



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2021

国際車いすバスケットボール

競技規則

日本語版



IWBF
International Wheelchair
Basketball Federation

molten[®]

**IWBF
OFFICIAL
GAME BALL**



GG7X | GG6X

[Size7] **BGG7X** [Size6] **BGG6X**
FIBA Approved Premium Composite Leather Laminated



2021 車いすバスケットボール競技規則

(一社)日本車いすバスケットボール連盟

2021年**4**月

著作権 : IWBF
編集 : IWBF
版 : 2021年第1版

無断複写・複製・転載を禁ず。出版者の書面による事前の許可がない限り、本出版物の一部またはすべてを、いかなる形式または、写真コピーを含む電子的または機械的を問わずいかなる手段でも複製、検索システムへ保存、転用することは認められない。

郵送先および事務所所在地

国際車いすバスケットボール連盟

International Wheelchair Basketball Federation

Route Suisse 5 - P.O. Box 29

1295 Mies, Switzerland

T e l : +41 22 545 00 00

F a x : +41 22 545 00 99

E - m a i l : info@iwbf.org Website <http://www.iwbf.org>

I W B F 技 術 委 員 会

委員長	Mr. Cristian Roja (イタリア)
事務局長	Mr. Matt Wells (オーストラリア)
委員	Mr. Adolfo Damian Berdun (アルゼンチン)
	Mrs. Tonia Gomez-Ruf (スペイン)
	Mr. Edwin Wallaart (オランダ)
	Mr. Jon Burford (アメリカ)
小委員会	Mr. Ricardo Moreno (スペイン)
	Mr. Haj Bhanja (イギリス)
	Mr. José Cardoso (ポルトガル)
職権委員	Mr. Ulf Mehrens (IWBF 会長)
	Mr. Norbert Kucera (IWBF 事務局長)

日本語版競技規則と英語版競技規則の間で疑義が生じた場合、英語版が優先される。

目 次

第 1 章	ゲーム	
第 1 条	定義	1
第 2 章	コート、用具・器具	
第 2 条	プレーイングコート	2
第 3 条	用具・器具	6
第 3 章	チーム	
第 4 条	チーム	9
第 5 条	プレーヤー: 怪我と介助	11
第 6 条	キャプテン: 任務と権限	12
第 7 条	ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ: 任務と権限	12
第 4 章	プレーの規定	
第 8 条	競技時間、同点と オーバータイム	14
第 9 条	ゲーム、クォーター、 オーバータイム の開始と終了	14
第 10 条	ボールの ステータス (状態)	15
第 11 条	プレーヤーと審判の位置	16
第 12 条	タップオフ、オルタネイティングポジションルール	16
第 13 条	ボールの扱い方	18
第 14 条	ボールのコントロール	18
第 15 条	ショットの動作中のプレーヤー	18
第 16 条	ゴール による 点数	19
第 17 条	スローイン	20
第 18 条	タイムアウト	22
第 19 条	交代	24
第 20 条	ゲームの没収	26
第 21 条	ゲームの途中終了	26
第 5 章	バイオレーション	
第 22 条	バイオレーション	27
第 23 条	プレーヤー・ボール のアウトオブバウンズ	27
第 24 条	ドリブル	27
第 25 条	トラベリング (3プッシュ)	28
第 26 条	3 秒ルール	28
第 27 条	近接して ガード されたプレーヤー	29
第 28 条	8 秒ルール	29
第 29 条	24 秒ルール	30
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと	32
第 31 条	リフティング	32

第 6 章	ファウル	
第 32 条	ファウル	34
第 33 条	コンタクト(からだや車椅子の触れ合い): 基本概念	34
第 34 条	パーソナルファウル	39
第 35 条	ダブルファウル	40
第 36 条	テクニカルファウル	41
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	43
第 38 条	ディスクオリファイングファウル	44
第 39 条	ファイティング	45
第 7 章	ファウルの処置 (いろいろな場合)	
第 40 条	プレーヤーの 5 個のファウル	47
第 41 条	チームファウルの罰則	47
第 42 条	特別な処置をする場合	47
第 43 条	フリースロー	48
第 44 条	訂正のできる誤り	50
第 8 章	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー、クラスファイヤー: 任務と権限	
第 45 条	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー、クラスファイヤー	53
第 46 条	クルーチーフの任務と権限	53
第 47 条	審判の任務と権限	54
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー、クラスファイヤーの任務	55
第 49 条	タイマーの任務	56
第 50 条	ショットクロックオペレーターの任務	57
第 9 章	プレーヤーのクラス分け	
第 51 条	プレーヤーのクラス分け 持ち点制度	60
A —	審判のシグナル	61
B —	スコアシート	71
C —	抗議の手続き	83
D —	チームの順位決定方法	84
E —	メディアタイムアウト	92
F —	インスタントリプレーシステム (IRS)	93
ルールの索引		95

第 1 条 定義 (Definitions)**1. 1 車いすバスケットボールのゲーム**

車いすバスケットボールは、それぞれ 5 人ずつのプレーヤーからなる 2 チームによってプレーされる。それぞれのチームの目的は、「相手チームのバスケットに得点すること」および「相手チームがボールをコントロールすることや得点することを妨げること」である。ゲームは、**審判**、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー(同席している場合)、およびクラスファイヤーによって進行される。

1. 2 相手チームのバスケット／自チームのバスケット

1 チームが攻撃するバスケットを「相手チームのバスケット」といい、防御するバスケットを「自チームのバスケット」という。

1. 3 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

第 2 条 プレーイングコート (Court)**2.1 プレーイングコート**

プレーイング(以下「コート」)は、障害物のない水平な長方形の平面とする。(図 1)
コートの大きさは、境界線の内側ではかって、縦 28m、横 15m とする。

2.2 バックコート

1 チームのバックコートとは、自チームのバスケットのうしろのエンドラインからセンターラインの遠いほうの縁までのコートの部分をいい、自チームのバスケットとそのバックボードの裏以外の部分を含む。

2.3 フロントコート

1 チームのフロントコートとは、相手チームのバスケットのうしろのエンドラインからセンターラインの近いほうの縁までのコートの部分をいい、相手チームのバスケットとそのバックボードの裏以外の部分を含む。

2.4 ライン

全てのラインは幅 5 cm とし、白またはその他の対照的な色(1 色)のみではっきりと見えるように描かれていなければならない。

【補足】対照的な色とは、コートや制限区域などに対して対照的とし、ラインとはっきり認識できる色を指す。

2.4.1 境界線(バウンダリライン)

コートは、境界線(エンドラインおよびサイドライン)で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

【補足】エンドラインはコートの短い側のラインを指し、サイドラインはコートの長い側のラインを指す。**ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む**全ての障害物は、コートから 2m 以上離れていなければならない。

2.4.2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に 0.15m 延長する。センターラインはバックコートの一部である。

センターサークルは、円周の外側までが半径 1.80m である円をコートの中央に描く。

フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径 1.80m である半円を描く。(図 2)

2.4.3 フリースローライン、制限区域(リストラクティッドエリア)、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、エンドラインと平行で、エンドラインの内側からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は 5.80m とし、ラインの長さは 3.60m とする。フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、エンドライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したライン、エンドラインの中央から左右 2.45m の点からフリースローラインを延長したラインとの交点で区画されたコートの長方形の部分进行う。

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したラインの全体の長さは 4.90m となる。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図 2 に示すとおりとする。

2.4.4 スリーポイントフィールドゴールエリア

チームのスリーポイントフィールドゴールエリア(図 1・図 3)は、以下のラインで区切られた相手チームのバスケットに近いエリアを除く、コート全エリアをいう：

- 外側の縁までの距離がサイドラインの内側の縁から 0.90m となるようにエンドラインと直角に描いた 2 本の平行な直線
- 相手チームのバスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径 6.75m の半円。エンドラインの内側の縁から半円の中心までの距離は 1.575m とする。半円は 2 本の平行な直線と交わる

スリーポイントラインは、スリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない

2.4.5 チームベンチエリア

チームベンチエリアとは、図 1 で示されているように、2 本のラインで区画されたコート外の部分をいう。

それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のために 16 席が用意されていなければならない。

それ以外の人、チームベンチから後ろに 2m 以上離れていなければならない。すべてのプレーヤーはベンチで車椅子を利用すること。

【補足】国内大会においてチームベンチの席数は、大会主催者の考えにより変更することができる。

2.4.6 スローインライン

スローインラインとは、スコアラズ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りるように描く。

図1 コートの全寸法

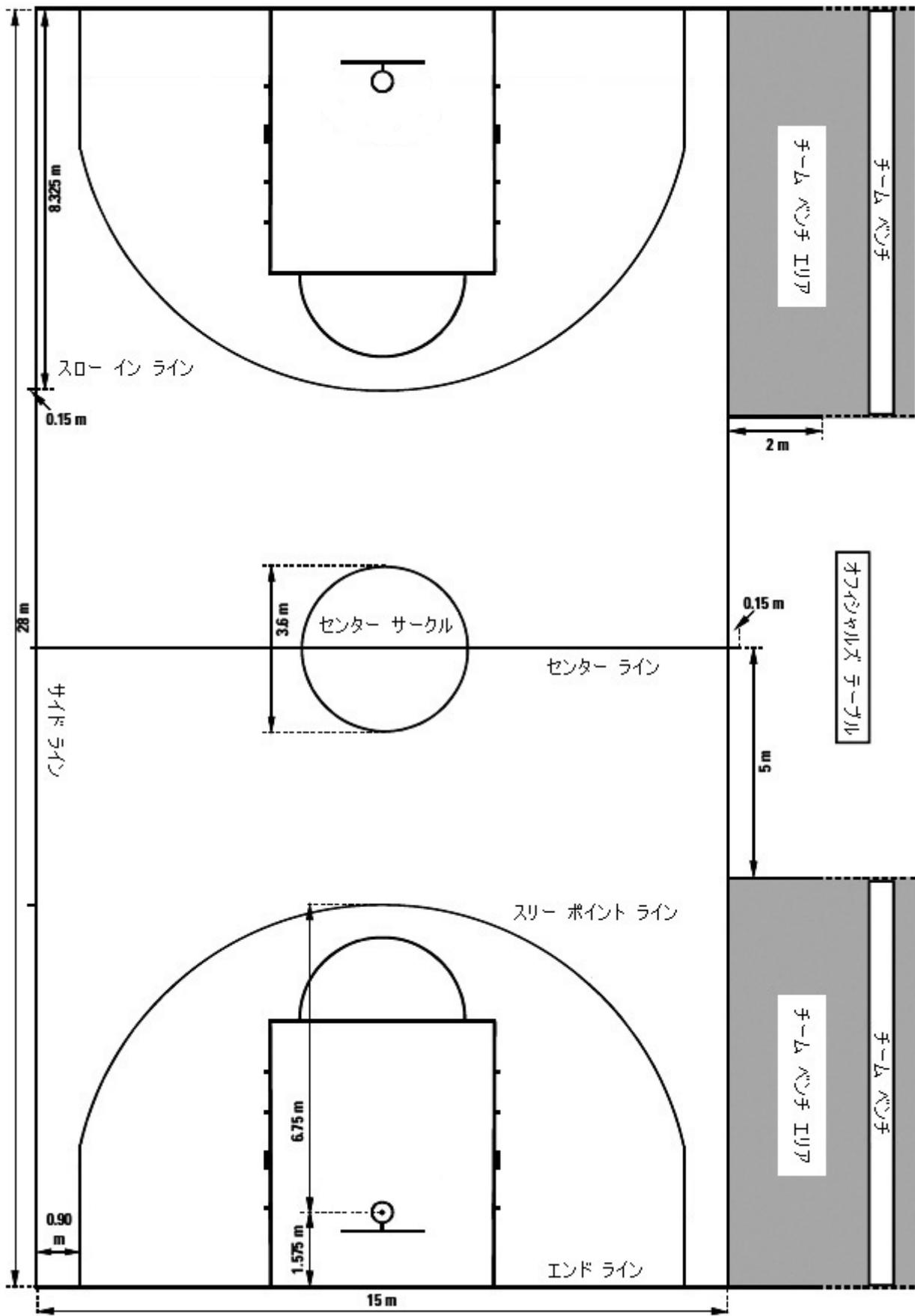


図 2 制限区域

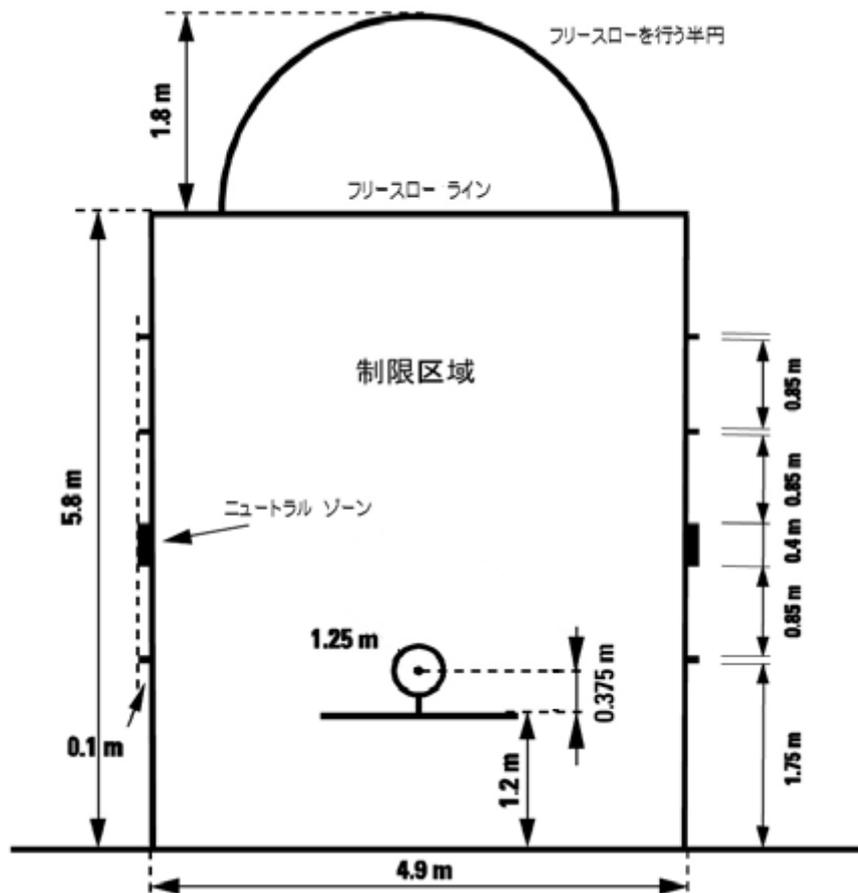
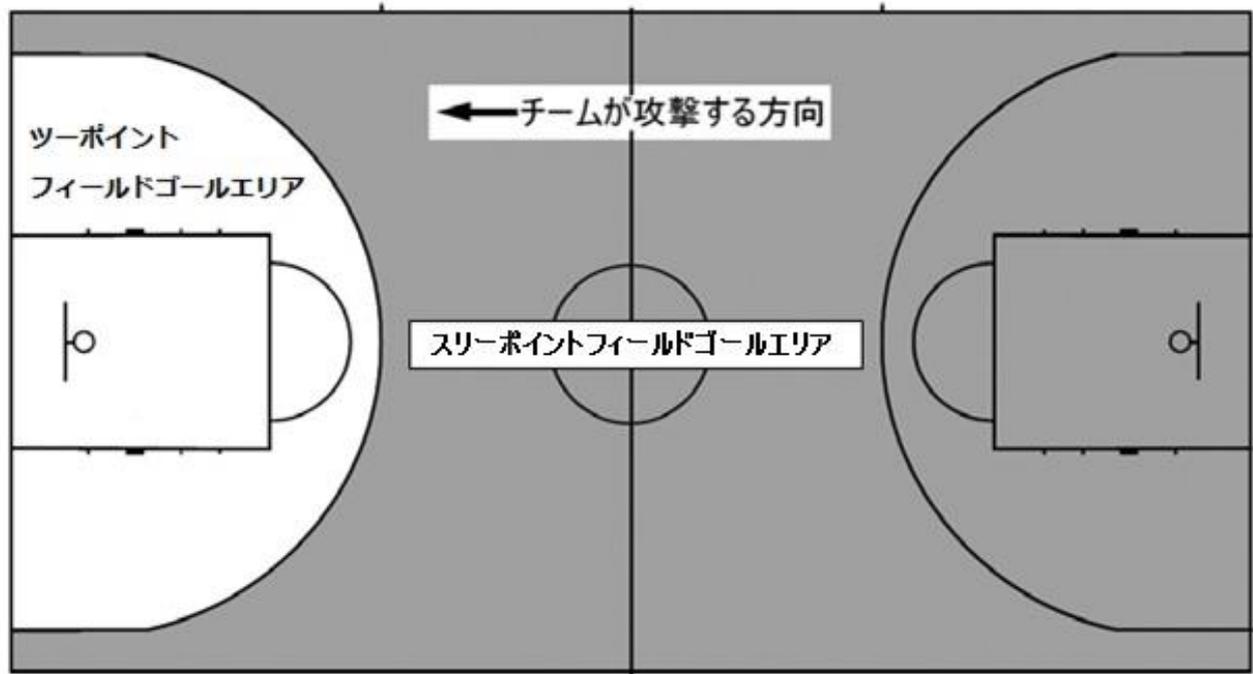


図 3 ツーポイントエリア／スリーポイントフィールドゴールエリア

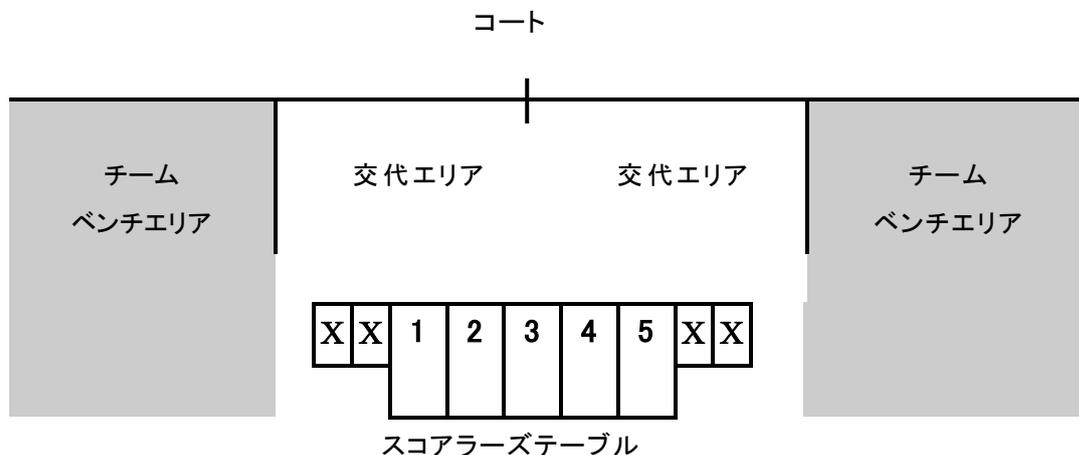


スリーポイントラインはスリーポイントエリアには含まれない

2.5 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置（図4）

図4 スコアラーズテーブルと交代エリア

- 1 = ショットクロックオペレーター 3 = コミッショナー（同席している場合）
2 = タイマー 4 = スコアラー
5 = アシスタントスコアラー



スコアラーズテーブルからはコートがよく見渡せなければならない。

スコアラーズテーブルの席は、一段高く配置することが望ましい。ただしその場合は車椅子用のスロープを設けなければならない。

アナウンサーやスタッツ担当者がある場合は、スコアラーズテーブルのとなりか後ろに席を設ける。

第3条 用具・器具（Equipment）

車いす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：

- バックストップユニット：
 - バックボード
 - プレーッシャーリリースリングとネットからなるバスケット
 - バックボードサポート（パッドを含む）
- ボール
- ゲームクロック
- スコアボード
- ショットクロック
- タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別のよく見える適切な表示装置
- 2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザー
 - ショットクロックオペレーター用
 - スコアラー / タイマー用
- 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

- オルタネイティングポゼッションアローの表示器具
- フロア
- コート
- 十分な光量の照明

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、「(公財)日本バスケットボール協会バスケットボール施設・用器具規格」を参考にすること。

