

第 15 条 ショットの動作（アクト・オブ・シューティング）中のプレーヤー

15-1 定義

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

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

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

16-2-5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかなく、その場合でも 0.0 秒が表示されたときにプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。

【補足】ここで示される 0.2 秒以下での「タップ」とは一瞬であってもボールを掴むことなくボールを弾く（チップ）のことをいう。0.2 秒以下で一瞬でもボールを掴んだ場合、そのショットは認められない。

第 18 条 タイムアウト

18-2-8 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときにフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、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、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

第 19 条 交代

19-2-5 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときにフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームに交代は認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、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、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

インタープリテーション 18/19-8

例：交代が認められる時機がちょうど終わるときに、交代要員の A6 がスコアラーズテーブルに走り、大きな声で交代を申し出た。タイマー（国内大会ではスコアラール）が反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。

解説：審判がゲームを止めたことにより、ボールはデッドになりゲームクロックは止められたままになるので、通常は交代が認められる時機になる。しかしながら請求は遅すぎたので、交代は認められない。ゲームは速やかに再開される。

【補足】この場合、交代の請求が遅すぎたため、両チームともに交代もタイムアウトも認められない。またコーチのタイムアウトの請求が遅すぎたにもかかわらず、タイマー（国内大会ではスコアラール）が誤ってブザーを鳴らした場合も同様に、両チームともに交代もタイムアウトも認められない。

【補足】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を除いて、審判やテーブルオフィシャルズの不注意（本条項のケースを除く）、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況でも審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、原則、タイムアウトや交代は認められる。

<流れと確認>

・全国審判長会議で共有、来年度 4 月より実施想定

2022 バasketボール競技規則 主な解説（インタープリテーション） 追記点・変更点

本資料は、2021年6月および2022年1月にFIBAから示されたFIBA Official Basketball Rules 2020 - Official Interpretations Version 4.1（以下、「2022FIBA インタープリテーション」）の中で特に主な変更点、追記点、削除点をもとに作成したのになります。

2022FIBA インタープリテーション国内適用時期について

- ① Bリーグ、Wリーグは、2021年6月通知分は適用済。2022年1月通知分については2022-23シーズンより適用
- ② その他国内競技大会においては、2022年4月1日より適用

追記・・・従来の規則の理解に変更はなく、理解を深めるための例として追加されたのになります。

変更・・・従来の規則の理解が変更になっているのになります。

削除・・・従来の規則から条文が削除になっているのになります。

2021年6月 追記・変更通知分

第5条 プレーヤー：怪我と介助・・・追記

5-11 例：チームAのフロントコートからのスローインでA1はまだ手にボールを持っていない。チームAの理学療法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアにとどまったまま、A1のテーピングを補強した。

解説：チームAの理学療法士は自チームのチームベンチエリアの中でA1を介助している。介助が15秒以内に完了した場合、A1は交代する必要はない。介助に15秒以上を要する場合、A1は交代しなければならない。

第10条 ボールのステータス（状態）・・・追記

10-4 例：A2がB2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていた。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

解説：A2がチームコントロールファウルをしたとき、ボールはデッドになる。A1のショットが成功した場合、そのフィールドゴールは認められない。このクォーターのチームAのチームファウルの数にかかわらず、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。A1のショットが成功しなかった場合、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

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

15-7 例：バスケットに向かってドライブしていて前に踏み出した足がまだコート上にあるA1にB1がファウルをした。A1はショットの動作（アクトオブシューティング）を続け、B1のファウルによってボールが一時的にA1の手を離れた。A1は両手でボールをキャッチし、ひと続きの動作で得点した。

【補足】B1がファウルをしたときには、A1はショットのためにボールを手を持って、ショットの動作（アクトオブシューティング）に入っている状態。

解説：B1 のファウルは A1 のショットの動作（アクトオブシューティング）に対して起きている。ボールが一時的に A1 の手から離れたとしても、A1 はまだボールをコントロールしており、ひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）は続いている。得点は認められ、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。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念…追記

33-9 **条文：** パーソナルファウルとはプレーヤーによる相手プレーヤーとの不当なコンタクトである。相手プレーヤーと不当なコンタクトを起こしたプレーヤーはその状況に応じて罰せられる。

33-10 **例：** A1 はフィールドゴールのショットをした。B4 はチームメイトの B5 を押し、B5 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 に不当なコンタクトを起こした。ボールはバスケットに入った。

解説： 2 点もしくは 3 点が A1 に与えられる。A1 にコンタクトを起こしたのは B5 であり、B5 にファウルが宣せられる。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。

第 42 条 特別な処置をする場合…追記

42-21 **例：** ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

チーム B がスローインのボールを与えられる前に B2 が A2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説： 両方の違反はゲームクロックが止まっている間、ボールがライブになる前に起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺される。

最初の違反の前にチーム A がボールをコントロールしていたことから、ゲームは

(a) A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

(b) A1 のダブルドリブルのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

チーム A のショットクロックは継続となる。

42-22 **例：** ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が A2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説： 両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。

ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

2022年1月 追記・変更・削除通知分

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限・・・変更

7-3 例：チームAのヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーをスコアシートに記入することを望んだ。

解説：怪我をしているプレーヤーやプレーすることのないプレーヤーは、スコアラーに提出するチームメンバーの名前と対応する番号のリストに含めることはできない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

7-4 例：チームAのヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーがゲーム中にチームベンチに座ることを望んだ。

