

2018FIBA 新ルール変更点 20190206

JBA 審判担当

2018FIBA 新ルールの適用については、以下の対応により実施する。

- 【変更点概略】 ①P (ピリオド) → Q (クォーター) (変更点 1) 審判関連  
 ②競技規則に関する事項 (変更点 3.4.5.6.7.8.9.10.11.12) 審判関連  
 ③ユニフォーム (身に付けるもの) に関する事項 (変更点 2) 競技運営関連  
 ④チームの順位決定方法に関する事項 (変更点 13) 競技運営関連  
 ⑤施設用具に関する事項 (変更点 14) 競技運営関連
- 【適用時期】 ①②について ○トップリーグ (B123、Wリーグ) は 2018-19 シーズンから ※アーリーカップ含む  
 ○天皇杯皇后杯は 2nd ラウンドから  
 ①のみ ○JBA 主催大会である Winter Cup、Jr All Star は、今年度から

1. P (ピリオド) から Q (クォーター)、延長ピリオドからオーバertimeの用語

【変更理由】 世界的に用語を統一し、バスケットボールにかかわる人々に使用されるものにするため。

【新ルール】 競技規則中の全ての箇所を変更する。

- a) P (ピリオド) から Q (クォーター) へ名称変更  
 b) EP (延長ピリオド) から OT (オーバertime) へ名称変更

2. 第 4 条 ユニフォーム - 身につけるもの

【変更理由】 ゲームのイメージを損なわない範囲で身につけられるものの制限を最小化するため。

【新ルール】 チームで身につける全てのもの\*は同一の単色かつ無地\*\*でなければならない。

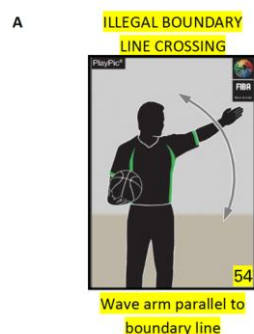
- \* = 腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、手首や腕のバンド  
 \*\* = 同一の単色かつ無地でチームの身につける全てのもの

【解釈】 身につけてはいけないもので「ヘルメット」を追加 → 詳細は競技運営より

3. 第 17 条 スローイン

【変更理由】 スローインのバイオレーションを防ぎ、ゲームの最後の 2 分間での遅延を防ぐため。

【新ルール】 17-3-3 第 4 クォーター、各オーバertime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、ディフェンスのプレイヤーはスローインを妨げるために体の一部を境界線を越えてコートの外に出すことや、障害物からラインまでの距離が 2 m 未満のときに、スローインするプレイヤーの 1 m 以内に近づいてはならない。



※審判はスローインを与えるときに警告として

**イリーガルバウンダリーラインクロッシングシグナル**  
 (以下、プリベンティブシグナル 図 A) を使う。

※ゲームの最後の 2 分間でのスローインに対する遅延行為はテクニカルファウルとする。

- 【解釈 1】 第 4 クォーター、各オーバータイムの残り 2 分間で行われるスローインでは、スローインのボールを与える前に審判はプリベンティブシグナルを行い遅延行為を予防したうえで、遅延行為があった場合テクニカルファウルを宣する。
- 【解釈 2】 第 4 クォーター、各オーバータイムの残り 2 分間に至るまでにスローインを妨害する遅延行為によって**バイオレーションがすでに宣せられていた**場合や、類似の遅延行為を繰り返したためにテクニカルファウルがすでにそのチームに記録されていた場合も同様に、テクニカルファウルが宣せられる。

## 4. 第 24 条 ドリブル

【変更理由】 現実のゲームに近づけ、魅力的なプレーを認めるため。

【新ルール】 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、ボールを投げたり叩いたり転がしたりしてフロアに触れさせて、ボールを移動させることをいう。

※競技規則から削除部分：「バックボードを狙ってボールを投げて」

【解釈】 「バックボードを狙ってボールを投げることはドリブルではない」とドリブルの定義がされたことで、ドリブルをしていた A1 がボールを持った後に、バックボードに向かってボールを当て、他のどのプレーヤーもボールに触れることなく、空中でボールをキャッチし、そのままショットまたはパスをする、**またはボールを持ったままフロアに降りる**ことが認められることとなった。また、それまでドリブルをしていなかった場合は、バックボードにボールを当てキャッチした後、新たにドリブルをすることができる。

## 5. 第 29 条 24 秒ルール

【変更理由】 フロントコートでオフェンスのチームがショットをするための時間を短縮し、ゲーム中にフィールドゴールのショットの機会を増やすため。

【改正されたルール】

29-2-2 ショットクロックはボールをコントロールしていたチームが宣せられたファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）によって、審判にゲームが止められたときいつでもリセットされる。

またショットクロックはオルタネイティングポゼッションによって、新たなオフェンスのチームにスローインが与えられる場合にもリセットされる。

直前にボールをコントロールしていた相手のチームに与えられるゲーム再開のスローインが：

- バックコートで行われる場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- フロントコートで行われる場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29-2-3 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、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのコーチはタイムアウト後に行われるスローインを、フロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行うか、バックコートから行うかを決定する権利を持つ。

スローインがフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行われる場合、ショットクロックは以下のようにリセットされる：

- ゲームクロック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 14 秒にリセットされる。
- ゲームクロック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。

※競技規則が定義するように、スローインがバックコートで行われる場合は、ショットクロックは 24 秒にリセットされるか、止められたときに残っていた秒数から継続される。

【解釈】 29-2-2

- a) チーム A のフロントコートで A1 がトラベリングを宣せられた。新たに与えられるボールは、チーム B のバックコートからのスローインとなるため、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- b) チーム A のバックコートで A2 が最後に触れたボールがアウトオブバウンズになった。新たに与えられるボールは、チーム B のフロントコートからチーム B のスローインになるため、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- c) ゲーム最後の 2 分間の時間帯で、バックコートでボールをコントロールしているチーム A がタイムアウトを請求し、その時ショットクロックは 10 秒を表示していた。チーム A はボールをフロントコートからスローインすることができるが、ショットクロックは 10 秒から継続となる。

【解釈】 29-2-3

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、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、ヘッドコーチは**そのタイムアウト終了後**、速やかにスローインする位置をはっきりと審判にわかるように指差し、大きな声と手で「フロントコート」か「バックコート」かを伝えなくてはならない。その後、審判は相手チームに対して大きな声と、手で「フロントコート」か「バックコート」か指をさして伝える。なお、一度ヘッドコーチが指定したスローインの位置は変更することはできない。**続けてタイムアウトが認められた場合でも、最初に認められたタイムアウトの後にスローインの位置を指定し、その後変更することはできない。**また、ヘッドコーチがスローインする位置を速やかに審判に伝えない、もしくは意図的に非協力的な行為と審判が判断した場合には警告を与え、同様の行為が繰り返される場合にはテクニカルファウルの対象とする。

6. 第 35 条 ダブルファウル

【変更の理由】 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をした状況でのファウルの原則を単純にするため。

【新ルール】 第 35 条 ダブルファウル

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、体の触れあ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。
- 両方のファウルの罰則が等しいこと。

【解釈 1】 A1 にパーソナルファウル、B2 にアンスポーツマンライクファウルがほとんど同時に宣せられた場合、旧ルールではダブルファウルとしていたが、新ルールでは罰則が等しくないためダブルファウルとはせず、A1 と B2 にそれぞれの罰則を処置することとなった。

【解釈 2】 チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 3 つのとき、A1 と B 1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルとなる。ゲームはチーム A のスローインで再開される。

- 【解釈 3】 チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 5 つのとき、A1 と B1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルとしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルとはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれの罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。
- 【解釈 4】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、ボールのないところでスクリーナーの A1 とディフェンスをしていた B1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルとしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルとはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれの罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。
- 【解釈 5】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、A1 が放ったボールが空中にある間に、リバウンドの A2 と B2 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルとなる。ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。
- 【解釈 6】 ショットの動作中の A1 に B1 がコンタクトをおこしファウルが宣せられた。A1 のショットは成功した。A1 が B1 に威嚇行為があったため、A1 にテクニカルファウルが宣せられた。得点は認められ、両方のファウルの罰則が等しいため相殺され、チーム B のスローインからゲームは再開される。

