

2025

秋田県審判会議 【資料】

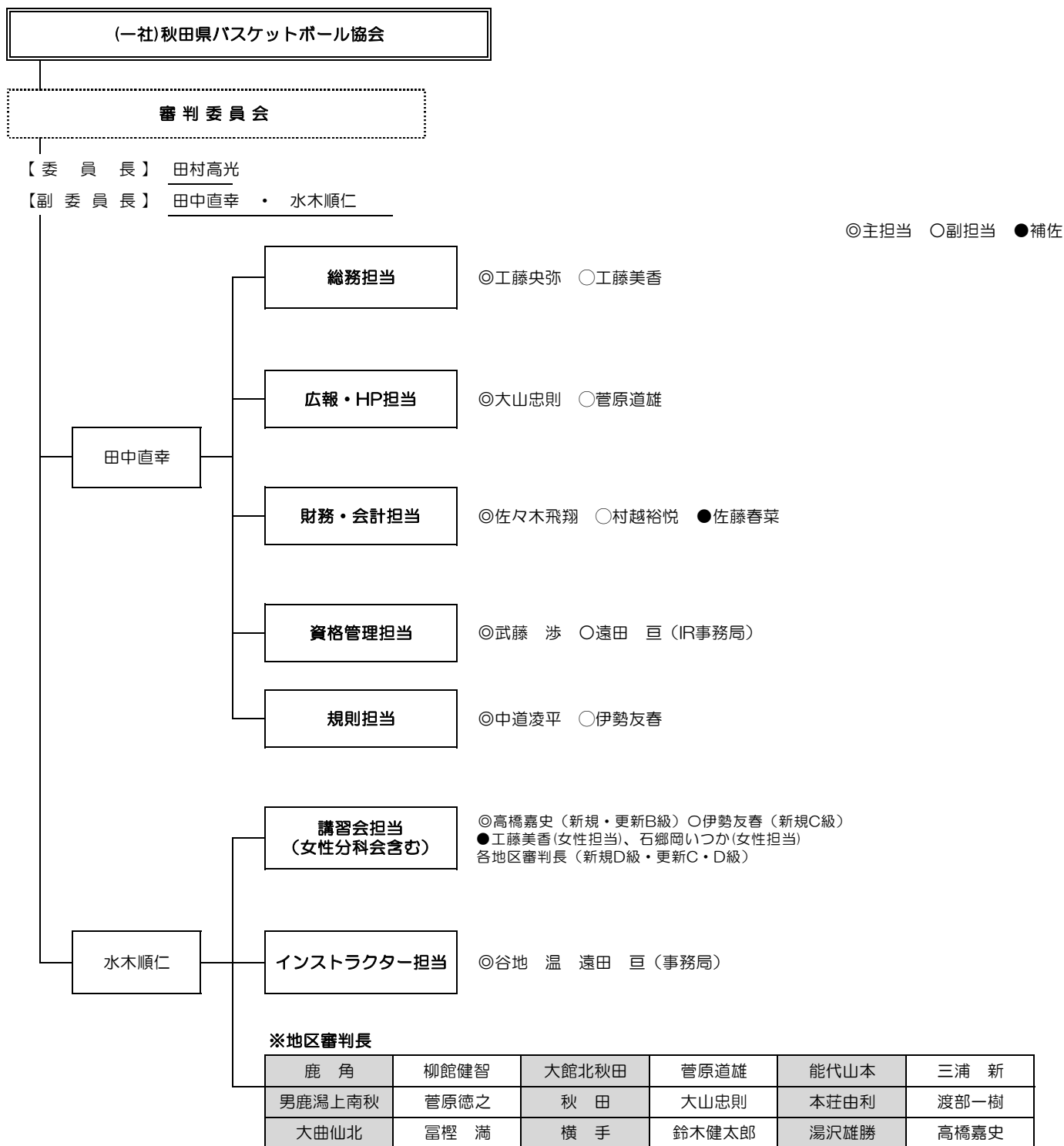


期 日 2025年4月1日（火）～

会 場 各地区 指定会場

主 催 一般社団法人
 秋田県バスケットボール協会

2025年度 一般社団法人秋田県バスケットボール協会 審判委員会 組織図



カテゴリ担当	学連	水木順仁	3×3	伊勢友春	社会人連盟	田中直幸	武藤 渉
	U18	村越裕悦	U15	工藤央弥	U12	高橋 学	斉藤 鈴加

2025年度JBA管轄都道府県審判員

審判長	IR責任者	3×3責任者	女性責任者	ライセンス・登録責任者
田村高光	谷地 温	伊勢友春	工藤美香	武藤 渉

*** 2025年度 一般社団法人秋田県バスケットボール協会 競技・行事 日程表（案） ***

4月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	
5月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
女性審判員強化練習会 地区高校総体(県北・中央・県南) JBA-B級公認候補者審判講習会①(各地区) 秋田県男女総合選手権兼全日本選手権ファーストラウンド(秋田市・三種町) JBA-A級審判強化研修会 定時理事会(秋田市)																															
6月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	
秋田県高校総体(秋田市・三種町) 東北地域リーグ「男子」(横手市) U18審判D級取得講習会(調整中) 第1回C級審査会(調整中) 東北高校選手権・NHK杯(宮城県利府町) 定時社員総会(秋田市) 秋田県社会人リーグ①(美郷町) 秋田県O40/O50選手権大会(美郷町) 第1回東北理事会																															
7月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
秋田県民スポーツ大会(能代市・三種町) 秋田県中学総体(秋田市) インターハイ(岡山県岡山市) 日本社会人トップリーグ秋田大会(秋田市) 秋田県ミニバス夏季大会(由利本荘市)																															
8月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日
インターハイ(岡山県岡山市) 東北中学総体(秋田市・由利本荘市) 秋田県社会人リーグ②(美郷町) JBA-B級公認候補者審判講習会②(能代市)調整中 審判委員会②(調整中) 東北総合スポーツ大会「ミニスポ」(宮城県白石市) 全国中学(鹿児島県薩摩川内市) 第2回東北理事会																															
9月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	
秋田県3X3選手権大会(日程・会場未定) 日本スポーツマスターズ(愛媛県) 東北ブロックO40・50選手権大会(岩手県北上市) 定時理事会																															
10月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金
秋田県社会人選手権大会(美郷町) 国民スポーツ大会(滋賀県大津市) 日本社会人男子フレンドリーシップ50(高知県高知市) 東北大学選手権大会(福島県福島市) 全国高校選手権大会秋田県予選(県南地区) 日本社会人女子フレンドリーシップ50(福島県喜多方市・会津若松市) 日本社会人女子フレンドリーシップ40(長崎県長崎市)																															
11月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	
秋田県U15選手権大会(由利本荘市) 全日本社会人O-40・O-50選手権大会(長崎県長崎市・秋田県中学校秋季大会(羽後町・湯沢市) 天皇杯・皇后杯セカンドラウンド「東北ブロックラウンド」(福島県郡山市) 地区高校新人(県北・中央・県南) 全日本大学選手権(東京都) 全日本社会人O40/O50選手権大会(山口県) 第3回東北理事会																															
12月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水
全日本大学選手権(東京都) 全国社会人選手権ブロック予選(山形県山形市) 全日本大学選手権(東京都) 秋田県ミニバス大会(由利本荘市) 秋田県ミニバス大会(由利本荘市) ウィンターカップ2024全国高校選手権大会(東京) 定時理事会(秋田市)																															
1月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
U15全国選手権大会(東京都) 天皇杯・皇后杯ファイナルラウンド(東京都) 秋田県高校新人(秋田市・由利本荘市) 審判委員会③(調整中)																															
2月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土			
東北高校新人(青森県青森市) 東北ミニバス交歓会(岩手県奥州市) 定時理事会																															
3月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火
東北ミニバス交歓会(岩手県奥州市) 全日本社会人プレミアムチャンピオンシップ(熊本県熊本市) 審判委員会④(秋田市) 郡市・市町村協会理事長連絡会(秋田市) 県協会表彰式(秋田市) 定時理事会																															