解説：チームはチームベンチに座ることが許される8人のチーム関係者の構成を自由に決定することができる。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム・・・追記

8-6 例：A1は3ポイントフィールドゴールのショットをした。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B1がまだ空中にいるA1にファウルをした。ボールはバスケットに入った。

解説：A1は3点を与えられる。A1へのB1のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、クォーターやオーバータイムが続かない限り、競技時間が終了した後で起きたものとして、なかったものとみなす。

第24条 ドリブル・・・追記

24-2 例：A1はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけて故意にボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24-3 例：ドリブルを終了したあと、A1は故意にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールはコート上に弾み、A1は再びボールをキャッチし、ドリブルを始めた。

解説：最初のドリブルを終えたあとで2度目のドリブルを行うことはできないため、A1のダブルドリブルのバイオレーションである。

24-4 例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A1が故意にバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。

24-5 例：A1のフィールドゴールのショットはリングに触れなかった。A1はボールをキャッチし、故意にバックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

第 36 条 テクニカルファウル・・・削除

36-3 例：A1 がバスケットに向かってドライブをしたとき、B1 がコート上で A1 との間に接触なく後方に倒れた、あるいは A1 のわずかな接触の後で演技をした。そのような行為への警告はすでにチーム B のヘッドコーチを通じてチーム B の全てのプレーヤーに伝達されていた。

解説：B1 はテクニカルファウルを宣せられる。B1 の振る舞いは明らかにスポーツマンらしくなく、ゲームの円滑な進行を害している。

36-4 例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウルを宣せられた。A1 のファウルが宣せられたあと、B1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかなあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。

36-21 例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウルを宣せられた。A1 のオフェンスファウルと同時に、B1 はわざと倒れることで、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。原則、審判は A1 のファウルと B1 のフェイクを同時に宣することはできない。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

第 36 条 テクニカルファウル・・・追記

36-36 例：交代要員の A6 がテクニカルファウルを宣せられたとき、プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 はプレーヤーであった。

解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、チームベンチに座ることの許された他の人物のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウルはプレーヤー兼ヘッドコーチに記録される。

36-37 例：プレーのインターバル中に

- (a) 交代要員の A6
 - (b) プレーヤー兼ヘッドコーチの A1
 - (c) チーム A のドクター
- がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、テクニカルファウルは

- (a) プレーヤーとして A6

- (b) プレーヤーとして A1
 - (c) プレーヤー兼ヘッドコーチとして A1
- に宣せられる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル…追記

37-13 **条文**： 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によるボールと関係のない位置での必要のない触れ合いには、オフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクト・オブ・シューティング）を始めるまで、アンスポーツマンライクファウルを宣せられる。

ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合いや、オフ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のようなアンスポーツマンライクファウルのその他の判定基準はゲーム中いつでもアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。

37-14 **例**： A1 はバックコートから、フロントコートにおいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。A2 は空中にジャンプし、ボールをキャッチする前に、B1 に両手で胴体を押された。

解説： オフェンスの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-15 **例**： A1 はバックコートから、フロントコートにおいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。B1 はボールが B1 より後ろでまだ空中にあるときに、A2 に両手で不当にコンタクトを起こした。

解説： オフェンスの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

第 42 条 特別な処置をする場合…追記

42-10 **例**： B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭）にボールをぶつけた。

解説： B1 はパーソナルファウル、A1 は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられる。チーム A のスローインの権利は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

42-11 **例**： B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭）にボールをぶつけた。

解説： B1 はパーソナルファウル、A1 は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられ、誰もリバウンドの位置に着か

ずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

42-22 例：ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が A2 にファウルをし、これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。

解説：両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。A1 の違反によるボールのポゼッションは B2 のファウルの罰則によって取り消される。

ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックはスローインがチーム A のバックコートから行われる場合は 24 秒となり、チーム A のフロントコートから行われる場合は 14 秒となる。

第 44 条 訂正のできる誤り…変更

44-14 例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。ゲームは A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A のスローインで再開された。審判が誤りに気がつき、すぐにゲームを止めたとき、スローインをする A2 がコート上の A3 にボールをパスした。

解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始め、再び止められており、A1 は再びコートに入り、2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

【補足】A1 が再びコートに入ろうとしたとき、まだロゴが覆われていなかった場合、A1 はプレーを続けることができないため、フリースローは A6 に与えられる。

44-15 例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。審判は A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A にスローインが与えられる前に、誤りに気がついた。

解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始めておらず、A1 と交代した A6 が 2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

F インスタントリプレーシステム・・・変更

1. 基本原則

F-1.5 条文：成功したフィールドゴールのショットで、2点もしくは3点のどちらが認められるかを判断するために審判がIRSレビューを行うとき、IRSレビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。

第4クォーターやいずれかのオーバータイムでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているとき、IRSレビューは審判が**いずれかの理由でゲームを止めた**らすぐに行われる。

3. 第4クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときにIRSレビューを行うことができるもの

F-3.1 例：第4クォーター残り1:41で、A1がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。

(a) フィールドゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブになる前に

(b) フィールドゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブになった後で、最初に**いずれかの理由で審判がゲームを止めて**すぐに

(c) 審判によって最初にゲームが止められ、ボールがライブになった後に

審判はショットクロックのブザーが鳴る前にボールが放たれていたかどうか**に確認がなかった。**

解説：第4クォーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴る前にA1の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するためにIRSレビューを行うことができる。