## 7. 第 36 条 テクニカルファウル

- 【変更の理由】 テクニカルファウルが宣せられた後の二重の罰則を避けるとともに、ボールの有無でのバランスを確保するため。
- 【新ルール】 36-4-1 チームベンチに座ることが許可されたすべての関係者がベンチパーソネルの対象となる。
- 【解釈】 ルール上で想定がない関係者も、リーグや大会規定などによってベンチに座ることが認められている場合、それらの関係者はすべてルール適用の対象となる。ゲーム中にそれらの関係者にテクニカルが宣せられた場合、ベンチテクニカルとしてコーチに記録され、フリースロー 1 本が相手チームに与えられる。その場合のテクニカルはチームファウルには数えない。
- 【新ルール】 36-3 テクニカルファウルが宣せられた場合、1 本のフリースローのみ速やかに与えられる。テクニカルファウルによるフリースローのあと、テクニカルファウルが宣せられたときにボールのコントロールを得ていたか、与えられることになっていたチームによって、テクニカルが宣せられたときの状態からゲームは再開される。
- 【解釈 1】 テクニカルファウルによって与えられるフリースローは「挟み込み」とし、テクニカルファウルのフリースローが他の罰則よりも前に与えられる。A1 がドリブルをしているときにテクニカルファウルを宣せられた場合、まずフリースロー 1 本がチーム B に与えられ、テクニカルファウルが宣せられたときに A1 がボールを持っていた一番近い場所からチーム A のスローインでゲームは再開される。ボールをコントロールしていたチームのテクニカルファウルであるためショットクロックは継続する。



ディフェンス側にテクニカルファウルが宣せられた場合、フリースローが行われたあとのショットクロックは、ゲームの再開がバックコートからのスローインであれば 24 秒、フロントコートからのスローインであれば継続、もしくは 13 秒以下の場合は 14 秒にショットクロックはリセットされる。

オフェンス側にテクニカルファウルが宣せられた場合、フリースローが行われたあとのショットクロックは継続される。ただし、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オフェンス側にテクニカルファウルが宣せられ、そのチームがタイムアウトを請求した場合、ゲームの再開がバックコートからのスローインであれば継続、フロントコートからのスローインでショットクロックの残りが 13 秒以下であれば継続、14 秒以上であれば 14 秒にリセットされる。

- 【解釈 2】 与えられた 2 本（もしくは 3 本）のフリースローの間にテクニカルが宣せられた場合、次にボールがデッドで時計が止まっている状況まで、どちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。ショットの動作中の A1 に B1 がコンタクトをおこし、ファウルを宣せられた。A1 に 2 本のフリースローが与えられ、1 本目のフリースローのあと、A2 にテクニカルファウルが宣せられた。この場合、テクニカルファウルのフリースロー 1 本をチーム B に与え、そのあと A1 の 2 本目のフリースローでゲームは再開される。A1 の 2 本目のフリースローが成功した場合にはタイムアウトや交代は認められる。

## 8. 第 39 条 ファイティング

【変更の理由】 コート上での暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れたことでチームメンバーに与えられる罰則を異なったものにするため。（積極的に暴力行為に関わったかどうかと区別する）

【新ルール】 チームベンチエリアを離れたあと、積極的に暴力行為に関わったあらゆる交代要員、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やチーム関係者はそれぞれの条文によって失格・退場となる。（DQ ファウル・・・ディスクォリファイングファウル）

【解釈 1】 コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。ベンチにいた A8 がコートに入ってきて B1 の顔面を殴った。A1 と B1 にはディスクォリファイングファウル（D）が記録され、その罰則は相殺される。A8 がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格退場となり、チーム A のコーチにテクニカルファウル（B）が記録される。また積極的に暴力行為に加わったことから、A8 にはさらにディスクォリファイングファウル（D）が記録される。チーム B に合計 4 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラーステーブルの反対側のスローインラインからのスローインによりゲームは再開される。

【解釈 2】 コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。ベンチにいた A6 と B6 がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7 はコートに入ってきて B1 の顔面を殴った。A1 と B1 にはディスクォリファイングファウル（D）が記録され、その罰則は相殺される。A6、A7 と B6 がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格退場となり、それぞれのチームのコーチにテクニカルファウル（B）を 1 個ずつ記録し、その罰則は相殺される。また積極的に暴力行為に加わったことから、A7 にはさらにディスクォリファイングファウル（D）が記録されチーム B に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラーステーブルの反対側のスローインラインからのスローインによりゲームは再開される。

## 9. 第46条 クルーチーフ：任務と権限

【変更の理由】 インスタント・リプレー・システム（IRS）でレビューすることができるシチュエーションを3つ追加

【新ルール】 46-12 ゲームの最後の2分間で（2:00）：

- ゴールテンディングまた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確認ができる。

ゲーム中どのタイミングでも：

- 成功しなかったフィールドゴールのシューターに対して起こされたファウルが宣せられたあと、与えられるフリースローの本数が2本あるいは3本かを確認できる。
- **宣せられた**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の判定がそれぞれのクライテリア（基準）に沿っているか確認し、必要であれば判定をアップグレードもしくはダウングレードするかどうか、またはテクニカルファウルと記録することが適切かどうかを確認できる。

【解釈1】 ゲームの最後の2分間で、審判がゴールテンディングまたはインタフェアレンスを宣した時、その判定を確認するためIRSを用いる事ができるようになった。そしてレビュー後、ゴールテンディングまたはインタフェアレンスの判断が間違っていて正当なブロックショット等であったと明らかに確認できた場合、審判はジャンプボールシチュエーションとしてゲームを再開する。ただし、ゴールテンディングやインタフェアレンスについて、IRSを活用しても明らかな確証を確認できなかった場合は、コート上で下された判定によってゲームを再開する。

【解釈2】 スリーポイントライン近くでショットの動作中のA2に対してB1がコンタクトを起こし、ファウルが宣せられた。フィールドゴールは成功しなかったが、クルーチーフは与えられるべきフリースローの本数の確認が必要と判断したため、IRSでフリースローの数を確認することができる。

【解釈3】 ショットの動作中のA1に対してB2がハードコンタクトと判断しB2のアンスポーツマンライクファウルを宣した。このプレーに対してクルーチーフがIRSで確認が必要と判断し、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の確認をおこない、アップグレード、ダウングレードをする事が可能となった。この確認中にA1がB2へのファウル後、A3がB2を後ろから突き飛ばしている姿が映像に映っていた。IRSの大前提として（ファイティングを除いて）判定を下したものに関して確認するものであるため、A3に関してはテクニカルファウル等の判定を記録することはできない。ただし、審判がA3のコンタクトに関して判定をしていた場合は、IRSによりアップグレード、もしくはダウングレードの判断を確認する事ができる。また、IRSによって確認した結果、コート上で判断したファウルの事実がなかったとしても、コート上で判定は取り消されない。

## 10. 第50条 ショットクロックオペレーター：任務

【変更の理由】 ボールがリングとバックボードの間に挟まったとき、ボールはリングに当たっているとみなされる。他の類似の条文の中に入れるため。

【新ルール】 複数のフリースローの間やボールの権利がファウルの罰則の一部に含まれる場合を除いて、ライブのボールがリングとバスケットの間に挟まったとき、ジャンプボールシチュエーションとなり、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。ボールはリングに当たっているため、ショットクロックは14秒または24秒にリセットされる。

【解釈】 ショットクロックが残り15秒を示している時点で、A4の放ったショットのボールがリングとバックボードの間に挟まった。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示していたため、ショットクロックを14秒にリセットしてゲームは再開される。

## 1.1. 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の後のスローイン

【変更の理由】 ゲームのスピードを上げるとともに、攻守の切り替えを増やし、得点の可能性を増やすため。センターラインからのスローインの後の複雑なシチュエーションを取り除くため。

【新ルール】

- ・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の罰則の一部のすべてのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
- ・ファイトイングが起こった後でゲームを再開するためのすべてのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
- ・すべてのケースでショットクロックは 14 秒から再開する。

※第 1 クォーター以外の各クォーターや各オーバータイムの開始のためのスローインは、違反の罰則の一部ではないため、引き続きセンターラインから行われる。

【解釈】 第 4 クォーターでゲームクロックに 1:15 が表示された時点で、スローインのボールが A1 の手を離れる前に B1 がコンタクトを起こし、審判はアンスポーツマンライクファウルを宣した。A1 に 2 本のフリースローが与えられ、ゲームはチーム A のフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインからのスローインでショットクロックは 14 秒が表示される。

