



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

2019

国際車いすバスケットボール  
競技規則

解説と解釈

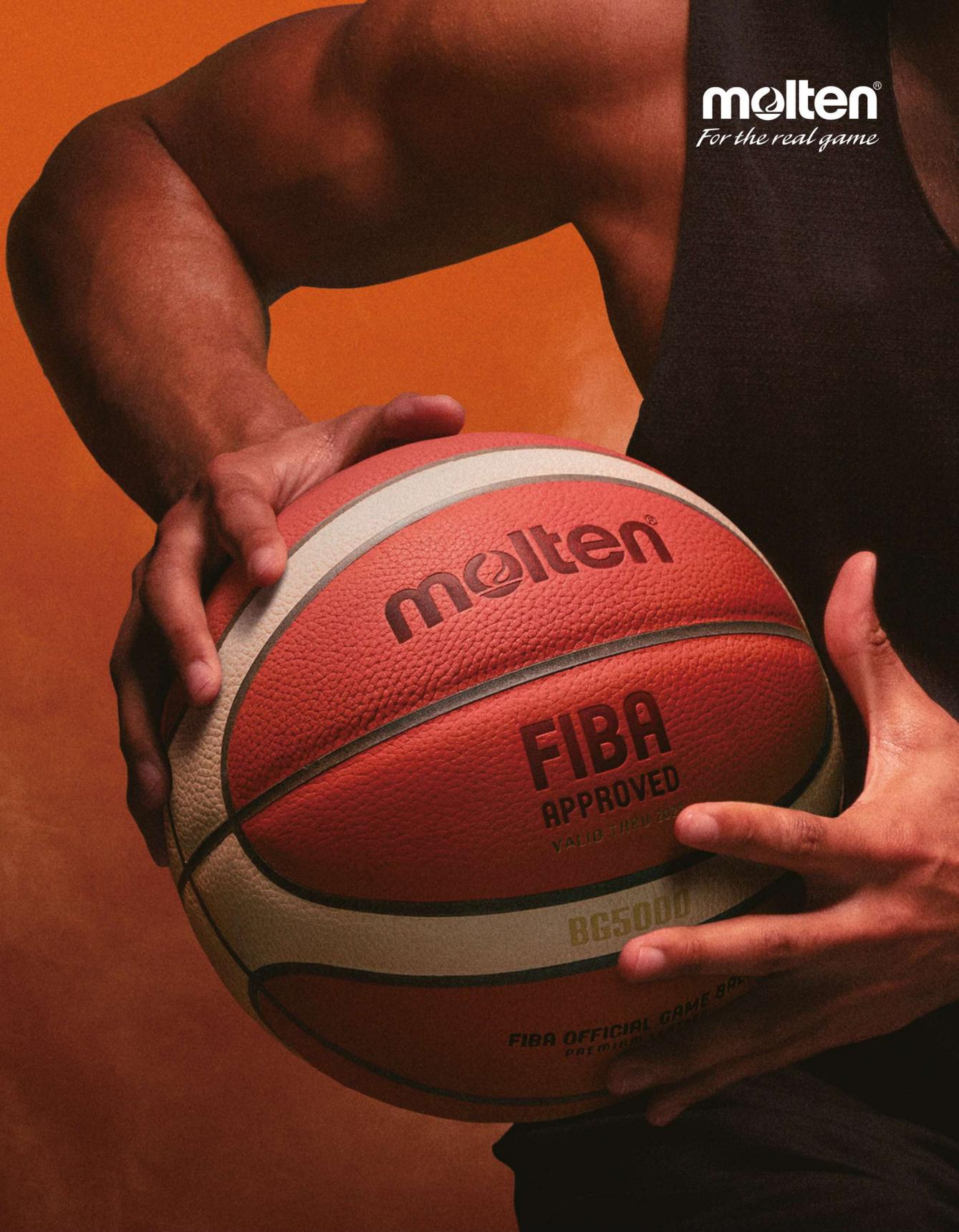
日本語版



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

**molten**<sup>®</sup>  
*For the real game*



# IWBF OFFICIAL GAME BALL



**BG4500**

[Size7] **B7G4500**

[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved  
Premium Composite Leather

[www.molten.co.jp](http://www.molten.co.jp)



## 2018 国際車いすバスケットボール連盟競技規則

### 解説と解釈

2018 車いすバスケットボール競技規則解説

(コメント & インタープリテーション)

2019年5月

著作権 : IWBF  
編集 : IWBF  
版 : 2019 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)

日本語版競技規則解説・解釈と英語版競技規則解説・解釈の間で疑義が生じた場合、  
英語版が優先される。

---

## 解説と解釈

---

各、解説・解釈・条文の前の数字は「2018車いすバスケットボール公式競技規則」の条文に一致する。

以下に示す「解説と解釈」の目的は、様々な国での車いすバスケットボール競技規則の適用を統一することである。さらに、このルールブックの中で特に言及されてはいないが、現代の車いすバスケットボールが発展・進化する中で競技規則の精神や意図から派生するゲーム中に起こり得る様々な状況への対応について記している。

現代の車いすバスケットボールは、コート上の空いているスペースをめぐるポジション争いが極めて激しさを増してきている。審判員は、ゲーム中、ボール以外の離れたところでのポジション争いに、より多くの注意を払う必要がある。

この「解説と解釈」は、ファウルやバイオレーションが起こった場合など、ボールがデッドになる際に起こったことを明確に記述しているが全ての場面について記述することは困難である。コートに立つ審判員は、この「解説と解釈」および「競技規則書」をもとに車いすバスケットボールの基本的な考えを実際のゲームで起こり得るまた、起こったことに適用させ判断する必要がある。

### 表記

この「解説と解釈」の中でてくるチームAは(最初の)オフェンスチーム、チームBはディフェンスチームである。A1～A5およびB1～B5はコート上のプレーヤー、A6～A12およびB6～B12は交代要員を指す。

## 目 次

<b>第 2 章</b>	<b>コート、用具・器具</b>	
第 2 条	コート	1
第 3 条	用具・器具	1
<b>第 3 章</b>	<b>チーム</b>	
第 4 条	チーム	6
第 5 条	プレーヤー：怪我	7
第 7 条	コーチ：任務と権限	9
<b>第 4 章</b>	<b>プレーの規定</b>	
第 8 条	競技時間、同点、延長時間	11
第 9 条	ゲーム、クォーターの開始と終了	11
第 10 条	ボールのステータス(状態)	13
第 11 条	プレーヤーと審判の位置	14
第 12 条	タップオフ、オルタネイティングポジション	18
第 13 条	ボールの扱い方	18
第 14 条	ボールのコントロール	19
第 15 条	ショットの動作中のプレーヤー	19
第 16 条	ゴールと点数	19
第 17 条	スローイン	23
第 18 条/19 条	タイムアウト / 交代	23
<b>第 5 章</b>	<b>バイオレーション</b>	
第 23 条	プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	41
第 24 条	ドリブル	41
第 25 条	トラベリング ( 3プッシュ )	41
第 26 条	3 秒ルール	42
第 28 条	8 秒ルール	42
第 29 条/50 条	24 秒ルール	45
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと	55
<b>第 31 条</b>	<b>リフティング</b>	57
<b>第 6 章</b>	<b>ファウル</b>	
第 32 条	ファウル	60
第 33 条	接触(コンタクト)の原則	60
第 35 条	ダブルファウル	65
第 36 条	テクニカルファウル	66
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	78
第 38 条	ディスクォリファイングファウル	83
第 39 条	ファイティング	84

<b>第 7 章</b>	<b>総 則</b>	
第 42 条	特別な処置をする場合	87
第 43 条	フリースロー	92
第 44 条	訂正のできる誤り	94
<b>第 8 章</b>	<b>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</b>	
第 45 条	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	97
第 46 条	クルーチーフの任務と権限	97
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	102
<b>第 9 章</b>	<b>プレイヤーのクラス分け</b>	
第 51 条	プレイヤーのクラス分け 持ち点制度	103

**第2条 コート ( Court )****2. 4. 7 ノーチャージ・セミサークル・エリア**

**解説** : FIBA・JBAで定義されているノーチャージ・セミサークル・エリアは車いすバスケットボールでは適用しない。

**第3条 用具・器具 ( Equipment )****3 試合球**

**解説** : ゲームで使用するボールを担当審判員が選んだのち、そのボールをチームが練習に使用することはできない。

**3. 1 車椅子**

**チェアチェック** : IWBf の主な公式大会におけるチェアチェックはゲーム直前には行なわれない。通常、車椅子は大会が始まる前にゲームコミッショナーによってチェックされる。このチェックは、規定外の車椅子を使用している可能性と、車椅子がゲームで使用される前にプレーヤーが怪我など危険な状況にならないように安全性を確認するために行われる。第 38 条 38. 1. 3 は自分の車椅子を規定のサイズにして、危険が及ばないようにするのは、そのプレーヤー自信の責任であるということを規定している。ゲームコミッショナー、審判、または相手チームのコーチが請求しない限り(第 38 条 38. 1. 3)、車椅子が再びチェックされることはない。もしチェアチェックが請求されれば、審判は(もしゲームコミッショナーがいればその補佐のもとに)、床からクッションの最上部までの車椅子の高さが第 3 条 3. 1 の条件を満たしていることを明らかにする。審判とゲームコミッショナーは、計測の際、プレーヤーに車椅子から降りるように指示するがもしクッションがあればクッションには触れないように指示しなければならない。降りる際に不正に加工したクッションを再加工する可能性があるため特に注意すること。

キャスターの被覆物が取れているといったような些細な問題は、指摘され修正されればよいのであって失格・退場にするほど重大なものではない。

**【補足】**国内の大会では、チェアチェックはほとんどの場合、大会初日、試合前に実施される。日頃より、車椅子を採寸し、規定の車椅子であることを確認しておく必要がある。

このチェアチェックは第 38 条 38. 1. 3 の目的のために第 4 条 4. 1. 3 に規定されたコート上のプレーヤーの車椅子に対してのみなされることに注意しなければならない。ベンチエリアで第 3 条 3. 1 に適合しない車椅子に座っていることは違反ではない。

ゲームや大会において、車椅子が第 3 条 3. 1 の全ての条件を満たし使用可能であることを確認するのが、審判やコミッショナーの責任である。チェアチェックは、プレーヤーを援助するための予防的措置であるから、車椅子の修正が出来るような十分な時間が与えられるべきである(国際大会)。もし修正が出来なければ、プレーヤーは第 3 条 3. 1 の条件を全て満たすようになるまでその車椅子を使用することはできない。第 38 条 38. 1. 3、第 46 条 46. 1 に関してもまた同様である。

**3. 1 状況** : A1の車椅子の車軸(アクセル)が折れてゲームが止まっているが、Aチームの用具係がすぐに修理できずに困っている。

**規則の適用** : ゲームが止められてから 50 秒以内に修理が終わらないときは、審判は A チームに壊れた車椅子を交換させるか、A1 を交代させなければならない。

この規則はその他すべての車椅子の損傷に適用される。

**3. 1 解説 :** 車椅子にプレーヤーの体を固定するための方法に制限はない。

大部分のプレーヤーが使用しているストラップはクラス分け持ち点カードに明記される必要はなく、クラス分け持ち点を変更することなく、取り外しや追加も含めてストラップにいかなる変更を施してもよい。

このことの例外は両足切断のプレーヤーである。

全ての両足切断のプレーヤーが膝から下の脚部を車椅子に固定するためのストラップ、義足、または車椅子の改造は、全てクラス分け持ち点カードに明記する。

膝より上のストラップ及び両脚を固定するストラップは、クラス分け持ち点を変更することなく、追加したり取り外したりすることができる。

**解説 1 :** IWFBFプレーヤークラス分け委員会は、ストラップや義足等によって膝下脚部を固定した片脚膝下切断のプレーヤーは、脚部を固定しない片脚切断のプレーヤーよりもかなり有利であると決定した。片脚膝下切断のプレーヤーの固定した膝下脚部は「通常の」脚と同様に見なされ、脚が完全な場合と同じようにクラス分けされる。

これはかなり有利になると見られるので、クラス分け持ち点カードに記載されなければならない。そのプレーヤーに追加のストラップを追加することはできない。もしそのプレーヤーがストラップを使用しないことを選んでも、彼らのクラス分けは変更しない。

**解説 2 :** これ以外の下肢障害を持つプレーヤーにとっては、ストラップはプレーヤーの体を車椅子の上で安定させるだけなので、その追加や取り外しがあってもクラス分け持ち点を変更しない。これらのクラスのプレーヤーには、ストラップなどによって固定されることによる有利性があるとは考えられない。

**3. 1. 1 状況 1 :** タイムアウト後、A1が第3条3. 1の規定に適合しない車椅子でコートに入った。

**規則の適用 :** A1に対してディスクォリファイングファウルが科せられる。チームBに2個のフリースローが与えられる。フロントコートのスローインラインから、スローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**3. 1. 1 状況 2 :** 第1クォーターの間にプレーヤーが事前に不正だと判定された車椅子を使用していることを審判が発見した。

**規則の適用 :** 当該プレーヤーにディスクォリファイングファウルが科され、当該車椅子は直ちにゲームから排除される。相手チームに2個のフリースローが与えられる。フロントコートのスローインラインから、相手チームのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**3. 1. 1 状況 3 :** 相手チームのコーチの要求や審判の独自の判断による直接のチェアチェックの際に、A1が自分の脚部と臀部に合わせて切り抜かれた「治療用のクッション」を使っていることを発見した。

**規則の適用 :** 床からそのクッションの最上部までの高さが、そのプレーヤーのクラス分け持ち点に適正な高さであれば、そのクッションは正当である。唯一の要件はクッションの大きさが車椅子のシートの大きさに等しいことである。

**3. 1. 2 状況 1 :** プレーの間にB1は車椅子のフレームの間のストラップに足を乗せた。

**規則の適用 :** 正当である。

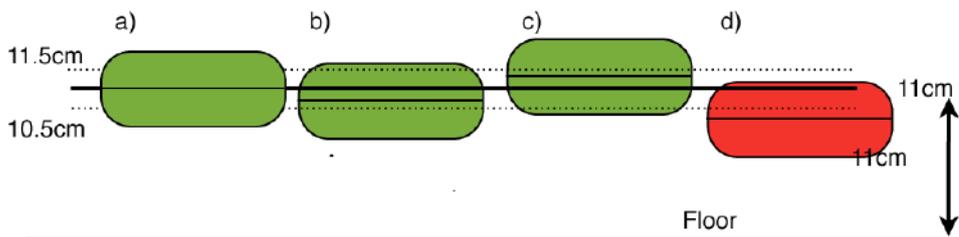
3.1.2 解説：保護用水平バー（以下、バンパー）のない車椅子のフットレストは床から11cmの高さでなければならない。バンパーのある車椅子のフットレストは最も前方に突き出したところが床から11cmでなくてもよい。

3.1.2 解説：車椅子のデザインはメーカーやモデルによって大きく異なる。車椅子のチェックとバンパーの高さの計測するときは、以下の二つの規則の意図が常に最優先されることが重要である。

a) 安全 - この規則の目的は車椅子同士の触れ合いをひとつのポイント（11cmの高さ）に絞り、それによって、プレーヤーの足や脚を保護することである。

b) 不正な利益の防止 - 過去において、このバーを低く取り付けすることで相手を不正に抑えるために、このバーを利用することが可能であった。

このバーの高さをチェックするとき、バンパーの太さは関係ない（メーカーによって異なる）。確認が必要なのは、バーが11cmの高さで触れ合いを起こすことである。



このバーを作るために使われている管の断面（円あるいは長方形）に関係なく、11cmの計測は、上で示されたようにこのバンパーの中央で行われる。

上記の例では：

a) 正 当 - バンパーの中央が11cmである。

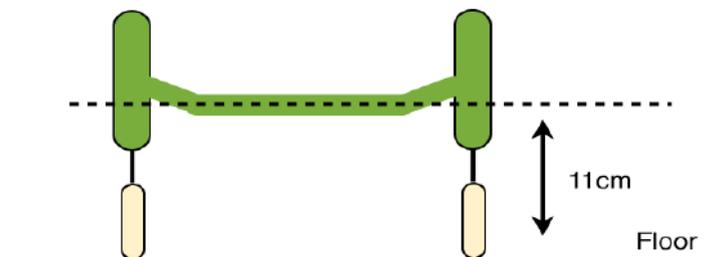
b) 許容範囲 - バンパーの中央が11cmの5mm以内である。（下側）

c) 許容範囲 - バンパーの中央が11cmの5mm以内である。（上側）

d) 不 正 - バンパーの中央が11cmの上下5mm以内の範囲ではない。

5mmの許容誤差は認められる。

このバンパーはフレームに取り付けられている箇所です。上側や下側に曲がっていることがある。このことにより、車椅子が他のプレーヤーの車椅子に危害（破損）を加えることが可能性があるのか、また、この形状によって他のプレーヤーを抑えることにより、不当な利益を得ることが可能であるかどうかを考慮する。



上記の車椅子は、これで不当な利益を得るとは認められないので、正当である。

3.1.2 解説：第3条3.1.2の条文に適合するために、車椅子の前部または両側に取り付けられたバンパーは最も前方に突き出したところで床から11cmの高さでなければならない。車椅子の前部または両側に取り付けられたバンパーには第3条3.1.2及び第3条3.1.3の規定が適用される。

3.1.2 解説：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。バンパーがない場合、フットレストは最も前方に突き出た部分及びその長さ全体を通して床から11cmでなければならない。バンパーがある場合、そのバーの背後にあるフットレストは床に触れない限りどんな高さでもかまわない。

3.1.2 例：

a) A1のフットレストにはバンパーが付いておらず、床から10cmである。

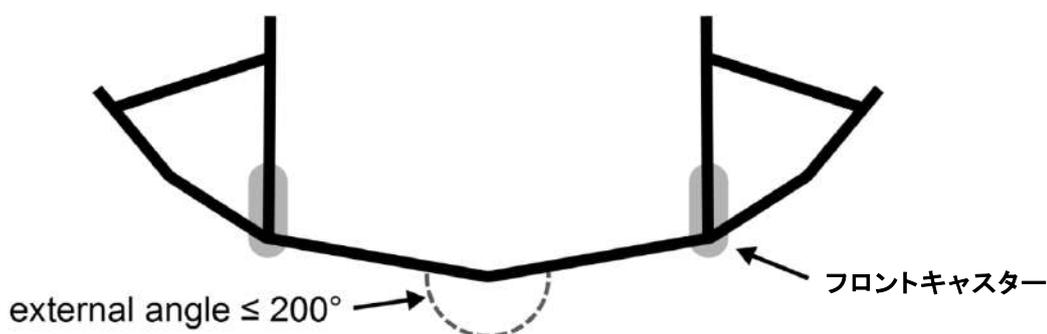
b) A1のフットレストは床から10cmだが、床からちょうど11cmのバンパーが付いている。

規則の適用：

a) A1の車椅子は不正である。A1はこの車椅子でゲームに参加することはできない。

b) A1の車椅子は正当である。

3.1.2 解説：2個のフロントキャスターの間の水平バーは、真っ直ぐでも曲がっていても良いがその角度は、200度以上になってはいけない。計測は図のように外側の角度で行われる。



3.1.2 解説：1つのフロントキャスターの後ろにフットレストが配置されている車椅子には、キャスターの前に後輪まで伸びる保護用の水平バーが必要である。

3.1.4 状況：相手チームのコーチの要求や審判の判断による直接チェアチェックを実施する際に、クルーチーフはリアキャスターの最下部と床の間が3cmあり、さらに後輪の最後部の面よりも突き出していることを発見した。

規則の適用：この車椅子は不正である。リアキャスターは最下部が床から2cmを超えてはならない。また、後輪の直径を超えて突き出してはならない。このプレイヤーは失格・退場となる(第38条38.1.3)。相手チームに2本のフリースローが与えられる。フロントコートのスローインラインから、相手チームのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

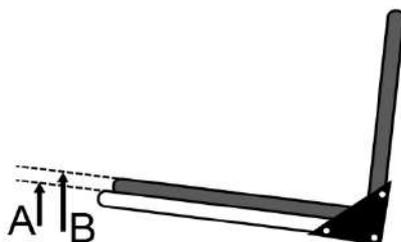
3.1.5 状況1：相手チームのコーチの要求や審判の判断による直接のチェアチェックの際に、A1のシートプレートが車椅子に固定されていないことを審判が発見した。車椅子の最上部の高さは正当である。A1がこの車椅子でプレーすることは認められるか？

規則の適用：認められない。A1の車椅子は正当ではない。シートは車椅子の一部で車椅子に固定されていなければならない。このプレイヤーは車椅子をルールに適合させるために車椅子を修繕するためにコートを離れる必要がある。このプレイヤーは、この車椅子でコートに戻る前に、審判またはコミッショナーの修理完了確認が必要である。この規則違反は失格・退場に値するほど悪質ではない。もし同じ問題が再度発見されれば、そのプレイヤーは利益を得るために自分の車椅子を改造したと見なされ、失格・退場に処するべきである(第38条38.1.3)

3.1.5 状況 2 : 上記と同じ状況。A1はプレートが一時的に車椅子の一部になるような材料でシートプレートを固定したが、ゲームの後では簡単に取り外すことができた。

規則の適用 : この車椅子は正当である。シートプレートはゲームの間に車椅子の一部であればよい。

3.1.5 解説 : 車椅子のシートが、クッションのあるなしに関わらず、サイドシートレールの高さを超えるときは、サイドシートレールの最高点(A)ではなくシートの最高点(B)で計測する。



3.1.6 解説 : 後輪の直径は十分に空気を入れたタイヤを含めて計測される。

3.1.6 解説 : 後輪、椅子、キャスターには反射光を含めて照明装置は認められない。

3.1.6 状況 : A1は車椅子に光を反射する照明装置を付けている。A1がこの車椅子でプレーすることは認められるか？

規則の適用 : 認められない。車輪、椅子、キャスターには反射光を含めて照明装置は認められない。

3.1.6 解説 : 車輪の中心(ハブ)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。

3.1.6 解説 : 車輪の中心(ハブ)の鋭い先端や突起物を一時的にテーピングなどで覆うことは許されない。車輪中心部を覆うメーカー専用カバーのみ許可される。

3.1.6 状況 : A1が破損した後輪の代わりに不正な後輪を使用しプレーした。A1は失格・退場となるか？

規則の適用 : このプレーヤーは失格・退場となる(第38条38.1.3)。相手チームのコーチに指名されたプレーヤーに2本のフリースローが与えられる。フロントコートのスローインラインから、相手チームのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

3.1.9 解説 : 床に跡が残るようなタイヤやキャスターは認められない。

3.1.10 状況 : A1は車椅子の背もたれに「治療用」のクッションを使用した。

規則の適用 : 背もたれのクッションは、車椅子の背もたれに固定されている場合のみ認められる。

**第4条 チーム ( Teams )**

4. 3. 1 **状況** : Aチームは長ズボン着用者と短パンを着用している選手がいる。  
**規則の適用** : 長ズボンと短パンの色が同じならば正当である。
4. 3. 4 **状況 1** : A1は靴を履かずにソックスのみでプレーしている。  
**規則の適用** : 正当である。裸足でプレーすることだけが認められない。
4. 3. 4 **状況 2** : A1はビジネス・シューズでプレーしようとした。  
**規則の適用** : 正当ではない。スポーツ・シューズのみが認められる。
4. 4. 2 **解説** : 禁止された装具や宝飾品を取り外すことができない場合、そのプレーヤーはプレーできない。例外は結婚指輪で、取り外すことができない場合はテープで覆われなければならない。審判は宝飾品を身につけてはいけな。取り外すことができない結婚指輪は例外的に認められる。
4. 4. 2 **解説** : コンプレッションスリーブやレッグスリーブの着用は認められる。また、コンプレッションストッキングも認められる。どちらの場合も、チームの全選手は同じ単色を着用しなければならない。
4. 4. 2 **解説** : 女性プレーヤーによるヒジャーブ(ヘッドスカーフ)の着用を許可する場合がある。この場合、NiqabやBurkaは含まれていない。プレーヤーの顔や目は覆われていてもよいが、相手選手を常に目で確認できる状態でなければならない。
4. 4. 2 **解説** : ヘッドギア(顔の一部を完全にまたは部分的に覆っていても危険ではない状態の物)、リストバンド(最大10cm幅)、テーピング(腕、肩、脚)は同じ単色でなければならない。この場合、チームの全選手は同じ色を着用しなければならない。
4. 4. 4 **解説** : ウォーム・アップ中、またはゲーム開始前、またはゲーム中に審判およびゲームコミッショナーが、プレーヤーにコマーシャル、プロモーション用または慈善団体の名前、マーク、ロゴ、またはその他の身分証明書が表示されていることを発見した場合プレーヤーがそれらを削除またはテープで隠すことができない場合、そのプレーヤーはプレーすることができない。

## 第5条 プレーヤーが負傷した場合 ( Players : Injury )

5. 1 **解説** : 車いすバスケットボールのゲーム中に、相手の過失の有無にかかわらず、プレーヤーが自分の車椅子からフロアに落ちる、また、車椅子に乗ったまま転倒する場合がある。そのような状況は第5条に従って審判により判断される。車椅子に戻るため、また、転倒状態から通常の状態に戻るために手助けが必要とするプレーヤーには時間が必要である。審判に招かれたとき、コーチ、アシスタントコーチ、交代要員あるいはその他のベンチパーソンはコートに入り、制裁を受けることなくプレーヤーを車椅子に戻す手助けをすることができる。しかし、審判はプレーヤーが怪我の手当てを受けていないことに注意をする必要がある。もしプレーヤーは手当てを受ければ、その時は第5条5. 3の条文が適用される。

5. 2 **状況 1** : A1はショットの後バスケット近くで車椅子ごと転倒した。他のプレーヤーはリバウンドを取ろうとしていた。

**規則の適用** : A1を保護する必要があるので、審判はただちにゲームを止める。

a) どちらのチームもボールをコントロールしていないときに審判がゲームを止めたときはタップオフシチュエーションとなり、ゲームはオルタネイティングポゼションルールによるスローインによって再開される。

b) どちらかのチームがボールをコントロールしているときに審判がゲームを止めたときは、ボールがあったところにもっとも近いアウトオブバウンズからボールをコントロールしていたチームのスローインによって再開される。

5. 2 **状況 2** : Aチームがボールをコントロールしている。ポジション争いの中でA1が車椅子ごと転倒した。相手との接触はなかった。A1は危険な状態にはないが、AチームはA1を外して攻撃を続けたがらず、ボールをプレーすることを差し控えた。

**規則の適用**: 審判には、A1を車椅子へ戻すためにプレーを止める権限があり、ショットクロックをリセットしないでプレーを継続させる。

5. 2 **状況 3** : AチームがボールをコントロールしてBチームのバスケット周辺でオフENSEを続けているときに、B1がゴールの真下で車椅子ごと転倒した。

**規則の適用** : B1の危険性に配慮して審判は即座にゲームを止めなければならない。Aチームはバックボードの真後ろを除くアウトからのスローインのボールを与えられる。

ショットクロックが :

・14秒以上を表示していればショットクロックはリセットされない。

・ショットクロックが13秒以下を表示していればショットクロックは14秒にリセットされる。

5. 2 **状況 4** : A1はA2にパスした後バランスを崩し車椅子ごと転倒した。味方のA2とA3は相手のバスケットへの攻撃を続けた。ゲームはいつ止められるべきか？またA1の近くにいる審判はプレーが続いているときにA1の車椅子を起こすのを助けてもよいか？

**規則の適用**:

1. 審判はプレーヤーが車椅子に戻るのを助けてはならない。

2. A1が危険な状態にないのならプレーを即座に止めるべきではない。

3. しかし、審判の判断でA1の自力で車椅子に戻れるか疑わしいときは、プレーが一区切りしたと見なされる以下のときにゲームは止められるべきである。

- a) ボールがデッドになったとき
- b) 相手がボールをコントロールしたとき

5.2 解説：しかし上記の状況で負傷または転落したプレーヤーが危険であれば、審判は即座にゲームを止めてもよい。

5.2 解説：上記のような状況で、プレーヤーが相手の有利な攻撃を止めるために故意に車椅子から転落する可能性について、審判は十分に注意しなければならない。そのような行為は不正な利益を得ようとする悪質でスポーツマンらしくない違反行為であり、当該プレーヤーに対しテクニカルファウルを宣すべきである。繰り返されるようなことがあれば当該プレーヤーは失格・退場にさせるべきである。

### 5条についての追加情報

5-1 解説：プレーヤーが負傷しているか負傷していると思われるとき、そのチームのコーチ、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、その他のチーム関係者がコートに入ったときは、実際の治療が行われたかどうかに関わらず、そのプレーヤーは治療を受けたと見なされる。

5-2 例：A1が負傷したようなのでゲームが止められた。Aチームの

- a) 医師がコートに入ってA1のケガを治療した。
- b) 医師がコートに入ったが、A1はすでに回復していた。
- c) コーチがA1のケガの状態を見るためにコートに入った。
- d) アシスタントコーチ、交代要員、チーム関係者がコートに入ったがA1の治療はしなかった。

解釈：すべてのケースにおいて、A1は治療を受けたと見なされ交代しなければならない。

5-3 解説：医師の判断で、重傷を負ったプレーヤーをコートから搬出することがそのプレーヤーにとって危険な場合は、そのプレーヤーの搬出に時間の制限はない。

5-4 例：A1が重傷を負い、コートから搬出することがそのプレーヤーにとって危険であると医師が診断したためゲームが約15分中断した。

解釈：負傷したプレーヤーのコートからの搬出に必要な時間を決定するのは医師の意見である。交代の後、いかなる罰則もなくゲームは再開される。

5-5 解説：プレーヤーが負傷、出血、外傷によって即座に(約15秒以内に)引き続きゲームに出場することが難しいときは、そのプレーヤーは交代しなければならない。もし、そのゲームの中断中にタイムアウトがいずれかのチームに認められ、怪我をしたプレーヤーがタイムアウト中に回復をした場合は、タイムアウト開始のブザーをスコアラーが鳴らすよりも前に審判が交代要員を招き入れプレーヤーになっていなければ、回復をしたプレーヤーはゲームに戻るができる。

5-6 例：A1が負傷してゲームが止められた。A1はすぐにプレーを続けられないので、審判が笛を鳴らして交代の合図をした。Aチーム(またはBチーム)のコーチが以下のときにタイムアウトを請求した。

- a) A1と交代する交代要員がプレーヤーになる前
- b) A1と交代する交代要員がプレーヤーになった後

タイムアウトが終了後、A1の手当てがすでに終わり引き続きプレーを続けようとした。

**解釈 :**

- a) タイムアウトは認められ、もしA1がタイムアウトの間に手当てが終わったのであれば、引き続きプレーを続けることができる。
- b) タイムアウトは認められるが、A1と交代をする交代要員がすでにプレーヤーとなっている。よってA1は、ゲームが再開しゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、コートに戻ることはできない。

**5-7 解説 :** コーチがゲームの最初に出場するプレーヤーを確認してサインをした後にそれらのプレーヤーが怪我をした場合、あるいはフリースローの間に、怪我をしたシューターの手当てが必要などときには、そのプレーヤーを交代することができる。その場合、相手チームも同じ人数のプレーヤーを交代することができる。

**5-8 例 :** A1がファウルをされ2本のフリースローを得た。1本目のフリースローのあとで審判はA1が出血していることに気づいた。A1はA6と交代し、A6が代わりに2本目のフリースローを行うことになった。そのときチームBは2人の交代を請求した。

**解釈 :** チームBは1人のみ交代をすることができる。

**5-9 例 :** A1がファウルをされ2本のフリースローを得た。1本目のフリースローのあとで審判はB3が出血していることに気づいた。B3はB6と交代し、チームAは1人の交代を請求した。

**解釈 :** チームAは1人のみ交代をすることができる。

**注意 :** 14ポイントの制限(第51条2)のため、例5-8と5-9に記載されているような状況では、チームは14ポイントの制限を守るために複数の選手を交代させる必要がある場合、相手チームは同数の選手を交代させることができる。

## **第7条 コーチ: 任務と権限 ( Coaches : Duties and powers )**

### **7条についての追加情報**

**7-1 解説 :** ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前に、各チームのコーチあるいは代理の関係者はスコアラーに、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、キャプテンとするプレーヤーの氏名、コーチとアシスタントコーチの氏名を提出しなければならない。

コーチはそのリストの各プレーヤーの番号と実際のユニフォームの番号が合っているかに責任を負う。ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前には、スコアシートにサインをすることにより、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、コーチとアシスタントコーチとキャプテンの氏名に同意しなければならない。

**7-2 例 :** チームAは所定の時間内にスコアラーにリストを提出した。2人のプレーヤーの番号が実際のユニフォームの番号と一致していない、あるいはそのプレーヤーの氏名がスコアシートに記載されていなかった。この不一致が:

- a) ゲーム開始前に発見された。
- b) ゲーム開始後に発見された。

**解釈 :**

- a) 誤った番号は修正される、あるいは氏名が記載されていなかったプレーヤーはスコアシートに追加される。特に罰則は与えられない。
- b) いずれのチームにも不利にならないタイミングで審判がゲームを中断し、誤った番号は罰則