※ 上記日程は(案)となっています、変動がありますので主管者に確認してください

2025年度 県内大会審判割当担当者一覧

	期日	大会名	開催地	割当担当者
1	5月9日(金)～11日(日)	県北地区高校総体	能代市	村井 駿 柳舘健智
2	5月9日(金)～11日(日)	中央地区高校総体	由利本荘市	佐藤好貴
3	5月9日(金)～11日(日)	県南地区高校総体	横手市	佐藤 匠
4	5月16日(金)～18日(日)	第80回秋田県男女総合選手権大会兼第101回天皇杯・第92回皇后杯全日本選手権大会ファーストラウンド	秋田市・三種町	田村高光
5	5月31日(土)～6月3日(火)	第71回秋田県高校総体	秋田市・三種町	村越裕悦
6	6月21日(土)～22日(日)	第8回秋田県O-40/O-50選手権大会兼第8回全日本社会人ブロックO-40/O-50選手権大会東北ブロック予選会	美郷町	武藤 渉
7	6月21日(土)～22日(日)	第7回秋田県社会人リーグ①	美郷町	武藤 渉
8	7月4日(金)～6日(日)	第76回秋田県民スポーツ大会兼第79回国民スポーツ大会秋田県代表スタッフ・選手選考会兼U18日清食品Newブロックリーグ2025参入戦	能代市・三種町	水木順仁
9	7月12日(土)～13日(日)	第74回秋田県中学校総体	秋田市	工藤央弥
10	7月26日(土)～7月27日(日)	2025年度第38回秋田県ミニバス夏季大会	由利本荘市	高橋 学
11	8月2日(土)～8月3日(日)	第7回秋田県社会人リーグ②	美郷町	武藤 渉
12	9月	第6回3×3秋田県選手権大会(オープン・U18)	未定	伊勢友春
13	10月4日(金)～6日(日)	秋田県社会人選手権大会兼第8回全日本社会人選手権大会東北ブロック予選	美郷町	田中直幸
14	10月24日(金)～26日(日)	全国高等学校選手権大会秋田県予選大会(ウィンターカップ2025予選)	県南地区	田中直幸 佐藤 匠
15	11月1日(土)～3日(月)	全国U15選手権大会秋田県予選会	由利本荘市	工藤央弥
16	11月15日(土)～16日(日)	秋田県中学校秋季大会	羽後町・湯沢市	工藤央弥
17	11/21(金)～23(日)	県北地区高校新人	県北地区	村井 駿 柳舘健智
18	11/28(金)～30(日)	中央地区高校新人	CNA・ナイスアリーナ	佐藤好貴
19	11/21(金)～23(日)	県南地区高校新人	リリオス	佐藤 匠
20	12月13日(土)～14日(日)、 20日(土)～21日(日)	秋田県ミニバスケットボール大会	由利本荘市	高橋 学
21	1月16日(金)～18日(日)	秋田県高校新人	秋田市	村越裕悦

※割当を希望する方は、1か月前までに地区審判長と割当担当者へ連絡をお願いいたします。ただし、希望者に必ず割当があるとは限りませんので、ご理解ください。

割当統括 田村高光

2025 バスケットボール競技規則 主な変更点 パート1

2025 OFFICIAL BASKETBALL RULES - RULE CHANGES / PART 1

目次

TABLE OF CONTENTS

- 01** 第4条 チーム
- 02** 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了
- 03** 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
- 04** 第16条 得点：ゴールによる点数
- 05** 第27条 近接してガードされたプレーヤー
- 06** 第28条 8秒ルール
- 07** 第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス
- 08** 第44条 訂正できる誤り
- 09** 別添資料B – スコアシート
- 10** 別添資料F – インスタントリプレーシステム（IRS）①
- 11** 別添資料F – インスタントリプレーシステム（IRS）②
- 12** 別添資料F – インスタントリプレーシステム（IRS）③
- 13** 別添資料F – インスタントリプレーシステム（IRS）④

これらの資料はFIBAより発行された新たな競技規則（インタープリテーション）の主な変更点をまとめたものです。
こちらに掲載されている条項以外にも文言の修正などの軽微な変更が含まれることがありますのでご了承ください。
また弊協会が発行する新たな競技規則とこちらの資料との間に内容の違いが生じた際には競技規則記載の内容が優先されるものとします。

変更のポイント

ユニフォームの規定についてTシャツの着用に関する一部文言が削除されています。

この変更により、ユニフォームの下にコンプレッションウェアを着用することの整合性を図る形となっていることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

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。

2025 バスケットボール競技規則（変更後）

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。

02 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

変更のポイント

第1クォーターを開始するジャンプボールで、ボールがクルーチーフの手を離れる前後でジャンパーによるファウルが起きたときの記録と再開の方法について例と解説が追加されました。

ボールがクルーチーフの手を離れる前にファウルが起きた場合、ゲームはジャンプボールから再開され、手を離れた後でファウルが起きた場合、ゲームはフロントコートのセンターライン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、ショットクロックは14秒となります。

ファウルをしたジャンパーがファウルをしたときに位置していた場所から、ゲームを再開するスローインはファウルをされたチームのフロントコートで与えられることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

9-7

例：ゲームを開始するジャンプボールのトスで、ボールがクルーチーフの手を
(a) 離れる前に
(b) 離れた後で
ジャンパーのB1がA1にパーソナルファウルをした。

解説：

(a) 第1クォーターはまだ始められていない。したがって、これはゲームの開始前のプレーのインターバル中に起きているファウルである。ゲームはジャンプボールで開始される。

(b) 第1クォーターは始められている。したがって、これは第1クォーターの最中でのファウルである。ゲームはフロントコートのセンターライン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、ショットクロックは14秒となる。

どちらの場合においても、ファウルはスコアシートに記録され、チームBの第1クォーターのチームファウルに数えられる。

03 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

変更のポイント

昨年度の変更点でゲームの再開方法が複雑になっていた箇所の再変更です。ショット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り、その後ボールが「(a) バスケットに入った」、「(b) リングに弾んだがバスケットには入らなかった」、「(c) リングに触れなかった」というそれぞれの状況のあと、ヘルドボールやテクニカルファウルが宣せられた場面でのゲームの再開方法について改めて示されています。

ヘルドボールやどちらのチームにもボールのコントロールがない状態でテクニカルファウルが宣せられたとき、ショットクロックバイオレーションが成立している場合には、オルタネイティングポゼッションアローの示す方向に関係なく、ゲームは相手チームのスローインから再開されることがポイントです。

12-27

例：A1のショット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り、ショットは成功しなかった。

そのとき、

(a) ヘルドボールが宣せられた。

(b) テクニカルファウルが宣せられた。

オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。

解説：どちらの場合においても、チームAのショットクロックには時間が残っておらず、オルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。スローインのボールがチームBに与えられる。

12-28

例：A1のショット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。ボールはリングに触れなかった。そのとき、

(a) A1もしくはB1にテクニカルファウルが宣せられた。

(b) ヘルドボールが宣せられた。

解説：

(a)では、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Aのいずれかのプレーヤー（B1のテクニカルファウルの場合）に、もしくはチームBのいずれかのプレーヤー（A1のテクニカルファウルの場合）に与えられる。

どちらの場合においても、ゲームは次の通り再開される：

アローがチームAを示していた場合、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。

アローがチームBを示していた場合、チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。

12-27

例：A1のショット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。その後ボールは

(a) バスケットに入った。

(b) リングに弾んだが、バスケットには入らなかった。

(c) リングに触れなかった。

(b)と(c)では直後にヘルドボールが宣せられた。

解説：

(a)では、ショットクロックバイオレーションは起きていない。A1の得点は認められる。ゲームはエンドラインの外側からチームBのスローインで再開される。

(b)では、オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示していた場合、ゲームはヘルドボー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。オルタネイティングポゼッションアローがチームBを示していた場合、ゲームはヘルドボー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Bのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。

(c)では、ショットクロックバイオレーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローの示す方向は関係ない。ゲームはヘルドボー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Bのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。

12-28

例：A1のショット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。ボールは

(a) バスケットに入った。

(b) リングに弾んだが、バスケットには入らなかった。

(c) リングに触れなかった。

その直後にA2もしくはB2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：

全ての場合において、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Aのいずれかのプレーヤー（B2のテクニカルファウルの場合）もしくはチームBのいずれかのプレーヤー（A2のテクニカルファウルの場合）に与えられる。