## 1.2. B - スコアシート

【変更の理由】 コーチに対するテクニカルファウルの罰則のフリースローの本数が 1 本あるいは 2 本かを明らかにするため。

【新ルール】 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：

- ・ファイトイングの状況でチームベンチを離れることを含め、ファウルが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、チーム関係者の失格・退場であった場合、このファウルはテクニカルファウルとしてコーチに記録される：この場合、2 本のフリースローが与えられる。

【解釈】 コート上で暴力行為が起こったとき、交代要員の A6 がチームベンチエリアを離れて、コートの中に入った。審判は A6 をファイトイングのルールに則り失格・退場とし、コーチ A のテクニカルファウルとした。このテクニカルファウルはコーチ A に「B」として記録され、チーム B に 2 本のフリースローが与えられる。

## 1.3. D - チームの順位決定方法

【変更の理由】 ワールドカップ予選のための新たな大会フォーマットに適応させるため。

【新ルール】 チャプターD.3 は、1 チームが大会で 2 回没収となり、グループ内のすべてのチームが同じ数のゲームを行う場合の詳細な例である。→詳細は競技運営より

1.4. バスケットボール用具・器具／ショットクロックの機器

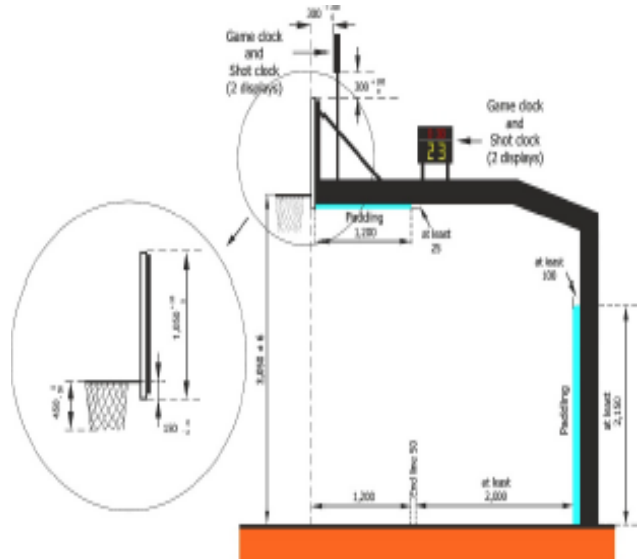
【変更の理由】 ゲーム中の誰もが見るように、両面を表示面とする2つのユニットでショットクロックを表示するため。

【新ルール】 観客を含めた誰もがゲーム中にショットクロックをはっきりと見るように、レベル1のゲームでは、ユニット毎に3つまたは4つの表示面を有するか、両面を表示面とする2つのユニット（レベル2、レベル3に推奨）を用いる。

- ・クォーターの終了の合図が鳴った時のみ外縁が赤く光るライトを備え付けることができる。

- ・ショットクロックの合図が鳴った時に外縁上部が黄色く光るライトを赤く光るライトのすぐ下に備え付けることができる。

→詳細は競技運営より



補足

2018FIBA 新ルール変更点サマリー0621（変更点の速報版）

2018FIBA 新ルール変更点 20180905（解釈の追加）

2018FIBA 新ルール変更点 20180921（解釈の追加変更）

3:スローイン【解釈 1.2】、5:24 秒【解釈】29-2-4、6:ダブルファウル【解釈 2.4.5.6】、

7:テクニカルファウル【解釈 2】

2018FIBA 新ルール変更点 20190206（解釈の一部追加変更）



# JBA プレーコーディング・ガイドライン (20190401)

## 第1章 ファウル

### 1. ファウルとは

2. イリーガルな手・腕・肘の整理 (HAND-CHECKING 含む)
3. スクリーンプレー
4. ブロッキング・チャージング
5. プロテクトシューター
6. アンスポーツマンライクファウル (UF)
7. テクニカルファウル (TF)
8. ディスクオリファイングファウル (DQ)
9. ダブルファウル
10. ファイティング
11. フェイク (FAKE A FOUL)

## 第2章 バイオレーション

### 1. トラベリング

### 2. ボールの扱い方

## 第3章 その他

### 1. IRS (インスタント・リプレー・システム)

### 2. 不注意などでゲームを止めてしまった時の対応

## 参考資料

1. トラベリングについて (FIBA 新ルール 2017/07/15 対応)
2. フラストレーションを抱えた (冷静な心理状態でない) 選手・関係者に対する接し方について
3. 抗議の取り扱いについて (2019 競技規則改正)
4. ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの暴言、暴力的行為に対する対応方針 (ガイドライン)

## 第1章 ファウル

### 1. ファウルとは

#### (1) 基本的考え方

- ①ファウルには、**触れ合いに対するファウル (NF/UF)** と **振る舞いに対するファウル (TF)**、そして特に悪質でスポーツマンシップに反する行為 (**DQ: ファイティング含む**) がある。
- ②NF/UF は 5 個で失格、そして UF/TF は UF 2 個、TF 2 個、UF/TF 各 1 個によって失格退場となるが、審判は「触れ合いに対するファウル」と同様に「振る舞いに対するファウル」にも毅然と判定する必要がある。
- ③審判は、JBA が推進する「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を実践するため、コート上での**イリーガルな「触れ合い」および「振る舞い」に対するファウル**を、競技規則およびプレーコーリング・ガイドラインに則り適切に判定することが求められている。

#### (2) 触れ合いに対するファウル

審判員は、触れ合いに対するファウルの成立基準として、以下の 3 原則がある。

##### ファウルの 3 原則

- ①**触れ合いの事実**
- ②**触れ合いの責任** リーガルガーディングポジション、シリンダー、etc.
- ③**影響** オフェンスの R (リズム) S (スピード) B (バランス) Q (クイックネス) に影響のある

る

触れ合いをファウルとして取り上げる。

審判は、よりゲームの質を高めるためにマージナルなプレー (ファウルの域に達していない度合いの触れ合い) の見極めも求められる。審判は、**マージナル or イリーガル or ノーフアウル**の判断について常に検証を重ねる必要がある。

#### (3) 振る舞いに対するファウル

振る舞い (コンタクトのあるタウニングを含む) に対するファウルについて、審判は感情的になることなく、競技規則およびプレーコーリング・ガイドラインに則りシンプルに判定する必要がある。テクニカルファウルにおいても、他のパーソナルファウル等と比べて特別に扱うということはなく、リスペクトフォーザゲームの観点も含め、起きた振る舞いに対して判定をする。

### 2. イリーガルな手・腕・肘の整理 (HAND-CHECKING 含む)

#### (1) 基本的考え方

- ①オフェンス・ディフェンスのどちらかに、不当に有利・不利が生じないようにする必要があり、プレーヤーの FOM (Freedom of Movement: オフェンス・ディフェンス共にコート上を自由に動く権利) を確保し、クリーンでスムーズなゲームを提供する
- ②イリーガルな手・腕・肘は、その後の試合 (時間帯) でラフなプレーを引き起こす原因となるため整理する必要がある
- ③イリーガルな手・腕・肘は、ディフェンスだけでなくオフェンスに対しても整理をする必要がある
- ④イリーガルな手・腕・肘は、ディフェンスとオフェンスのリアクションではなくアクションに対して判定する必要がある。

#### (2) ディフェンスのイリーガルな手・腕・肘 (HAND-CHECKING 含む)

- ①ボールを持っているプレーヤーに、両手を使う (ハンドチェックの適用)
- ②ボールを持っているプレーヤーに、片手でも肘が伸びた状態で触れ続ける (ハンドチェックの適用)
- ③ボールを持っているプレーヤーに、触れ続ける (ハンドチェックの適用)
- ④ボールを持っているプレーヤーに、短い時間であるが何回も触れる (ハンドチェックの適用)
- ⑤ポストディフェンスで、シリンダーを超えたアームバー
- ⑥オフェンスを手・腕・肘でロック (Lock) し止める
- ⑦ピック&ロール等のスクリーンプレーで、スクリーナーに対してすり抜けるために手・腕・肘を使う
- ⑧ピック&ロール等のスクリーンプレーで、スクリーナーやユーザーの次の動きを妨げるため手・腕・肘を使う