なしに修正される。しかし、記載されていなかったプレイヤーの氏名をスコアシートに追加することはできない。

**7-3 解説 :** ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前までに、各コーチは最初に出場する5人のプレイヤーを申し出る。ゲーム開始までにスコアラーはその5人のプレイヤーに誤りがないかを確認し、もし誤りがある場合は速やかに近くにいる審判に報告をする。ゲーム開始までに誤りが発見された場合は、最初に出場するプレイヤーを訂正できる。ゲーム開始後に発見された場合は、そのまま継続してゲームを続行する。

**7-4 例 :** 事前に確認された最初に出場すると指定されていた5人のプレイヤーと異なるプレイヤーが1人、コート上にいることが:

- a) ゲーム開始前に発見された。
- b) ゲーム開始後に発見された。

**解釈 :**

- a) その1人のプレイヤーは本来出場すべきプレイヤーと交代し、特に罰則は与えられない。
- b) 誤りは無視されゲームを続ける。特に罰則は与えられない。

**7-5 例 :** コーチはスコアラーに、最初に出場する5人のプレイヤーのスコアシートに小さい「×」を記入するように依頼をした。

**解釈 :** コーチが最初に出場する5人のプレイヤーを示さなければならず、スコアシートにあるプレイヤーの番号の隣のPI-in欄に小さい「×」を記入する。

**第8条 競技時間、同点とオーバータイム ( Playing time, tied score and overtime )****8条についての追加情報**

8-1 解説 : プレーのインターバルは:

- ・ ゲーム開始予定時刻の20分前に始まる
- ・ 各クォーターやオーバータイム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始まる
- ・ IRSがクォーターやオーバータイム終了時に使われる場合、クルーチーフが最終的な判断を下したときに始まる

8-2 例 : クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、ショットの動作中のA1がファウルをされ、2本のフリースローを与えられた。

解釈 : フリースローは速やかに行われる。タイマーはフリースローが終了したあと、インターバルを計り始める。

8-3 例 : クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、ショットの動作中のA1がファウルをされた。審判はA1にフリースローを2本与えるか、3本与えるかどうかを確認する必要があると判断した。審判はIRSレビューを使用することにした。

解釈 : タイマーは審判によって決定されたフリースローが終了したあとインターバルを計り始める。

**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 解説 : クルーチーフがタップオフのためにボールをトスしてゲームを開始する前に、コミッショナーはチームAがそのスターティングラインナップが14ポイント以上であることに気が付いた。コミッショナーはこのことをクルーチーフに知らせた。クルーチーフはチームAに対してテクニカルファウルを宣しますか？

規則の適用 : チームAのコーチはテクニカルファウル("C")が宣せられ、チームBに1本のフリースローを与えられる。チームAは選手の交代を行い、持ち点を14ポイントのラインナップに修正しなければならない。ゲームはセンターサークルのタップオフで再開される。

注意 : チームが第51条51.2の14ポイントの制限を遵守するのは、常にコーチの責任である。第7条2のもとで認められているチームラインナップの変更は、プレーする番号と名前にのみ適用される。

9.1 解説 : タップオフのボールがクルーチーフの手から離れた後で、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が起こったときは、フリースローが与えられる。1本または2本のフリースローの後ゲームはセンターサークルでタップオフによって再開される。

**9条についての追加情報**

9-1 解説 : 各チームが最低5人のプレーヤーをコート上に揃えなければゲームは開始されない。ゲーム開始の時刻に4人以下しかコート上にいない場合、審判は遅延の理由になる不測の事態が発生しているかどうかを確認し、遅れに関する合理的な説明がある場合は、テクニカルファウルは宣せられない。しかしそのような説明がない場合は、プレーヤーがコートに到着したときにコーチのテクニカルファウルが宣せられ、スコアシートに「B1」と記録し、あるいはゲームの没収、または両方が宣せられる。

- 9-2 **例** : ゲーム開始予定時刻に、チームBはコート上にゲームができるプレイヤーを5人揃えられなかった。チームBの代表者がAチームに対して:
- a) 遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行った。
  - b) 遅延に対して合理的で受け入れられる説明を行えなかった。
- 解説** : ゲーム開始は最大15分まで遅らせることができる。その15分が過ぎるまでに不在だったプレイヤーがコート上にゲームに出場できる状態で現れた場合は、
- a) ゲームは開始され、罰則は与えられない。
  - b) コーチBに対してテクニカルファウルが宣せられ、スコアシートに「B1」と記録する。チームAの最初に出場すると指定されていた5人のプレイヤーのうちの1人がリバウンダーなしでフリースローを行い、ゲームはタップオフで開始される。どちらの場合においても、不在だったプレイヤーが15分を過ぎてもゲームに出場できる状態でコートに現れなければ、スコアは20対0と記録されチームAの勝利でゲームは没収になる。クルーチーフはスコアシートの裏面に状況を記入し、大会主催者に報告しなくてはならない。
- 9-3 **例** : 後半開始の時点で、チームAが怪我や失格などの理由でコート上に5人のプレイヤーを揃えられなかった。
- 規則の適用** : 最低5人のプレイヤーを揃えるルールはゲーム開始時のみに適用されるため、チームAは5人未満のプレイヤーでゲームを続けることができる。
- 9-4 **例** : ゲーム終了間際にA1が5個目のファウルをして失格になった。これ以上プレーができる交代要員がないチームAは、4人のプレイヤーのみでゲームを続けることができる。チームBは15点差以上でリードしており、コーチBは公平にゲームをすることを主張し自チームも4人でゲームを続けさせるためプレイヤーを1人コートから退かせた。
- 規則の適用** : 5人未満でゲームをするというコーチBの要求は却下される。ゲームをするのに十分なプレイヤーがいる限り、5人のプレイヤーがコート上にいなければならない。
- 9-5 **解説** : 第9条は、チームがどちらのバスケットに攻撃しどちらのバスケットを防御するかを規定している。いずれかのクォーターやオーバータイムにおいて、両チーム共に誤ったバスケットに攻撃／防御してしまった場合、発見後、どちらのチームにも不利にならない状況で速やかに訂正されなければならない。その中断までに発生した得点、タイムアウト、ファウル等は全て有効である。
- 9-6 **例** : ゲーム開始後、審判が両チームともに誤った方向にプレーしていることに気がついた。
- 規則の適用** : ゲームはどちらのチームにも不利にならない状況で速やかに中断する。バスケットを正しい方向に直したうえで、中断された場所に最も近いアウトオブバウンズと対称点になる位置からのスローインでゲームは再開される。
- 9-7 **条文** : ゲームはセンターサークルでタップオフによって開始される。
- 9-8 **例** : ゲーム開始前のインターバル中に、A1にテクニカルファウルが宣せられた。コーチBは、B1を1本のフリースローを行うプレイヤーに指定したが、B1はチームBの最初に出場する5人のプレイヤーではなかった。
- 規則の適用** : チームBの最初に出場すると指定されていた5人のプレイヤーのうちの1人がリバウンダーなしでフリースローを行わなくてはならない。交代は競技時間の開始前には認められない。そのあと、ゲームはタップオフによって開始される。
- 9-9 **例** : ゲーム開始前のインターバル中に、チームAのメンバーがチームBのメンバーにアンスポー

ツマンライクファウルをした。

**規則の適用**： そのチームBのメンバーは、ゲーム開始前に2本のフリースローを与えられる。そのチームBのメンバーが、最初に出場すると指定されていた5人のプレーヤーのうちの1人であったとき、コートに残らなくてはならない。そのチームBのメンバーが、最初に出場すると指定されていた5人のプレーヤーのうちの1人でなかったとき、コートに残ることはできない。ゲームは最初に出場すると指定されていた5人のプレーヤーで開始される。そのあと、ゲームはタップオフによって開始される。

## 第10条 ボールの状態 ( Status of the ball )

10.4 **状況 1**： A1はショットの動作中にB1にファウルされた。A1はショットの動作を続けたがボールが手から離れる前にクォーターまたはオーバータイムの終わりを告げる合図が鳴った。合図が鳴ってからショットは完了しボールはバスケットを通過した。このゴールは認められるか？

**規則の適用**： 認められない。ゴールが認められるためには合図が鳴る前にボールがA1の手から離れていなければならない。B1にファウルが科されA1に2本(または3本)のフリースローを与えられる。(第15条3 状況 3参照)

10.4 **状況 2**： A1がバスケットに向かってショットし、ショットの動作が終ってからB1にファウルされた。以下の状況ではどう判定すべきか？

- a) ショットが成功した
- b) ショットが失敗した
- c) ショットが成功し、それがBチームにとってそのクォーターで5回目のファウルだった
- d) ショットが失敗し、それがBチームにとってそのクォーターで5回目のファウルだった

**規則の適用**： B5にファウルを科し、

- a) A1のゴールを認めファウルが宣せられた場所に最も近い位置のアウトからAチームにスローインによりゲームが再開される。
- b) ファウルが宣せられた場所に最も近い位置のアウトからAチームにスローインによりゲームが再開される。
- c) A1のゴールを記録され、A1に2本のフリースローを与えられる。
- d) A1に2本のフリースローを与える。

## 10条についての追加情報

10-1 **条文**： ショットの動作中で、シューターのひと続きの動作が始まったあと、ディフェンスのプレーヤーがいずれかの相手プレーヤーにファウルをし、シューターがそのひと続きの動作でショットを終えたとき、ボールはデッドにならず、ショットが成功した場合はその得点は認められる。この条文はディフェンスのチームのプレーヤーやコーチ、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、チーム関係者にテクニカルファウルが宣せられた場合にも同様に適用される。

10-2 **例**： B2がA2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。これはチームBの3個目のチームファウルであった。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

**解説**： ショットが成功した場合はその得点は認められる。ファウルが宣せられた場所に最も近

い位置からチームAのスローインでゲームが再開される。

**10-3 例** : B2がA2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。これはチームBの5個目のチームファウルであった。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

**解説** : ショットが成功した場合はその得点は認められる。フリースロー2本がA2に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

**10-4 例** : A2がB2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのためショットの動作を始めていた。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

**解説** : A2がファウルをしたとき、ボールはデッドになる。ショットが成功した場合でもその得点は認められない。チームAのチームファウルの数にかかわらず、ファウルが宣せられた場所に最も近い位置からチームBのスローインでゲームが再開される。

## **第12条 タップオフとオルタネイティングポゼッションルール ( Tap-off and alternating possession )**

**12. 2 状況 1** : タップオフの際にA1は片手を車輪において身体を支えた。

**規則の適用** : 正当である。

**12. 2 状況 2** : タップオフの際に、ボールがクルーチーフの手から離れた後にA1がボールをタップしようとしてシートから身体を浮かせた。

**規則の適用** : A1にテクニカルファウルが科される。

Bチームに1個のフリースローが与えられ、ゲームは新たなタップオフで再開される。

**12. 2. 1 状況** : タップオフの際に、1人のプレーヤーが後輪をセンターラインの上に置いた。

**規則の適用** : 正当ではない。クルーチーフはタップオフを行う前にそのプレーヤーの位置を修正させるべきである。

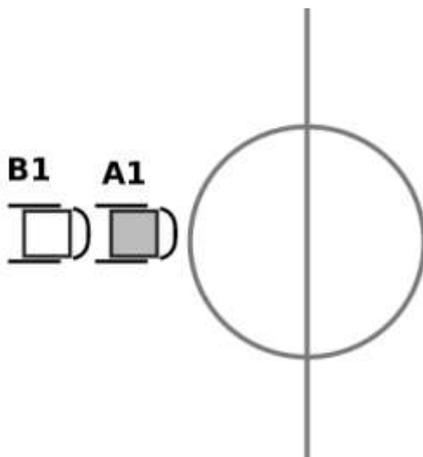
**12. 2. 2 状況** : タップオフの際に、Aチームの2人のプレーヤーがサークルの外で隣り合う位置を占めた。B1がその間に位置を占めたいと申し出た。

**規則の適用** : ボールがライブになる前ならばB1の要求は正当であり、審判はAチームの両プレーヤーにBチームのプレーヤーが位置できる十分な空間を空けるように指示すべきである。

**12. 2. 8 状況 1** : タップオフの際に、A1はサークルの外でセンターラインと平行に車椅子を置いたが、B1はそれと直角に自分の車椅子を置いた。

**規則の適用** : どちらも正当だが、ボールが触れられる前にプレーヤーの体や車椅子の一部をサークルの中に入れてはならない。

12. 2. 8 状況 2 : タップオフの際に、A1はサークルの近くでバスケットとバスケットを結ぶ直線上に車椅子を置いた。B1はその真後ろでバスケットとバスケットを結ぶ直線上に車椅子を置いた。



**規則の適用** : 正当である。しかし、もしB1の位置取りがA1の通常のピボット動作を妨げるならば、その結果引き起こされる接触の責任はB1にあると判定されるかもしれない。

12. 2. 8 状況 3 : タップオフでトスされたボールが審判の手を離れる前に、A1がサークルの外で自分の位置を離れ、相手のバスケットに向かって動いた。

**規則の適用** : 動いたプレーヤーがタップオフを行う2人のプレーヤーを邪魔しない限り正当である。

12. 4. 3 状況 1 : A1とB1がゲーム開始時のタップオフを行った。ボールは直接アウトオブバウンズになりクルーチーフがタップオフのやり直しを指示した。

**規則の適用** : ボールがタップされた瞬間にゲームクロックは動き始めているが、どちらのチームもボールをコントロールしておらずオルタネイティングポゼションルールによるスローインのボール保持は決められない。センターサークルで同じ2人のプレーヤーによってもう一度タップオフが行われる。

12. 4. 3 状況 2 : A1とB1がゲーム開始時のタップオフを行った。タップされたボールはA2とB2により両手もしくは片手でしっかりとかけられた。クルーチーフはタップオフの合図を示しヘルドボールを宣した。

**規則の適用** : ボールがタップされた瞬間にゲームクロックは動き始めているが、どちらのチームもボールをコントロールしておらずオルタネイティングポゼションルールによるスローインのボール保持は決められない。A2とB2による新たなタップオフが行われる。

### 12条についての追加情報

- 12-1 条文 : ゲーム開始のタップオフのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のヘルドボールシチュエーションでは、起こった場所に最も近い位置からスローインが与えられる。

- 12-2 例 : クルーチーフがゲーム開始のタップオフのためにボールをトスする。A1によってボールがタップされた直後に:

- a) A2とB2にヘルドボールが宣せられる。
- b) A2とB2にダブルファウルが宣せられる。

**解説** : コート上でのライブのボールのコントロールがまだ確立されていないので、審判はポゼッションを与えるためにオルタネイティングポゼッションアローを使うことができない。クルーチーフはA2とB2を指名し、センターサークルで再度タップオフを行わなければならない。ゲームクロックはボールが正当にタップされたあと、ヘルドボール/ダブルファウルの時点から継続される。

12-3 **例** : クルーチーフがゲーム開始のタップオフのためにボールをトスする。A1によってボールがタップされた直後、ボールは:

a) 直接アウトオブバウンズへ出る。

b) タッパー以外のプレーヤーあるいはフロアに触れる前にA1にキャッチされる。

**解説** : どちらの場合においても、A1のバイオレーションによってチームBにスローインが与えられる。チームBのショットクロックはスローインがバックコートで行われる場合は24秒、フロントコートで行われる場合は14秒になる。スローインのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のタップオフシチュエーションで、起こった場所に最も近い位置から最初のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられる。

12-4 **例** : チームBはオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられるはずが、審判あるいはスコアラーもしくはその両方が誤ってスローインのボールをチームAに与えてしまった。

**解説** : 一度ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れると誤りは訂正することができない。しかし、チームBはその誤りによって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ことはなく、次のオルタネイティングポゼッションのスローインがチームBに与えられる。

12-5 **例** : 第1クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、B1はA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。チームAは第2クォーターを開始するときにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられることになっていた。

**解説** : ゲームクロックに時間が残っていない状態で、リバウンダーなしでフリースロー2本がA1に与えられる。2分間のプレーのインターバルのあと、フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。チームAは次のタップオフシチュエーションでの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わない。

12-6 **例** : 第3クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後少しして、B1はA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。チームAはオルタネイティングポゼッションの手順によって第4クォーターをスタートするスローインを与えられることになっていた。

**解説** : 第4クォーターを始める前に、リバウンダーなしでフリースロー2本がA1に与えられる。フロントコートのスローインラインからチームAのスローインで第4クォーターが開始され、ショットクロックは14秒になる。チームAは次のタップオフシチュエーションでの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わない。

12-10 **例** : クルーチーフがゲーム開始のタップオフのためボールをトスした。ボールが最高点に達する前に、タッパーのA1がボールに触れた。

**解説** : A1にタップオフのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いフロントコートのサイドラインからチームBにスローインが与えられ、ショットクロックは14秒になる。

12-11 **例** : クルーチーフがゲーム開始のタップオフのためボールをトスした。ボールが正当に触れられる前に、タッパーではないA2がチームAのバックコートからセンターサークルに入った。

**解説** : A2にタップオフのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いフロントコートのサイドラインからチームBにスローインが与えられ、ショットクロックは14秒になる。

**12-12 例** : クルーチーフがゲーム開始のタップオフのボールをトスした。ボールが正当に触れられる前に、タッパーではないA2がチームAのフロントコートからセンターサークルに入った。

**解説** : A2にタップオフのバイオレーションが宣せられる。バイオレーションが起こった場所に最も近く、センターラインに近いバックコートのサイドラインからチームBにスローインが与えられ、ショットクロックは24秒になる。

**12-13 条文** : 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ときは、複数のフリースローの間やファウルの罰則としてボールのポゼッションがある場合を除いて、いかなるときもオルタネイティングポゼッションのスローインを伴うタップオフシチュエーションになる。ショットクロックは、オルタネイティングポゼッションの手順によって、オフェンスのチームにスローインが与えられるときは14秒になり、相手チームにスローインが与えられるときは24秒になる。

**12-14 例** : A1のフィールドゴールのショットでボールがリングとバックボードの間に挟まった:

- a) チームAは
- b) チームBは

オルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられることになっていた。

**解説** : エンドラインからスローインが与えられ:

- a) チームAのショットクロックは14秒になる。
- b) チームBのショットクロックは24秒になる。

**12-15 例** : ショットクロックのブザーが鳴ったとき、A1のフィールドゴールのショットのボールは空中にあり、そのあとボールがリングとバックボードの間に挟まった。チームAはオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられることになっていた。

**解説** : エンドラインからスローインが与えられ、チームAのショットクロックは14秒になる。

**12-16 例** : A1はツーポイントショットを放ち、B2にファウルをされた。審判はB2にアンスポーツマンライクファウルを宣した。最後のフリースローで:

- a) ボールがリングとバックボードの間に挟まった。
- b) ボールを放ち、リングに触れるかショットが成功する前に、A1の後輪がフリースローラインに触れた。
- c) ボールがリングに当たらなかった。

**解説** : 全ての場合において、フリースローは失敗とみなされる。フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。

**12-17 例** : 第2クォーター開始のセンターラインからのA1のスローインのあと、ボールがチームAのフロントコートのリングとバックボードの間に挟まった。審判はタップオフシチュエーションを宣した。

**解説** : オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになりチームBを示す。バックボードの真後ろを除いたエンドラインから、チームBのオルタネイティングポゼッションのスローインでゲームがされ、ショットクロックは24秒になる。

**12-18 例** : ポゼッションアローはチームAを示している。第1クォーターのあとのプレーのインターバル中に、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをした。リバウンダーなしでフリースロー2本が

A1に与えられ、再開フロントコートのスローインラインからチームAのスローインで第2クォーターが始められた。ポゼッションアローは逆向きにならず、チームAを示している。スローインのあと、ボールがチームAのフロントコートのリングとバスケットの間に挟まった。審判はヘルドボールを宣した。

**解説：**フロントコートのバックボードの真後ろを除いたエンドラインから、チームAのオルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。チームAのスローインが終わったあと、オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになる。

**12-19 条文：**両チームの1人あるいはそれ以上のプレーヤーの片手または両手がしっかりとボールにかけられ、乱暴にしなければどちらのチームもコントロールを得ることができないとき、ヘルドボールになる。

**12-21 条文：**オルタネイティングポゼッションのスローイン中にそのチームがバイオレーションを起こした場合、そのチームはその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。

**12-22 例：**第3クォーター残り4:17で、オルタネイティングポゼッションのスローインのときに：

- a) スローインをするA1が、ボールを持ったままコートに入った。
- b) スローインのボールが境界線を越える前に、A2が境界線を越えて手を伸ばしてボールに触れた。
- c) スローインをするA1が、ボールを手離すまでに5秒以上が経過した。

**解説：**全ての場合においてスローインをするチームのバイオレーションになる。ボールは元々のスローインの場所からのスローインとして相手チームに与えられ、オルタネイティングポゼッションアローの方向は速やかに逆に向けられる。

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

**13. 2. 1 状況：**A1は、床の上のボールをバンパーまたはフットレスト、タイヤで押ししたり、ボールを頭でドリブルしたりして、ボールを進めた。

**規則の適用：**もしボールがプレーヤーによって故意にこのようにプレーされれば、バイオレーションが宣せられ、最も近いアウトオブバウンズからのスローインが相手チームに与えられる。ただし、ボールが偶然車椅子やプレーヤーの頭に当たってもバイオレーションではない。

**13. 2. 2 状況：**A1は、足(脚)の一部で故意にボールを押しした。

**規則の適用：**バイオレーションが宣せられる。

### 第14条 ボールのコントロール ( Control of ball )

**14. 1. 3 状況 1：**A1はバスケットに向かって進んでいるときにB1と接触したがそれは、

- a) ショットのボールが手から離れる前であった。
- b) ショットのボールが手から離れた後であった。

これがAチームにとってこのクォーターで5回目のファウルであった。

**規則の適用：**

- a) B1にフリースローは与えられない。ボールをコントロールしているチームのファウル
- b) B1に2個のフリースローが与えられる。ショットのボールが手から離れればチームコントロー

ルは終わる。

14. 1. 4. 1 **状況 1** : ボールを持ったA1が前方に傾き始めた。車椅子が床に触れるのを防ぐために、A1はボールを床に押しつけてバランスを取り戻した。  
**規則の適用** : 正当である。ボールで体を支えることは、手で体を支えること正当であるのと同じとみなされる。
14. 1. 4. 1 **状況 2** : B1はボールがアウトオブバウンズになるのを防ごうとしてバランスを崩し車椅子から転落または、車椅子のまま転倒した。B1はコート上に横たわった状態でボールを味方のB2にタップした。  
**規則の適用** : Bチームのバイオレーション。最も近いアウトオブバウンズからのスローインがAチームに与えられる。
14. 1. 4. 2 **状況 1** : A1はボールを保持しようとして側方に傾いた。そのとき車椅子が一時的に側方に傾き、片方のキャスターと片方の後輪が床から浮いた。  
**規則の適用** : 車椅子の一部が床に触れない限り正当である。
14. 1. 4. 2 **状況 2** : ボールを持ったプレーヤーが車椅子とともに前方に傾き始めた。車椅子のタイヤとキャスター以外の部分が床に触れる直前に、そのプレーヤーはボールを床にバウンドさせた。車椅子の一部が床に触れた後、体勢を立て直しボールのドリブルを再開した。  
**規則の適用** : バイオレーション。そのプレーヤーはボールのコントロールを失っていない。

#### 14条に関する追加情報

- 14-1 **条文** : チームコントロールは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはスローインやフリースローのためにボールを与えられたときに始まる。
- 14-2 **例** : ゲームクロックが止まっているかどうかにかかわらず、プレーヤーがわざとボールを取ることを遅らせたときと審判が判断した。  
**規則の適用** : スローインを行う位置やフリースローラインに審判がボールを置いたときに、ボールはライブになる。

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

15. 1. 2 **解説** : 車いすバスケットボールにおいては、一続きのショットの動作の始まりを特定することは容易ではない。ショットの動作の始まりは審判によって正確に特定されなければならない。ショットのボールをリリースする前の通常の腕や手や体の動きを考慮に入れて判断する。しかし、ランニングバスケットボールにおけるジャンプと同様に、ショットの動作には車椅子の動きが含まれる。ショットの動作に含まれる車椅子の動きは過剰であってはならないが、審判の判断でファウルが車椅子の動きを含めた通常のショットの動作中に起これば、そのファウルはショットの動作中のプレーヤーに対してなされたものとみなされることができる。
15. 1. 2 **状況** : ディフェンスのプレーヤーB1はゴール下に位置するA1へのパスをカットしようと試みたが成功しなかった。パスをキャッチしたA1は即座にバスケットに向かってショットするために腕を上方に挙げようとしたときB1は思わずA1の腕をたたいた。  
**規則の適用** : B1にファウルが科される。A1に2個のフリースローが与えられる。  
**根拠** : 手(腕)がバスケットに向かって上向きに動いている兆しが少しでも見られればシュー

トファウルが宣せられるべきである。この状況は、ランニングバスケットボールプレーヤーがパスを受けると同時にバスケットに向かってジャンプしてショットをする状況に似ている。ランニングバスケットボールでは、走ってジャンプする行為がプレーヤーのショットしようとしていると判断されショットファウルが宣せられる場合が多い。車椅子バスケットボールのプレーヤーは当然ジャンプできないが、動かないことによりショット動作ではないと判断してはならない。従って、腕の上向きの動きに特に注意が払われなければならない。

**15. 1. 3 解説 :** 一続きの動作とは通常ショットにつながる動作で、ショットを試みるための体や手や腕や車椅子の動きを含むが、タップオフでボールをタップする動きやリバウンドでボールをたたき動きは含まない。(第24条24. 1. 2参照)

**15. 1. 3 状況 1 :** ショットの動作中のプレーヤーに対するファウルは、即座にボールがデッドになることを意味するか？

**規則の適用 :** 一続きの動作が中断されない限りボールはデッドにはならない。ショットの動作はボールが手から離れるまで終わらない。しかし一続きの動作が中断されればボールは即座にデッドになる。(第10条10. 4参照)

**15. 1. 3 状況 2 :** A1はレイアップショットを試みようとしてドリブルまたはプッシュして制限区域に入った。ゴールに向かって動きながら、ショットするため、あるいは最後のプッシュをするためにA1がボールを保持しようとしたときB1にファウルをされた。

- a) A1の一続きの動作は中断されず、A1はショットを成功させた。
- b) ファウルの後A1は一続きの動きを中断したが、その後もう一度ショットの動作を始めショットを成功させた。

**規則の適用 :**

- a) 一続きの動作は中断していないので、バスケットが認められ、A1に1本のフリースローが与えられる。(第10条10. 4参照)
- b) A1の最初のショットの動作が中断したときにボールはデッドになったと見なされる。バスケットは認められず、A1に2本のフリースローが与えられる。

**15. 1. 3 状況 3 :** ショットの動作中にA1がB1にファウルされた。A1はショットの動作を続けたが、ショットのボールが手から離れる前にクォーターの終わりを告げる合図が鳴った。合図が鳴ったのち、ボールが手から離れショットは完了しボールはバスケットを通過した。このゴールは認められるか？

**規則の適用 :** 認められない。ゴールが認められるためには、合図が鳴る前にボールがA1の手を離れていなければならない。B1にファウルが科され、A1に2本または3本のフリースローが与えられる。(第10条10. 4 状況 1参照)

**15. 1. 3 状況 4 :** A1がショットの動作を始めた。ボールが手から離れる前にA2がB1にファウルされた。このファウルはBチームにとってそのクォーターで5回目のファウルだった。A1のショットは成功した。

**規則の適用 :** A1のゴールが認められ、A2に2本のフリースローが与えられる。

**15. 1. 3 状況 5 :** A1はスリーポイントショットを試みた。A1がショットの動作を始めたがボールがまだA1の手を離れていないときにA2がB1にファウルした。ショットは成功した。

**規則の適用 :** A2にファウルが科され、ボールは即座にデッドになるのでゴールは認められ

ない。(第14条14. 3参照)ゲームはフリースローラインの延長上からのBチームのプレーヤーによるスローインで再開される(第17条17. 2. 6参照)。

### 15条に関する追加情報

- 15-1 条文 : ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされた後にパスをしたときは、もはやショットの動作中であるとはみなされない。
- 15-2 例 : ショットの動作中にB1にファウルをされたとき、A1は両手でボールを持っていた。ファウルのあと、A1はA2にパスをした。
- 解説 : A1はもはやショットの動作中とはみなされない。

### 第16条 ゴールと点数 ( Goal : When made and its value )

16. 2. 1 状況 1 : スリーポイントショットを試みる際、A1のフロントキャスターがスリーポイントラインの上にあった。
- 規則の適用 : 正当である。フロントキャスターはスリーポイントラインを超えていても構わない。ボールがシューターの手を離れる前に後輪がスリーポイントラインに触れてはならず、触れた場合は2点が記録される。
16. 2. 1 状況 2 : A1がスリーポイントショットの動作中に、B1がツーポイントエリアに突き出しているA1のバンパーに接触した。審判はB1にファウル宣した。A1の後輪は両方ともツーポイントエリアには入っていない。
- 規則の適用 : B1にファウルを科し、ショットが成功した場合は3点が記録され、A1には1個のフリースローが与えられる。ショットが不成功だった場合はA1に3個のフリースローが与えられる。
16. 2. 5 見解 1 : ラストセカンドショット : 最後または唯一のフリースローの後、プレーヤーがスローインまたはリバウンドでボールのコントロールを確保しフィールドゴールを成功させるためには、ゲームクロックは0. 3秒以上を表示していなければならない。
16. 2. 5 見解 2 : ゲームクロックが0. 2秒あるいは0. 1秒しか表示されていない場合、有効な唯一のフィールドゴールはボールを直接バスケットにタップすることである。
16. 2. 5 状況 1 : ゲームクロックの残り時間が0. 2秒でA1がA2からのスローインのパスをつかんでから、クォーターの終わりを告げるゲームクロックの合図が鳴る前にショットのボールを放った。ボールが空中にある間にゲームクロックの合図が鳴り、ボールがバスケットに入った。
- 規則の適用 : 得点は認められない。
16. 2. 5 状況 2 : ゲームクロックの残り時間が0. 2秒でA1がA2のスローインしたパスをバスケットに向かってタップした。ボールが空中にある間にゲームクロックの合図が鳴り、その後ボールはバスケットに入った。
- 規則の適用 : 得点は認められる。

### 16条に関する追加情報

- 16-1 条文 : フィールドゴールの得点は、ショットが放たれたフロアの位置によって定義される。ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは2点、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは3点である。攻撃する相手チームのバスケットにボールが入ると得点

が与えられる。

**16-2 例：** A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチームAのツーポイントフィールドゴールエリアにいるプレーヤーが正当に触れ、その後バスケットに入った。

**解説：** A1のショットはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAには3点が与えられる。

**16-3 例：** A1はツーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチームAのスリーポイントフィールドゴールエリアにいるB1が正当にボールに触れ、その後バスケットに入った。

**解説：** A1のショットはツーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAには2点が与えられる。

**16-4 条文：** ボールがバスケットに入った場合、フィールドゴールの得点は、

- a) ボールが直接バスケットに入るか、
- b) バスケットに入る前に、パスのボールがいずれかのプレーヤーに触れられる、あるいはフロアに触れることによって点数が決まる。

**16-5 例：** A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、直接バスケットに入った。

**解説：** A1のパスはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、チームAに3点が与えられる。

**16-6 例：** A1はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールがバスケットに入る前に、次の場所にいるいずれかのプレーヤーあるいはフロアに触れた：

- a) チームAのツーポイントフィールドゴールエリア
- b) チームAのスリーポイントフィールドゴールエリア

**解説：** どちらのケースもボールは直接リングに入っておらず、チームAに2点が与えられる。

**16-7 条文：** スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れたときからショットを放つ瞬間までは常に時間を要する。これはクォーターやオーバータイムの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。クォーターやオーバータイム終了間際のそのようなショットのためには十分な時間が必要である。ゲームクロックに0.3秒が表示されている場合、クォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の義務である。しかし、ゲームクロックに0.2秒あるいは0.1秒が表示されている場合は、プレーヤーによる唯一の有効なショットは、ボールをタップする事である。

**16-8 例：** チームAにスローインが与えられ、ゲームクロックには：

- a) 0.3秒
- b) 0.2秒あるいは0.1秒

が表示されている。

**解説：**

- a) フィールドゴールのショットを狙い、その最中にクォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った場合、クォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーの前にボールが放たれたかどうかを決定することは審判の責任である。

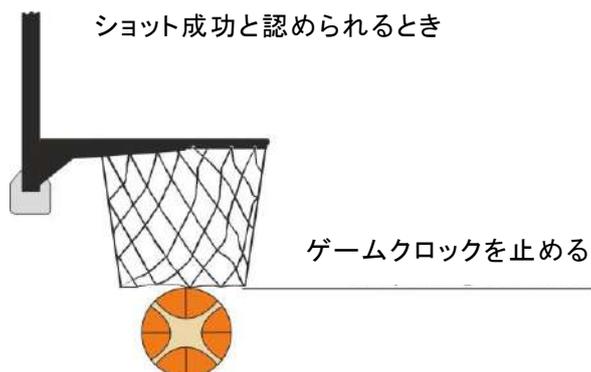
b) スローインでパスされたボールが空中にあり、このボールをタップした場合のみ得点が認められる。