審判は成功したフィールドゴールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかをレビューするために、ボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められてすぐに、速やかにゲームを止めることができる。しかしながら、レビューは成功したフィールドゴールの後で審判が最初にゲームを止めるまで行うことができる。

(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前にIRSレビューを行う。

(b)では、IRSレビューを行う必要のある状況が起きた後、審判が**いずれかの理由でゲームを止めて**すぐにIRSレビューを行う。

(c)では、審判が最初にゲームを止めたあと、一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。

(a)もしくは(b)では、IRSレビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールがA1の両手の中にあつた場合、チームAのショットクロックのバイオレーションとなる。A1のフィールドゴールは認められない。(a)では、ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

(a)もしくは(b)では、IRSレビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前にフィールドゴールのショットのボールがA1の手から離れていた場合、チームAのショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはな

かったものとし、A1 のフィールドゴールは認められる。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールがあった場所に最も近い位置から、ボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

【補足】(c)の状況は「フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、審判によって最初にゲームが止められ、さらにボールがライブになったあと」を指す。

4. ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができるもの

F-4.3 例：第 3 クォーター残り 3:47 秒で、A1 が 3 ポイントフィールドゴールのショットを成功させた。

(a) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになる前に

(b) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、B1 がフィールドゴールで得点し、チーム A のタイムアウトの請求によってゲームが止められたときに

(c) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをして審判がゲームを止めてすぐに

(d) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをし、B2 の最初のフリースローでボールがライブになったあとに

審判は A1 のショットのボールが 2 ポイントフィールドゴールエリアもしくは 3 ポイントフィールドゴールエリアのどちらから放たれたかに確証がなかった。

解説：A1 の成功したフィールドゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会で行われる。しかしながら、審判はいずれかの理由によって速やかにゲームを止めることができる。

(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前に IRS レビューを行う。

(b)では、審判はタイムアウトが認められる前に IRS レビューを行う。ヘッドコーチがタイムアウトの請求を取り下げない限り、レビューの最終的な決定が示されたあと、タイムアウトを開始する。

(c)では、ゲームがいずれかの理由で最初に止められた機会であり、A2 のファウルによって審判がゲームを止めてすぐに IRS レビューを行う。

(d)では、B2 の最初のフリースローで一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。

(a)(b)もしくは(c)では、最終的な決定が示されたあと、ゲームは止められたところから再開される。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム A のスローインで再開される。

(c)では、ゲームは B2 のフリースローで再開される。

F-4.17 条文：暴力行為が起きたものの、速やかに違反を宣せられなかったとき、審判はいずれかの暴力行為あるいは暴力行為につながる可能性がある事象のレビューのためにゲーム中のいかなる時間帯でもゲームを止めることができる。審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューは審判がゲームを最初に止めた機会で行われなければならない。

IRS レビューで、暴力行為が起きていた場合、審判はその行為に違反を宣し、違反が起きた順序に従って、暴力行為を含むすべての既に宣せられた違反に罰則を与える。

暴力行為とは危害を加える、もしくは危害を加えることを意図して力を含める行為、あるいは怪我を負わせる、もしくは怪我を負わせるリスクのある行為である。ディスクォリファイングファウル、過度に激しい触れ合いによるアンスポーツマンライクファウル、威嚇によるテクニカルファウルの判定基準に見合わない行為は暴力行為ではない。

F-4.18 例： A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さず、

(a) A1 はドリブルをし続けた。

(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： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。審判はレビューのために

(a) どちらのチームも不利にならない状況で速やかにゲームを止めることができる。

(b) ゲームを中断させることができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

IRS レビューで、暴力行為がなかった場合、どちらの場合においてもゲームは止められた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。

F-4.19 例： B1 が 2 ポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。

(a) ショットを放つ前に

(b) ショットを放った後に

A1 は B1 に肘打ちをした。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。

解説： どちらの場合においても、いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。ボールがバスケットに入ったとき、審判はゲームを止める。

IRS レビューで、B1 のファウルの前に A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。

(a) では、フィールドゴールは認められない。B1 のファウルは記録される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

(b) では、フィールドゴールは認められる。B1 のファウルはそのまま記録される。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

F-4.20 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 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは B3 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルによるチーム A のボールのポゼッションの権利によって取り消される。

F-4.21 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。そのあと、2 本のフリースローが A1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルの罰則によって取り消される。

F-4.22 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 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後にドリブルをしている A1 がパーソナルファウルをした。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前の最初のチーム B のボールのポゼッションの権利は、A1 のファウルによるチーム B のボールのポゼッションの権利によって取り消される。

F-4.23 例：B1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。B1 のアンスポーツマンライクファウルの 4 秒前に A1 は B1 に肘打ちしていた。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。両方のアンスポーツマンライクファウルはゲームクロックが止まっている間に起きている。したがっ

て、等しい重さの罰則は相殺される。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。

F-4.24 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 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に A1 もしくは B1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。テクニカルファウルの罰則は最初に行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーもしくはチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

