



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2024

公式車いすバスケットボール 競技規則

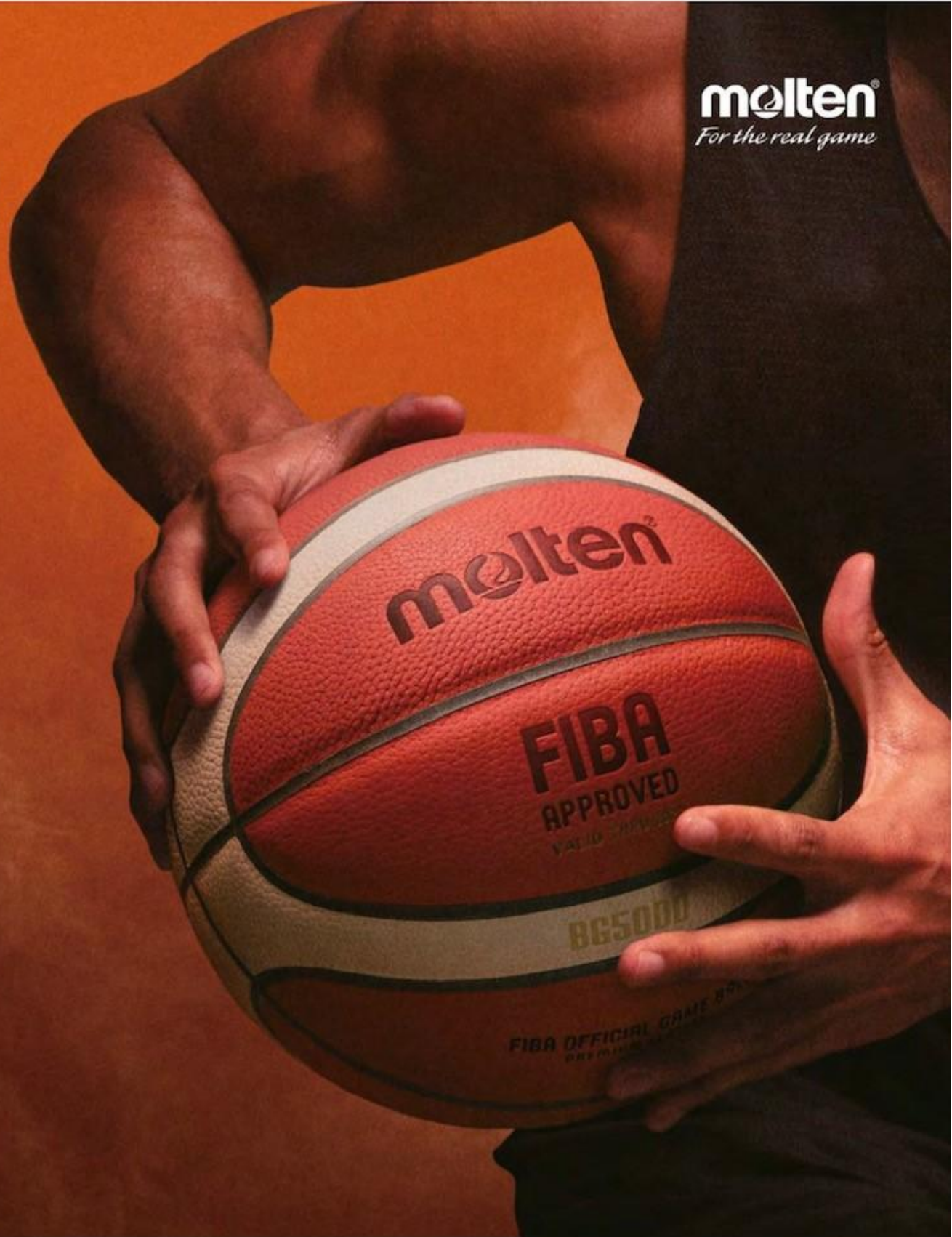
日本語版



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

molten
For the real game



IWBF OFFICIAL GAME BALL



BG4500

[Size7] **B7G4500**

[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved
Premium Composite Leather

www.molten.co.jp/sports/en/



2024 国際車いすバスケットボール連盟競技規則

国際車いすバスケットボール連盟（IWBF）執行委員会承認
2024年10月20日

2024年11月1日より有効

著作権 : IWBF
編集 : IWBF
版 : 2024年第2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 Sergio Giordano (カナダ)
委員	Ms Tonia Gomez-Ruf (スペイン) Mr Edwin Wallaart (オランダ) Mr Matt Wells (オーストラリア)
小委員会	Mr Jorge Bestilleiro (アルゼンチン) Ms Clara Baquero (スペイン) Ms Shu-Fei Hsieh (台湾) 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) Mr John Boie (選手委員会代表)

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

目 次

第 1 章	ゲーム	
第 1 条	定義	1
第 2 章	コート、用具・器具	
第 2 条	コート	2
第 3 条	用具・器具	7
第 3 章	チーム	
第 4 条	チーム	10
第 5 条	プレイヤー：怪我と介助	12
第 6 条	キャプテン：任務と権限	13
第 7 条	ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	13
第 4 章	プレーの規定	
第 8 条	競技時間、同点、オーバータイム	15
第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	15
第 10 条	ボールのステータス(状態)	16
第 11 条	プレイヤーと審判の位置	17
第 12 条	タップオフ、オルタネイティングポゼッション	17
第 13 条	ボールの扱い方	19
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イヤー	20
第 16 条	得点：ゴールによる点数	20
第 17 条	スローイン	21
第 18 条	タイムアウト	23
第 19 条	交代	25
第 20 条	ゲームの没収	28
第 21 条	ゲームの途中終了	28
第 5 章	バイオレーション	
第 22 条	バイオレーション	29
第 23 条	プレイ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	29
第 24 条	ドリブル	29
第 25 条	トラベリング(3プッシュ)	30
第 26 条	3秒ルール	30
第 27 条	近接してガードされたプレイヤー	31
第 28 条	8秒ルール	31
第 29 条	ショットクロック	32
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと	34
第 31 条	リフティング	35

第 6 章	ファウル	
第 32 条	ファウル	36
第 33 条	接触：一般原理	36
第 34 条	パーソナルファウル	41
第 35 条	ダブルファウル	42
第 36 条	テクニカルファウル	43
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	45
第 38 条	ディスqualifyingファウル	46
第 39 条	ファイティング	47
第 7 章	総則	
第 40 条	プレーヤー／ヘッドコーチのファウルの上 限と失格・退 場	49
第 41 条	チームファウル：罰 則	49
第 42 条	特別な処 置をする場合	50
第 43 条	フリースロー	51
第 44 条	訂 正 の 可 能 な 誤 り	53
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	
第 45 条	審 判、テ ー ブ ル オ フ ィ シ ャ ル ズ、コ ミ ッ シ ョ ナ ー	57
第 46 条	クルーチーフ：任 務と権 限	57
第 47 条	審 判：任 務と権 限	58
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任 務	59
第 49 条	タイマー：任 務	60
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任 務	62
第 9 章	プレーヤーのクラス分け	
第 51 条	プレーヤーのクラス分け 持 ち 点 制 度	65
別添資料 A	審判のシグナル	66
別添資料 B	スコアシート	75
別添資料 C	抗議の手続き	88
別添資料 D	チームの順位決定方法	89
別添資料 E	メディアタイムアウト	101
別添資料 F	インスタントリプレイシステム	102
ルールの索引		106

1. 1 車いすバスケットボールゲーム

車いすバスケットボールは、それぞれ 5 人ずつのプレーヤーからなる 2 チームによってプレーされる。

それぞれのチームの目的は「相手チームのバスケットに得点すること」および「相手チームが得点することを妨げること」である。

ゲームは、審判、テーブルオフィシャルズ、およびコミッショナー（同席している場合）によって進行される。

1. 2 ゲームに関わる人々に求められる責任

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

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

1. 3 相手チームのバスケット／自チームのバスケット

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

1. 4 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

2. 1 コート

コートは、障害物のない水平で硬い表面とする。(図 1)

コートの大きさは、境界線の内側ではかり、縦 28m、横 15m とする。

2. 2 フロア

フロアには、障害物から最低でも 2m 離れたバウンダリレーンに囲まれたコートのある範囲を含む。(図 2) したがってフロアの寸法は最低でも縦 32m、横 19m とする。

2. 3 バックコート

バックコートとは、自チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインで区切られたコートの部分をいい、自チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

【補足】バックボードの内側とは、裏側以外の部分を指す。

2. 4 フロントコート

フロントコートとは、相手チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインの相手バスケット側の端で区切られたコートの部分をいい、相手チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

2. 5 ライン

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

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

2. 5. 1 境界線(バウンダリライン)

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

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

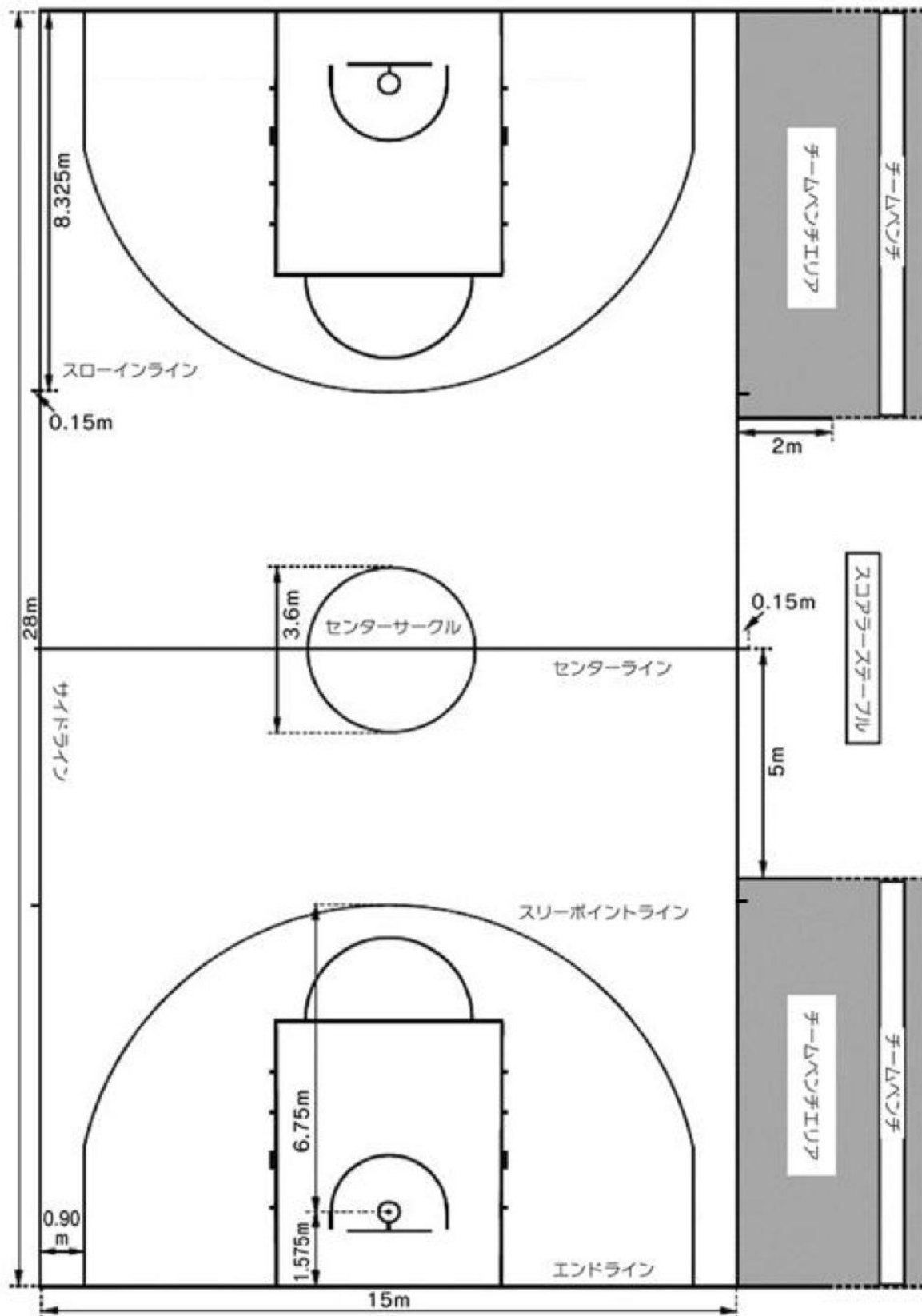
2. 5. 2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