(a)では、ショットクロックバイオレーションは起きていない。A1の得点は認められる。ゲームはエンドラインの外側からチームBのスローインで再開される。

(b)では、オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示していた場合、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。オルタネイティングポゼッションアローがチームBを示していた場合、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24秒となる。

(c)では、ショットクロックバイオレーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローの示す方向は関係ない。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24秒となる。

04 第16条 得点：ゴールによる点数

変更のポイント

スローインのボールがコート上のプレーヤーに触れたあと、バスケットに入った場合に認められる得点について、例と解説が追加されました。

スローインのボールがそもそもコート上のプレーヤーに触れられずに直接バスケットに入った場合には得点は認められませんが、コート上でプレーヤーに触れられてからバスケットに入ったとき、そのスローインのボールがスリーポイントエリアの外側から放たれていたとしても認められる得点は2点であることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション（変更前）

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション（変更後）

16-10

例：スローインをするA1がフロントコートでボールをパスした。その後ボールはチームAのフロントコートでスリーポイントエリアにいるいずれかのプレーヤーに正当に触れられ、バスケットに入った。

解説：ボールはスローインから放たれているため、2点が認められる。プレーヤーがボールに触れたことは正当である。3点が認められるのはショットもしくはパスのボールがコート上でスリーポイントラインの外側から放たれたときのみである。

05 第27条 近接してガードされたプレーヤー

変更のポイント

近接してガードされたプレーヤーについて、ボールをファンブルした場合の例と解説が追加されました。

これまでと変わらず、近接してガードされたプレーヤーは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。ファンブルはこのいずれにもあたりませんので5秒ルールのバイオレーションとなることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション（変更前）

<新規追加>

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション（変更後）

27-1

条文：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。

27-2

例：A1はB1に近接して4秒間ガードされた。その後A1はボールをファンブルし、再びキャッチした。

解説：A1は5秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしていないため、5秒のバイオレーションとなる。ドリブルの始まりや終わりにボールをファンブルすることはドリブルではない。

変更のポイント

8秒ルールについて、ショットのボールが空中にある間に8秒が経過した場合の例と解説が追加されました。ボールをコントロールしているチームは8秒以内にボールをフロントコートに進めなければなりません、**チームコントロールはショットのボールがプレーヤーの手を離れたときに終わるため、8秒以内にバックコートからショットのボールが放たれた場合はその時点で8秒の制限は終了することがポイントです。**

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

<新規追加>

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

28-13

条文： チームコントロールはショットのボールがプレーヤーの手を離れたときに終わる。

28-14

例： 8秒が経過する直前にバックコートからのショットのボールがA1の手を離れた。ボールはバスケットに入った。

解説： チームAの正当なプレーである。ボールのコントロールはショットのボールがA1の手を離れたときに終わる。A1に3点が認められる。

変更のポイント

審判の笛が鳴った後で得点が認められるかどうかについて例と解説が追加されました。ショットのボールが空中にある間にファウルが起き、**笛が鳴った後でプレーヤーが正当にボールに触れたとき、その時点でボールはデッドとなることから、その後でボールがバスケットに入っても得点は認められないことがポイントです。**
(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制限(競技規則31-2-5)は引き続き適用されます。)

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

31-15

例： A1のショットのボールが空中にあるときにB1がA1にファウルをした。その後、ボールが上昇している間にB2が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説： 得点は認められない。審判が笛を吹いたあと、B2がボールに触れたことでボールは速やかにデッドとなる。

変更のポイント

誤ったシューターがフリースローを行った場合の例と解説が追加されました。

誤ったプレーヤーによってフリースローが行われた場合、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（スローイン）があればそのポゼッションも取り消されることがポイントです。

* 2024年10月1日施行のFIBAのルール改訂にて、一度追加された例・解説が削除されました。

一方でこの削除によって該当のルールに変更が生じるというのではなく、これまで同様に審判による指定なく

誤ったプレーヤーによってフリースローが行われ、罰則の一部としてボールのポゼッション（スローイン）があった場合、そのポゼッションも取り消されます。（JBA競技規則2025 44.4.3ご参照）

2024 バasketボール競技規則
インタープリテーション（変更前）

<新規追加>

2025 バasketボール競技規則 インタープリテーション（変更後）

44-8

例：B1はシュットの動作（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った。そのとき、チームBのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられた。A2は2本のフリースローを与えられ、両方とも成功させた。審判はA2の最後のフリースローの直後に誤りに気がついた。

解説：

A1の得点は認められる。テクニカルファウルの罰則であるA2の最初のフリースローでの得点は認められる。2本目のフリースローは誤ったシューターであるA2によって行われている。したがって、B1のアンスポーツマンライクファウルの罰則（フリースロー1本とチームAのスローインラインからのスローイン）は全て取り消される。

ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

変更のポイント

プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとしてもしくはヘッドコーチとしてファウルを宣せられた場合のスコアシートへの記録方法が追加されました。

ヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられた場合は、プレーヤーのファウル欄、ヘッドコーチのファウル欄にそれぞれテクニカルファウルが記録されることがポイントです。

（プレーヤーとして宣せられたテクニカルファウルはプレーヤーのファウル欄に「T1」と記録され、ヘッドコーチのファウル欄には追加の記録はありません。）

* 2024年10月1日施行のFIBAのルール改訂にて、スコアシートへの記録方法に一部変更がありました。

プレーヤー兼ヘッドコーチがヘッドコーチとしてファウルを宣せられた場合、相手チームに与えられるフリースローの本数はヘッドコーチのファウル欄にのみ記録し、プレーヤーのファウル欄にはテクニカルファウルの種類（CもしくはB）のみを記録し、フリースローの本数は記録しません。（また「2. プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして1個のテクニカルファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合」のヘッドコーチのテクニカルファウルの種類が以前のBからCに変更となっていますのであわせてご確認ください。）

<新規追加>

B-3

プレーヤー兼ヘッドコーチにそれぞれプレーヤーとして、ヘッドコーチとして記録されるファウルの例

1. プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして4個のファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合。

Player 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B
Head coach (CAP)	B ₁				
First assistant coach					
Penalty: 1 free throw					

プレーヤー兼ヘッドコーチは「5個のファウルを宣せられたプレーヤー」となる。

2. プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして1個のテクニカルファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合。

Player 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	C	GD
Head coach (CAP)	C ₁				
First assistant coach					
Penalty: 1 free throw					

プレーヤー兼ヘッドコーチは失格・退場となる。

10 別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) ①

変更のポイント

インスタントリプレーシステム (IRS) のレビューの前後での交代やタイムアウトの請求について修正が加わりました。今回の修正では例と解説にこれまでの交代だけでなく、タイムアウトについても記述が加わりましたが、これまで通り交代やタイムアウトの請求はレビュー後に取り消すことができることがポイントです。

F-2.7

例：B1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判はB1のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかを確認できなかった。B6はB1との交代を申し出た。レビューの間にB6はチームベンチに戻った。

解説：B6の交代は、審判が最終的な判定を示すまで行われない。レビューの間、審判が最終的な判定を示すまで、交代の申し出をいつでも取り下げることができる。

F-2.7

例：B1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。チームBのヘッドコーチはタイムアウトを請求した。審判はB1のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかを確認できなかった。B6はB1との交代を申し出た。レビューの間にB6はチームベンチに戻った。

解説：B6の交代とチームBのヘッドコーチに請求されたタイムアウトは、審判が最終的な判定を示すまで行われない。交代やタイムアウトの請求は、審判がIRSの最終的な判定を示したあと、交代やタイムアウトが行われるまでのレビューの間、いつでも取り下げることができる。

変更のポイント

クロックの誤操作でのIRSのレビューについて、条文、例と解説が追加されました。

特にショットクロックの誤操作が生じた場面では、審判はショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、ボールがリングに触れていたかどうかや新たなチームコントロールが確立されていたかどうかをレビューできることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

<新規追加>

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

F-3.3.14

条文： IRSレビューはゲームクロックあるいはショットクロックの誤操作のあと、それらにどのくらいの時間を表示するべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。

F-3.3.15

例： 第2クォーター残り57.8秒、ショットクロック残り0.7秒で、A1はスリーポイントのショットをし、成功しなかった。そのあと、
(a) A2がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た。
(b) B1がボールをアウトオブバウンズに出した。
(c) A2がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た直後にB1がボールをアウトオブバウンズに出した。
審判はショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説： IRSレビューはショットクロックの誤操作のあと、どのくらいの時間を表示するべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。