2022 バスケットボール競技規則解説（インタープリテーション）

本文未反映分 新旧対照表

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

第 7 条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

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

第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム

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

第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

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

第 16 条 得点：ゴールによる点数

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

第 24 条 ドリブル

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

第 36 条 テクニカルファウル

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

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

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

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

第 39 条 ファイティング

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
39-3	<p>39-3</p> <p>条文：（事態の收拾のために審判に協力しなかったことよって）ヘッドコーチ自身やファーストアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことよって交代要員や 5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格・退場になった場合、ひとつのテクニカルファウルが宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D 2」と記入される。もしくは、そのテクニカルファウルに自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場で、ヘッドコーチ以外しか含まれないとき、スコアシートに「B 2」と記入される。罰則は、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。また追加のディスクォリファイングファウル 1 個につき、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。</p> <p>両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。</p>	<p>39-3</p> <p>条文：（事態の收拾のために審判に協力しなかったことよって）ヘッドコーチ自身やファーストアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことよって交代要員や 5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格・退場になった場合、ひとつのテクニカルファウルが宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D 2」と記入される。もしくは、そのテクニカルファウルに自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場で、ヘッドコーチ以外しか含まれないとき、スコアシートに「B 2」と記入される。罰則は、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。また追加のディスクォリファイングファウル 1 個につき、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは 14 秒にリセットされる。</p>
39-6	<p>39-6</p> <p>例：コート上にいる A 1 と B 1 で暴力行為が始まった。A 6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。</p> <p>解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「DC」と記入される。双方のディスクォリファイングファウル（A 1、B 1）の罰則は互いに相殺される。A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記入される。A 6 は積極的に暴力行為に関わったことで失格・退場となり「D 2」と記入される。スコアシートの A 6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B 2」と記入して丸で囲み、ヘッドコーチが失格・退場となるテクニカルファウルには数えない。</p> <p>チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A 6 が積極的に暴力行為に関わったことによるディスクォリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個）。</p> <p>ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>	<p>39-6</p> <p>例：コート上にいる A 1 と B 1 で暴力行為が始まった。A 6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。</p> <p>解説：A 1 と B 1 は失格・退場となり「DC」と記入される。双方のディスクォリファイングファウル（A 1、B 1）の罰則は互いに相殺される。A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記入される。A 6 は積極的に暴力行為に関わったことで失格・退場となり「D 2」と記入される。スコアシートの A 6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B 2」と記入して丸で囲み、ヘッドコーチが失格・退場となるテクニカルファウルには数えない。</p> <p>誰もリバウンドの位置に着かずに チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A 6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A 6 が積極的に暴力行為に関わったことによるディスクォリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個）。</p> <p>ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。</p>

第 42 条 特別な処置をする場合

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

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

第 44 条 訂正のできる誤り

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

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

F - インスタントリプレーシステム

条項	本競技規則本文（旧）	変更箇所反映後本文（新）
F-1.5	<p>F-1.5</p> <p>条文： 成功したフィールドゴールのショットで、2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかを判断するために審判が IRS レビューを行うとき、IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。</p> <p>第 4 クォーターやいずれかのオーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているとき、IRS レビューはボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められたらすぐに行われる。</p>	<p>F-1.5</p> <p>条文： 成功したフィールドゴールのショットで、2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかを判断するために審判が IRS レビューを行うとき、IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。</p> <p>第 4 クォーターやいずれかのオーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているとき、IRS レビューは審判がいずれかの理由でゲームを止めたらすぐに行われる。</p>
F-3.1	<p>F-3.1</p> <p>例： 第 4 クォーター残り 1:41 で、A1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、A1 の両手の中にボールがあったかどうかの確認がなかった。</p> <p>解説： 第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴る前に A1 の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。</p> <p>IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手の中にあつた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A1 のフィールドゴールは認められない。ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。</p> <p>IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手から離れていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、A1 のフィールドゴールは認められる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。</p>	<p>F-3.1</p> <p>例： 第 4 クォーター残り 1:41 で、A1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。</p> <p>(a) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになる前に</p> <p>(b) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、最初にいずれかの理由で審判がゲームを止めてすぐに</p> <p>(c) 審判によって最初にゲームが止められ、ボールがライブになった後に審判はショットクロックのブザーが鳴る前にボールが放たれていたかどうかを確認がなかった。</p> <p>解説： 第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴る前に A1 の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。</p> <p>審判は成功したフィールドゴールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかをレビューするために、ボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められてすぐに、速やかにゲームを止めることができる。しかしながら、レビューは成功したフィールドゴールの後で審判が最初にゲームを止めるまで行うことができる。</p> <p>(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前に IRS レビューを行う。</p> <p>(b)では、IRS レビューを行う必要のある状況が起きた後、審判がいずれかの理由でゲームを止めてすぐに IRS レビューを行う。</p> <p>(c)では、審判が最初にゲームを止めたあと、一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。</p> <p>(a)もしくは(b)では、IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A1 の両手の中にあつた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A1 のフィールドゴールは認められない。(a)では、ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。</p> <p>(次ページに続く)</p>

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

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

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

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

*** 2022-23(令和4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 日程表 (案) ***

調整:2021年4月9日

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
	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

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
	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

県北地区高校総体
 中央地区高校総体
 県南地区高校総体
 秋田県男女総合選手権兼天皇杯皇后杯代表決定戦(秋田市/由利本荘市)
 秋田県O-40/O-50選手権大会兼東北ブロック選手権大会予選会(美郷町)
 秋田県レディース選手権大会兼東日本交流大会予選会(美郷町)

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
	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

秋田県高校総体(秋田市)
 東北地域リーグ男子(横手市増田体)
 秋田県社会人リーグ①(美郷町)
 東北高校選手権・NHK杯(秋田市)
 定時社員総会(秋田市)

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
	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