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

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

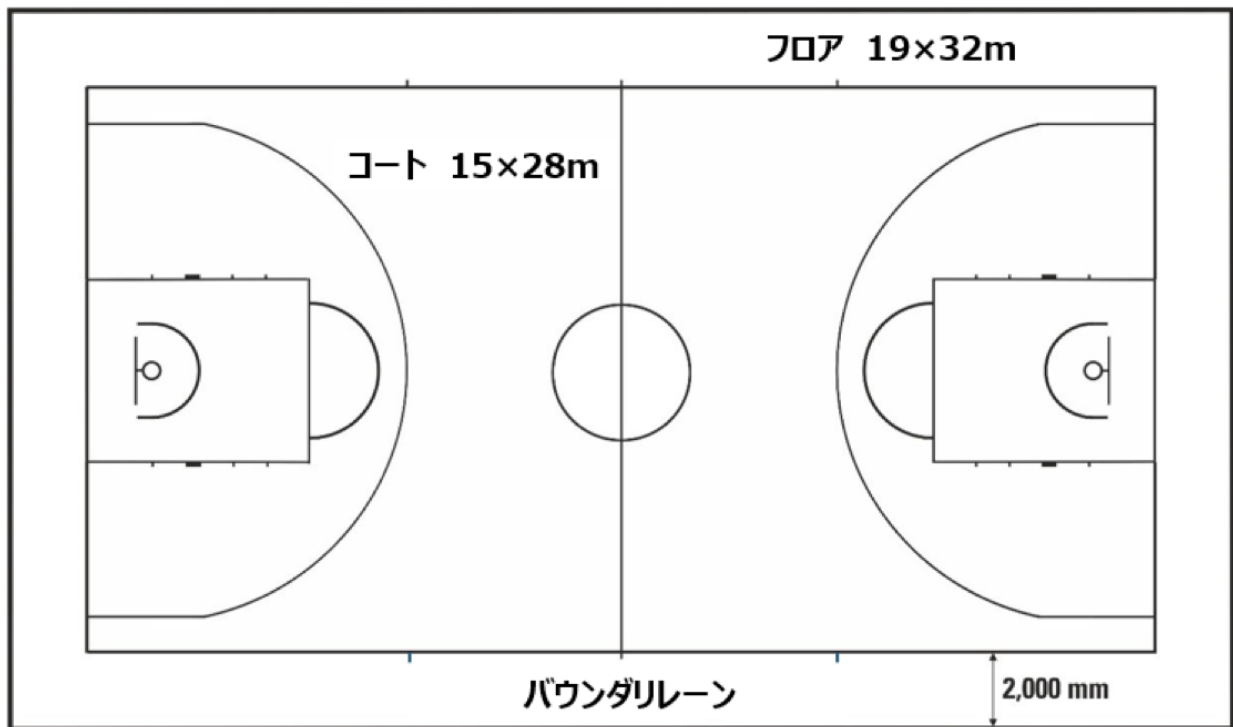
フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径 1.80m である半円を描く。(図 3)

図1 コートの全寸法



【注】国内大会において、ノーチャージセミサークルのラインが既にコート上に描かれている場合は、これを消去する必要はない。また、新たにコートを設営する際においても、当該ラインを新たに描く必要はないものとする。

図2 コートとフロア



【注】国内大会において、ノーチャージセミサークルのラインが既にコート上に描かれている場合は、これを消去する必要はない。また、新たにコートを設営する際においても、当該ラインを新たに描く必要はないものとする。

2. 5. 3 フリースローライン、制限区域（リストリクティッドエリア）、フリースローのリバウンド位置

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

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

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

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

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図 3 に示すとおりとする。

2. 5. 4 スリーポイントゴールエリア

チームのスリーポイントゴールエリア（図 1・図 4）は、以下のラインで区切られた相手チームのバスケットに近いエリアを除く、コートの全エリアを用いる：

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

する。半円は 2 本の平行な直線と交わる。

スリーポイントラインは、スリーポイントゴールエリアには含まれない。

2. 5. 5 チームベンチエリア

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

それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、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、アシスタントコーチを含めたチーム関係者のために 16 席が用意されていなければならない。

それ以外の人は、チームベンチから後ろに 2m 以上離れていなければならない。全てのプレーヤーはベンチで車いすを使用する。

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

2. 5. 6 スローインライン

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

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

2. 5. 7 ノーチャージセミサークルエリア

ノーチャージセミサークルのエリアはコート上に描かれ、以下のとおり区切られる：

- ・ バスケットの中心点から真下にコートまで下りた地点を中心とする外側の縁までが半径 1.30m の半円。
- ・ その半円の端を起点として、エンドラインの内側の端から 1.20m の位置まで伸ばされた長さ 0.375m の 2 本の平行なライン。各ラインはエンドラインに垂直で、ラインが半円とつながっている箇所は、バスケットの中心点から真下にコートまで下りた地点からラインの外側の縁までを 1.30m とする。

ノーチャージセミサークルエリアは、上記の平行な 2 本のラインの両端を結ぶ、バックボードの表面を直接真下に投影した仮想のラインを加えて完成する。

ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアの一部である。

【補足】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。

図3 制限区域（リストリクティッドエリア）

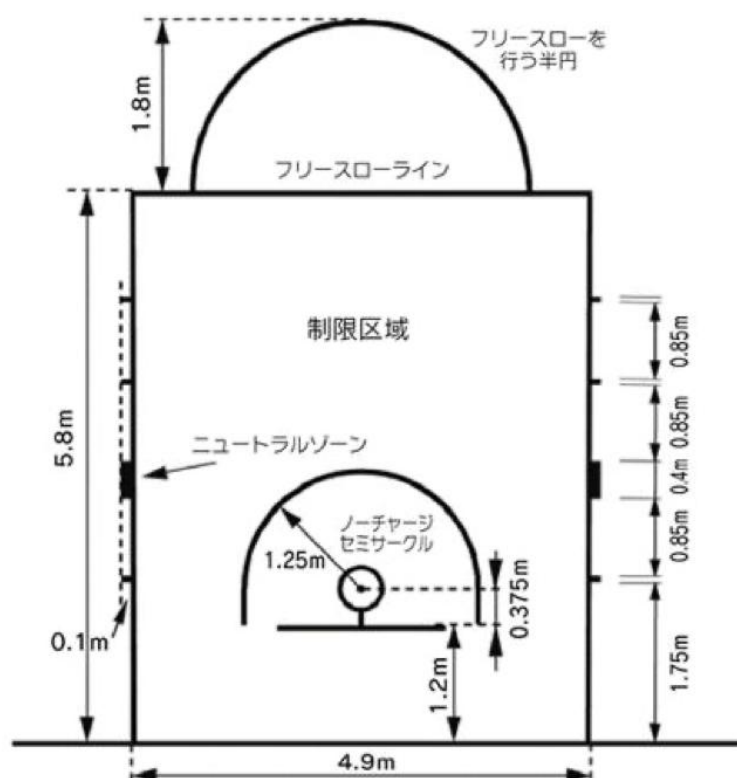
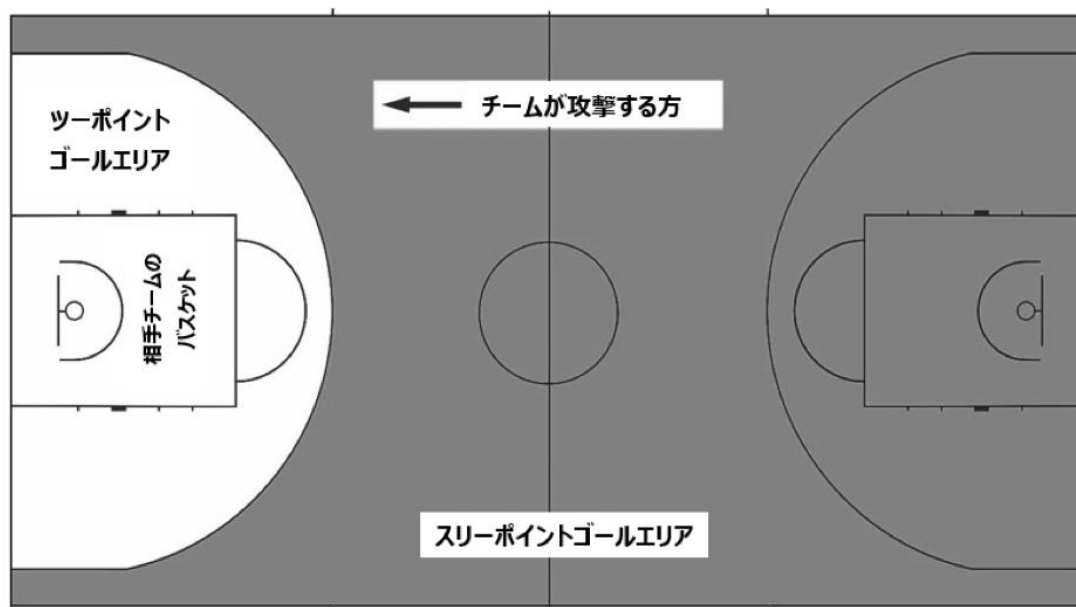


図4 ツーポイント/スリーポイントゴールエリア



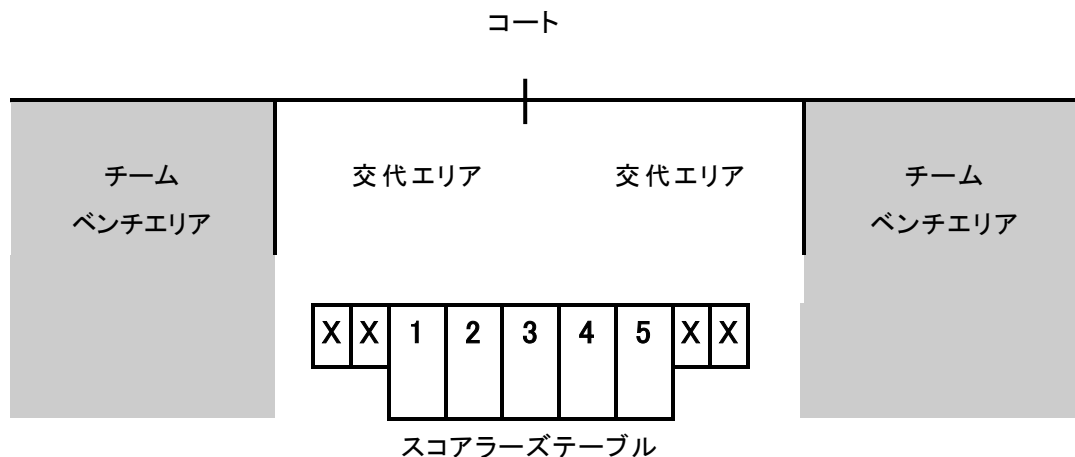
スリーポイントラインはスリーポイントゴールエリアには含まれない

【注】国内大会において、ノーチャージセミサークルのラインが既にコート上に描かれている場合は、これを消去する必要はない。また、新たにコートを設営する際においても、当該ラインを新たに描く必要はないものとする。

2. 6 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置(図 5)

図 5 スコアラーズテーブルと交代席

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



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

アナウンサーやスタッツ担当者がある場合は、スコアラーズテーブルの隣あるいは後ろに席を設ける。

第 3 条 用具・器具

(Equipment)

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

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

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

バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「（公財）日本バスケットボール協会バスケットボール施設・用器具等」を参考にする。

3. 1 車いす

3. 1. 1 車いすはプレーヤーのからだの一部なので、特別な注意が払われなければならない。以下の規定に違反する車いすはゲームに用いることはできない。

3. 1. 2 車いすの前部または側部についている保護用水平バーは、最も前に出ている部分及びその全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。

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

この計測はフロントキャスターが前向きの状態で行われる。保護用水平バーがない場合は、フットレストの最も前に出ている部分及び全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。保護用水平バーがある場合は、そのバーの後ろのフットレストは、床につかない限り、どんな高さでもかまわない。（「解説と解釈」3. 1. 2 の図参照）