(a)では、審判は速やかにゲームを止める。
全ての場合において、レビューで、ボールがリングに触れておらず、またゲームが止められる前にショットクロックの時限を過ぎていたと審判が判断した場合、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。
全ての場合において、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはフロントコートのエンドラインの外側の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。

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

F-3.3.16

例：第2クォーター残り57.8秒、ショットクロック残り0.7秒で、A1はスリーポイントのショットをし、成功しなかった。そのあと、
(a) B1がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た。
(b) B1がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た直後にボールをアウトオブバウンズに出した。
審判はショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説：IRSレビューはショットクロックの誤操作のあと、どのくらいの時間を表示すべきかを決定するためにゲーム中のいかなる時間帯でも使用される。ショットクロックに表示される正しい時間を決定するために、審判はショットのボールがリングに触れたかどうか、またゲームが止められる前に新たなチームコントロールが確立されていたかどうかを確認することができる。
(a)では、審判は速やかにゲームを止める。
どちらの場合においても、レビューで、ボールがリングに触れておらず、またゲームが止められる前にショットクロックの時限を過ぎていたと審判が判断した場合、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。
(a)では、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはエンドラインの外側のアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。
(b)では、レビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはフロントコートのエンドラインの外側の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。

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

F-3.3.17

例：ショットクロック残り7秒で、A1のショットのボールはリングに触れなかった。A2がボールをキャッチしたとき、ショットクロックオペレーターは誤ってショットクロックを14秒にリセットした。いくつかのドリブルやパスの後で、まだチームAがボールをコントロールしていて、A3が得点した。このとき、誤りが認識され、審判はゲームを止めた。

解説：
レビューで、A3の得点の前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、ショットクロックバイオレーションとなり、A3の得点は認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。
レビューで、A3の得点の前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ショットクロックバイオレーションは起きておらず、A3の得点は認められる。ゲームはエンドラインからチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。

変更のポイント

暴力行為の可能性でのIRSレビューについて修正が加われました。

これまではレビューの対象となる事象が起きたあと、レビューのためにゲームが止められたときの状況によって処置と再開の方法が異なりましたが、今回の変更により

- ◆レビューの対象となった事象に対する罰則が与えられたあと、ゲームは止められた時点から再開されること
- ◆レビューの対象となる事象が起きたあと、レビューのためにゲームが止められるまでに認められた得点や宣せられたファウルなどの記録は有効なまま取り消されないことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更前)

F-3.3.20

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のファウルを宣さず、

- (a) A1はドリブルを続けた。
- (b) チームBがボールをアウトオブバウンズに出した。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。審判は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。もしくはゲームが止められている間にレビューを行うことができる。

レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB2に与えられ、

(a) ゲームはフロントコートのスローインラインのアウトオブバウンズからチーム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。

(b) ゲームはチームBのアウトオブバウンズのバイオレーション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継続となる。

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

F-3.3.24

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のファウルを宣さず、その15秒後に

- (a) A1はドリブルを続けているときにゲームを止めた。
- (b) チームBがボールをアウトオブバウンズに出したときにゲームを止めた。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。審判は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。もしくはゲームが止められている間にレビューを行うことができる。

レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB2に与えられる。

レビューで、A2がB2に暴力行為に該当しないパーソナルファウルやテクニカルファウルをしていた場合、もしくは何もしていなかった場合、パーソナルファウルやテクニカルファウルを宣することはできない。

全ての場合において、ゲームは止められ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。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A2のファウルの後で起きた更なる事象によって取り消される。

ゲームクロックとチームAのショットクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.21

例：B1はツーポイント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。A1が

- (a) ショットを放つ前に
 - (b) ショットを放った後に
- B1に肘打ちをした。審判はA1のファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。審判はボールがバスケットに入ったとき、ゲームを止める。

レビューで、B1のファウルの前にA1が肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。

(a) A1のゴールは認められる。A1のアンスポーツマンライクファウルの罰則として2本のフリースローがB1に与えられ、B1のパーソナルファウルの罰則として1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。A1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スローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

(b) A1のゴールは認められる。A1のアンスポーツマンライクファウルの罰則として2本のフリースローがB1に与えられ、B1のパーソナルファウルの罰則として1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。A1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スローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.25

例：B1はツーポイント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。A1が

- (a) ショットを放つ前に
 - (b) ショットを放った後に
- B1に肘打ちをした。審判はA1のファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、B1のファウルの前にA1が肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。B1のファウルもまた宣せられる。どちらの場合においても、A1の得点は認められる。それぞれのファウルの罰則は起きた順序に従って行われる。A1のアンスポーツマンライクファウルの罰則として2本のフリースローがB1に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部のスローインは、B1のファウルによって取り消される。その後1本のフリースローがA1に与えられ、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。ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

解説：どちらの場合においても、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、B1のファウルの前にA1が肘打ちをしていることが明らかになる。

審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。B1のファウルも宣せられる。どちらの場合においても、A1の得点は認められる。

それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。A1のアンスポーツマンライクファウルの罰則として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。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

1本のフリースローがA1に与えられ、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。ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.22

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、このクォーター3個目のチームファウルであった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに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、
(a) バックコートの場合、ショットクロックは24秒となる。
(b) フロントコートの場合、ショットクロックに14秒以上が表示されていればショットクロックは継続となる。ショットクロックに13秒以下が表示されていればショットクロックは14秒となる。
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スローインは、B3のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.23

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、このクォーター5個目のチームファウルであった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに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スローインは、B3のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.26

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

- (a) このクォーター3個目のチームファウルであった。
- (b) このクォーター5個目のチームファウルであった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。B3のファウルも宣せられる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB2に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B3のファウルの罰則によって取り消される。
(a) では、ゲームは止められ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。
(b) では、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。
ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.24

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宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに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アウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。
(a) バックコートの場合、ショットクロックは24秒となる。
(b) フロントコートの場合、ショットクロックに14秒以上が表示されていればショットクロックは継続となる。ショットクロックに13秒以下が表示されていればショットクロックは14秒となる。
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スローインは、A1のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.27

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
(a) フロントコートで
(b) バックコートで
パーソナルファウルを宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣ことができ、A1のファウルも宣せられる。
それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB2に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A1のファウルの罰則によって取り消される。
ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。
(a) では、チームBのショットクロックは24秒となる。
(b) では、チームBのショットクロックは14秒となる。
ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.25

例：B1はツーポイント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が起きる4秒前に、A1がB1に肘打ちをしていた。審判はA1のファウルを宣さなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。両方のアンスポーツマンライクファウルは、一度ゲームクロックが止められたあと、再び動かし始められるまでの間に起きたとみなす。両方のアンスポーツマンライクファウルの罰則は等しく、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継続となる。

F-3.3.26

例：B1はスリーポイント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が起きる4秒前に、A1がB1に肘打ちをしていた。審判はA1のファウルを宣さなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。両方のアンスポーツマンライクファウルは、一度ゲームクロックが止められたあと、再び動かし始められるまでの間に起きたとみなす。それぞれの罰則は規則の違反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つかずに2本のフリースローがB1に与えられ、誰もリバウンドの位置につかずに3本のフリースローがA1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の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。A1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スローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.28

例：A1がB1に肘打ちをした。審判はA1のファウルを宣さなかった。その4秒後にB1が
(a) ツーポイントゴールの
(b) スリーポイントゴールの
ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にアンスポーツマンライクファウルをし、ボールはバスケットに入った。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。A1の得点は認められる。どちらの場合においても、それぞれのアンスポーツマンライクファウルの罰則は等しくなく、起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB1に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。1本のフリースローがA1に与えられ、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。ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.27

例：B1はツーポイント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った。B1のアンスポーツマンライクファウルが起きる4秒前に、A1がB1に肘打ちをしていた。審判はA1のファウルを宣さなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。両方のアンスポーツマンライクファウルは、一度ゲームクロックが止められたあと、再び動かし始められるまでの間に起きたとみなす。A1のゴールは認められる。それぞれの罰則は規則の違反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つかずに2本のフリースローがB1に与えられ、誰もリバウンドの位置につかずに1本のフリースローがA1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の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。A1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スローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.28