秋田県民体育大会兼国体選手権予選会(横手市/美郷町)
 女子東日本地域リーグ(横手市増田体)
 秋田県中学生総体(秋田市)
 秋田県社会人リーグ②(美郷町)
 秋田県社会人リーグ③(美郷町)
 全国高校総体・インターハイ(香川県)

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
	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

秋田県ミニバス夏季大会(大館タクミアリーナ)
 東北中学(宮城県)
 東北総合体育大会/ミニ国体(青森県青森市マエダアリーナ)
 全国中学(北海道札幌市)

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
	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

天皇杯・皇后杯第1次R 東日本大会(未定) 天皇杯 2次R(未定)
 3x3秋田県選手権大会(オープン/U18・能代市)
 定時理事会(秋田市)
 日本スポーツマスターズ(岩手県)

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
	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	月

秋田県社会人選手権兼東北ブロック社会人大会(羽後町)
 U15選手権大会秋田県予選会(由利本荘市) 東北地域リーグ 男子(横手市増田体)
 W.C.2022全国高校選手権大会秋田県予選大会(未定)
 東北ブロックO-40・50選手権大会兼全国予選(山形県) 東北大学選手権大会(青森県)
 国民体育大会(栃木県宇都宮市) 天皇杯 3次ラウンド東日本大会(未定)

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
	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

東北ブロック社会人選手権大会(岩手県奥州市)
 秋田県中学校秋季大会(横手市)
 県北地区高校新人
 中央地区高校新人
 県南地区高校新人
 皇后杯 2次ラウンド(未定)
 全日本社会人O-40/O-50選手権(未定)

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
	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

Winter Cup 全国高等学校選手権大会(※調整中)
 秋田県ミニバスケットボール大会(由利本荘市) 秋田県ミニバスケットボール大会(由利本荘市)
 定時理事会(秋田市) 定期理事会/都市協会・市町村協会理事会長会議(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
	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

秋田県高校新人大会(※調整中)
 U15選手権大会(※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
	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

東北高校男女新人選手権大会(福島県福島市あづま)
 全日本社会人選手権大会(福井県福井市)
 定例理事会(秋田市)

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
	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

全日本社会人地域リーグチャンピオンシップ(群馬県高崎市)
 郡市・市町村理事会長連絡協議会(秋田市)
 県協会年度表彰式・祝賀懇親会(秋田市)
 全国ミニバス大会(※調整中)

 全国等
 東北等
 秋田県内
 地区
 審判委員会
 審査
 技術委員会
 Wリーグ等

2022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

(一社)秋田県バスケットボール協会

審判委員会

【委員長】 小川裕之

【副委員長】 升屋 章・高橋 元・田中直幸・武藤 涉・大山忠則・工藤清華

【オブザーバー】 斎藤 亨 (県副会長)

【県協会常任理事】 升屋 章 (副委員長兼務)

【アドバイザー】 谷地 温・久米克弥・佐藤 匠

◎主担当 ○副担当 ●補佐

総務・財務担当

◎大山忠則 ○工藤央弥 田村 高光 村越裕悦 菅原道雄 佐々木飛翔 遠田 亘

資格管理担当

◎武藤 涉 ○熊谷道広 ●高橋 元 工藤美香

講習会担当

◎田中直幸 ○田村高光 ●佐藤 匠 中道凌平 工藤清華

規則担当

◎高橋 元 ○疋田 晋 村越裕悦

女性審判担当

◎工藤清華 ○工藤美香(事務局) 安藤百合子 森由美子 山田知慧 ●田中直幸

3×3 担当

◎田村高光 ○水木順仁

インストラクター部会

◎谷地 温 ○水木順仁 ●久米克弥 佐藤 匠 佐藤良明 中道凌平 田村高光

カテゴリ担当

社会人連盟 ◎田村高光 水木順仁 U15 ◎工藤央弥 佐藤良明
U18 ◎佐藤 匠 村越裕悦 U12 ◎堀内満也 渡部一樹

※地区審判長

鹿 角	柳館 健智	大館北秋田	藤原 貴紀	能代山本	三浦 新
男鹿潟上南秋	菅原 徳之	秋 田	堀内 満也	本荘由利	渡部 一樹
大曲仙北	今野 博行	横 手	鈴木 健太郎	湯沢雄勝	高橋 嘉史