3. 1. 3 フットレストの下側は、コートを傷つけないようにしなければならない。床を保護するためにフットレストの下側にローラーバーを取り付けてもよい。車いすの後部に転倒防止用のキャスター（以後、リアキャスター）をつけてもよい。

3. 1. 4 車いすの後部のフレームまたは後輪の車軸に、常時床に接地するリアキャスターを 1 個または 2 個取り付けることができる。2 個のキャスター間の幅は、2 個の後輪の内側の幅を越えてはならない。プレーヤーが車いすに座っていて、車いすが前進の状態のとき、キャスターの下部と床の間隔は、2cm まで許される。リアキャスターは後輪の最後部を含む垂直面よりも突き出てはならない。これは車いすが前進の状態です計測される。

【補足】この条文においてリアキャスターは車輪ではない。

3. 1. 5 クッションが使用されているときの床からクッション最上面までの高さ、及びクッションが使用されていないときのシート最上面までの高さは、以下の上限を超えてはならない。

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

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

3. 1. 6 車いすは、後部の 2 個の後輪と、前部の 1 個か 2 個の小輪を合わせた、計 3 個か 4 個の車輪を有する。後輪の直径は、タイヤも含めて最大 69cm とする。

車輪の中心は鋭い先端や突起物がなく、丸い構造でなければならない。

三輪車いすの場合は、フロントキャスターは車いす前部の水平なバーの中央でしかも内側に

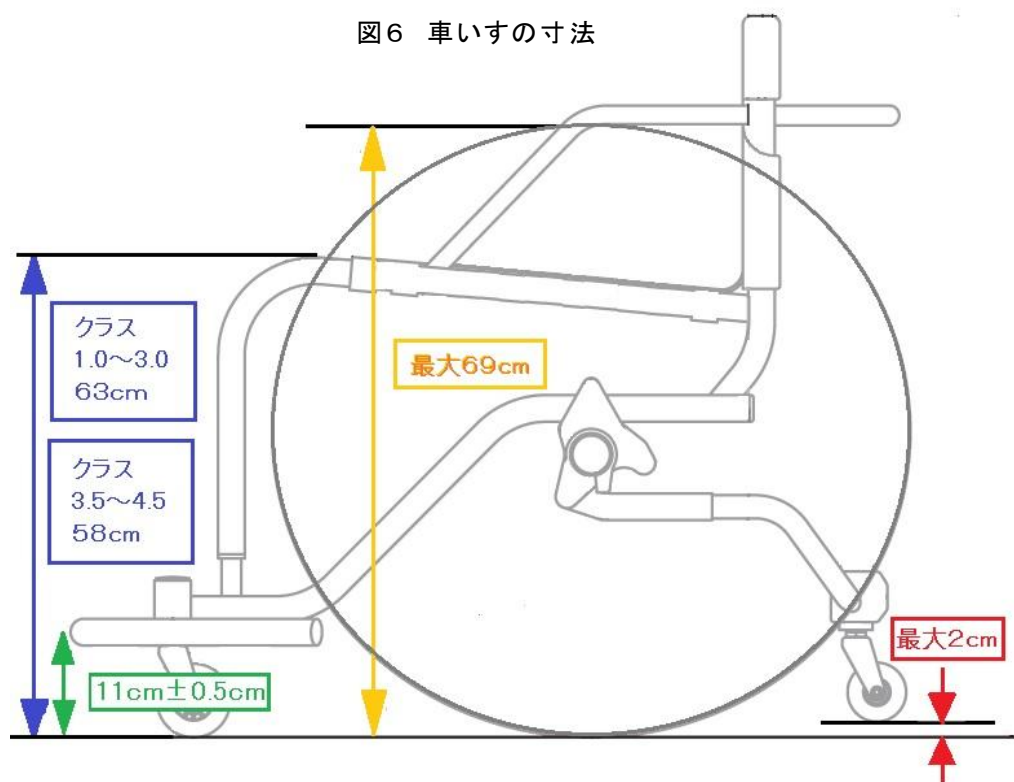
取り付けなければならない。車いす前部に 1 個しかフロントキャスターがない場合、それにもう 1 個のフロントキャスターを付け加えてもよい。反射したり点滅したりする光るものは、車輪、椅子、キャスターには認められない。

- 3. 1. 7 後輪にはそれぞれ 1 つのハンドリムを取り付けなければならない。
- 3. 1. 8 いかなる舵取り装置、ブレーキ、ギアを取り付けることは認められない。
- 3. 1. 9 床にタイヤ痕が残るようなタイヤおよびキャスターは認められない。タイヤ痕が簡単に除去できることが明らかな場合は、例外として認められる。
- 3. 1. 10 アームレストおよびプレーヤーの上体を支えるために車いすに取り付ける器具は、プレーヤーの脚や正常に座ったときの胴体の線を越えてはならない。
- 3. 1. 11 車いすの背もたれの後ろに取り付けられている水平バーの被覆は、1.5cm(15mm)以上の厚みがなければならない。それは元の厚みの最大 3 分の 1 まで収縮するくらいの柔軟性を持ち、いくら収縮しても元の厚みの 50 パーセントの厚みを確保しなければならない。これは、被覆に急激な力が加わったときでも、それによる収縮が元の厚みの 50 パーセントを超えてはならないという意味である。この被覆は他のプレーヤーの負傷を防ぐために必要である。

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

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

図6 車いすの寸法



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

第 3 章 チーム

(TEAMS)

第 4 条 チーム

(Teams)

4. 1 定義

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

4. 2 ルール

4. 2. 1 各チームの構成は、次のとおりとする：
- 【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・ キャプテンを含む、プレーをする資格のある 12 人以内のチームメンバー。
 - ・ 1 人のヘッドコーチ。
 - ・ チームベンチに座ることを許された、アシスタントコーチを含む最大 8 人のチーム関係者。
- 2 人のアシスタントコーチを置く場合、スコアシートにはファーストアシスタントコーチが記入される。
4. 2. 2 競技時間中は、各チーム 5 人のチームメンバーがコート上でプレーをし、交代することもできる。
4. 2. 3 以下のとき、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤーは交代要員となる：
- ・ 審判が交代要員をコートに招き入れる。
 - ・ タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がタイマーに交代を申し出る。
- 【補足】国内大会においてはスコアラーに交代を申し出る。
- クォーターとオーバータイムの間のインターバルにおいては、それぞれのインターバルが終了した時点で、プレーヤーは交代要員となる。

4. 3 ユニフォーム

- 【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「JBA ユニフォーム規則」に準じる。
4. 3. 1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：
- ・ シャツは、前後同じ主となる色でデザインされたもの。
- シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。
- 全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。
- ・ ユニフォームの下にどのような形の T シャツ、長袖シャツ、コンプレッション衣服を着用しても

良い。T シャツ、長袖シャツ、コンプレッション衣服は全て同じ単色の色でなければならないがユニフォームのシャツと同じ色の必要はない。

- ・ パンツ（ショートパンツまたはズボン）は、前後同じ主となる色でデザインされたもの。ただし、シャツと同じ色の必要はない。

4. 3. 2 各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

- ・ 背面の番号の高さは 16cm 以上とする。
- ・ 前面の番号の高さは 8cm 以上とする。
- ・ 番号の幅（数字の太さ）は 2cm 以上とする。
- ・ 番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

【補足】同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。

- ・ チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ ユニフォームに番号以外の表示（ロゴマークなど）をつける場合でも、前と背中中の番号が見えにくならないように注意する。どのような場合でも、番号の大きさを規定より小さくしてはならない。ユニフォームに広告や商標（大会主催者が認めたものでなければならない）をつける場合も、同様の規定を守らなければならない。ユニフォームに広告や商標、ロゴマークなどをつける場合は、番号から 4cm 以上離れていなければならない。

4. 3. 3 各チームは、シャツを 2 セット以上用意しておかなければならない。

【補足】「2 セット以上」とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会においては、大会主催者の考えにより決定することができる。

- ・ プログラム上で最初に記載されているチーム（またはホームチーム）は淡色のシャツを着用する。（白色が望ましい）
- ・ プログラム上で 2 番目に記載のあるチーム（またはビジターチーム）は濃色のシャツを着用する。
- ・ ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4. 3. 4 裸足でプレーすることは認められない。

4. 4 その他の身につけるもの

4. 4. 1 プレーヤーは、プレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。身長や腕の長さを補ったり、その他どのような方法であれ、不当な利益をもたらすような用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4. 4. 2 プレーヤーは、他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があるものを着用してはならない。

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

- － コンプレッション素材のアンダーシャツやアンダーショーツを含む、腕用および脚用のウェア。
- － ヘッドギア。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があってはならない。
- － 膝、肩および足首の装具。
- － 負傷した鼻のプロテクター。（硬い素材でつくられたものを含む）
- － 無色透明なマウスガード。
- － 眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。
- － リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。
- － 腕や肩、脚等のテーピング。

同じチームの全てのプレーヤーの、T シャツ、アンダーシャツ、長袖シャツ、アンダーショーツ、腕や脚のコンプレッションガーメント、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

ただし、国内大会においては例外として、過度に大きくないワンポイント程度のブランド（メーカー）ロゴが入った用具の着用を認める。

国内大会においては、手首から先のテーピングは白色でも可とする。

- 4. 4. 3 ゲーム中、プレーヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。
- 4. 4. 4 ゲーム中、プレーヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。
- 4. 4. 5 規則に示されていない用具・器具の使用や着用については、あらかじめ大会主催者の承認を得ておかなければならない。

第 5 条 プレーヤー：怪我と介助

(Players: Injury and assistance)

-
- 5. 1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
 - 5. 2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、どちらのチームにも不利にならない限り、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、プレーをすることを控えるか、もしくはボールがデッドになるまで審判は笛を吹かない。怪我をしたプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
 - 5. 3 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
 - 5. 4 ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
 - 5. 5 ボールがデッドになったとき、ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当てを必要

とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。

【補足】プレーヤーが怪我をしたとき、審判の許可があってもなくてもそのチームの誰かがチームベンチエリアから出てコートに入ったときは、そのプレーヤーは「手当てを受けた」ことになる。

5. 6 ゲーム中に出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻るることができる。

5. 7 怪我をしたプレーヤーや、出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、タイマーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。

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

5. 8 ヘッドコーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当てを受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。

第 6 条 キャプテン：任務と権限

(Captain: Duties and powers)

6. 1 キャプテンは、ヘッドコーチによって指定されたそのチームのコート上での代表者である。キャプテンは、礼儀正しくゲーム中に審判とコミュニケーションをとることができるが、それはボールがデッドでゲームクロックが止められているときにのみ可能である。

【補足】スコアシートに示されたキャプテンがコート上にいないとき（プレーヤーではないとき）は、ヘッドコーチによって指定されたコート上のプレーヤーがキャプテンの役目をする。

6. 2 キャプテンは、自チームがゲームの結果に抗議しスコアシートの「抗議の場合のキャプテン署名欄」にサインをする場合、ゲーム終了後 15 分以内にクルーチーフに知らせなければならない。

【補足】国内大会においては「競技規則：C-抗議の手続き」を参照。

第 7 条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

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

7. 1 ゲーム開始予定時刻の最低 40 分前には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号・持ち点、キャプテン、ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラーに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。

【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

7. 2 ゲーム開始予定時刻の 10 分前には、各ヘッドコーチはチームメンバーの氏名と番号・持ち点、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する 5 人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム

