが誤って宣せられていたことが明らかになった場合には、ゲームは以下のとおり再開されます：

- a. ボールが正当にバスケットに入っていた場合は、得点が認められ、エンドラインからディフェンスをしていたチームのスローイン
- b. バイオレーションが宣せられたあとで、いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールをコントロールしていた場合、そのチームのスローイン
- c. どちらのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかにボールをコントロールしていなかった場合、ジャンプボールシチュエーション

【別添資料 F-3-2】

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。

(中略)

・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。

レビューによって、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誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

- ボールが正当にバスケットに入った場合は、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスであったチームのスローインで再開される。

- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーション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そのチームのスローインで再開される。

- いずれのチームも速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

13. 別添資料 F インスタントリプレーシステムⅢ ヘッドコーチチャレンジ

<変更点の概要>

IRS の導入されているゲームの重要な場面において、競技規則に沿ってヘッドコーチが IRS レビューを要請できることは、ゲームやその結果に良い影響をもたらすという意見に基づき、各ゲームで 1 度だけ、ヘッドコーチが審判に明確なシグナルを示すことで、IRS の適用ルールに沿っている場合のみ、要請が認められるようになります。

【別添資料 F-4-1】

インスタントリプレーシステムが使用される全てのゲームでは、ヘッドコーチは、最も近い審判に IRS を使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認することを依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

【別添資料 F-4-2】

ヘッドコーチチャレンジには、次の手順が適用される：

- ・チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは 1 ゲームで 1 度だけヘッドコーチチャレンジを認められる。
- ・別添資料 F3 に規定されているゲームの状況のみがチャレンジの対象となる。
- ・別添資料 F.3 に規定されている時間帯の制限は適用しない。ヘッドコーチチャレンジはゲーム中のあらゆる時間帯で請求できる。

【補足】ここでの「時間帯の制限」は、クレーチーフが主導するレビューにおいて時間帯ごとに定められているレビューの可否の制限を指す。例えば、審判が主導するレビューの場合、「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」のレビューは、「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 もしくはそれ以下が表示されているとき」のみ認められるが、ヘッドコーチはゲーム中のあらゆる時間帯において、この状況についてのチャレンジを請求することができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを依頼する。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、同時にヘッドコーチチャレンジシグナル（手で長方形を描く）を示す。請求は最終的なものであり、撤回することはできない。

・ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、遅くとも判定の後で審判が最初にゲームを止めたときに行われなければならない。

・ゲームが中断せずに続いている場合、どちらのチームも不利な状況にならない限り、ヘッドコーチチャレンジの請求を認識したときに審判は速やかにゲームを止めることができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判にレビューを依頼するゲームの状況を示す。

・審判は 58 番のシグナルを使い、ヘッドコーチチャレンジが認められることをスコアラーに知らせる。

・レビューの間、プレーヤーはコート上に留まる。

・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と異なり、チャレンジを請求したチームの主張に沿ったものであった場合、最初の判定は覆される。

・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と同様で、チャレンジを請求したチームの主張とは異なるものであった場合、最初の判定は維持される。

・審判はレビューの規則と同じ手順を使用する。

・審判が最終的な判定を伝達したあと、ゲームは他のレビューの後と同様に再開される。

14. 第 29/50 条 ショットクロック

<変更点の概要>

ショットのボールが空中にあるときに、オフenseのフロントコートのショットとは別の場所でディフェンスのプレーヤーによるファウルが起き、その後ボールがバスケットに入った場合、得点を認め、ゲームがオフenseのチームのスローインで再開されるときには、ファウルが起きたときにショットクロックが 14 秒以上を表示していても、ショットクロックは 14 秒にリセットされます。

【インタープリテーション 29/50-26】

例：A1 がショットをし、ボールはバスケットに入った。B2 がチーム B のバックコートで 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。

解説：A1 のゴールは認められる。ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

以上