2022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 7日(土)～ 5月 9日(月)	県北地区高校総体	県北	高体連
2	5月 7日(土)～ 5月 9日(月)	中央地区高校総体	中央	高体連
3	5月 7日(土)～ 5月 9日(月)	県南地区高校総体	県南	佐藤 匠
4	5月20日(金)～ 5月22日(日)	秋田県男女総合選手権	秋田市・由利本荘市	小川 裕之
5	5月28日(土)～ 5月29日(日)	秋田県O-40/O-50選手権大会	美郷町	田村 高光
6	5月28日(土)～ 5月29日(日)	秋田県レディース選手権大会	美郷町	田村 高光
7	6月 4日(土)～ 6月 7日(火)	秋田県高校総体	秋田市	佐藤 匠
8	7月 1日(金)～ 7月 3日(日)	秋田県民体育大会	横手市・美郷町	田中 直幸
9	7月16日(土)～ 7月17日(日)	秋田県中学校総体	秋田市	工藤 央弥
10	7月16日(土)～ 7月17日(日)	秋田県社会人リーグ①	美郷町	田村 高光
11	7月23日(土)～ 7月24日(日)	秋田県社会人リーグ②	美郷町	田村 高光
12	7月30日(土)～ 7月31日(日)	秋田県社会人リーグ③	美郷町	田村 高光
13	8月6日(土)～ 8月7日(日)	秋田県ミニバス夏季大会	大館市	三浦 新
14	9月 4日(土)	3x3秋田県選手権大会(オープン・U18)	能代市	田村 高光
15	9月 30日(金)～10月 2日(日)	秋田県社会人選手権	羽後町	田村 高光
16	10月 8日(土)～ 10月 9日(日)	全国U15選手権大会秋田県予選会	由利本荘市	工藤 央弥
17	10月28日(金)～10月30日(日)	全国高等学校選手権大会秋田県予選大会 (ウインターカップ予選)	未定	佐藤 匠
18	11月19日(土)～11月20日(日)	秋田県中学校秋季大会	横手市	工藤 央弥
19	11月25日(金)～11月27日(日)	県北地区高校新人	県北	高体連
20	11月25日(金)～11月27日(日)	中央地区高校新人	中央	高体連
21	11月25日(金)～11月27日(日)	県南地区高校新人	県南	佐藤 匠
22	12月10日(土)・11日(日)・17日(土)・18日(日)	秋田県ミニバスケットボール大会	由利本荘市	堀内 満也 渡部 一樹
23	23 1月20日(金)～1月22日(日)	秋田県高校新人	秋田市(予定)	佐藤 匠

※割当を希望する方は、1か月前までに割当担当者へ連絡をお願いいたします。

大会割当統括者

小川 裕之



B.LEAGUE



J B A インテグリティ委員会

(概要資料)

インテグリティとは

誠実さ、真摯さ、高潔さ

インテグリティ委員会設立

スポーツ界における不祥事

- ・指導者の問題（体罰行為、各種ハラスメント、etc） **2012年12月 桜ノ宮高校バスケット部事件**
- ・プレイヤーの問題（暴力行為、賭博行為、各種ハラスメント、etc）
- ・組織、役員の問題（協会組織のガバナンス問題、各種ハラスメント、etc）

対 応

- 2013（H25）年 4月 **スポーツ界における暴力行為根絶宣言**（公財）日本体育協会（現日本スポーツ協会）他
- 2015（H27）年 3月 **グッドコーチに向けた「7つの提言」** 文部科学省によるコーチング推進コンソーシアム
- 2018（H30）年11月 **「子どもの権利とスポーツの原則」**（公財）日本ユニセフ協会
- 2014（H26）年12月 「スポーツ・インテグリティ・ユニット」の設置** JSC（日本スポーツ振興センター）
- 2017（H29）年12月 インテグリティ教育の推進** JOC（日本オリンピック委員会）
インテグリティ＝人間力としてオリンピック指定強化選手を対象にカリキュラム作成