### (3) オフェンスのイリーガルな手・腕・肘

- ①ボールを持ったプレーヤーがディフェンスを抜くために手・腕・肘を使って相手をロック（Lock）し止める
- ②オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、ディフェンスの身体に対し腕を巻いて抑える
- ③オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、手・腕・肘を使ってディフェンスの腕を巻く
- ④オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、スペースを作りボールをもらうためにシリンダーを越えた手・腕・肘でディフェンスをロック（Lock）して止める

## 3. スクリーンプレー

---

### (1) リーガルスクリーン

リーガルスクリーンとは、**1) スクリーナーが止まっている、2) 両足が床についた状態で、3) シリンダー内で**身体の触れ合いが起こるプレーのことである

### (2) イリーガルスクリーン

- ①相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける（Moving Pick）
- ②止まっている相手のうしろ（視野の外）でスクリーンの位置を占めスクリーンをかける
- ③動いている相手チームのプレーヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおかずスクリーンの位置を占めスクリーンをかける
- ④シリンダーを越えた手・腕・肘、そして足・お尻等、身体の一部を不当に使ってスクリーンをかける

## 4. ブロッキング・チャージング

---

### (1) リーガルガーディングポジション

- ①ディフェンスプレーヤーが相手チームのプレーヤーに対して、**トルソー**（向かい合い、両足を普通に広げてフロアにつけている）を占めている状態
- ②リーガルガーディングポジションには、真上の空間の権利（シリンダー）も含まれる

### (2) ブロッキング

- ①ボールを持っているかいないかに関わらず、相手チームのプレーヤーの進行（FOM）を妨げるイリーガルな身体の触れ合い
- ②ボールを持っている（コントロール、ドリブル）相手チームのプレーヤーに対して、先にリーガルガーディングポジションを占めることができない状態で身体の触れ合いが起きた場合（ただし、RSBQを考慮する必要がある）
- ③ボールを持っている相手チームのプレーヤーが、レイアップショット等でジャンプをするために最後のステップをした後に相手チームのプレーヤーが着地する場所で触れ合いが起きた場合
- ④**ドライブ等でインパクトが大きい触れ合いが起きた場合、オフェンスに明らかな責任がない時はディフェンスのファウルである**

### (3) チャージング

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に突き当たったり、押し分けたりする不当な身体の触れ合い

- (4) **2人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれ別の角度からブロッキングとチャージングを同時に宣したプレー事象の前後を決定することができないことから、クレー間でコミュニケーションをとり、「オフェンスに明らかな責任がない時はディフェンスのファウル」とする。**

## 5. プロテクトシューター

- ① オフェンス側プレーヤーがジャンプショットのため正当にジャンプをした場合、着地場所を確保する権利がある。（オフェンス側プレーヤーが着地する時、ディフェンス側プレーヤーの足等が触れ合いを起こすことは怪我の危険性もあるファウルである）  
関連ケース（キックアウト）
- ② オフェンス側プレーヤーがショットをする時、シリンダーを越えて必要以上に足や手などを広げ、リーガルなディフェンスに触れ合いを起こした場合はシューターのファウルとして判定する（ショット前はオフェンスファウル、ショット後はルーズボールのファウルとしてプッシング）
- ③ オフェンス側プレーヤーがショットをした後、怪我をすることを避けるために必要に応じて倒れることはフェイクではない。

## 6. アンスポーツマンライクファウル（UF）

アンスポーツマンライクファウルについては、下記（１）～（５）のクライテリアに該当した場合、試合中全ての時間帯（試合の終盤また得点差に関係になく）で適用し、アクション（起きた現象）のみで判断する。

### （１） 正当なバスケットボールのプレーと認められない、かつ、ボールに対するプレーでない」と審判が判断したプレー

- ① ユニフォームを掴んで引っ張る行為は UF とする
- ② 肘や足を過度に使うコンタクトは、相手プレーヤーに重大な負傷に繋がりがねない危険な行為であるため UF。  
特に、首から上、顔面・頭へ肘を使ったコンタクトは非常に危険であるため DQ も判断基準とする
- ③ 肘を激しく振り回した場合は、ノーコンタクトでも TF の対象となる

### （２） プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エグゼシブコンタクト、ハードコンタクト）と審判が判断したプレー

- ① ボールにプレーしている場合でも過度な接触とみなされたファウル
- ② 手・腕などによる首から上へのファウルは、その度合いと選手の身を守るため危険なファウルと判断した場合、故意でなくても UF とする
- ③ 空中にいるオフェンスプレーヤーに対するディフェンスの危険なファウル
- ④ 笛が鳴ったあとや、ファウルの判定があったにも関わらず相手プレーヤーに続けてハードなコンタクトをおこすこと
- ⑤ オフェンスのパンプ・フェイクなどで空中に飛んでしまった結果、いずれにせよファウルになると確信したあとで必要以上に相手のプレーヤーを掴んだり、腕を振り下ろしたり、激しく叩いたりすること

### （３） 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と審判が判断したプレー

※このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される

- ① ディフェンスしようとする努力をせず、ボールに直接、正当にプレーしていないケース
- ② 正当なバスケットボールのプレーと認められない不要な接触
- ③ リーガルガーディングポジションから外れ、ボールに対してではないファウルをすること
- ④ リーガルガーディングポジションから正当にディフェンスをした結果のイリーガルな触れ合いはノーマルファウル
- ⑤ オフェンスがボールを進めるのを止めることだけを目的とした不要なファウル

### （４） 速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後方もしくは横から起こす触れ合いと審判が判断したプレー（ラストプレーヤーシチュエーション）

※このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される

- ①パスミス・パスカット等があってもボールコントロールが変わっていない場合のファウルはNF。ただしボールにプレーせず正当なバスケットボールのプレーでないと審判が判断した場合はUFとする
- ②速攻でのレイアップ等で、AOSに対するファウルはNFとする
- ③ラストのディフェンスがオフenseの前にいる状況で、抜かれたあと、後ろからファウルをした場合はUFとする

## (5) 第4クォーターもしくは各延長（オーバータイム）残り2分の間で、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、まだボールが審判もしく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触れ合いと審判が判断したプレー（ラスト2ミニッツシチュエーション：L2M）

- ①オフenseプレイヤーには適用されない

## 7. テクニカルファウル (TF)

ゲームは両チームのプレイヤー、チームベンチパーソナル、審判、テーブルオフィシャルズなどすべての人たちの協力によって成立するものであることを理解することが重要である。また、**ゲームを尊重する精神 (Respect for the game)** に則り、状況と内容を判断し、審判は注意・警告を与えることなくただちにテクニカルファウルを宣してもよい。テクニカルファウルによって与えられるフリースローは1本が挟み込みで行われ、ゲームはテクニカルファウルが宣せられた状況から再開される（新ルール）

### (1) ベンチおよびプレイヤーが審判、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、自チーム、観客に対して失礼な態度で接すること **(ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反する振る舞い)**

- ・威嚇や挑発行為
- ・継続的、もしくは大きなジェスチャーなどでゲームに対して異論を表現すること
- ・不適切な表現や言語
- ・ベンチがゲームの進行や運営に支障をもたらすこと（ベンチエリアで立ち続ける等）
- ・ボールや身に着けているものを強く叩きつけたり、投げたりすること
- ・用具・器具を破損するおそれのある行為（リング支柱を叩いたり、看板を強く蹴るなど）
- ・審判に対して、異論を唱えるためにボール等を投げつける行為
- ・観客に対して、不作法にふるまったり、挑発するような言動をとること
- ・**コーチが選手（自チーム・他チーム含む）に対して、人権・人格、身体的特徴、自尊心等を否定する暴言・暴力的行為**
- ・ゲームの手続き上の規則、運営・管理に関して違反すること

### (2) ゲームの進行を遅らせる行為 **(ディレイオブゲーム)**

- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること
- ・笛が鳴った後などで審判にボールを返さないこと
- ・ボールがすばやくスローインされることを妨げること **(1度目はバイオレーション、2度目以降もしくはゲームの残り2分ではTF)**

## 8. ディスクオリファイングファウル (DQ)

プレイヤーやベンチパーソナルによって行われる、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

### (1) アンスポーツマンライクファウルからDQへのアップグレード対象

※C1（正当なバスケットプレーと認められない：肘を使ったプレー）およびC2（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）が対象