A のヘッドコーチが先にこの情報を提供する。

7. 3 チームベンチに座って、チームベンチエリア内にとどまることができるのは、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者だけである。競技時間中、全ての交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は着席していなくてはならない。
7. 4 ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラーステーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数等を指す。
7. 5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。
7. 6 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、一度にどちらか 1 人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。チームベンチエリア内であれば、ゲーム中にプレーヤーに話しかけることができる。この規則は、車いすを使用するヘッドコーチとファーストアシスタントコーチにも適用される。車いす使用者がコートに近づきプレーヤーに指示しているとき、立位で指示しているとみなされる。他のヘッドコーチは立って指示することは認められない。
ファーストアシスタントコーチは審判とコミュニケーションをとってはならない。
7. 7 ファーストアシスタントコーチを置くときは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない（サインは不要）。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。
7. 8 キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。
7. 9 ヘッドコーチがいない、あるいはヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたファーストアシスタントコーチもいない場合（あるいはファーストアシスタントコーチも役目を継続できない場合）、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとして役目を果たさなければならない。キャプテンは、自身がコートから退かなければならない場合もヘッドコーチとしての役目を継続できる。キャプテンがディスクォリファイングファウルによって失格・退場になったり、怪我によってヘッドコーチの役目ができなくなったりしたとき、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーがプレーヤー兼ヘッドコーチとしての役目も引き継ぐことができる。
7. 10 ルールによりフリースローシューターが決められていない全ての場合で、ヘッドコーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第 4 章 プレーの規定

(PLAYING REGULATIONS)

第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム

(Playing time, tied score and overtime)

-
8. 1 ゲームは各 10 分間の 4 クォーターからなる。
8. 2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。
【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。
8. 3 第 1 クォーターと第 2 クォーター（前半）の間、第 3 クォーターと第 4 クォーター（後半）の間、および各オーバータイムの間にそれぞれ 2 分間のインターバルを設ける。
8. 4 ハーフタイムのインターバルは 15 分間とする。
【補足】国内大会のハーフタイムのインターバルは、10 分間を推奨する。ただし、大会主催者の考えにより変更することができる。
8. 5 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
・ ゲーム開始の 20 分前。
・ クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
8. 6 プレーのインターバルは、次のときに終わる：
・ 第 1 クォーターを始めるタップオフで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
・ それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるスローインで、スローインをするプレーヤーにボールが与えられたとき。
8. 7 第 4 クォーターが終わったときに得点が同点だった場合、1 回 5 分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。
2 ゲームのホーム＆アウェーで行われるゲームの合計得点を競う大会システムで、2 ゲーム目が終わったとき 2 ゲームの合計得点が同点だった場合、勝敗を決める（タイブレイク）ため 1 回 5 分間のオーバータイムを必要な回数行う。
8. 8 各クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。
8. 9 プレーのインターバル中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、その罰則のフリースローは次のクォーターやオーバータイムの開始時に行われる。

第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

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

-
9. 1 第 1 クォーターは、ボールがセンターサークルでタップオフのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
9. 2 それ以外のクォーターあるいは各オーバータイムは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
9. 3 片方もしくは両方のチームがプレーをできる状態の 5 人のプレーヤーをコート上に揃えることができない場合、ゲームを始めることはできない。
9. 4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコア

ラズテーブルからコートに向かって、左側のハーフコートでゲーム前のウォームアップを行う。

【補足】前半はゲーム前のウォームアップを行ったバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとゲーム前のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。

- 9. 5 両チームは、後半にウォームアップを行うハーフコートとバスケットを交換する。
- 9. 6 全てのオーバータイムでは、チームは第 4 クォーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9. 7 クォーター、オーバータイムまたはゲームは、クォーター、オーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに終了する。バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第 10 条 ボールのステータス(状態)

(Status of the ball)

-
- 10. 1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
 - 10. 2 ボールは次のときにライブになる：
 - ・ タップオフの場合、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
 - ・ フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
 - ・ スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。
 - 10. 3 ボールは次のときにデッドになる：
 - ・ ゴールあるいはフリースローが成功したとき。
 - ・ ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - ・ フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - － フリースローが続くとき。
 - － 別の罰則(フリースローやポゼッション)があるとき。
 - ・ クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ・ チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
 - ・ ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - － 審判が笛を鳴らしたあと。
 - － クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - － ショットクロックのブザーが鳴ったあと。
 - 10. 4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：
 - ・ ショットのボールが空中にある間に：
 - － 審判が笛を鳴らしたとき。
 - － クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - － ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ・ フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外の規則の違反(ファウルやバイオレーション)に対して審判が笛を鳴らしたとき。
 - ・ シューターがゴールのためにひと続きの動作を始めてから、相手プレーヤー、もしくは相手のチームベンチに座ることを許された人物がファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの

動作でシュートを完了する場合に、シューターがゴールのためにボールをコントロールしているとき。

審判が笛を鳴らした後で、明らかに新たなシュートの動作（アクトオブシューティング）が起こされた場合、この条項は当てはまらず、得点も認められない。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of player and a referee)

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

第 12 条 タップオフ、オルタネイティングポゼッション

(Tap-off and alternating possession)

12. 1 タップオフの定義

- 12. 1. 1 タップオフは各チーム 1 人ずつのいずれかのプレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
- 12. 1. 2 ヘルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

12. 2 タップオフの手順

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

12. 3 罰則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

12. 4 タップオフシチュエーション

次のとき、タップオフシチュエーションになる：

- ・ ヘルドボールが宣せられたとき。
- ・ 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
- ・ 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき。（ダブルフリースローバイオレーション）
- ・ ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
（ただし、以下の場合を除く）
 - － 次にフリースローが続く場合。
 - － 最後のフリースローの後、そのチームのフロントコートでスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからスローインが続く場合。
- ・ どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- ・ 両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ・ 第 1 クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まるとき。

12. 5 オルタネイティングポゼッションの定義

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

12. 6 オルタネイティングポゼッションの手順

12. 6. 1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、タップオフシチュエーションになったところに最も近いアウトオブバウンズから行う。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。
12. 6. 2 タップオフのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームが、最初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得る。
12. 6. 3 それぞれのクォーターやオーバータイムの終了時点で、次のオルタネイティングポゼッションの権利を与えられるチームが、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインを行うことでその次のクォーターやオーバータイムを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。
12. 6. 4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。
12. 6. 5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のタップオフシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示される。

その後ゲームはバイオレーションを宣せられたチームの相手チームによるスローインを元々のス

ローインの場所から行うことで再開される。

12. 6. 6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：

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

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

第 13 条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13. 1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

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

13. 2 ルール

故意に車いすのバンパーやタイヤでボールを押したり、足または脚でボールを蹴ったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。

ただし、ボールが偶然に車いす、足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。

13.2 に違反することはバイオレーションである。

13. 3 罰則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

第 14 条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14. 1 定義

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

14. 1. 2 チームコントロールは以下のときに継続する：

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

14. 1. 3 チームコントロールは以下のときに終了する：

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

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

14. 1. 4. 1 手以外の体の部分がコートに触れる。

14. 1. 4. 2 車いすを前方または後方に傾け、タイヤやキャスター以外の部分がコートに触れる。

第 15 条 ショットの動作(アクトオブシューティング)中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15. 1 定義

15. 1. 1 「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。

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

タップはゴールのためのショットとみなされる。

バスケットへのドライブやその他の動きながらのショットにおけるひと続きの動作とは、ドリブル中に、またはドリブル完了後にボールをキャッチし、通常は上方へ向かって続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

15. 1. 2 ショットの動作(アクトオブシューティング)とは:

- ・ プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。
- ・ ボールがプレーヤーの手から離れ、ショットのフォロースルーが完了したとき(ショット後、体のバランスをとるために手(腕)を下げ車いす本体や後輪に触れようとしたとき)あるいは完全に新たなショットの動作(アクトオブシューティング)を起こしたときに終わる。

15. 1. 3 バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショットの動作(アクトオブシューティング)とは:

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

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

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

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

第 16 条 得点: ゴールによる点数

(Goal: When made and its value)

16. 1 定義

16. 1. 1 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。

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

16. 2 ルール

16. 2. 1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- ・ フリースローによるゴールは 1 点。
 - ・ ツーポイントゴールエリアから放たれたゴールは 2 点。
 - ・ スリーポイントゴールエリアから放たれたゴールは 3 点。
- 【補足】二つの後輪はスリーポイントゴールエリア（後輪はラインに触れてはならない）になければならない。フロントキャスターはツーポイントゴールエリアにあってもよい。
16. 2. 2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったゴールは、相手チームに 2 点が与えられ、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記録される。
16. 2. 3 故意に自チームのバスケットにボールを入れるゴールはバイオレーションであり、得点は認められない。
16. 2. 4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
16. 2. 5 スローインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでシュットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはシュットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、シュットを成功させるためには、ボールをタップするしかない。ただし、ゲームクロックまたはシュットクロックが 0.0 秒を示したときに、プレーヤーの手がボールに触れてはいけいない。

第 17 条 スローイン

(Throw-in)

17. 1 定義

17. 1. 1 スローインとは、アウトオブバウンズにいるプレーヤーによってボールがコート内にパスされることをいう。
17. 1. 2 スローインは：
- ・ ボールがスローインを行うプレーヤーに渡されたときに始まる。
 - ・ 次のときに終わる：
 - － ボールがコート上のいずれかのプレーヤーに触れた、もしくは正 当に触れられたとき。
 - － スローインを行うチームがバイオレーションを宣せられたとき。
 - － スローイン中に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。

17. 2 手順

17. 2. 1 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、スローインをする位置にボールを置かなければならない。審判が、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンスパスをして与えてもよいのは以下の場合である：
- ・ 審判がスローインをするプレーヤーから、4m 以内のところにいる。
 - ・ スローインをするプレーヤーが、審判に指示されたスローインを行うアウトオブバウンズの位置にいる。
17. 2. 2 プレーヤーは、バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所もしくはゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインを行う。
17. 2. 3 第 1 クォーター以外の全てのクォーターや全てのオーバータイムを始めるスローインを行う場合は、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行う。
このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長線上を左右の車輪でまたいで位

置き、コート上のどこにいるチームメイトにパスをしてもよい。

17. 2. 4 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。
- ヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択したとき、元のスローインをバックコートから始めることになっていた場合は以下のように対応する。
- ・ ゴール成功後または最後のフリースロー成功後のエンドラインからのスローインである場合、ヘッドコーチは、スローインをスコアラーステーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。
 - ・ ファウルまたはバイオレーションの後のサイドラインまたはエンドラインからのスローインは、元のスローインと同じ側（スコアラーステーブル側または反対側）のスローインラインから、フロントコートで行う。
17. 2. 5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーあるいはボールが与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルを宣せられた場合、ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開される。
17. 2. 6 テクニカルファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。
17. 2. 7 アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはフロントコートのスコアラーステーブルの反対側のスローインラインからスローインで再開される。
17. 2. 8 ファイティングの場合は、ゲームは第 39 条に定められているとおりに再開される。
17. 2. 9 ボールがバスケットに入ってもゴールや最後のフリースローの得点が認められない場合、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインで再開される。
17. 2. 10 ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：
- ・ 得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。ゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中断の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。
 - ・ エンドラインの後ろからスローインをするプレーヤーは、エンドラインに沿って動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに 5 秒を超えてはならない。このときの 5 秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。
17. 3 **ルール**
17. 3. 1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：
- ・ スローインのボールを手離すのに 5 秒を超えること。

- ・ スローインのボールを手を持ったままコートに車輪を踏み入れること。

【補足】スローインをしようとしたときにコートに車輪を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。

- ・ スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。
- ・ 他のプレーヤーに触れる前にコート上でボールに触れること。
- ・ スローインをしたボールが(コート内のプレーヤーに触れないで)直接バスケットに入ること。
- ・ スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに 1m を超えて移動すること。

一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に 1m の距離を超えて繰り返し遠ざかったり近づいたりしてスローインをしてもよい。

17. 3. 2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・ スローインされたボールがラインを超えるまで、体や車いすの一部を少しでも境界線を超えてコートの外に出すこと。
- ・ コートのまわりにゆとりがなくて障害物からラインまでの距離が 2m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1m 以内に近づくこと。

17. 3. 3 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、スローインが行われる場合、審判はスローインのボールを与えるときにイリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル(プリベンティブシグナル)を使用して警告を与える。

ディフェンスのプレーヤーが：

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

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする。

17. 3. 4 スローインの際、スローインをするプレーヤーにボールが手渡されるまで、オフェンスのプレーヤーは制限区域に入ってはならない。(全コートに適用する)(第 26. 1. 1 条参照)

17. 3 に違反することはバイオレーションである。

17. 4 罰則

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

第 18 条 タイムアウト

(Time-out)