例：B1はスリーポイント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った。B1のアンスポーツマンライクファウルが起きる4秒前に、A1がB1に肘打ちをしていた。審判はA1のファウルを宣さなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。両方のアンスポーツマンライクファウルは、一度ゲームクロックが止められたあと、再び動かし始められるまでの間に起きたとみなす。A1のゴールは認められる。それぞれの罰則は規則の違反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つかずに2本のフリースローがB1に与えられ、誰もリバウンドの位置につかずに1本のフリースローがA1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の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。A1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スローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。

F-3.3.29

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のファウルを宣さなかった。その5秒後にA1またはB1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。テクニカルファウルの罰則が最初に行われる。誰もリバウンドの位置につかずに1本のフリースローがチームBまたはチームAのいずれかの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のアウトオブバウンズからチーム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。

F-3.3.28

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のファウルを宣さなかった。その5秒後にA1またはB1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。
レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。テクニカルファウルの罰則が最初に行われる。誰もリバウンドの位置につかずに1本のフリースローがチームBまたはチームAのいずれかの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B2に与えられる。アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A2のファウルの罰則によって取り消される。ゲームは止められ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、A1にテクニカルファウルが宣せられた場合は継続となる。B1にテクニカルファウルが宣せられたとき、A1がフロントコートでドリブルをしていて、チームAの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秒となり、チームAのショットクロックが14秒以上であった場合は継続となる。B1にテクニカルファウルが宣せられたとき、A1がバックコートでドリブルをしていた場合、ショットクロックは24秒となる。
どちらの場合においてもゲームクロックは止められた時点から継続となる。

変更のポイント

ヘッドコーチチャレンジ (HCC) によるIRSレビューについて、例と解説が追加されました。
相手チームのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズに出したと考えて、それまでオフェンスであったチームのヘッドコーチがHCCを請求したとき、レビューによって相手チームのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズに出していたことが明らかになったとしても、その前にショットクロックの時限を過ぎていたことも明らかになった場合には、誰がボールをアウトオブバウンズに出したかに関係なくゲームはショットクロックバイオレーションの罰則として相手チームのスローインから再開されます。**したがって、HCCそのものは成功しているにもかかわらず、スローインの権利は得られなくなってしまうため、HCCを請求したヘッドコーチはその権利を失わないことがポイントです。**

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

F-4.12

例：第3クォーター残り43.4秒、ショットクロック残り1.2秒でA1はスリーポイントのショットをした。ショットは成功せず、ボールはリングに触れなかった。その後B1がバスケットの近くでボールに触れ、ボールはすぐにアウトオブバウンズに出た。審判はスローインのボールをチームBに与えるとき、ショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。チームAのヘッドコーチはB1がボールをアウトオブバウンズに出したと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、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にヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。そのとき、誤操作があった場合はショットクロックにどのくらいの時間が表示されるかを決定するためにさらにレビューを行うこともできる。
レビューで、B1がボールをアウトオブバウンズに出していて、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、チームAのショットクロックに時間は残っておらず、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。
チームAのヘッドコーチは請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したことにはならない。
レビューで、B1がボールをアウトオブバウンズに出していて、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ゲームはフロントコートのエンドラインの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、ショットクロックは継続となる。
チームAのヘッドコーチは請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。
レビューで、A1がボールをアウトオブバウンズに出していて、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていなかった場合、ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。
チームAのヘッドコーチは請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。

2025 バスケットボール競技規則 主な変更点 パート2

2025 OFFICIAL BASKETBALL RULES - RULE CHANGES / PART 2

目次

TABLE OF CONTENTS

01	第1条 ゲーム
02	第17条 スローイン
03	第36条 テクニカルファウル
04	第40条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場
05	第44条 訂正のできる誤り
06	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務
07	別添資料A - 審判のシグナル
08	別添資料C - 抗議の手続き
09	別添資料D - チームの順位決定方法
10	別添資料F - インスタントリプレイシステム（IRS）①
11	別添資料F - インスタントリプレイシステム（IRS）②

【国内適用につきまして】

- ①国内トップリーグ（B1,2,3/Wリーグ）においては、2025－26シーズンより適用
- ②その他国内競技大会においては、2025年4月1日より適用
- ③FIBA大会においては、2024年10月1日より適用

こちらの資料はFIBAより発行された新たな競技規則（インタープリテーション）の主な変更点をまとめたものです。
こちらに掲載されている条項以外にも文言の修正などの軽微な変更が含まれることがありますのでご了承ください。

また弊協会が発行する新たな競技規則とこちらの資料との間に内容の違いが生じた際には競技規則記載の内容が優先されるものとします。

変更のポイント

第44条「訂正のできる誤り」の変更に伴い、ゲームに参加する全ての関係者に向けた共通の条文が定められました。
ゲームに関わる全ての人物は訂正のできる誤りを認識した場合、審判に知らせなくてはならないことが記載されました。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

1-2 ゲームの関わる人々に求められる責任

ゲームに関わる全ての人物（テーブルオフィシャルズ、テクニカルデリゲート/コミッショナー（同席している場合）、プレーをすることができる全てのチームメンバー、ヘッドコーチおよびその他のチーム関係者）はゲームの円滑な運営に積極的な役割を果たすべきであり、常に倫理的な行動を示さねばならない。

ゲームに関わる全ての人物は、得点、ファウル、タイムアウトを含む記録や、ゲームクロック、ショットクロックの操作に関わる訂正のできる誤りを認識した場合、本規則に従って誤りが訂正されるよう審判に知らせなくてはならない。

変更のポイント

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タイムアウトが認められた後で、ヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択する場合についての変更です。

コートには新たにテーブルサイドにもスローインラインが設置され、ヘッドコーチがフロントコートを選択する場合、バックコートからの元のスローインと同じサイド（スコアラーステーブルのサイドもしくは反対サイド）のスローインラインから再開されること、また相手チームのショットが成功した後でタイムアウトが認められ、ヘッドコーチがフロントコートを選択する場合は、スコアラーステーブルのサイドもしくは反対サイドのいずれかを選択できることがポイントです。

またこの変更に伴って競技規則2.5.6も変更されています。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

17-2-4

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。

17-2-7

アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはフロントコートのスローインラインからスローインで再開される。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

2-5-6

スローインライン

スローインラインとは、スコアラーステーブルと反対側のサイドラインにコートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ0.15mの2本のラインをいう。

近い方のエンドラインの内側の縁から8.325mの距離に、そのエンドラインから遠い側の縁があたるように描く。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

17-2-4

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。

ヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択したとき、元のスローインをバックコートから始めることになっていた場合は以下のように対応する。

- ・ゴール成功後または最後のフリースロー成功後のエンドラインからのスローインである場合、ヘッドコーチは、スローインをスコアラーステーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。

- ・ファウルまたはバイオレーションの後のサイドラインまたはエンドラインからのスローインは、元のスローインと同じ側（スコアラーステーブル側または反対側）のスローインラインから、フロントコートで行う。

17-2-7

アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルの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スローインで再開される。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

2-5-6

スローインライン

スローインラインとは、コートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ0.15mの4本のラインをいう。