- ①通常のバスケットボールのプレーから逸脱して**暴力行為**と判断できるもの、または**大きな怪我につながる危険な接触**に関しては DQ の対象とする
- ②首から上、顔面・頭へ肘を使った過度に危険なコンタクト
- ③空中にいるオフェンスプレーヤーに対して過度に危険なコンタクト
  - ※空中にいるプレーヤーに対してディフェンスせずに、激しくコンタクトすることを目的におこすファウルなど

## (2) 著しくゲームを尊重すべきことに反する行為

- ①審判に対して、**異論を唱えるために身体接触**を起こすことや、ボール等を強く投げつける行為は DQ の対象とする
- ②観客および観客席に対して、直接ボールや身に着けているもの、その他のものを力強く投げ込む行為などは DQ の対象とする
- ③その他、著しくスポーツマンシップの精神から逸脱している行為と判断したもの

### ④自チームに対しての暴力行為

## 9 . ダブルファウル

### (1) ダブルファウルとは、

両チームの 2 人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウルをした場合であり、以下の条件が求められる。

- ①両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- ②両方のファウルが、体の触れあいを伴うファウルであること。
- ③両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- ④両方のファウルの罰則が等しいこと。(NF と UF のダブルファウルはない)

### (2) 連続したファウルに対する対応

NF 直後等に UF の C1C2 に該当する行為（過度に肘を使う、ユニフォームを掴み引っ張る等）があった場合は、両方のファウルを判定し記録する。

## 10. ファイティング

コート上やコートの周囲で暴力行為が起こった時や起こりそうな時にチームベンチエリアから出たチームベンチパーソネルに適用される

- ①暴力行為が起こった時や起こりそうな時にベンチエリアから飛び出してコートに入った場合など、その対象者にはディスクォリファイングファウルが宣せられ、失格・退場となる
- ②コーチとアシスタントコーチだけは審判に協力して争いと止める目的であればコートに入っても良い。
- ③ファイティングにより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
- ④IRS が稼働可能な場合、クレーチーフを中心に、何と誰を確認するべきなのかをクレー複数名で映像にて確認する

## 11. フェイク (FAKE A FOUL)

### (1) 基本的な考え方

オフェンス・ディフェンスともにファウルをされたようにみせかけ、ゲームに関係する人達を欺くプレーをなくす

### (2) フェイクに対する対応

- ①フェイクが起きた責任エリアの審判がジェスチャー（片方の手のひらを 2 回招くように）を明確に示す（クレーで共有）
- ②ボールデッドで時計が止まった時に、該当選手及びベンチに対して、その近くにいる審判が速やかに明確に伝える
- ③フェイクが起きた後、ボールデッドで時計が止まる前に、同じチームの選手が再びフェイクをした場合は、2 回目のフェイクという理解

で TF を適用する

④「ノーコンタクトのフェイク」は Excessive Fake（あまりに過度なフェイク）として、ただちに、TF を宣する（一発）。またそれに準ずる過度なフェイクもダイレクトテクニカルの適用対象とする

**⑤ディフェンスファウル（または、オフェンスファウル）とフェイクが同時におきたと判断できる場合、ファウルを優先して判定する**

⑥ディフェンスファウル及びオフェンスファウルを宣した場合、フェイクは適用されない

⑦オフェンス選手も、ファウルを受けたように見せるため倒れるなどのプレーはフェイクとする

### （3）テクニカル時の対応

①選手に対して 1) 手を上げ、時計を止める 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す

②TO に対して 1) チーム及び選手の番号を示す 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す

### フェイクのジェスチャー



Fake a foul signal フェイク・ア・ファウル・シグナル

New "Raise-the-lower-arm" – Signal twice (Starting from the top)

(新) レイズ・ザ・ローアーム

図のように腕で招くように 2 回シグナルをすることで、フェイクが起きたことを示す



フェイクが起きたことを確認



フェイクのジェスチャーを行う（2回）

## 第2章 バイオレーション

### 1. トラベリング

#### （1）止まった状態でボールをコントロールしている場合

- ①ピボットフット（軸足）が確立されたあと、明らかにピボットフットを踏みかえること（軸足の踏みかえ）
- ②明らかにピボットフットがずれること（軸足のずれ）
- ③ドリブルを始めるとき、明らかにピボットフットが床から離れた後にボールをリリースすること（突き出しの遅れ）

#### （2）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

- ④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となる。
- ⑤ ④の場合、ドリブルを始めるときは 2 歩目の足をフロアにつける前にボールをリリースする必要がある。

- ⑥ドリブルが終わる時も、④のステップが適用される。
- ⑦ ④⑥の場合、連続して同じ足（右→右、左→左、両足→両足）を使うことはできない。  
※両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態。

### (3) 明らかに空中でボールをコントロールした場合

- ⑧次にフロアについた足が、ピボットフットとなる。

### (4) その他のケース

- ⑨プレーヤーがボールを持ったままフロアに倒れたり、床に倒れた勢いでボールを持ったまま床をすべること、あるいは横たわったり座ったりしているプレーヤーがボールを持つことはバイオレーションではないが、その後**ディフェンスを避けるために**転がったり、立ち上がることはトラベリングである。
- ⑩ボールを持って止まっているプレーヤーのピボットフットが決まった後に、さらに**明らかに**ジャンプしどちらかの足がフロアについてからショットまたはパスをすることはトラベリングである。

## 2. ボールの扱い方

### (1) ボールは手で扱わなければならない。

- ①ボールをこぶしで叩いてはならない。
- ②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してはならない。また、**ボールを足で挟んでパスに見せかけることもバイオレーションである。**
- ③ボールが偶然に足やこぶしなど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。

## 第3章 その他

### 1. IRS（インスタント・リプレー・システム）

各種大会主催者によって IRS が設置され稼動が可能な状況において、以下の場合、審判は該当するケースを確認するため IRS を使用する事が認められている。

#### 【IRS を使用する場合の手順】

- ①審判は、判定（3 or 2、アウトオブバウンズのディレクション、NForUF 等）を明確にコート上で示す。
- ②審判（CC 以外も含む）は、上記①の判定において、**確証がない場合、かつ IRS 適用のケースの場合**、IRS を使用する判断の権限を持つ。その場合、当該審判は IRS のジェスチャーを明確に示しクルーに伝える。
- ③上記②において、ボールがデッドになったとき、IRS 使用が必要と判断した当該審判はクルーチームにその旨を明確に伝える。
- ④クルーチームはその判断を受け入れ、正式に IRS のジェスチャーを示してから映像の確認を行う。その場合クルーチームは必要に応じて当該審判とともに映像を確認することができる。
- ⑤IRS の確認後、クルーチームは決定した判断を観客・チーム・選手に明確に伝える。ただし、**映像により明らかな実証が確認できなかった場合、コート上で下した審判の判定を優先しゲームを再開する。**
- ⑥**試合中に確認できる映像は、主催者によって公式に定められた IRS 映像のみである。**

### (1) 各クォーターや延長（オーバータイム）の終了時

- ①成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかどうか

## ②以下の状況でゲームクロックに残す時間の確認

- ・シューターによるアウトオブバウンズが起きていた場合
- ・ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合
- ・8秒バイオレーションが起きていた場合
- ・クォーターまたは延長の終了よりもファウルが先に起きていた場合

**(2) 第4クォーターや延長の残り2:00以下の時**

- ①成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかを確認
- ②ショットがファウルよりも先だったかどうかを確認
- ③アウトオブバウンズのラストタッチの確認
- ④ゴールテンディングやインタフェアレンスが正しく判定されたかどうかの確認（新ルール）

**(3) ゲーム中どのタイミングでも**

- ①成功したショットが2点か3点かを確認
- ②ゲームクロックやショットクロックの誤作動が起きた時、訂正されるべき時間の確認
- ③正しいフリースローシューターの確認
- ④ファイトイングが起きた時、誰がかかわっていたかを確認
- ⑤成功しなかったショットのシューターに対するファウルで、与えられるフリースローの本数の確認（新ルール）
- ⑥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の判定がそれぞれのクライテリア（基準）と合っているかの確認、またはテクニカルファウルとして記録することが適切かどうかの確認（新ルール）

**2. 不注意などでゲームを止めてしまった時の対応****(1) ルールで規定されている事象以外で不注意や誤ってゲームを止めてしまった場合**

- ①クルーチーフを中心にその状況での情報を把握・共有し、どちらかのチームが著しく不利な状況とならないことを考慮したうえで、最終的にクルーチーフが再開方法を決定する
- ②タイムアウトや交代についても、①を踏まえたうえでクルーチーフが認めるか認めないかを判断する。