18. 1 定義

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

18. 2 ルール

18. 2. 1 それぞれのタイムアウトは、1 分間とする。

18. 2. 2 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。

18. 2. 3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる：

- ・ ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
またファウル後は、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき(両チームとも請求することができる)。
- ・ 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき(両チームとも請求することができる)。
- ・ 相手チームがゴールで得点したとき(得点されたチームは請求することができる)。

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

18.2.5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

- ・ 前半(第1クォーターと第2クォーター)に2回。
- ・ 後半(第3クォーターと第4クォーター)に3回。

ただし、第4クォーターで、ゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときには2回までしかタイムアウトをとることはできない。

- ・ 各オーバータイムに1回。

18.2.6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたはオーバータイムに持ち越すことはできない。

18.2.7 両チームのヘッドコーチもしくはファーストアシスタントコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただし、規則の違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられていない状況で、相手チームがゴールで得点したときに認められるタイムアウトは、請求の後先に関係なく得点されたチームのタイムアウトとする。

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

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

18.3 手順

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

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

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であればタイムアウトの請求を取り消すことができる。

18. 3. 3 タイムアウトの始まりと終わり:

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

18. 3. 4 タイムアウトが認められる時機が始まったとき、タイマーはブザーを鳴らし、チームがタイムアウトを請求していることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーが鳴らす。

タイムアウトを請求しているチームが相手チームにゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らす。

18. 3. 5 タイムアウト中、もしくは第 2 クォーター、第 4 クォーター、各オーバータイムの開始前のプレーのインターバル中、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに位置してもよいし、チームベンチに位置することを許された人物はチームベンチエリアの近くであればコートに入ってもよい。

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

- ・ 最後のフリースローが成功したとき。
- ・ 最後のフリースローの後にスローインが続く場合で、最後のフリースローが成功しなかったとき。
- ・ 与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローのセットを行ったあと、タイムアウトは新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

- ・ 最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。

この場合、タイムアウトが認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

- ・ 最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。

この場合、タイムアウトが認められたあと、スローインとなる。

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

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

第 19 条 交代

(Substitutions)

19. 1 定義

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

19. 2 ルール

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

19. 2. 2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる:

- ・ ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

ただし、ファウルまたはバイオレーションの後には、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき(両チームとも交代することができる)。

- ・ 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき(両チームとも交代することができる)。

- ・ 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示してい

て相手チームがゴールで得点したとき(得点されたチームは交代することができる)。

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

19. 2. 4 次の場合を除き、交代が認められたときは、ゲームクロックが一度動いたあと、次にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなるまで、交代要員となったプレーヤーは再びプレーヤーとなることはできず、プレーヤーとなった交代要員は再び交代要員となることはできない：

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

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

【補足】ここでの審判がゲームを中断させた場合とは、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときなどの競技規則で想定されている状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときを指す。国内大会においては、第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、審判やテーブルオフィシャルズの不注意、会場備品や施設等の不具合、コート内に物などが入ったとき、またはボールが遠くに転がったとき、モップなどコートの整備をやむなく入れるときなど、競技規則で想定されていない状況で審判が笛を鳴らしてゲームを止めた場合には、タイムアウトや交代は認められない。

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

19. 3 手順

19. 3. 1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーステーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代エリアに位置することで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。

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

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラースが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であれば交代の申し出を取り消すことができる。

19. 3. 3 交代が認められる時機が始まったとき、タイマーはブザーを鳴らし、交代の申し出があることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラースが鳴らす。

19. 3. 4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線の外にいないなければならない。

19. 3. 5 交代要員となるプレーヤーは、審判やタイマーに知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラースが鳴らす、スコアラースにも知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

19. 3. 6 交代はできる限り速く行わなければならない。

5 個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに行わなければならない。(30 秒以内)

不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

19. 3. 7 タイムアウトあるいはハーフタイムを除くプレーのインターバルの間に交代を申し出る場合、交代要員はゲームに加わる前にタイマーに知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラーに知らせなければならない。

19. 3. 8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：

- ・ 怪我をした場合。
- ・ 5 個のファウルを宣せられた場合。
- ・ 失格・退場になった場合。

これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックが一度動いた後でなければ再び交代要員となることはできない。

19. 3. 9 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後に交代の申し出があった場合、以下のときにどちらのチームにも交代が認められる：

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

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

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。

19. 3. 10 交代が完了したら、コミッショナー（同席している場合）、アシスタントスコアラー（第 48. 4 条参照）は、交代を申し出たチームの持ち点の合計が規定を越えないことを確認しなければならない（第 51. 2 条参照）。もし 14 点の制限を越えていた場合は、タイマーに知らせる。タイマーは、当該チームがボールをコントロールしているときにはただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる。当該チームの相手チームがボールをコントロールしているときには、次にボールがデッドになるまで合図器具は鳴らさず、その間に何らかの方法で審判に知らせる。

【補足】国内大会においては 14 点の制限を超えていた場合はスコアラーに知らせる。スコアラーは審判に知らせる。

第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20. 1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

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

20. 2 罰則

20. 2. 1 ゲームは、20 対 0 で相手チームの勝ちとする。負けたチームは勝ち点を与えられない。

20. 2. 2 2 ゲーム(ホーム&アウェー)合計得点で競う場合や、2 ゲーム先取(3 ゲーム中)のプレーオフの場合は、第 1 ゲーム、第 2 ゲームあるいは第 3 ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3 ゲーム先取(5 ゲーム中)や 4 ゲーム先取(7 ゲーム中)のプレーオフにはこの規則は適用されない。

20. 2. 3 1 つの大会で 2 回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第 21 条 ゲームの途中終了

(Game lost by default)

21. 1 ルール

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

21. 2 罰則

21. 2. 1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは 2-0 となり、負けたチームには勝ち点 1 が与えられる。

21. 2. 2 2 ゲーム(ホーム&アウェー)の合計得点で競う場合は、第 1 ゲームあるいは第 2 ゲームを途中終了で負けたチームはそのシリーズ自体も途中終了により敗退になる。

第 5 章 バイオレーション

(VIOLATIONS)

第 22 条 バイオレーション

(Violations)

22. 1 定義

バイオレーションは、規則の違反である。

22. 2 罰則

規則の中で別途規定がある場合を除き、バックボードの真後ろを除く、規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こった場所に最も近いアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

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

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

23. 1 定義

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

23. 1. 2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

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

23. 2 ルール

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

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

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

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

第 24 条 ドリブル

(Dribbling)

24. 1 定義

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

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

まる。

- ・ 後輪をプッシュすると同時にボールをドリブルする。

24. 1. 3 ボールを膝の上（膝の間ではなく）に乗せて、または手に持って、後輪を 1 回か 2 回プッシュしてからボールをドリブルする。この連続はプレーヤーが望むだけ繰り返すことができる。

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

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

24. 1. 5 以下の行為はドリブルではない：

- ・ 連続してシュットをすること。
- ・ ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・ 他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする。
- ・ 他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- ・ パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする。
- ・ トラベリングにならない範囲で、コートにボールがつく前に、片手もしくは両手でボールを支え持って、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・ バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

第 25 条 トラベリング

(Travelling: Three pushes)

25. 1 定義

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

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

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

25. 2 この規定に違反することはバイオレーションである。

第 26 条 3 秒ルール

(3 seconds)

26. 1 ルール

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

26. 1. 2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

- ・ 制限区域から出ようとしている。
- ・ そのプレーヤーあるいはチームメイトがシュットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボー

ルが手から離れたか離れようとしている。

- ・ 制限区域内に 3 秒未満いたあと、ゴールのシュットをするためにドリブルをしている。

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

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

27. 1 定義

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

27. 2 ルール

近接してガードされているプレーヤーは、5 秒以内にパス、シュットあるいはドリブルをしなければならない。

第 28 条 8 秒ルール

(8 seconds)

28. 1 ルール

28. 1. 1 以下の状況において：

- ・ プレーヤーがバックコート内でライブのボールをコントロールした。
- ・ スローインのとき、スローインされたボールがバックコート内のプレーヤーに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがバックコートでそのボールをコントロールした。

そのチームは、8 秒以内にボールをフロントコートに進めなければならない。

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

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

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

- ・ ボールがアウトオブバウンズになる。
- ・ そのチームのプレーヤーが怪我をする。

- ・ そのチームにテクニカルファウルが宣せられる。
- ・ タップオフシチュエーションになる。
- ・ ダブルファウルが宣せられる。
- ・ 両方のチームに与えられた等しい罰則が相殺される。

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

第 29 条 ショットクロック

(Shot clock)

29. 1 ルール

29. 1. 1 以下の状況において：

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

そのチームは 24 秒以内にショットをしなくてはならない。

24 秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の 2 つのことが満たされなければならない：

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

29. 1. 2 ショットクロックの終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合：

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

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

29. 2 手順

29. 2. 1 タップオフや、第 1 クォーター以外のクォーターやオーバータイムを始めるときにセンターラインから行うスローインのあと、プレーヤーがコート上でライブのボールのコントロールを得た場合、ボールを得た場所がフロントコートかバックコートかにかかわらず、ショットクロックは 24 秒から動かし始められる。

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

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

- ・ どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

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

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

- 29. 2. 3** 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。

オルタネイティングポゼッションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックはリセットされる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・ バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- ・ フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

- 29. 2. 4** ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。

- 29. 2. 5** 第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。

タイムアウトのあと、スローインは以下のとおり行われる：

- ・ ボールがアウトオブバウンズになった結果、そのチームのスローインが：
 - － バックコートの場合、ショットクロックは継続される。
 - － フロントコートの場合、ショットクロックが 13 秒以下の場合は継続される。ショットクロックが 14 秒以上の場合は 14 秒にリセットされる。
- ・ ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合は含まない）の結果、そのチームのスローインが：
 - － バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - － フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- ・ ボールを新たにコントロールしたチームがタイムアウトを取り、そのチームのスローインが：
 - － バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。

ー フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29. 2. 6 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインがフロントコートのスコアラズテーブルの反対側のスローインラインから行われるとき、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29. 2. 7 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりにリセットされる：

- ・ 相手チームがボールをコントロールした場合は、24 秒。
- ・ ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14 秒。

29. 2. 8 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーはなかったものとし、ゲームは続行される。

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

第 30 条 ボールをバックコートに返すこと

(Ball returned to the backcourt)

30. 1 定義

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

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

30. 1. 2 以下の場合、ボールは不当にバックコートに返されたことになる。

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

- ・ 車いすや体の一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。あるいは、
- ・ そのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。

この規定は、スローインを含むそのチームのフロントコートで起こる全ての状況に適用される。ただし、自チームのフロントコート(相手チームのバックコート)のセンターライン付近で相手のパスをカットしてあらたにボールをチームコントロールしたプレーヤーがそのボールを持ったまま両手を車輪から放した状態で勢いを止められずに自チームのバックコートに戻った場合は、ボールをバックコートに返すことの制限は適用されない。

30. 2 ルール

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

30. 3 罰則

バックボードの真後ろを除く、規則の違反(ファウルやバイオレーション)が起こった場所に最も近いフロントコートのアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。

31. 1 定義 — リフティング

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

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

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

31. 2 罰則

31. 2. 1 違反したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられる。

相手チームに 1 個のフリースローが与えられる。フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、タップオフシチュエーションとなる。

ただし、シュートの動作(アクトオブシューティング)中のプレーヤーのシュートをブロックしようとしたときにリフティングを行った場合は例外である。(第 31. 2. 2 条参照)

31. 2. 2 シュートの動作(アクトオブシューティング)中のプレーヤーのシュートをブロックしようとしたときにリフティングを行った場合は、違反したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられ、シュートの動作(アクトオブシューティング)中のプレーヤーに、次のフリースローが与えられる:

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

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

31. 3 フロアの上にあるボールを取ろうとして、前方にからだを傾けたとき、クッションが使用されているときはクッションに、クッションが使用されていないときにはシート(座面)に、臀部が全く触れていない状態となり「臀部」を浮かせたプレーヤーには、バイオレーションが科せられる。

31. 4 定義 — ティルティング

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

第 6 章 ファウル

(FOULS)

第 32 条 ファウル

(Fouls)

32. 1 定義

32. 1. 1 ファウルとは、規則の違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当な体や車いすの触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。