16-9 条文： 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、明らかに通過したときにゴールになる。

a) ゲーム中いかなる時間帯でも、ショット成功のタイミングでディフェンスのチームがタイムアウトを請求した場合。

b) 第4クォーターやオーバータイムでゲームクロックが残り2:00を示す場合。

c) 下図に示されるように、ボールが完全にバスケットを通過したときにゲームクロックは止められる。

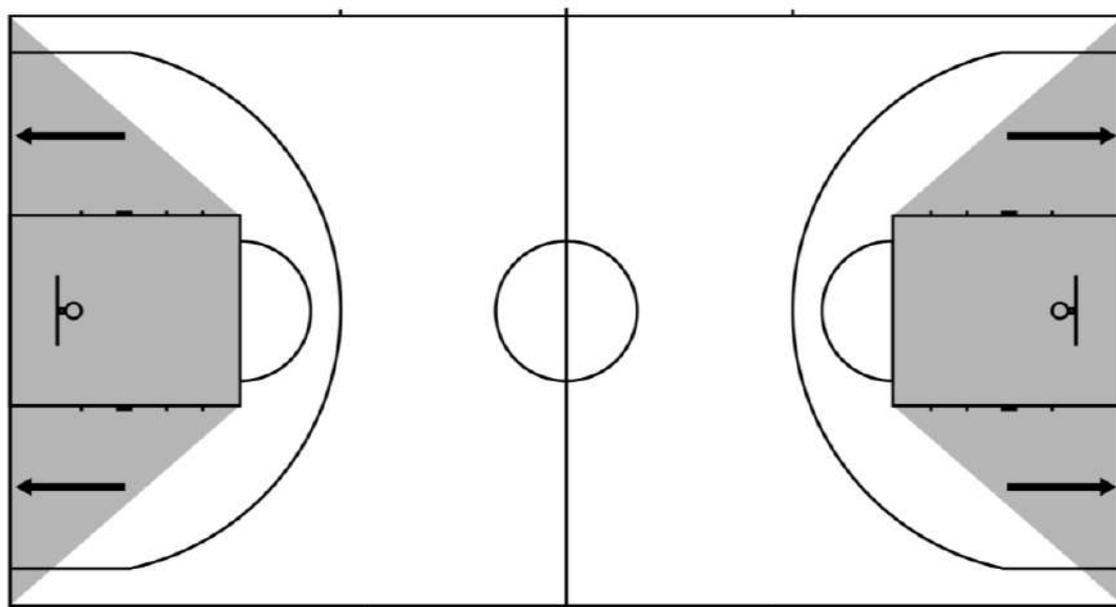


16-10 例： クォーターの始まりで、B1が誤って自チームのバスケットに向かってドリブルをして得点したとき、チームAは自チームのバスケットをディフェンスしていた。

解説： チームAのコート上のキャプテンに2点が与えられる。

### 第17条 スローイン ( Throw-in )

17.1 解説： スローインがエンドラインから行われるのかサイドラインから行われるのか審判が決定するのを助けるために、フリースローラインの両端から最も近いコーナーに向かって架空の直線が引かれる。



17. 2 **解説：** これらの状況は、エンドラインの外側でオフィシャルがボールを手渡すかスローインの位置にボールを置いてゲームを始める：
- a) ツーポイントまたはスリーポイントフールドゴールの後に続くタイムアウトの後
  - b) 選手や審判員の怪我などの原因によりゲームクロックが止められ通常と同じようにエンドラインからのスローインが始まる時
  - c) フィールドゴールの後にボールを手渡したほうがゲームを速やかに進行できると審判が判断した時
  - d) ダブルファウルなど処置が同じで相殺された後
  - e) ボールがフロントコートにある時
17. 2. 4 **解説：** **ゲーム終了前の最後の2分間：** 第4クォーター、各オーバータイムの最後の2分間に相手チームがゴールを成功させバックコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるチームにタイムアウトが認められた場合、コーチはタイムアウト終了後にスローインをどこから行うか決定する権利がある。スローインの場所が：
- a) 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場合は、ショットクロックは14秒にリセットされる。
  - b) スローインがバックコートのエンドラインから行われる場合は、ショットクロックは24秒にリセットされる。
17. 2. 4 **状況：** 第4クォーター残り1分45秒でB1がAチームのバックコートでドリブルをしていたA1にアンスポーツマンライクファウルを犯した。Aチームにタイムアウトが認められた。A1に2本のフリースローが与えられた後、Aチームにスローインが与えられる。
- 規則の適用：** Aチームのスローインはフロントコートのスローインラインから行われる。ショットクロックは14秒にリセットされる。
17. 3. 1 **解説：** アウトからのスローインをするプレーヤーにボールが手渡された後、そのプレーヤーはサイドラインまたはエンドラインに沿って側方に1m以上、車椅子を移動させてはならないが、ラインから真後ろに下がることは認められる。
17. 3. 2 **状況：** A1はアウトからA2にボールをパスした。その後、B1はサイドライン近くの位置を占め続けることによってA1が再びコートに入るのを妨げた。A1はコート前方からコートに入ろうとして前方に移動しようとしたが、B1はA1がコートに入るのを妨げるためにサイドライン沿いをA1と平行に動いた。
- 規則の適用：** B1の行為はゲームの精神に反しており、警告した後も繰り返されるようであればテクニカルファウルを科してもよい。(第47条47. 3参照) A1はボールを手渡された場所からコートに入ることを認められなければならない。
17. 3. 3 **状況 1：** 審判がフロントコートでA1にスローインのボールを手渡そうとしたとき、A2が制限区域を出ていないことに気付いた。
- 規則の適用：** 審判はA1にボールを手渡す前にA2に制限区域から出るように助言する。  
(予防的審判)
17. 3. 3 **状況 2：** 審判がA1にボールを手渡す直前にA2が制限区域に入った。
- 規則の適用：** A2のバイオレーション。スローインするA1がいた位置のアウトでBチームにスローインが与えられる。

17.3.3 状況 3 : A1がスローインのボールを受け取った直後、A2が制限区域に入った。A1はまだボールを持っている。

規則の適用: 正当である。A2はボールがライブになれば制限区域に入ってもよい。

### 17条に関する追加情報

17-1 条文 : スローインを行うプレイヤーがボールを手離す前、スローインの動作中にそのプレイヤーのボールを持つ手がコートの内側と外側を分ける境界線上を越える可能性がある。その場合は、スローインを行うプレイヤーの手の中にまだあるボールに触ってスローインを妨害しないようにするのは、ディフェンスのプレイヤーの責任である。

17-2 例 : 第3クォーター残り4分37秒で、A1がスローインを与えられた。ボールを持っている間に:

- a) A1の手が境界線上を越えてコートの内側に入った。B1はA1に触れることなく、A1の手の中のボールを掴んだ、あるいはA1の手からボールをはじき出した。
- b) コート上のA2にパスをするのを止めるために、B1がA1に向かって境界線を越えて手を動かした。

解説 : どちらの場合においても、B1がスローインを妨害しゲームの再開を遅らせたと判断する。審判はバイオレーションを宣す。加えて、B1に警告が与えられ、その旨はコーチBにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレイヤーに適用される。同様の行為がチームBのプレイヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。

17-3 条文 : 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するとき、ディフェンスのプレイヤーはスローインを妨害するために、体のどの部分も境界線を越えて出してはならない。

17-4 例 : 第4クォーター残り0:54で、チームAがスローインを与えられることになっていた。スローインをするA1にボールが与えられる前に審判はイリーガルバウンダリーラインクロッシングのシグナルを示した。その後ボールがスローインされる前に、B1がA1に向かって境界線を越えて手を動かした。

解説 : B1にテクニカルファウルが宣せられる。

17-5 条文 : スローインでは、スローインを行うプレイヤーはボールを(手渡しではなく)パスでコート上の味方のプレイヤーに渡さなければならない。

17-6 例 : スローインでA1がコート上にいるA2にボールを手渡した。

解説 : A1のスローインのバイオレーションになる。スローインが正当とみなされるためには、ボールがプレイヤーの手を離れなければならない。チームBに元のスローインと同じ場所からスローインが与えられる。

17-7 条文 : スローインの間、ボールが境界線上を越えてパスをされるまで、他のプレイヤーは体のいかなる部分も境界線上を越えてはならない。

17-8 例 : アウトオブバウンズのバイオレーションのあと、スローインをするためにA1が審判からボールを受け取った。A1は:

- a) ボールをフロアに置き、その後A2がそのボールを取った。
- b) ボールをアウトオブバウンズのエリアにいるA2に手渡した。

解説:どちらの場合も、A1が境界線上を越えてボールをパスする前にA2の体が境界線上を越

えるため、A2によるバイオレーションである。

17-9 **例**： チームAのフィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功したあと、チームBにタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、エンドラインからスローインをするためにB1は審判からボールを受け取った。B1は：

- a) ボールをフロアに置き、その後B2がボールを取った。
- b) 同じくエンドラインの外にいるB2にボールを手渡した。

**解説**： どちらの場合においても、バイオレーションではない。このスローインにおいてチームBの唯一の制限は、プレーヤーが5秒以内にコートの中へボールをパスしなければいけないということである。

17-10 **条文**： 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、バックコートでボールを与えられることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのコーチはタイムアウトのあとで、スローインをフロントコートのスローインラインから行うか、バックコートから行うかを選択する権利を持つ。コーチAの選択は最終的なもので変更することはできない。ゲームクロックが再び動き始める前にさらにタイムアウトが認められたあとでも、最初の選択は変更することはできない。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、ファイティングに続くタイムアウトのあとは、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が再開される。

17-11 **例**： ゲームの最後の1分で、A1がバックコートでドリブルをしていたとき、チームBのプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズにはじき出した。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説**： 遅くともタイムアウトのあとで、審判はスローインがどこで行われるかのコーチAの選択を聞く。コーチAは大きな声で英語を使って「フロントコート」あるいは「バックコート」と言い、同時に腕でスローインが行われる場所（フロントコートあるいはバックコート）を示す。コーチAの選択は最終的なもので変更することはできない。審判はコーチBにコーチAの選択を知らせる。コート上の両チームのプレーヤーの位置によって、プレーヤーがどこからゲームが再開されるかを理解していることがはっきりとわかる場合のみ、チームAのスローインからゲームが再開される。

17-12 **例**： ゲームの最後の1分、ショットクロックが17秒で、A1がバックコートでドリブルをしていたとき、チームBのプレーヤーがフリースローラインの延長線上でボールをアウトオブバウンズに叩き出した。そのあと：

- a) チームBにタイムアウトが認められた。
- b) チームAにタイムアウトが認められた。
- c) チームBにタイムアウトが認められ、すぐあとにチームAに認められた（あるいはその逆で認められた）

**解説**：

- a) バックコートのフリースローラインの延長線上からチームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは17秒になる。
- b) and c) コーチAがフロントコートからのスローインを選択した場合、フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは17秒に

なる。

**17-13 例：** 第4クォーター残り0:57で、A1は2本のフリースローを試みた。2本目のフリースローのときにA1がショットをしながらフリースローラインを後輪が踏み、バイオレーションを宣せられた。チームBはタイムアウトを請求した。

**解説：** タイムアウトのあと、コーチBが：

- a) 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ことを選択した場合、チームBのショットクロックは14秒になる。
- b) バックコートのスローインでゲームを再開することを選択した場合、チームBのショットクロックは24秒になる。

**17-14 例：** 第4クォーター残り0:26で、チームAのバックコートでA1が6秒間ドリブルをしたあと：

- a) B1がボールをアウトオブバウンズにはじき出した。
- b) B1がそのクォーターのチームファウル3個目のファウルをした。

そしてチームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** タイムアウトのあと：

コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、どちらの場合においても、チームAのショットクロックは14秒になる。

コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは：

- a) 18秒
- b) 24秒

になる。

**17-15 例：** 第4クォーターの残り1:24で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールをはじき出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。チームAのバックコートでB2がアウトオブバウンズにボールをはじき出したとき、ショットクロックは残り：

- a) 6秒
- b) 17秒

であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** タイムアウトのあと：

コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは：

- a) 6秒
- b) 14秒

になる。

コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは：

- a) 6秒
- b) 17秒

になる。

**17-16 例：** 第4クォーター残り0:48で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールをはじき出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。

チームAのバックコートでB2がこのクォーターのチームファウル3個目のファウルをしたとき、ショットクロックは残り:

- a) 6秒
- b) 17秒

であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説 :** タイムアウトのあと:

コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、どちらの場合においてもチームAのショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、どちらの場合においてもチームAのショットクロックは24秒になる。

**17-17 例 :** 第4クォーター残り1:32で、チームAがバックコートで5秒間ボールをコントロールしていたとき、A1とB1が互いに暴力行為を起し失格・退場になった。ディスクォリファイングファウルの罰則は互いに取り消された。スローインが行われる前にチームAにタイムアウトが認められた。

**解説 :** チームAのバックコートでのスローインでゲームが再開される。ただし、タイムアウトに続いて、コーチAがフロントコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは19秒になる。

**17-18 例 :** 第4クォーター残り1:29、ショットクロック残り19秒で、チームAがフロントコートでボールをコントロールしていたとき、ファイティングの状況でコートに入ったとして、A6とB6が失格・退場になった。暴力行為が始まったときにボールがあった場所に最も近い位置から、チームAにスローインが与えられた。スローインが行われる前に、チームAにタイムアウトが認められた。

**解説 :** 失格・退場の罰則は互いに取り消される。タイムアウトに続いて、フロントコートのスローインラインからのチームAのスローインで、ショットクロックは19秒からゲームが再開される。

**17-19 例 :** 第4クォーター残り1:18で、バックコートからチームAにスローインが与えられた。このときチームAにタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、コーチAはフロントコートからのスローインを選択した。スローインが行われる前に、コーチBがタイムアウトを請求した。

**解説 :** フロントコートからスローインを行うというコーチAの最初の選択は、ゲームクロックが再び動き始めるまでは変更することはできない。これは最初のタイムアウトのあと、コーチAが続けてタイムアウトを請求した場合でも有効である。

**17-20 条文 :** 第1クォーター以外の全てのクォーターと全てのオーバータイムを開始するとき、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スローインが行われる。スローインを行うプレイヤーは、センターラインをまたいでそれぞれのサイドに後輪を置かなければならない。スローインを行うプレイヤーにバイオレーションが宣せられた場合、センターラインの延長線上から相手チームにスローインが与えられる。ただし、ファウルやバイオレーションが直接コートのセンターライン上で宣せられた場合、センターラインに最も近いフロントコートからスローインが行われる。

**17-21 例 :** 第2クォーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行うA1が、バイオレーションを宣せられた。

**解説 :** 最初のスローインの位置からチームBにスローインが与えられ、ショットクロックは24秒になる。スローインを行うプレイヤーはコート上のどの位置にいるチームメイトにもパスをするこ

とができる。

17-22 例：第3クォーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行うA1がパスをし、A2が触れたボールがチームAの次の位置でアウトオブバウンズに出た：

- a) フロントコート
- b) バックコート

解説：

- a) チームBのバックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは24秒になる。
- b) チームBのフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

17-23 例：第2クォーターを開始するセンターラインの延長線上からのスローインの間に、スローインを行うA1がコート上にフロントキャスターを踏み入れた。

解説：センターラインの最初のスローインの位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。ゲームクロックは10:00になる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。

17-24 例：以下の違反がセンターラインで起きたとき

- a) A1がボールをアウトオブバウンズにした。
- b) A1がオフェンスファウルを宣せられた。
- c) A1がトラベリングを宣せられた。

解説：全ての場合において、フロントコートのセンターラインに近い位置からチームBにスローインが与えられ、ショットクロックは14秒になる。

17-25 条文：アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルのあとは、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が再開される。

17-26 例：第1クォーターと第2クォーターの間のプレーのインターバル中に、A1はB1にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：第2クォーター開始の前に、リバウンダーなしでフリースロー2本がB1に与えられる。チームB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ゲームが再開される。チームBのショットクロックは14秒になる。ポゼッションアローは逆向きにはならない。

17-27 条文：スローインのときには、次の状況が起こり得る：

- b) ボールがリングとバックボードの間に挟まる。
- c) ショットクロックをリセットするためにボールをわざとリングへ投げる。

17-29 例：スローインを行うA1がチームBのバスケットに向かってパスしたボールが、リングとバックボードの間に挟まった。

解説：これはタップオフシチュエーションである。オルタネイティングポゼッションの手続きを適用してゲームが再開される：

- ・ チームAにスローインが与えられることになっていた場合、チームAのフロントコートのバックボード横のエンドラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。
- ・ チームBにスローインが与えられることになっていた場合、チームBのバックコートのバック

ボード横のエンドラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは24秒にリセットされる。

**17-30 例 :** ショットクロック残り5秒で、スローインを行うA1がチームBのバスケットに向かってパスしたボールが、リングに触れた。

**解説 :** ゲームクロックはまだ動き始めていないため、ショットクロックオペレーターはショットクロックをリセットしない。ゲームクロックはショットクロックと同時に動かし始める。チームAがボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは14秒にリセットされ、チームBがボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは24秒にリセットされる。

**17-31 条文 :** スローインを行うプレイヤーは、ボールを持った後にコートの内側にボールを弾ませて、コート内で他のプレイヤーが触れる前に再びボールに触れることはできない。

**17-32 例 :** A1はスローインを与えられた。A1はボールを、

- a) コートの内側に
- b) コートの外側に

弾ませ、再びキャッチした。

**解説 :**

- a) A1のスローインのバイオレーションになる。一度スローインを行うプレイヤーの手からボールが離れてコートの内側に触れたら、ボールがコート内の他のプレイヤーに触れる(あるいは触れられる)前に自らボールに触れることはできない。
- b) プレイヤーがボールを弾ませてからキャッチするまでの間に合計1メートル以上動いていない場合、この行為はバイオレーションではなく、5秒ルールは継続される。

**17-33 条文 :** スローインを行うプレイヤーは、スローインとしてボールが手から離れた後に、ボールをコートの外側に触れさせてはいけない。

**17-34 例 :** スローインを行うA1は、次の場所からボールをA2にパスした:

- a) フロントコート
- b) バックコート

ボールはコート内のどのプレイヤーにも触れずにアウトオブバウンズになった:

**解説 :** これはA1のバイオレーションである。

- a) チームBのバックコートの元のスローインと同じ場所から、チームBのスローインによって再開され、ショットクロックは24秒になる。
- b) チームBのフロントコートの元のスローインと同じ場所から、チームBのスローインによって再開され、ショットクロックは14秒になる。

**17-35 例 :** スローインを行うA1はA2にボールをパスした。A2はフロントキャスターか片方の後輪が境界線に触れた状態でボールを受けた。

**解説 :** これはA2のバイオレーションである。ゲームはA2が境界線に触れていた場所に最も近い位置から、チームBのスローインで再開される。

**17-36 例 :** A1は、サイドラインからのスローインを与えられた:

- a) センターライン近くのバックコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスをすることができ、
- b) センターライン近くのフロントコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをフ

フロントコートへのみパスすることができ、

- c) 第2クォーターの開始時に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スローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスすることができ、ボールが与えられたあとで、平行に1車分、動いてフロントコートあるいはバックコートに位置を変えた。

**解説**： 全ての場合においてA1は元の位置にいるものとして、元の位置で認めていたバックコートあるいはフロントコートにボールをパスすることができる。

- 17-37 **条文**： 成功したフィールドゴールあるいは最後のフリースローに続いてエンドラインからスローインを行うプレイヤーは、エンドラインと平行にあるいは(加えて)後方に動くことができ、エンドラインの外側にいるチームメイトとボールをパスすることができるが、5秒を超えてはならない。これはディフェンスのチームのバイオレーションが宣せられ、スローインが繰り返される時も適用される。

- 17-38 **例**： 第2クォーターでA1の最後のフリースローが成功したあと、B1がエンドラインでスローインのボールを持った。ボールが境界線を越えてスローインされる前にA2が両手を伸ばして境界線から出した。審判はバイオレーションを宣した。

**解説**： スローインは繰り返される。B1は依然としてボールを手離す前にエンドラインに沿って動いたり、チームメイトにパスしたりすることができる。

- 17-39 **条文**： テクニカルファウルによるフリースローのあとは、タップオフシチュエーションあるいは第1クォーターの開始前を除いて、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位置からのスローインでゲームが再開される。テクニカルファウルがディフェンスのチームに宣せられ、スローインがバックコートで行われる場合、オフェンスのチームのショットクロックは24秒になる。スローインがフロントコートで行われる場合、ショットクロックは次のようになる：

- ・ 14秒以上が表示されている場合、ショットクロックはリセットされず、止められた時点から継続される
- ・ 13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒にリセットされる

**注意**： ディフェンスチームに科せられるテクニカルファウルについては前述してきたが、もし、ディフェンスプレイヤーがショット動作中のプーヤーにブロックショットを試みりフティングファウルが宣せられた場合、第31条2. 2により処置する。

テクニカルファウルがオフェンスのチームに宣せられた場合、スローインがバックコートで行われても、フロントコートで行われても、ショットクロックは継続される。ゲームクロックが再び動き始める前にタイムアウトとテクニカルファウルが宣せられた場合、先にタイムアウトが認められ、そのあとテクニカルファウルの罰則を行う。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イングファウルによるフリースローのあとは、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が再開され、ショットクロックは14秒になる。

- 17-40 **例**： 第2クォーターで、A2が

- a) バックコートでドリブルをしているとき
  - b) フロントコートでドリブルをしているとき
- A1にテクニカルファウルが宣せられた。

**解説**： リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。どちらの場合も、ゲーム

が止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてボールはチームAに与えられ、ショットクロックは継続される。

17-41 例：第2クォーターで、A2が：

- a) バックコートでドリブルをしているとき
- b) フロントコートでドリブルをしているとき

B1にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。テクニカルファウルによってゲームが止められた場所に最も近い位置からスローインのボールはチームAに与えられ：

- a) バックコートから、ショットクロックは24秒で再開される。
- b) フロントコートから、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合は止められた時点から継続、ショットクロックの表示時間が13秒以下の場合は14秒で再開される。

17-42 例：残り1:47で、A1はフロントコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。ここでチームAにタイムアウトが認められた。

解説：リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。テクニカルファウルによってゲームが止められた場所に最も近い位置からスローインとしてボールはチームAに与えられ、ショットクロックは継続される。

17-43 条文：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、テクニカルファウルがオフェンスのチームに宣せられた。そのチームがタイムアウトを請求し、スローインがバックコートで行われる場合、オフェンスのチームのショットクロックは継続される。スローインがフロントコートで行われる場合、ショットクロックは次のようになる：

- ・ 14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは14秒にリセットされる
- ・ 13秒以下が表示されている場合、ショットクロックはリセットされず、止められた時点から継続される

17-44 例：第4クォーター残り1:47で、A1はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。ここでチームAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと、コーチAは審判にスローインの位置(フロントコートあるいはバックコート)を知らせる。タイムアウトのあと、リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。コーチAの選択によってチームAのスローインでゲームが再開される。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは14秒、あるいは13秒以下が表示されていた場合には継続になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは継続になる。

17-45 例：第4クォーター残り1:47で、A1はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。フリースロー1本がチームBに与えられる。ここでチームAにタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと、コーチAは審判にスローインの位置(フロントコートあるいはバックコート)を知らせる。タイムアウトのあと、コーチAの選択によってチームAのスローインでゲームが再開される。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは14秒、あるいは13秒以下が表示されていた場合には継続になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは継続になる。

17-46 例：第4クォーター残り1:47で、A1はバックコートでドリブルをしていて、B1がボールをアウトオブバウンズに出した。ここでチームAにタイムアウトが認められた。直後にA1にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：タイムアウトのあと、コーチAは審判にスローインの位置(フロントコートあるいはバックコート)を知らせる。タイムアウトのあと、リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。コーチAの選択によってチームAのスローインでゲームが再開される。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは14秒、あるいは13秒以下が表示されていた場合には継続になる。コーチAがバックコートからのスローインを選択した場合、チームAのショットクロックは継続になる。

### 第18条/第19条 タイムアウト/交代 (Time-out / Substitutions )

18.3.3 解説：タイムアウトが終わる前に、コート上の有利な位置を占めることを避けるために、審判がコートに招き入れるまで、タイムアウトの間、両チームはタイムアウトチームベンチエリアに留まらなければならない。

手続：50秒の警告音の前に、プレーヤーがタイムアウトチームベンチエリアを離れないように、また、50秒の警告音の後、ゲーム再開が遅れることを避けるために、タイムアウトの終わり20秒前、2人の審判はタイムアウトチームベンチエリアに近づく。

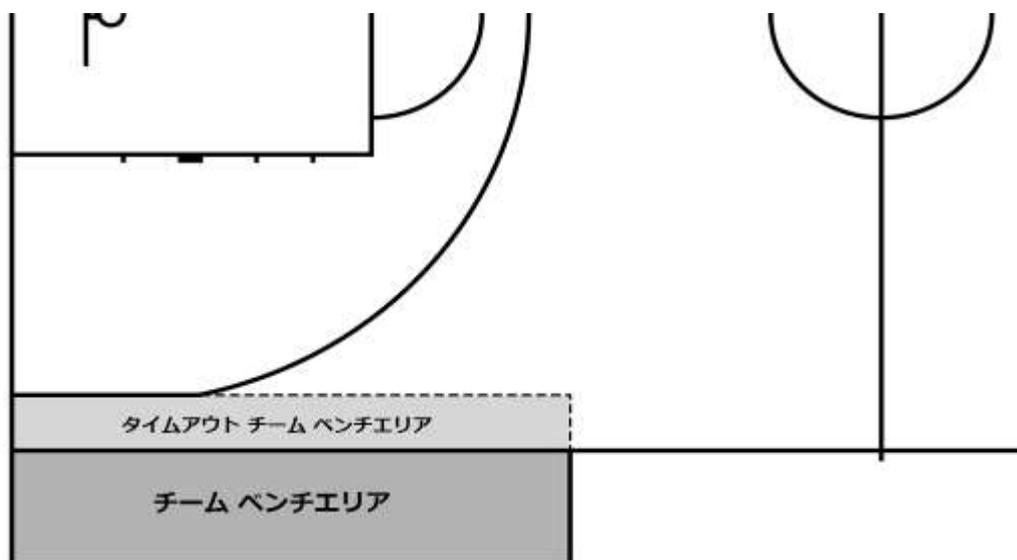
18.3.3 状況：Aチームはタイムアウトが45秒経過したとき、終了した。プレーヤーはタイムアウトチームベンチエリアの外の位置を占めるために、動き始めた。

規則の適用:審判はこのチームの前に位置し、50秒の警告音が鳴るまでタイムアウトチームベンチエリア内に留める。

コーチに警告を与え、同じ行為が繰り返された場合、Aチームのコーチに対してテクニカルファウル(Bと記録)が科せられる。

18.3.5 解説：

タイムアウトチームベンチエリアは、チームベンチエリアの長さとしりーポイントラインの平行な部分の奥行き(チームベンチエリアの長さ)に制限される。



### 18. 3. 5 状況

- a) タイムアウト中、Aチームのプレーヤーがコート上のタイムアウトチームベンチエリアの外にいた。
- b) タイムアウトの終了間際、50 秒の警告音が鳴る前に、Aチームのプレーヤーがタイムアウトチームベンチエリアを離れ始めた。

#### 規則の適用：

- a) 審判はAチームに行き、プレーヤーをタイムアウトチームベンチエリア内に移動するように指示する。
- b) 審判はAチームに行き、Aチームの全てのプレーヤーにタイムアウトチームベンチエリア内に戻るよう指示する。

Aチームのコーチに警告が与えられ、繰り返された場合、Aチームのコーチに対してテクニカルファウル(Bと記録)が科せられる。

19. 2. 2 状況：A6は交代しようとしてオフィシャルズテーブルの交代エリアにいる。ヘルドボールでゲームが止まり、オルタネイティングポジションルールによってスローインのボールがBチームに与えられた。A6は交代できるか？

規則の適用：交代できる。

19. 3. 2 状況：A6はオフィシャルズテーブルに交代を申し出た。交代を告げる合図が鳴らされた後、Aチームのコーチが交代をキャンセルしたいと申し出た。

規則の適用：認められない。要求した交代のキャンセルが認められるのは合図が鳴らされる前だけである。

19. 3. 4 解説：交代要員は、審判がコートに入るように招き入れたときに、交代のために待機している交代場所からコートに入ることができる。

19. 3. 4 状況1：審判がB1と交代するB6をコートに招き入れた。B1がチームベンチに戻ろうとして、サイドライン沿いを移動しているとき、B1にテクニカルファウルが宣せられた。どのような処置がなされるか？

規則の適用：審判がB6をコートに招き入れた瞬間にB6はプレーヤーになる。従ってB1のファウルはBチームのコーチに科され、ゲームはフリースローを直ちに行い、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再開される。

19. 3. 4 状況2：B7はコートに招き入れられた。待機している場所からコートに入る代わりに、B7は交代位置からサイドラインに沿って動き、自分のチームベンチエリアの近くからコートに入ろうとした。

規則の適用：コート上のこの位置を相手が誰も占めていない限り正当である。

19. 3. 4 状況3：状況2と同じ。A5はサイドラインに沿って動くB7と平行に動くことにより、B7がコートに入ることをいかなる接触もなく防いだ。

規則の適用：A5による正当なプレーである。B7は、交代の時機が始まった後、招き入れられたときに位置していた場所(自チームの交代エリア)であれば、コートに入ることができる。

注：ゲームが遅れると、審判が判断した場合、Bチームにタイムアウトが科せられる。そのチームにタイムアウトが残っていない場合、ディレーティングザゲームとしてテクニカルファウル(Bと記録)がコーチに科せられる。

19.3.4 **状況4**：B7はコートに招き入れられた。B7がコートに入ろうとしたとき、Bチームの交代エリア前にA5は位置していた。A5は場所を変えようとしないうえ、B7は入ることができない。

**規則の適用**：A5は彼の位置を離れ、B7がコートに入るためのスペースを与えなければならない。審判はA5に警告(Aチームのコーチにも伝え、残りのゲームを通して、そのチームメンバーに適用される)を与え、同時にA5の位置を正しくさせる。

19.3.5 **解説**：交代したプレーヤーはすぐにチームベンチエリアに移動しなければならない。交代したプレーヤーはコート上で相手プレーヤーをブロックするなど相手チームのプレーヤーの動きを妨害することは許されない。そのような行為が故意であれば、テクニカルファウルがそのプレーヤー(何の警告もなしに)に宣せられ、違反したチームのコーチに対してテクニカルファウルが科せられる(Bと記録)。

19.3.5 **状況**：交代要員のA6はA1の代わりにコートに入るように招かれた。A1はA6が到着するまでコート上で、B1に対して防御の位置を保ち続け、その位置をA6に引き継ぐことができた。A1の行為が故意であるということは、審判にとって明らかだった。

**規則の適用**：何の警告もなしに、テクニカルファウルが交代要員となったプレーヤーA1に宣せられた。それゆえに、テクニカルファウルがAチームのコーチ(Bと記録)に対して科せられる。

19.3.8 **状況**：交代要員A9とA10がスコアラーに対して交代を要求した。次にゲームが止まったのはB1にファウルが宣せられA1にフリースローが与えられたときであった。A9はA1と交代したいのだが、クラス分け持ち点の制限を超えないためには自分とA10と一緒にコートに入らなければならないと申し出た。

**規則の適用**：フリースローを行うチームには第19条19.3.8の条件を満たしていれば、複数の交代が認められて、相手チームにも最大同じ人数までの交代が認められる。

19.3.8 **解説**：フリースローの状況でシューターが複数の交代によってしか交代できず、従って相手チームにも複数の交代が認められるときは、フリースローを行うチームも相手チームも、交代が認められたプレーヤーや交代要員が同じボール・デッドの時間帯に再び交代することがないように、審判は注意深く見守っていなければならない。(第19条19.2.4参照)。

19.3.9 **状況**：A1は2個のフリースローの1投目を行ったが、2投目を行う前にA2がテクニカルファウルを宣せられた。A1は2投目のフリースローを行った。Bチームはテクニカルファウルによるフリースローを行う前に交代が認められるか？

**規則の適用**：認められる。

19.3.10 **解説**：14点のクラス分け持ち点の違反(第51条51.2参照)を防ぐために、全てのプレーヤーのクラス分け持ち点カードはオフィシャルズテーブルに置いておかななければならない。(国際大会。国内大会については、主催者が判断する)

交代を申し出るとき、コートに入ろうとする交代要員はスコアラーにその旨を告げ、誰と交代したいのかをスコアラーに報告する。交代要員が審判によってコートに招き入れられる際に、その交代によるチームの持ち点の合計の増減をコミッショナーまたはアシスタントスコアラーが点検する。交代によるゲームの遅延は許されない。もしチームが14点の制限を超えていれば、コミッ

ショナーまたはアシスタントスコアラーはスコアラーにその旨を告げ、スコアラーは、違反を犯した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は次のプレーフェイズが終わったときに、違反を犯したチームがボールをコントロールしているときは即座に、合図を鳴らして審判に知らせる。違反を犯したチームのコーチにテクニカルファウルが科される。

### 18条19条に関する追加情報

18/19-1 条文：タイムアウトは、各クォーターやオーバータイムの開始前と終了後には認められない。交代は、第1クォーターの開始前とゲームの終了後には認められない。各クォーターやオーバータイムの間のプレーのインターバル中の交代は認められる。