付則	
2016年8月	JBA プレーコーリング・ガイドライン作成
2017年7月14日	3ブロック・チャージング、4プロテクトシューター、6プレーヤー/コーチのテクニカルファウル、8トラベリング、9ファイトイング、以上5項目追加
2017年8月26日	4プロテクトシューター追加、5アンスポーツマンライクファウル改訂
2017年9月15日	5アンスポーツマンライクファウル改訂（2017FIBA ルール変更サマリー対応）
2018年1月8日	8トラベリング改訂（2017FIBA・2018JBA ルール対応）
2018年2月1日	5アンスポーツマンライクファウル修正（2018JBA ルールブック対応）、8トラベリング【参考資料1】追加
2018年7月1日	全面改訂、1-8ディスクオリファイングファウル、3-1インスタント・リプレー・システム追加
2019年2月12日	1ファウルとは、2-2 ボールの扱い方、3-2 不注意などでゲームを止めてしまった時の対応、その他補足修正【参考資料2.3.4】追加

【ガイドライン参考資料1】

## トラベリングについて（FIBA新ルール2017/8/15対応）

## 【1】基本的な考え方

1	動きながらフロアに足がついた状態でボールをコントロールした場合、コントロールをした後に2歩までステップを踏んでも良い（0歩目の適用）。その場合、ステップは2歩までの原則は変わらないため、0歩目→1歩目→2歩目とし、1歩目→2歩目→3歩目とカウントはしない。※0歩目適用の場合、1歩目がピボットフットとなる。
2	ドリブルが終わる時も、上記【1】1の考え方が適用される。
3	上記【1】1.2の場合、明らかに空中でボールをコントロールしたあと、フロアに足をつけた場合は、そのついた足が1歩目（ピボットフット）となる。
4	ドリブルをする場合
①	止まった状態からドリブルをする場合、ピボットフットがフロアから離れる前にボールをリリースしなければならない。
②	0歩目が適用され一連の動きの中でのドリブルの場合、2歩目がフロアにつく前にボールをリリースしなければならない。ただし、1歩目のピボットフットが確立した後に止まった状態ができた場合は、上記【1】4①が適用される。
5	ショット及びパスの場合は、2歩目のステップ後にボールをリリースしてもよい。ただし、2歩目でジャンプした場合、次に足がフロアにつく前にショットおよびパスをしなければならない。
6	同じ足（右→右、左→左、両足→両足）を連続して使うことはできない。
7	両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態である。

## 【2】リーガルな足の使い方（○印はピボットフット）

## （1）0歩目を適用しない場合（従来のステップ）

		1歩目	2歩目	備考
1	①	○右足	左足	
	②	○左足	右足	
2	①	両足（○右足）	左足	1歩目が両足の場合、片足がフロアから離れた時、フロアについているもう片方の足がピボットフットとなる
	②	両足（○左足）	右足	
3	①	○右足	両足	2歩目後にステップはできない
	②	○左足	両足	

## （2）0歩目を適用した場合（新ルール適用によるステップ）

## 1. 1歩目で止まった場合

		0歩目	1歩目	2歩目	備考
4	①	○右足	左足		0歩目を1歩目（ピボットフット）とするため、左図2歩目は3歩目となる
	②	○左足	右足		
5	①	両足（○右足）	左足		
	②	両足（○左足）	右足		
6	①	右足	両足（○右足）	左足	1歩目を両足で止まった場合、2歩目が使える 右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	

## 2. 2歩目を使った場合

		0歩目	1歩目	2歩目	備考
7	①	右足	○左足	右足	
	②	左足	○右足	左足	
8	①	右足	○左足	両足	2歩目の両足後はステップはできない
	②	左足	○右足	両足	
9	①	両足	○左足	両足	
	②	両足	○右足	両足	
10	①	右足	両足（○右足）	左足	右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	



【ガイドライン参考資料 2】

## フラストレーションを抱えた（冷静な心理状態でない）選手・関係者に対する接し方について

2018 年度、高校ブロック大会の試合中に審判員に対する暴力行為がありました。この行為は絶対にあってはならない行為であり、今後の対応については JBA として関係各組織（全国・県高体連および県協会）と緊密に連絡を取り合い協議をしているところです。しかしながら、現在も日本全国でたくさんの試合が行われています。そこで、我々審判が自分自身の身を守るため、選手や関係者が強くフラストレーションを抱えている（冷静な心理状態でない）と感じた場合の注意点について下記共有しますので、都道府県において各審判員に注意喚起をよろしくお願いします。

なお、皆様方におかれましては、試合運営上の知識のひとつとしてご確認いただき、引き続き競技規則に則ったクリーンな試合運営にご協力いただけますようお願い申し上げます。JBA 審判としては、皆様に安心して審判活動をしていただけるように、またより良い試合開催が出来るよう継続して取り組んでまいります。

### 【確認・注意事項】

1. 試合中において、選手・ベンチの状況（精神状態等）については、常にクルー内で情報共有する。
2. コミュニケーションをとるため選手および関係者に近づく場面があるが、選手および関係者の感情・表情等には充分注意を払う。また、常に冷静に相手の感情などを察した言動を心がける（相手の感情を刺激するような言葉や行動を避ける）。
3. フラストレーションを抱えた（冷静な心理状態でない）と思われる選手に対しては、一定の距離を保つ（手の届かない間隔を保つ）。
4. ファウル、アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウル等を宣する時、フラストレーションを感じていると思われるプレイヤーや関係者に近づいたり、至近距離（手の届く距離）でファウルのジェスチャーをしない。また、テクニカルファウル等のジェスチャーを相手の顔などに向けて出さない。
5. 緊急事案等（暴力事案含）発生した場合は、主催している大会の審判長は都道府県審判長等を経由する場合もあるが、速やかに JBA に報告する。

## 【ガイドライン参考資料 3】 抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改正）

### 1. 基本的考え方

- ① 抗議については採用しない。  
 【理由】 1) 抗議の認定条件また認定後の対応等、詳細な規定の整備が困難。  
 2) 規定が整備できた場合でも、都道府県・ブロックで開催する各種大会において、規定に則り速やかに対応できる機関設置が困難。  
 3) 全ての大会（特に U18/15/12）において保証金の設定は現実的ではない。  
 4) 全ての大会において証拠として認定する公式映像の採用が困難、等。
- ② 当分の間は、抗議に繋がる重大なトラブル防止のための取り組むべき対策を最優先し実施する。
- ③ ただし、大会要項において上記 1 ① 1) ～ 4) で示した対応が適切に実施できる大会においては、JBA の承認により採用する事ができる。

### 2. 抗議に繋がる重大なトラブル防止のために取り組むべき対策

- ① JBA として取り組むべき対策
  - 1) 審判員のレベルアップ  
 試合におけるスコアおよびクロックを訂正する権限があるため、判定だけでなく、スコア・クロックの管理も含めた TO との連携に関するマニュアルを作成し研修等で周知徹底していく。
  - 2) TO のレベルアップ  
 スコアシートの記載、スコアの表示、クロックの管理等を行う TO 業務がスムーズに遂行できるように、また、TO 技術とともに TO 同士また TO と審判員との緊密な連携についても示した TO マニュアルを作成し、研修に向けたカリキュラムを構築する。
- ② 主催団体として取り組むべき対策  
 大会責任者としてスムーズな大会運営を行うため、TO 育成に向けた研修会の実施、また実際に TO を行う U18/15/12 補助役員のサポートのため TO 主任の設置および TO 主任研修の実施。そして重大なトラブルが発生した場合の速やかな対応ができる体制作り。
- ③ チーム（コーチ）として取り組むべき対策  
 試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、
  - 1) 速やかにミスに対応できるようにコーチ自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。
  - 2) コーチ自身が確認できない場合もあるため、スコアブックを記載するマネージャー等の指導育成をチームで実施。
  - 3) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレー続行中に TO に確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO ともに確認がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

### 3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

- ① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。
- ② 事実確認 客観的事実に基づき事実確認を行う（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）
- ③ 事実確認に基づき原因の究明 原因の明確化（上記 2 ①～③で示した取り組むべき対策を基に原因を明確にする）
- ④ 再発防止 上記 3 ③を基に、再発防止のための具体的方策および各種指導（審判員含め）等の対応協議。
- ⑤ 上記 3 ②～④を明確にした上で、競技規則 44-2-6、46-9 に則り、成立した試合における得点等の訂正等は行わない。