3.1 車椅子

3.1.1 車椅子はプレーヤーのからだの一部なので、特別な注意が払わなければならない。以下の規定に違反する車椅子はゲームに用いることはできない。

3.1.2 車椅子の前部または側部についている保護用水平バーは、最も前に出ている部分及びその全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。

そのようなバーは 2 個の前輪(以後、フロントキャスター)の間で、真っ直ぐでも角度があっても曲がっていても構わない。バーの外側の角度が 200 度以上になってはいけない。1 個のフロントキャスターの後ろにフットレストがある車椅子は、そのキャスターの前で、両方の大輪(以後、後輪)まで伸びている保護用水平バーがなければならない。

この計測はフロントキャスターが前向きの状態で行われる。保護用水平バーがない場合は、フットレストの最も前に出ている部分及び全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。保護用水平バーがある場合は、そのバーの後ろのフットレストは、床につかない限り、どんな高さでもかまわない。(「解説と解釈」3.1.2 の図参照)

3.1.3 フットレストの下側は、コートを傷つけないようにしなければならない。床を保護するためにフットレストの下側にローラーバーを取り付けてもよい。車椅子の後部に転倒防止用のキャスター(以後、リアキャスター)をつけてもよい。

3.1.4 車椅子の後部のフレームまたは後輪の車軸に、常時床に接地するリアキャスターを 1 個または 2 個取り付けることができる。2 個のキャスター間の幅は、2 個の後輪の内側の幅を越えてはならない。プレーヤーが車椅子に座っていて、車椅子が前進の状態のとき、キャスターの下部と床の間隔は、2cm まで許される。リアキャスターは後輪の最後部を含む垂直面よりも突き出てはならない。これは車椅子が前進の状態ですべて計測される。

【補足】 この条文においてリアキャスターは車輪ではない。

3.1.5 クッションが使用されているときの床からクッション最上面までの高さ、及びクッションが使用されていないときのシート最上面までの高さは、以下の上限を超えてはならない。

- 1.0~3.0 点のプレーヤーに関しては 63cm
- 3.5~4.5 点のプレーヤーに関しては 58cm

計測はフロントキャスターが前向きで行いプレーヤーは椅子から離れていなければならない。

3.1.6 車椅子は、後部の 2 個の後輪と、前部の 1 個か 2 個の小輪を合わせた、計 3 個か 4 個の車輪を有する。後輪の直径は、タイヤも含めて最大 69cm とする。

車輪の中心は鋭い先端や突起物がなく、丸い構造でなければならない。

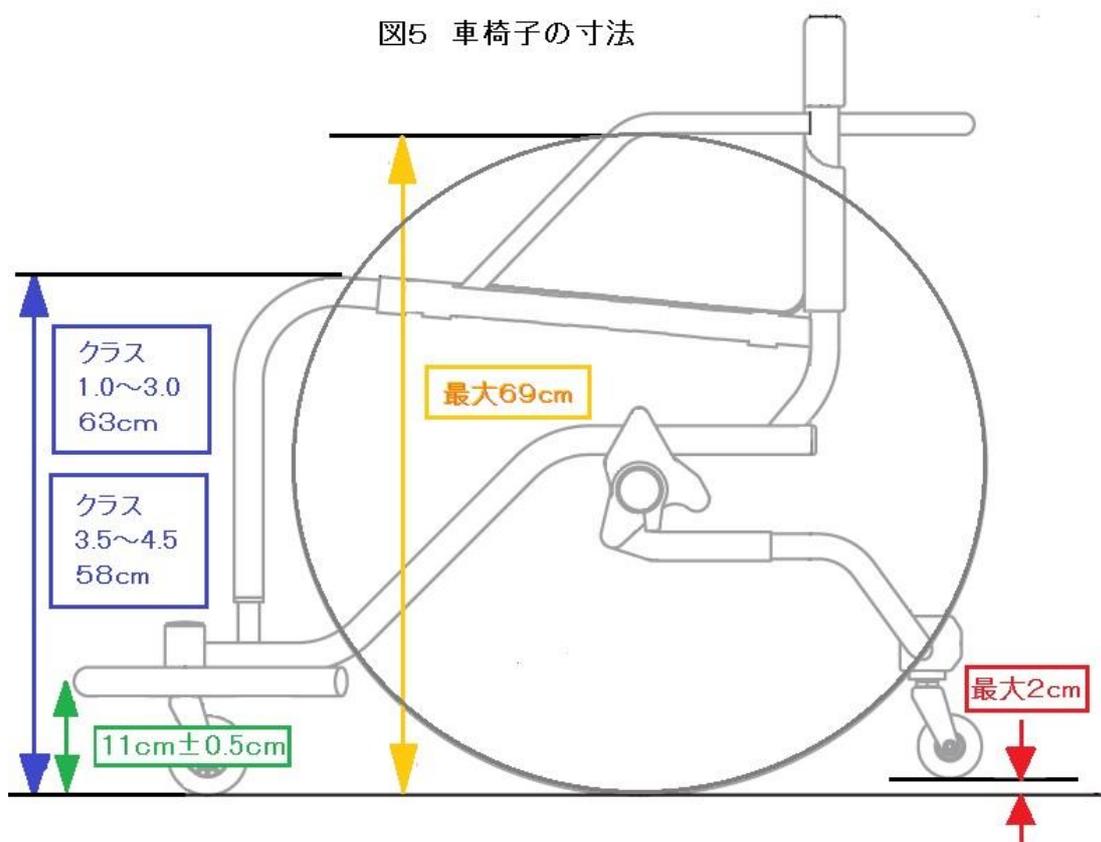
三輪車椅子の場合は、フロントキャスターは車椅子前部の水平なバーの中央でしかも内側に取り付けなければならない。車椅子前部に 1 個しかフロントキャスターがない場合、それにもう 1 個のフロントキャスターを付け加えてもよい。反射したり点滅したりする光るものは、車輪、椅子、キ

ャスターには認められない。

- 3.1.7 後輪にはそれぞれ1つのハンドリムを取り付けなければならない。
- 3.1.8 いかなる舵取り装置、ブレーキ、ギアを取り付けることは認められない。
- 3.1.9 床にタイヤ痕が残るようなタイヤおよびキャストは認められない。タイヤ痕が簡単に除去できることが明らかな場合は、例外として認められる。
- 3.1.10 アームレストおよびプレイヤーの上体を支えるために車椅子に取り付ける器具は、プレイヤーの脚や正常に座ったときの胴体の線を越えてはならない。
- 3.1.11 車椅子の背もたれの後ろに取り付けられている水平バーの被覆は、1.5cm(15mm)以上の厚みがなければならない。それは元の厚みの最大3分の1まで収縮するくらいの柔軟性を持ち、いくら収縮しても元の厚みの50パーセントの厚みを確保しなければならない。これは、被覆に急激な力が加わったときでも、それによる収縮が元の厚みの50パーセントを超えてはならないという意味である。この被覆は他のプレイヤーの負傷を防ぐために必要である。

注1：ゲーム中に、車椅子が機能しなくなったり安全でなくなったりする問題が発生することがある。審判は適切な時機にゲームを止めて、当該チームに車椅子を修理させることができる。もし、ゲームを止めてから50秒以内に修復が完了できない場合は、プレイヤーは交代しなければならない。

注2：ファウルが起こっていないのに、プレイヤーが車椅子から転落することがある。審判はプレーを止める適切な時機を判断する上で、そのプレイヤーを保護する必要性に注意を払わなければならない。



全ての場合において、座面の高さは、クッションを使用していればそのクッションを含めて床から座面の最も高い点までを計測する。

第 4 条 チーム (Teams)**4. 1 定義**

4. 1. 1 チームメンバーとして認められるためには、大会規定に明記されている条件(年齢制限を含む)をみたしてなければならない。
4. 1. 2 チームメンバーは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記入されていれば、そのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられるか 5 個のファウルを宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。
4. 1. 3 競技時間中、チームメンバーとは以下を指す：
- プレーをする資格があり、コート上にいるプレーヤー。
 - プレーをする資格があり、コート上にいない交代要員。
 - 5 個のファウルを宣せられ、プレーをする資格を失ったチームメンバー。
- 【補足】5 個のファウルを宣せられプレーをする資格を失ったチームメンバーは、以降そのゲームに出場することはできないが、チームベンチにいることは許される。
4. 1. 4 プレーのインターバル中は、ゲームに出場することができるチームメンバーは、すべてプレーヤーであるとみなされる。

4. 2 ルール

4. 2. 1 各チームの構成は、次のとおりとする：

【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。

- キャプテンを含む、プレーをする資格のある 12 人以内のチームメンバー。
 - 1 人のヘッドコーチと、チームが必要とすれば 1 人のアシスタントコーチ。
 - チームベンチに座り、特別な責務を担う最大 7 人のチーム関係者(マネージャー、ドクター、トレーナー、スタッツ担当者、通訳等)各チームの構成は、次のとおりとする。
4. 2. 2 競技時間中は、両チーム 5 人ずつのプレーヤーがコート上でプレーをしていなければならない。プレーヤーは規則に則って交代することができる。
4. 2. 3 以下の場合、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤーは交代要員となる：
- 審判が交代要員をコートに招き入れる。
 - タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がスコアラーに交代を申し出る。

4. 3 ユニフォーム

4. 3. 1 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、チームメンバー全員が同じデザインの色や形のものとし、前から見ても後から見ても同じ色であることがはっきりとわかるものでなければならない。プレーヤーは、シャツの裾をパンツの中に入れておかなければならない。また、「オール・イン・ワン」のユニフォームを使用してもよい。
- ユニフォームの下にどのような形のTシャツ(ロングTシャツを含む)を着用してもよいが、着用する場合は、全員が単色で同じ色のシャツを着用すること。(国内の大会対象)
- パンツ(ショートパンツまたはズボン)は、チームメンバー全員が同じデザインの色や形のものとし、前から見ても後から見ても同じ色であることがはっきりとわかるものでなければならない。

- パンツの下にパンツより長いアンダー・ガーマントをはいてもよいが、その場合は、チーム内で統一した色でなければならない。また、下半身用のサポーターやニー・ブレイス(膝の防具)等もチーム内で統一した色のものを着用する(国内の大会対象)。

4.3.2 チームメンバーはユニフォームの前と背中の見えやすい位置に、ユニフォームの色とはっきりと区別できる単色の番号をつける。

番号は、はっきりとわからなければならない。

- 背中の番号の高さは 20cm 以上とする。
- 前の番号の高さは 10cm 以上とする。
- 番号の幅(数字の太さ)は 2cm 以上とする。
- 番号は、0、00、および 1 から 99 までとする。
- チーム内で異なるプレーヤーに同じ番号を用いてはならない。
- ユニフォームに番号以外の表示(ロゴ・マークなど)をつける場合でも、前と背中の番号が見えにくならないように注意する。どのような場合でも、番号の大きさを規定より小さくしてはならない。ユニフォームに広告や商標(大会主催者が認めたものでなければならない)をつける場合も、同様の規定を守らなければならない。ユニフォームに広告や商標、ロゴ・マークなどをつける場合は、番号から 5cm 以上離れていなければならない。

4.3.3 各チームは、淡色と濃色の 2 種類以上のシャツを用意しておかななければならない。

【補足】2 種類以上とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会では、大会主催の考えにより決定することができる。

- プログラムで先に記載されているチーム(またはホームチーム)が淡色のシャツを着用する。淡色のシャツは白色が望ましい。
- プログラムであとに記載されているチーム(またはヴィジティング・チーム)が濃色のシャツを着用する。濃色のシャツは、白色以外の濃い色とする。
- ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4.3.4 裸足でプレーすることは認められない。

4.4 そのほかに身につけるもの

4.4.1 プレーヤーは、バスケットボールのプレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。

身長や腕の長さを補ったり、そのほかどのような方法であれ、不当な利益をもたらしたりする用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4.4.2 プレーヤーは、ほかのプレーヤーに危険をもたらすものを着用してはならない。

- 次のものは身につけてはならない：
 - 柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。
 - 他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。(指の爪は短く切っておくこと)
 - ヘアアクセサリーや貴金属類。
- 次のものは身につけても差し支えない：
 - 十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具。

- 腕や脚のコンプレッションスリーブ。
- ヘッドギアはユニフォームと同色または白、もしくは黒とする。ただし、チームのすべてのプレーヤーは同じ色を着用する。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があるてはならない。
- 膝の装具で、適切にカバーされているもの。
- 負傷した鼻のプロテクター。（硬い素材で作られたものを含む）
- 無色透明なマウスガード。
- 眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。
- リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。
- 腕や肩、脚等のテーピング。
- 足首の装具。

同じチームの全てのプレーヤーの、腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

【補足】単色でチーム全員が同じ色であれば、シャツの下に着るTシャツ、サポーター、テーピングの色に規定はない。

- 4.4.3 ゲーム中、プレーヤーは任意の色の組み合わせの靴（スポーツシューズ）を履くことができるが、左右の靴は同じものでなければならない。点滅、反射材など光る装飾品を使用してはならない。
- 4.4.4 ゲーム中、プレーヤーは、身体や髪に、商業的、宣伝的、チャリティーを目的とした名前、マーク、ロゴまたはその他の表示をしてはならない。
- 4.4.5 規則に示されていない用具・器具の使用や着用については、あらかじめ大会主催者の承認を得ておかなければならない。

第 5 条 プレーヤー：怪我と介助（Players：Injury and assistance）

- 5.1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5.2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我したプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5.3 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、あるいは治療を受ける場合、あるいはそのチームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者から介助を受ける場合は、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
- 5.4 ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5.5 ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当てを必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。

【補足】プレーヤーが怪我をしたとき、審判の許可があってもなくてもそのチームの誰かがチー

ムベンチエリアから出てコートに入ったときは、そのプレーヤーは「手当てを受けた」ことになる。

5.6 ゲーム中に出血をしたり傷口が開いたりしているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻ることができる。

5.7 怪我をしたプレーヤーや、出血をしたり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、スコアラーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。

【補足】怪我をしたプレーヤーの交代を知らせるためにスコアラーがブザーを鳴らすよりも前にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に手当てが終わった場合を指す。

5.8 **ヘッド**コーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当を受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。

第 6 条 キャプテン：任務と権限（ Captain：Duties and powers）

6.1 キャプテンは、**ヘッド**コーチによって指名されたそのチームのコート上での代表者である。ゲーム中、キャプテンは審判に説明を求めることができる。ただし、それはボールがデッドでゲームクロックが止められている間でなければならず、どのようなときでも礼儀正しく、また、ていねいでなければならない。

スコアシートに示されたキャプテンがコート上にいないとき（プレーヤーでないとき）は、**ヘッド**コーチが指名したコート上のプレーヤーがキャプテンの役目をする。

6.2 キャプテンは、試合の結果に講義する場合、試合終了後 15 分以内に、スコアシートの抗議キャプテン署名欄に名前を記入しなければならない。（国際試合）

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

（**Head Coaches and first assistant coach**：Duties and powers）

7.1 ゲーム開始予定時刻の最低 40 分前には、各**ヘッド**コーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名・番号・持ち点、キャプテン、**ヘッド**コーチや**ファースト**アシスタントコーチの氏名のリストをスコアラーに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。

7.2 ゲーム開始予定時刻の 10 分前には、各**ヘッド**コーチはチームメンバーの氏名・番号・持ち点と**ヘッド**コーチと**ファースト**アシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する 5 人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム A の**ヘッド**コーチが先にこの情報を提供する。

7.3 チームベンチに座って、チームベンチエリア内にとどまることができるのは、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者だけである。競技時間中、全ての交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は着席してはならない。

7.4 ゲーム中、**ヘッド**コーチおよび**ファースト**アシスタントコーチは、ボールがデッドでゲームクロックが止められている時のみ、スコアラーズテーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。

【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数等を指す。

- 7.5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。
- 7.6 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、一度にどちらか 1 人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。チームベンチエリア内であれば、ゲーム中にプレーヤーに話しかけることができる。この規則は、車椅子を使用するヘッドコーチとファーストアシスタントコーチにも適用される。車椅子使用者がコートに近づきプレーヤーに指示しているとき、立位で指示しているとみなされる。他のヘッドコーチは立って支持することは認められない。
ファーストアシスタントコーチは審判とコミュニケーションをとってはならない。
- 7.7 ファーストアシスタントコーチを置くときは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない(サインは不要)。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。
- 7.8 キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。
- 7.9 ヘッドコーチがいない、あるいはヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたファーストアシスタントコーチもいない場合(あるいはファーストアシスタントコーチも役目を継続できない場合)、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとして役目を果たさなければならない。キャプテンは、自身がコートから退かなければならない場合もヘッドコーチとしての役目を継続できる。キャプテンがディスクォリファイングファウルによって失格・退場となったり、怪我によってヘッドコーチの役目ができなかったり、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーがヘッドコーチとしての役目も引き継ぐことができる。
- 7.10 ルールによりフリースローシューターが決められていない全ての場合で、ヘッドコーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第 8 条 競技時間、同点とオーバータイム (Playing time、 tied score and overtime)

- 8.1 ゲームは各 10 分間の 4 クォーターからなる。
- 8.2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。
【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8.3 第 1 クォーターと第 2 クォーター(前半)の間、第 3 クォーターと第 4 クォーター(後半)の間、および各オーバータイムの間にそれぞれ 2 分のインターバルを設ける。
- 8.4 ハーフタイムのインターバルは 15 分間とする。
【補足】国内大会のハーフタイムのインターバルは、10 分間を推奨する。ただし、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8.5 プレーのインターバルは、次のときに始まる。
 - ゲーム開始の 20 分前。
 - クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- 8.6 プレーのインターバルは、次のときに終わる。
 - 第 1 クォーターを始めるタップオフで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
 - それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるスローインで、スローインをするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 8.7 第 4 クォーターが終わったときに得点と同点だった場合、1 回 5 分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。
2 ゲームのホーム & アウェーで行われるゲームの合計得点を競う大会システムで、2 ゲーム目が終わったとき 2 ゲームの合計得点と同点だった場合、勝敗を決める(タイブレイク)ため 1 回 5 分間のオーバータイムを必要な回数行う。
- 8.8 クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、あるいはその直前にファウルがあった場合、その罰則のフリースローはそのクォーターやオーバータイムが終わった後に行われる。このフリースローの結果としてオーバータイムを行う必要がある場合、クォーターまたはオーバータイム終了後に起こった全てのファウルはプレーのインターバル中に起こったものとみなし、その罰則のフリースローは次のオーバータイムを始める前に行われる。

第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

(Beginning and end of a quarter, overtime or the game)

- 9.1 第 1 クォーターは、センターサークル内でボールがタップオフのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9.2 それ以外のクォーターあるいは各オーバータイムは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
- 9.3 両チームともコート上に 5 人ずつのプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない。
- 9.4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム(ホームチーム)のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアラーズテーブルの左側とする。
しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。

- 9.5 第1クォーターと第3クォーターの前に、チームは相手チームのバスケットのあるハーフコートでウォームアップをすることができる。
- 9.6 両チーム、後半からは攻撃するバスケットを交換する。
- 9.7 全てのオーバータイムでは、チームは第4クォーターと同じバスケットに向かってプレーする。
- 9.8 クォーター、オーバータイムまたはゲームは、クォーター、オーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに終了する。バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第10条 ボールのステータス（状態） （ Status of the ball ）

- 10.1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 10.2 ボールは次のときにライブになる：
- タップオフの場合、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
 - フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
 - スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 10.3 ボールは次のときにデッドになる：
- フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき。
 - ボールがライブで**審判**が笛を鳴らしたとき
 - フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - フリースローが続くとき。
 - 別の罰則（フリースローやポゼッション）があるとき。
 - クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
 - ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - **審判**が笛を鳴らしたあと。
 - クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったあと。
- 10.4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：
- ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛を鳴らす。
 - クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴る。
 - ショットクロックのブザーが鳴る。
 - フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
 - ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作中に、相手チームのプレーヤーまたは、相手チームのベンチに座ることを許可されている者にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する。
次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：

- 審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作を起こした場合。
- プレーヤーのひと続きのショットの動作中に、クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置 (Location of player and a referee)