18/19-2 例：タップオフでボールがクルーチーフの手を離れたあと正当にタップされる前に、ジャンパーのA2がバイオレーションを宣せられ、チームBにスローインのボールが与えられた。このときどちらかのチームがタイムアウトまたは交代を請求した。

解説：ゲームはすでに開始しているが、ゲームクロックがまだ動き始めていないため、タイムアウトも交代も認められない。

18/19-3 例：クォーターまたはオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーとほとんど同時にB1がファウルを宣せられ、A1に2本のフリースローが与えられた。

どちらかのチームが：

- a) タイムアウトを請求した。
- b) 交代を請求した。

解説：

- a) クォーターまたはオーバータイムの競技時間は終了しているため、タイムアウトは認められない。
- b) 両方のフリースローが終えられたあと、次のクォーターまたはオーバータイムのプレーのインターバルが終わる前のみ、交代は認められる。

18/19-4 条文：フィールドゴールのショットで、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としても、バイオレーションではなくゲームクロックは止めない。フィールドゴールのショットが成功し、ある特定の状況下では、両チームにタイムアウトと交代が認められる。

18/19-5 例：フィールドゴールのショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。その後バスケットに入った。このとき、いずれかあるいは両チームが、

- a) タイムアウトを請求した。
- b) 交代を請求した。

解説：

- a) 得点をされたチームにのみタイムアウトが認められる。得点をされたチームにタイムアウトが認められた場合は、請求があれば相手チームにもタイムアウトが認められ、両チームとも交代を認められる。
- b) 第4クォーター、オーバータイムでゲームクロックが残り2:00あるいはそれ以下を表示しているとき、得点をされたチームにのみ交代が認められる。得点をされたチームに交代が認められた場合は、請求があれば相手チームにも交代が認められ、両チームともタイムアウトも認められる。

**18/19-6 条文：** 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あと、タイムアウトあるいは交代(フリースローシューターを含む全てのプレーヤー)の請求があった場合、以下のときにタイムアウトあるいは交代が両チームに認められる：

- a) 最後のフリースローが成功したとき。あるいは、
- b) 最後のフリースローのあと、スローインが続くとき。あるいは、
- c) 何らかの理由で最後のフリースローの後にボールが引き続きデッドのとき。

**18/19-7 例：** A1は2本のフリースローを与えられた。以下のとき、チームAまたはチームBがタイムアウトあるいは交代を請求した。

- a) ボールがフリースローシューターのA1に与えられる前。
- b) 1本目のフリースローを打った後。
- c) 2本目のフリースローが成功した後、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持つ前。
- d) 2本目のフリースローが成功した後、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持った後。

**解説：**

- a) 1本目のフリースローが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- b) 成功した場合でも、1本目のフリースローの後にはタイムアウトあるいは交代は認められない。
- c) スローインが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- d) タイムアウトあるいは交代は認められない。

**18/19-8 例：** A1は2本のフリースローを与えられた。最初のフリースローを行ったあと、チームAまたはチームBがタイムアウトあるいは交代を請求した。

最後のフリースローのとき：

- a) ボールがリングに弾み、ゲームが続いた。
- b) フリースローが成功した。
- c) ボールがリングに当たらず、バスケットにも入らなかった。
- d) ショットを打ちながらA1がフリースローラインを後輪で踏み、バイオレーションが宣せられた。
- e) A1の手からボールが離れる前にB1のフロントキャスターが制限区域の中へ踏み込んだ。  
A1のフリースローは成功せず、B1のバイオレーションが宣せられた。

**解説：**

- a) タイムアウトあるいは交代は認められない。
- b)・c)・d) タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。
- e) A1によって代替りのフリースローが行われ、成功した場合は、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

**18/19-9 条文：** タイムアウトの請求後、どちらかのチームによるファウルが宣せられた場合、タイムアウトは審判がスコアラーズテーブルとのそのファウルに関する全てのコミュニケーションを完了するまで開始されない。プレーヤーの5個目のファウルのときは、このコミュニケーションには必要な交代の手続きが含まれる。完了したら、審判が笛を鳴らしタイムアウトのシグナルを示したとき、タイムアウトが始まる。

**18/19-10 例：** B1が5個目のファウルを宣せられたあと、コーチAがタイムアウトを請求した。

解説：タイムアウトが認められる時機は、このファウルに関するスコアラーズテーブルとの全てのコミュニケーションを終え、B1の交代要員がプレーヤーになるまで始まらない。

18/19-11 例：いずれかのプレーヤーがファウルを宣せられたあと、コーチAがタイムアウトを請求した。

解説：タイムアウトが請求されていることをチームが認識している場合、タイムアウトが正式に始まっていなくても、両チームはそれぞれのベンチに戻る事が許される。

18/19-12 条文：第18条と第19条は、タイムアウトあるいは交代の開始と終了の時機を規定している。タイムアウトあるいは交代を請求する両コーチは、これらの制限を知っていなければならない。さもなければタイムアウトあるいは交代は速やかには認められない。最初のフリースローと最後のフリースローの間でテクニカルファウルが宣せられたとき、テクニカルファウルのフリースローは速やかに行われる。タイムアウトや交代はそのテクニカルフリースローの前後では認められない。

18/19-13 例：交代が認められる時機が終わった直後に、交代要員のA6がスコアラーズテーブルに走り、大きな声で交代を請求した。スコアラーが反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。

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

18/19-15 例：A1がツーポイントシュートを打とうとしたとき、B1にファウルをされた。A1が最初のフリースローを打ったあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。どちらかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。

解説：リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。A1が2本目のフリースローを与えられたあと、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-16 例：A1がツーポイントシュートを打とうとしたとき、B1にファウルをされた。A1が最初のフリースローを打ったあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられた。どちらかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。

解説：A1が2本目のフリースローを与えられたあと、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-17 例：A1がテクニカルファウルを宣せられた。B6がフリースローを打つために交代を請求した。

解説：どちらのチームにも交代が認められる時機である。B6はプレーヤーとなったあと、1本のフリースローを打つことができるが、次にゲームクロックが動き、再び止まるまでは交代することはできない。

18/19-18 条文：それぞれタイムアウトは1分間である。両チームは、審判が笛を吹きコートに招き入れたあと、速やかにコートに戻らなければならない。ときおり、チームが1分間を超えてタイムアウトを引き伸ばすことで利益を得るとともにゲームの遅延も引き起こしている。審判によってそのチームのコーチには警告が与えられる。そのコーチが警告に対応しない場合、追加のタイムアウトが宣せられる。そのチームにタイムアウトが残っていない場合、コーチにゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B1」と記録される。ハーフタイムのあと、チーム

が時間通りにコートに戻らなかったとき、そのチームにタイムアウトが宣せられる。そのように宣せられたタイムアウトは1分間与えられることはなく、ゲームは速やかに再開される。

**18/19-19 例：** タイムアウトが終わり、審判がチームAをコート上に戻るように招き入れた。コーチAはチームベンチエリアに残っている自チームに指示を与え続けた。審判はチームAを再びコート上に招き入れ、

- a) チームAはようやくコートに入った。
- b) チームAはチームベンチエリアに残り続けた。

**解説：**

- a) チームがコートへ戻り始めたあと、審判はコーチに同様の振る舞いが繰り返される場合はチームAに追加のタイムアウトが記録される警告を与える。
- b) 警告なしでタイムアウトがチームAに対して記録される。チームAにタイムアウトが残っていない場合、コーチAにゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B1」と記録される。

**18/19-20 条文：** 第4クォーターでゲームクロックが残り2:00を示すまでに、チームが後半に1回もタイムアウトを認められていない場合、スコアラーはスコアシート上のそのチームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では最初のタイムアウトは使われたものとして表示する。

**18/19-22 例：** 第4クォーターでゲームクロックに2:00が表示された時点で、両チームとも後半に1回もタイムアウトを使っていなかった。

**解説：** スコアラーはスコアシート上の両チームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では1回目のタイムアウトは使われたものとして表示する。

**18/19-23 例：** 第4クォーターでゲームクロックに2:09が表示されているとき、プレーが行われている最中にコーチAが後半1回目のタイムアウトを請求した。ゲームクロックに1:58が表示されているとき、ボールがアウトオブバウンズに出てゲームクロックが止められた。ここでチームAのタイムアウトが認められた。

**解説：** スコアラーは、第4クォーターでゲームクロックに2:00が表示される前にタイムアウトが認められなかったとして、スコアシート上のチームAの後半最初の枠に2本の横線を引く。タイムアウトが1:58に認められたとき、このタイムアウトはチームAの2つ目の枠に記録されるとともに、チームAには1回のタイムアウトのみが残る。タイムアウトのあと、スコアボード上では2回のタイムアウトが使われたものとして表示する。

**18/19-24 条文：** タイムアウトが請求されたときはいつでも、テクニカルファウルや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宣せられる前後かどうかに関係なく、フリースローが行われる前にタイムアウトが認められる。タイムアウトの間にテクニカルファウルや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宣せられた場合、フリースローはタイムアウトが終了したあとで行われる。

**18/19-25 例：** チームBがタイムアウトを請求していた。A1がB1にアンスポーツマンライクファウルをし、続いてA2にテクニカルファウルが宣せられた。

**解説：** この時点でチームBにタイムアウトが認められる。タイムアウトのあと、A2のテクニカルファウルの罰則としてリバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。そしてリバウンダーなしで2本のフリースローがB1に与えられる。フロントコートのスローインライン

からチームBのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。

**18/19-26 例**： チームBはタイムアウトを請求していた。A1がB1にアンスポーツマンライクファウルをした。タイムアウトがチームBに認められた。タイムアウトの最中にA2にテクニカルファウルが宣せられた。

**解説**： タイムアウトのあと、A2のテクニカルファウルの罰則としてリバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。そしてリバウンダーなしで2本のフリースローがB1に与えられる。フロントコートのスローインラインからチームBのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。

**第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ および ボールのアウトオブバウンズ**

(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23. 2. 1 状況 : A1はボールがアウトオブバウンズになるのを防ごうとした。しかしその際にボールをタップしてコートに戻すことしかできず、そのボールがそこにいたB1の車椅子の後輪に当たってアウトオブバウンズに出た。

規則の適用 : もっとも近いアウトオブバウンズからのスローインがAチームに与えられる。

23. 2. 4 状況 : A1 は境界線近くを転がっているルーズボールをコントロールしたが、アウトオブバウンズに出そうになったので、故意にB1 の車椅子にボールをぶつけた。ボールはアウトオブバウンズに出た。

規則の適用 : これは単なるアウトオブバウンズではなく、この行為自体がバイオレーションである。バイオレーションが起こったもっとも近いアウトオブバウンズからBチームのスローインで再開される。その際、ショットクロックは、スローインが与えられるチームのフロントコートでスローインされる場合は 14 秒に、バックコートでスローインする場合は 24 秒にリセットされる。

23. 2. 4 解説 : 第23条23. 2. 4に記されているこのような行為に固執するプレーヤーやチームは、そのチームのコーチを同席させて、相手チームのプレーヤーに怪我をさせる可能性があるという観点で審判から警告を与えられるべきである。その後も危険と見なされる行為を犯したプレーヤーはテクニカルファウルを宣すべきである。

**第24条 ドリブル**

24. 1. 1 状況 1 : プッシュの際、プレーヤーがボールを両膝の間に挟んだ。

規則の適用 : バイオレーション。ボールは膝の上に置いておかなければならない。

24. 1. 1 状況 2 : A1は故意にボールをバックボードに投げつけ、そのボールを他のプレーヤーが触れる前に再びキャッチした。

規則の適用 : ボールをキャッチした後、A1はそのボールをドリブル、パス、ショットしてもよい。

解説 : この行為は正当であると見なされる。車椅子バスケットボールのドリブラーに関する唯一の制限は25条トラベリング(3プッシュ)だけである。

**24条に関する追加情報**

24-6 例 : A1は以下の行為からドリブルを始めた。

a) 相手チームのプレーヤーを越えてボールを投げる。

b) ボールを自分から数メートル離れた場所に投げる。

解説 : どちらの場合もA1が再度ボールに触る前にボールがコートに触れているのでバイオレーションではない。

**第25条 トラベリング(3プッシュ)**

25. 1. 1 状況 1 : A1は2回のプッシュを行い、その後ドリブルを始めた。ボールが手を離れた直後、しかしそのボールが床に触れる前に、もう1回プッシュをした。

規則の適用 : 正当である。トラベリングのバイオレーションはボールに実際に触れているプレーヤーにのみ適用される。

25. 1. 1 **状況 2** : A1がボールをバウンドさせ膝の上に置いた。制限区域を出るためにA1は右手で右の後輪をプッシュし、その後左手で左の後輪を引き、さらに両手でもう1回、両後輪をプッシュをした。
- 規則の適用** : トラベリングのバイオレーションである。
25. 1. 1 **状況 3** : A1は相手のディフェンスに向かって2プッシュした。A1はショットしようとしたが、近づいてくるディフェンダーのためにショットの動作を終えることができないことが分かった。A1はボールを膝の上に載せて予定外のプッシュによってディフェンダーを抜いた。
- 規則の適用** : 不正な3プッシュである。このバイオレーションは2回目と3回目のプッシュの間隔が比較的長いために判定が難しいことがある。
25. 1. 1 **状況 4** : プレーヤーが動きながらボールを受けた。そのプレーヤーはボールを膝の上に置き、片手で一方の後輪にブレーキをかけ、方向を換えるためにもう一方の後輪を後方に引いた。その後、前方に2回プッシュした。
- 規則の適用** : トラベリングのバイオレーション。
25. 1. 2 **状況 4** : ボールをコントロールしたA1が正当な2回のプッシュを行った。その後手を後方に動かすことなく左側の後輪にブレーキをかけて方向を換えた。
- 規則の適用** : 正当である。後輪にブレーキをかけることはプッシュではない。その後もう一度プッシュする前にそのプレーヤーはパスかドリブルかショットをしなければならない。

#### 第26条 3秒ルール ( Three seconds )

26. 1. 2 **状況 1** : A1は、制限区域から出るのをBチームのプレーヤーに妨げられて、相手の制限区域に3秒を超えてとどまった。
- 規則の適用** : A1が制限区域から出ようとしており、積極的にプレーに参加しない限り、バイオレーションではない。
26. 1. 2 **状況 2** : A1は相手の制限区域に2秒間とどまり、その後制限区域から出るために動き始めた。3秒が経過したときA1の後輪はまだ制限区域に触れていた。
- 規則の適用** : A1がパスを受けたり、積極的にプレーに参加したりしない限り、バイオレーションではない。
26. 1. 2 **状況 3** : A1は、自分の車椅子が相手のB1の車椅子と絡み合ったために、3秒を超えて相手の制限区域にとどまった。
- 規則の適用** : A1が制限区域から出ようとしており、積極的にプレーに参加しない限り、バイオレーションではない。

#### 第28条 8秒ルール ( Eight seconds )

28. 1. 1 **解説** : 8秒は、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スローインするとき、バックコートにいるプレーヤーにボールが触れたときにかぞえ始める。
28. 1. 1 **状況 1** : AチームのバックコートからのA1のスローインのパスがA2に触れ、ボールが床の上を転がった。
- 規則の適用** : 審判は即座に8秒をかぞえ始める。
28. 1. 1 **状況 2** : AチームのバックコートからのA1のスローインのパスがB1にカットされ、ボールが床

の上を転がった。

**規則の適用**： 審判は即座に8秒をかぞえ始める。

28.1.2 **解説**： バックコートからフロントコートへのドリブルのとき、車椅子の全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターとボールが完全にフロントコートに触れたとき、ボールはそのチームのフロントコートに進んだことになる。

28.1.2 **状況 1**： A1は車椅子の両後輪でセンターラインをまたぎバックコートにいるA2からのボールを受け取った。その後A1はそのボールをまだバックコートにいるA2にパスした。

**規則の適用**： 正当なプレー。A1はまだ全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターを完全にフロントコートに触れさせていないので、ボールをバックコートに返すことができる。8秒は継続してかぞえられる。

28.1.2 **状況 2**： A1はボールをバックコートからフロントコートへドリブルしているときにボールをつかんでセンターラインをまたいだ。その後A1は同じくセンターラインをまたいでいるA2にボールをパスした。

**規則の適用**： 正当なプレー。A1はまだ全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターを完全にフロントコートに触れさせていないので、ボールをバックコートに返すことができる。8秒は継続してかぞえられる。

28.1.2 **状況 3**： A1はバックコートからドリブルを始め1個のフロントキャスター（左側）と片方の後輪（左側）をすでにフロントコートに進めている。その後A1はセンターラインをまたいでいるA2にボールをパスした。A2はそのボールをバックコートでドリブルし始めた。

**規則の適用**： 正当なプレー。A1はまだ全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターを完全にフロントコートに触れさせていないので、同じくまだフロントコートに入っていないA2にボールをパスすることができる。従ってA2はそのボールをバックコートでドリブルすることもできる。8秒は継続してかぞえられる。

28.1.2 **状況 4**： A1はバックコートでドリブルしていて、ドリブルを続けながら以下の状況で前方への動きを止めた：

- a) センターラインをまたいでいる
- b) 全ての車輪と常に床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状態で、まだバックコートでドリブルしている
- c) 全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターがバックコートに触れた状態で、まだフロントコートでドリブルしている
- d) 全ての車輪と常に床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状態で、まだバックコートでドリブルを続け、その後A1は全ての車輪と常に床に接地しているリアキャスターをバックコートに戻した

**規則の適用**： 全ての状況でドリブラーA1は全ての車輪と常に床に触れているキャスターとボールを完全にフロントコートに入れるまでバックコートにいることになる。その状況でも8秒は継続してかぞえられる。

28.1.2 **状況 5**： A1がセンターラインを横切るときボールはA1の膝の上にあった。全ての車輪とリアキャスターが完全にフロントコートに触れた。

**規則の適用**： ボールがセンターラインを横切るドリブラーの膝の上にある場合は、全ての車

輪と常に床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たとき、そのボールはフロントコートに進んだことになる。

28. 1. 4 **状況** : 8秒の終わり近く、A1がバックコートからAチームのフロントコートにいたA2にボールをパスした。B1は自チームのバックコートでこのパスをカットし、このボールにAチームのバックコートにいたA2が最初に触れた。Aチームには新たな8秒が与えられるか？

**規則の適用** : 与えられる。ボールがフロントコートに触れるか、車椅子の一部が自チームのバックコートに触れているディフェンス側のプレーヤーに触れれば、Aチームはボールをフロントコートに進めたことになる。

**解説 2** : ボールをコントロールしていたチームのプレーヤーが、故意にフロントコートにいる相手に向かってボールを投げたりタップしたりして、その結果ボールがバックコートに戻ってきたときは、8秒は継続して数えられる。(第28条28. 1. 4)

### 28条に関する追加情報

- 28-1 **条文** : タップオフシチュエーションによってショットクロックが止められた。その結果、オルタネイティングポゼッションのスローインが、バックコートでボールをコントロールしていたチームに与えられる場合、8秒は継続される。

- 28-2 **例** : チームAがバックコートで5秒間ボールをコントロールしたあと、ヘルドボールが起きた。チームAに次のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられた。

**解説** : チームAは3秒でボールをフロントコートに進めなければならない。

- 28-8 **条文** : 8秒が継続され、それまでバックコートでボールをコントロールしていたチームがスローインを与えられる場合、スローインをするプレーヤーにボールを与える審判は、8秒のうち何秒が残っているかそのプレーヤーに伝える。

- 28-9 **例** : A1がバックコートで6秒間ドリブルをしたとき、ダブルファウルが次の場所で宣せられた:

- a) バックコート
- b) フロントコート

**解説** :

- a) バックコートのダブルファウルが起こった場所に最も近い位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAは2秒でボールをフロントコートに進める。
- b) フロントコートのダブルファウルが起こった場所に最も近い位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

- 28-10 **例** : A1がバックコートでボールを4秒間ドリブルしたとき、チームAのバックコートでB1がボールをアウトオブバウンズにはじいた。

**解説** : ゲームは、バックコートでチームAのスローインによって再開される。チームAはボールをフロントコートに4秒で進める。

- 28-11 **条文** : 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、相手チームに不利な状況になると審判が判断した場合は、8秒は中断した時点から継続される。

- 28-12 **例** : 最終クォーター残り0:25、得点がA72-B72で、チームAがボールをコントロールしていた。A1がバックコートで4秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた:

- a) ゲームクロックまたはショットクロックが、止まったあるいは開始されなかった。

- b) コート上にボールが投げ込まれた。
- c) ショットクロックが誤ってリセットされた。

**解説** : 全ての場合において、ゲームはバックコートからチームAのスローインによって、8秒のうち4秒を残して再開される。もし新たな8秒で再開された場合、チームBにとって不利な状況になる。

**28-13 条文** : 8秒バイオレーションが起きたあとのスローインの場所は、バイオレーションが起きたときのボールの状況によって決定される。

**28-14 例** : 8秒が経過してチームAにバイオレーションが宣せられたとき、

- a) チームAは、バックコートでボールをコントロールしていた。
- b) ボールは、バックコートにいるA1からフロントコートへのパスの途中で、空中にあった。

**解説** : チームBのスローインはフロントコートの次の位置から行われ、ショットクロックは14秒になる:

- a) バックボードの真後ろを除いた8秒のバイオレーションが起こった場所に最も近い位置。
- b) センターラインに最も近い位置。

## **第29条 / 50条 24秒ルール ( Twenty-four seconds )**

**29. 1. 1 解説 1** : スローインにおいてショットクロックは、ボールがコート上のプレーヤーに触れたときに動き始める。

**29. 1. 1 状況 1** : Bチームのゴールの後、A1によるスローインのパスがB1にカットされた後さらにA2にカットされ、どのプレーヤーもコート上のボールをコントロールすることができなかった。

**規則の適用** : ショットクロックはB1がボールに触れたときに動き始める。

**29. 2. 1 解説 2** : 次の理由によって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ないチームによるファウルまたは(アウトオブバウンズ以外の)バイオレーション
- ・ ボールをコントロールしていないチームによる正当な理由
- ・ どちらのチームにも関係のない正当な理由

ボールの保持はその前にボールをコントロールしていたのと同じチームに与えられる。

**29. 2. 1 解説 3** : 上記の場合、バックコートでスローインが与えられるとき、ショットクロックは24秒にリセットされる。

フロントコートでスローインが与えられるときショットクロックは次のように操作される:

- ・ ゲームが止まったときショットクロックに14秒以上が表示されていれば、ショットクロックはリセットされずゲームが止まったときから継続して計測される。
- ・ ゲームが止まったときショットクロックに13秒以下が表示されていれば、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29. 2. 1 状況 2** : 第4クォーターの残り1分45秒でA1がAチームのバックコートで5秒間ドリブルしていたときB1が故意に脚や車椅子を使ってボールをカットした。ショットクロックの表示は19秒であった。Aチームにタイムアウトが認められた。Aチームのコーチは次の位置からスローインでの再開を選択できる。

- a) ゲームが止まった時に最も近いアウトオブバウンズからのスローイン
- b) フロントコートのスローインラインからのスローイン

**規則の適用：**

a) ショットクロックは24秒にリセットされる

b) ショットクロックは14秒にリセットされる

29. 2. 1 **状況 3：** A1がAチームのフロントコートでダブルをしているときB2がA2にファウルした。ショットクロックには18秒が表示されていた。プレーはAチームのスローインで再開される。

**規則の適用：** ショットクロックはリセットされず18秒のまま継続される。

29. 2. 1 **解説 4：** 次のことの結果、以前にボールをコントロールしていたのと同じチームにスローインが与えられるときは、ショットクロックは止まるがリセットはされない：

- ・ ボールがアウトオブバウンズになったとき
- ・ 同じチームのプレーヤーが負傷したとき
- ・ タップオフシチュエーション
- ・ ダブルファウルまたは両チームへの等しい罰則が相殺されたとき

29. 2. 1 **状況 4：** A1がAチームのフロントコートでドリブルをしていたとき、B1がボールをカットして、そのボールがAチームのバックコートでアウトオブバウンズに出た。ショットクロックには10秒が表示されていた。プレーはAチームのスローインで再開される。

**規則の適用：** ショットクロックは24秒にリセットされず10秒から継続して計測される。

29. 2. 1 **状況 5：** A1がAチームのフロントコートでボールをドリブルしているとき、A2の負傷によってプレーが止められた。ショットクロックは10秒を示していた。プレーはAチームのスローインによって再開する。

**規則の適用：** ショットクロックは24秒にリセットされることはなく、10秒から継続して計測される。

29. 2. 1 **状況 6：** A1がAチームのバックコートでボールをドリブルしているとき、B1がA2にアンスポーツマンライクファウルを犯した。ショットクロックは19秒を示していた。プレーはA2によるフリースローの後、AチームのフロントコートのスローインラインからAチームのプレーヤーによるスローインで再開される。

**規則の適用：** ショットクロックは14秒にリセットされる。

29. 2. 1 **状況 7：** Aチームがボールをコントロールしていて、ショットクロックの残り時間が5秒のとき、Bチームの制限区域の中でA1とB1がダブルファウルを宣せられた。プレーはAチームのフロントコートでAチームのスローインによって再開される。

**規則の適用：** ショットクロックは14秒にリセットされない。ダブルファウルが宣せられ、Aチームのスローインでプレーが再開されるので、ショットクロックの残りの時間だけが与えられる。

29. 2. 1 **状況 8：** ショットクロックに8秒が表示されているときAチームのフロントコートにいたB1にパーソナルファウルが宣せられた。

**規則の適用：** Aチームのフロントコートからのスローイン。ショットクロックは14秒にリセットされる。

29. 2. 1 **状況 9：** ショットクロックに15秒が表示されているときAチームのフロントコートにいたB1にパーソナルファウルが宣せられた。

**規則の適用：** Aチームのフロントコートからのスローイン。ショットクロックはリセットされず、15秒から継続して計測される。

29. 2. 1 **状況 10：** Aチームがフロントコートでボールをコントロールしている。A1 のパスをB1 がカット

したがボールをコントロールすることはできなかった。ボールはアウトオブバウンズ方向に転がったがボールが出る前に、B1 が故意にA1 ボールをぶつけた。ボールはA1 の車椅子にあたりアウトオブバウンズに出た。ショットクロックは残り 3 秒を示している。

**規則の適用**：第 23 条 23. 2. 4 に従って、ボールはAチームに与えられる。この行為自体がバイオレーションなので、バイオレーションが起こった一番近いアウトオブバウンズからAチームのスローインによって再開される。その際、ショットクロックは、スローインが与えられるチームのフロントコートでスローインされる場合は 14 秒に、バックコートでスローインする場合は 24 秒にリセットされる。

## **29条に関する追加情報**

**29/50-1 条文**：ショットクロックが終了する間際に、ショットが放たれてボールが空中にある間にブザーが鳴った。ボールがリングに触れなかった場合、相手チームが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られなければ、バイオレーションになる。その場合、バックボードの真後ろを除いて、審判によってゲームが止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてボールは相手チームに与えられる。

**29/50-2 例**：A1のショットが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバックボードに当たりフロアに落ち、B1が触った後A2が触れて、最終的にB2によってコントロールされた。

**解説**：ボールがリングに当たらず、相手チームが速やかかつ明らかにコントロールを得られなかったので、ショットクロックバイオレーションである。

**29/50-3 例**：A1がショットを放ち、ボールはバックボードに当たったがリングには当たらなかった。リバウンドのボールはB1によって触れられたもののコントロールにはならなかった。その後A2がボールをコントロールした。その時点でショットクロックのブザーが鳴った。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。ボールがチームAのプレーヤーによって再びコントロールされたときを含めて、ショットクロックは継続する。

**29/50-4 例**：ショットクロックが終了する間際にA1がショットを放った。ボールはB1によって正当にブロックされたあと、ショットクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、B1がA1にファウルをした。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。B1のA1に対するファウルは、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのいずれかでない限り無視される。

**29/50-5 例**：A1のショットが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらずその後すぐにA2とB2間でのヘルドボールが宣せられた。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。チームBが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られなかった。

**29/50-6 例**：A1がショットを放った。ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、B1に触れてアウトオブバウンズになった。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。チームBが明らかにボールのコントロールを得られなかった。

**29/50-7 条文**：ショットクロックのブザーが鳴った場合でも、審判の判断で相手チームがボールを速やかかつ明らかにコントロールしたと判断する場合は、ブザーは無視されゲームは続行される。

**29/50-8 例**：ショットクロックが終了する間際に、A1のパスをA2がキャッチできず(2人ともフロントコー

トにいる)ボールがチームAのバックコートに転がった。B1がバスケットまで誰もいない状況でボールをコントロールしようとするときに、ショットクロックのブザーが鳴った。

**解説** : B1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。

**29/50-9 条文** : タップオフが宣せられ、それまでボールをコントロールしていた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によって継続してボールを与えられる場合、タップオフが起きた時点の残り時間からショットクロックは継続になる。

**29/50-10 例** : チームAがフロントコートでボールをコントロールしており、ショットクロック残り10秒でヘルドボールが起きた。オルタネイティングポゼッションのスローインが:

- a) チームAに与えられた。
- b) チームBに与えられた。

**解説** :

- a) チームAのショットクロックは継続され、残り10秒となる。
- b) チームBのショットクロックは新たに24秒となる。

**29/50-11 例** : チームAがフロントコートでボールをコントロールしており、ショットクロック残り10秒でボールがアウトオブバウンズになった。審判はボールがアウトオブバウンズになる前に、最後にボールに触ったのがA1かB1かを判断できなかったためタップオフシチュエーションになり、オルタネイティングポゼッションによるスローインが:

- a) チームAに与えられた。
- b) チームBに与えられた。

**解説** :

- a) チームAのショットクロックは継続され、残り10秒になる。
- b) チームBのショットクロックは、新たに24秒になる。

**29/50-12 条文** : 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(ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)により審判がゲームを止め、ボールのポゼッションがその前にコントロールしていたチームにフロントコートで与えられる場合、以下のとおりショットクロックはリセットされる:

- ・ ゲームが止められた時点で、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックはリセットされず、止められた時点から継続される
- ・ ゲームが止められた時点で、ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒にリセットされる

**29/50-13 例** : チームAのフロントコートでB1がアウトオブバウンズのバイオレーションを起こした。ショットクロックは8秒を表示している。

**解説** : チームAのショットクロックは継続され、残り8秒になる。

**29/50-14 例** : A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1からファウルをされた。これはこのクォーターでチームBの2個目のチームファウルであった。ショットクロックは3秒を表示している。

**解説** : チームAのショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-15 例** : ショットクロック残り4秒で、チームAがフロントコートでボールをコントロールしていたとき:

- a) A1が

b) B1が

怪我をして、審判がゲームを止めた。

**解説**：チームAのショットクロックは、

a) 4秒

b) 14秒

になる。

**29/50-16 例**：A1がショットを放った。ボールが空中にあるとき、ショットクロック残り6秒でA2とB2にダブルファウルが宣せられ、それぞれの罰則は等しかった。ボールはリングに当たらなかった。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。

**解説**：チームAのショットクロックは継続され、残り6秒になる。

**29/50-17 例**：ショットクロック残り5秒でA1がドリブルしているとき、B1にテクニカルファウルが宣せられた。その後コーチAにもテクニカルファウルが宣せられた。

**解説**：等しい罰則の相殺のあと、ゲームはチームAのスローインで再開になり、ショットクロックは継続され、残り5秒になる。

**29/50-18 例**：

a) ショットクロック残り16秒で

b) ショットクロック残り12秒で

チームAのフロントコートでA1がA2にパスをしたとき、B1がチームBのバックコートで意図的に、ボールをフロントバンパーで押す、または、拳でたたいた。

**解説**：チームBのバイオレーションである。チームAのフロントコートでのスローインになり、ショットクロックは、

a) 16秒

b) 14秒

になる。

**29/50-19 例**：第3クォーターでA1のスローインのとき、B1がチームBのバックコートで境界線上を越えて腕を伸ばし、A1のパスをブロックした。ショットクロックは：

a) 19秒

b) 11秒

であった。

**解説**：チームBのバイオレーションである。チームAのフロントコートでのスローインになり、ショットクロックは：

a) 19秒

b) 14秒

になる。

**29/50-20 例**：A1がフロントコートでドリブルをしているとき、ショットクロック残り6秒でB2がA2に対してファウルをし、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

**解説**：フリースローの成否にかかわらず、チームAにフロントコートのスローインラインからのスローインが与えられる。ショットクロックは14秒になる。同様の解釈が、ディスクォリファイングファウルにも適用される。

**29/50-21 条文：** 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、相手チームに不利な状況になると審判が判断した場合は、ショットクロックは中断した時点から継続される。

**29/50-22 例：** 第4クォーター残り0:25、得点がA72-B72でチームAがフロントコートでボールをコントロールした。A1が20秒間ドリブルをしたとき、審判が以下の理由によってゲームを止めた。

- a) ゲームクロックあるいはショットクロックが動かない、もしくは開始されなかった。
- b) コート上にボトルが投げ込まれた。
- c) ショットクロックが誤ってリセットされてしまった。