32. 1. 2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。

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

【補足】車いすはプレーヤーの一部とみなされる。

第 33 条 接触：一般原理

(Contact: General principles)

33. 1 シリンダーの概念

シリンダーとは、普通に車いすに乗って位置を占めたとき、コート上のプレーヤーと車いすが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、以下の通り制限される：

- ・ 正面は手を普通に上げたときの手のひらとフットレストまたは車いす前部の水平バーの位置まで。
- ・ 背面は後輪の後ろ側の位置まで。
- ・ 側面はコートに触れている後輪の外側の位置まで。
- ・ ひじを曲げてよいが、手や腕をフットレストや車いす前部の水平バーよりも前に突き出したり、横に極端に広げたりしてもシリンダーが広がったことにはならない。後輪の間隔は車輪のキャンバー角度によって変わる。



図 7 シリンダーの概念

33. 2 パーティカリティ(真上の空間の概念) - 車いすシリンダー

ゲーム中全てのプレーヤーは、まっすぐに座ったときに車いすとトルソー(胴体)が占めるコート

上の空間（シリンダー）に対する権利がある。

【補足】シリンダーとは、プレーヤーとリアキャスターを含む全ての車輪がコートに触れている状態で、車いすを上から見たときの形によって規定される。

この原則には、コート上の車いすが占めた位置と、そのプレーヤーのトルソー（胴体）と車いすの真上の空間も含まれる。

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレーヤーと体や車いすの触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーから外れているプレーヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレーヤーが、自分のシリンダー内で手や腕を上げたりして触れ合いが起これども、そのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

オフェンスのプレーヤーは、リーガルガーディングポジションを占めているディフェンスのプレーヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない：

- ・ 腕で相手チームのプレーヤーを払いのけたりして、自分に有利な空間をつくること。（クリアアウト）
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと。

33. 3 リーガルガーディングポジション

ディフェンスのプレーヤーは以下の条件を満たしたとき、リーガルガーディングポジションを占めたとみなされる：

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

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

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

リーガルガーディングポジションはそのプレーヤーのトルソー（胴体）の上方に伸びるが、そのプレーヤーの体と車いすで作られるシリンダーの範囲内に限られる。腕を頭上に挙げてよいがシリンダーの外に出し続けてはいけない。

33. 4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

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

- ・ どちらのプレーヤーにも不利にならない軽微な触れ合いまたは偶発的な触れ合いは無視してもよい。
- ・ 相手の進路をカバーしたプレーヤーは触れ合いを避けるための時間と距離を相手に与えたとみなされる。

ボールをコントロールしているプレーヤーは、動いていても静止していても、いつでも当然ガードされることを予測していなければならないので、自分の進む方向に相手チームのプレーヤーが

リーガルガーディングポジションの位置を占めたとしても、止まったり方向を変えたりして体や車いすの触れ合いを避ける用意をしていなければならない。

- ・ ディフェンスのプレイヤーは、そのポジションを占める前に体や車いすの触れ合いを起こさないように、相手チームのプレイヤーの進路上に相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- ・ 一度リーガルガーディングポジションを占めたプレイヤーは、そのポジションを維持しなければならないのであって、腕を広げ車いすを不正に移動させることにより、脇を通るボールを持ったプレイヤーを妨げてはならない。

審判は次の原則に従ってチャージングかブロッキングかを判定する：

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

- ・ ディフェンスのプレイヤーは、次のいずれかによって最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない：
 - － 相手の進路をカバーする。
 - － 相手に触れ合いを避ける時間を与えて、相手の進路の中に位置を占める。(第 33. 6 条、第 33. 7 条、第 33. 8 条も参照)
- ・ ディフェンスのプレイヤーは、ガードのポジションを維持するためにその場に止まってもよいし、動こうとする相手の進路をカバーするために、前方または後方に動いて再び防御の位置を占めてもよい。
- ・ ディフェンスのプレイヤーは、先にその場所にいないなければならない。ディフェンスのプレイヤーが正当に相手の進路をカバーすれば、そのディフェンスのプレイヤーは先にその場所にいたことになる。

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

33. 5 ボールをコントロールしていないプレイヤーをガードすること

ボールをコントロールしていないプレイヤーは、誰でもコート上を自由に動いて、他のプレイヤーが占めていないコート上のどの位置でも占めることができる。

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

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

一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレイヤーは：

- ・ 相手チームのプレイヤーに対してリーガルガーディングポジションを維持するために、静止し続けるか相手と平行に(横に)あるいは後方に位置を変えたり動いたりしてよい。
- ・ ガードを続けるために相手チームのプレイヤーに近づいてよいが、近づいて触れ合いが起こ

ったときは、その触れ合いの責任はディフェンスのプレーヤーにある。

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

33. 6 進路の横断(Crossing the path)

進路の横断は、2 人の相対するプレーヤーが平行(同じ方向)または重なっている進路上を移動しているときに、一方のプレーヤーが方向を変え、相手の進路を横切ろうとするときに起こる。動いているプレーヤーは、ボールを持っていたり持っていなくても、次の条件で正当に相手の進路を横断することができる：

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

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

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

33. 7 時間と距離の原則

車いすで急に止まることは不可能である。

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

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

プレーヤーが止まるために必要な距離は、その車いすのスピードに比例する。

33. 8 正当なスクリーン、不当なスクリーン

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

正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・ 止まっていて、シリンダー内で、体や車いすの触れ合いが起こる。
- ・ コート上で正当な位置を占めている。
- ・ 止まっている相手チームのプレーヤーの前か横(視野の中)でスクリーンしようとするプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- ・ 止まっている相手チームのプレーヤーのうしろ(視野の外)でスクリーンしようとするプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- ・ 動いている相手チームのプレーヤーをスクリーンしようとするときは、相手の速さとスクリーンの位置までの距離を考慮しなければならない。動いている相手をスクリーンしようとするプレ

ーヤーは、相手の進路をカバーするか、相手が止まるか方向を変えスクリーンを避けるだけの時間と距離を与えなければならない。

- ・スクリーンしようとするプレーヤーが規則で許されているスクリーンの位置を占めているのに触れ合いが起こったときは、スクリーンされるプレーヤーに責任がある。

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・動きながらスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
- ・動いている相手チームのプレーヤーに対して、触れ合いを避けられるだけの時間と距離を与えずに触れ合いが起こる。
- ・相手の進路をカバーできずに触れ合いが起こる。

33. 9 チャージング

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

33. 10 ブロッキング

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

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

プレーヤーがボールの位置に関係なく、相手チームのプレーヤーに向いて相手の動きに合わせて動くときは、別の理由がない限り、そのために生じた全ての触れ合いの責任はそのプレーヤーにある。

ここでいう「別の理由」とは、スクリーンをされるプレーヤーに責任があるプッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜けようとするときには、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてはならない。

腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングもしくはホールディングになる。

33. 11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

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

審判は、プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れたり触れ続けたりしていることで、触れ合いを起こしたプレーヤーが有利になっているか否かを判断し、相手チームのプレーヤーの自由な動き(フリーダムオブムーブメント)を妨げているときには、ファウルの判定を下す。相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーが突き出した手や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。

相手チームのプレーヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるためファウルである。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合いはファウルである：

- ・自分が有利になるために、腕や肘でディフェンスのプレーヤーの体を押さえたり(フック)巻きつけるように回したり(ラップ)すること。

- ・ ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げる、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること（プッシュオフ）。
- ・ ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを前腕や手を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合い（プッシュオフ）はファウルである：

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

33. 12 後方からの不当なガード

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

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

33. 13 ホールディング

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

33. 14 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手や体や車いすで相手を無理に押しのけたり押して動かそうとしたりする不当な触れ合いのことをいう。

33. 15 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

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

第 34 条 パーソナルファウル

（Personal foul）

34. 1 定義

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

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

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34. 2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに 1 個のパーソナルファウルが記録される。

34. 2. 1 ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：

- ・ ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローインによってゲームを再開する。
- ・ ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第 41 条が適用される。

34. 2. 2 シューターがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・ そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ・ そのショットがツーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・ そのショットがスリーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3 本のフリースローが与えられる。

第 35 条 ダブルファウル

(Double foul)

35. 1 定義

35. 1. 1 ダブルファウルとは、両チームの 2 人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、あるいは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をした場合をいう。

35. 1. 2 2 つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる：

- ・ 両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- ・ 両方のファウルが、体や車いすの触れ合いを伴うファウルであること。
- ・ 両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- ・ 両方のファウルがともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせであること。

【補足】この条件は 2 つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「パーソナルファウルとパーソナルファウル」「アンスポーツマンライクファウルと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とディスクォリファイングファウル」「アンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウル」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

35. 2 罰則

両プレーヤーにパーソナルファウルもしくはアンスポーツマンライクファウル／ディスクォリファイングファウルが記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：

ダブルファウルとほとんど同時に、

- ・ ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・ どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。

36. 1 言動や振る舞いに関する規定

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

36. 2 定義

36. 2. 1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体や車いすの触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：
- ・ 審判からの警告を無視する。
 - ・ 審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現。
【補足】ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為を含む。
 - ・ 観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
 - ・ 相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。
 - ・ 相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
 - ・ 肘を激しく振り回す。
 - ・ バasketを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせる。
【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記項目に該当する。
 - ・ フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。
 - ・ 正当な理由なくコートを離れる。
 - ・ 不正な利益を得るために足をフットレストから外す。
 - ・ 不正な利益を得るためや車いすの方向を変えるために脚（足）を使う。
 - ・ リフティング。
36. 2. 2 チームベンチに座ることを許された人物によるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チームに対して失礼な態度で接したり、体に触

れたりする行為、またゲームの進行や運営に支障をもたらしたりする規則の違反のことをいう。

36. 2. 3 テクニカルファウルを 2 個あるいはアンスポーツマンライクファウルを 2 個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）になる。

【補足】「ゲームディスクオリフィケーション」とは、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の累積による失格・退場を指し、ディスクオリファイングファウルでの失格・退場と区別される。

36. 2. 4 ヘッドコーチは以下の場合、失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）になる。
- ・ ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル「C」が 2 個記録された場合。
 - ・ チームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が 3 個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて 3 個のファウルが記録された場合。
36. 2. 5 プレーヤーもしくはヘッドコーチが、第 36. 2. 3 条あるいは第 36. 2. 4 条に則り失格・退場処分となる場合、テクニカルファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。
36. 2. 6 テクニカルファウルは、ヘッドコーチが相手チームのプレーヤーに対してチェアチェックを要求した場合にも起こる。クルーチーフがその車いすが不正であると判断した場合は、そのプレーヤーは第 38. 1. 3 条に従って失格・退場となる。しかしクルーチーフがその車いすが正当であると判断した場合は、チェアチェックを要求したヘッドコーチにテクニカルファウル「C」が科せられる。

36. 3 罰則

36. 3. 1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：
- ・ プレーヤーの場合は、そのプレーヤーに 1 個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数える。
 - ・ チームベンチに座ることを許された人物の場合は、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数えない。
36. 3. 2 相手チームに 1 本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される：
- ・ フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
 - ・ フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後には、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームによって、テクニカルファウルの罰則のためにゲームが止められた時点からゲームを再開する。
 - ・ ゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
- ・ どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、タップオフシチュエーションになる。

- ・ 第 1 クォーターを始める場合は、センターサークルでのタップオフになる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

(Unsportsmanlike foul)

37. 1 定義

37. 1. 1 アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体や車いすの触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・ 競技規則の精神や意図を外れ、正当に直接ボールにプレーしようとせずに起きた相手プレーヤーとの触れ合い。
- ・ プレーヤーがボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エグゼシブハードコンタクト）。
- ・ オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・ 以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとそのバスケットとの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くおらず、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
 - － 進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている状況。

【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合。

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

これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。

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

37. 2 罰則

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

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

- ・ そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する
- ・ 第 1 クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのタップオフになる。

フリースローは以下のとおり与えられる：

- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不

成功だったとき: 2 本または 3 本のフリースロー。

37. 2. 3 テクニカルファウルを 2 個あるいはアンスポーツマンライクファウルを 2 個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスqualification）になる。
37. 2. 4 プレーヤーが第 37. 2. 3 条に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第 38 条 ディスクオリファイングファウル