11. 1 プレーヤーの位置は、その車椅子の車輪が接地しているフロアによって決められる。
11. 2 審判の位置は、審判が触れているフロアによって決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。審判がジャンプして空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。

第 12 条 タップオフ、オルタネイティングポゼッション (Tap-off and alternating possession)

12. 1 タップオフの定義

12. 1. 1 タップオフは、第 1 クォーターの開始時に、センターサークルで各チーム 1 人ずつのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
12. 1. 2 ヘルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールを得られないときにときに宣せられる。

12. 2 タップオフの手順

12. 2. 1 タップオフをする 2 人のプレーヤーは、センターサークルの自チームのバスケットに近いほうの半円の中に車椅子をおき、片方の車輪はセンターラインの近くに位置させる。
12. 2. 2 同じチームの 2 人のプレーヤーがサークルのまわりに隣り合わせて位置したときは、相手チームから要望があれば、一方の位置は譲らなければならない。
12. 2. 3 審判は、タップオフをする 2 人のプレーヤーの間で、どちらのプレーヤーも届かない高さまでまっすぐ上にボールをトスする。
12. 2. 4 ボールが最高点に達した後で、少なくともどちらかのタップオフをするプレーヤーによって片手または両手でタップされなければならない。
12. 2. 5 タップオフをするどちらのプレーヤーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション(位置)を離れてはならない。
12. 2. 6 タップオフをするどちらのプレーヤーも、タップオフをするプレーヤー以外のプレーヤーかフロアにボールが触れるまで、ボールをキャッチしてはならないし、2 回までしかタップすることはできない。
12. 2. 7 ボールがタップオフをするどちらのプレーヤーにもタップされなかった場合は、タップオフはやり直しになる。
12. 2. 8 ボールがタップされるまで、タップオフをするプレーヤー以外のプレーヤーはからだと車椅子のどの部分もサークルのラインに触れたり、越えたりしてはならない(ライン上のシリンダーを含む)。
12. 2. 1、12. 2. 4、12. 2. 5、12. 2. 6、12. 2. 8 に違反することはバイオレーションである。

12. 3 タップオフシチュエーション (Tap-off situation)

次のとき、タップオフシチュエーションになる。

- ヘルドボールが宣せられたとき。
- 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは

は審判の意見が一致しなかったとき。

- 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき。(ダブルフリースローバイオレーション)
- ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まる。または、載ったままになったとき。
(ただし、以下の場合を除く)
 - 次にフリースローが続く場合。
 - 最後のフリースローの後、そのチームのフロントコートのスローインラインからスローインが続く場合。
- どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- 両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- 第1クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まる時。

12.4 オルタネイティングポゼッションの定義

12.4.1 オルタネイティングポゼッションとは、ゲーム中、タップオフシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。

12.4.2 オルタネイティングポゼッションルールによるスローインは：

- スローインをするプレーヤーにボールを与えたときに始まる。
- 次のときに終わる。
 - ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。
 - スローインをするチームにバイオレーションが宣せられたとき。
 - スローインされたライブのボールが、リングとバックボードの間に挟まったり載ったままになったとき。

12.5 オルタネイティングポゼッションの手順

12.5.1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、タップオフシチュエーションになったところに最も近いアウトオブバウンズから行う。

12.5.2 タップオフのあと、コート上でライブのボールをコントロールを得られなかったチームが、**バックボードの真後ろを除く位置で**、最初のオルタネイティングポゼッションの権利を得る。

12.5.3 それぞれのクォーターやオーバータイムの終了時点で、次のオルタネイティングポゼッションの権利を与えられるチームが、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインを行うことでその次のクォーターやオーバータイムを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。

12.5.4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。

12.5.5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポ

ゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示される。その後ゲームはバイオレーションを宣せられたチームの相手チームによるスローインを元々のスローインの場所から行うことで再開される。

12. 5. 6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき:

- 第 1 クォーター以外のクォーターやオーバータイムの開始前、あるいは、
- オルタネイティングポゼッションのスローインの間。

上記の状況では、与えられていたオルタネイティングポゼッションルールによるスローインの権利は取り消されない。

第 13 条 ボールの扱い方 (How the ball is played)

13. 1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレイヤーは、規定の定める範囲内であれば、どのような方向へでも、ボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13. 2 ルール

故意に車椅子のバンパーやタイヤでボールを押ししたり、足または脚でボールをけったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことはバイオレーションである。ボールが偶然に車椅子、足または脚にあたりたり触れたりしてもバイオレーションではない。

第 14 条 ボールのコントロール (Control of ball)

14. 1 定義

14. 1. 1 チームコントロール(チームがボールをコントロールしていること)は、そのチームのプレイヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。

14. 1. 2 チームコントロールは以下のときに継続する:

- そのチームのプレイヤーがライブのボールをコントロールしているとき。
- そのチームのプレイヤー同士でボールがパスされているとき。

14. 1. 3 チームコントロールは以下のときに終了する:

- 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき。
- ボールがデッドになったとき。
- フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレイヤーの手から離れたとき。

14. 1. 4 プレイヤーがボールをコントロールしているとき、またはコントロールしようとして、次のことをすればバイオレーション(タッチザフロア)である。

14. 1. 4. 1 手以外のからだの部分フロアに触れる。

14. 1. 4. 2 車椅子を前方または後方に傾け、タイヤやキャスター以外の部分フロアに触れる。

第 15 条 ショットの動作中のプレイヤー (Player in the act of shooting)

15. 1 定義

15. 1. 1 ショットとは、フィールドゴールあるいはフリースローで、プレイ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投げることをいう。

タップとは、相手チームのバスケットに向けて、片手または両手で、ボールをはじくことをいう。

タップはフィールドゴールを狙うショットとみなされる。

バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショットでのひと続きの動作とは、進行中もしくはドリブルの完了時にボールを持ち、通常は上向きにショットの動作を続けるプレイヤーの行動である。

15. 1. 2 ショットでのアクト・オブ・シューティングは:

- プレイヤーがボールを相手チームのバスケットに向けて上向きに動かし始めたと審判が判断したときに始まる。
- ショットの動作は、ショットをしようとしたプレイヤーの手からボールが離れ、ショットのフォロースルーが完了したとき(ショット後、からだのバランスをとるために手(腕)を下げ車椅子本体や後輪に触れようとしたとき)あるいは明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる。

15. 1. 3 バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショットのひと続きの動作でのアクト・オブ・シューティングは:

- プレイヤーのドリブルの完了時、片手または両手にボールがとどまり、フィールドゴールのためのボールのリリースに先立つショットの動作をし始めたと審判が判断したときに始まる。
- ショットをしようとしているプレイヤーの腕、からだまたはその両方の動作が含まれることもある。
- ボールがプレイヤーの手から離れるか、プレイヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる。

15. 1. 4 規則に定められたタイヤをプッシュする回数とそのプレイヤーがショットの動作中であるかどうかは関係がない。

15. 1. 5 プレイヤーがショットをしようとしたときに腕をつかまれたり押さえられたりしたためにショットすることができなかったり、ボールが手から離れなくても、ショットの動作であることに変わりはない。

15. 1. 6 プレイヤーがシュートをしている最中にファウルを受けてボールをパスした場合、そのプレイヤーはもはやシュートをしているとはみなされない。

第 16 条 得点 : ゴールによる点数 (Goal : When made and its value)

16. 1 定義

16. 1. 1 ゴールとは、ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか通過をすることをいう。

16. 1. 2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16. 2 ルール

16. 2. 1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられ記録される。

- フリースローによるゴールは 1 点
- ツーポイントエリアからなされたゴールは 2 点
- スリーポイントエリアからなされたゴールは 3 点

【補足】二つの後輪はスリーポイントエリア(後輪はラインに触れてはならない)になければならない。フロントキャスターはツーポイントエリアにあってもよい。

16. 2. 2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、相手チームに 2 点が与えられ、相手チームのコート上にいるキャプテンの得点として記録される。
16. 2. 3 故意に自チームのバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。
16. 2. 4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションとなる。
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しかない。ただし、ゲームクロックまたはショットクロックが 0.0 を示したときに、プレーヤーの手がボールに触れていてはいけない。

第 17 条 スローイン (Throw-in)

17. 1 定義

17. 1. 1 スローインとは、規則に従って、アウトオブバウンズにいるプレーヤーがコート内に向かってボールをパスすることをいう。

17. 2 手順

17. 2. 1 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、スローインをする位置にボールを置かなければならない。審判が、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンスパスをして与えてもよいのは以下の場合である：
- 審判がスローインをするプレーヤーから、4m 以内のところにいる。
 - スローインをするプレーヤーが、審判に指示されたスローインを行うアウトオブバウンズの位置にいる。
17. 2. 2 プレーヤーは、バイオレーションかファウルが起こったところや、ゲームが中断されたところに最も近いアウトオブバウンズから、ボールをスローインしなければならない。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
17. 2. 3 第 1 クォーター以外の全てのクォーターや全てのオーバータイムを始めるスローインを行う場合は、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行う。このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長線上を左右の車輪でまたいで位置し、コート上のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。
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. 5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーあるいはボールが与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルを宣せられた場合、ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開される。
17. 2. 6 テクニカル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スローインで再

開される。

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。
17. 2. 8 ファイティングの場合は、ゲームは第 39 条に定められているとおりに再開される。
17. 2. 9 ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、ゲ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で再開される。
17. 2. 10 フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：
- 得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中断の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。
 - スローインをするプレーヤーは、動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいる味方のプレーヤーにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに 5 秒を超えてはならない。このときの 5 秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

17. 3 ルール

17. 3. 1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない。
- スローインのボールを手離すのに 5 秒を超えること。
 - スローインのボールを手に持ったままコートに車輪を踏み入れること。
- 【補足】 スローインをしようとしたときにコートに車輪を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。
- スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。
 - スローインをしたボールに他のプレーヤーに触れる前にコート内で触れること。
 - スローインをしたボールが(コート内のプレーヤーに触れないで)直接バスケットに入ること。
 - スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに 1m を超えて移動すること。
- 一度移動してから逆の方向に移動しなおしてもさしつかえない。ただし、ライン沿いに移動する幅が 1m をこえた場合は、バイオレーションとなる。
- また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に 1m の距離をこえてくり返し遠ざかったり近づいたりしてスローインをしてもよい。
17. 3. 2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- スローインされたボールが境界線をこえるまで、からだや車椅子の一部を少しでも境界線をこえてコートの外に出すこと。
 - コートのまわりにゆとりがなくて障害物から境界線までの距離が 2m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1m 以内に近づくこと。
17. 3. 3 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、スローインが行われる場合、審判はスローインのボールを与えるときにイリーガル **バウン**

ダリラインクロッシングシグナル(プリベンティブシグナル)を使用して警告を与える。

ディフェンスのプレーヤーが:

- スローインを妨げるために境界線を越えてからだの一部を出した場合。
- 障害物からラインまでの距離が 2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1m以内に近づいた場合。

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする

17. 3. 4 スローインの際、スローインをするプレーヤーにボールが手渡されるまで、オフェンスのプレーヤーは制限区域に入ってはならない。(全コートに適用する)(第 26 条 26. 1. 1 参照)
17. 3 に違反することはバイオレーションである。

17. 4 罰則

もとのスローインを行う位置のアウトオブバウンズで相手チームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

第 18 条 タイムアウト (Time - out)

18. 1 定義

タイムアウトとは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチの請求によって認められるゲームの中断のことをいう。

18. 2 ルール

18. 2. 1 それぞれのタイムアウトは、1 分間とする。
18. 2. 2 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。
18. 2. 3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる:
- ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき。(両チームとも請求することができる)
 - 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき。(両チームとも請求することができる)
 - 相手チームがフィールドゴールで得点したとき(得点されたチームは請求することができる)
18. 2. 4 「タイムアウトが認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。
18. 2. 5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は:
- 前半(第 1 クォーターと第 2 クォーター)に 2 回。
 - 後半(第 3 クォーターと第 4 クォーター)に 3 回。
ただし、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表示しているときには 2 回までしかタイムアウトをとることはできない。
 - 各オーバータイムに 1 回
18. 2. 6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたはオーバータイムに持ち越すことはできない。
18. 2. 7 両チームのヘッドコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。

ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられていない状況で、相手チームがフィールドゴールで得点したときに認められるタイムアウトは、請求の**後**先に関係なく得点されたチームのタイムアウトとする。

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】 審判がゲームを中断させた場合とは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときや、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を指す。

18. 3 手順

18. 3. 1 タイムアウトを請求できるのは、**ヘッド**コーチまたは**ファースト**アシスタントコーチだけである。

ヘッドコーチまたは**ファースト**アシスタントコーチは、スコアラーが目視できるようにあるいはスコアラーズテーブルのところへ行き定められたシグナルを手ではっきりと示して、タイムアウトの請求を伝えなければならない。

18. 3. 2 タイムアウトの請求は、スコアラーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

18. 3. 3 タイムアウトの始まりと終わり:

- タイムアウトは、審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したときに始まる。
- タイムアウトは、審判が笛を吹いて両チームをコートに招き入れたときに終わる。

18. 3. 4 タイムアウトの請求があったときは、スコアラーは「タイムアウトが認められる時機」の間できるだけ早くブザーを鳴らして審判に知らせる。

タイムアウトを請求したチームが相手チームにフィールドゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

18. 3. 5 タイムアウトの間、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに位置してもよいし、チームベンチに位置することを許可された者はタイムアウトチームベンチエリアに位置してもよい。

第 2 クォーター、第 4 クォーター、各オーバータイムの前のプレーのインターバル中も同様とする。

18. 3. 6 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後にタイムアウトの請求があった場合、以下のときにどちらのチームにもタイムアウトが認められる:

- 最後のフリースローが成功したとき。
- 最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- 与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。
この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行ったあと、タイムアウトは新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。
- 最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。
この場合、タイムアウトが認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。
- 最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき
この場合、タイムアウトが認められたあと、スローインとなる。

2 個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前にタイムアウトが認められる。

第 19 条 交代 (Substitutions)

19. 1 定義

交代とは、交代要員がプレーヤーになるための請求によるゲームの中断のことをいう。

19. 2 ルール

19. 2. 1 チームは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

19. 2. 2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる：

- ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
ただし、ファウルまたはバイオレーションの後は、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき。(両チームとも交代することができる)
- 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき。(両チームとも交代することができる)
- 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て相手チームがフィールドゴールで得点したとき。(得点されたチームは交代することができる)

19. 2. 3 「交代が認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。

19. 2. 4 交代が認められたときは、ゲームクロックがいったん動いたあと、次にボールがデッドでゲームクロックが止められたときでなければ、チームベンチに戻った交代要員は再びゲームに出場することはできないし、交代して出場したプレーヤーも再び交代してチームベンチに戻ることはできない。ただし、次の場合はゲームクロックが動かなくても交代が認められる：

- そのプレーヤーを除くとそのチームが 5 人のプレーヤーを出場させることができない場合。
- 誤りの訂正によってフリースローを与えられるプレーヤーが、通常の交代をしてチームベンチに戻っていた場合。

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て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、審判がゲームを止めた場合を除く。

19. 2. 6 プレーヤーが介助または援助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

19. 3 手順

19. 3. 1 交代は、交代要員自身(ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチではない)がスコアラーにその申し出を伝えなければならない。

交代要員は、チームベンチエリアから出てスコアラーズテーブルのところへ行き、手で定められた交代のシグナルをする、あるいは交代エリアに位置し、スコアラーにはっきりと交代の申し出を伝えなければならない。

交代の申し出をした後は「交代が認められる時機」になるまで交代エリアに位置して待つ。そのとき交代要員はすぐにプレーができる用意をしていなければならない。

19. 3. 2 交代の申し出は、スコアラーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

19. 3. 3 スコアラーは、「交代が認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らして審判に交代があることを知らせる。

- 19.3.4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線(サイドライン)の外にいないなければならない。
- 19.3.5 コートから退くプレーヤーは、審判やスコアラーに報告しないで直接チームベンチに戻ってよい。
- 19.3.6 交代はできる限り速く行わなければならない。
5個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに
行わなければならない。(30秒以内)
不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり
記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのヘッドコーチにテク
ニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。
- 19.3.7 タイムアウトの間あるいはプレーのインターバル中(ハーフタイムを除く)に交代をするときでも、
交代要員はゲームに加わる前にスコアラーに対して交代の申し出をしなければならない。
- 19.3.8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：
• 怪我をした場合。
• 5個のファウルを宣せられた場合。
• 失格・退場になった場合。
これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなけ
ればならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲ
ームクロックがいったん動いた後でなければ交代してチームベンチに戻ることはできない。
- 19.3.9 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後に交代の申し出があった
場合、以下のときにどちらのチームにも交代が認められる：
• 最後のフリースローが成功したとき。
• 最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
• 与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。
この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行
ったあと、交代は新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。
• 最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。
この場合、交代が認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。
• 最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。
この場合、交代が認められたあと、スローインになる。
2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボ
ールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。
【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。
- 19.3.10 交代が完了したら、コミッショナー(同席している場合)、アシスタントスコアラー、クラスファイヤ
ー(第48条48.5参照)は、交代を申し出たチームの持ち点の合計が規定を越えないことを確
認しなければならない(第51条51.2参照)。もし14点の制限を越えていた場合は、スコアラ
ーに知らせる。スコアラーは、当該チームがボールをコントロールしているときにはただちに合図
器具を鳴らして審判に知らせる。当該チームの相手チームがボールをコントロールしているとき
には、次にボールがデッドになるまで合図器具は鳴らさず、その間に何らかの方法で審判に知
らせる。

第 20 条 ゲームの没収 (Game lost by forfeit)

20.1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ゲーム開始予定時刻から 15 分を過ぎても、14 点の持ち点制度の範囲内でプレーをする準備のととのったプレーヤーが 5 人揃わなかった場合。
- ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合。

20.2 罰則

20.2.1 ゲームは、20 対 0 で相手チームの勝ちとする。負けたチームに勝ち点は与えない。

20.2.2 2 ゲーム(ホーム&アウェー)合計得点で競う場合や、2 ゲーム先取(3 ゲーム中)のプレーオフの場合は、第 1 ゲーム、第 2 ゲームあるいは第 3 ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3 ゲーム先取(5 ゲーム中)や 4 ゲーム先取(7 ゲーム中)のプレーオフにはこの規則は適用されない。

20.2.3 1 つの大会で 2 回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第 21 条 ゲームの途中終了 (Game lost by default)

21.1 ルール

ゲーム中、コート上でプレーをすることができるプレーヤーが 1 人になったチームは、ゲームの途中終了により負けになる。

21.2 罰則

21.2.1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは 2-0 となり、負けたチームには勝ち点 1 が与えられる。

21.2.2 2 ゲーム(ホーム&アウェイ)の合計得点で競う場合は、第 1 ゲームあるいは第 2 ゲームを途中終了で負けたチームはそのシリーズ自体も途中終了により敗退になる。

第 22 条 バイオレーション (Violations)**22. 1 定義**

バイオレーションは、ルールの違反である。

22. 2 罰則

ルールの中で別途規定がある場合を除き、バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにスローインが与えられる。

第 23 条 プレーヤー・ボールのアウトオブバウンズ (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)**23. 1 定義**

23. 1. 1 プレーヤーがアウトオブバウンズになるのは、そのプレーヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときである。

23. 1. 2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

- アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき。
- 境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたりしたとき。
- バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき。

23. 2 ルール

23. 2. 1 ボールがプレーヤー以外の人や物に触れてアウトオブバウンズになったときは、アウトオブバウンズになる前に最後に触れたプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23. 2. 2 ボールが境界線に触れているプレーヤーまたは境界線の外にいるプレーヤーに触れてアウトオブバウンズになったときは、そのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23. 2. 3 ヘルドボールの間に一方のプレーヤー、あるいは両方のプレーヤーがアウトオブバウンズかバックコートに触れてしまった場合は、タップオフシチュエーションになる。

23. 2. 4 プレーヤーが故意にボールを相手に投げつけたりタップして当てたりしてボールがアウトオブバウンズになった場合は、たとえ最後にボールに触れたのが相手チームであっても、ボールは相手チームのものとなる。