### 4. バasketボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力する事で成立する。そのためには、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケットで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの価値を高めていくため、協力していく事が必要である。

【ガイドライン参考資料4】

## ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの 暴言、暴力的行為に対する対応方針（ガイドライン）

JBA では、**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**に則り、「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を推進していきたいと考えています。これは、ゲームに関わる**プレーヤー、コーチ、レフェリー**全ての協力で**ゲームの価値を高めようとする**取り組みであり、**ゲームを尊重する精神「リスペクト・フォー・ザ・ゲーム」**にそったものでもあります。

バスケットボールのゲームは、ゲームに関わる関係者のみならず、観客の存在も欠かすことができません。プレーヤー、コーチ、レフェリー、観客も含めてゲームの価値を高める努力をすることが必要です。そして、そのためには**コーチの振る舞い（行動や行為）**も非常に重要になってきます。コーチの振る舞いは、ゲームに関わる関係者（プレーヤー、レフェリー）に直接影響があるだけでなく、**ゲームを観ている観客の方々**にとっても大きな影響を与えます。

そこで、コーチの振る舞いについてある一定の基準を設けてテクニカルファウルの対象とし、**ゲームの価値を下げない取り組み**を推進することとしました。

### 【テクニカルファウルの対象となる振る舞い（行動・行為）】

#### 1. コーチのプレーヤーに対する暴言

##### （1）人格、人権、存在を否定する言葉

〈具体例〉最低、クズ、きもい、邪魔、出ていけ、帰れ、死ぬ、てめえ、この野郎、貴様

##### （2）自尊心を傷つける、能力を否定する言葉

〈具体例〉役立たず、下手くそ、アホ、バカ

##### （3）身体的特徴をけなす言葉

〈具体例〉チビ、デブ

##### （4）恐怖感を与える言葉

〈具体例〉殴るぞ、しばくぞ、ぶっとばすぞ、帰りたいの？、試合出たくないの？

#### 2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）

##### （1）殴る・蹴るなどを連想させる行為

##### （2）プレーヤーと近接（顔の目の前、腕一本分より近い距離）して高圧的威圧的に指導する行為

##### （3）「おい！」「こら！」と大声でプレーヤーを高圧的威嚇的に指導する行為

##### （4）継続的、かつ、度を越えた大声でプレーヤーを指導する行為、いわゆる怒鳴りつける行為

##### （5）物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為

#### 3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）

##### （1）不潔な服装、裸足やスリッパでの指導

（参考資料）

ENGLAND BASKETBALL CODE OF ETHICS & CONDUCT

CANADA BASKETBALL CODE OF CONDUCT AND ETHICS

Basketball Australia Code of Conduct and Ethics For Team Coaches Officials and Support Staff

## 8 人以上による試合成立と交代について

### ■ 通知内容

#### 試合成立のプレーヤー数の変更

- ・登録された競技者が 10 名未満のチームに対して、8 名による試合成立を認める。
- ・但し、登録数が 10 名を超えるチームに対しては、これまで通りの規程を適用する。
- ・2019 年 4 月 1 日から実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、ゲームにより多くのプレーヤーが出場できることを目的として、1 試合に 10 人以上のプレーヤーが出場することを規則としてきました。しかし、近年では少子化や児童数の減少などにより、地域で 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームも見られるようになってきました。

このため、これまででも一部の大会等では、普及を目的としてプレーヤーが 10 人未満のチームでも出場できるように配慮されてきましたが、改めて競技規則においても、8 人以上による試合成立を認めることとしました。

このルールは少子化などの理由でどうしても 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームを救済することを目的としており、強化的な考え方のもとに、意図的に 10 人未満の競技者登録を行うことは、普及の考え方に反するものです。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・8 人以上による試合成立は、2019 年度より、すべての大会で適用する。

#### (2) 出場と交代に関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
<p>第 23 条 出場と交代</p> <p>各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。</p> <p><u>(以下、交代に関する記述は下に移動)</u></p> <p>また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 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。</p>	<p>第 23 条 出場と交代</p> <p><b>【出場について】</b></p> <p><u>登録競技者が 10 人以上のチームは、各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。</u></p> <p>また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 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。</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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イヤーで大会にエントリーすることはできない。</u></p> <p><u>10 人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に 10 人未満のプレイヤーしか試合に出場できなかった</u></p>

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イヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。

第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、クォーター・タイムとハーフ・タイムのときのみ交代することができる。

第 4 クォーターと延長時限にタイム・アウトがあったときにはどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。

ただし、フリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例として最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める。

**場合、試合は不成立とする。**

**登録競技者が 8 人以上 10 人未満のチームは、第 3 クォーターまでに全てのプレイヤーが少なくとも 1 クォーター( 6 分間)はゲームに出場しなければならない。その際、プレイヤーは第 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。**

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イヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。

**8 人または 9 人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イヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。**

**【交代について】**

第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、**プレーのインターバル**とハーフタイムのときのみ交代することができる。

第 4 クォーターと延長時限では、次のときにどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。

- ・タイムアウトがあったとき
- ・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
- ・ファウルのは後審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき
- ・最後のフリースローが成功したとき

### (3) 補足

- ① 自チームのプレイヤーが 10 人以上いる場合は、対戦相手のチームのプレイヤーが 10 人未満であっても、これまで通り 10 人ルールが適用されます。
- ② 「登録競技者」とは、チームが当該年度において(公財)日本バスケットボール協会に登録している競技者を指します。大会に登録(エントリー)したプレイヤーではありません。
- ③ プレイヤーの出場時間をコントロールするため、交代は第 4 クォーターと延長時限に限ります。
- ④ 多くのプレイヤーが出場できることを目的に、タイムアウト以外での交代も認めます。
- ⑤ 交代は、交代するプレイヤーが自分でスコアラーに申し出てください。

以上



## タイムアウト回数の変更について

### ■ 通知内容

#### タイムアウトの回数の変更

- ・前後半それぞれ 2 回ずつの取得を認める。
- ・但し、試合時間が伸びることを防ぐため、1 回のタイムアウトは 45 秒間とする。
- ・2019 年 4 月 1 日から実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、プレーヤーの自主性を重んじる目的で、1 試合におけるタイムアウトの回数を前半 1 回、後半 1 回としてきました。しかし、プレーヤーにきめ細かく指導する機会の確保も必要であるとの考え方から、各クォーターに 1 回ずつの前後半各 2 回ずつタイムアウトが取得できるように変更いたしました。

今回の変更に伴い、試合の長時間化につながらないよう、1 回のタイムアウトは 45 秒間に短縮することとしました。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・タイムアウト回数の変更は、2019 年度より、すべての大会で適用する。

#### (2) タイムアウトに関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
<p>第 24 条 タイム・アウト</p> <p>1 チームは各ハーフに 1 回ずつ 1 分間のタイム・アウトをとることができる。延長を行う場合には、各延長時限に両チームに 1 回ずつのタイム・アウトが認められる。</p> <p>(以下略)</p>	<p>第 24 条 タイムアウト</p> <p>1 チームは<u>各クォーターに 1 回ずつ 45 秒間</u>のタイムアウトをとることができる。延長を行う場合には、各延長時限に両チームに 1 回ずつのタイムアウトが認められる。</p> <p>(以下略)</p>
<p>第 11 条 タイム・アウトの終了</p> <p>タイム・アウトが宣せられてから 50 秒が経過したとき、タイマーは、合図器具を鳴らして審判に知らせる。</p> <p>タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし、両チームのプレーヤーにコートにもどるようにうながす。</p> <p>両チームのプレーヤーは、この合図があるまではチーム・ベンチ付近にいなければならない。タイム・アウトが宣せられてから 60 秒が経過したとき、タイマーはふたたび合図器具を鳴らして審判に知らせる。審判は、タイマーの 2 回目の合図があるまではゲームを再開してはならない。</p>	<p>第 11 条 タイムアウトの終了</p> <p>タイムアウトが宣せられてから <b>35 秒</b>が経過したとき、タイマーは、合図器具を鳴らして審判に知らせる。</p> <p>タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし、両チームのプレーヤーにコートにもどるようにうながす。</p> <p>両チームのプレーヤーは、この合図があるまでは<u>チームベンチエリア付近</u>にいなければならない。タイムアウトが宣せられてから <b>45 秒</b>が経過したとき、タイマーはふたたび合図器具を鳴らして審判に知らせる。審判は、タイマーの 2 回目の合図があるまではゲームを再開してはならない。</p>