近い方のエンドラインの内側の縁から8.325mの距離に、そのエンドラインから遠い側の縁があたるように描く。

図1 コートの全寸法

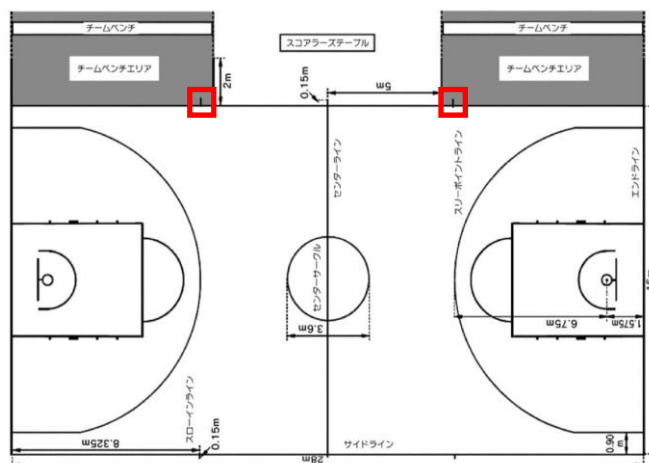


図2 コートとフロア

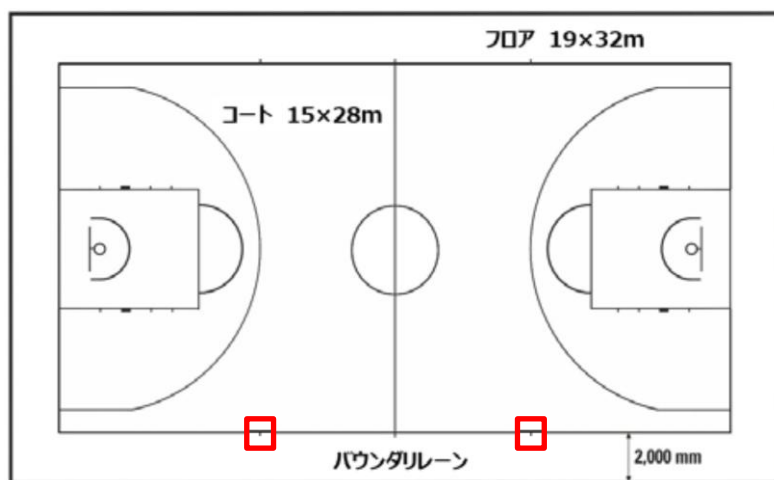
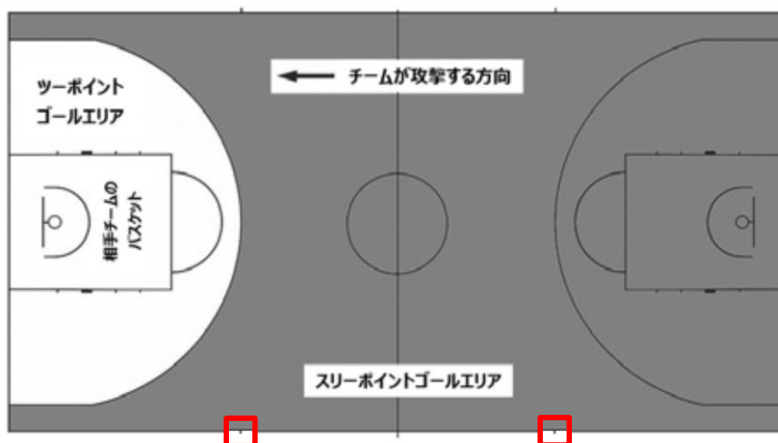


図4 ツーポイント/スリーポイントゴールエリア



変更のポイント

相手プレーヤーにファウルをされたように見せて欺くフェイクについて、警告やテクニカルファウルが与えられるかどうかの考え方に関する変更です。

これまでではファウルが宣せられた場合には、仮にファウルをしたプレーヤーにフェイクの要素があったとしても、警告やテクニカルファウルは与えられていませんでしたが、この変更により、コンタクトに対してファウルを宣せられたプレーでも、ファウルをしたプレーヤーやされたプレーヤーにフェイクがあれば、警告やテクニカルファウルが与えられることになったことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

36-12

条文： プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する：

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（レイズザローアーム）」シグナルを2回示す
- ・ゲームが止められたとき、警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ1回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる

<新規追加>

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

36-12

条文： プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する：

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（ローワー・ザ・フォアアーム）」シグナルを2回示す
- ・いずれかの理由でゲームが止められたとき、警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ1回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる
- ・同じシチュエーションでファウルやバイオレーションが宣せられたかどうかにかかわらず、プレーヤーがフェイクをした状況は対処される。
- ・ファウルを宣せられたプレーヤーがあわせてフェイクの警告を与えられることや、ファウルをされたプレーヤーがフェイクの警告を与えられることもある。

36-13

例： B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はB1を押し、あたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1にファウルを宣した。

解説： ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与られている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

36-14

例： B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はA1を押し、A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はB1にファウルを宣した。

解説： ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与られている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

36-13

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1に「レイズザローアーム」のシグナルを2回示した。その後ゲームクロックが1度も止められずに動き続けている状態で、
(a) A1があたかもB1に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
(b) B2があたかもA2に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：

(a) 審判はA1の頭部での最初のフェイクに対して、「レイズザローアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められず、A1あるいはチームAのヘッドコーチにA1の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。
(b) 審判はA1とB2のフェイクに対して、「レイズザローアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められたとき、警告がA1、B2と両チームのヘッドコーチに伝達される。

<新規追加>

36-15

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1に「ローワー・ザ・フォアアーム」のシグナルを2回示した。その後ゲームクロックが1度も止められずに動き続けている状態で、
(a) A1があたかもB1に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
(b) B2があたかもA2に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：

(a) 審判はA1の頭部での最初のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められず、A1あるいはチームAのヘッドコーチにA1の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。
(b) 審判はB2のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアアーム」シグナルを2回示して最初の警告を与える。いずれかの理由で次にゲームが止められたとき、警告がB2とチームBのヘッドコーチに伝達される。A1のフェイクのあと、これが最初にゲームが止められた時点であるため、その警告もA1とチームAのヘッドコーチに伝達される。

36-16

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はあたかもA1にファウルをされたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。ほとんど同時にA1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。

解説：審判はA1とB1の両方にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

変更のポイント

プレーヤーやコーチを含むチームメンバーが失格になった場合の手順が追加されました。

新たに「ゲームディスクオリフィケーションマーカー」が用意され、チームメンバーが失格・退場となった場合に掲げられることがポイントです。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

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。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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。

40-2

プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして5個のファウルを宣せられた場合、プレーをすることはできないが、ヘッドコーチの役割は継続できる。

40-3

すでに5個のファウルを宣せられているプレーヤーにさらにファウルが宣せられた場合、ヘッドコーチのファウルとしてスコアシートに「B」が記録される。

40-4

2個のテクニカルファウル、あるいは2個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは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を記録されたプレーヤーは、タイマーによってゲームディスクオリフィケーション（GD）マーカーを示され、失格・退場となる。

【補足】国内大会ではアシスタントスコアラーがゲームディスクオリフィケーションマーカーを示す。

40-5

自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる2個のテクニカルファウル「C」、あるいは3個の「B」、もしくは2個の「B」と1個の「C」が記録されたヘッドコーチは、タイマーによってゲームディスクオリフィケーション（GD）マーカーを示され、失格・退場となる。

【補足】国内大会ではアシスタントスコアラーがゲームディスクオリフィケーションマーカーを示す。

40-6

失格・退場となったプレーヤー、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プレーヤー、その他チームベンチに座ることを許されたメンバーは、直ちにゲームを離れ（30秒以内）、ゲーム終了までチームの控室にとどまるか、または建物から出なければならない。

2024 バasketボール競技規則 (変更前)

第3条 用具・器具 (Equipment)

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

- …
- ・スコアシート
- ・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
- …

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、「2022 Basketball Equipment」を参考にする。

2025 バasketボール競技規則 (変更後)

第3条 用具・器具 (Equipment)

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

- …
- ・スコアシート
- ・プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの表示器具
- ・チームファウルの表示器具
- …

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、「2024 Basketball Equipment」を参考にする。

2024 バasketボール競技規則 (変更前)

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が行う。

- ・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が行う。
- ・チームのベンチに最も近いスコアラズテーブルの両側に配置されるチームファウルの表示器具を操作する。チームファウルの表示器具はその時点でのチームファウルの数を表示する。またクォーター内で4個目のチームファウルが発生し、ボールが再びライブになった後で、完全に赤く表示し、チームファウルの数は表示しない。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラが行う。

- ・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が行う。スコアラ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。

2025 バasketボール競技規則 (変更後)

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が行う。

- ・プレーヤーまたはコーチが失格・退場になったときには、「ゲームディスクオリフィケーション・マーカー」を示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラが行う。

- ・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が行う。

- ・チームのベンチに最も近いスコアラズテーブルの両側に配置されるチームファウルの表示器具を操作する。チームファウルの表示器具はその時点でのチームファウルの数を表示する。またクォーター内で4個目のチームファウルが発生し、ボールが再びライブになった後で、完全に赤く表示し、チームファウルの数は表示しない。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラが行う。

- ・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が行う。スコアラ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。