第 24 条 ドリブル (Dribbling)**24. 1 定義**

24. 1. 1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをフロアに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。

24. 1. 2 ドリブルは、コート内でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、次のことをしたときに始まる。

- 後輪をプッシュすると同時にボールをドリブルする。

24. 1. 3 ボールを膝の上(膝の間ではなく)に乗せて、または手に持って、後輪を 1 回か 2 回プッシュして

からボールをドリブルする。この連続はプレーヤーが望むだけ繰り返すことができる。

- 上記の動作を交互に行う。
- ボールを床に投げたり、タップしたり、転がしたり、ドリブルしたり、あるいは故意にバックボードに投げたりして、他のプレーヤーが触れる前にそのボールに触れる。ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。

24. 1. 4 コート内でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。

24. 1. 5 以下の行為はドリブルではない：

- 連続してフィールドゴールを放つこと。
- ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- 他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする事。
- 他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする事。
- トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと。
- バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

第 25 条 **トラベリング (Traveling : Three pushes)**

25. 1 **定義**

25. 1. 1 コート内でライブのボールを持っているプレーヤーは、次の規定の範囲内ならば、どんな方向へも進むことができる。

- ボールを持って車椅子をプッシュする動作は 2 回までである。
- ピボットの動きはプッシュの一部と考えられ、ドリブルなしの連続したプッシュは 2 回までに制限される。

25. 1. 2 片手または両手を前後に動かさないブレーキングの動作は、プッシュとは見なされない。

25. 2 **この規定に違反することはバイオレーションである。**

第 26 条 **3 秒ルール (Three seconds)**

26. 1 **ルール**

26. 1. 1 コート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。

26. 1. 2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

- 制限区域から出ようとしている。
- そのプレーヤーあるいは味方のプレーヤーがショットの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
- 3 秒未満の間制限区域内にいたあと、ショットをするためにドリブルをしている。

26. 1. 3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のフロアに車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターを触れさせなければ、制限区域から出たことにはならない。

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー (Closely guarded player)

27. 1 定義

コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに 1m 以内の距離で、正当な位置で積極的にガードされているとき、近接してガードされていることになる。

27. 2 ルール

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。

第 28 条 8 秒ルール (Eight seconds)

28. 1 ルール

28. 1. 1 以下の状況において:

- プレーヤーがバックコート内でライブのボールをコントロールした。
- スローインのとき、スローインされたボールがバックコート内のプレーヤーに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがバックコートでそのボールをコントロールした。
そのチームは、8 秒以内にボールをフロントコートに進めなければならない。

28. 1. 2 ボールがフロントコートに進められたとは、以下のことをいう:

- どのプレーヤーにもコントロールされていないボールが、フロントコートに触れる。
- 車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターが完全にフロントコートに触れているオフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
- 車椅子の一部やからだの一部がバックコートに触れているディフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
- ボールをコントロールしているチームのフロントコートにからだの一部が触れている審判に、ボールが触れる。
- バックコートからフロントコートへドリブルをしている間に、ボールとドリブラーの車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターが完全にフロントコートに触れる。
- 車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターが完全にフロントコートに触れているドリブラーが、次のことをするとき。
 - 片手または両手でボールをつかむ。
 - ボールを膝の上に乗せる。

28. 1. 3 以下のようなことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きバックコートでのスローインが与えられた場合、8 秒は継続される:

- ボールがアウトオブバウンズになる。
- そのチームのプレーヤーが怪我をする。
- そのチームにテクニカルファウルが宣せられる。
- タップオフシチュエーションになる。
- ダブルファウルが宣せられる。
- 両方のチームに与えられた等しい罰則が相殺される。

28. 1. 4 バックコートでボールをコントロールしているチームが故意にフロントコートにいる相手にボールを投げつけたり、タップしたりして当てた結果、ボールがバックコートにもどった場合は、8 秒は継

続してかぞえられる。

第 29 条 24 秒ルール (Twenty-four seconds)

29. 1 ルール

29. 1. 1 以下の状況において:

- コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
- スローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき。

そのチームは 24 秒以内にシュートをしなくてはならない。

24 秒以内にシュートをしたとみなされるためには以下の 2 つの事が満たされなければならない:

- ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
- ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。

29. 1. 2 24 秒の制限の終了間際にシュートがなされ、そ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場合:

- ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視され得点は認められる。
- ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視されゲームは続行される。
- ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションになる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

バックボードの外枠上部が黄色く点灯するように備えられている場合は、ショットクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

29. 2 手順

29. 2. 1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、ショットクロックをリセットする:

- ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合。(ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)
- ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。
- どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合:

- バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- フロントコートの場合、ショットクロックは以下のとおりリセットされる:
 - ゲームが止められたときにショットクロックが 14 秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。
 - ゲームが止められたときにショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

29. 2. 2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション(ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む)でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。
- オルタネイティングポゼッションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックはリセットされる。
- そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：
- バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
29. 2. 3 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、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スローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。
29. 2. 4 第4クォーター、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。
- タイムアウトのあと、スローインは以下のとおり行われる：
- ボールがアウトオブバウンズになった結果、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは継続される。
 - フロントコートの場合、ショットクロックが 13 秒以下の場合は継続される。ショットクロックが 14 秒以上の場合は 14 秒にリセットされる。
 - ファウルやバイオレーション(ボールがアウトオブバウンズになった場合は含まない)の結果、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
 - ボールを新たにコントロールしたチームがタイムアウトを取り、そのチームのスローインが：
 - バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
29. 2. 5 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインがフロントコートのスローインラインから行われるとき、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
29. 2. 6 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりにリセットされる：
- 相手チームがボールをコントロールした場合は、24 秒。
 - ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14 秒。
29. 2. 7 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

第 30 条 ボールをバックコートに返すこと (Ball returned to the backcourt)

30. 1 定義

30. 1. 1 以下の状況の場合、チームはフロントコートでライブのボールをコントロールしていることになる。

- 車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターがフロントコートに触れたそのチームのプレーヤーが、ボールを持っているかフロントコートでドリブルをしている。
- あるいは、
- そのチームのフロントコートにいるプレーヤー同士で、ボールをパスしている。

30. 1. 2 以下の場合、ボールはルールに違反してバックコートに返ったことになる。

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが、フロントコートで最後にボールに触れ、次にボールが：

- 車椅子やからだの一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。あるいは、
- そのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。ただし、自チームのフロントコート(相手チームのバックコート)のセンターライン付近で相手のパスをカットしてあらたにボールをチームコントロールしたプレーヤーがそのボールを持ったまま両手を車輪から放した状態で勢いを止められずに自チームのバックコートに戻った場合は、ボールをバックコートに返すことの制限は適用されない。

30. 2 ルール

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームは、ルールに違反してバックコートにボールを返してはならない。

30. 3 罰則

バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにフロントコートからのスローインが与えられる。

第 31 条 リフティング (Lifting)

31. 1 定義-リフティング

31. 1. 1 リフティングとは、不正な利益を得ようとしてプレーヤーが臀部を上げて、クッションが使用されているときはクッションに、クッションが使用されていないときにはシート(座面)に、臀部が全く触れていない状態にする行為である。

プレーヤーは、ショットする、リバウンドやパスをする、相手のショットやパスをブロックする、チームメイトからのパスをキャッチしようとする、ゲーム開始のタップオフの際など、以上を行なおうとして臀部を浮かせてはならない。

31. 1. 2 プレーヤーは両方の後輪から両手を放して、床から車椅子の全ての部分を離してはいけない。(ジャンプ)

31. 2 罰則

31. 2. 1 上記の反則を犯したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられる。

ショットの動作中のプレーヤーに対してショットをブロックしようとしたときのリフティングを除いて、相手チームに1個のフリースローが与えられる。フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、タップオフシチュエーションとなる。

31.2.2 ショットの動作中のプレーヤーに対してショットをブロックしようとしたときにリフティングが起こった場合は、犯したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられ、ショットの動作中のプレーヤーに、次のフリースローが与えられる。

- そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1個のフリースローが与えられる。
- ツーポイントエリアからのショットで不成功の場合、2個のフリースローが与えられる。
- スリーポイントエリアからのショットで不成功の場合、3個のフリースローが与えられる。
- リフティングが起こったとき、その直後あるいはほとんど同時に各クォーターや各オーバータイムの競技時間終了の合図またはショットクロックの合図が鳴り、そのあとでボールがシューターの手から離れた場合は、そのボールがバスケットに入っても得点は認められない。2個または3個のフリースローが与えられる。

以上の4つのケースについて、フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにショットした場所から最も近いアウトオブバウンズからスローインにより再開される。

31.3 フロアの上にあるボールを取ろうとして、前方にからだを傾けたとき、クッションが使用されているときはクッションに、クッションが使用されていないときにはシート(座面)に、臀部が全く触れていない状態となり「臀部」を浮かせたプレーヤーには、バイオレーションが科せられる。

31.4 定義 - ティルティング

ティルティングとは、ショットやディフェンス、パス・キャッチやパスカット、リバウンドやタップオフの際に、プレーヤーが片手または両手を後輪から放して、一方の後輪と一方のフロントキャストローを床から浮かせる行為である。ティルティングは正当な行為である。

第 32 条 ファウル (Fouls)

32. 1 定義

32. 1. 1 ファウルとは、規則に対する違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当なからだや車椅子の触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。

32. 1. 2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。

その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録され、ルールに従って処置される。

【補足】車椅子はプレーヤーの一部と見なされる。

第 33 条 コンタクト(からだや車椅子の触れ合い) : 基本概念 (Contact : General principle)

33. 1 シリンダーの概念

プレーヤーがコート上で普通に車椅子に乗って位置を占めたとき、プレーヤーと車椅子が占めている位置とその真上の空間をシリンダー(筒)という。シリンダーとは、以下の範囲が含まれる:

- 正面は手を普通に上げたときの手のひらとフットレストまたは車椅子前部の水平バーの位置まで。
- 背面は後輪の後ろ側。
- 側面は床に触れている後輪の外側腕と脚の外側の位置まで。

ひじを曲げてよいが、手や腕をフットレストや車椅子前部の水平バーよりも前に突き出したり、横に極端に広げたりしてもシリンダーが広がったことにはならない。後輪の間隔は車輪のキャンバー角度によって変わる。



図 6 シリンダーの概念

33. 2 真上の空間の権利（車椅子シリンダー）

ゲーム中、すべてのプレイヤーは、コート上で、まっすぐに座ったときに車椅子とトルソー（胴体）が占める空間（シリンダー）に対する権利がある。

【補足】シリンダーの範囲は、プレイヤーと床に触れているリアキャスターを含む全ての車輪を床につけた車椅子を上から見たときの形によって規定される。

この原則には、コート上の車椅子が占めた位置と、そのプレイヤーのトルソーと車椅子の真上の空間も含まれる。

自分のシリンダーからはずれた空間で、すでに独自のシリンダーを占めている相手チームのプレイヤーとからだや車椅子の触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーからはずれているプレイヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレイヤーが自分のシリンダー内で手や腕を上にあげていて触れ合いが起こっても、そのプレイヤーに触れ合いの責任はなく、罰が科されることはない。

オフェンスのプレイヤーは、正当な防御の位置（リーガルガーディングポジション）を占めているディフェンスのプレイヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない。

- 腕で相手チームのプレイヤーを払いのけたりして、自分に有利な空間をつくること
- ショットの動作中やショットをしたあとに、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと

33. 3 リーガルガーディングポジション（正当な防御の位置）

次の場合、ディフェンスのプレイヤーがリーガルガーディングポジションを占めたことになる：

- 相手の進路をカバーする。
- 相手の進路の中に位置を占め、同時に相手に触れ合いを避ける時間を与える。
- プレーヤーの進路は、そのプレイヤーが動いている方向にある。
- プレーヤーの進路の幅は、車椅子のシートの両側からそのプレイヤーが動いている方向に引いた平行線の幅である。

【補足】シートの両側から引いた平行線は、審判が実際に判断するポイントとなるだけで、車輪が車椅子やプレイヤーの一部ではないということを意味しているのではない。

相手の進路をカバーするためには、プレイヤーは相手の進路を横断して車椅子を置く必要がある。プレイヤーは自分の車椅子を相手の車椅子の後輪の間に置いてはならない。

リーガルガーディングポジションはそのプレイヤーのトルソーの上方に伸びるが、そのプレイヤーのからだや車椅子で作られるシリンダーの範囲内に限られる。腕を頭上に挙げてもよいがシリンダーの外に出し続けてはいけない。

33. 4 ボールをコントロールしているプレイヤーをガードすること

動いている相手の進路の中で止まるプレイヤーは、止まったり方向を変えたりするための時間と距離を相手に与えなければならない。

- どちらのプレイヤーにも不利にならないような軽くてやむを得ない触れ合いは、無視してもよい。
- 相手の進路をカバーしたプレイヤーは触れ合いを避けるための時間と距離を相手に与えたと見なされる。

ボールをコントロールしているプレイヤーは、動いていても静止していても、いつでも当然ガードされることを予測していなければならないので、自分の進む方向に相手チームのプレイヤーがリーガルガーディングポジションの位置を占めたとしても、止まったり方向を変えたりしてからだ

や車椅子の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。

- ディフェンスのプレーヤーも、そのポジションを占める前にはからだや車椅子の触れ合いを起こさないように、相手チームのプレーヤーの進路上に相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- いったんリーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーは、そのポジションを維持しなければならないのであって、腕を広げ車椅子を不正に移動させることにより、脇を通るボールを持ったプレーヤーを妨げてはならない。

審判は次の原則に従ってチャージングかブロッキングかを判定する。

次の状態で触れ合いが起こった場合は、ボールをコントロールしているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

- ディフェンスのプレーヤーは、次のいずれかによって最初のリーガルガーディングポジションを占めている。
 - 相手の進路をカバーする。
 - 相手に触れ合いを避ける時間を与えて、相手の進路の中に位置を占める。

(第 33 条 33. 3 第 33 条 33. 7 第 33 条 33. 8)

- ディフェンスのプレーヤーは、ガードのポジションを維持するためにその場に止まってもよいし、動こうとする相手の進路をカバーするために、前方または後方に動いて再び防御の位置を占めてもよい。
- ディフェンスのプレーヤーは先にその場所にいないなければならない。ディフェンスのプレーヤーが正当に相手の進路をカバーすれば、そのディフェンスのプレーヤーは先にその場所にいたことになる。

もし上記が満たされていれば、触れ合いの責任はボールをコントロールしているプレーヤーにある。

33. 5 ボールをコントロールしていないプレーヤーを防御すること

ボールをコントロールしていないプレーヤーは、だれでもコート上を自由に動いて、ほかのプレーヤーが占めていないコート上のどのような位置でも占めることができる。

- 相手に接近してリーガルガーディングポジションを占めるには、プレーヤーは先にその位置を占めなければならない。
- ディフェンスのプレーヤーは先にその位置を占めなければならない。ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーよりも先にその位置に着けば、ディフェンスのプレーヤーはリーガルガーディングポジションを占めたと見なされる。

リーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーであっても、相手の進路上に腕を広げて、脇を通る相手を妨げてはならない。しかし、相手の進路の中で車椅子をスピンさせることにより車椅子の位置が大きく変わらなると審判が判断する程度に車椅子の向きを変えたり、負傷を避けるためにからだの前に腕をおいたりしてもさしつかえない。

リーガルガーディングポジションの位置を占めたプレーヤーは、次のことを考慮しなければならない。

- 相手チームのプレーヤーに対してリーガルガーディングポジションを維持するために、静止しつづけるか相手と平行に(横に)あるいは後方に位置を変えたり動いたりしてよい。

- ガードをつづけるために相手チームのプレーヤーに近づいてよいが、近づいて触れ合いが起こったときは、その触れ合いの責任はディフェンスのプレーヤーにある。

静止しているディフェンスのプレーヤーが、ボールをコントロールしないで動いている相手のプレーキング・エリア(車椅子 1 台分内)に入ろうとする場合は、相手に触れ合いを避けるための時間と距離を与えなければならない。

33. 6 進路の横断

進路の横断は、2 人の相対するプレーヤーが平行にまたは重なっている進路上を移動しているときに、一方のプレーヤーが方向を変え、相手の進路を横切ろうとするときに起こる。

動いているプレーヤーは、ボールを持っていても持っていないくても、次の条件で正当に相手の進路を横断することができる。

- 進路を横断しようとしているプレーヤーの車椅子の後輪の車軸が、相手の車椅子の最前部、すなわちフットレストか車椅子の最前部の突起物よりも前に出ている。
- 進路を横断するプレーヤーは、相手に触れ合いを避けるための時間と距離を与えなければならない。

もしプレーヤーが、相手の進路を正当に横切れば、その際に起こった触れ合いの責任は、相手にある。

不正な進路の横断(イリーガルクロッシングザパス)は、ボールを持っていてもいなくても、プレーヤーが方向を変えて相手に止まったり方向を変えたりする時間を与えず相手の進路を横断するときに起こる触れ合いである。

33. 7 時間と距離の原則

車椅子で急に止まることは不可能である。

相手の前で止まるプレーヤーは、重大な触れ合いを引き起こさずに相手がブレーキをかけたり方向を変えたりすることができるように、相手の車椅子との間に十分な距離を開けなければならない。

プレーヤーがブレーキをかけたり方向を変えようとしたりして起こった軽い触れ合いは、偶然のものと思なされる。

プレーヤーが止まるために必要な距離は、その車椅子のスピードに比例する。

33. 8 正当なスクリーン、不当なスクリーン

スクリーンとは、プレーヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーが、コート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレーのことをいう。

相手チームのプレーヤーにスクリーンしようとするプレーヤーが、次の条件を同時に満たしているときに起こるからだや車椅子の触れ合いは、規則で許されるスクリーン(リーガル・スクリーン)である。

- 止まっていてシリンダー内でからだや車椅子の触れ合いが起こる。
- コート上で正当な位置を占めている。
- 止まっている相手チームのプレーヤーの前か横(視野の中)でスクリーンしようとするプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- 止まっている相手チームのプレーヤーのうしろ(視野の外)でスクリーンしようとするプレーヤー

一は、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。

- 動いている相手チームのプレイヤーをスクリーンしようとするときは、相手の速さとスクリーンの位置までの距離を考慮しなければならない。動いている相手をスクリーンしようとするプレイヤーは、相手の進路をカバーするか、相手が止まるか方向を変えスクリーンを避けるだけの時間と距離を与えなければならない。
- スクリーンしようとするプレイヤーが規則で許されているスクリーンの位置を占めているのに触れ合いが起こったときは、スクリーンされるプレイヤーに責任がある。

次のいずれかの場合に起こるからだや車椅子の触れ合いは、規則で許されないスクリーン(イリーガル・スクリーン)である。

- 相手チームのプレイヤーの動きにつれて、動いてスクリーンして触れ合いが起こる。
- 動いている相手チームのプレイヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの時間と距離を与えずにスクリーンの位置を占めて触れ合いが起こる。
- 相手の進路をカバーできずに触れ合いが起こる。

33. 9 チャージング

チャージングとは、ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手チームのプレイヤーの車椅子に突き当たったり押しのけたりする不当な触れ合いのことをいう。

33. 10 ブロッキング

ブロッキングとは、自分や相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレイヤーの進行を妨げる不当な触れ合いのことをいう。

相手が止まっているのに、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンをしようとしているプレイヤーが触れ合いを起こしたときは、ブロッキングのファウルになる。

スクリーンしようとしているプレイヤーがボールを無視して相手チームのプレイヤーに面し、相手の動きにつれて動くときは、別の事情がない限り、そのために生じたすべての触れ合いの責任は、スクリーンしようとしたプレイヤーにある。

ここでいう「別の事情」というのは、スクリーンされているプレイヤーに責任があるプッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げ、ひじを張ることはさしつかえないが、相手チームのプレイヤーが脇を通り抜けようとするときは、腕もひじもよけなければならない。腕やひじをよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングかホールディングになる。

33. 11 手や腕で相手チームのプレイヤーに触れること

プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れることがあっても、かならずしもファウルではない。

審判は、プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れ、触れつづけていることがそのプレイヤーに有利になっているかどうかをよく見きわめなければならない。