**解説：** 全ての場合において、ゲームはチームAのスローインによって再開され、ショットクロックは残り4秒になる。ショットクロックが14秒にリセットされた場合、チームBにとって不利な状況になる。

**29/50-23 例：** A1のショットがリングに当たり、そのリバウンドをA2がコントロールした。その9秒後に誤ってショットクロックのブザーが鳴った。審判がゲームを止めた。

**解説：** もしショットクロックバイオレーションになった場合、ボールをコントロールしているチームAが不利な状況になる。コミッショナーが同席していればコミッショナーと、そしてショットクロックオペレーターとも協議をしたあと、審判はショットクロックを残り5秒にして、ゲームはチームAのスローインで再開される。

**29/50-24 例：** ショットクロック残り4秒でA1がショットを放った。ボールはリングに当たらなかったが、ショットクロックオペレーターが誤ってショットクロックをリセットしてしまった。A2がリバウンドを確保しある程度時間が経ったあと、A3がショットを成功させた。その時点で審判が状況に気がついた。

**解説：** 審判は(コミッショナーが同席していれば協議をしたあと)A1のショットがリングに当たらなかったことを確認する。その後、もし誤ってリセットされていなかったら、A3の放ったボールがショットクロックのブザーが鳴る前にA3の手を離れていたかを判断する。もしそうであれば得点は認められる。もしそうでなければショットクロックバイオレーションが起こっていたとし、A3による得点は認められない。

**29/50-25 条文：** 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罰則のスローインは、フロントコートのスローインラインから行われ、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-26 例：** 第4クォーター残り1:12で、A1がフロントコートでドリブルをしていて、ショットクロックが残り6秒のとき、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをした。A1の最初のフリースローのあと、コーチAもしくはコーチBがタイムアウトを請求した。

**解説：** リバウンダーなしで2本目のフリースローがA1に与えられる。タイムアウトのあと、フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-27 条文：** ショットが放たれたあとにディフェンスプレーヤー側のバックコートでディフェンスのファウルが宣せられたとき、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-28 例：** ショットクロック残り17秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときに、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター2個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- a) バスケットに入った。
- b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- c) リングに当たらなかった。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。

全ての場合において、ファウルがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

**29/50-29 例：** ショットクロック残り10秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときにB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター2個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- a) バスケットに入った。
- b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- c) リングに当たらなかった。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。

全ての場合において、ファウルがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

**29/50-30 例：** A1がショットを放った。ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴り、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター2個目のチームファウルだった。

そしてボールは：

- a) バスケットに入った。
- b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- c) リングに当たらなかった。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。

全ての場合において、ショットクロックバイオレーションは起きたことにならない。ファウルがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

**29/50-31 例：** ショットクロック残り10秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときにB2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター5個目のチームファウルだった。そしてボールは：

- a) バスケットに入った。
- b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- c) リングに当たらなかった。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。

3つのケース全てにおいて、A2にフリースロー2本が与えられる。

**29/50-32 例：** A1がショットを放った。ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴り、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター5個目のチームファウルだった。

そしてボールは：

- a) バスケットに入った。

b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。

c) リングに当たらなかった。

**解説 :**

a) A1の得点は認められる。

3つのケース全てにおいて、ショットクロックバイオレーションは起きたことにならない。A2にフリースロー2本が与えられる。

**29/50-33 条文 :** ボールが何らかの理由で相手チームのバスケットのリングに当たったあと、ボールがリングに当たる前にコントロールしていたチームと同じチームが再びボールをコントロールした場合は、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-34 例 :** A1からA2へのパスのボールにB2が触れたあと、ボールがリングに当たり、A3がそのボールをコントロールした。

**解説 :** A3がコート上でボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-35 例 :** ショットクロックの残りが以下の秒数のときA1がショットを放った。

a) 4秒

b) 20秒

ボールはリングに当たり、リバウンドのボールをA2がコントロールした。

**解説 :** どちらの場合においても、A2がコート上でボールをコントロールした直後にショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-36 例 :** A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。B1がそのボールに触れたが、A2がそのボールをコントロールした。

**解説 :** A2がコート上でボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-37 例 :** A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。B1がそのボールに触れアウトオブバウンズになった。

**解説 :** バイオレーションがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。スローインがフロントコートであるかバックコートであるかにかかわらず、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-38 例 :** ショットクロックが4秒のとき、A1がショットクロックをリセットするためにボールをリングに向かって投げた。ボールはリングに当たり、B1がそのボールに触れチームAのバックコートでアウトオブバウンズになった。

**解説 :** チームAのバックコートでのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-39 例 :** A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。A2がボールをはじき、A3がそのボールをコントロールした。

**解説 :** コート上のどこであるかにかかわらず、A3がボールをコントロールした直後に、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-40 例 :** A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。リバウンドのときに、B2がA2にファウルをした。これはチームBのそのクォーター3個目のチームファウルだった。

**解説 :** ファウルがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-41 例 :** A1がショットを放ち、ボールがバスケットに入った。そこでB2がA2にファウルをした。これ

はチームBのそのクォーター3個目のチームファウルだった。

**解説**：得点は認められる。ファウルがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-42 例**：A1がショットを放ち、ボールがリングに当たった。リバウンドのときに、A2とB2との間でヘルドボールが宣せられた。ポゼッションアローはチームAを示している。

**解説**：ヘルドボールがあった場所から最も近い位置でチームAのスローインになる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-43 例**：A1がショットを放ち、ボールがリングとバックボードの間に挟まった。ポゼッションアローはチームAを示している。ショットクロックは残り8秒を表示している。

**解説**：バックボード横のエンドラインからのスローインがチームAに与えられる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-45 例**：A1はディフェンス・リバウンドのボールをキャッチした。B1はA1が保持しているボールをはじき出した。そのボールをB2が保持した。

**解説**：ボールのコントロールを得たチームBは、ボールがリングに当たる前にコントロールしていたチームAとは異なるチームである。チームAのショットクロックは24秒になる。

**29/50-46 例**：ショットクロック残り6秒でA1がショットを放った。ボールがリングに当たり、リバウンドのボールをA2がバックコートでコントロールした。その後A2はB1にファウルをされた。これはチームBのそのクォーター3個目のチームファウルだった。

**解説**：ゲームはチームAのバックコートからのスローインによって再開となり、ショットクロックは新たに24秒になる。

**29/50-47 条文**：ゲームクロックが動いている間に、チームが新たにライブのボールのポゼッションを得たとき、フロントコート、バックコートのどちらであっても、そのチームのショットクロックは24秒になる。

**29/50-48 例**：ゲームクロックが動いている間に、A1がコート上で新たにボールのポゼッションを得たのは：

- a) バックコートであった。
- b) フロントコートであった。

**解説**：どちらの場合においても、そのチームのショットクロックは24秒になる。

**29/50-49 条文**：ゲームクロック残り14秒以下で、ボールがデッドでゲームクロックが止められ、チームが新たにライブのボールのポゼッションを得たとき、フロントコート、バックコートのどちらであっても、ショットクロックのスイッチは切られる。

**29/50-50 例**：ゲームクロック残り12秒で、チームAが新たにボールのポゼッションを得た。

**解説**：ショットクロックのスイッチは切られる。

**29/50-51 例**：ゲームクロック残り18秒、ショットクロック残り3秒で、B1がチームBのバックコートで意図的にボールをバンパーで押した。

**解説**：ゲームはチームAのフロントコートからのスローインによって再開され、ゲームクロック残り18秒、ショットクロックは残り14秒になる。

**29/50-52 例**：ゲームクロック残り7秒、ショットクロック残り3秒で、B1がチームBのバックコートで意図的にボールをバンパーで押した。

**解説**：ゲームはチームAのフロントコートからのスローインによって再開され、ゲームクロック

残り7秒、ショットクロックはスイッチを切る。

**29/50-53 例：** ゲームクロック残り23秒で、チームAが新たにボールをコントロールした。その後ゲームクロック残り19秒で、A1がショットを放ち、ボールがリングに当たりA2がリバウンドを取った。

**解説：** チームAがボールを新たにコントロールした時点では、ショットクロックはスタートされない。しかし、A2がボールをコントロールした直後にはゲームクロックがまだ14秒以上残っていることから、ショットクロックは14秒にリセットされる。

**29/50-54 例：** 第4クォーター残り58秒で、チームAのバックコートでB1がわざとボールを車椅子で押した。もしくはA1にファウルをした。ファウルをしたとき、これはチームBの3個目のチームファウルであった。チームAのショットクロックは19秒であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** コーチAは、スローインがチームAのフロントコートのスローインラインから行われるか、バックコートから行われるかを定める。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは24秒になる。

**29/50-55 例：** 第4クォーター残り30秒で、A1がチームAのフロントコートでドリブルをしていた。B1がボールをはじき、チームAのバックコートでA2がボールをコントロールした。B2がわざとボールを車椅子のバンパーで押した、もしくはA2にファウルをした。これはチームBの3個目のチームファウルであった。チームAのショットクロックは8秒であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** コーチAはスローインがチームAのフロントコートのスローインラインから行われるか、バックコートから行われるかを定める。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは24秒になる。

**29/50-56 例：** 第4クォーターのゲームクロック残り58秒で、A1がチームAのバックコートでB1からファウルをされた。ショットクロックは残り19秒であった。これはチームBのそのクォーター3個目のチームファウルだった。チームBにタイムアウトが認められた。

**解説：** ゲームはチームAのバックコートからのスローインで再開され、ショットクロックは新たに24秒になる。

**29/50-57 例：** 第4クォーター残り30秒で、A1がチームAのバックコートでドリブルをしていた。B1がボールをアウトオブバウンズにはじき、ショットクロックは19秒であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** コーチAはスローインがチームAのフロントコートのスローインラインから行われるか、バックコートから行われるかを定める。コーチAがフロントコートのスローインラインからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは14秒になる。コーチAがバックコートからのスローインに決めた場合、チームAのショットクロックは19秒になる。

**29/50-58 例：** 第4クォーター残り30秒で、A1がチームAのフロントコートでドリブルをしていた。B1がボールをチームAのバックコートにはじき、A2がボールをコントロールした。さらにB2がボールをアウトオブバウンズにはじき、ショットクロックは8秒であった。チームAにタイムアウトが認められた。

**解説：** コーチAはスローインがチームAのフロントコートのスローインラインから行われるか、バックコートから行われるかを定める。どちらの場合においても、チームAのショットクロックは8秒になる。

**29/50-59 例**：第2クォーターのゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。その後ショットクロック残り1秒で、A1がショットを放った。ボールが空中にあるときショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、それから1.2秒経過後、クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。

**解説**：これはショットクロックバイオレーションではない。審判はチームBが明らかにボールをコントロールするかを見定めていたためバイオレーションを宣さなかった。クォーターは終了したことになる。

**29/50-60 例**：第2クォーターのゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。その後ショットクロック残り1秒でA1がショットを放った。ボールが空中にあるときショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに当たらず、ゲームクロック残り0.8秒で審判がバイオレーションを宣した。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。エンドラインからチームBにスローインが与えられ、ゲームクロックは残り0.8秒になる。

**29/50-61 例**：第2クォーターのゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールをコントロールした。ゲームクロックが残り1.2秒でA1がボールを手の中に持っているときにショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロック残り0.8秒で審判がバイオレーションを宣した。

**解説**：ショットクロックバイオレーションである。ゲームが止められた場所に最も近い位置からチームBのスローインで再開され、ゲームクロックは残り1.2秒になる。

**29/50-62 例**：第3クォーターで、A1はバックコートでスローインを与えられた。A1がボールを持っている間に、B1が境界線を越えて腕を横切らせた。

**解説**：B1のバイオレーションである。A1は再びスローインを与えられる。チームAのショットクロックは24秒になる。

**29/50-63 例**：第3クォーターで、A1はフロントコートでスローインを与えられた。A1がボールを持っている間に、B1が境界線を越えて腕を横切らせた。そのときショットクロックは：

a) 7秒であった。

b) 17秒であった。

**解説**：B1のバイオレーションである。A1は再びスローインを与えられる。チームAのショットクロックは：

a) 14秒になる。

b) 17秒になる。

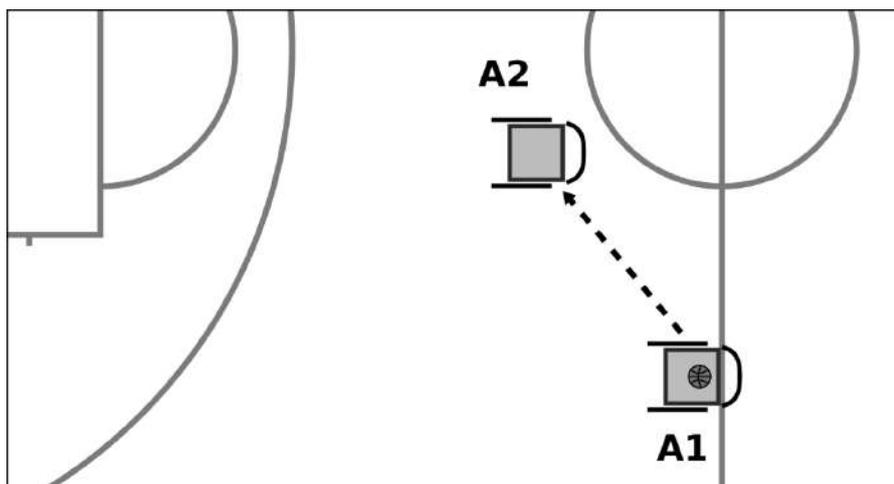
### **第30条 ボールをバックコートに返すこと ( Ball returned to the backcourt )**

**30.1.2 状況 1**：A1は自チームのフロントコートでB1のパスをカットしたが、車椅子を止める前にフロントキャスターがセンターラインに触れた。

**規則の適用**：バイオレーションではない。

第30条の制限はスローインを含めてチームのフロントコートでの状況で適用される。しかしながら、センターライン付近で相手のパスをカットして、新たなチームコントロールを得たプレイヤーが、両手を車輪から放して、車椅子の勢いを止めることができずにバックコートに戻ってしまった場合には適用されない。

30. 1. 2 状況 2 : A1がバックコートにいるA2にパスを戻したとき、A1のフロントキャスターはセンターラインに触れていた。



規則の適用 : 正当である。センターラインはバックコートの一部である。(第2条2. 2参照)

30. 1. 2 状況 3 : A1はフロントキャスターをフロントコートに、後輪をバックコートに置いている。A1はバックコートにいるA2からボールを受け取った。味方のA3は3つの車輪をフロントコートに置き、一方の後輪がセンターラインに触れている。A1はボールをA3にパスした。

規則の適用 : 正当である。A1は後輪がフロントコートに触れていないのでまだボールをフロントコートに進めたことにならない。また、A3も同様である。

30. 1. 2 状況 4 : A1は、左側のフロントキャスターと左側の後輪をフロントコートに置き、右側の他の車輪をバックコートに置き、センターラインを横切って位置を占めている。A1はバックコートにいる味方からパスを受けた。A1は車椅子を回転させて、フロントコートに触れている左側の車輪の一方または両方の車輪をバックコートに戻した。

規則の適用 : 正当である。A1は一度もフロントコートに入っていない。

### 第30条に関する追加の条項

- 30-7 条文 : 完全にフロントコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをバックコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合、ライブのボールが不当にバックコートに戻ったとみなされる。しかし、バックコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをフロントコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合は正当である。

- 30-8 例 : A1がセンターライン近くのフロントコートにすべての車輪を完全に接地させ位置している。同じくセンターライン近くのフロントコートにすべての車輪を完全に接地させ位置しているA2に、バウンズパスをした。パスされたボールはバックコートに触れた後でA2がキャッチした。

解説 : チームAはボールを不当にバックコートに戻したのでバイオレーションになる。

- 30-9 例 : A1とA2がセンターライン近くでフロントコートにすべての車輪が完全に接地した状況で位置しており、A1はA2にバウンズパスをした。パスされたボールはバックコートに触れた後フロントコートに触れ、そのあとA2がキャッチした。

解説 : チームAはボールを不当にバックコートに戻したのでバイオレーションになる。

- 30-10 例 : A1がセンターラインの近くでバックコートにすべての車輪を接地させ位置しており、同じくセ

インターラインの近くでバックコートにすべての車輪を接地させ位置しているA2にバウンズパスをした。パスされたボールはフロントコートに触れた後でA2に届いた。

**解説**： バイオレーションではない。チームAのプレーヤーはフロントコートでボールをコントロールしていない。しかし、ボールがフロントコートに触れた時点でフロントコートに進められたことになり、8秒の計測は終わる。バックコートにいるA2がボールに触れた時点で新たな8秒が始まる。

**30-11 例**： バックコートにいるA1がフロントコートに向かってボールをパスした。ボールはコート上でセンターラインをまたいで立っている審判に当たって跳ね返り、まだバックコートにいるA2が次にそのボールに触れた。

**解説**： バイオレーションではない。チームAのプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていない。しかし、ボールが審判に触れた時点でフロントコートに進められたことになり、8秒の計測は終わる。バックコートにいるA2がボールに触れたと同時に新たな8秒が始まる。

**30-12 例**： チームAがフロントコートでボールをコントロールしているとき、A1とB1が同時にボールに触れて、そのままボールがチームAのバックコートへ入り、A2が最初にボールに触れた。

**解説**： チームAがボールを不当にバックコートに返したことになる。

**30-14 例**： バックコートにいるA1が、フロントコートにいるA2にボールをパスした。A2がボールに触れ、ボールはバックコートにいるA1に戻りキャッチした。

**解説**： A2はフロントコートでボールをコントロールしていないので、バイオレーションではない。

**30-16 例**： A1がセンターライン近くのフロントコートでドリブルをしているとき、ボールはB1にカットされチームAのバックコートに入った。A1はすべての車輪をフロントコートに接地させたままドリブルを続け、ボールはバックコートでバウンドしている。

**解説**： バイオレーションではない。チームAのフロントコートで最後にボールに触れたのはチームAのプレーヤーではない。A1はバックコートに入りドリブルを続けることもでき、新しく8秒が与えられる。

**30-17 例**： バックコートにいるA1がA2にボールをパスした。A2はフロントコートから手を離れた状態でボールをキャッチし：

- a) すべての車輪がバックコートに触れた。
- b) センターラインに触れた。
- c) センターラインをまたいだ。

**解説**： 全ての場合において、チームAがボールを不当にバックコートに返したことになる。A2がボールをキャッチしたときに、チームAがフロントコートでボールをコントロールしたとみなされる。第30条30. 1. 2の例外は相手チームのボールをインターセプトする場合のみに適用される。

## **第31条 リフティング ( Lifting )**

### **31. 1 解説 1： リフティング ( Lifting )**

ストラップがプレーヤーの「装備」として認められるにつれて、リフティングは判定することがより難しくなってきた。しかしながら、車椅子バスケットボールのプレーヤーが両方の臀部をシートから浮かせる事があれば、重大な規則違反である。最低でも、臀部の一部はシートに接触していなければならない。

審判はプレーヤーがボールに触れる瞬間のシートに特に注意を払う必要がある。リフティング

はしばしば、プレーヤーがシートに戻る瞬間を見ることによって最もよく判定できる。

リフティングは「機能する」脚を持ったプレーヤー(3点や4点のプレーヤー)のみによって行われるのではない。臀部を浮かせることは車椅子の一方に傾いて一方の腕で車輪を支えることでも可能である(1点や2点のプレーヤー)。

**31. 1. 2 状況 1 :** A1は片手または両手で車輪に力を加えながら、車椅子を上方及び側方に持ち上げることによって、車椅子を側方にジャンプさせた。

**規則の適用 :** 正当である。

**31. 2. 1 状況 1 :** A1はリバウンドを取ろうとしてシートから浮きあがった。A1は指でボールに触れたがボールを取ることはできなかった。

**規則の適用 :** テクニカルファウルがA1に科される。1個のフリースローがBチームに与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

**31. 2. 1 状況 2 :** ゲームを開始するタップオフを行うA1が臀部をシートから浮きあがらせたが、ボールに触れることはできなかった。

**規則の適用 :** テクニカルファウルがA1に科される。1個のフリースローがBチームに与えられ、ゲームは新たなタップオフで再開される。

**31. 2. 1 状況 3 :** A1の手を離れたショットのボールをブロックしようとしてB1がシートから浮き上がった。B1はボールに触れてその方向を換えることに成功し、ボールはバスケットに入らなかった。

**規則の適用 :** B1にテクニカルファウルが科され、2個または3個のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフリースローの後、時計が止められた時にボールがコントロールされていた場所、またはボールがショットされ場所に最も近い位置のアウトからのスローインで再開される。

**31. 2. 1 状況 4 :** 上記と同じ状況だが、A1のショットは成功した。

**規則の適用 :** B1にテクニカルファウルが科され、A1に2または3点が記録され、さらにA1に1個のフリースローが与えられる。ゲームはフリースローの後、時計が止められた時にボールがコントロールされていた場所、またはボールがショットされ場所に最も近い位置のアウトからのスローインで再開される。

**31. 2. 1 状況 5 :** ボールをコントロールしているA1が両手を車輪から放して味方と接触し、ショットをしようとして両方の後輪をフロアから浮かせた。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 6 :** 第1クォーターの開始時のタップオフを行うA1が、両手を後輪から放して両方の後輪をフロアから浮かせた。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 7 :** A1が両手を後輪から放して、例えばブロックを逃れるために、車椅子を側方にジャンプさせた。

**規則の適用 :** テクニカルファウルがA1に科される。両手を後輪から放して、全ての車輪を床から離して、車椅子でジャンプすることは正当ではない。テクニカルファウルがA1に科される。1個のフリースローがBチームに与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

**31. 2. 1 状況 8 :** B1が、両手を後輪から放して味方と接触し、リバウンドを取ろうとして両方の後輪をフロアから浮かせた。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 9 :** B1が、両手を後輪から放して味方と接触し、A1のショットをブロックしようとして両方の後輪をフロアから浮かせた。ショット・ブロックは成功した。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 10 :** B1は一方の腕をA1に向かって伸ばしてディフェンスしながら、もう一方の手で車輪をつかみ、両方の後輪をフロアから浮かせ、両方のフロントキャスターだけで車椅子のバランスを取っている。

**規則の適用 :** 正当である。

**31. 2. 1 状況 11 :** B1が、両手を後輪から放して味方と接触し、リバウンドを取ろうとして両方の後輪をフロアから浮かせた。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 12 :** B1が、両手を後輪から放してA1のショットをブロックしようとして、両方の後輪をフロアから浮かせ、A1のショットをブロックすることに成功した。

**規則の適用 :** 正当なプレー。

**31. 2. 1 状況 13 :** A1は次の状況のパスをキャッチ/カットしようとしてシートから浮き上がった:

- a) チームメイトのパス
- b) 相手チームのパス

**規則の適用 :** どちらのケースもテクニカルファウルがA1に科される。1個のフリースローがBチームに与えられる。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のボールがBチームに与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

**31. 4 解説 :** 相手との接触に続いて両方の後輪が浮いた場合は、一般にその接触の結果であり二次的なものである。

これは「ノーコール」でもよいし、審判の判断で、この接触が相手に不利益をもたらしたときは、違反を犯したプレーヤーのパーソナルファウルとしてもよい。

**31. 4 状況 1 :** A1は一方の手で車輪をつかんで、(a)ショット、(b)リバウンド、(c)パスキャッチ、(d)一方の腕を伸ばしてディフェンスしようとして、片側の後輪とフロントキャスターに重心をのせ、バランスを取り、車椅子を傾けた。(ティルティング)

**規則の適用 :** 4つの全ての例において正当である。

**31. 4 状況 2 :** A1は、(a)両手でショット、(b)両手でリバウンド、(c)両手でパスキャッチ、(d)一方の腕を伸ばしてディフェンスしようとして、片側の後輪とフロントキャスターに重心をのせ、バランスを取り、車椅子を傾けた。(ティルティング)

**規則の適用 :** 4つの全ての例において正当である。

**第32条 ファウル ( Fouls )**

- 32. 1 解説 :** モダン車いすバスケットボールは、プレーヤーの運動能力やチームの戦術・戦略が進化し、それに伴い、以前と比較しゲームの激しさが著しく増大してきた。選手間で多くの激しい接触が散見される。車いすバスケットボールの接触は、プレーヤー自身のシートよりも上の高さでの接触(上半身)と、車椅子同士の触れ合いの両方に分けることができるが、審判はこのような接触をされたプレーヤーが不利益を被らないように、また、接触をしたプレーヤーが利益を得るようなことがないように一試合を通じてマネージメントする。審判はプレーの流れを維持し、止むを得ない接触をファウルとして取り上げないようにしなければならない。(第47条47. 3 参照)

**第33条 接触 : 一般原理 ( Contact : General principle )**

- 33. 2 ティルティング - 定義 :** ティルティングとは、ショットやディフェンスやパスキャッチやパスカットやタップオフやリバウンドの状況で、プレーヤーが片方または両方の手を車輪から放して、片側の後輪とフロントキャスターをフロアから浮かせることによって有利な高さを得ようとする行為である。ティルティングは正当な行為である。
- 33. 2 状況 1 :** A1はショットしようとして正当に車椅子を傾けたが、ショットのボールを放すときに車椅子を傾け過ぎてB1と接触した。  
**規則の適用 :** 自らのシリンダーを出てB1のシリンダー内で接触を引き起こしたA1のオフenseファウル。
- 33. 2 状況 2 :** A1は一方の車輪に乗りかかって自らがコート上に占めた位置を離れた。B1はA1がティルティングによって空けた位置に侵入し、A1の上げた車輪の下にバンパーなど車椅子の一部を入れ、A1が車輪をもとの位置に戻したときに静止しているB1と接触した。  
**規則の適用 :** A1が自らのシリンダーの中であれば、車輪を上げることによって空けた場所に戻る権利があり、A1のシリンダーに侵入したB1に、ブロッキングのファウルが科される。
- 33. 3 状況 1 :** A1はボールを持ってバスケットに向かっている。ディフェンダーB1はA1の前に位置を占めようとしたが、A1の車椅子と接触してA1の方向を無理やり変えさせた。  
**規則の適用 :** ディフェンダーB1にファウルが科される。A1はショットの動作中であると見なされなかったため、最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインが与えられる。
- 33. 3 状況 2 :** A1はフィールドゴールを狙ってショットした。A1の手がフォロースルーを完了した直後、B1がA1のバンパーに軽く触れた。  
**規則の適用 :** 止むを得ない接触であり、A1は不利益を被っていないので、ファウルは宣せられない。(第47条47. 3 参照)
- 33. 3 状況 3 :** ショットの動作中のA1とディフェンダーB1がお互いに向かって進んでいる。シューターがボールを放した直後にディフェンダーがブレーキをかけて止まり、シューターはノーブレーキでディフェンダーにぶつかった。(第33条33. 4及び第33条33. 5参照)  
**規則の適用 :** A1にファウルが科される。
1. ショットが成功すれば、A1にゴールが記録され、Bチームによるエンドラインの後方からのスローインで、ゲームは再開される。

2. ショットが成功しなかった場合は、最も近いアウトオブバウンズの位置からのBチームによるスローインで、ゲームは再開される。

3. Aチームがファウル・ペナルティの場合

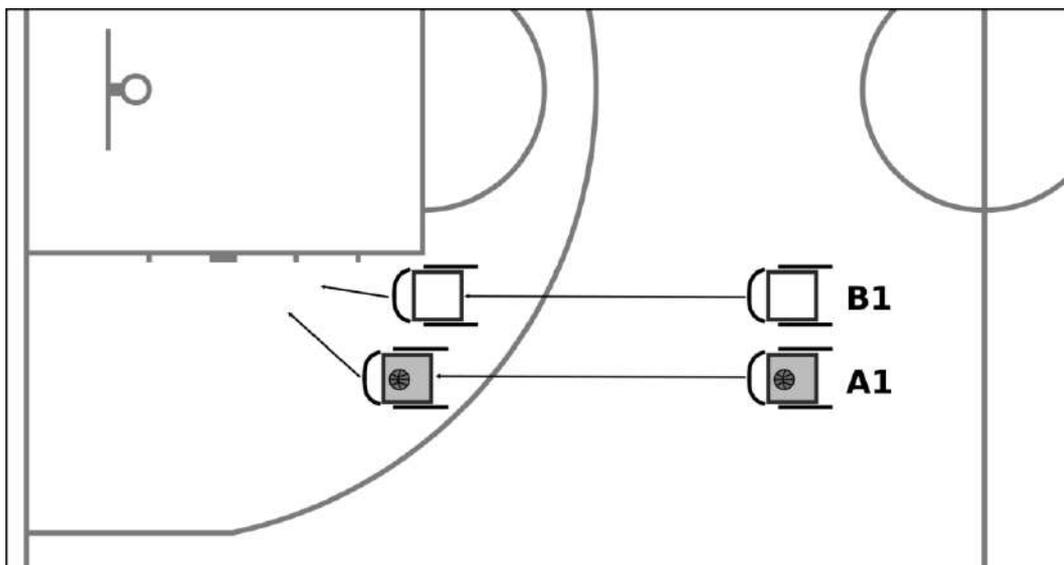
- ・ ショットが成功すれば、A1にゴールが記録され、B1に2本のフリースローが与えられる。
- ・ ショットが成功しなかった場合は、B1に2本のフリースローが与えられる。

**33. 3 状況 4 :** 上記と同じ状況だが、この場合はシューターA1がショット直後にブレーキをかけた。にもかかわらず、A1はディフェンダーB1に軽く接触した。

**規則の適用 :** A1の接触は止むを得ないものとみなされ、ファウルは宣せられない。

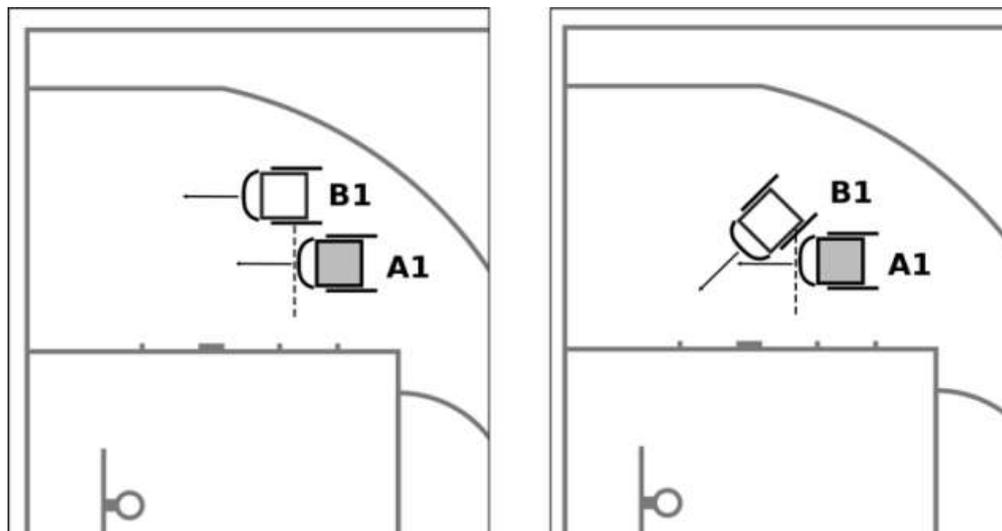
**33. 4. 3 解説 :** チャージングは注意深く判定されなければならない。ショットやパスをしたプレイヤーがまだ動いているときは、ブレーキングを怠ることによって、明らかに相手にぶつかる危険性を犯している。もしそのプレイヤーが接触を避ける責任を放棄していれば、この状況でぶつかったプレイヤーにはファウルが宣せられる。(第33条33. 4参照) しかしながら、審判が止むを得ないものと判断した接触に関しては寛容であるべきである。(第47条47. 3 参照)

**33. 6 状況 :** ボールを持ったA1がバスケットの方向に進んでいる。B1はA1と平行に進んでいる。制限区域の境界線付近でA1は方向を修正しないとバスケットに向かってレイアップができないと分かった。A1のバンパーはB1のバンパーの前方に出ていた。A1は自分の車椅子をバスケットの方向に向けるために内側の車輪にブレーキをかけた。B1のバンパーはA1に接触し、その接触のためにA1は車椅子ごと転倒した。



**規則の適用 :** A1がB1の進路を横断するのが早すぎたのでA1にファウルが科される。最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインのボールがBチームに与えられる。

33. 6. 4 状況 : B1はA1の前でディフェンスの位置を占めようとした。B1の後輪がA1の車椅子の前を  
 通り過ぎようとしたとき、B1が突然自分の車椅子を45度回転させA1の進路に入った。A1とB1の  
 間に激しい接触が起こった。



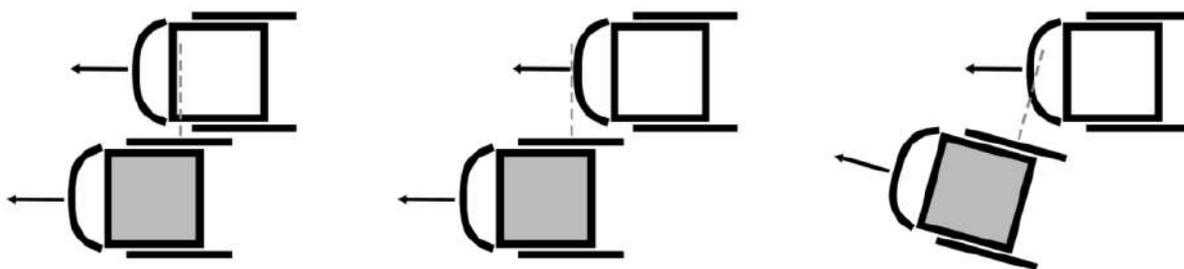
規則の適用 : 第33条33. 6に規定された「進路の横断」の原則を尊重しなかったB1にファウル  
 が科される。最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインがAチームに与えられる。