## (3) 補足

- ① ミニバスケットボールのスコアシートの「タイムアウト」欄は、次の通り表記いたします。なお、第 2 延長以降は、欄の右側に記入欄を付加して記入をしてください。

## 【スコアシートの表記方法】

## ▼現行スコアシートの表記

タイム・アウト				
前	後	延	延	延



## ▼新スコアシートの表記

タイムアウト				
1	2	3	4	延



## ▼タイムアウト欄を付加した場合

タイムアウト					
1	2	3	4	延	延

※ 現行スコアシートは、二重線等で訂正して利用していただいて結構です。

以上

## ショットクロックの変更について

### ■ 通知内容

#### ショットクロックの変更について

- ・スピーディーな試合展開を目指し、24 秒/14 秒リセットを導入する。
- ・2019 年度を移行期間とし、導入できる大会から大会規程で定めて導入する。
- ・2020 年度より完全実施とする。

### ■ 導入の背景

これまで、慌てずにしっかりとプレーさせることや規則の変更による混乱を避ける目的に、U12 世代(ミニバス)におけるショットクロックは 30 秒で運用してきました。

今回の変更では、U12 世代に身につけるべき技術である「1 対 1 の攻防」と「ショットのチャンス」をより増やし、よりスピーディーな試合展開を目指すことを目的に、ショットクロック 24 秒/14 秒リセットを導入することとしました。なお、14 秒リセットは、ミニバスにおいてバックコート概念がないため、オフェンスリバウンドの場合のみとします。

しかし、変更に対するプレーヤーへの十分な理解、テーブルオフィシャルの対応や用具・器具など競技会の運営面においても、準備する期間が必要となるため、2019 年度、1 年間の移行期間を設け、2020 年度から完全実施といたします。

### ■ 実施時期と変更内容について

#### (1) 実施時期

- ・ショットクロックの変更は、2019 年度を移行期間とし、導入できる大会から大会規定で定めて導入する。
- ・なお、導入する場合、大会主催者は大会規程に「24 秒/14 秒リセットの採用」と明記する。
- ・2020 年度より完全実施とする。
- ・2019 年度に開催する「第 51 回全国ミニバスケットボール大会(2020 年 3 月予定)」では、予選会において実施できない都道府県が出る可能性があるため、ショットクロックの変更(24 秒/14 秒リセット)は採用しない。

#### (2) ショットクロックに関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
<p>第 37 条 30 秒ルール</p> <p>コート内でボールを保持したチームは、30 秒以内にショットをしなければならない。</p> <p>30 秒たってもショットをしないときはヴァイオレーションであり、相手チームにスロー・インのボールが与えられる。</p> <p>(規則の注解)</p> <p>第 37 条 ショットされたボールが空中にある間に 30 秒の合図が鳴ったとき</p>	<p>第 37 条 <b>24 秒</b>ルール</p> <p>コート内でボールを<b>コントロール</b>したチームは、24 秒以内にショットをしなければならない。</p> <p>24 秒たってもショットをしないときはヴァイオレーションであり、相手チームにスローインのボールが与えられる。</p> <p><b><u>ショットしたとみなされるのは、ショットクロックの合図が鳴る前にボールがプレーヤーの手から離れ、そのボールがリングに触れるかバスケットに入った場合である。</u></b></p> <p>(規則の注解)</p> <p>第 37 条 ショットされたボールが空中にある間に <b>24 秒</b>の合図が鳴ったとき</p>

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、得点が認められる。
- (2) ボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくてもゲームはそのまま続けられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは、30 秒のヴァイオレーションとなる。30 秒のヴァイオレーションを宣したときは、シューターの位置から最も近いアウトで、相手チームのスロー・インとする。

ただし、ボールがリングに触れなくとも、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らか直接保持することができたと審判が判断した場合は、ヴァイオレーションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。

ゴール・テンディングおよびインターフェアの規程は、30 秒の合図が鳴った後でもすべて適用される。

#### 第 12 条 30 秒オペレーター

30 秒オペレーターは 30 秒ルール[第 37 条]用の装置またはストップ・ウォッチを使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが 30 秒以内にショットをしなかったときには合図をする。

30 秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持[第 26 条]したときからはかり始める。

30 秒は次のときに終わる。(30 秒をリセットする)

- (1) ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングに触れたとき(ショットされたボールがリングに触れたとき)
- (2) 相手チームがボールを保持したとき
- (3) ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオレーション(アウト・オブ・バウンズを除く)があったとき
- (4) ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき
- (5) 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき

30 秒が継続されるとき(30 秒をリセットしない)

次のことが起こった結果、それまでボールを保持していたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるときは、30 秒を止めるがリセットしない

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
- (2) ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、得点は認められる。
- (2) ボールがリングに触れたときはボールがバスケットに入らなくてもゲームはそのまま続けられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは **24 秒**のヴァイオレーションとなる。**24 秒**のヴァイオレーションを宣したときは、シューターの位置から最も近いアウトで、相手チームのスロー・インとする。

ただし、ボールがリングに触れなくとも、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレイヤーが明らかに直接**コントロール**することができたと審判が判断した場合は、ヴァイオレーションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。

ゴールテンディングおよびインターフェアの規程は、**24 秒**の合図が鳴った後でもすべて適用される。

#### 第 12 条 ショットクロックオペレーター

ショットクロックオペレーターは 24 秒ルール用の装置またはストップウォッチを使って秒数をはかり、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。

**24 秒**はどちらかのチームがコート内でボールを**コントロール**したときからはかり始める。**スロー・イン**のときは、コート内のプレイヤーがボールに触れたときからはかり始める。

次のときはショットクロックを 24 秒にリセットする。

- (1) シュートが入ったとき
- (2) 相手チームがボールを**コントロール**したとき
- (3) ファウル、ヴァイオレーションが宣せられ、スロー・インが与えられるとき(アウトオブバウンズ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・インが与えられたときを除く)
- (4) フリースローが与えられたとき
- (5) その他、審判から指示があったとき

次のときは、ショットクロックを 14 秒にリセットする。

- (1) ボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき

次のことが起こって、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、ショットクロックを止めるがリセットはしない。

- (1) ボールがアウトオブバウンズになり、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・インが与えられたとき

<p>判がゲームを止めたとき</p> <p>(3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき</p> <p>(4) ダブルファウルが宣せられたとき</p> <p>黄色と赤色の小旗を使って 30 秒の経過を表示するとき は、15 秒から 24 秒までは黄色、25 秒から 30 秒までは赤色で表示する。</p>	<p>(2) ジャンプボールシチュエーションになったとき</p> <p>(3) ダブルファウルが宣せられたとき</p> <p>(4) そのほか審判が特別な処置をするとき</p> <p>黄色と赤色の小旗を使って <b>24 秒</b>の経過を表示するとき は、<b>残り 10 秒から 5 秒</b>までは黄色、<b>残り 5 秒から 0 秒</b>までは赤色で表示する。</p> <p><b>マンツーマンコミッショナーが配置されている試合では、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しておく。</b></p>
---	--

### (3) 補足

- ① U12 カテゴリーでは、バックパスおよび 8 秒ルールがないので、フロントコートとバックコートの考え方が浸透していません。よって、14 秒リセットはボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき、(＝オフェンスリバウンド)のみの採用とします。
- ② ショットクロックをはかり始めるのはボールをコントロールしたところからなので、例えばボールがリングに触れてリバウンドになり、どちらも取れずにルーズボールが続く場合、ショットクロックは止まったままになり、どちらかのチームがコントロールしたところからはかり始めます。
- ③ ショットクロックをリセットするのはボールのコントロールが変わったときなので、例えばショットクロックが残り 3 秒で、ドリブルしていた選手がファンブルし、ルーズボールの取り合いをしているところでブザーが鳴り、24 秒ルールが成立することもあります。
- ④ テーブルオフィシャルズがスコアシートにサインをする欄の「30 秒オペレーター」は「ショットクロックオペレーター」に変更します。

以上