手や腕で相手に触れること(相手をたたくことも含む)や触れていることが相手の自由な動き(フリーダムオブムーブメント)を妨げるときは、イリーガルユースオブハンズのファウル(手を不当に使った触れ合い)である。

相手チームのプレイヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレイヤーが突き出した手や伸ばした腕で相手に触れつづけて相手の動きを妨げることは、イリーガルユースオブ

ハンズのファウルである。

相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーがくり返し相手に触れることは、ファウルである。

このような触れ合いをそのままにしておく乱暴な触れ合いを引き起こすおそれがある。

ボールをコントロールしているオフェンスのプレーヤーが起こす次の触れ合いは、ファウルである。

- 自分が有利になろうとして、腕をディフェンスのプレーヤーのからだに巻きつけるようにまわしたり、ひじで押さえたりすること。
- ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げようとして、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間の間隔(スペース)を広げようとして、相手を押しよけること。
- ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを手や腕を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす次の触れ合いは、ファウルである。

- ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しよけること。
- ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しよけること。
- 自分に有利になるように相手との間隔(スペース)を広げようとして、相手を押しよけること。

33. 12 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、ディフェンスのプレーヤーが、相手チームのプレーヤーの後ろから起こす不当なからだや車椅子の触れ合いのことをいう。

ボールにプレーしようとしているからといって、後ろから相手と触れ合いを起こしてよいことにはならない。

33. 13 ホールディング

ホールディングとは、相手プレーヤーの自由な動き(フリーダムオブムーブメント)を妨げる不当なからだや車椅子の触れ合いのことをいう。このからだや車椅子の触れ合い(押さえること)はどの部分を使ってもホールディングになる。

33. 14 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手やからだや車椅子を使って相手を無理に押しよけたり押しよけて動かそうとしたりする不当な触れ合いのことをいう。

33. 15 フェイク (ファウルをされたと欺くこと)

フェイクとは、状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をすることをいう。

第 34 条 パーソナルファウル (Personal foul)

34. 1 定義

34. 1. 1 パーソナルファウルとは、ボールのライブ、デッドにかかわらず、相手チームのプレーヤーとの不当なからだや車椅子の触れ合いによるプレーヤーファウルのことをいう。

プレーヤーは、相手を押さえたり動きの自由を妨げたり、押しよけたり、叩いたり、突き当たったりしてはならない。手や腕を伸ばしたり広げたり突き出したり、からだを不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンダーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34.2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに1個のパーソナルファウルが記録される。

34.2.1 ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき:

- ファウルが起こったところ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によってゲームを再開する。
- ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション(チームファウルの罰則が適用される状況)にある場合は、第41条が適用される。

34.2.2 ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる:

- そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる。
- そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
- そのショットがスリーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3本のフリースローが与えられる。
- ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず2本または3本のフリースローが与えられる。

第35条 ダブルファウル (Double foul)

35.1 定義

35.1.1 ダブルファウルとは、両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、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をした場合をいう。

35.1.2 2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる:

- 両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- 両方のファウルが、からだや車椅子の触れ合いを伴うファウルであること。
- 両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- 両方のファウルが、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、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルであること。

35.2 罰則

両プレーヤーにパーソナルファウルもしくは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記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する:

ダブルファウルとほとんど同時に

- フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合

は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

- どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。

第 36 条 テクニカルファウル (Technical foul)

36. 1 言動や振る舞いに関する規定

36. 1. 1 ゲームは、両チームのプレーヤー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者、審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー(同席している場合)を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。
36. 1. 2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。
36. 1. 3 競技規則の精神と目的に対して、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。
36. 1. 4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。
36. 1. 5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。この規則に該当する違反があってからそれが見つけれられるまでに起こったことは、全て有効である。

36. 2 定義

36. 2. 1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとのからだや車椅子の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：

- 審判からの警告を無視する。
- 審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許可された者への敬意を欠く振る舞い、異論表現。
- 審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チームと不必要なコミュニケーションをとる
- 観客に対して無作法に振る舞い挑発する、あるいは煽動するような言動をとる。
- 相手チームのプレーヤーを挑発し侮辱する。
- 相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
- 肘を激しく振り回す。
- バasketを通過したボールに故意に触れる、またはボールが素早くスローインされるのを妨げてゲームの進行を遅らせる。

【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記に該当する。

- フェイク。(ファウルをされたと欺くこと)
- 正当な理由なくコートを離れる。
- 不正な利益を得るために足をフットレストから外す。
- 不正な利益を得るためや車椅子の方向を変えるために脚(足)を使う。
- リフティング。(第 31 条参照)

36. 2. 2 チームベンチエリアに位置することを許可された者によるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チームに対して失礼な態度で接したり、からだに触れたりする行為、またゲームの進行や運営に支障をもたらしたりする違反のことをいう。
36. 2. 3 テクニカルファウルを 2 個あるいはアンスポーツマンライクファウルを 2 個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。
36. 2. 4 **ヘッド**コーチは以下の場合、失格・退場になる。
- **ヘッド**コーチ自身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「C」が 2 個記録された場合。
 - チームベンチに座ることを許可された者のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が 3 個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて 3 個のファウルが記録された場合。
36. 2. 5 プレーヤーもしくは**ヘッド**コーチが、第 36 条 36. 2. 3 あるいは第 36 条 36. 2. 4 に則り失格・退場処分となる場合、テクニカルファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。
36. 2. 6 テクニカルファウルは、**ヘッド**コーチが相手チームのプレーヤーに対してチェアチェックを要求した場合にも起こる。クルーチーフがその車椅子が不正であると判断した場合は、そのプレーヤーは第 38 条 38. 1. 3 に従って失格・退場となる。しかしクルーチーフがその車椅子が正当であると判断した場合は、チェアチェックを要求した**ヘッド**コーチにテクニカルファウル(C)が科せられる。
36. 3 **罰則**
36. 3. 1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：
- プレーヤーの場合は、そのプレーヤーに 1 個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数える。
 - チームベンチに座ることを許可された者の場合は、**ヘッド**コーチに 1 個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数えない。
36. 3. 2 相手チームに 1 本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される：
- フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
 - フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後には、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームによって、テクニカルファウルの罰則のためにゲームが止められた時点からゲームを再開する。
 - フィールドゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
 - どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、タップオフシチュエーションとなる。
 - 第 1 クォーターを始める場合は、センターサークルでのタップオフになる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル (Unsportsmanlike foul)

37. 1 定義

37. 1. 1 アンスポーツマンライクファウルは、からだや車椅子の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- 競技規則の精神や意図を外れ、正当に直接ボールにプレーしようとして起きた相手プレーヤーとの触れ合い。
- プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い。
(エクセシブコンタクト、ハードコンタクト)

• 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。

このルールは、オフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される

- **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の間に他のプレーヤーが全くいない状況で、進行している相手プレーヤーの後ろあるいは横から起こすイリーガルなコンタクト。**

ただし、オフェンスのプレーヤーの横方向から進路の横断(クロッシング・ザ・パス)を正当に試みようとした場合は除かれる。

このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。

- 第 4 クォーター、各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手に起こしたファウル。ただし、車椅子バスケットボールのディフェンスとして通常考えられるコンタクトの場合は除かれる。

37. 1. 2 審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってアンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。

37. 2 罰則

37. 2. 1 ファウルをしたプレーヤーに、1 個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

37. 2. 2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：

- そのチームの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再開する。
- 第 1 クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのタップオフになる。

フリースローは以下のとおり与えられる：

- ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
- ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
- ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー。

37. 2. 3 テクニカルファウルを 2 個あるいはアンスポーツマンライクファウルを 2 個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。

37. 2. 4 プレーヤーが第 37 条 37. 2. 3 に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第 38 条 ディスクォリファイングファウル (Disqualifying foul)

38. 1 定義

38. 1. 1 ディスクォリファイングファウルとは、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チームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。

38. 1. 2 ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。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ない場合は、スコアシートに示されたキャプテン (CAP) がヘッドコーチの役目を引き継ぐ。

38. 2 暴力行為

38. 2. 1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。

38. 2. 2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。

38. 2. 3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。

38. 2. 4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。

38. 2. 5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室 (ロッカールーム) などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。

38. 2. 6 プレーヤー、チームベンチエリアに位置することを許可された者による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。

38. 3 罰則

38. 3. 1 ファウルをした当該者に 1 個のディスクォリファイングファウルが記録される。

38. 3. 2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの更衣室 (ロッカールーム) にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。

38. 3. 3 フリースローが以下のとおり与えられる：

- からだや車椅子の触れ合いをとまなわないうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

- からだや車椅子の触れ合いをとまなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

- そのチームの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再開する。
- 第 1 クォーターを始める場合は、センターサークルでのタップオフになる。

38. 3. 4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- からだや車椅子の触れ合いをとまなわないファウル：2 本のフリースロー
- ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー
- ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー
- ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー
- **ヘッド**コーチが失格退場になるファウル：2 本のフリースロー
- **ファースト**アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル、このファウルは **ヘッド**コーチのテクニカルファウルとして記録される：2 本のフリースロー

さらに、**ファースト**アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者がチームベンチエリアを離れ、積極的にファイティングに参加した場合：

- **ファースト**アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する 1 回のディスクォリファイングファウルごとに：2 本のフリースロー。全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。
- チーム関係者に対する 1 回のディスクォリファイングファウルごとに：2 本のフリースロー。全てのディスクォリファイングファウルは **ヘッド**コーチに対して記録される。

相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

第 39 条 ファイティング（ Fighting ）

39. 1 定義

ファイティングとは、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チームメンバーやチーム関係者の間で発生する暴力行為のことをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲でファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出た交代要員、**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チームメンバーやチーム関係者に適用される。

39. 2 ルール

39. 2. 1 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。

39. 2. 2 **ヘッド**コーチと**ファースト**アシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、**ヘッド**コーチ、**ファースト**アシスタントコーチは失格・退場にはならない。

39. 2. 3 **ヘッド**コーチや**ファースト**アシスタントコーチがチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39. 3 罰則

39. 3. 1 チームベンチエリアを離れ失格・退場になった人数にかかわらず、罰則はそのチームの **ヘッド**コ

一ちに1個のテクニカルファウル「B」が記録される。

39.3.2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。

ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ボールをコントロールしていたチーム、またはボールを与えられることになっていたチームは、ファイティングが始まったときにボールがあった場所に最も近い場所からのスローインでゲームを再開する。
- どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。

39.3.3 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

39.3.4 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第42条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

39.3.5 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の失格退場に対するファウルの罰則は全て有効であり、第38条38.3.4の6項目に則り処置される。

第 40 条 プレーヤーの 5 個のファウル (Five fouls by a player)

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。

第 41 条 チームファウルの罰則 (Team fouls : Penalty)**41. 1 定義**

41. 1. 1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1 チームに対してクォーターごとに 4 個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。
41. 1. 2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクォーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。
41. 1. 3 各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第 4 クォーターに起こったものとみなされる。

41. 2 ルール

41. 2. 1 チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレーヤーが、ショットの動作中ではない相手チームのプレーヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく 2 本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
41. 2. 2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

第 42 条 特別な処置をする場合 (Special situations)**42. 1 定義**

規則違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられた場合は、特別な処置をする。

42. 2 手順

42. 2. 1 全てのファウルと罰則は記録される。
42. 2. 2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。
42. 2. 3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度**スコアシートに記入され**相殺し取り消した罰則は適用されない。
42. 2. 4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。**ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係**

者の失格・退場によりヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。

42. 2. 5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。

42. 2. 6 最初のフリースロー、もしくはスローインによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。

【補足】相殺した結果、残ったフリースローの 1 本目またはスローインのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやスローインは相殺の対象とならず、スローインは取り消される。

フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。

42. 2. 7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。

42. 2. 8 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。

最初の違反とほとんど同時に：

- フィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのエンドラインの任意の位置の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。
- 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、ボールは最初の違反が起きたところから最も近い位置からのスローインとしてそのチームに与えられる。
- どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。

第 43 条 フリースロー (Free throws)

43. 1 定義

43. 1. 1 フリースローは、フリースローラインの後ろ、かつ半円の中から妨げられることなく 1 点を得ることができるよう、プレーヤーに与えられる機会のことをいう。

43. 1. 2 1 個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローとそれに続くスローインを、フリースローの「セット」という。

43. 2 ルール

43. 2. 1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、からだや車椅子の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：

- ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
- ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5 個のファウルあるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがいない場合は、自チームのヘッドコーチが指定したプレーヤーがフリースローシューターになる。

43. 2. 2 テクニカルファウルやからだや車椅子の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームの**ヘッド**コーチが指定するプレイヤーがフリースローシューターになる。
43. 2. 3 フリースローシューターは：
- フリースローラインの後ろ、かつ半円の中に位置する。
 - ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
 - 審判からボールを与えられたあと、5 秒以内にボールを放たなければならない。
 - ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない。
 - フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。
43. 2. 4 フリースローのとき、リバウンドの位置にいるプレイヤーは奥行き 1m のそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。(図 7 参照)
- これらのプレイヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない：
- 自チームに認められていないリバウンドの位置に立つ。
 - ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったりリバウンドの位置を離れたりする。
 - 何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。
43. 2. 5 エンドライン側最初のレーンを占めるディフェンスのプレイヤーは、エンドライン側の後輪をエンドライン側の区切りの延長線をこえて置いてもよい。それ以外のすべての車椅子の後輪は、レーンを区切る左右の区切りを、ニュートラルゾーンの区切りも含めて、半分まで踏み越えてもよい。

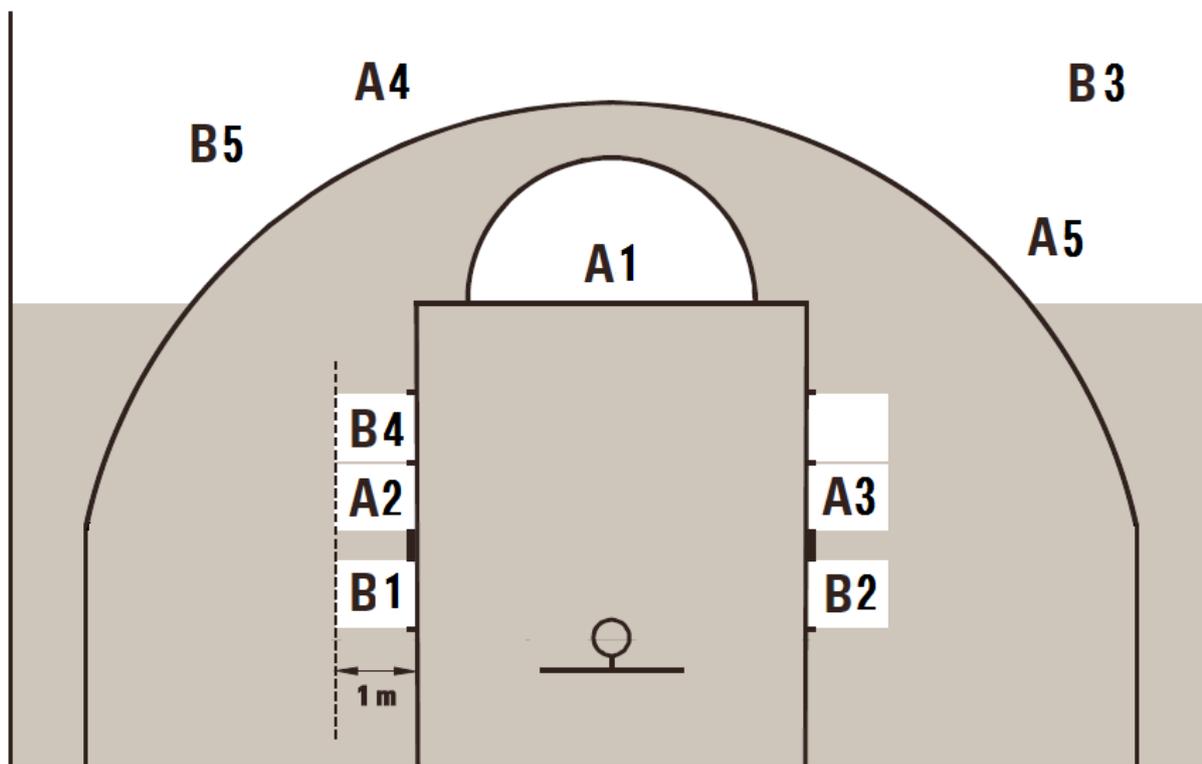


図 7 フリースロー時のプレイヤーのポジション

43. 2. 6 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。

43. 2. 7 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後スローインで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、フリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。

第 43 条 43. 2. 3、第 43 条 43. 2. 4、第 43 条 43. 2. 6、第 43 条 43. 2. 7 に違反することはバイオレーションである。

43. 3 罰則

43. 3. 1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。

あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。

43. 3. 2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：

- 得点は認められる。
- バイオレーションはなかったものとする。

最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームによりエンドラインの任意の位置からのスローインになる。

43. 3. 3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：

- 最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。
- 最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、タップオフシチュエーションになる。

第 44 条 訂正のできる誤り (Correctable errors)

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。

44. 2 手順(誤りの訂正の手続き)

44. 2. 1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー(同席している場合)、テーブルオフィシャルズの

いずれかが誤りに気がつかなければならない。

44. 2. 2 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。
44. 2. 3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。
44. 2. 4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、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. 5 訂正できる誤りが認識され、かつ：
- 誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってもよい。
 - 誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や**救助を受けたり** 5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていたりした場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。
44. 2. 6 訂正可能な誤りでも、クルーチーフがスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。
44. 2. 7 スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違いや、およびショットクロックオペレーターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違いは、クルーチーフがスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

44. 3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44. 3. 1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行わ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：

- ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、ボールはフリースローを取り消されたチームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
 - 誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合、あるいは、
 - 誤りに気がついた時、どちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合、ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。
- ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、タップオフシチュエーションになる。
- ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

44. 3. 2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

- 誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。
- 誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

44. 3. 3 違うプレイヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローと、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についても取り消され、ゲームが継続し誤りの訂正のために止められるか、その他の違反による罰則が行われない限り、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。誤りの訂正のためにゲームが止められた場合は、止められた場所からゲームを再開する。

第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー、クラスファイヤー：任務と権限

(OFFICIALS、TABLE OFFICIALS、COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, Table officials and commissioner)

45. 1 審判は、クルーチーフ 1 人と 1 人または 2 人のアンパイアで構成される。その 2 人または 3 人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
45. 2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマーおよびショットクロックオペレーター各 1 人とする。
45. 3 コミッショナーは、スコアラーとタイマーの間に座る。
コミッショナーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、プレーヤー ID カードを確認し、コート上にいる 1 チーム 5 人のプレーヤーの持ち点の合計が 14 点を超えないように確保し、クルーチーフと副審がゲームを円滑に進行できるように補佐することである。（クラスファイヤーがいるときは、コミッショナーとタイマーの間にすわる）
45. 4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
45. 5 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。
45. 6 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックス、黒色のシューズおよび黒のホイッスルとする。
【補足】JBA が推奨するセカンドユニフォームについて、JWBF 主催大会についてはセカンドユニフォームを採用しない。ただし、ブロックレベル（天皇杯および全スポ予選など、全国大会の予選会を除く）の大会・カップ戦等での着用については、大会主催者が決定する。
45. 7 審判とテーブルオフィシャルズは、それぞれ服装を統一すること。
【補足】国内の対応においては、テーブルオフィシャルズの服装に限り大会主催者の考えにより決定する。

第 46 条 クルーチーフの任務と権限 (Crew chief : Duties and powers)

クルーチーフには、次の任務と権限がある：

46. 1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
46. 2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
46. 3 ホームチームが用意した 2 つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
【補足】国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
46. 4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
46. 5 第 1 クォーターを始めるためにセンターサークルでタップオフを行う。また、それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。
46. 6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。
46. 7 ゲームを没収する権限を持つ。