33. 6. 4 解説 : 相手の進路の前を横切ることにはとくに注意しなければならない。前にいるプレーヤー、  
 すなわち上記の例及び図のB1は、自分の後輪の車軸がA1のバンパーよりも前に出たときだけ、  
 相手のA1の進路にスムーズに進入できる。

横切るプレーヤーのスピードと一方のプレーヤーの後輪の車軸の相手のバンパーに対する相  
 対的な位置によって、全体の動きは変わる。上記の図に示された例では、B1がA1の進路を横  
 切るのが急激過ぎて、第33条33. 7に規定された「時間と距離」の原則を尊重していない。

横から見ると、両方の車椅子の後輪は数字の「8」を横にした形に見えたかもしれない。

もしB1が正当にA1の前の位置を占めることができれば、その後起こる接触を避ける責任は  
 A1のものとなる。

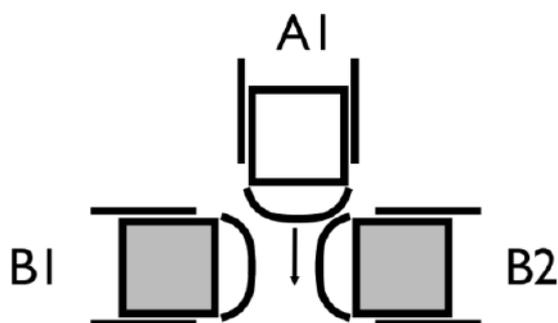


車軸がバンパーより前に出していない      車軸がバンパーより前に出ている      ターンして相手のパスに入る

33. 8. 2 状況 : バックコートでB1はA1がフロントコートに入るのを妨げようとしている。B1がA1と並ん  
 で動き、A1の車椅子に接触し、A1の後輪を強く押すことによってA1を押しした。

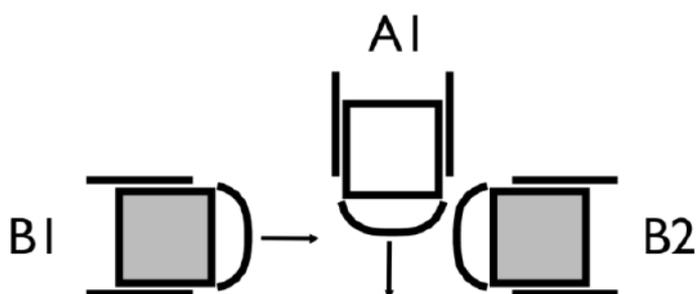
規則の適用 : B1にファウルが科される。最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローイ  
 ンがAチームに与えられる。状況によって審判はこのような行為をアンスポーツマンライクファウ  
 ルとみなしてもよい。

**33. 9 & 33. 14 状況 1** : 制限区域の先端でB1とB2がお互いのバンパーを向かい合わせている。2台の車椅子の隙間は狭すぎて相手は通り抜けることができない。A1はその狭い隙間に自分の車椅子を押しこむことによって接触を引き起こし、制限区域に入るために無理やりに自分の車椅子を「てこ」のように使ってB1とB2の車椅子押しつけて離れさせた。



**規則の適用** : A1にファウルが科される。最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインのボールがBチームに与えられる。

**33. 9 及び 33. 14 状況 2** : 上記と同じような状況で、B1とB2の隙間が相手のA1が通り抜けられるくらい十分に大きかった。A1がその隙間に入ってからディフェンス側のプレイヤーであるB1が隙間を閉じることによってA1を止めようとして、A1が位置を占めた後で接触を引き起こした。



**規則の適用** : B1にファウルが科され、最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインのボールがAチームに与えられる。

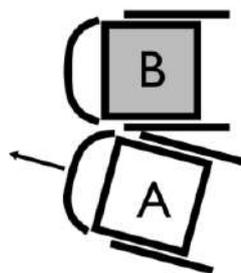
**33. 11 状況 1** : A1はショットするためにボールを頭上に構えている。ディフェンダーが側方から近づき、車椅子の接触を引き起こすことなく、シューターの手からボールをカットすることに成功したが、その際に手に重大な触れ合いを与えた。

**規則の適用** : 不正な行為である。ディフェンダーはボールを持っている手に触れてはいけない。ディフェンダーにファウルが科され、ショットの動作が始まっていると審判が判断すれば、2個または3個のフリースローが与えられる。

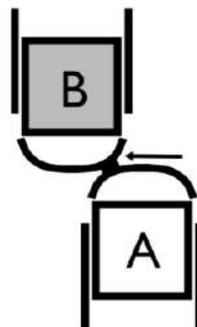
**33. 11 状況 2** : A1は膝の上でボールを両手で持っている。ディフェンダーB1がボールを取ろうとしてA1の両手に触れた。

**規則の適用** : 不正な行為である。B1にファウルが科される。

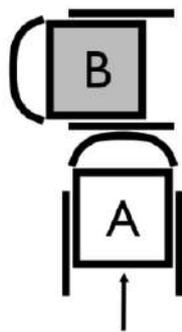
33. 13 **解説** : 車椅子バスケットボールに於いては相手の車椅子を押さえ込むことがよく起こる。プレイヤーは手や車輪やバンパーや脚を使って相手の車椅子を押さえ込もうとするかもしれない。相手から離れようとしているプレイヤーが、相手の執拗な接触によって自分の車椅子を自由に動かせないときは、ファウルが宣せられるべきである。



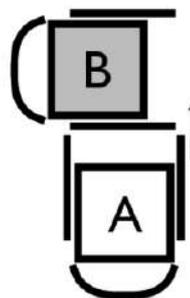
車椅子の横でおさえる



車椅子の正面でおさえる



車椅子で押し込んでおさえる



後に押し込んでおさえる

**注** : 上記の全ての状況に於いて、白い車椅子のプレイヤーがファウルを犯している。

33. 13 **状況2** : A1はセンターラインの近くでB1に正当なスクリーンをセットしている。B2は味方がスクリーンから逃れさせようとして、A1を押さえ込んでB1を助けた。

**規則の適用** : B2にファウルが科され、最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインのボールがAチームに与えられる。

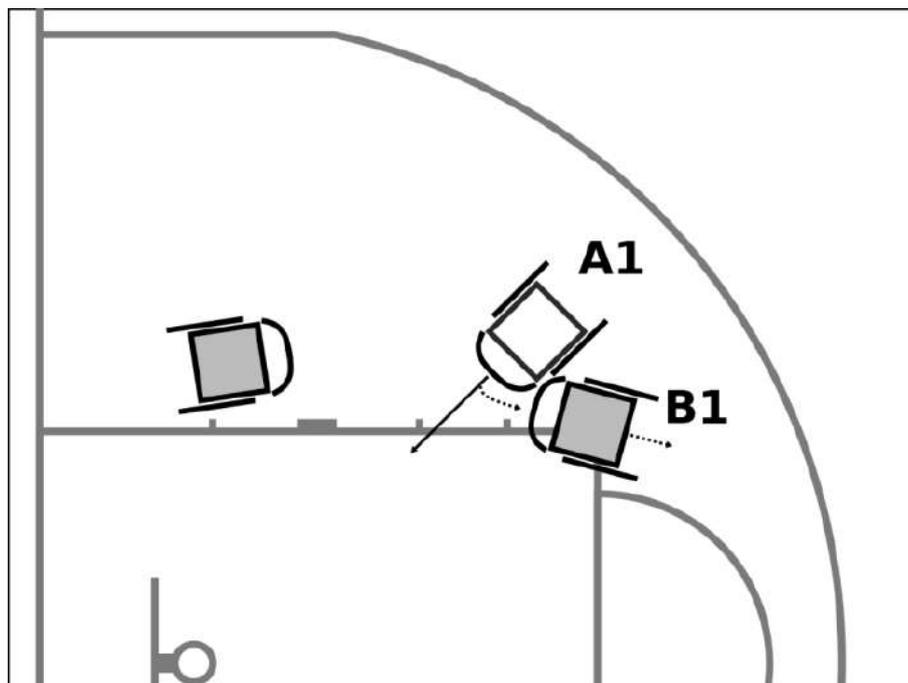
33. 14 **状況 1** : A1が両手にボールを持ってショットの動作に入ったとき、B1がA1の車椅子に軽い接触を引き起こした。

**規則の適用** : B1にファウルが科される。通常、ショットの動作中のプレイヤーに対するディフェンダーのいかなる接触もシューターに不利益をもたらす。

33. 14 **状況 2** : ディフェンダーB1は、ボールを両手に持ってショットの動作に入った相手のA1とバンパーを向かい合わせている。ショットの際、B1は自分の車椅子を前に動かすことによってA1を少し後退させた。

**規則の適用** : B1にファウルが科される。ショットが成功すれば2点または3点が記録され追加のフリースローが、ショットが成功しなかった場合は2個または3個のフリースローが、A1に与えられる。

33. 14 状況 3 : A1はフリースローラインの横でディフェンダーのB1と近接している。A1のバンパーはB1のバンパーの前に出ている。A1は内側の車輪を固定し、外側の車輪を強く押すことによって、B1を一方の方向に押し出した。A1がバスケットに向かう進路がフリーになった。



**規則の適用** : A1にファウルが科される。最も近いアウトオブバウンズの位置からのスローインのボールがBチームに与えられる。

33. 14 & 47. 3 状況 : A1がB1に正当なスクリーンをセットした。B1は後退することでA1から逃れようとしたが、やや離れた位置で静止していたA2と接触した。

**規則の適用** : B1がすぐにA2から離れれば、接触はやむを得ないものとみなされてもよい。

### 第35条 ダブルファウル ( Double foul )

#### 35条の追加情報

- 35-1 条文 : ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルの罰則が等しくなければならない。

- 35-2 例 : チーム A は 2 個、チーム B は 3 個のチームファウルであるとき、ドリブルをしている A1 と B1 がほとんど同時に互いにファウルをした。

**解説** : 両チームのファウルの罰則が等しいため、ダブルファウルになる。ダブルファウルが起こった場所に最も近い位置からチーム A のスローインでゲームが再開される。

- 35-3 例 : チーム A は 2 個、チーム B は 5 個のチームファウルであるとき、ドリブルをしている A1 と B1 がほとんど同時に互いにファウルをした。

**解説** : 両チームのファウルの罰則が等しくないため、ダブルファウルにならない。A1 のファウルの罰則はチーム B のスローイン、B1 のファウルの罰則は A1 によるフリースロー 2 本である。審判はどちらのファウルが先に起こったかを決定し、特別な処置をする場合の規則を適用する。B1 のファウルが先に起こった場合、リバウンダーなしでフリースロー 2 本が A1 に与えられる。ファウルが起こった場所に最も近い位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。A1 のファウルが先に起こった場合、チーム B のスローインは取り消される。フリースロー 2 本が A1 に与え

られたあと、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

**35-4 例：** チーム A は 2 個、チーム B は 3 個のチームファウルであるとき：

- a) ポストのポジション争いをしている A1 と B1 が、A1 がボールをコントロールしている間に互いに押し合った。
- b) リバウンド争いをしている A1 と B1 が互いに押し合い、ファウルになった。
- c) A2 からのパスをキャッチしようとしている A1 と B1 が互いに押し合い、ファウルになった。

**解説：** 全ての場合において、ダブルファウルになる。ゲームは：

- a) および c) ファウルが起こった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインで再開される。
- b) オルタネイティングポゼッションのスローインによる。

### 第36条 テクニカルファウル ( Technical foul )

**36. 3. 1 解説 1：** プレーヤーがコートを出るという行為は健常者のバスケットボールよりも車椅子バスケットボールに於いてしばしば起こる。ルールはプレーヤーが不正な利益を得ようとする場合(例えば、コートを出ることによってコートの境界線付近でのスクリーンや正当なブロックを迂回しようとするときなど)にのみ、テクニカルファウルを求めている。

その場合次のような手続きが適用される：もしオフェンス側のチームのA1が初めてこの規則に違反したら、審判はバイオレーションを宣し、Aチームのコーチ立会いのもとにA1に警告を与える。この警告はチーム全員に適用される。Aチームのどのプレーヤーが次にこの規則に違反してもテクニカルファウルが宣せられる。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

もしディフェンス側のBチームがこの規則に違反したら、そのプレーがひと区切りついたときに警告を与える。その後の同じ規則違反は全てテクニカルファウルになる。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

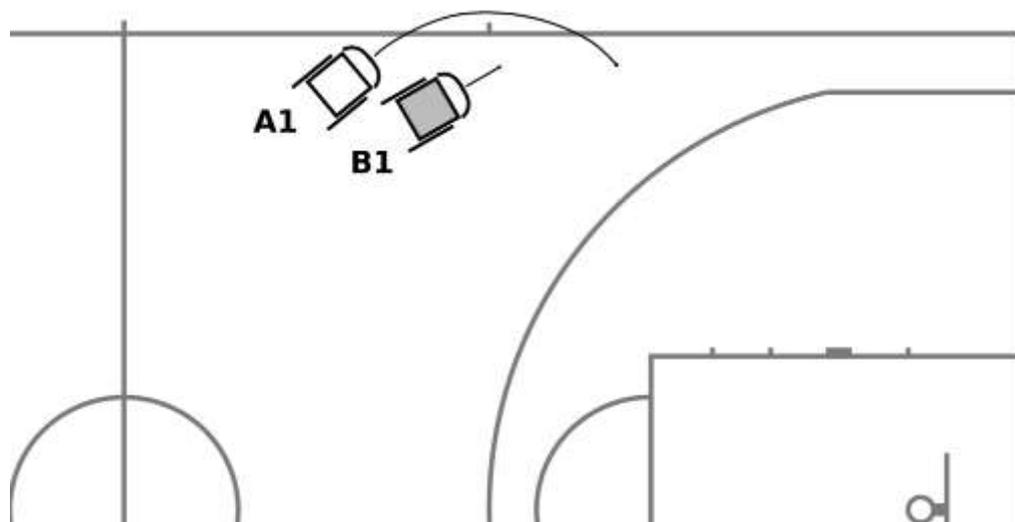
**36. 3. 1 解説 2：** 繰り返されればテクニカルファウルになりかねないプレーヤーの行為や振る舞いに対して審判が警告を与えるときは、その警告はそのチームのコーチにも伝えられ、そのゲームの残り時間そのチームのどのメンバーにも適用される。審判の警告はゲームクロックが止まってボールがデッドのときにのみ与えられる。

**36. 3. 1 状況 1：** Aチームのメンバーに次の理由で警告が与えられた：

- a) スローインを妨害する。
- b) ショットをしようとする相手の顔の前で手を叩く。
- c) スポーツマンらしくない振る舞い。
- d) その他繰り返されればテクニカルファウルになる行為。

**規則の適用：** 警告は当該プレーヤーに与えられるとともにAチームのコーチにも伝えられ、そのゲームの残り時間Aチームのどのプレーヤーにも適用される。

- 36.3.1 **解説 3** : 審判はプレーヤーやコーチに警告を与えるだけのためにゲームを止めてはいけない。ゲームの進行に差し障りのない時間を見つけるか、警告がキャプテンの同席のもとに与えられるときは次の自然な中断のときに与えられるべきである。即座にゲームを中断する必要があるときは、テクニカルファウルが宣せられるべきである。
- 36.3.1 **状況 2** : 速攻の後、ゴールを成功させたA1がエンドラインからコートを出た。このプレーヤーはどこからコートに入るべきか。  
**規則の適用** : A1はエンドラインのどこからコートに入ってもよいが、ボールを持ってプレーを再開しようとしているプレーヤーを邪魔してはならない。
- 36.3.1 **状況 3** : 速攻に失敗した後A1はエンドラインからコートを出た。ボールはライブのままである。このプレーヤーはどこからコートに入るべきか。  
**規則の適用** : A1はどこからコートに入ってもよい。
- 36.3.1 **状況 4** : A1はボールがアウトオブバウンズになるのを防ぐことに成功したが、その際にボールには触れていない状態で自分がアウトオブバウンズに出た。その後すぐにコートに入りボールをコントロールした。  
**規則の適用** : 正当なプレーである。
- 36.3.1 **状況 5** : A1はディフェンダーB1の戦略によってサイドラインに押しやられ、さらにはコートから出てしまった。  
**規則の適用** : B1の優れたディフェンス技術が認められるべきで、利益を得るためにA1がコートを出れば罰せられるべきである。しかし審判の判断でそれが偶然のことならば、バイオレーションは宣せられるべきではない。
- 36.3.1 **状況 6** : A1はサイドラインでB1の優れたディフェンス戦略に捕まった。A1はコートを出ることによってB1のディフェンス(車椅子)をすりぬけた。これはAチームの最初の違反であった。



**規則の適用** : バイオレーションが宣せられ、Aチームに警告が与えられる。繰り返されればAチームにテクニカルファウルが科される。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

**36. 3. 1 状況 7 :** オフェンス側のプレーヤーA1が、片側のフロントキャスターと後輪がサイドラインを横切りB1をすりぬけて、エンドラインからコートに戻った。これはAチームの最初の違反であった。

**規則の適用 :** バイオレーションが宣せられ、Aチームに警告が与えられる。繰り返されればAチームにテクニカルファウルが科される。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

**36. 3. 1 状況 8 :** ディフェンダーB1は、コートを出て再び戻ることで、エンドライン近くで正当にセットされたA1のスクリーンを逃れた。これはBチームの最初の違反であった。

**規則の適用 :** 次の適当な時期にBチームに警告が与えられる。繰り返されれば、Bチームにテクニカルファウルが科される。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

**36. 3. 1 状況 9 :** A1とディフェンダーB1は並んでコート上を斜めに進んでいる(パラレルドライブ)。そのうちにA1はサイドラインからコートを出てしまった。A1は後退してコートに戻ろうとした。B1はA1と平行に動いてこれを妨げようとした。

**規則の適用 :** A1はコートに戻る権利があるので、B1には警告が与えられなければならない。Bチームのプレーヤーが同様の行為を繰り返せばBチームにテクニカルファウルが科される。ゲームは1本のフリースローを直ちに行い、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を行い再開される。

**36. 3. 1 解説 4 :** 2回目のテクニカルファウルを受けたAチームプレーヤーは、当該ゲームから失格・退場となり、排除される。1本のフリースローがBチームに与えられる。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のボールがBチームに与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

**36. 3. 1 状況 10 :** A1は脚をフットレストから上げて、パスを受ける際にバランスをとるために、その脚を車椅子の側方に振り出した。

**規則の適用 :** A1にテクニカルファウルが科される。Bチームのメンバーに1本のフリースローが与えられ、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のボールがBチームに与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

偶然に足や脚が上がることはテクニカルファウルの対象ではなく、審判はその行為によって不正な利益が得られるかどうかを判定しなければならない。

36. 3. 1 状況 11 : A1はショットのボールを放した後、足でブレーキをかけて相手の車椅子と触れ合いを避けた。

規則の適用 : A1にテクニカルファウルが科される。ショットが成功すれば2ないし3点が認められ、Bチームのメンバーに1個のフリースローが与えられた後に、オルタネイティングポゼションルールに基づくスローインで再開される。スローインは、テクニカルファウルが宣せられゲームが止められた時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行う。

36. 3. 1 状況 12 : A1は大腿部及び足を同時に、または交互に、車輪に押しつけて、車椅子にブレーキをかけた。

規則の適用 : A1にテクニカルファウルが科される。Bチームのメンバーに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のボールがBチーム与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

36. 3. 1 状況 13 : AチームがBチームのゴール下でオフェンスを継続している。ショットクロックは残り10秒を表示している。B1が故意ではなかったがゴール下で車椅子から転落、または、車椅子ごと転倒した。

規則の適用 : B1の危険性に配慮するために審判は即座にゲームを止める。ゲームが止められたところに最も近いところからのスローインのためのボール保持がAチームに与えられ、ショットクロックは14秒にリセットされる。

36. 3. 1 状況 14 : AチームがBチームのゴール下でオフェンスを継続している。ショットクロックは残り18秒を表示している。B1が故意ではなかったがゴール下で車椅子から転落、または、車椅子ごと転倒した。

規則の適用 : B1の危険性に配慮するために審判は即座にゲームを止める。ゲームが止められたところに最も近いところからのスローインのためのボール保持がAチームに与えられ、ショットクロックは18秒から継続される。

36. 3. 1 解説 5 : もし上記と同じ状況で B1が故意に車椅子から転落または車椅子ごと転倒したと審判が判断した場合、まず、B1の危険性に配慮するために即座にゲームを止め、B1の行為をテクニカルファウルとして罰する。Aチームのメンバーに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のボールがAチーム与えられる。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、ヘルドボールシチュエーションとなる。

36. 3. 2 解説 : コーチが失格・退場になった(第38条参照)とき、審判はディスクォリファイングファウルの合図をしない。コーチはただコートを去るように指示されるだけである。審判はスコアラーにこのコーチのディスクォリファイングファウルが以下のいずれによるものかを知らせる:

- 1) コーチ個人のスポーツマンらしくない振る舞い(第36条36. 3. 4)、あるいは:
- 2) ベンチにいる関係者(第36条36. 3. 4)のスポーツマンらしくない振る舞い

### 36条に関する追加情報

36-1 条文 : 繰り返された場合にテクニカルファウルになるような振る舞いには、オフィシャルワーニング(警告)が当該プレーヤーに与えられる。オフィシャルワーニングは、当該プレーヤーのコー

チにも伝達され、そのゲームの残り時間、同じチームの他のメンバーに同様の振る舞いがあった場合はテクニカルファウルの対象となる。オフィシャルワーニングは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められた状態でのみ与えられる。

**36-2 例：** チームAのメンバーが以下の行為により警告を受けた：

- a) スローインの邪魔をする。
- b) 自身の振る舞い。
- c) その他繰り返された場合にテクニカルファウルとなり得る行為。

**解説：** 警告はチームAのコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、チームAの他のメンバーに同様の行為があった場合は、テクニカルファウルの対象になる。

**36-3 条文：** 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が、シューターの視界をさえぎるように手を振る、大きな声を出す、シューターの近くで手を叩くなどの行為でシューターを妨害することは、テクニカルファウルの対象になる。そのような行為によってショットに影響があった場合はテクニカルファウル、ショットに影響がなかったとしても警告が与えられる。

**36-4 例：** A1のショットの動作中に、B1が大きな声を出すあるいは手を強く叩くなどの行為でA1のショットを妨げた。そのショットは：

- a) 成功した。
- b) 成功しなかった。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。B1に警告が与えられ、その警告はチームBのコーチにも伝えられる。すでにチームBのメンバーに同様の行為で警告が与えられている場合は、B1にテクニカルファウルが宣せられる。
- b) B1はテクニカルファウルを宣せられる。

**36-5 条文：** チームがコート上に6人以上のプレーヤーを同時に出場させてしまった場合、相手チームに不利にならない状況でできるだけ早くゲームを止めて、誤りを訂正する。審判とテーブルオフィシャルズが適切に任務を遂行していた場合、1人のプレーヤーが不当にコートに戻ってきたかあるいはとどまったことが原因となり6人以上のプレーヤーが出場したことになる。審判はそのチームの1人を速やかにベンチに戻し、そのチームのコーチにテクニカルファウルを与え「B1」と記録する。コーチは交代が正しく行われ、交代されたプレーヤーが速やかにコートから退いたかを確認する責任がある。

**36-6 例：** ゲーム中、コートにチームAのプレーヤーが6人以上出ていることに気がついた。

- a) チームB(5人出場しているチーム)がボールをコントロールしていた。
- b) チームA(6人以上出場しているチーム)がボールをコントロールしていた。

**解説：**

- a) チームBが不利にならない限り、ゲームは速やかに止められる。
- b) ゲームは速やかに止められる。

どちらの場合においても不当にコートに入った(あるいは残ってしまった)プレーヤーは速やかにベンチに戻され、テクニカルファウルがコーチAに与えられ「B1」と記録される。

**36-7 条文：** チームが6人以上のプレーヤーをゲームに出場させていたことに気がついたあと、不当に出場していたプレーヤーが得点を入れていた、あるいはファウルを記録されていたことにも気

がついた。その場合、得点は全て有効とみなし、そのプレーヤーに記録されたファウルもプレーヤーのファウルとして記録される。

**36-8 例：** ゲームクロックが動いているとき、チームAは6人のプレーヤーがコート上にいた。このことに気がつきゲームは以下のときに止められた：

- a) A1がオフェンスファウルを宣せられたあと。
- b) A1がフィールドゴールを成功させたあと。
- c) B1がA1のショット中にファウルをし、ショットが不成功だったあと。
- d) 6人目のプレーヤーがコートから退いたあと。

**解説：**

- a) A1のファウルはプレーヤーのファウルとして記録される。
- b) A1の得点は認められる。
- c) A1に2本または3本のフリースローが与えられる。
- a) b) c) とともにチームAの6人目のプレーヤーは、コートを退かなければならない。全ての場合において、コーチAにテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録される。
- d) コーチAにテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録される。

**36-9 条文：** 5個目のファウルにより失格になったことを宣せられたプレーヤーがゲームに再び出場した。そのことに気がつき次第相手チームが不利にならない状況で罰則が与えられる。

**36-10 例：** 5個目の個人ファウルを宣せられ、B1は失格となった。その後交代がありB1がコートに戻った。B1の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：

- a) ゲーム再開のためボールがライブになる前。  
あるいは：
- b) ボールが再びライブになり、チームAがコントロールしたあと。
- c) ボールが再びライブになり、チームBがコントロールしたあと。
- d) B1が出場したあとで、ボールが再びデッドになったあと。

**解説：**

- a) B1は速やかにベンチに戻される。
- b) チームAが不利にならない状況でゲームは速やかに止められる。B1はベンチに戻される。
- c) d) ゲームは速やかに止められ、B1はベンチに戻される。

全ての場合において、コーチBにテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録される。

**36-11 条文：** 5個目のファウルにより失格になったことを宣せられたプレーヤーがゲームに再び出場し、ショットを成功させる、ファウルを宣せられる、あるいは相手チームにファウルをされるなどしたのち、不当な出場であることに気がついた。得点は全て認められ、そのプレーヤーがした(された)ファウルもプレーヤーのファウルとみなす。

**36-12 例：** 5個目のファウルにより失格になったことを宣せられたA1が、そのあと交代をしてゲームに戻った。A1の不当な出場に気がついたのは以下のときであった：

- a) A1がショットを成功させたあと。
- b) A1がファウルを宣せられたあと。
- c) A1がドリブル中にB1にファウルをされたあと(チームBの5個目のチームファウル)。

**解説：**

- a) A1の得点は認められる。
- b) A1のファウルはプレイヤーのファウルとされ、スコアシート上では5個目のファウルの隣に記録される。
- c) A1と交代したプレイヤーがフリースロー2本を打つ。

全ての場合において、コーチA1にテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録される。

**36-13 条文：** 5個目のファウルにより失格となるべきプレイヤーが、その事実を宣せられることなくゲームに出場し続けた、あるいは交代して再び出場した。そのプレイヤーは誤りに気がつき次第相手チームが不利にならない状況で速やかにベンチに戻される。その不当な出場に対する罰則は与えられない。そのプレイヤーがショットを成功させるかファウルを宣せられる、あるいは相手チームよりファウルをされていた場合は、得点は認められファウルはプレイヤーのファウルとみなす。

**36-14 例：** A6がA1と交代した。その後A1のファウルによりボールがデッドになりA6がコートに入った。審判はA1にそのファウルが5個目のファウルだということを宣さなかった。A1はその後交代してゲームに出場した。A1が出演していることに気がついたのは以下のときであった：

- a) A1がプレイヤーとしてゲームに出場し、ゲームクロックが動き出したあと。
- b) A1がショットを成功させたあと。
- c) A1がB1にファウルをしたあと。
- d) B1がA1のショット中にA1にファウルをしたあと、そのショットは成功しなかった。

**解説：** A1が不当にゲームに出場したことによる罰則は与えられない。

- a) チームBに不利にならない状況でゲームは止められる。A1はベンチに戻され別のプレイヤーが出演する。
- b) A1の得点は認められる。
- c) A1のファウルはプレイヤーのファウルとみなし、該当する罰則が与えられる。スコアシート上では5個目のファウルの隣に記録される。
- d) A1と交代したプレイヤーが2本または3本のフリースローを打つ。

**36-15 例：** ゲーム開始10分前にA1にテクニカルファウルが宣せられた。BチームのコーチがB1をフリースローのプレイヤーに指定したが、B1は最初に出場する5人のプレイヤーではない。

**解説：** チームBの最初に出場する5人のプレイヤーのうちの1人がフリースローを行わなくてはならない。交代は競技時間の開始前には認められない。

**36-16 条文：** プレイヤーがフェイクをしたときには、以下の手順で処置をする：

- ・ フェイクが起きたらゲームを止めずに「前腕を上にあげる(レイズザローワーアーム)」のシグナルを2回示す
- ・ 次にゲームが止まったときに、当該プレイヤーとそのプレイヤーのチームのコーチに警告が与えられる。警告は各チームに1回までとする
- ・ 次にそのチームのプレイヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。ゲームが止まらず最初の警告がそのチームのプレイヤーとコーチに与えられる前であっても(フェイクが続いた場合は)適用される
- ・ 体の触れ合いのない極端なケースには、警告なしに速やかにテクニカルファウルが宣せられる

**36-17 例：** A1がドリブルし、B1がディフェンスをしている。A1があたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えるように頭部を動かした。その後ゲーム中に、A1はさらにあたかもB1に押された

かのような印象を与えるように車椅子を回転させるか、または、後方に意図的に下がるようなそぶりを見せた。

**解説**： 審判はA1のフェイクに対して、「レイズザローワーアーム」シグナルを2回示し警告を与える。ゲームが止まらず1回目のフェイクに対して警告がA1やコーチAに与えられていなくても、車椅子を操作するフェイクは2回目のフェイクに当たるので、A1に対してテクニカルファウルが宣せられる。

**36-18 例**： A1がドリブルし、B1がディフェンスをしている。A1がB1にファウルをされたかのように頭を突然動かした。その後ゲーム中に、B2がA2に押されたかのような印象を与えるように車椅子を回転させるか、または、後方に意図的に下がるようなそぶりを見せた。

**解説**： 審判はA1とB2に「レイズザローワーアーム」シグナルを2回示し、それぞれのフェイクに対して最初の警告を与える。その警告は次にゲームが止まったときにA1とB2と、両コーチに与えられる。

**36-19 条文**： プレーヤーが自チームを有利にするため相手チームにファウルが宣せられるように、または観客の間に審判が公平ではないという雰囲気を作るためにフェイクで車椅子を操作したり、頭を振ったりする行為はスポーツマンらしくない行為とみなす。

**36-20 例**： A1がバスケットに向かってドライブしているとき、B1とA1の間に車椅子の触れ合いはなかった、あるいはA1による軽微な車椅子の触れ合いにもかかわらずB1が頭をふったり、車椅子を操作し回転したり後ろに下がったりした。そのゲームの中でそのような行為に対してすでにコーチBをとおして、チームBのプレーヤーに警告が与えられていた。

**解説**： 明らかにスポーツマンらしくない行為であり、ゲームのスムーズな進行の妨げになる。B1にテクニカルファウルが宣せられる。

**36-21 条文**： 特にリバウンド争いやディフェンスがオフェンスに近接してガードしている場合などで、過度に肘を振り回すことは、重大な怪我につながる可能性がある。そのような行為で体の触れ合いがあった場合、パーソナルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイイングファウルが宣せられる。触れ合いがない場合、テクニカルファウルが宣せられる。

**36-22 例**： A1がリバウンドのボールを取った。その後B1がすぐそばでディフェンスをした。A1がB1を威嚇するため、またはピボットやパス、ドリブルをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したがB1には当たらなかった。

**解説**： A1の行為はルールの精神や目的に反するものであり、テクニカルファウルが宣せらる。

**36-23 条文**： 1人のプレーヤーに2個のテクニカルファウルを記録された場合、失格・退場になる。

**36-24 例**： A1が前半にリングにぶらさがった行為でテクニカルファウルを宣せられた。そして後半にスポーツマンらしくない行為があったとして2個目のテクニカルファウルを宣せられた。

**解説**： A1は自動的に失格・退場になり、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。2個目のテクニカルファウルではテクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが2個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。

**36-25 条文**： 5個目のファウルが宣せられたプレーヤーは失格になる。5個目のファウルの後にそのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられたときは、そのチームのコーチのテクニカルファウルと

して「B1」と記録される。そのプレーヤーの5個のファウルにテクニカルファウル、またはアンスポーツマンライクファウルが含まれていたとしても、このプレーヤーは失格・退場にはならず、チームベンチエリアにとどまることを許される。

**36-26 例** : B1は第1クォーターにテクニカルファウルを宣せられた。第4クォーターに5個目のファウルを宣せられ、失格になった。これはチームBの2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1に対してテクニカルファウルが宣せられた。

**解説** : B1は5個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上のB1に対するテクニカルファウルはコーチに「B1」と記録される。B1は退場にはならず、チームベンチにとどまることを許される。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームAに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