(Disqualifying foul)

38. 1 定義

38. 1. 1 ディスクオリファイングファウルとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。
38. 1. 2 ヘッドコーチにディスクオリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていない場合は、スコアシートに示されたキャプテン (CAP) がヘッドコーチの役目を引き継ぐ。

38. 2 暴力行為

38. 2. 1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかに止めさせなければならない。
38. 2. 2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。
38. 2. 3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、コーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。
38. 2. 4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。
38. 2. 5 コートやコートの周囲、出入口、通路、控室 (ロッカールーム) などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。
38. 2. 6 プレーヤー、チームベンチに座ることを許された人物による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。
- このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。
- その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクオリファイングファウルを宣さなければならない。

38. 3 罰則

38. 3. 1 ファウルをした当該者に 1 個のディスクオリファイングファウルが記録される。
38. 3. 2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの控室 (ロッカー

ルーム)にいるか、コートのある建物から立ち去るかしなければならない。

38. 3. 3 フリースローが以下のとおり与えられる：

- ・ 体や車いすの触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

- ・ 体や車いすの触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

- ・ そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローインで再開する。
- ・ 第 1 クォーターを始める場合は、センターサークルでのタップオフになる。

38. 3. 4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・ 体や車いすの触れ合いをともなわないファウル：2 本のフリースロー。
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2 本のフリースロー。
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに 1 本のフリースロー。
- ・ ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2 本または 3 本のフリースロー。
- ・ ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2 本のフリースロー。
- ・ ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2 本のフリースロー。

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

- － ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する 1 回のディスクォリファイングファウルごとに：2 本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。

- － チーム関係者に対する 1 回のディスクォリファイングファウルごとに：2 本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。

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

第 39 条 ファイティング

(Fighting)

39. 1 定義

抗争 (Fight) とは、2 人以上の対戦相手のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の間で発生する体の触れ合いを伴うやり取りをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲で抗争が起こったときや起こりそうな間に、チームベンチエリアから出た交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者に適用される。

39. 2 ルール

39. 2. 1 抗争が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。
39. 2. 2 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、抗争が起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチは失格・退場にはならない。
39. 2. 3 ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチがチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39. 3 罰則

39. 3. 1 チームベンチエリアを離れ失格・退場になった人数にかかわらず、罰則はそのチームのヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B」が記録される。
39. 3. 2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。
ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：
- ・ ゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
 - ・ 一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、抗争が始まったときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからそのチームのスローインでゲームを再開する。
 - ・ どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。
39. 3. 3 全てのディスクォリファイングファウルは別添資料 B. 8. 3 に基づきスコアシートに記入される。ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
39. 3. 4 抗争が起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第 42 条「特別な処置をする場合」に則り処置される。
39. 3. 5 抗争が起こったときや起こりそうなときに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の失格退場に対するファウルの罰則は全て有効であり、第 38. 3. 4 条の 6 項目に則り処置される。

第 7 章 総則

(GENERAL PROVISIONS)

第 40 条 プレーヤー／ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場

(Foul limits by a player/head coach and game disqualifications)

-
40. 1 5 個のファウルを宣せられたプレーヤーは審判によってそのことを伝えられ、速やかにコートから離れなければならない。
40. 2 プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして 5 個のファウルを宣せられた場合、プレーをすることはできないが、ヘッドコーチの役割は継続できる。
40. 3 すでに 5 個のファウルを宣せられているプレーヤーにさらにファウルが宣せられた場合、ヘッドコーチのファウルとしてスコアシートに「B」が記録される。
40. 4 2 個のテクニカルファウル、あるいは 2 個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは、タイマーによってゲームディスクォリフィケーション (GD) マーカーを示され、失格・退場となる。
【補足】国内大会ではアシスタントスコアラールがゲームディスクォリフィケーションマーカーを示す。
40. 5 自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる 2 個のテクニカルファウル「C」、あるいは 3 個の「B」、もしくは 2 個の「B」と 1 個の「C」が記録されたヘッドコーチは、タイマーによってゲームディスクォリフィケーション (GD) マーカーを示され、失格・退場となる。
【補足】国内大会ではアシスタントスコアラールがゲームディスクォリフィケーションマーカーを示す。
40. 6 失格・退場となったプレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、その他チームベンチに座ることを許されたメンバーは、直ちにゲームを離れ (30 秒以内)、ゲーム終了までチームの控室にとどまるか、または建物から出なければならない。

第 41 条 チームファウル: 罰則

(Team fouls: Penalty)

-
41. 1 定義
41. 1. 1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1 チームに対してクォーターごとに 4 個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。
41. 1. 2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクォーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。
41. 1. 3 各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第 4 クォーターに起こったものとみなされる。
41. 2 ルール
41. 2. 1 チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレーヤーが、ショットの動作 (アクトオブシューティング) 中ではない相手チームのプレーヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく 2 本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
41. 2. 2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチ

ームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

第 42 条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42. 1 定義

規則の違反（ファウルやバイオレーション）の後でゲームクロックが止められている間に、新たに別の事象が起きてファウルやバイオレーションが宣せられたりした場合は、特別な処置をする。

42. 2 手順

42. 2. 1 全てのファウルと罰則は記録される。

42. 2. 2 全ての規則の違反（ファウルやバイオレーション）は起こった順序で処置される。

42. 2. 3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度全ての罰則がスコアシートに記入されると、相殺した罰則は適用されない。

42. 2. 4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者の失格・退場により、ヘッドコーチへのテクニカルファウルがスコアシートに記入された場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。

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

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

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

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

42. 2. 7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。

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

最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）とほとんど同時に：

- ・ ゴール、あるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインのボールがそのチームに与えられる。
- ・ どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、タップオフシチュエーションになる。

43. 1 定義

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

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

43. 2 ルール

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

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

43. 2. 2 テクニカルファウルや体や車いすの触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームのヘッドコーチが指定するプレーヤーがフリースローシューターになる。

43. 2. 3 フリースローシューターは：

- ・ 後輪をフリースローラインの後ろ、かつ半円の中に位置する。フロントキャスターはフリースローラインより前にあってもよい。
- ・ ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- ・ 審判からボールを与えられたあと、5 秒以内にボールを放たなければならない。
- ・ ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、体または後輪のいずれかがフリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない。
- ・ フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

43. 2. 4 フリースローのとき、リバウンドの位置を占めるプレーヤーは奥行き 1m のそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。(図 8 参照)

これらのプレーヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない：

- ・ 自チームに認められていないリバウンドの位置にいる。
- ・ ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったりリバウンドの位置を離れたりする。
- ・ 何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。

43. 2. 5 エンドライン側最初のレーンを占めるディフェンスのプレーヤーは、エンドライン側の後輪をエンドライン側の区切りの延長線をこえて置いてもよい。それ以外のすべての車いすの後輪は、レーンを区切る左右の区切りを、ニュートラルゾーンの区切りも含めて、半分まで踏み越えてもよい。

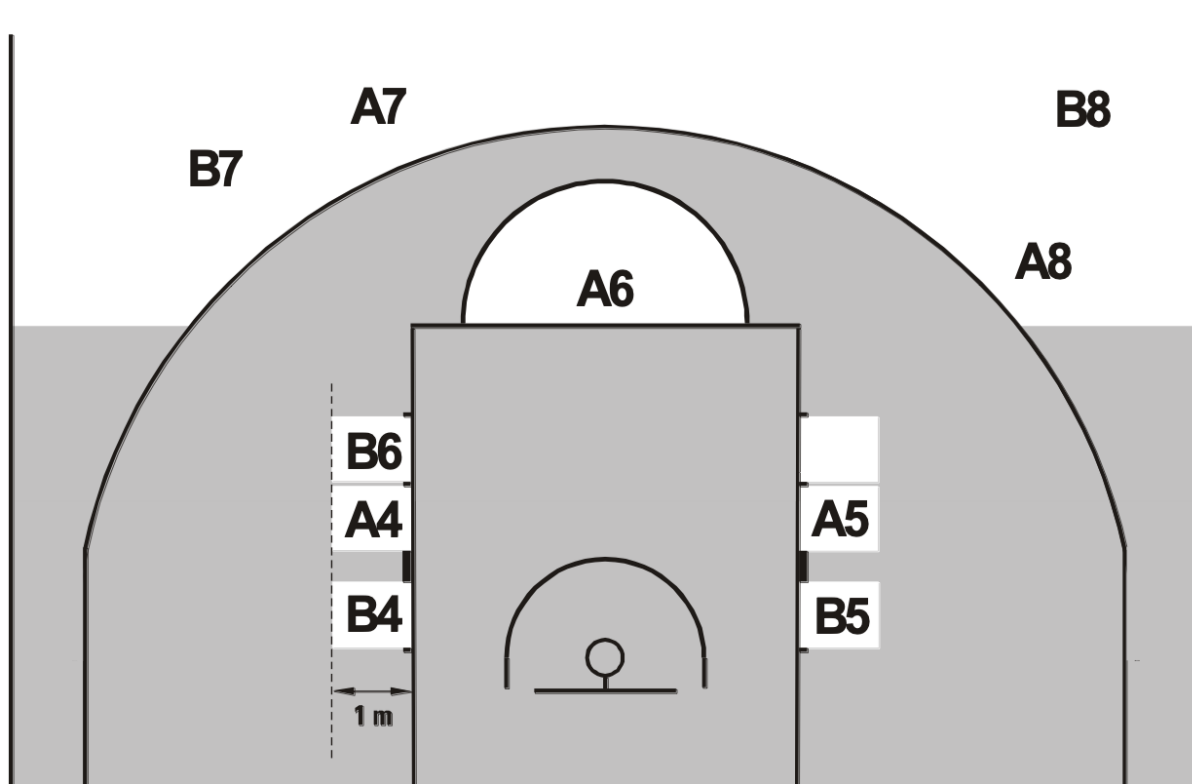


図 8 フリースロー時のプレイヤーのポジション

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

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

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

43. 3 罰則

43. 3. 1 フリースローが成功し、フリースローシューターがバイオレーションを宣せられた場合、得点は認められない。

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

43. 3. 2 フリースローが成功し、フリースローシューター以外のプレイヤーがバイオレーションを宣せられた場合：

- ・ 得点は認められる。
- ・ バイオレーションはなかったものとする。

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

43. 3. 3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：

- ・ 最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはそのチームメイトがバイオレーション

を宣せられた場合、それに続くスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、フリースローラインの延長線上からのスローインのボールが相手チームに与えられる。

- ・ フリースローシューターの相手チームのプレーヤーがバイオレーションを宣せられた場合、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。
- ・ 最後のフリースローで両チームのプレーヤーがバイオレーションを宣せられた場合、タップオフシチュエーションになる。

第 44 条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

44. 1 訂正のできる誤り — 基本的な手続き

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

- 44. 1. 1 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。
- 44. 1. 2 誤りが起きたあと、それが認識されるまでに起きた宣せられたファウルや経過した競技時間、その他起こった全てのことは有効である。
- 44. 1. 3 誤りを訂正した後は、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44. 2 訂正のできる誤り カテゴリー1 — 定義

以下の誤りをカテゴリー1とし、規則が誤って適用された場合に、審判は訂正することができる。

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

44. 3 訂正のできる誤り カテゴリー1 — 基本的な手続き

- 44. 3. 1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー (同席している場合)、またはテーブルオフィシャルズが次のように誤りを特定しなければならない：
 - ・ 第 4 クォーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起きた場合、その誤りはゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に訂正されなければならない。
 - ・ 第 4 クォーターでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を示す前に誤りが起き、ゲームク

ロックが 2:00 を示して審判が初めてゲームを止めた場合、その誤りはボールが再びライブとなる前に訂正されなければならない。

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

44. 3. 2 これらの誤りはゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできない。ただし、誤りが、最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合、この誤りはゲーム終了後速やかに訂正され、チームはコートもしくはチームベンチエリアにとどまらなければならない。