46. 8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。
46. 9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の 20 分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
【補足】20 分前：国内大会の場合、大会主催者の考えによって決定する。
46. 10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：
- 没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル。
 - ゲーム開始予定時刻の 20 分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者による、スポーツマンらしくない行為の有無。
- 【補足】上記の「20 分以上前」については、国内大会の場合、大会主催者の考えによって決定する。
そのような場合、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、大会主催者宛てに報告しなければならない。
46. 11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。
そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてもよい。
46. 12 **インスタントリプレースシステム (IRS) を使用する大会・試合については、附則 F を参照してください。**
46. 13 タイマーから第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前を知らされた場合、クルーチーフは笛を吹いてそれを知らせる。また、第 2 クォーター、第 3 クォーターおよびオーバータイムが始まる 30 秒前も同様に、笛を吹いてそれを知らせる。
46. 14 次のような場合、両チームが第 3 条 3. 1 に従っていることを確認するために、車椅子を直接点検する。
- 審判が、ある車椅子が不正であると信じる正当な理由があるとき。
 - 相手チームのヘッドコーチによって車椅子の点検を要求されたとき。
46. 15 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

第 47 条 審判の任務と権限 (**Referees : Duties and powers**)

47. 1 審判は、スコアラーズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアを含む境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
47. 2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各クォーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。
フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
47. 3 からだや車椅子の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。

- ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
- アドバンテージとディアドバンテージを見極め、1 ゲームをとおして相手のプレーを妨げたからだや車椅子の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然のからだや車椅子の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
- プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをとおしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
- ゲームをとおして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す。

47. 4 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、クルーチーフ(同席していればコミッショナー)は、申立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。

【補足】国内大会の場合、講義の申し立てを受理するかも含めて、事前に主催者が決定する。

47. 5 審判の1人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後5分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。

怪我をした審判の代わりとなる審判がいない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。

代わりの審判の起用については、コミッショナーが同席している場合はコミッショナーと協議したあと、残りの審判が決定する。

47. 6 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。

47. 7 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。

47. 8 バスケットボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況(C-抗議の手続き:参照)を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラーの任務

(Scorer and assistant scorer : Duties)

48. 1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する:

- ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する5人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
- 成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
- 各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに5個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに2個のテクニカルファウル、2個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
- タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせる。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残ってい

ない場合は、審判を通じてそのチームのヘッドコーチに知らせる。

- オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。

48.2 スコアラーには次の任務もある

(以下について、FIBA 及び IWBf はタイマーの任務としているが現行通りスコアラーの任務とする)

- 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。
- 1 チームに各クォーター4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティーの表示器具をスコアラーズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。
- 交代の合図をする。
- 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。スコアラ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いし、ボールをデッドにするものでもない。

48.3 アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作しスコアラーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違がある場合は、確証がないときはスコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。

48.4 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は、スコアラーは次にボールがデッドになったときにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- 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のスコアシートサイン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。

48.5 コミッショナー、またはアシスタントスコアラーは、コート上にいる1 チーム5 人のプレーヤーの持ち点の合計が正しいことを確認することによって、スコアラーを補佐する。どちらかのチームが14 点の制限(第 51 条 51.2 参照)を越えていれば、コミッショナー、(国内ではクラスファイヤー)またはアシスタントスコアラーはスコアラーに知らせ、次にスコアラーはクルーチーフに知らせ、違反しているチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられる。

第 49 条 タイマーの任務 (Timer : Duties)

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。

49. 2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

- 次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。
 - タップオフの場合、正当にタッパがボールをタップしたとき。
 - 最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
 - スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき。
- 次の瞬間にゲームクロックを止める。
 - 各クォーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。
 - ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - タイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき。
【補足】フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。
 - 第 4 クォーター、各オーバータイムの 2:00 あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したとき。
 - チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49. 3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

- 審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める
- 50 秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。
- タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。
【補足】60 秒が経過したとき。

49. 3 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

- 前のクォーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。
【補足】クォーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからのはかり始める。
- 第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前に審判に知らせる。
【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。
- 第 2 クォーター、第 4 クォーター、各オーバータイムが始まる 30 秒前に、ブザーを鳴らす
- プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。
【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第 50 条 ショットクロックオペレーターの任務（ Shot clock operator : Duties ）

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50. 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

- コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない。

【補足】新たにコントロールしたときは速やかにショットクロックをリセットし、改めて 24 秒をはかり始める。

50. 2 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

- ボールがアウトオブバウンズになったとき。
- ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。
- ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。
- タップオフシチュエーションになったとき。
- ダブルファウルが宣せられたとき。
- 両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す。

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに 14 秒以上表示されている場合、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

50. 3 次のとき、ショットクロックを止めて 24 秒にリセットし、秒数を表示しない：

- ボールが正當にバスケットに入ったとき。
- ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。
- 次のことが起こった結果、チームのバックコートからスローインが与えられるとき。
 - ファウルやバイオレーション。(ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)
 - タップオフシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。
 - ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

- フリースローを行うとき。

50. 4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：

- 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - ファウルやバイオレーション。(ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)
 - ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不

利になる場合を除く。

【補足】 ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

- 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。
 - パーソナルファウルあるいはバイオレーション。(ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む)
 - ヘルドボールシチュエーション。
- アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
- ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが**不成功**でリングに触れたあと**(ボールがリングとバックボードの間に挟まった場合を含む)**、それまでボールをコントロールしていたチームがそのボールを引き続きコントロールしたとき。
- 第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームの**ヘッド**コーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が 14 秒以上であるとき。

50. 5 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クォーターやオーバータイムの残りが 14 秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。

第 51 条 プレーヤーのクラス分け 持ち点制度 (Player Classification System)**51. 1 定義**

- 51. 1. 1** (一社)日本車いすバスケットボール連盟(JWBF)の主要な公式競技会でプレーするためには、それぞれのプレーヤーは、JWBFクラス分け委員会によって発行された公式クラス分け持ち点カードを所有しなければならない。クラス分け持ち点カードは、JWBFによって指名されたクラス分け委員会による「IWBF 公式プレーヤー・クラス分けハンドブック」に記載された原則に従ったクラスファイヤーの観察に基づいて、JWBF 公式競技会で発行される。この持ち点カードには、他の情報とともにプレーヤーの持ち点が記載されている。この持ち点は、プレーヤー・クラス分けに関する内規のもとに、大会期間中プレーオフまでの間に変更されることがある。持ち点カードの有効性を決定したり、プレーヤーの持ち点を訂正したりするのは、オフィシャルズテーブルにいるクラスファイヤーの責任である。

JWBF公認のプレーヤー・クラス分け持ち点は、1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5の8種類である。

- 51. 2** ゲーム中いかなるときも、1 チームのプレーヤーの持ち点の合計が 14 点を越えてはならない。

【補足】持ち点合計の制限は JWBF公式競技会に適用されるが、健常者選手・女子選手が参加する場合の持ち点合計の制限は主催者の判断で制限点数を変更してよい。

51. 3 罰則

ゲーム中いつでも、1 チームのコート上の選手持ち点合計が大会主催者が決めた持ち点合計の制限を超えたら、ヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ、同時にメンバーの訂正がなされなければならない。

- A. 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A. 2 スコアラーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。(国際ゲームでは英語を用いる)
- A. 3 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

審判の合図 (シグナル)

ゲームクロックシグナル

1) ゲームクロックを止める



手のひらを開く

2) ファウルでゲームクロックを止める



片手の拳を握る

3) ゲームクロックを動かし始める



手を振り下ろす

得点の合図

4) 1点



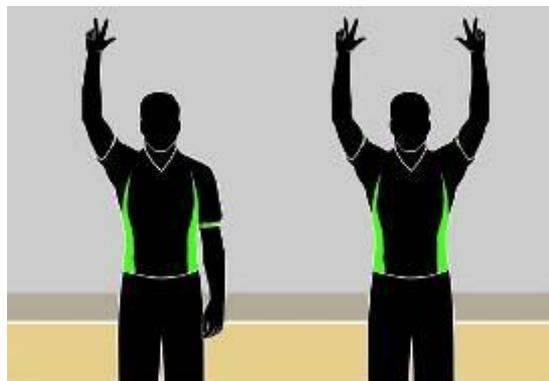
1本指で手首から振り動かす

5) 2点



2本指で手首から振り動かす

6) 3点



3本指で腕を伸ばす
片腕 : ショットを放ったとき
両腕 : 成功したとき

交代とタイムアウト

7) 交代



前腕を交差

8) 招き入れる



手を開き、自分に向けて動かす

9) タイムアウト



Tの型を人差し指とでしめす

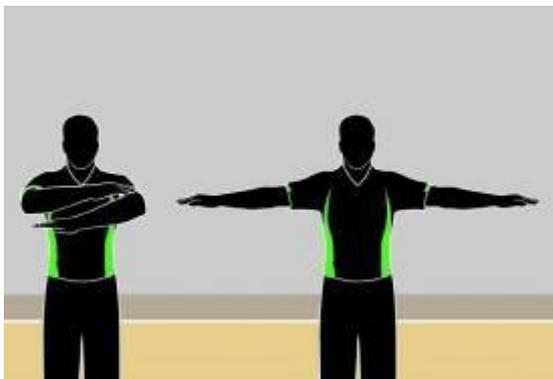
10)メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

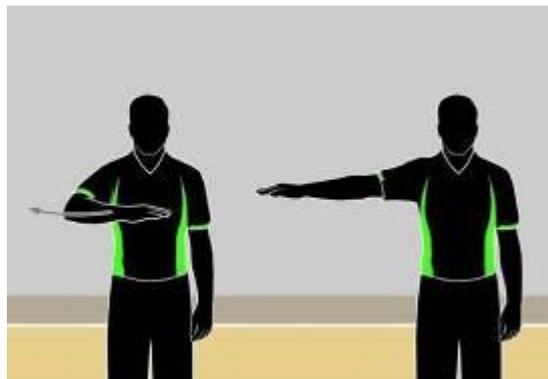
情報の伝達

11) スコアのキャンセル プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

12) ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

13) コミュニケーション



片手の親指を立てて示す(サムアップ)

14) ショットクロックのリセット



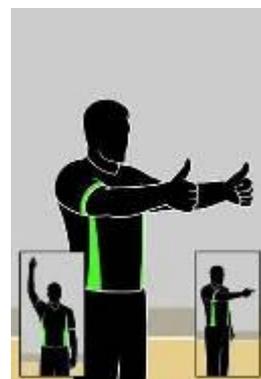
人差し指を伸ばして手を回す

15) プレーやアウトオブバウンズの方向



サイドラインと平行にプレーの方向を指す

16) ヘルドボール(タップオブシチュエーション)



両手の親指を立てて(サムズアップ)から、オルタネイティングポジションアローの示す方向を指す

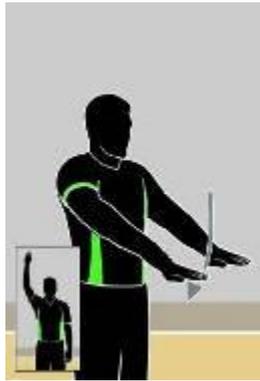
バイオレーション

17) トラベリング



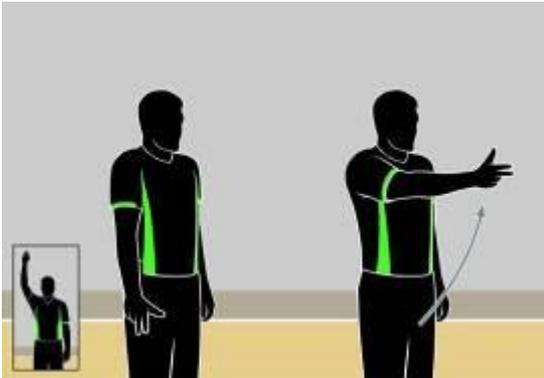
両こぶしを回す

18) タッチザフロア



両手をおろす

20) 3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

21) 5秒



5本指を示す

22) 8秒



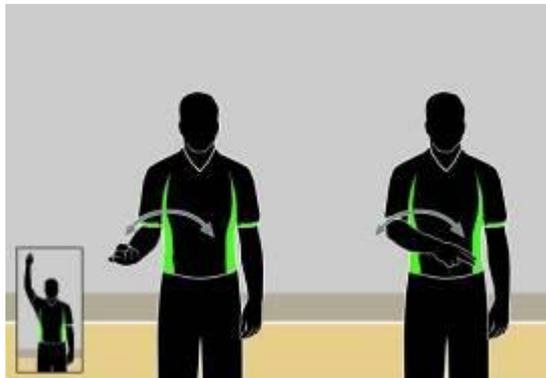
8本指を示す

23) 24秒



指で肩に触れる

24) ボールをバックコートに返すこと



からだの前で腕をふる

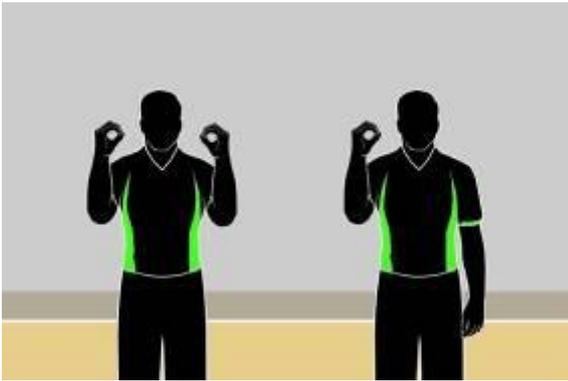
25) ボールをバンパーや
タイヤ等で扱う



足を指さす

プレイヤーの番号

26) 00番と0番



00 : 両手で0を示す / 0 : 右手で0を示す

27) 1番から5番



右手で1から5を示す

28) 6番から10番



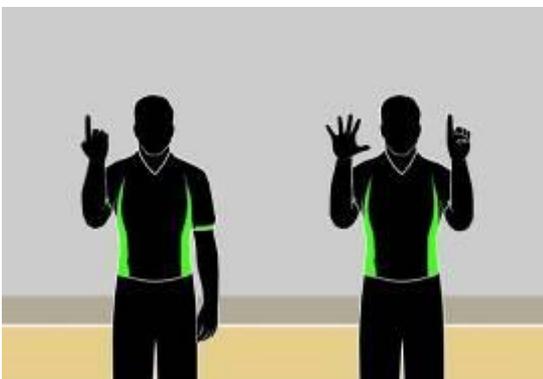
右手で5、左手で1から5を示す

29) 11番から15番



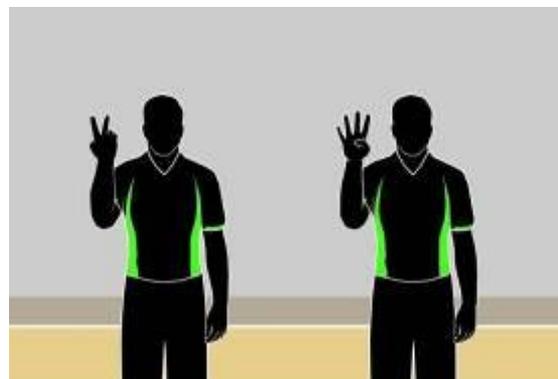
右手を握って10、左手で1から5を示す

30) 16番



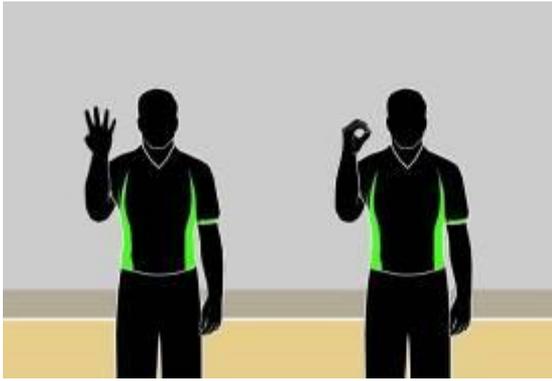
はじめに10の位のために手の甲側をみせて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

31) 24番



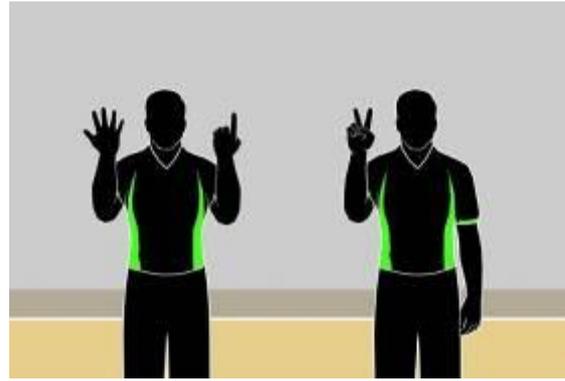
はじめに10の位のために手の甲側をみせて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

32) 40番



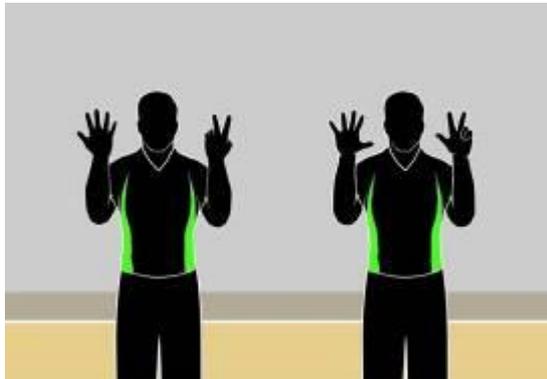
はじめに 10 の位のために手の甲側をみせて 4 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 0 を示す

33) 62番



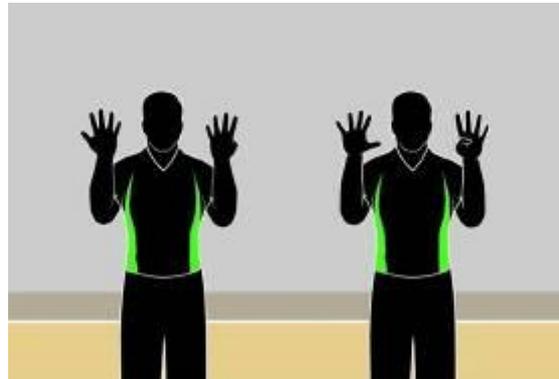
はじめに 10 の位のために手の甲側をみせて 6 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 2 を示す

34) 78番



はじめに 10 の位のために手の甲側をみせて 7 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 8 を示す

35) 99番



はじめに 10 の位のために手の甲側をみせて 9 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 9 を示す

ファウルの種類

36) ホールディング



手首を握って下に下げる

37) ブロッキング(ディフェンス)
イリーガルスクリーン(オフ
フェンス)



両手を腰にあてる

38) プッシングまたはボール
をコントロールしてい
ないときのチャージング



両手を押すまねをする

39) ハンド・チェックング



手のひらを見せている腕を握り、前にうごかす

40) イリーガルユース
オブハンズ



手首をたたく

41) ボールをコントロール
しているチャージング



握りこぶしで手のひらをたたく

42) 手に対するイリー
ガルなコンタクト



手のひらでもう一方の前腕
たたく

43) フッキング



腕を後ろにうごかす

44) 過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

45) 頭をたたく



頭に触れるまねをする

46) ボールをコントロール
しているチームのファウル



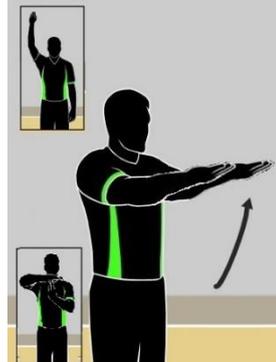
攻撃しているチームのバスケ
ットへ握りこぶしを突き出す

46A) クロッシングザパス



両こぶしで、車椅子の動きをま
ねる

46B) リフティング



リフティングのまねをする

47) ショットの動作中のプレーヤーに対するファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの数を示す

48) ショットの動作中ではないプレーヤーに対するファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

特別なファウル

49) ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

50) テクニカルファウル



両手でTを示す

51) アンスポーツマンライクファウル



手首を握って頭上にあげる

52) ディスクォリファイングファウル



両手の手首を握って頭上にあげる

53) フェイクファウル



前腕の2度振る

54) スローイン時のイリーガルバウンダリーラインクロスング(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオーバータイムの残り2:00)