**36-27 例** : B1は第3クォーターにアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第4クォーターに5個目のファウルを宣せられ、失格になった。これがチームBの3個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1に対してテクニカルファウルが宣せられた。

**解説** : B1は5個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上のB1に対するテクニカルファウルはコーチに「B1」と記録される。B1は退場にはならず、チームベンチにとどまることを許される。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームAに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

**36-28 例** : B1がドリブルをしているA1にファウルをした。これはB1の5個目のパーソナルファウル、チームBの2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

**解説** : B1は5個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上のB1に対するディスクォリファイングファウルはコーチのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。リバウンダーなしで2本のフリースローがチームAに与えられる。フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは14秒になる。

**36-29 例** : B1がドリブルをしているA1にファウルをした。これはB1の5個目のパーソナルファウル、チームBの5個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

**解説** : B1は5個目のファウルを宣せられた時点で失格になる。それ以上のB1に対するディスクォリファイングファウルはコーチのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。リバウンダーなしで2本のフリースローがA1に与えられる。その後、リバウンダーなしで2本のフリースローがチームAに与えられる。フロントコートのスローインラインからチームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは14秒になる。

**36-30 条文** : 1人のプレーヤーに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が1個ずつ記録された場合、失格・退場になる。

**36-31 例** : A1は前半に遅延によるテクニカルファウルを宣せられた。A1はさらに後半にB1に対するハードファウルのためアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

**解説** : A1は自動的に失格・退場になる。アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失

格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで2本のフリースローがB1に与えられる。フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

**36-32 例：** A1は前半にオフェンスの進行を妨げるための不必要なファウルによりアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。後半にA2がバックコートでドリブルをしているとき、A1はボールの無い場所でファウルをされたとみせかけるフェイクにより、テクニカルファウルが宣せられた。

**解説：** A1は自動的に失格・退場になる。テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤーが1個のアンスポーツマンライクファウルと1個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックに残っている時間はそのまま継続になる。

**36-33 条文：** プレーヤー兼コーチが失格・退場になるのは以下のファウルを宣せられたときである：

- ・プレーヤーとして2個のテクニカルファウル
- ・プレーヤーとして2個のアンスポーツマンライクファウル
- ・プレーヤーとして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
- ・コーチとして1個のテクニカルファウル「C1」とプレーヤーとして1個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- ・コーチとして1個のテクニカルファウル「B1」または「B2」とコーチとして1個のテクニカルファウル「C1」、そしてプレーヤーとして1個のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
- ・コーチとして2個のテクニカルファウル「B1」または「B2」とプレーヤーとして1個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- ・コーチとして2個のテクニカルファウル「C1」
- ・コーチとして1個のテクニカルファウル「C1」とコーチとして2個のテクニカルファウル「B1」または「B2」
- ・コーチとして3個のテクニカルファウル「B1」または「B2」

**36-34 例：** プレーヤー兼コーチのA1が、第1クォーターにプレーヤーとしてフェイクによるテクニカルファウルを宣せられた。第4クォーターでA2がドリブルをしているとき、スポーツマンらしくない振る舞いによって、コーチとしてA1にテクニカルファウルが宣せられ「C1」と記録された。

**解説：** プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になる。テクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼コーチがプレーヤーとしての1個のテクニカルファウルと、コーチとしてコーチ自身の1個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

**36-35 例：** プレーヤー兼コーチのA1が、第2クォーターにプレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第3クォーターでA2がドリブルをしているとき、トレーナーのスポーツマンらし

くない振る舞いによって、コーチとしてテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録された。さらに第4クォーターでA2がドリブルをしているとき、交代要員のA6によりコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B1」と記録された。

**解説：** プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になる。2個目のテクニカルファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼コーチがプレーヤーとしての1個のアンスポーツマンライクファウルと、コーチとして交代要員、チームに同行しているメンバーの2個のテクニカルファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。A6に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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

**36-36 例：** プレーヤー兼コーチのA1が、第2クォーターにA1自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってコーチとしてテクニカルファウルを宣せられ「C1」と記録された。第4クォーターでプレーヤーとしてA1によるB1に対するアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

**解説：** プレーヤー兼コーチのA1は自動的に失格・退場になる。アンスポーツマンライクファウルの罰則が与えられ、失格・退場に関して追加の罰則は与えられない。プレーヤー兼コーチがコーチとしてコーチ自身に1個のテクニカルファウルと、プレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合、スコアラーは、失格・退場になることを速やかに審判へ伝えなければならない。リバウンダーなしで2本のフリースローがB1に与えられる。フロントコートのスローインラインからチームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒になる。

**36-37 例：** ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、B1がテクニカルファウルを宣せられた。

**解説：** リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAに新たな8秒が与えられ、ショットクロックは24秒にリセットされる。

**36-38 例：** ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、A2がテクニカルファウルを宣せられた。

**解説：** リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAは5秒でボールをフロントコートに進めなければならず、ショットクロックは21秒になる。

**36-39 条文：** 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スローインのボールを与えるとき、スローインをするプレーヤーがディフェンスをされている場合は次の手順が適用される：

- ・審判はスローインのボールを与える前に、警告として「イリーガル バウンダリーライン クロッキング シグナル」を示す。
- ・その後、スローインを妨げようとしてディフェンスプレーヤーの体の一部が境界線を越えた場合、それ以上の警告はなくテクニカルファウルが宣せられる。

成功したフィールドゴールや最後のスローインのあと、スローインのボールが審判から与えられないときも同様に、テクニカルファウルが宣せられる。

- 36-40 例：** 第4クォーター残り1:08、ショットクロックが残り11秒で、フロントコートにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。
- 解説：** 審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、B1はスローインを妨げたとしてテクニカルファウルを宣せられる。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは14秒になる。
- 36-41 例：** 第4クォーター残り1:08、ショットクロックが残り21秒で、バックコートにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。
- 解説：** 審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、B1はスローインを妨げたとしてテクニカルファウルを宣せられる。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームAに与えられる。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAのショットクロックは24秒になる。
- 36-42 条文：** テクニカルファウルが宣せられたとき、罰則のフリースローはリバウンダーなしで速やかに行われる。フリースローが行われたあと、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位置からゲームが再開される。
- 36-43 例：** A1はツーポイントショットを打とうとしたとき、B1にファウルをされた。最初のフリースローが行われる前にA2がテクニカルファウルを宣せられた。
- 解説：** A2のテクニカルファウルによるフリースローがチームBに与えられたあと、フリースロー2本がA1に与えられる。
- 36-44 例：** A1はツーポイントショットを打とうとしたとき、B1にファウルをされた。A1が最初のフリースローを打ったあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。
- 解説：** A2のテクニカルファウルによるフリースローがチームBに与えられたあと、2本目のフリースローがA1に与えられる。
- 36-45 例：** タイムアウトの間にテクニカルファウルがA1に宣せられた。
- 解説：** タイムアウトは最後まで終わられる。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。タイムアウトでゲームが中断されたところから再開される。
- 36-46 例：** A1がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが：
- a) B1に宣せられた。
  - b) A2に宣せられた。
- 解説：** フリースローが：
- a) B1のテクニカルファウルのためにチームAに与えられたあと、
  - b) A2のテクニカルファウルのためにチームBに与えられたあと、
- A1のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。A1のショットが成功しなかった場合、オルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開される。
- 36-47 例：** A1がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが：
- a) チームBのドクターに宣せられた。
  - b) チームAのドクターに宣せられた。
- 解説：** フリースローが：

- a) チームBのドクターのテクニカルファウルのためにチームAに与えられたあと、
  - b) チームAのドクターのテクニカルファウルのためにチームBに与えられたあと、
- A1のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。A1のショットが成功しなかった場合、オルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開される。

**36-48 例 :** ショットの動作中にA1がボールを持ったとき、テクニカルファウルが:

- a) B1に宣せられた。
- b) A2に宣せられた。

**解説 :** フリースローが:

a) B1のテクニカルファウルのためにチームAに与えられたあと:

- A1のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。
- A1のショットが成功しなかった場合、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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

b) A2のテクニカルファウルのためにチームBに与えられたあと:

- A1のショットが成功した場合、得点は認められない。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。
- A1のショットが成功しなかった場合、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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

**36-49 例 :** ショットの動作中にA1がボールを持ったとき、テクニカルファウルが:

- a) チームBのドクターに宣せられた。
- b) チームAのドクターに宣せられた。

**解説 :** フリースローが:

a) チームBのドクターのテクニカルファウルのためにチームAに与えられたあと:

- A1のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。
- A1のショットが成功しなかった場合、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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

b) チームAのドクターのテクニカルファウルのためにチームBに与えられたあと:

- A1のショットが成功した場合、得点は認められない。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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。
- A1のショットが成功しなかった場合、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位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。

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

**37 解説 1:**

a) アンスポーツマンライクファウルは、体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:

- ・ルールの精神や意向の中で、ボールにプレーする、あるいはコートにポジションを取る試みが正

当てない(ノーマル車椅子バスケットボール・プレー)。

- ・ボールにプレーする、あるいはコートにポジションを取ろうと努力しているが、過度なハードな触れ合い。
  - ・オフェンスのプレーヤーの横から正当に進路の横断(クロッシングザパス)を試みた場合をのぞいて、オフェンスのプレーヤーと相手のバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが誰もいないときの速攻を止めようとして、相手の後ろまたは横からディフェンスのプレーヤーによる触れ合い。
  - ・第4クォーターや各オーバータイムの残り2:00の間に、スローインのために、ボールがまだ審判の手あるいはスローインするプレーヤーに渡されてアウトオブバウンズにあるときに、相手に対してディフェンスのプレーヤーによる触れ合いで、ノーマル車椅子バスケットボール・プレーではない。
- b) アンスポーツマンライクファウルは通常のパーソナルファウルよりも重大なファウルであるとみなされるが、必ずしも失格・退場にするほど重大ではない。
- c) 2回目のアンスポーツマンライクファウルを宣せられたプレーヤーは、失格・退場となる。
- d) アンスポーツマンライクファウルの罰則は、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。ショットクロックは14秒にリセットされる。

以下の場合には例外である。

- ・ショットの動作中のプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルをされたときは、ゴールが認められ、1個のフリースローとボール保持が与えられる。
- ・スリーポイントショットの動作中のプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルをされ、ショットが成功しなかったときは、3個のフリースローとボール保持が与えられる。

**37 解説 2 :** アンスポーツマンライクファウルはプレーヤーの任意(故意)の度合いに応じて2種類に分けられる。第一にプレーヤーの「判断ミス」や「偶然」による通常のファウルの度合いを少し超えた程度の身体の触れ合いにより宣せられたアンスポーツマンライクファウルは、宣せられた後も当該プレーヤーに対する警告は必要ではない。第二に、プレーヤー明らかな故意による過度の触れ合いにより、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた時は、当該プレーヤーおよびそのチームのコーチに対して、当該プレーヤーが同様の行為を繰り返せば失格・退場になる旨を警告する必要がある。

**37 解説 3 :** アンスポーツマンライクファウルは、ファウルをすることで利益を得ようとする意図を持ったプレーヤーによって犯されるファウルである。それにもかかわらず、審判はその行為のみで判断しなければならない。

**37 解説 4 :** 全ての場合でフリースローの後にボール保持が続く場合は、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。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**37.1.1 解説 1 :** 車椅子バスケットボールの速攻の状況において、速攻を止める試みはオフェンスのプレーヤーの側方からできる(進路の横断)。進路の横断の試みの結果、不当な接触があれば、引き起こしたプレーヤーに対してパーソナルファウルが科せられるべきである。

**37.1.1 状況 1 :** 速攻の状況。A1はボールを持って、相手のバスケットに向かっている。A1とバスケットの間にはディフェンスプレーヤーはいない。B1はA1と平行に進んで、A1の進路の横断を試

みた。B1のアクセル(後輪車軸)はA1のアクセル(後輪車軸)より前方に進んだが、B1はA1の車椅子の最先端部より進むことに失敗した。B1により不当な接触が起こった。

**規則の適用** : パーソナルファウルがB1に宣せられる。

37. 1. 1 **状況 2** : 速攻の状況。A1はボールを持って、相手のバスケットに向かっていて、A1とバスケットの間にはディフェンスプレーヤーはいない。B1はA1の後輪に自分のバンパーで接触を起こすことによって、A1の速攻を止めようとした。

**規則の適用** : アンスポーツマンライクファウルがB1に宣せられる。

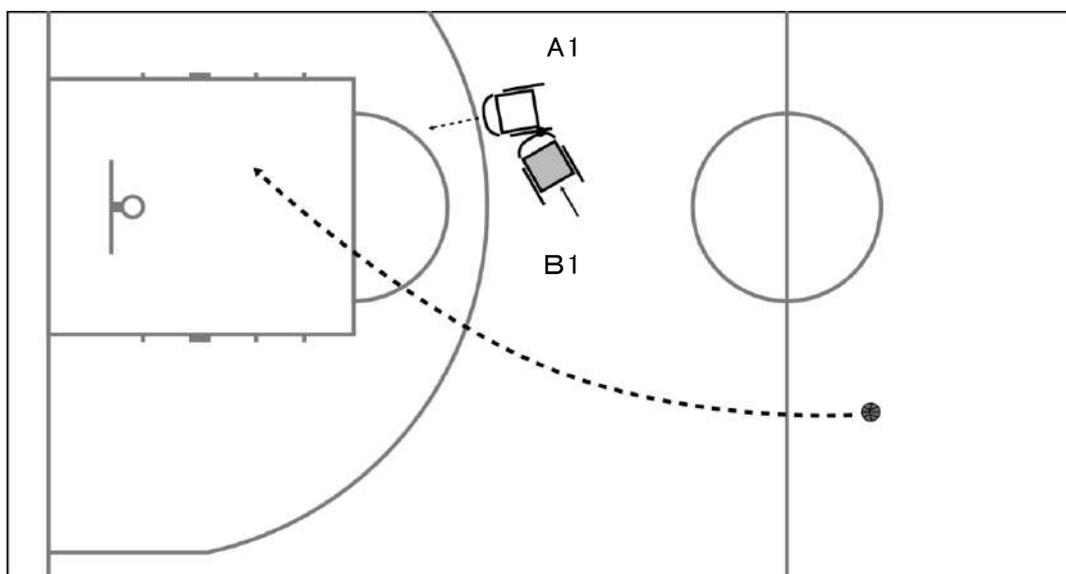
37. 1. 1 **状況 3** : B1は速攻を仕掛けているA1の背後にいる。A1がショットしようとしたとき、B1はボールにプレーしようせず意図的に

a) A1の車椅子の後部にぶつかった。

b) バンパーでA1の後輪に触れた。

**規則の適用** : どちらの場合も、審判はB1の行為を故意のものとしてB1にアンスポーツマンライクファウルを宣すべきである。A1のショットが成功したときは1個のフリースローを与え、A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。ショットクロックは14秒にリセットされる。ショットが成功しなかったときは2個または3個のフリースローを与え、A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される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

37. 1. 1 **状況 4** : B1がマンツーマンディフェンスをしているとき、A1が下図のような有利な位置を占めた。A1が前に出されたパスをキャッチするために相手から離れようとした瞬間、後輪をB1に押さえ込まれた。A1は相手から逃れたが、一瞬、動き出すのが遅れたためパスをキャッチすることが出来ず、ボールはアウトオブバウンズになった。



**規則の適用** : B1にはアンスポーツマンライクファウルが科され、A1に2個のフリースローが与えられA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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

37. 1. 1 **解説** : ボールがスローインのためにアウトオブバウンズにあって、まだ審判の手にあるか、すでにスローインするプレーヤーに渡されているとき、コートの中にいるディフェンス側のプレーヤーがスローインをするチームのプレーヤーに触れ合いを引き起こしてファウルが宣せられた。こ

の行為が過度のハードな触れ合いまたはノーマル車椅子バスケットボール・プレーではない場合のみ、アンスポーツマンライクファウルと判定されるべきである。

**37.1.2 条文：** 第4クォーターの最後の2分間や各オーバータイムの最後の2分間にボールがスローインのためにアウトオブバウンズにあり、まだ審判の手の中にあるか、すでにスローインをするプレーヤーに渡されているとき、コートの中にいるディフェンス側のプレーヤーがスローインをするチームのプレーヤーにハードな触れ合いを引き起こしてファウルが宣せられれば、これはアンスポーツマンライクファウルである。

**37.1.2 状況 1：** ゲーム終わりの30秒で、明らかにゲームクロックを止めるために、B1がA1との触れ合いを引き起こし、B1にファウルが宣せられた。

**規則の適用：** それがハードな触れ合いでなければ、すぐにB1に対してパーソナルファウルが宣せられるべきである。Bチームがチームファウル・ペナルティーでなければ、反則が起こった近くの場所からのスローインがAチームに与えられる。

**37.1.2 状況 2：** A1は「ピック・アンド・ロール」のために B1に正当なスクリーンをセットした。B1はA1を押さえ込むことによってこれを阻止した。

**規則の適用：** B1にはアンスポーツマンライクファウルが科され、A1に2個のフリースローが与えられA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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**37.1.2 状況 3：** オフェンスに有利な数的状況(5対4や3対2など)を作り出すために、A1はバックコートのB1にスクリーンをセットした。A1が離れようとしたときB1に押さえ込まれた。

**規則の適用：** プレー全体を判定したうえで、B1のホールディングがノーマル・車椅子バスケットボール・プレーではないとみなされれば、審判はB1にアンスポーツマンライクファウルを科してもよい。

**37.1.2 状況 4：** A1がスローインのボールを持っているとき、B1がボールをコントロールしようとしてA2に激しい触れ合いを引き起こしB1にファウルが宣せられた。

**規則の適用：** B1がボールをプレーするための努力をしておらず、A2と激しく接触しゲームクロックを動かすことなく、優位性を得た場合、アンスポーツマンライクファウルが警告なしに宣せられる。

**37.1.2 解説：** アンスポーツマンライクファウルはゲームを通して一貫した解釈がなされなければならない。

**37.1.2 状況 5：** A1がスローインのボールを持っているとき、B1が正当にボールの保持を得ようとして、車椅子または腕でA1との触れ合いを引き起こした。

**規則の適用：** B1の行為はスポーツマンらしくないとは見なされない。B1にパーソナルファウルが宣せられるべきである。

**37.1.2 状況 6：** 第2クォーターの残り1分29秒、ボールがアウトオブバウンズにあり、スローインのためにA1に手渡されている。B1がA2と触れ合いを引き起こしファウルが宣せられた。

**規則の適用：** B1にすぐにパーソナルファウルが宣せられるべきである。

### **37条に関する追加情報**

**37-4 条文：** 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

いてボールがスローインを行うプレイヤーの手を離れたあと、ボールをまさに受けようとしている、あるいは受けたばかりの状態のオフENSEのプレイヤーに対して、ディフェンスのプレイヤーがゲームクロックを進めさせないために触れ合いを起こした。直接ボールにプレーしようとしてそのような触れ合いが起こった場合、通常のノーマル車椅子バスケットボール・プレーと判断されれば、激しい触れ合いでない限り、アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルは宣せず、パーソナルファウルになる。この件、アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方は適用しない。

**37-5 例：** 最終クォーター残り1:02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。B2がコート上でボールを受けようとしていたA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。

**解説：** B2の触れ合いが、直接ボールにプレーしないで起こった触れ合いや、激しい触れ合いで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に該当すると審判が判断しない限り、速やかにB2にパーソナルファウルが宣せられる。

**37-6 例：** 最終クォーター残り1:02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときA2がコート上にいるB2に触れ合いを起こし、A2にファウルが宣せられた。

**解説：** 激しい触れ合いでない限り、A2にパーソナルファウルが宣せられる。ファウルの場所に最も近い位置からのスローインがチームBに与えられる。

**37-8 条文：** 速攻に出ているオフENSEのプレイヤーとそのチームが攻めるバスケットとの間にディフェンスのプレイヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレイヤーが、そのオフENSEのプレイヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合いに対しては、オフENSEのプレイヤーがショットの動作に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられなければならない。一方ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー、また激しい触れ合いについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

**37-9 例：** A1が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A1とそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレイヤーが全くいない状況で、B1はA1に後ろから触れ合いを起こし、ファウルを宣せられた。

**解説：** アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

**37-10 例：** 速攻の終わりでA1がショットの動作に入るためにボールを持つ前に、B1がA1の腕に後ろから：

- a) ボールをスティールしようとして触れ合いを起こした。
- b) 過度に激しい触れ合いを起こした。

**解説：** どちらの場合においても、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

**37-11 例：** 速攻でA1がショットの動作に入ったとき、A1の腕に後ろから、

- a) ボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。
- b) 過度に激しい触れ合いを起こした。

**解説：**

- a) パーソナルファウルが宣せられる。
- b) アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

**37-12 条文：** 5個目のファウルを宣せられたプレイヤーは失格になる。さらに生じたテクニカルファウル

ルや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はそれに応じて罰せられる。

37-13 例：A1は5個目のファウルを宣せられた。チームベンチに向かう間に、B1を押しアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：A1は失格になる。アンスポーツマンライクファウルはコーチAのテクニカルファウルとして「B1」と記録される。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。A1のアンスポーツマンライクファウルが宣せられたとき、ボールがあった場所に最も近い位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。

37-14 例：A1は5個目のファウルを宣せられた。チームベンチに戻る間に、審判に暴言を吐き、テクニカルファウルが宣せられた。

解説：A1は失格になる。テクニカルファウルはコーチAに「B1」と記録される。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。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位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。

37-15 例：A1は5個目のファウルを宣せられた。これはチームAの2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1を押しアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。このときB1もまたA1を押し返しアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：A1は失格になる。A1のアンスポーツマンライクファウルはコーチAのテクニカルファウルとして「B1」と記録される。B1のアンスポーツマンライクファウルはB1自身に「U2」と記録される。リバウンダーなしでフリースロー1本がチームBに与えられる。またリバウンダーなしでフリースロー2本がA1と交代したプレーヤーに与えられる。フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開され、ショットクロックは14秒になる。

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

38 解説：失格退場になった者が更衣室に行くことを拒んだり更衣室から戻ってきたりしたときは、クルーチーフは、時計が止まっているときに、チーム関係者に失格退場になった者を排除するように求めなければならない。チーム関係者がそうすることができなかつたときはそのゲームは没収としてもよい。クルーチーフは大会主催者に報告をしなければならない。

#### 38. 1. 3 第3条3. 1参照

### 38条に関する追加情報

38-1 条文：失格・退場になった場合は、コーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個目のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者といったチームメンバーとはみなされない。よつてその個人は、それ以上スポーツマンらしくない振る舞いがあつても罰則を受けない。

38-2 例：A1が著しくスポーツマンらしくない行為により失格・退場になった。コートを離れるときに審判を侮辱する発言を行った。

解説：A1はすでに失格・退場になっており、審判を侮辱する発言による罰則は受けない。審判または同席していればコミッショナーは、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

38-3 条文：体(車椅子)の触れ合いはないが、著しくスポーツマンらしくない行為でプレーヤーが失格・退場になった場合も、罰則は体(車椅子)の触れ合いのあるディスクォリファイングファウル

と同じである。

**38-4 例：** A1にトラベリングが宣せられた。いら立ったA1は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

**解説：** A1は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはA1自身に「D2」と記録される。リバウンダーなしでフリースロー2本がチームBに与えられる。フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**38-5 条文：** 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、チーム関係者のいずれかが失格・退場になった場合は、コーチのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。その罰則はその他のディスクォリファイングファウルと同様になる。

**38-6 例：** A1が5個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはチームAの2個目のチームファウルであった。いら立ったA1は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

**解説：** A1は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはコーチに「B2」と記録される。リバウンダーなしでフリースロー2本がチームBに与えられる。フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。

**38-7 条文：** ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤー、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プレーヤー、チーム関係者による以下の著しくスポーツマンらしくない行為に適用される：

- a) 相手チーム、審判、テーブルオフィシャルズやコミッショナーに対する行為。
- b) 自チームのメンバーに対する行為。
- c) 観客を含む会場にいる全ての人に対する行為。
- d) 用具・器具を破損する意図的な行為。

**38-8 例：** 以下の著しくスポーツマンらしくない行為が起きた：

- a) 第3クォーターで、コート上にいるA1がA2を殴った。
- b) A1がコートを離れて観客を殴った。
- c) ベンチにいるA6がA7を殴った。
- d) A6がスコアラーズテーブルを叩き、ショットクロックを破損させた。

**解説：**

- a)とb)では、A1は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはA1自身に「D2」と記録される。
- c)とd)では、A6は失格・退場になる。ディスクォリファイングファウルはコーチに「B2」と記録される。

リバウンダーなしのフリースロー2本がチームBに与えられ、フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

## 第39条 ファイティング ( Fighting )

### 39条に関する追加情報

**39-1 条文：** 暴力行為のあと全ての罰則が相殺された場合、フロントコートのスローインラインから、暴力行為が始まったときにボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられる。シヨ

ットクロックはゲームが止められたときの残り時間になる。

**39-2 例** : チームAがボールを:

a) 20秒間コントロールしたとき、

b) 5秒間コントロールしたとき、

暴力行為につながりそうな事態が発生した。審判はチームベンチエリアを離れた各チーム2人の交代要員を失格・退場にした。

**解説** : フロントコートのスローインラインから、暴力行為が始まったときにボールをコントロールしていたチームAにスローインが与えられる。ショットクロックは:

a) 残り 4秒

b) 残り19秒

になる。

**39-3 条文** : (事態の收拾のために審判に協力しなかったことによって)コーチ自身やアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことによって交代要員や5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格・退場になった場合、コーチのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。罰則は、2本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。また追加のディスクォリファイングファウル1個につき、2本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合は、フロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**39-4 例** : ファイティングシチュエーションで、交代要員であるA6がコートに入ったため、失格・退場になった。

**解説** : コーチAのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。リバウンダーなしで2本のフリースローがチームBに与えられる。フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**39-5 例** : コート上にいるA1とB1で暴力行為が始まり、A6とB6がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7はコートに入ってきて、B1の顔面を殴った。

**解説** : A1とB1は失格・退場になり「DC」と記録される。A7は失格・退場になり「D2」と記録され、スコアシート上のファウル記入欄の残りの部分は「F」で埋められる。A6とB6は暴力行為の間にコートに入ったため失格・退場になり、コーチAとコーチBのテクニカルファウルとして「BC」と記録される。スコアシート上のA6とB6のファウル記入欄の残り部分は「F」で埋められる。A1、B1のディスクォリファイングファウルの罰則とA6、B6のテクニカルファウルの罰則は相殺される。リバウンダーなしで2本のフリースローをB1と交代したプレーヤーが打つ。フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**39-6 例** : コート上にいるA1とB1で暴力行為が始まった。A6とチームAのマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。

**解説** : A1とB2は失格・退場になり「DC」と記録される。A1、B1のディスクォリファイングファウルの罰則は相殺される。コーチAのテクニカルファウルとして「B2」と記録される。A6は失格・退場になり「D2」と記録され、スコアシート上のファウル記入欄の残りの部分は「F」で埋められる。チームAのマネージャーもまた失格・退場になる。このディスクォリファイングファウルはコーチAに「B2」と

記録される。

チームBに6個のフリースローが与えられる(A6とチームAのマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるコーチAのテクニカルファウルのため2個、A6が積極的に暴力行為にかかわったことによるディスクォリファイングファウルのため2個、チームAのマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチAのテクニカルファウルのため2個)。

フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**第 42 条 特殊な処置をする場合 ( Special situations )**

42 状況： A1が2個のフリースローのうち1投目を行ったが、2投目を行う前にA2にテクニカルファウルが科された。A1は2投目のフリースローを終わった。テクニカルファウルのフリースローを行う前にBチームに交代が認められるか。

**規則の適用**： 認められる。(第19条19. 3. 9参照)

**42. 2 状況 1:**

1) ショットの動作中のA1にB1がアンスポーツマンライクファウル。ショットは成功した。

**罰則**： A1に1個のフリースローが与えられA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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

2) Bチームのコーチにテクニカルファウル。

**罰則**： Aチームに1個のフリースローが与えられA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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

3) A1にテクニカルファウル。

**罰則**： Bチームに1個のフリースローが与えられA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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**規則の適用**： 2)と3)の罰則が等しいので相殺される。A1に1個のフリースローが与えられ、A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で再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**42. 2 状況 2:**

1) A1にテクニカルファウル。

**罰則**： Bチームに1個のフリースローが与えられ、Bチームにテクニカルファウルが宣せられた時、ボールをコントロールしていたかまたはスローインしようとしていた場所に一番近いアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる。

2) B1のテクニカルファウル。

**罰則**： Aチームに1個のフリースローが与えられ、Aチームにテクニカルファウルが宣せられた時、ボールをコントロールしていたかまたはスローインしようとしていた場所に一番近いアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる。

3) A1とB1によるダブルファウル。

通常はダブルファウルが起こったときにボールを保持していたチームによるスローイン。

4) Bチームのコーチのテクニカルファウル。

**罰則**： Aチームに1個のフリースローが与えられ、Aチームにテクニカルファウルが宣せられた時、ボールをコントロールしていたかまたはスローインしようとしていた場所に一番近いアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる。

**規則の適用**： 1)と2)の罰則が等しいので相殺される。ダブルファウルによるAチームのボール保持の権利はさらなる罰則のために取り消される。

Aチームにテクニカルファウルが宣せられた時、ボールをコントロールしていたかまたはスローインしようとしていた場所に一番近いアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる。

**42. 2. 2 状況 1 :** A1がバスケットに向かっているときにB1にファウルされ、それがBチームにとってそのクォーターでの5回目のファウルだった。不満を感じたA1がB1にボールを投げつけ、スポーツマンらしくない行為のためにテクニカルファウルを科された。

**規則の適用 :** A1とB1に適切なファウルを科す。A1に2個のフリースローとBチームに1個のフリースローが与えられる。

**42. 2. 2 状況 2 :** 上記と同じような状況で、A1のプレーヤーテクニカルファウルがA1の5回目のファウルでA1は退場になった。しかしA1は審判と口論を続け、もう1つのテクニカルファウルがAチームのコーチに記録された。ゲームはどのように再開するか。

**規則の適用 :** B1にパーソナルファウルを科す。A1にテクニカルファウル(5回目)を科し、Aチームのコーチにテクニカルファウル「B2」を科す。罰則は等しくない。Bチームにテクニカルファウルによるフリースロー1個が与えられ、A1と交代したプレーヤーに2個のフリースローが与えられる。

**42. 2. 3 状況 :**

1) B1がショットの動作中のA1にファウル。ショットは不成功。

**罰則 :** A1に2個のフリースロー。

2) Bチームのコーチによるテクニカルファウル。

**罰則 :** 1個のフリースローをAチームに与え、続いてA1に2個のフリースローを与える。

3) A2によるテクニカルファウル。

**罰則 :** 1個のフリースローをBチームに与え、続いてA1に2個のフリースローを与える。

**規則の適用 :** 2)と3)の罰則が等しいので相殺される。ショットの動作中のファウルに対する2個のフリースローがA1に与えられる。

**42. 2. 5 状況 1 :**

A1が2個のフリースローを行う。

1) 1投目のフリースローのボールがライブになる前に、A2にパーソナルファウルが宣せられ、それがAチームにとってそのクォーターで5回目のファウルだった。

2) 1投目のフリースローのボールがライブになった後、A2にパーソナルファウルが宣せられ、それがAチームにとってそのクォーターで5回目のファウルだった。

**規則の適用 :** ファウルの罰則が別のファウルの罰則によって相殺されるためには、その相殺は1投目のフリースローのボールがライブになる前に行われなければならない(42. 2. 5参照)。

1)の例では、等しい罰則の2つのファウルが相殺され、オルタネイティングポゼッションルールによってプレーが再開される。

しかし上記の2)の例では、1投目のフリースローのボールがすでにライブになっているので相殺は不可能である。従ってA1は2個のフリースローをラインナップなしに行い、その後A2にファウルをされたBチームのプレーヤーに2本のフリースローが与えられる。

**42. 2. 5 状況 2 :**

1) B1がA1にファウルした。これはBチームにとってそのクォーターで5回目のファウルであった。

**罰則 :** A1に2個のフリースロー。

2) Bチームのコーチにテクニカルファウルが宣せられた。

**罰則 :** Aチームに1個のフリースローが与えられ、続いてA1に2個のフリースローが与えられる。

3) 審判がAチームのフリースローシューターにボールを渡したとき、Aチームのコーチにテクニカルファウルが宣せられた。

罰則：Bチームに1個のフリースローが与えられ、続いてA1に2個のフリースローが与えられる。

規則の適用：2つのテクニカルファウルは罰則が等しいので相殺される。A1による2個のフリースローによりゲームは継続される。

この例は、「特殊な状況」に於けるファウルの罰則の相殺の過程が、完全に時計が止まった時間帯の「開かれた過程」であることの証明である。

**42. 2. 7 状況 1**：B1はボールをコントロールしているチームのA1にアンスポーツマンライクファウルを犯した。Aチームのコーチがこの行為に非常に興奮し、その振る舞いに対してテクニカルファウルが科された。

規則の適用：どちらのファウルも記録される。両チームに科される罰則は等しくない。1個のフリースローがBチームに与えられ、続いて2個のフリースローがA1に与えられる。その後、AチームのフロントコートのスローインラインよりAチームにスローインのボールが与えられる。ショットクロックは14秒にリセットされる。