JBAとして

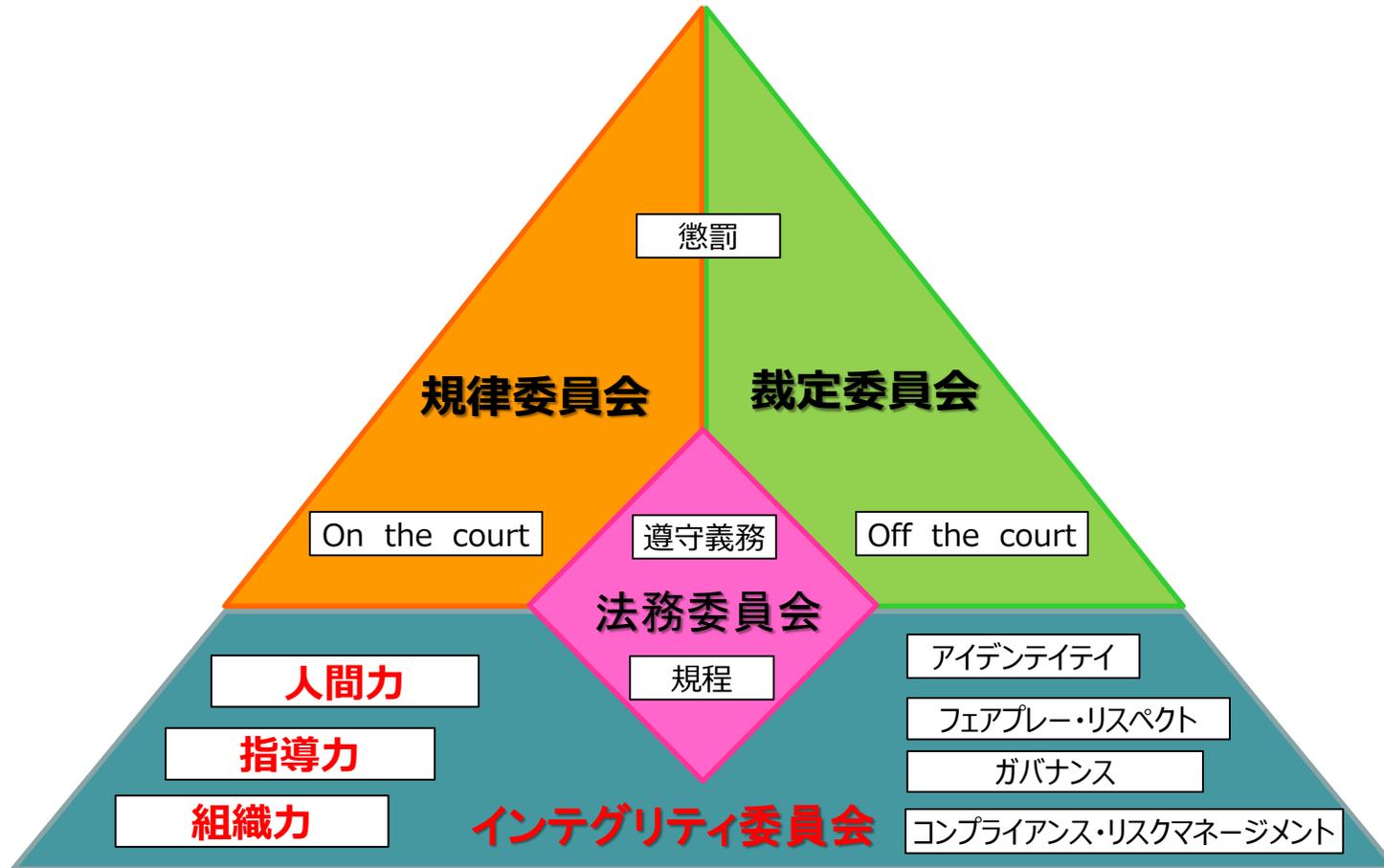
目 的

JBAが掲げる【バスケットで日本を元気に】の理念実現に向け、【**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**】に基づき**人間力・指導力・組織力**を高め、バスケットボールの価値を高めるための**指針決定および啓発活動**を目的とする。

方 針

オールバスケット、連携・分担、専門性、年代別・成熟度別

インテグリティ委員会の位置づけ



規律委員会・・・コートで起きた案件に対して対応する
裁定委員会・・・コート外で起きた案件に対して対応する

インテグリティ委員会・・・規律・裁定案件を未然に防ぐための指針決定および啓発活動をおこなう

インテグリティ委員会業務内容および分担

業務内容

業務分担

(1) 人間力を高める

① ひとりの人間としての資質を高める

- ・アイデンティティ教育（常に自分の意思で判断し、行動する**自律した人間の育成**）
Ex 自己実現（PDCA）、オープンマインド、あるべき姿、なりたい姿etc

② 人とのかかわりの中で社会人としての資質を高める

- ・フェアプレー・リスペクトの精神 ・コンプライアンス教育（法令順守）
- ・リスクマネジメント教育（危機管理） ・セカンドキャリア教育 etc

③ 自発的に他者（社会）のために尽くす資質を高める

- ・ボランティアの精神

(2) 指導力を高める

① プレーヤーの個の力を高める指導

- ・アスリートセンタードの精神 ・暴言暴力含めた体罰根絶
Ex アンガーコントロール

② チームプレーヤーとしての力を高める指導

- ・勝利至上主義からの脱却

③ バスケットボールの価値を高める

- ・バスケットに関わる全ての人（プレーヤー・審判・観客等）に対するリスペクト
Ex チームに関係する人（保護者等、観客）への啓発 etc

(3) 組織力を高める

① 組織としてのあり方を高める

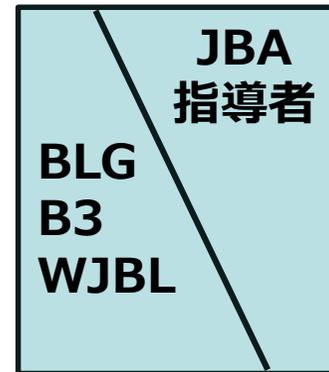
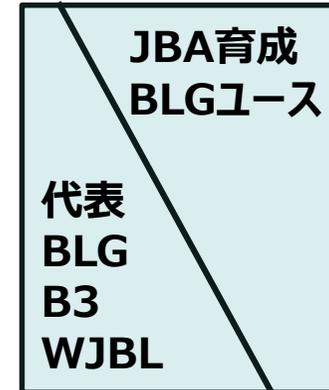
- ・ガバナンス、コンプライアンス（JBA、PBA、TLG等各組織において）
Ex 法人化、目標の明確化、情報公開、責任の所在

② 組織としての適応力を高める

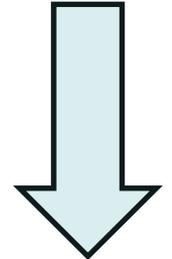
- ・リスクマネジメント
Ex トラブルに対する速やかな対応、不祥事を未然に防ぐ啓発、再発防止策