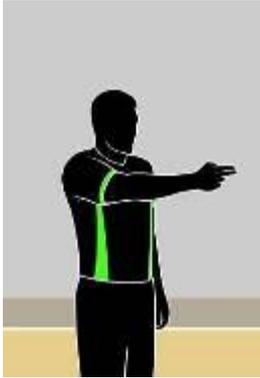
55) IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差し指を回す

ファウルの罰則の処置 テーブルへのレポート

56) フリースローのない
ファウルのあと



サイドラインと平行に指し示す

57) ボールをコントロールして
いるチームによるファウルの
あと



サイドラインと平行に握り
こぶしで指し示す

58) 1本のフリースロー



1本の指をあげる

59) 2本のフリースロー



2本の指をあげる

60) 3本のフリースロー



3本の指をあげる

フリースローの処置

61) 1本のフリースロー



1本指を水平に

アクティヴ・レフェリー (リード)

62) 2本のフリースロー



2本指を水平に

63) 3本のフリースロー



3本指を水平に

フリースローの処置 パッシブレフェリー (センター・レフェリー)

64) 1本のフリースロー



人指し指

65) 2本のフリースロー



両手の指をそろえる

66) 3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図 8 スコアシート

OFFICIAL SCORESHEET



チームA: _____ チームB: _____

大会名 Competition	日付 Date	時間 Time	クルーチーフ Crew chief
Game No.	場所 Place	1stアンパイア Umpire1	2ndアンパイア Umpire2

チームA: タイムアウト クォーター ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> クォーター ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> オーバータイム																	ランニング・スコア <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td></td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td></td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td></td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td></td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td></td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td></td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td></td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td></td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td></td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td></td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td></td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td></td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td></td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td></td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td></td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td></td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td></td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td></td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td></td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td></td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>36</td><td></td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>37</td><td></td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>38</td><td></td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>39</td><td></td><td>79</td><td>79</td><td>118</td><td>118</td><td>159</td><td>159</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td></td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	A		B		A		B		A		B		1		41	41	81	81	121	121					2		42	42	82	82	122	122					3		43	43	83	83	123	123					4		44	44	84	84	124	124					5		45	45	85	85	125	125					6		46	46	86	86	126	126					7		47	47	87	87	127	127					8		48	48	88	88	128	128					9		49	49	89	89	129	129					10		50	50	90	90	130	130					11		51	51	91	91	131	131					12		52	52	92	92	132	132					13		53	53	93	93	133	133					14		54	54	94	94	134	134					15		55	55	95	95	135	135					16		56	56	96	96	136	136					17		57	57	97	97	137	137					18		58	58	98	98	138	138					19		59	59	99	99	139	139					20		60	60	100	100	140	140					21		61	61	101	101	141	141					22		62	62	102	102	142	142					23		63	63	103	103	143	143					24		64	64	104	104	144	144					25		65	65	105	105	145	145					26		66	66	106	106	146	146					27		67	67	107	107	147	147					28		68	68	108	108	148	148					29		69	69	109	109	149	149					30		70	70	110	110	150	150					31		71	71	111	111	151	151					32		72	72	112	112	152	152					33		73	73	113	113	153	153					34		74	74	114	114	154	154					35		75	75	115	115	155	155					36		76	76	116	116	156	156					37		77	77	117	117	157	157					38		78	78	118	118	158	158					39		79	79	118	118	159	159					40		80	80	120	120	160	160				
A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
1		41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
2		42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
3		43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
4		44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
5		45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
6		46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
7		47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
8		48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
9		49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
10		50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
11		51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
12		52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
13		53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
14		54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
15		55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
16		56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
17		57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
18		58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
19		59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
20		60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
21		61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
22		62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
23		63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
24		64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
25		65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
26		66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
27		67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
28		68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
29		69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
30		70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
31		71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
32		72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
33		73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
34		74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
35		75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
36		76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
37		77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
38		78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
39		79	79	118	118	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
40		80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						

チームB: タイムアウト クォーター ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> クォーター ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> オーバータイム																	

ヘッドコーチ Head coach	ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	
----------------------	---	--

ヘッドコーチ Head coach	ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	
----------------------	---	--

スコアラー : Scorer		
A. スコアラー : A.Scorer		
タイマー :Timer		
ショットクロックオペレーター : S.C.Operator		
クルーチーフ Crew chief		
1stアンパイア Umpire1		
2ndアンパイア Umpire2		

	第1クォーター Quarter1 A - B 第2クォーター Quarter2 A - B 第3クォーター Quarter3 A - B 第4クォーター Quarter4 A - B オーバータイム Overtime A - B
	最終スコア Final Score A - B
	勝者チーム Name of winning Team
	試合終了時刻 Game ended at(hh:mm)

- B. 1** 図 8 に示されているスコアシートは(一社)日本車いすバスケットボール連盟の承認を得たものである。
- B. 2** スコアシートは、それぞれ色の異なる 3 枚の用紙(1 枚のオリジナルと 2 枚のコピー)からなっている。オリジナルは白色で(一社)日本車いすバスケットボール連盟用である。第 1 のコピーは青色で勝ちチーム用、第 2 のコピーは桃色で負けチーム用である。
 【補足】スコアラーは、異なる 2 色のペンを使用し、1 色(赤色)は第 1 クォーターおよび第 3 クォーター用に、もう 1 色(青色または黒色)は第 2 クォーターおよび第 4 クォーター用に使用する(第 2 および第 4 クォーターと同色)。
 【補足】 ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。
 【補足】スコアシートは電子入力で作成することもできる。
- B. 3** スコアラーは、ゲーム開始予定時刻の遅くとも 40 分前までに、次の項目を記入したスコアシートを用意する：
 【補足】 国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームのメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- B. 3. 1** スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。
 チームAはホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチームA、相手チームをチームBとする。
- B. 3. 2** 次の事項も記入する：
- 大会名
 - ゲームナンバー
 - 年月日、場所、開始時刻
 - クルーチーフとアンパイアの氏名
- 【補足】 国内の大会においては、事前に記載することが望ましい。国籍の記載は不要とする。

図 9 スコアシート上部

OFFICIAL SCORESHEET



チームA:	黄檗クラブ		チームB:	伊都WBC			
大会名 Competition	第50回日本車いすバスケットボール選手権大会	日付 Date	2021/12/12	時間 Time	10:00	クルーチーフ Crew chief	氏名 1
Game No.	M-2	場所 Place	武蔵野の森スポーツプラザ	1stアンパイア Umpire1	氏名 2	2ndアンパイア Umpire2	氏名 3

- B. 3. 3** チームAはスコアシートの上の枠を、チームBは下の枠を使用する。
- B. 3. 3. 1** 1 列目に、スコアラーは、プレイヤーのクラス分けポイントを 2 桁で記入する。
- B. 3. 3. 2** 2 列目には、**ヘッド**コーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレイヤーリストを使い、各プレイヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に(CAP)と記載する。
- B. 3. 3. 3** チームに 15 人未満のプレイヤーしかない場合は、最後に記載されたプレイヤーの下の行の氏名、背番号、プレイヤーインの空白に線を引く。プレイヤーが 15 人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

【補足】国内大会においては、ゲームに登録できるチームメンバーの人数は大会主催者の考えにより変更することができる。

図10 スコアシートのチーム(ゲーム開始前)

持ち点	選手氏名 Name of players	No.	Pl-in	ファウル Fouls				
				1	2	3	4	5
ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3			<i>Naoko</i>				
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4							

B. 3. 4 各チームの下段のヘッドコーチの欄とファーストアシスタントコーチの欄に、それぞれ**ヘッドコーチ**
ファーストアシスタントコーチの氏名を記入する。

【補足】国際ゲームにおいては、各プレーヤー、**ヘッドコーチ**、**ファーストアシスタントコーチ**の氏名は大文字・ブロック体で姓・名の順で記入する。(例 MAYER,F.)

B. 4 ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前までに、**ヘッドコーチ**は次のことを行う:

B. 4. 1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。

B. 4. 2 **ヘッドコーチ**、**ファーストアシスタントコーチ**の氏名を確認する。**ヘッドコーチ**と**ファーストアシスタントコーチ**がいなく、キャプテンがプレーヤー兼**ヘッドコーチ**としてコーチの役割を果たし、氏名の後に(CAP)と記載される。

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3 (CAP) <i>Natsuko</i>			
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

B. 4. 3 ゲームの最初に出場する5人のプレーヤーの、Pl-in欄に小さい×印を記入する。

【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。

B. 4. 4 スコアシートにサインをする。

スコアシートの記載事項の確認とサインは、チームAの**ヘッドコーチ**が先に行う。

【補足】国内大会においては、チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

- B. 5 スコアラーは、ゲーム開始時に、ゲームに最初に出場する両チームの 5 人のプレーヤーを確認したのち Pl-in 欄の × 印を○で囲む。

【補足】この○は赤色で記入する。

- B. 6 交代要員がゲームに出場したときは、Pl-in 欄に × 印を記入するが○では囲まない。

図 11 スコアシートのチーム(ゲーム終了後)

チームA:		福島ラッシュ									
タイムアウト		クォーター ①					クォーター ②				
6	9	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
クォーター ③		クォーター ④									
5	9	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
オーバータイム											
持ち点	選手氏名	Name of players	No.	Pl-in	ファウル Fouls						
					1	2	3	4	5		
1.5	氏名 1		00	⊗	P ₂						
2.0	氏名 2		1	⊗	P	P	P ₂				
1.0	氏名 3	(CAP)	4	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁			
4.0	氏名 4		12	×	T ₁	U ₂	GD				
4.5	氏名 5		14	⊗	P	P	U ₁				
3.0	氏名 6		21	⊗	P ₁	P					
3.0	氏名 7		33								
2.0	氏名 8		39	×	P ₃	P ₂					
1.0	氏名 9		45	×	T ₁	P ₃	P ₄	T ₁	GD		
4.5	氏名 10		50	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD		
4.5	氏名 11		69	×	P ₂	D ₂					
2.0	氏名 12		72								
ヘッドコーチ		氏名 13	Minako		C ₁	B ₁					
ファーストアシスタントコーチ		氏名 14									
Head coach											
First assistant coach											

- B. 7 タイムアウト

- B. 7. 1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、タイムアウトが認められたときの各クォーターまたは、オーバータイムの経過時間(分)を数字で記入する。

- B. 7. 2 各ハーフ、各オーバータイムに使用しなかった枠には 2 本の横線を引く。第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2:00 を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠(後半の左端の枠)に 2 本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入す

る。それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

B. 8 ファウル

B. 8. 1 プレーヤーのファウルには、パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのファウルがあり、その該当するプレーヤーに対して**記入する**。

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に**記入**する。

B. 8. 2 **ヘッド**コーチ、**ファースト**アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のファウルには、テクニカルとディスクォリファイングがあり、そのチームの**ヘッド**コーチに対して記録される。

【補足】 それぞれ**ヘッド**コーチの枠に左から順に記録する。ただし、プレーのインターバル中のチームメンバーのファウルについては、それぞれのチームメンバー(プレーヤー、交代要員)のファウルの枠に記入する。

B. 8. 3 ファウルは、次のように**記入**する。

B. 8. 3. 1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

B. 8. 3. 2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

2 個目のテクニカルファウルが記録されてそのプレーヤーが失格・退場となった場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

【補足】 そのテクニカルファウルがそのプレーヤーの 5 個目のファウルだった場合は、最後の枠の隣(欄外)に「GD」を記入する。

B. 8. 3. 3 **ヘッド**コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対して宣せられるテクニカルファウルは「C」と記入する。同様の 2 個目のテクニカルファウルは「C」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

B. 8. 3. 4 それ以外の理由で**ヘッド**コーチに記録されるテクニカルファウルは「B」と記入する。3 個目のテクニカルファウル(そのうちの 1 個は「C」でも可)は「B」または「C」と記入し、最後の枠の隣(欄外)に「GD」を記入する。

【補足】 **ヘッド**コーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

B. 8. 3. 5 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。

2 個目のアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

B. 8. 3. 6 すでに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がテクニカルファウルを宣せられた場合、またはすでにテクニカルファウルを記録されたプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合も同様に、「U」もしくは「T」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

B. 8. 3. 7 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。

B. 8. 3. 8 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数(1、2、3)を小さくつける。

B. 8. 3. 9 両チームに科される罰則の重さが等しくて第 42 条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さい c をつける。

B. 8. 3. 10 **ファイティングが起きたときに**チームベンチエリアを離れたことを含む、**ファーストアシスタント**コーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、**ヘッドコーチのテクニカルファウル「B₂」として記入する。**

B. 8. 3. 11 **ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタント**コーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D2」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。

B. 8. 3. 12 **ヘッドコーチ、ファーストアシスタント**コーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のディスクォリファイングファウルの例：

ヘッドコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	D ₂			
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4				

ファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように**記入**する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	<i>Tomoko</i>	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4		D		

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように**記入**する：

1.5	氏名 1	00	<input checked="" type="checkbox"/>	D				
-----	-------------	----	-------------------------------------	---	--	--	--	--

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

すでに 5 個のファウルを宣せられていたチームメンバーに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように**記入**する：

4.5	氏名 1 0	50	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P ₂	P ₂	P ₂	P ₂	D
-----	---------------	----	-------------------------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように**記入**する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

B. 8. 3. 13 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B2」または「D2」が宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	D2	F	F
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4	D	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	D2	F	F
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4	D	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが 4 個より少ない場合は、「D」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

2.0	氏名 12	72	⊗	P2	P2	D	F	F
-----	-------	----	---	----	----	---	---	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

そのファウルがその交代要員の 5 個目のファウルだった場合は、「D」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2.5	氏名 8	69	⊗	T1	P2	P3	P1	D	F
-----	------	----	---	----	----	----	----	---	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D」を記入し、続けて「F」を記入する：

3.5	氏名 36	24	×	T1	P2	P3	P1	P2	DF
-----	-------	----	---	----	----	----	----	----	----

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2	B	
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、**B** と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

B. 8. 3. 14 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B2」または「D2」が宣せられる。

このコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、1 個の「D2」のみが宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	D2	F	F
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4	D2	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	D2	F	F
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4	D2	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが4個より少ない場合は、「D2」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

1.5	氏名 1	00	×	P2	P2	D2	F	F
-----	------	----	---	----	----	----	---	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、「D2」を記入し、最後の枠の隣(欄外)に「F」を記入する：

1.5	氏名 1	00	×	P2	P2	P2	T1	D2	F
-----	------	----	---	----	----	----	----	----	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

5個のファウルを宣せられたチームメンバーに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する

5個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣(欄外)に「D2」を記入し、続けて「F」を記入する：

1.5	氏名 1	00	×	P2	P2	P2	T1	P2	D2	F
-----	------	----	---	----	----	----	----	----	----	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2	ⓑ2	
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者2名に対するディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

ヘッドコーチ Head coach	氏名 1 3	B2	ⓑ2	ⓑ2
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏名 1 4			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、ⓑ2と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の3個のテクニカルファウルには数えない。

注：第 39 条「ファイティング」によるテクニカルファウルやディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

B. 8. 4 第 2 クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B. 9 チームファウル

B. 9. 1 各クォーターに 1 から 4 までの数字が書かれた 4 つの枠(チーム名の下でプレイヤーの氏名の上)がある。

B. 9. 2 プレイヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 4 までの枠に順番に大きい×印を記入する。

【補足】プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のクォーターに起こったものとして記録される。4 つの枠が埋められた後は、第 41 条「チームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。

B. 9. 3 各クォーターの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B. 10 ランニングスコア

図12 ランニングスコア

B. 10. 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点(ランニングスコア)を記録する。

B. 10. 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな4列の欄がある。

B. 10. 3 各欄はさらに4列からできている。左側の2列はチームAに、右側の2列はチームBに使用する。中央の2列は得点合計の数字で、各チーム160点まで記録できる。

スコアラーは：

- フィールドゴールが成功したときは斜線(右利きは/、もしくは、左利きは\を)、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印(●)を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく
- 次に、得点合計(/または\または●)の隣の欄に得点したプレイヤーの番号を記入する

B. 11 ランニングスコア:そのほかの記入事項と注意点

B. 11. 1 フィールドゴールで3点が認められたときは、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。

B. 11. 2 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したのものとして**記入**する。

B. 11. 3 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは(第31条ゴールテンディング、インタフェアレンス)、そのショットをしたプレイヤーの得点として**記入**する。

B. 11. 3 各クォーターやオーバータイムの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。

B. 11. 5 各クォーターやオーバータイムが始まってからは、前のクォーターに続いて記録を継続する。

B. 11. 6 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。スコアシートに不審な箇所があり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があるときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにクルーチーフに知らせなければならない。

B. 11. 7 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。クルーチーフはその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

	A		B	
	1	1		
00	/	/	72	
	3	3		
	4	4	0	
④	/	5		
	6	6	0	
33	/	7		
33	●	8		
	9	9	⑪	
45	/	10		
	11	⑩	81	
	12	12		
④	/	13		
	14	14	③	
1	/	15		
	16	16		
21	/	17	③	
	18	18		
	19	19	0	
⑫	/	20		
⑫	●	21	52	
	22	22		
69	/	23	99	
	24	●	99	
39	/	25		
	26	26	11	
	27	27		
⑫	/	28		
33	●	⑨	⑪	
33	●	30		
	31	/	23	
1	⑫	32		
39	●	33	52	
39	●	34		
	35	35		
1	/	36	⑧	
	37	37		
14	/	38		
	39	39	⑧	
00	40	●	⑧	

B. 12 ランニングスコア:最終手続き

B. 12. 1 各クォーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクォーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。

【補足】得点は各クォーターで使用したペンで記入する。また、オーバータイムが何回行われても、オーバータイムの得点は1行に合計して記入する。

B. 12. 2 ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。

B. 12. 3 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。

B. 12. 4 ゲームが終わったときは、両チームの最終得点合計を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。

B. 12. 5 その後、まずアシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーターがスコアシートにサインを記入したあと、スコアラーも同様にスコアシートにサインを記入する。

B. 12. 6 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

図13 スコアのまとめ

14	●	72	
	73	73	
72	71	74	23
	75	75	
4	76	76	
4	●	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

図13 スコアシートの下部

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア	第1クォーター Quarter1	A	13	-	11	B
	第2クォーター Quarter2	A	19	-	18	B
	第3クォーター Quarter3	A	18	-	23	B
	第4クォーター Quarter4	A	16	-	12	B
	オーバータイム Overtime	A	/	-	/	B
最終スコア Final Score		A	66	-	64	B
勝者チーム Name of winning Team		福島ラッシュ				
試合終了時刻 Game ended at(hh:mm)		15:32				

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア	第1クォーター Quarter1	A	13	-	11	B
	第2クォーター Quarter2	A	19	-	18	B
	第3クォーター Quarter3	A	18	-	23	B
	第4クォーター Quarter4	A	16	-	12	B
	オーバータイム Overtime	A	6	-	9	B
最終スコア Final Score		A	72	-	73	B
勝者チーム Name of winning Team		黄檗 WBC				
試合終了時刻 Game ended at(hh:mm)		15:48				

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラー : Scorer	氏名
A. スコアラー : A.Scorer	氏名
タイマー : Timer	氏名
ショットクロックオペレーター : S.C.Operator	氏名
クルーチーフ Crew chief	氏名
1stアンパイア Umpire1	氏名
2ndアンパイア Umpire2	氏名

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JWBFの承認により採用する事ができる。

- 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
- C. 2 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) ゲーム終了後 15 分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。
 - b) ゲーム終了後 1 時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にてクルーチーフに提出しなければならない。
 - c) 1 件の抗議に対し保証金として 250USD を添えなければならない、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C. 3 クルーチーフ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IWBF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。
- C. 4 裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、ゲーム終了後 24 時間以内に速やかにその抗議に関する決定を下す。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。
- C. 5 裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C. 6 IWBFの大会や別途定めのないその他の大会での特別な規定：
- a) トーナメント形式の大会では、全ての抗議の管轄機関はテクニカルコミッティー(技術委員会)とする(IWBF Internal Regulations 参照)
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。
 - b) ホーム&アウェーの大会では、出場資格に関する抗議の裁定機関は、IWBF CLMEとする。
その他の抗議に関する裁定機関はFIBAとし、競技規則の遂行と解釈に関する専門知識を有する1名以上が担当する(IWBF Internal Regulations 参照)
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

