

2025 バスケットボール競技規則 主な変更点

2025 OFFICIAL BASKETBALL RULES - RULE CHANGES

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

【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、2024-25シーズンより適用
- ②天皇杯・皇后杯においては、第2ラウンドより適用
※ただし、コンプレッションウェアに関する変更のみ第1ラウンドより適用
- ③その他国内競技大会においては、2025年4月1日より適用
- ④FIBA大会においては、2024年7月25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

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asket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見なければならない。

【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asket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見なければならない。

【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)

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asketに入った」、「(b) リングに弾んだがBasket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り、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asketに入った。

(b) リングに弾んだが、Basket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asketに入った。

(b) リングに弾んだが、Basket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られたあと、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)

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)

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。

<新規追加>

06 第28条 8秒ルール

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>

<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)

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。

07 第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

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、笛が鳴った後に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たとし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)

31-16

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 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。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「B₁」を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。）

<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 ₁
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	B ₁	GD
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失格・退場となる

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

インスタントリプレイシステム (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れました。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がなかった。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ぬ。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がなかった。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ぬ。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>

<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)

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>

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。その後、

(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：IRSL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。

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りました。

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asket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：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asketボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

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のファウルを宣さず、その15秒後に
(a) A1はドリブルをし続けているときに
(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がパーソナルファウルをしていたり、暴力行為とみなされないテクニカルファウルをしていたり、もしくは何も起きていなかった場合、パーソナルファウルやテクニカルファウルは記録できない。
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のスローインは、A2のファウルの後に起きた行為によって取り消される。
チームAのショットクロックは継続となり、ゲームクロックは止められた時点から継続となる。

F-3.3.21

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-3.3.24

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。

【補足】A1による肘打ちはB1によるファウルより先に起きているものとする。

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。

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あと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-3.3.25

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にファウルをした。

(a) B3のファウルはチームBのこのクォーター3個目のチームファウルであった。
(b) B3のファウルはチームBのこのクォーター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のファウルもまた宣せられる。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のファウルによって取り消される。

(a)では、ゲームは止められた場所（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る。

(b)では、2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あと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-3.3.26

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
(a) チームAのフロントコートで
(b) チームAのバックコートで
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。A1のファウルもまた宣せられる。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、ドリブラーのA1のファウルによって取り消される。
ゲームは止められた場所（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) 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-3.3.27

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た。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のアンスポーツマンライクファウルによって取り消される。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のスローインは、A2のファウルの後に起きた行為によって取り消される。ゲームは止められた場所（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。テクニカルファウルがA1に宣せられた場合、ショットクロックは継続となる。テクニカルファウルがB1に宣せられたとき、ボールがチームAのフロントコートにあって、ショットクロックが14秒以上を表示していた場合、ショットクロックは継続となる。テクニカルファウルがB1に宣せられたとき、ボールがチームAのフロントコートにあって、ショットクロックが14秒未満を表示していた場合、ショットクロックは14秒となる。テクニカルファウルがB1に宣せられたとき、ボールがチームAのバックコートにあった場合、ショットクロックは24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。

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)

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。