7 プレーヤーファウルの表示器具標識とゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカー

7.1

タイマーの使用するプレーヤーファウルの表示器具は：

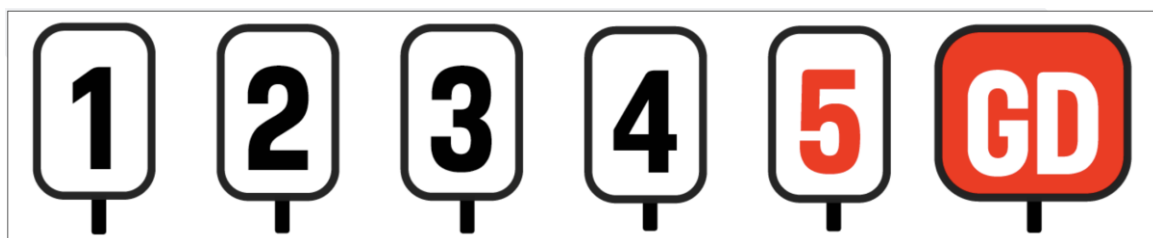
- ・白色でなければならない
- ・数字は縦200mm以上、横100mm以上の大きさでなければならない
- ・1から5まで番号が両側に付けられる（1～4は黒色で5は赤色）

7.2

タイマーの使用するゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカーは：

- ・赤色でなければならない
- ・GDの文字は白色で、縦200mm以上、横100mm以上の大きさで両側に付けられる

図11 プレーヤーファウルの表示器具標識とゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカー (レイアウト例)



05 第44条 訂正のできる誤り

変更のポイント

ゲーム中に処置や記録などの誤りが生じた際の訂正についての変更です。

誤りはそれぞれカテゴリー1、カテゴリー2に分類され、それぞれ誤りが生じたタイミングがゲームのどの時間帯であったかによって、訂正の可否が分かれることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

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。

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

44-1 訂正のできる誤り - 基本的な手続き

【補足】

誤りは、誤りそのものや誤りが起きた時機について、審判に確信がある場合にのみ訂正される。特にインスタントリプレーシステム (IRS) が導入されていないゲームにおいて、審判に確信がない場合には誤りは訂正されない。

44-1-1

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。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

44-1-2

誤りが起きたあと、それが認識されるまでに起きた宣せられたファウルや経過した競技時間、その他起こった全てのことは有効である。

44-1-3

誤りを訂正した後は、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 訂正のできる誤り カテゴリー1 - 定義

以下の誤りをカテゴリー1とし、規則が誤って適用された場合に、審判は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たとき。
- ・与えるべきフリースローを与えなかったとき。
- ・審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったとき。
- ・審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき。
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき。
- ・誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき。
- ・スコアシートの記録に誤りが生じたとき：
 - 得点を誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
 - プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき。
 - タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき。
- ・ゲームクロックのスタートまたはストップでの誤りがあったとき（機材の故障を含む）。

44-3-1

誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが次のように誤りを特定しなければならない：

- ・第4クォーターでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に誤りが起きた場合、その誤りはゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に訂正されなければならない。
- ・第4クォーターでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示す前に誤りが起き、ゲームクロックが2:00を示して審判が初めてゲームを止めた場合、その誤りはボールが再びライブとなる前に訂正されなければならない。
- ・第4クォーターあるいは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示した後で誤りが起きた場合、誤りが起きてから何らかの理由により最初に審判がゲームを止めたあと、ボールがライブとなる前にその誤りは訂正されなければならない。

44-3-2

これらの誤りはゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできない。ただし、誤りが最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合、この誤りはゲーム終了後速やかに訂正され、チームはコートもしくはチームベンチエリアにとどまらなければならない。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

44-3-3

まだ訂正可能な誤りが認識されたあと：

- ・誤りの訂正に関わるチームメンバーが正当に交代した後チームベンチにいる場合、そのチームメンバーは誤りの訂正のためにコートに再び入らなければならない、その時点でそのチームメンバーはプレーヤーとなる。
- ・訂正が完了したとき、再び正当な交代の申し出がない限り、そのプレーヤーはゲームにとどまることができる。正当な交代の申し出があった場合、プレーヤーはコートから離れることができる。
- ・誤りの訂正に関わるチームメンバーが、5個のファウルを宣せられている場合、失格・退場となっている場合、負傷のためプレーできない場合、または特定できない場合、ヘッドコーチは誤りの訂正に対応するチームメンバーを指定する。

44-4 訂正のできる誤り カテゴリー 1 - 特別な手続き**44-4-1**

与えてはいけないフリースローを与えたとき：

誤って与えら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：

- ・誤りが起きたあと、ゲームクロックが動いていない場合、フリースローを取り消されたチ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を与えられる。
- ・誤りが起きたあと、ゲームクロックがすでに動いていた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。

44-4-2

与えるべきフリースローを与えていなかった場合：

- ・誤りが起きたあと、ボールのコントロールが一度も変わっていない場合、誤りの訂正のあと、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。
- ・誤ってスローインを与えられたあと、そのチームが得点した場合、その誤りはなかったものとする。
- ・ゲームクロックがすでに動いていて、ボールのコントロールが変わっていた場合、誤りの訂正のあと、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。

44-4-3

審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったとき：

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。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のアウトオブバウンズから相手チームにスローインを与えられる。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、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

44-4-4

審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき：
行われたフリースローは取り消され、正しいプレーヤーが代わりのフリースローを行う。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、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。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、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-4-5

誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき：
得点は訂正され、スコアシートも訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44-4-6

誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき：
スコアシートは訂正される。誤って5個のファウルを宣せられたプレーヤーまたは失格・退場となったプレーヤーやヘッドコーチは再びゲームに参加できる。本来5個のファウルを宣せられるべきであったプレーヤーは失格となり、本来失格・退場となるべきであったプレーヤーやヘッドコーチは失格・退場となる。

44-4-7

スコアシートの記録に誤りが生じたとき
・得点を誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき、
・プレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを誤って記録しなかった、あるいは誤って記録したとき、
・タイムアウトを誤って記録しなかった、あるいは誤ったチームに記録したとき、
スコアシートは訂正され、ゲームからの失格や再参加といった訂正の結果に基づく処置が適用される。

44-4-8

ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかったとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまったとき（機材の故障を含む）：
ゲームクロックは、誤りを訂正するために必要な時間を増やしたり、減らしたりすることで訂正される。

44-5 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 定義

以下の誤りをカテゴリー2とし、規則が誤って適用された場合に審判は訂正することができる。
機材の故障を含むショットクロックを正しくスタートまたはストップできなかった誤りや誤った秒数を設定してしまった誤り。

<新規追加>

<新規追加>

44-6 訂正のできる誤り カテゴリー2 - 基本的な手続き**44-6-1**

誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが誤りを特定しなければならない：

- ・誤りが起きた直後、ボールがライブで誤りの訂正のために審判がゲームを止めたとき、あるいは
 - ・審判が何らかの理由で最初にゲームを止め、誤りが起きたときにボールをコントロールしていた、もしくはコントロールが与えられることになっていたチームが引き続きボールをコントロールしている、もしくはコントロールが与えられることになっているとき。
- ショットクロックは正しい時間に訂正される。

44-6-2

次の状況のあと、ショットクロックは訂正することはできない：

- ・誤りのあと、ライブのボールのコントロールが変わった。
- ・ボールをコントロールしているチームが得点した。
- ・ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドになった。

06 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務**変更のポイント**

「第44条 訂正のできる誤り」の変更に伴うスコアラーの任務についての変更です。

誤りは最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合を除き、ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできないことがポイントです。

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は、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、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は、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。

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。
- ・スコアラーはクルーチーフと協議し、第44条「訂正のできる誤り」の範囲内で修正できる誤りは修正しなくてはならない。
- ・記録の誤りが第44条「訂正のできる誤り」で規定されている範囲内で発見されなかった場合、その誤りは訂正することができない。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。

変更のポイント

審判の新たなシグナルが追加されました。

シュットの動作（アクトオブシューティング）中にファウルが起きたあと、ファウルをされたプレーヤーがパスをした場合には新たなシグナル「パス・オフ」が示されることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則（変更後）