③ バスケットボールの価値を高める

- ・バスケットボールを通じた社会貢献

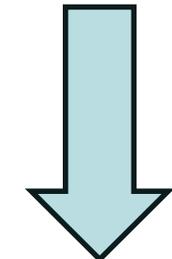


年代・成熟度



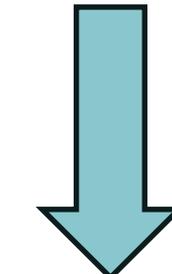
高い

指導力



高い

組織力



高い

インテグリティ委員会の方向性

STEP1 喫緊の課題対応

各団体・セクションで検討し委員会にて集約

JBA最優先課題「暴力暴言根絶」

2012年12月 桜宮高校バスケット部事件

JBA対応

2013年4月 登録指導者に対してアンケートの実施

2013年6月 注意喚起、嚴重注意処分等決定

ところが

体罰事案件数

高体連（体罰認定件数：2014年以降）

2014年（5/12①） 2015年（6/36②） 2016年（6/36②）

2017年（4/41④） 2018年10月末現在（6/24①）

27/149（18%）全競技で一番多い

日本スポーツ協会（相談件数：2014年度以降）

60/315（19%）全競技で一番多い

STEP2 中期的対応

各団体・セクションで

業務内容・業務分担に応じた

課題を検討し

委員会にて集約

STEP3 長期的目標

インテグリティの精神を身に付けた人材の育成

人間力（プレイヤー）→指導力（プレイヤーの育成・強化）→組織力（運営）

JBAとしての喫緊課題「暴力暴言根絶」に向けての対応

①メッセージの発信

**クリーンバスケット、クリーンザゲーム
～暴力暴言根絶～**

- 主題（JBA、トップリーグ・団体共通） 「クリーンバスケット、クリーンザゲーム」
 - クリーンバスケット**・・・バスケットファミリー全員の協力によりバスケットの価値を高める
→**オフコートでのあり方**
 - クリーンザゲーム**・・・試合に関わる選手、コーチ、審判全ての協力で試合の価値を高める→**オンコートでのあり方**
- 副題（各団体で設定） JBAは「暴力暴言根絶」

会場にバナーの貼付、プログラムへの掲載

②試合中における暴力的行為および暴言に対する対応

**選手に対する暴力的行為および暴言は
テクニカルファウル（C）の対象とする**

競技規則およびガイドラインにおいてもテクニカルファウルとすることに問題はない

競技規則に則りテクニカルファウル2個で失格退場

失格退場に対しては、規律案件とはせず、当該試合のみの対応とする。

ミニルール（U12）にはテクニカルによる失格退場が現段階でないため変更予定

**3月開催、Jr All Starおよび全国ミニで先行実施
4月から、全国で実施**

③今後の進め方

テクニカルファウルの定義明確化および暴力的行為・暴言の事例集作成
→JBAとして明確にし、**プレーコーリング・ガイドライン**に掲載後、全国へ展開。

周知方法（暴力的行為および暴言をテクニカルファウルの対象とする）

組織として 2月16日 全国専務理事連絡会議（全国への協力依頼）

※JBAそしてPBAの協力で暴力暴言根絶に取り組んでいきたい。

審判員へ 2月24日 全国審判長会議（審判員への発信および協力依頼）

指導者へ

1. TeamJBAを通して、チーム登録・コーチ登録に対し通知。
2. JBAアンダーカテゴリー部会から都道府県アンダーカテゴリー部会へ通知。

各種問題発生？

JBAとして「暴力暴言根絶」に向けた取り組みは最優先課題のひとつであるため、実施後様々な修正が予想されるが、JBAの姿勢を示すため実施したい。
ただし、審判員がテクニカルファウルと判断し、さらに失格退場とすることは非常に大変な事です。組織としてのバックアップをよろしくお願いします。



B.LEAGUE



B.LEAGUE B3

「インテグリティ」 (INTEGRITY) とは...

秋田県バスケットボール協会 審判委員会

- 誠実、真摯、高潔などの概念を意味する言葉。
- 組織のリーダーやマネジメントに求められる最も重要な資質、価値観を示す表現。

- ドラッカーの著書『現代の経営』では以下のようにインテグリティが欠如した人物の特徴について記載されている。

1. 強みよりも弱みに目を向ける者

2. 冷笑家

3. 何が正しいかよりも、誰が正しいかに関心を持つ者

4. 人格よりも、頭のよさを重視する者

5. 有能な部下を恐れる者

6. 自らの仕事に高い基準を設定しない者

「子供がバスケットができなくなるまで、精神的に追い込まれてしまったり」
「カウンセリングが必要なほど保護者が神経質になってしまったり」
「暴力や暴言が必要なほどコーチが勝利にこだわってしまったり」
「仕事を犠牲にして指導しても、理解が得られず苦しんだり」

お互いが傷つけあう環境を排除し、選手やコーチ、顧問や保護者、バスケットに関係するすべての人が純粋にバスケットボールを楽しめて、学べる環境が必要です。

特に、学校やクラス、家庭環境で悩んでいたたり、生きづらさを感じる子供たちにとって、むしろ学びと成長、心の支えになる環境を作らなければなりません。



“JBA プレーコーリング・ガイドライン（20210301）”より引用

ヘッドコーチは以下のようなテクニカルファウルを自身が2回行うか、ヘッドコーチまたはヘッドコーチ以外のベンチスタッフと併せて3回テクニカルファウルを行うか、ヘッドコーチ以外のベンチスタッフが3回テクニカルファウルを行うと失格・退場処分となる。



テクニカルファールの対象となる振る舞い (行動・行為)

1. コーチのプレイヤーに対する暴言

- **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、死ね、てめえ、この野郎、貴様

- **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

- **身体的特徴をけなす言葉**

〈具体例〉 チビ、デブ

- **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？

テクニカルファールの対象となる振る舞い (行動・行為)

2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）

- 殴る・蹴るなどを連想させる行為
- 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
- 「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
- 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
- 物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為

テクニカルファールの対象となる振る舞い (行動・行為)

3. 第三者が不快と感じる振る舞い (行動・行為)

- 不潔な服装、裸足やスリッパでの指導
- プレーヤーを煽る言動

テクニカルファールの対象となる振る舞い (行動・行為)

4. ゲーム中の審判員への振る舞い (行動・行為)

- 審判員へプレッシャー (圧) をかける言動
- 審判員への異論表現