【補足】 以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定

することができる。

D. 1 手順

D. 1. 1 チームの順位は勝敗記録(ポイント)によって決定されなければならない。各ゲームに勝ったチームに勝ち点2、各ゲームに負けたチームに勝ち点1(ゲームの途中終了を含む)、各ゲームの没収によって負けたチームに勝ち点0が与えられる。

D. 1. 2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。

D. 1. 3 グループ内で、全ゲームの勝敗記録が2チーム以上で同じ場合、その2チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される：

- 当該チームの対戦での得失点差の大きい方。
- 当該チームの対戦での得点数の大きい方。
- グループ内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- グループ内の全ゲームでの得点数の大きい方。

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、抽選によって最終順位を決定する。

D. 1. 4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、順位決定されていない当該チーム間の対戦成績でD1-3の手順を初めから繰り返す。

D. 2 例

D. 2. 1 例1

A vs B	100-55	B vs C	100-95
A vs C	90-85	B vs D	80-75
A vs D	75-80	C vs D	60-55

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

順位 1位 A(Bに勝利しているため) 3位 C(Dに勝利しているため)
2位 B 4位 D

B、C、D間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

順位 1位 B、 2位 C、 3位 D

D. 2. 5 例 5

A vs B	100-55	B vs F	110-90
A vs C	85-90	C vs D	55-60
A vs D	120-75	C vs E	90-75
A vs E	80-100	C vs F	105-75
A vs F	85-80	D vs E	70-45
B vs C	100-95	D vs F	65-60
B vs D	80-75	E vs F	75-80
B vs E	75-80		

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	5	3	2	8	470:310	+70
B	5	3	2	8	420:260	-20
C	5	3	2	8	435:210	+40
D	5	3	2	8	345:215	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

順位 5位 E 6位 F

A、B、C、D間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	3	2	1	5	305:220	+35
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:235	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

順位 1位 A(Bに勝利しているため) 3位 D(Cに勝利しているため)
2位 B 4位 C

D. 2. 6 例 6

A vs B	71-65	B vs F	95-90
A vs C	85-86	C vs D	95-100
A vs D	77-75	C vs E	82-75
A vs E	80-86	C vs F	105-75
A vs F	85-80	D vs E	68-67
B vs C	88-87	D vs F	65-60
B vs D	80-75	E vs F	80-75
B vs E	75-76		

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

順位 6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

順位 1位 C 2位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

順位 3位 B 4位 E 5位 D

D. 2.7 例7

A vs B	73-71	B vs F	95-90
A vs C	85-86	C vs D	95-96
A vs D	77-75	C vs E	82-75
A vs E	90-96	C vs F	105-75
A vs F	85-80	D vs E	68-67
B vs C	88-87	D vs F	80-75
B vs D	80-79	E vs F	80-75
B vs E	79-80		

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

順位 6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

順位 1位 C 5位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定

チーム	ゲーム数	勝ち数	負け数	ポイント	総失点/総得点	得失点差
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

順位 2位 B 3位 D(Eに勝利しているため) 4位 E

D. 3 没収

D. 3. 1 正当な理由なく、予定されたゲームに現れなかったり、ゲームの終了前にコートから立ち去ったりしたチームは没収による負けとなり、勝ち点は0ポイントになる。

D. 3. 2 チームが2回目の没収となった場合には、このチームの対戦結果は全て無効となる。

D. 3. 3 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、各グループの上位チームが次のラウンドに進む場合は、一方のグループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ A のチーム 4A は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位:

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1A	4	0	8	チーム1B	6	0	12
チーム2A	2	2	6	チーム2B	4	2	10
チーム3A	0	4	4	チーム3B	1	5	7
チーム4A				チーム4B	1	5	7

チーム3Bとチーム4Bの対戦成績

3B vs. 4B 88-71

4B vs. 3B 76-75

従って: 3位 3B 4位 4B

改定されたグループ B の最終順位:

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1B	4	0	8
チーム2B	2	2	6
チーム3B	0	4	4

D. 3. 4 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、グループの最終順位を決定する際には、全てのグループが全て同じ試合数にしなければならず、グループ最下位チームの対戦

成績は全て無効になる。

例

グループ B のチーム 6B は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1A	10	0	20
チーム2A	8	2	18
チーム3A	6	4	16
チーム4A	4	6	14
チーム5A	2	8	12
チーム6A	0	10	10

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1B	8	0	12
チーム2B	6	2	10
チーム3B	4	5	7
チーム4B	2	5	7
チーム5B	0		
チーム6B			

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1C	10	0	20
チーム2C	8	2	18
チーム3C	5	5	15
チーム4C	5	5	15
チーム5C	2	8	12
チーム6C	0	10	10

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1D	9	1	19
チーム2D	9	1	19
チーム3D	6	4	16
チーム4D	4	6	14
チーム5D	1	9	11
チーム6D	1	9	11

チーム5Dとチーム6Dの対戦成績

5D vs. 6D 83-81

6D vs. 5D 92-91

従って：5位 5D 6位 6D

改定されたグループ B の最終順位

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1A	8	0	16
チーム2A	6	2	14
チーム3A	4	4	12
チーム4A	2	6	10
チーム5A	0	8	8

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1C	8	0	16
チーム2C	6	2	14
チーム3C	3	5	11
チーム4C	3	5	11
チーム5C	0	8	8

グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム1D	7	1	15
チーム2D	7	1	15
チーム3D	4	4	12
チーム4D	2	6	10
チーム5D	0	8	8

注：

各グループ同じ順位のチームを比較してランキングを行う場合、その当該チームを1つのグループとする。次の順序で基準が適用される。

- 改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの勝敗記録の優れた方。
- 改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- 改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得点数の大きい方。
- これらの基準によっても順位が決定できない場合は、抽選によって最終順位を決定する。

改定されたグループ最終順位で 2 位になったチームの例

グループ X	勝ち数	負け数	得失点	勝ち点	得失点差
チーム2D	7	1	628:521	15	
チーム2B	6	2	551:488	14	+63
チーム2A	6	2	531:506	14	+25
チーム2C	6	2	525:500	14	+25

従って、

- 1位 チーム2D 勝敗記録が最も優れているため
- 2位 チーム2B 得失点がチーム2A、2Cを上回っているため
- 3位 チーム2A 得失点はチーム2Cと同じだが、総得点が上回っているため
- 4位 チーム2C 得失点はチーム2Aと同じだが、総得点が下回っているため

D. 4 ホーム&アウェーゲーム(総得点)

- D. 4. 1 2ゲームのホーム&アウェー合計得点シリーズ(総得点)の大会形式では、2ゲームは 80 分間の1ゲームであるとみなされる。
- D. 4. 2 第1戦の終了時に得点と同点の場合、オーバータイムは行われない。
- D. 4. 3 両ゲームの総得点と同点の場合、第2戦は同点ではなくなるまで5分のオーバータイムを必要な回数行う。
- D. 4. 4 シリーズの勝者は：
 - 両ゲームに勝ったチーム
 - 両チームが1ゲームずつ勝った場合、第2戦終了時に集計された得点がより大きかったチーム

D. 5 例

D. 5. 1 例1

A vs B 80-75

B vs A 72-73

チーム A がシリーズの勝者(両ゲームの勝者)

D. 5. 2 例2

A vs B 80-75

B vs A 73-72

チーム A がシリーズの勝者(総得点 A152-B148)

D. 5. 3 例3

A vs B 80-80

B vs A 92-85

チーム B がシリーズの勝者(総得点 A165-B172)。第1戦のオーバータイムは行わない。

D. 5. 4 例4

A vs B 80-85

B vs A 75-75

チーム B がシリーズの勝者(総得点 A155-B160)。第2戦のオーバータイムは行わない。

D. 5. 5 例5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第2戦のオーバータイム後:

B vs A 95-88

チーム B がシリーズの勝者(総得点 A171-B176)。

D. 5. 6 例6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第2戦のオーバータイム後:

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者(総得点 A167-B170)。

E. 1 定義

大会主催者はメディアタイムアウトを実施するかどうか、またその長さ(60秒、75秒、90秒、100秒のいずれか)を決定することができる。

E. 2 ルール

E. 2. 1 通常のタイムアウトに加えて、各クォーター1回ずつのメディアタイムアウトが認められる。オーバータイムのメディアタイムアウトは認められない。

E. 2. 2 各クォーターの最初のタイムアウト(通常のタイムアウトあるいはメディアタイムアウト)は60秒、75秒、90秒、100秒のいずれかの長さで行う。

E. 2. 3 その他全てのタイムアウトの長さは60秒とする。

E. 2. 4 両チームともそれぞれ前半2回、後半3回のタイムアウトをとることができる。

これらのタイムアウトはゲーム中いつでも請求することができ、長さは以下のとおりになる:

- メディアタイムアウトとみなされる場合、60秒、75秒、90秒、あるいは100秒のいずれかになる。例えばクォーターの最初のタイムアウトのとき。あるいは、
- メディアタイムアウトとみなされない場合は60秒となる。例えば、メディアタイムアウトが認められたあとどちらかのチームによって請求されたとき

E. 3 手順

E. 3. 1 理想的には、メディアタイムアウトは各クォーター残り時間5分より前にとられるべきである。ただし、その限りではない。

E. 3. 2 そのクォーター残り時間5分になるまでに両チームともタイムアウトを請求しない場合は、その後最初にボールがデッドになりゲームクロックが止まっているときに、メディアタイムアウトをとることになる。このタイムアウトはどちらのチームのタイムアウトにもカウントされない。

E. 3. 3 そのクォーター残り時間5分になるまでにどちらかのチームがタイムアウトを請求した場合は、そのタイムアウトがメディアタイムアウトとして使用される。

このタイムアウトは、メディアタイムアウトとそれを請求したチームのタイムアウトの両方としてカウントされる。

E. 3. 4 この手順により、各クォーター少なくとも1回のタイムアウト、前半最大6回、後半最大8回のタイムアウトがとられることになる。

F. 1 定義

インスタントリプレーシステム (IRS) でのレビューは、承認されたビデオ機器の画面でゲームの状況を見て、レフェリーが判定を検証するために使用する作業方法である。

F. 2 手順

F. 2. 1 審判は、この付録に記載されている制限内で、試合後にスコアシートにサインするまで IRS を使用する権限がある。

F. 2. 2 IRS の使用には、次の手順が適用される：

- IRS を使用できるゲームでは、クルーチーフはゲーム前に IRS 機器を承認するものとする。
- IRS レビューを使用するかどうかはクルーチーフが決定する。
- 審判の判定や決定が IRS レビューの対象である場合、審判はその最初の判定をコート上で示す。
- 他の審判やテーブルオフィシャル、コミッショナーから情報を集めた後、IRS レビューは出来るだけ早く始める。
- レビューには、クルーチーフと最低 1 名の (コート上で判定した) 審判が参加する。クルーチーフがコート上で判定した場合、クルーチーフはレビューに同行するアンパイアを 1 人選ぶ。
- IRS のレビュー中、クルーチーフは権限のない人物が IRS モニターを見ることできないようにする。
- レビューはタイムアウトや交代が行われる前、そしてゲームが再開される前に行う。
- レビューの後、コート上で最初の判定を下した審判が最終的な決定を示し、それに応じてゲームが再開される。
- 修正のための明確で決定的な目で見えて分かる証拠を IRS によって確認できた場合のみ、審判の最初の判定を修正することができる。
- クルーチーフがスコアシートにサインした後は、IRS レビューを行うことはできない。

F. 3 ルール

以下のゲームの状況でレビューを行うことができる：

F. 3. 1 クォーターやオーバータイムの終了時に

- 成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認。
- 以下の状況を判断し、どのくらいの時間をゲームクロックに表示するかを確認。
 - シューターによるアウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合。
 - ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合。
 - 8 秒のバイオレーションが起きていた場合 ・クォーターまたはオーバータイムの終了よりもファウルが先に起きていた場合。

F. 3. 2 第 4 クォーターや各オーバータイムのゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示している場合。

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

- ショットがファウルよりも先だったかどうかを確認。

F. 3.3 ゲーム中どのタイミングでも

- 成功したショットが 2 点あるいは 3 点かを確認。
- 成功しなかったフィールドゴールのシューターに対して起こされたファウルが宣せられたあと、与えられるフリー スローの本数が 2 本あるいは 3 本かを確認。
- パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの判定が、それぞれのクライテリア(基準)に沿っているか確認し、必要であれば判定をアップグレードもしくはダウングレードするかどうか、またはテクニカルファウルと記録することが適切かどうかを確認。
- ゲームクロックやショットクロックに誤作動が起きたとき、クロックが訂正される時間を確認。
- 正しいフリースローシューターの特定。
- ファイティングが起きたとき、どのチームメンバーやヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者がかかわっていたかの特定。

ルールの索引

24秒ルール	30
3秒ルール	28
4個のチームファウル	49
5個のファウル	9、49
5個のファウルを宣せられた(失格した)プレーヤー 定義	9
5秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	29
スローイン	21
8秒ルール	29
相手チームのバスケット	1
相手チームのプレーヤーとの体の触れ合い	35
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	27
ボール	27
ファーストアシスタントコーチ	
任務と権限	12
スコアシート	12
立ち続けること	13
アシスタントスコアラール	
任務と権限	56
車椅子または、足・脚でボールをけること	18
足首の装具	11
アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方	55
アンスポーツマンライクファウル	42
アンパイア	
定義	55
インスタントリプレーシステム(IRS)	54
腕や脚のコンプレッションスリーブ	11
エンドライン	2
オーバータイム	
インターバル	4
終了	14
定義	14
オール・イン・ワン	9
オルタネイティングポゼッション	16
ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	35

ボールをコントロールしていないプレーヤー	65
キャプテン	
抗議	12
ヘッドコーチとしての役目	12
任務と権限	12
境界線（バウンダリライン）	2
競技時間	14
近接してガードされたプレーヤー	29
クォーター	
開始	14
終了	15
定義	14
クルーチーフ	
権限	53
定義	53
車椅子	7
ゲーム	
開始	14
競技時間	14
終了	15
定義	1
途中終了	26
没収	25
ゲームクロック	
操作	60
ゲームの開始	14
ゲームの終了	
審判が判定を下す権限	58
定義	15
怪我	
審判	56
プレーヤー	11
言動や振る舞いに関する規定	
定義	41
抗議	
クルーチーフのレポート	55
コミッショナーのレポート	55
手順	82
交代が認められる時機	23

交代席	6
交代要員	
プレーヤーとなる	9、23
後方からの不当なガード	39
ヘッドコーチ	
失格・退場	43、45
立ち続けること	13
チームメンバー	9
テクニカルファウル	41
任務と権限	12
メンバーリスト	12
コート	
大きさ	2
ライン	2
ゴール	
誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	19
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	19
成功時	19
点数	19
ボールが下からバスケットを通過する	20
コミッショナー	
定義	56
報告	57
コンタクト(からだの触れ合い)	34
サイドライン	2
試合球	53
失格・退場	
シャツ	42、45、75
色	9
番号	10
ジャンプボール	16
ジャンプボールシチュエーション	17
勝敗の決定	1
シュート	
定義	18
シュートクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	32
誤ってリセットした場合	31
シュートクロックオペレーター	

任務	58
ショットの動作	
定義	18
動作中のプレーヤーへのファウル	40
シリンダーの概念	
定義	34
審判	
意見が一致しないとき	54
位置	26
権限	55、57
シグナル	62
ゲームクロックシグナル	62
交代とタイムアウト	63
情報の伝達	63
得点	62
特別なファウル	68
バイオレーション	64
ファウルの種類	66
ファウルの罰則の処置	69
フリースローの処置	69
プレーヤーの番号	65
定義	53
ユニフォーム	53
スクリーン	37
スコアシート	
手順	72
点検	56
様式	71
スコアラ	
任務	56
スコアラズテーブル	6
スターティング5のプレーヤー	12
スタッツ担当者	9
スポーツマンらしくない振る舞い	
クルーチーフのレポート	54
コミッショナーのレポート	54
スリーポイントフィールドゴールエリア	5
スローイン	
5秒ルール	21

定義	20
スローインライン	
定義	2
制限区域(リストリクティッドエリア)	2
センターサークル	2
センターライン	2
ソックス	10
その他の身につけるもの	10
タイマー	
任務	57
タイムアウト	
スコアラーの任務	56
タイマーの任務	57
定義	22
認められる時機	22
タップ	18
ダブルファウル	40
チーム	9
チーム関係者	9
チームコントロール	
定義	18
チームの順位決定方法	83
チームファウル	47
チームファウルのペナルティシチュエーション(チームファウルの罰則が適用される状況)...	47
チームベンチエリア	
定義	3
チャージング	38
通訳	9
訂正のできる誤り	50
ディスクォリファイングファウル	43
テーピング	11
テーブルオフィシャルズ	
定義	55
服装	55
デッドのボール	15
同点	10
ドクター	9
特別な処置をする場合	47
トラベリング	

定義	28
ドリブラーのチャージング	35
ドリブル	
定義	27
トレーナー	9
ノーマルバスケットボールポジション	35
パーソナルファウル	39
バーティカリティ(真上の空間の概念)	39
定義	35
リーガルガーディングポジション	35
ハーフタイムのインターバル	14
バイオレーション	
定義	35
特別な処置をする場合	51
バスケット	
相手チームのー	1
後半に交換する	14
自チームのー	1
自チームのーにボールを入れる	19
ボールが下から通過する	20
ボールがーの中に入っている	19
バスケットボール	
用具・器具	6
バックコート	
定義	2
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	43
ヘッドコーチのテクニカルファウル	42
スローインのバイオレーション	22
ダブルファウル	40
ディスクォリファイングファウル	44
途中終了	26
パーソナルファウル	40
バイオレーション	27
ファイティング	45
フリースローのバイオレーション	50
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	42
プレーヤーのテクニカルファウル	42
ボールをバックコートに返すこと	32

没収	25
パンツ	9
膝の装具	11
ビジターチーム	10
ひと続きの動作	19
ピボット	28
ファイティング	45
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	18
競技時間終了後	14
クォーターの終了時	14
ヘッドコーチのテクニカル	42
ヘッドコーチの失格・退場	42、44
失格・退場	44
ショットの動作中のプレイヤー	40
チームファウルのペナルティシチュエーション	49
定義	34
特別な処置をする場合	47
パーソナル	39
罰則	48
ピリオドの終了時	14
プレイヤーの5個の-	9
プレイヤーのテクニカル	42
プレイヤーの失格・退場	42
フェイクファウル	39
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	53
テーブルオフィシャルズ	53
プレイヤー	9
プッシング	39
フリースロー	48
フリースローシューターの指定	13、48
規定	48
フリースローのリバウンドの位置	2、51
フリースローライン	2
プレーする資格	
プレーのインターバル	
タイマーの任務	57

定義	14
プレーヤー	
5個のファウル	9、47
位置	16
近接してガードされている	29
怪我	11
交代要員	23
交代要員になる	9、23
失格・退場	42
シャツの番号	9
ショットの動作中	18
スターティング5	13
着用するもの	9、53
テクニカルファウル	42
人数	9
プレーする資格	9
フロア・コート上	27
ボールのコントロール	18
プレーヤーコントロール	
定義	18
プレーヤーの位置	13
プレーヤーのクラス分け 持ち点制度	61
プレーヤー兼ヘッドコーチ	13
ブロッキング	38
プロテクター	11
フロントコート	
定義	2
ボールをーに進める	29
ヘッドギア	11
ヘッドバンド	11
ヘルドボール	16
防具	11
ホームチーム	11
ホールディング	39
ボール	
車椅子で押す、または足・脚で蹴ること	18
コントロール	18
自チームのバスケットに入れること	19

ステータス(状態)	15
デッド	15
バスケットの下から通過すること	19
バスケットの中にある	19
こぶしでたたくこと	18
ライブ	15
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったままになる	17
ボールをファンブルすること	28
マウスガード	11
マネージャー	9
眼鏡	11
メディアタイムアウト	89
指の爪	11
用具・器具	6
ライブのボール	15
リーガルガーディングポジション	35
リストバンド	11
リバウンドの位置	2、49
リフティング	32



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland



www.iwbf.org