パス・オフ
（シュットの動作中にファウルが起きたあと、ファウルをされたプレーヤーがパスをすること）

手のひらを開いて両手を横に動かす

変更のポイント

「第44条 訂正のできる誤り」の変更に伴う抗議の手続きについての変更です。

今回の変更により、審判が誤りを認識していなかったり、訂正するための客観的な証拠がなかった場合には抗議の対象とはならなくなったことがポイントです。

（「別添資料C – 抗議の手続き」は、国内大会では原則として採用していません。）

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

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

2025 バスケットボール競技規則（変更後）

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のうち、第44条に基づく誤りの訂正ができる客観的証拠があり、事象がおきた時点で審判が認識できた状況にも関わらず行わなかったもの。
- 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

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

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。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

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、抗議に至った事象を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。また、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時刻について書面にて記録しなければならない。

09 別添資料D - チームの順位決定方法

変更のポイント

大会での順位決定方法についての変更です。

これまでは最終的な順位決定の方法としてFIBAランキングが用いられていましたが、各国の代表チームの大会以外ではFIBAランキングは存在しないため、その他の全ての大会での最終的な順位決定の方法は抽選であることが規定されたことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

D-1-3

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、関連するFIBAランキングによって最終順位を決定する。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

D-1-3

これらの基準を適用してもグループフェーズの終了時に最終決定に至らない場合は、各国の代表チームの大会の最終順位は関連するFIBAランキングによって決定される。FIBAランキングが存在しないその他の全ての大会では最終順位は抽選で決定される。

10 別添資料F - インスタントリプレイシステム (IRS) ①

変更のポイント

ゲーム中のあらゆる時間帯でレビューできる項目についての変更です。

- ・テクニカルファウルと判定されたものがアンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルに該当するかどうか
 - ・「第44条 訂正のできる誤り」に該当する誤りとその発生時期が訂正可能なものであるかどうか
- の2点を新たにレビューできるようになったことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

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。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

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。ただし、第44条に基づく誤りの訂正が行われるときは、別途定められた手続きに則り行われる。

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。

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。

・テクニカルファウルと判定したものが、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルに該当するかどうか。

・第44条「訂正のできる誤り」に基づき、カテゴリ1の誤りの訂正が発生したかどうかを確認し、まだその訂正が可能な時期であるかの確認。

- カテゴリ1の誤りの訂正が発生したか否かを確認するため、審判は直ちにゲームを中断することができる。

- その誤りは第44条「訂正のできる誤り」に基づくものに限定される。

・カテゴリ2に該当する誤りが起き、第44条「訂正のできる誤り」に定められた時間制限内に訂正できるかどうか。訂正できる場合、第44条「訂正のできる誤り」に定められたとおりのみ訂正することができる。

・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。

変更のポイント

ヘッドコーチチャレンジの請求についての変更です。

ヘッドコーチチャレンジの請求もタイムアウトや交代の請求と同様に、チャレンジが認められるまで（審判がシグナルを示すまで）は取り消すことができることがポイントです。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

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。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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。
- ・ヘッドコーチによるチャレンジの請求は、審判がヘッドコーチチャレンジのシグナルを示し、認めるまでは取り消すことができる。
- ・ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、ルールの中で別途規定がある場合を除き、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とどまる。
- ・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。

2025 オフィシャルズマニュアルの主な修正点について 0401

JBA 審判担当

1. 第2章 ターミノロジー

【追加】

・ケイデンスホイッスル

セカンダリのオフィシャルが明らかなイリーガルコンタクトに関して、プライマリの判定を待った後、遅れて笛を鳴らしコールすること。

・ペイシエントホイッスル

プライマリのオフィシャルがそのプレーとコンタクトに関して、「スタート・ディベロップ・フィニッシュ」の全体像を見て判定を下していくこと。

2. 6-1 (1) 審判のシグナル

【追記】

審判は、原則、規則で定められているシグナルを用いて判断を表現する。ただし、判定したものにに関して、その場面に応じて、よりわかりやすく表現することを目的とする場合、一般的に理解しやすいことが条件のもと、その表現に工夫をすることに限りはない。

例1) その判定や判断に注目が必要と客観的に判断できる場面で笛の音色や吹き方を工夫すること

例2) 足が引っかかってしまったことで転倒させてしまったイリーガルなコンタクトについて、足を引っかけるようなジェスチャーを行うこと

※いずれも、客観的にその表現がその場面に適している、そして関係者がどんな判定や判断だったかを理解することができることが条件となります。

3. 審判のシグナル（絵 51）、6-3 ファウルが起こったとき

【追加】

パス・オフ（ショットの動作中にファウルが起きたあと、ファウルをされたプレーヤーがパスをすること）



手のひらを開いて両手を横に動かす

ショットの動作中にファウルをコールされたプレーヤーが、笛が鳴ったあと、ショットをやめ、明らかにパスをしたと審判が判断した場合のジェスチャーです。

笛を鳴らしたあと、手のひらを開いた状態で、両手を使って、「パスをした」ということを表現することで、そのファウルはショットの動作中のファウルではないと判定したことを表現します。

※チームボーナスのシチュエーションであれば、ボーナスのフリースローは与えられます。

4. 6-4-1-2 「インスタントリプレーシステム (IRS) の使用条件」

【変更】

6-4-1-2 の(1)～(3)、競技規則から要約して記載のあった、IRS が使用できる条件に関する部分を削除。

【理由】

今後、IRS が使用できる条件に関して、FIBA から多くの変更が不定期で行われる可能性を踏まえ、IRS が使用できる条件に関してはその時点での競技規則と、FIBA から変更が出され国内で適用が始まる時期を参考にしてみようため。

5. 7-1(7) タイムアウトと交代

【変更】

そのタイムアウトが、そのチームの前後半あるいはオーバータイムに規則で認められている回数の最後のタイムアウトであったときは、審判は必ずしもそのタイムアウトが最後のタイムアウトであったことをヘッドコーチに伝える必要はない。

6. 10-3-1 ローテーションの原則 <フェーズ 2>

【追記】

「このローテーションの最中、イリーガルなコンタクトに関してリードはファウルを吹くことはあるが、動きながらの判定であることから慎重に判断を下すことが求められる」

【理由】

リードがローテーションをしている間は笛を鳴らしてはいけないということではなく、ペイント内や次にイリーガルなコンタクトがおこる可能性のあるマッチアップを見ながらレフェリングをすることから、実際にはファウルを判定し笛を鳴らすことはありえます。一方で、動きながらの判定であることから、その慎重性は求められます。

7. 10-10 ヘルプディフェンスに対するカバレッジ

【追記】

3 PO メカニクスでは、オフェンスのドライブなどに対し、待ち受ける形で守るヘルプディフェンスに対して、プライマリエアの考え方とアングルを活用し、適切な判定に結び付けるため、役割を分担しながら対応する。

10-10-1 ヘルプディフェンスに対するカバレッジの原則

- ・審判のメカニクスの上で、ストロングサイドとはリードとトレイルがいるサイドを示し、ウィークサイドとはセンターのいるサイドを示す。
- ・それぞれの審判は、誰が自身のプライマリのディフェンスなのか、誰が自身のセカンダリのディフェンス（ヘルプディフェンス）なのかを把握する。
- ・ヘルプディフェンスレベル（フリースローレーンの一番上のハッシュマークを結んだ線とサイドラインまでの延長線）よりも下に位置するセカンダリディフェンスを、原則、ヘルプディフェンスと考える。
- ・ヘルプディフェンスをオフェンスの間にコンタクトが起きた際、誰がそのヘルプディフェンスを一番長く見ていたか、をポイントとする。

- ・ストロングサイドヘルプディフェンスとは、リードとトレイルのいるサイドに位置する、またはそこからヘルプディフェンスとしてオフenseを守るセカンダリディフェンスを示す。ウィークサイドヘルプディフェンスとは、センターのいるサイドに位置する、またはそこからヘルプディフェンスとしてオフenseを守るセカンダリディフェンスを示す。ストロングサイドヘルプディフェンスとオフenseの間でコンタクトが起きた際、原則、プライマリはリード、セカンダリはセンターとなる。ウィークサイドヘルプディフェンスとオフenseの間でコンタクトが起きた際、原則、プライマリはセンター、セカンダリはリードとなる。
- ・トランジションの間はヘルプディフェンスの定義はなく、原則、リードをプライマリとする。