**42. 2. 7 状況 2**：B1はボールをコントロールしているチームのA1にアンスポーツマンライクファウルを犯した。その後、A1はB1を押して、またアンスポーツマンライクファウルが科せられた。

規則の適用：どちらのファウルも記録される。両チームに科される罰則は等しく、取り消される。スローインのボールは、Aチームのフロントコートのスローインラインで与えられる。ショットクロックは14秒にリセットされる(第50条50. 4参照)

#### 42条についての追加情報

**42-1 条文**：ゲームクロックが止まっている間に複数の反則が起きて特別な処置をする場合、審判はバイオレーションやファウルが起きた順番を把握し、どの罰則を相殺し、どの罰則を適用するのが注意を払って決定しなければならない。

**42-2 例**：A1がショットを放った。ボールが空中にある間に、ショットクロックのブザーが鳴った。そのブザーのあとA1がまだショットの動作中に、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをし、

- a) ボールはリングに当たらなかった。
- b) ボールはリングに当たったがバスケットには入らなかった。
- c) ボールはバスケットに入った。

解説：全ての場合において、B1のアンスポーツマンライクファウルは記録される。

- a) A1はショットの動作中にB1からファウルをされており、ショットクロックバイオレーションはアンスポーツマンライクファウルが起きたあととして無視される。リバウンダーなしで2本または3本のフリースローがA1に与えられ、その後フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。
- b) ショットクロックバイオレーションではない。リバウンダーなしで2本または3本のフリースローがA1に与えられ、その後フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。
- c) A1には2点か3点が認められ、さらにリバウンダーなしで1本のフリースローが与えられる。その後フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。

- 42-3 例 : A1はショットの動作中にB2からファウルをされた。同じショットの動作中にB1からもファウルをされた。  
解説 : B1のファウルは、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でない限り、なかったものとみなす。
- 42-4 例 : B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。そのファウルのあと、コーチAとコーチBにそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。  
解説 : 等しい罰則は起きた順序で相殺される。両チームのコーチへのテクニカルファウルの罰則は相殺される。リバウンダーなしで2本のフリースローがA1に与えられ、その後フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。
- 42-5 例 : B1がA1にファウルをし、ショットは成功した。その後A1にテクニカルファウルが宣せられた。  
解説 : A1の得点は認められる。両方のファウルの罰則は等しく、相殺される。ゲームは通常のフィールドゴールが成功したあとと同様に再開される。
- 42-6 例 : B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをし、A1のショットは成功した。その後A1がテクニカルファウルを宣せられた。  
解説 : A1の得点は認められる。それぞれのファウルの罰則は等しくなく、互いに相殺することはできない。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられ、リバウンダーなしで1本のフリースローがA1に与えられる。その後フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。
- 42-7 例 : ポジション争いにおいてB1がA1を押しつけ、パーソナルファウルを宣せられた。これはチームBの3個目のチームファウルであった。その後(ほとんど同時ではなく)A1がB1に肘打ちをし、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。  
解説 : ダブルファウルではない。両方のファウルの罰則は等しくなく、相殺することはできない。リバウンダーなしで2本のフリースローがB1に与えられる。その後フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。
- 42-8 例 : B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの3個目のチームファウルであった。そのあとA1はボールをB1の体(手、脚、トルソー、車椅子など)にぶつけた。  
解説 : B1にはパーソナルファウル、A1にはテクニカルファウルが宣せられる。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。その後B1のファウルがあった場所に最も近い位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。
- 42-9 例 : B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。そのあと、A1は至近距離にいるB1の頭にボールをぶつけた。  
解説 : B1にはパーソナルファウル、A1にはディスクォリファイングファウルが宣せられる。リバウンダーなしでA1と交代したプレイヤーが2本のフリースローを打つ。その後リバウンダーなしで2本のフリースローがチームBに与えられ、フロントコートのスローインラインから、チームBのスローインでゲームが再開される。
- 42-10 例 : B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの3個目のチームファウルであった。そのあと、A1は至近距離にいるB1の頭にボールをぶつけた。  
解説 : B1にはパーソナルファウル、A1にはディスクォリファイングファウルが宣せられる。リバウンダーなしで2本のフリースローがチームBに与えられ、フロントコートのスローインラインから、

チームBのスローインでゲームが再開される。

**42-11 例：** B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。そのあと、A1はボールをB1の体(手、脚、トルソー、車椅子など)にぶつけた。

**解説：** B1にはパーソナルファウル、A1にはテクニカルファウルが宣せられる。リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられ、その後2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

**42-12 例：** ショットクロックが残り8秒で、チームBのバックコートにいるB1がA1にファウルをした。その後B2がテクニカルファウルを宣せられた。

a) B1のファウルがチームBの4個目、B2のテクニカルファウルがチームBの5個目のチームファウルであった。

b) B1のファウルがチームBの5個目、B2のテクニカルファウルがチームBの6個目のチームファウルであった。

c) A1はショットの動作中にファウルをされ、ボールはバスケットに入らなかった。

d) A1はショットの動作中にファウルをされ、ボールはバスケットに入った。

**解説：** 全ての場合において、リバウンダーなしで1本のフリースローがチームAに与えられる。フリースローのあと：

a) A1に対するファウルがあった場所に最も近い位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。

b) 2本のフリースローがA1に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

c) 2本または3本のフリースローがA1に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

d) A1の得点は認められる。1本のフリースローがA1に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

**42-13 例：** ショットクロックが残り8秒で、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをした。その後：

a) A2が

b) B2が

テクニカルファウルを宣せられた。

**解説：**

a) リバウンダーなしで1本のフリースローがチームBに与えられる。

b) リバウンダーなしで1本のフリースローがチームAに与えられる。

どちらの場合においても、テクニカルファウルのフリースローのあと、リバウンダーなしで2本のフリースローがA1に与えられ、フロントコートのスローインラインから、チームAのスローインでゲームが再開される。ショットクロックは残り14秒になる。

**42-14 条文：** フリースローの最中に、ダブルファウルまたは等しい罰則のファウルが起きた場合は、ファウルは記録されるが罰則は与えられない。

**42-15 例：** A1に2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローのあと：

a) A2とB2がダブルファウルをした。

b) A2とB2がテクニカルファウルをした。

**解説**：それぞれのファウルはA2とB2に宣せられる。そのあとA1が2本目のフリースローを行う。ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

**42-16 例**：A1が2本のフリースローを与えられ両方のフリースローを決めた。2本目のフリースローのあとボールがライブになる前に：

- a) A2とB2がダブルファウルをした。
- b) A2とB2がテクニカルファウルをした。

**解説**：それぞれのファウルはA2とB2に宣せられる。ゲームはエンドラインから通常のフリースローが成功した後と同様のスローインで再開される。

**42-17 条文**：ダブルファウルが起きて両チームへの等しい罰則の相殺のあと、適用する罰則が残っていなければ、ボールをコントロールしていたチームあるいは最初のファウルの前にボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

どちらのチームもボールのコントロールがなかった、あるいは最初のファウルの前に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となり、ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

**42-18 例**：第1クォーターと第2クォーターの間のインターバル中に、A1とB1がそれぞれディスクォリファイングファウルをした、あるいはコーチAとコーチBがそれぞれテクニカルファウルをした。オルタネイティングポゼッションアローの示す向きが：

- a) チームA
- b) チームB

**規則の適用**：

- a) ゲームはスコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点でオルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。
- b) ゲームはスコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から、チームBのスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点で、オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームAを示す。

## **第43条 フリースロー ( Free throws )**

### **43. 2. 1 及び 44. 1の状況**：

アンスポーツマンライクファウルの後、A1に2個のフリースローとフロントコートのスローインラインからのスローインが与えられた。しかしA2がA1に代わって1投目のフリースローを成功させた。相手チームのキャプテンが抗議し、A1が本来のフリースローシューターであることが判明した。

**規則の適用**：フリースローは取り消される。フリースローラインの延長上のアウトオブバウンズからのスローインがBチームに与えられる。

**43. 2. 3 状況**：フリースローシューターが半円の中でフリースローラインからやや離れた後方に車椅子を置いた。フリースロー中にシューターは前進し、フロントキャスターがフリースローラインを越え、後輪の一方がフリースローラインに触れる前にボールがリングに触れた。

**規則の適用**：正当なプレーである。フリースローシューターは、ボールがリングに触れる前に、後輪がフリースローラインに触れたり横切ったりしない限り、フロントキャスターがフリースロー

ラインを超えても構わない。

#### 43. 2. 4 及び 43. 2. 5 解説：

フリースローのリバウンドの位置に入れるのは5人のプレーヤーだけである。他の全てのプレーヤーはフリースローラインの延長線上よりも後ろでスリーポイントラインの後方にいなければならない。もし一方のチームが割り当てられた位置を占めないという選択をした場合は、その位置は空けておかなければならない。リバウンドの位置に入ることのできるプレーヤーは最大5名で、最大3名のディフェンス側のプレーヤーと2名のオフェンス側プレーヤーである。

#### 43. 2. 4 解説 1：

a) エンドライン沿いのディフェンダーは、レーンの区切りの延長線を超えてニュートラルゾーンにはみ出してはならない。

b) レーンの区切りの延長線をはみ出してよいのは、車椅子の幅がレーンの幅(85cm)よりも大きいときである。

c) はみ出しが起こるとき、レーンに空間が残されてはいけけない。

43. 2. 4 解説 2：シューター以外のプレーヤーのフットレストまたはバンパーはフリースローレーンに出てもいいが、フロントキャスターはフリースローレーンの境界線に触れてはならない。

43. 3. 1 解説 3：第43条43. 3. 1はフリースローシューターのバイオレーションは、ほかのプレーヤーに宣されたバイオレーションより優先であることを明記している。

43. 3. 3 状況 1：A1に最後のまたは1個のフリースローが与えられた。A1がボールを放す前に、B1は制限区域に入った(A1の惑わせるプレーはない)。ボールを放すより前に、A1の後輪がフリースローラインまたは制限区域に触れた。フリースローは成功した。

解釈：成功したフリースローは取り消される。ボールの所有が、オフィシャルズテーブルの反対サイドのフリースローラインの延長上で、Bチームに与えられる。

43. 3. 3 状況 2：上と同じ状況で、フリースローは失敗した。

解釈：43. 3. 3の状況1と同じ手続きが適用される。

43. 3. 3 状況 3：A1に最後のまたは1個のフリースローが与えられた。A1がボールを放す前に、B1は制限区域に入ることによりA1のショットを惑わせた。ボールを放すより前に、A1の後輪がフリースローラインまたは制限区域に触れた。フリースローは成功した。

解釈：成功したフリースローは取り消される。B1による惑わせるプレーのみが罰せられ、A1に再びフリースローが与えられる。

43. 3. 3 状況 4：上と同じ状況で、フリースローは失敗した。

解釈：B1による惑わせるプレーのみが罰せられ、A1に再びフリースローが与えられる。

43. 3. 3 解説 1：どちらの状況においても、惑わせるプレーのみが罰せられ、結果、代わりにフリースローが与えられる。

43. 3. 3 解説 2：述べられているすべての状況において、バイオレーションは最後または1個のフリースローでのみ宣せられることを覚えておくことは重要である。

#### 第44条：処置の訂正

44 解説：間違ったプレーヤーのフリースローは、その間違いの後、ゲームクロックが動き始めて、最初にボールがデッドになり、ボールが再びライブになる前に訂正できる。

44. 2. 5 状況：A1に与えられた2個のフリースローをA2が行った。ボールがふたたびライブになりボ

ールをBチームがコントロールしているときに、間違いが発見された。

**規則の適用**： 成功したフリースローはすべて取り消される。ボールはゲームが止められたところに近い位置からのスローインが、Bチームに与えられる。

#### **44条に関する追加情報**

**44-1 条文**： 誤りを訂正するためには、誤りのあと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（同席していた場合）、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。すなわち：

ボールがデッドの間に誤りが起きる	→	誤りの訂正は可能
ボールがライブになる	→	誤りの訂正は可能
ゲームクロックが動き始める	→	誤りの訂正は可能
ボールがデッドになる	→	誤りの訂正は可能
ボールがライブになる	→	誤りの訂正はできない

誤りを訂正した後は、ボールは、誤りを訂正するためにゲームが中断さ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 例**： B1がA1にファウルをした。このファウルはチームBの4個目のチームファウルであった。審判は誤ってA1に2本のフリースローを与えた。最後のフリースローが成功したあとでゲームクロックが動き出し、B2がボールを受け取りドリブルして得点を決めた。

誤りに気がついたのは、チームAのプレイヤーがエンドラインでスローインのボールを：

- a) 掴む前
- b) 掴んだ後

**解説**： B2の得点は認められる。

- a) 訂正はまだ可能である。成功したフリースローは全て取り消される。チームAはその誤りの訂正のためにゲームが中断されたときのエンドラインでスローインのボールを与えられる。
- b) 訂正はすでにできないため、ゲームはそのまま続けられる。

**44-3 例**： B1がA1にファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローが成功したあとB2は誤ってボールを取り、エンドラインからB3にパスをした。ショットクロックが残り18秒を示し、B3がフロントコートでドリブルをしているとき、A1の2本目のフリースローが与えられていないことに気がついた。

**解説**： ゲームは速やかに止められる。A1がリバウンダーなしで2本目のフリースローを打ち、ゲームは誤りの訂正のために中断された場所から、チームBのスローイン、ショットクロック残り18秒から再開される。

**44-4 条文**： 誤ったプレイヤーがフリースローを打った場合、そのフリースローは取り消される。その他にファウルによる罰則がある場合を除き、相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインが与えられる。誤りが起きたあとすでにゲームが再開されていた場合は、ゲームが中断した地点から最も近い場所からのスローインが与えられる。最初もしくは唯一のフリースローのショットがシューターの手から離れる前に、誤ったプレイヤーにフリースローを与えていることに審判が気づいた場合、速やかに正しいフリースローシューターに変え、何ら罰則は与えない。

**44-5 例**： B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの6個目のチームファウルだった。A1に2

本のフリースローが与えられた。フリースローを打とうとしたのはA1ではなくA2であった。この誤りに気がついたのは以下のときだった：

- a) 最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れる前
- b) 最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れた後
- c) 2本目のフリースローが成功した後

**解説：**

- a) 誤りは速やかに訂正され、チームAに対して罰則は与えられず、A1が2本のフリースローを打つ。
- b) c) 2本のフリースローは取り消され、ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルの場合も同様の手順が適用される。この場合は(アンスポーツマンライクファウルの)罰則の一部としてのスローインも取り消され、ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。

**44-6 例：** B1がA1のショット動作中にファウルをし、そのツーポイントショットは成功しなかった。その後コーチBがテクニカルファウルをした。B1のファウルによりA1が2本のフリースローを打つところ、A2が3本全てのフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、3本目のフリースローにおいてボールがA2の手を離れる前であった。

**解説：** テクニカルファウルによるフリースローは、正当にA2によって行われたため認められるが、A1の代わりにA2が打った2本のフリースローは取り消される。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上から、チームBのスローインで再開される。

**44-7 例：** 第3クォーター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、B1がA1にファウルをし、このファウルはチームBの6個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。A1の代わりにA2が2本のフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、A2による最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れたあとであった。

**解説：** 2本のフリースローは取り消される。第4クォーターはバックコートのフリースローラインの延長線上から、チームBのスローインで、ショットクロック残り24秒から始められる。ポゼッションアローの方向は変えられない。

**44-8 条文：** 誤りが訂正されたあと、訂正によってフリースローが与えられることになる場合や以下の場合を除いて、ゲームは訂正のために中断された時点から再開される：

- a) 誤りが起きた後ボールの権利が変わらない場合は、ゲームは通常のフリースローのあとと同じように再開される。
- b) 誤りが起きた後ボールの権利が変わらず同じチームが得点した場合は、誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールのあとと同様に再開される。

**44-9 例：** B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。その後A2がコート上でドリブルをしているときにB2がボールをはじきアウトオブバウンズになった。コーチAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

**解説：** A1に2本のフリースローが与えられ、ゲームは通常のフリースローのあとと同様に再開

される。

**44-10 例** : B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、ショットは決まらなかったがA2はショット中にB1からファウルをされ、2本のフリースローが与えられた。チームAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

**解説** : A1にリバウンダーなしのフリースローが2本与えられる。そのあとA2に2本のフリースローが与えられ、ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

**44-11 例** : B1がA1にファウルをし、そのファウルがチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、A2がショットを成功させた。そのボールがライブになる前に、審判が処置の誤りに気づいた。

**解説**: 誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールのあとと同様に再開される。

## 第8章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：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)

45.4 解説：自らの客観性を疑われるような行為を避けることは、審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー各人の責務である。

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

46.1 第3条3.1 参照：

46.9 解説：全ての審判は、ゲーム前の任務を遂行するために、少なくともゲーム開始20分前(国際ゲームのみ)にコートに着くべきである。審判の1人が何らかの理由でコートを離れなければならないときは、その審判が戻るまで他の審判はコートにとどまらなければならない。

46.10 解説：スコアシートへのサインが終わった後、そのゲームに関して、何らかのスポーツマンらしくない振る舞いがあったときは、クルーチーフ(またはコミッショナー)は、その問題を適切な厳しさで処理することのできる責任機関に、詳細を報告しなければならない。

### 46条について追加情報

46-1 条文：インスタントリプレイシステム(IRS)による確認の適用手順

1. IRSレビューは審判が実施する。
2. IRSレビューに入る前に、まず審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
3. IRSレビューに入る前に、審判はテーブルオフィシャルズやもし同席していればコミッショナーからできる限り情報を収集する。
4. その上で、クルーチーフはIRSレビューを使用するか否かを判断する。使用しない場合は、最初の審判の判断が適用される。
5. IRSレビューの結果、審判の下した最初の判定は訂正することが可能である。ただし、訂正はIRSレビューが明らかに決断材料として説明できる映像証拠であった場合に限る。
6. IRSレビューを活用する場合、別途規定がない限り、遅くても次のクォーターやオーバータイムが始まる前、あるいはクルーチーフがスコアシートにサインする前に行われなければならない。
7. 審判は第2クォーターの終了時にIRSレビューの活用が必要な場合、両チームにコート上で待機するように指示をする。その上で、ファウルやシューターによるアウトオブバウンズ、ショットクロックバイオレーション、8秒バイオレーションが第2クォーターの競技時間の終了より前に起きたかどうかを確認し、必要に応じてゲームクロックを戻す。
8. 審判は第4クォーター、オーバータイムの終了時にIRSレビューを使用する場合、両チームにコート上に待機するように指示をする。
9. 審判はIRSレビューに要する時間をできる限り短くするように努力をする。ただし、機器に何か問題が生じた場合はこの限りではない。
10. 何らかの理由でIRSが作動せず、またそれに代わる承認された代替機がなかった場合、IRSは使用できない。
11. IRSレビュー中、審判は承認された人物以外がモニターを見ることができないように注意をする。

12. IRSレビュー後の最終判断は、クルーチーフによってスコアラーズテーブルの前ではっきりと示され、必要に応じて両チームのコーチに説明をする。

**46-2 例：**クォーターあるいはゲーム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、A1がフィールドゴールを成功させた。2点または3点が審判によって認められたが、審判はA1のショットが競技時間内に放たれたかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**IRSレビューによって、そのクォーターあるいは競技時間が終了したあとにショットが放たれたということが確認できた場合は、得点は取り消される。IRSレビューによって、そのクォーターあるいは競技時間が終了する前にショットが放たれたという映像証拠を確認できた場合は、クルーチーフはチームAに2点または3点を認める。

**46-3 例：**チームBが2点リードしている。クォーターあるいはゲーム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、A1がショットを放ち審判により2点が認められた。審判はA1のショットが3点のショットだったかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが2点または3点かを確認する場合は、ゲーム中いつでもIRSレビューを使用することができる。

**46-4 例：**クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1が3ポイントフィールドゴールを成功させた。審判はA1の後輪がショット時に境界線(バウンダリーライン)に触れていたかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**クォーターの終了時に放たれ成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。そのときさらにシューターによるアウトオブバウンズが起きていたかどうか、起きていた場合はゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにもIRSレビューを使用することができる。

**46-5 例：**第4クォーター残り1:37でショットクロックのブザーが鳴った。同時にA1のショットが成功し、B1がバスケット近辺でA2にファウルをされた。審判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A1の手の中にあっただどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが、ショットクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたと確認できた場合、得点は認められ、A2のファウルの処置が行われる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていたと確認できた場合、得点は認められず、A2のファウルは無視される。

**46-6 例：**第4クォーター残り1:37でショットクロックのブザーが鳴った。同時にA1のショットが成功し、A2がバスケット近辺でB1にファウルをされた。審判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A1の手の中にあっただどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが、ショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたと確認できた場合、得点は認められ、B1のファウルの処置が行われる。

IRSレビューで、ショットがショットクロックのブザーが鳴った後に放たれていたと確認できた場合、得点は認められず、B1のファウルは無視される。

- 46-9** **例** : 第4クォーター残り0:40で、コート上でB2がA2に接触を起こしたとき、ボールはスローインをするA1の手の中にあった。審判はアンスポーツマンライクファウルを宣したとき、ボールがまだA1の手の中にあったかどうかを確認する必要があると判断した。
- 解説** : ゲーム中いかなる時間帯でも、ファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるべき、もしくはディスクォリファイングファウルにアップグレードされるべきかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。
- IRSレビューで、ボールが手から離れる前にファウルが宣せられたと判断する場合、B2のアンスポーツマンライクファウルになる。
- IRSレビューで、ボールが手から離れたあとでA2の手の中にボールがあるときにファウルが宣せられたと判断する場合、B2のアンスポーツマンライクファウルはパーソナルファウルにダウングレードされる。
- 46-10** **例** : B1がA1を肘で打ったとしてアンスポーツマンライクファウルを宣した。審判はB1の振った肘が接触を起こしていたかどうかを確認する必要があると判断した。
- 解説** : ゲーム中いかなる時間帯でも、パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルがテクニカルファウルと見なされるべきかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。
- IRSレビューの結果、接触が起きていないことが明らかになった場合は、そのファウルはテクニカルファウルにダウングレードされる。
- 46-11** **例** : B1にパーソナルファウルが宣せられた。審判はそのファウルがアンスポーツマンライクファウルかどうかを確認する必要があると判断した。
- 解説** : ゲーム中いかなる時間帯でも、パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルがテクニカルファウルと見なされるべきかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。しかしながら、IRSレビューの結果、ファウルが起こっていないことが明らかになった場合、パーソナルファウルを取り消すことはできない。
- 46-12** **例** : A1は速攻で、A1自身と相手チームのバスケットの間にディフェンスのプレーヤーがいない状況でバスケットに向かってドリブルをしていた。B1は腕をボールに伸ばし、A1に対して横から接触を起こした。審判はB1にアンスポーツマンライクファウルを宣した。審判はこのファウルが正しくアンスポーツマンライクファウルとして宣せられたかを確認する必要があると判断した。
- 解説** : ゲーム中いかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるべき、もしくはディスクォリファイングファウルにアップグレードされるべきかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。しかしながら、IRSレビューの結果、B1が腕を叩いた接触の責任がA1にあることが明らかになった。この場合、B1によるディフェンスのアンスポーツマンライクファウルをA1によるオフェンスのファウルに変更することはできない。審判のコート上での最初の判定が有効になる。
- 46-13** **例** : 審判がドリブルをしているA1に対するB1のファウルを宣した。審判はこのファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるべきかどうかを確認する必要があると判断した。
- 解説** : ゲーム中いかなる時間帯でも、ファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるべきかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。しかしながら、IRSレビューの結果、B1に対するチャージングのコンタクトでその責任がA1にあることが明らか

になった。この場合、B1によるディフェンスのファウルはA1によるオフェンスのファウルに変更することはできない。審判のコート上での最初の判定が有効になる。

**46-14 例：**クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1がショットを成功させた。審判はショットクロックバイオレーションが起きていたかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。そのときさらにショットクロックバイオレーションが起きていたかどうか、起きていた場合ゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにもIRSレビューを使用することができる。

**46-15 例：**クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時にA1がショットを成功させた。審判はチームAが8秒のバイオレーションを起こしていたかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが、クォーター終了のブザーが鳴る前に放たれていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。そのときさらに8秒のバイオレーションが起きていたかどうか、起きていた場合ゲームクロックに何秒を表示するかを判断するためにもIRSレビューを使用することができる。

**46-16 例：**チームBが2点リードしている。クォーターあるいはゲーム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、B1がドリブルをしているA1にパーソナルファウルをした。それはチームBの5個目のチームファウルであった。

**解説：**競技時間の終了前にファウルが起きていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。もし時間内にファウルが起きていた場合、A1にフリースロー2本が与えられ、ゲームクロックはファウルが起きた時点に戻される。

**46-17 例：**A1がショットしB1にファウルをされた。それとほぼ同時にそのクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ショットは成功しなかった。

**解説：**ゲームクロックのブザーが鳴る前にB1のファウルが起きていたかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することができる。

IRSレビューで、ファウルがクォーターの終了前に起きていたと確認できた場合、ゲームクロックはファウルが起きた時点に戻され、フリースローが行われる。

IRSレビューで、ファウルがクォーターの終了後に起きていたと確認できた場合、B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウル、かつ次のクォーターが残っていない限り、B1のファウルは無視され、A1にフリースローは与えられない。

**46-18 例：**第1クォーター残り5:53で、ボールがコート上のサイドライン際を転がり、A1とB1がボールのコントロールを得ようと争った。ボールはアウトオブバウンズになり、チームAにスローインが与えられた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だったのかを確認する必要があると判断した。

**解説：**審判はこの時点ではIRSレビューを使用することはできない。誰がボールをアウトオブバウンズにしたかを判断する場合、IRSレビューは、第4クォーター、オーバータイムにおいてゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときにのみ使用することができる。

**46-19 例：**A1がショットしたボールがバスケットに入り、審判は3点を認めた。審判はそのショットがスリーポイントフィールドゴールのエリアから放たれたかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：**成功したショットが2点または3点かを判断する場合は、IRSレビューはゲーム中いつでも

使用することができる。この状況におけるIRSレビューは、次にゲームクロックが止まってボールがデッドになった機会で行わなければならない。

以下の場合：

1. 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場合は、IRSレビューはボールがバスケットに入りゲームクロックが止められた時点ですぐに行うことができる。
2. IRSレビューに入る前に行われたタイムアウトまたは交代の請求は、IRSレビュー後の最終判断が伝えられたあとに取り消すこともできる。

**46-20 例：** A1がB1にファウルをされ、フリースロー2本が与えられた。審判は正しいフリースローシューターのであるかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：** 正しいフリースローシューターを特定する場合、フリースローの1本目のボールがシューターに与えられる前であれば、IRSレビューはゲーム中いつでも使用することができる。もしIRSレビューで誤ったプレーヤーにフリースローを与えていたことが確認された場合は、誤ったプレーヤーを訂正できる。すでに行われたフリースローに加え、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、その誤って与えられたフリースローの得点とスローインは取り消され、ゲームは相手チームのフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。

**【補足】** フリースローのあと、センターラインの延長線上からスローインを与えられることになっていた場合は、ゲームはフリースローラインの延長線上からではなく、相手チームのバックコートのセンターラインの延長線上からのスローインで再開される。

**46-21 例：** A1とB1がお互いに殴りかかり、その他のプレーヤーも乱闘に加わった。数分経過して審判がコート上の秩序を回復した。

**解説：** 混乱が収まったあと、審判はIRSレビューを使用し、あらゆる暴力行為が起きている間にコート上に入ったチームメンバーとチーム関係者を、乱闘に関わったとして特定することができる。その乱闘に関する明確な映像証拠を集めたあと、最終決定はクルーチーフによってスコアラーズテーブルの前で報告され、両チームのコーチにも伝達される。

**46-22 例：** オーバータイム残り1:45で、サイドライン近くにいるA1がA2にボールをパスした。B1がそのボールをはじいてアウトオブバウンズにした。審判はA1がボールをパスする時点ですでにアウトオブバウンズであったかどうかを確認する必要があると判断した。

**解説：** プレーヤーあるいはボールがアウトオブバウンズであるかどうかを判断する場合、IRSレビューを使用することはできない。

**46-23 例：** 第4クォーター残り1:37で、ボールがアウトオブバウンズになった。チームAにスローインが与えられ、チームAにタイムアウトが認められた。審判はアウトオブバウンズになる前に最後にボールに触ったプレーヤーが誰だったのかを確認する必要があると判断した。

**解説：** 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ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーが誰であるかを特定する場合、IRSレビューを使用することができる。タイムアウトの1分間はIRSレビューが終了したあとから計測される。

**46-24 条文：** ゲーム前に、クルーチーフはIRS機器を確認し、承認したうえで両チームのコーチにIRSの使用が可能であることを伝える。クルーチーフによって承認されたIRS機器のみIRSレビューに使用することができる。

**46-25 例 :** ゲーム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、A1がフィールドゴールを放ち成功した。コートには認められたIRS機器は存在しなかったが、チームBのマネージャーがチームのビデオカメラで高所からゲームが録画されていることを伝え、確認のためにそのビデオを審判に提供した。

**解説 :** このレビューは認められない。

**46-26 条文 :** ゲームクロックあるいはショットクロックの不具合が発生した場合、クルーチーフはクロックの残り時間を確認し、修正するためにIRSレビューを使用することを認められている。

**46-27 例 :** 第2クォーター残り42.2秒で、チームAがフロントコートに向かってドリブルしている。その瞬間、審判はゲームクロックとショットクロックのスイッチが切れていて何も表示されていないことに気がついた。

**解説 :** ゲーム中いかなる時間帯でもゲームは速やかに止められ、両方のクロックにどれだけの時間が表示されるべきかを判断するためにIRSレビューを使用することができる。ゲームは、止められたときの場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。

#### **第 48 条 スコアラー及びアシスタントスコアラ－の任務 ( Scorer, assistant scorer : Duties )**

**48. 5 解説 1 :** 交代の請求があったとき、コミッショナーまたはアシスタントスコアラ－は(国際ゲームのみ)クラス分け持ち点に関して必要な全ての点検を行う。交代は遅れてはならない。クラス分け持ち点の合計は14点の制限を超えていたときは、コミッショナーまたはアシスタントスコアラ－はクルーチーフに伝え、クルーチーフは、そのプレーヤーがコートに入ったとき、または最初にボールがデッドになったときに、即座にそのチームのコーチにテクニカルファウルを科す。(第19条19.3.10参照)

**48. 5 解説 2 :** コミッショナーがいないとき、クラス分け持ち点カードの管理及び点検はアシスタントスコアラ－の任務である。

**第51条 プレーヤークラス分け持ち点制度 ( Player Classification System )**

- 51 状況 1:** タイムアウト中にAチームが交代をした。ボールがライブになった後、コミッショナーまたはアシスタントスコアラーは、Aチームが14点の制限を超えてプレーしていることに気がついた。
- 規則の適用 :** コミッショナーまたはアシスタントスコアラーはスコアラーに伝え、スコアラーは、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は次のプレーフェイズが終ったときに、当該チームがボールをコントロールしているときは即座に、合図を鳴らして審判に知らせる。Aチームは14点の制限に合わせるために必要なラインアップの訂正をしなければならない。Aチームのコーチにはテクニカルファウル(Cと記録)が科され、Bチームには1個のフリースローと、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。
- 51 状況 2 :** Aチームはコート上のプレーヤーの持ち点合計が14点 (4 + 4 + 3 + 2 +1)でプレーしている。1点プレーヤーのA1が5回目のファウルを犯した。交代をするためにはAチームには1人の3点プレーヤーと1人の2点プレーヤーしかいない。
- 規則の適用 :** チームは可能な限り5人のプレーヤーでプレーしなければならない。従ってAチームは14点の制限に合うように(4 + 3 + 3 + 2 +2)1点プレーヤーを交代させなければならない。2人目の4点プレーヤーを含む4人だけでプレーすることは認められない。
- 51.2 状況 1 :** Aチームは5人のプレーヤーだけで到着した。ゲーム開始直後、スコアラーはAチームが14.5点でプレーしていることを発見した。
- 規則の適用 :** スコアラーはできるだけ早い機会に審判にこのことを知らせ、ゲームはすでに始まっているが、クルーチーフはこのゲームが無効であることを宣言しなければならない。全ての得点などは取り消される。ゲームは14点の制限に適合した5人のプレーヤーがいて初めて成立する。Aチームは4人のプレーヤーでゲームを続けることはできない。
- 51.2 状況 2 :** クルーチーフがタップオフのボールをトスした後、コミッショナーはAチームのスターティング・ライン・アップが14点の制限を超えていることに気がついた。コミッショナーはクルーチーフに知らせた。クルーチーフはAチームのコーチにテクニカルファウルを科し、Bチームには1個のフリースローと、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べきか？ (9.1 解説及び規則の適用参照)
- 規則の適用 :** 正しい。 第51条51.3の条文参照。

「解説と解釈」終わり



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

**International Wheelchair Basketball Federation**  
c/o FIBA  
Route Suisse 5 - PO Box 29  
1295 Mies  
Switzerland



[www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)