44. 3. 3 まだ訂正可能な誤りが認識されたあと：

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

44. 4 訂正のできる誤り カテゴリー1 – 特別な手続き

44. 4. 1 与えてはいけないフリースローを与えたとき：

誤って与えられたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

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

44. 4. 2 与えるべきフリースローを与えていなかった場合：

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

44. 4. 3 審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを行ったとき：

行われたフリースローとともに、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションも取り消される。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、フリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズから相手チームにスローインを与えられる。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合、ゲームは誤りの訂正のために

止められた場所に最も近いところから再開される。

44. 4. 4 審判が誤ったプレーヤーを指定してフリースローを行ったとき：

行われたフリースローは取り消され、正しいプレーヤーが代わりのフリースローを行う。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合、ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44. 4. 5 誤って得点を与えたり、取り消したりしたとき：

得点は訂正され、スコアシートも訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところから再開される。

44. 4. 6 誤ったプレーヤー、ヘッドコーチ、またはチームに対するファウルを伝達したとき：

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

44. 4. 7 スコアシートの記録に誤りが生じたとき

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

44. 4. 8 ゲームクロックを正しくスタートまたはストップできなかったとき、あるいは誤った競技時間を設定してしまったとき（機材の故障を含む）：

ゲームクロックは、誤りを訂正するために必要な時間を増やしたり、減らしたりすることで訂正される。

44. 5 訂正のできる誤り カテゴリー2 － 定義

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

44. 6 訂正のできる誤り カテゴリー2 － 基本的な手続き

44. 6. 1 誤りを訂正するには、審判、コミッショナー（同席している場合）、またはテーブルオフィシャルズが誤りを特定しなければならない：

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

ショットクロックは正しい時間に訂正される。

44. 6. 2 次の状況のあと、ショットクロックは訂正することはできない：

- ・ 誤りのあと、ライブのボールのコントロールが変わった。

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

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

第 46 条 クルーチーフ: 任務と権限

(Crew chief: Duties and powers)

クルーチーフには、次の任務と権限がある:

46. 1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
46. 2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
46. 3 ホームチームが用意した 2 つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
【補足】国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
46. 4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
46. 5 第 1 クォーターを始めるためにセンターサークルでタップオフを行う。また、それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。
46. 6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。
46. 7 ゲームを没収する権限を持つ。
46. 8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。

46. 9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
- 審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の 20 分前にコートに出たときから始まり、クルーチーフがゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーを承認したときに終わる。
- 【補足】20 分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。
46. 10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：
- ・ 没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル。
 - ・ ゲーム開始予定時刻の 20 分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者による、スポーツマンらしくない行為の有無。
- そのような場合、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、大会主催者宛てに報告しなければならない。
- 【補足】20 分以上前：国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
46. 11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。
- そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてもよい。
46. 12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用されるゲームについては、別添資料 F を参照すること。
46. 13 第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前であることをタイマーから知らされたあと、クルーチーフは笛を吹く。また、第 2 クォーター、第 4 クォーターおよびオーバータイムが始まる 30 秒前も同様に、笛を吹く。
46. 14 次のような場合、両チームが第 3. 1 条に従っていることを確認するために、車いすを直接点検する。
- ・ 審判が、ある車いすが不正であると信じる正当な理由があるとき。
 - ・ 相手チームのヘッドコーチによって車いすの点検を要求されたとき。
46. 15 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

第 47 条 審判：任務と権限

(Officials: Duties and powers)

47. 1 審判は、スコアラーズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアに近いフロアの範囲を含む、境界線の内外で起きた規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して判定を下す権限を持つ。
47. 2 規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起こったとき、各クォーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。ゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
- 【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
47. 3 規則の違反（ファウルやバイオレーション）を判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮しなければならない。

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

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

【補足】国内の対応においては、抗議の申し立てを受理するかも含めて、事前に主催者が決定する。

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

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

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

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

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

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

第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー: 任務

(Scorer and assistant scorer: Duties)

48. 1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する:

- ・ ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する5人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。
- ・ 成功したゴールとフリースローによる得点の合計。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 各プレーヤーに宣せられたファウル。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに2個のテクニカルファウル、2個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に

知らせる。

- ・ タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせなければならない。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのヘッドコーチに知らせる。
- ・ オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。
- ・ 認められたヘッドコーチチャレンジ。ヘッドコーチが誤って 2 回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

48. 2 アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作しスコアラーとタイマーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。

48. 3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：

- ・ 記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない。

【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラーがブザーを鳴らす。

- ・ スコアラーはクルーチーフと協議し、第 44 条「訂正のできる誤り」の範囲内で修正できる誤りは修正しなくてはならない。
- ・ 記録の誤りが第 44 条「訂正のできる誤り」で規定されている範囲内で発見されなかった場合、その誤りは訂正することができない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

48. 4 コミッショナーまたはアシスタントスコアラーは、コート上にいる 1 チーム 5 人のプレーヤーの持ち点の合計が正しいことを確認することによって、スコアラーを補佐する。どちらかのチームが 14 点の制限（第 51. 2 条参照）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知らせ、次にスコアラーはクルーチーフに知らせ、違反しているチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられる。

第 49 条 タイマー：任務

(Timer: Duties)

49. 1 タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・ 競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
- ・ 各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。
- ・ ブザーが鳴らなかったり聞こえなかったりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。
- ・ 各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・ プレーヤーまたはコーチが失格・退場になったときには、「ゲームディスqualification」

マーカ―」を示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・ いずれかのプレーヤーが 5 個のファウルを宣せられたとき、速やかに審判に知らせる。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

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

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・ 交代の合図をする。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・ タイムアウトの合図をする。チームがタイムアウトを請求しているとき、タイムアウトが認められる時機であることを審判に知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・ ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。スコアラーのブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

49. 2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

- ・ 次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。
 - ― タップオフの場合、正 当にタップオフのプレーヤーがボールをタップしたとき。
 - ― 最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
 - ― スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正 当に触れたとき。
- ・ 次の瞬間にゲームクロックを止める。
 - ― 各クォーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。
 - ― ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - ― タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。ゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。
 - ― 第 4 クォーター、各オーバータイムの 2:00 あるいはそれ以下を表示している場合、ゴールが成功したとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
 - ― チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ― チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴り、審判がバイオレーションを宣したとき。

49. 3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

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

【補足】60 秒が経過したとき。

49. 4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

- ・ 前のクォーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】クォーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからばかり始める。

- ・ 第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前に審判に知らせる。

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

- ・ 第 2 クォーター、第 4 クォーター、各オーバータイムが始まる 30 秒前に、ブザーを鳴らす。
- ・ プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

(Shot clock operator: Duties)

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50. 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

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

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

- ・ スローインのときは、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。

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

- ・ ボールがアウトオブバウンズになったとき。
- ・ ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。
- ・ ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。
- ・ タップオフシチュエーションになったとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを除く）。
- ・ ダブルファウルが宣せられたとき。
- ・ 両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

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

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに 14 秒以上表示されている場合、残り時

間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

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

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

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

- ・ フリースローを行うとき。

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

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

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

- ・ 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。
 - － パーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）。
 - － タップオフシチュエーション。
- ・ アンスポーツマンライクファウルやディスクオリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
- ・ ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含めて、成功しなかつたボールや最後のフリースローのボール、あるいはパスのボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示してい

るときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が 14 秒以上であるとき。

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

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

第 9 章 プレーヤーのクラス分け

(PLAYER CLASSIFICATION SYSTEM)

第 51 条 プレーヤーのクラス分け 持ち点制度

(Player Classification Points System)

51. 1 定義

51. 1. 1 (一社)日本車いすバスケットボール連盟(以下、JWBF)の主要な公式大会でプレーするためには、各プレーヤーは JWBF クラス分け部によって発行された公式クラス分け持ち点カードを所有していなければならない。クラス分け持ち点カードは、JWBF クラス分け部による「JWBF クラス分け規則」に記載されている原則に従って、クラスファイヤーの観察に基づいて JWBF 公式大会で発行される。この持ち点カードには、他の情報とともにプレーヤーの持ち点が記載されている。この持ち点は、クラス分け規則に基づいてプレーオフまでの大会期間中に変更される可能性がある。スコアラズテーブルにいるコミッショナーには、持ち点カードの有効性とプレーヤーの持ち点を判断する責任がある。

JWBF における有効なクラス分け持ち点は、1.0、1.5、2.0、2.5、3.0、3.5、4.0、4.5 である。

51. 2 ゲーム中、1 チームのプレーヤーの持ち点の合計が 14 点を超えてはならない。

【補足】持ち点の合計の制限は、JWBF 公式大会に適用される。健常者選手や女子選手が参加する場合の持ち点の合計の制限は、主催者の判断で変更してよい。

51. 3 罰則

ゲーム中に 1 チームのコート上にいるプレーヤーの持ち点の合計が大会主催者が決めた持ち点の合計の制限を超えた場合、ヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ、同時にラインナップの修正が行われる。

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

図 9 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

- 1) ゲームクロックを止める



手のひらを開く

- 2) ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

- 3) ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

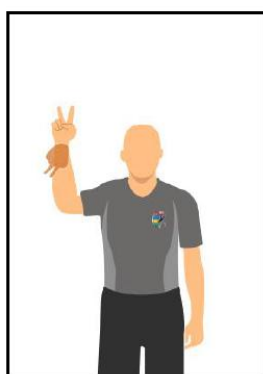
得点

- 4) 1 点



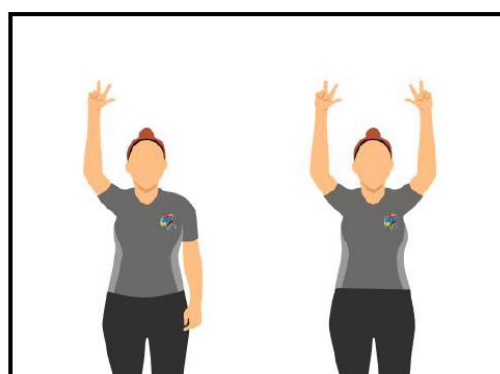
1 本指で手首から振り動かす

- 5) 2 点



2 本指で手首から振り動かす

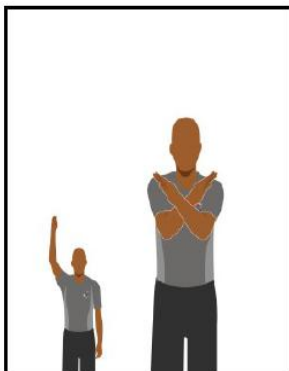
- 6) 3 点



3 本指で腕を伸ばす
片腕: ショットを放ったとき
両腕: 成功したとき

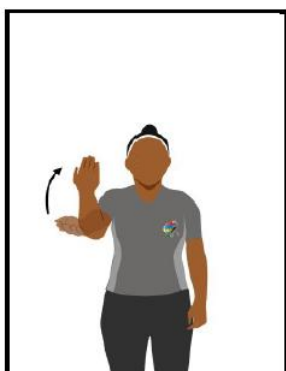
交代とタイムアウト

7) 交代



前腕を交差

8) 招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

9) タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

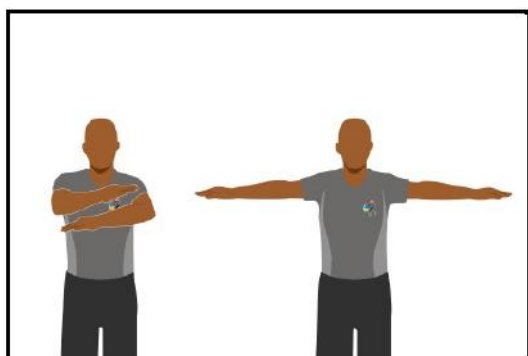
10) メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

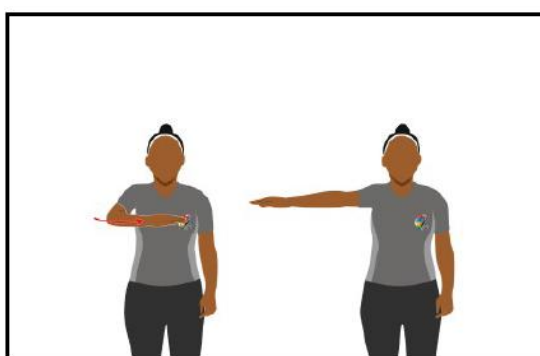
情報の伝達

11) スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



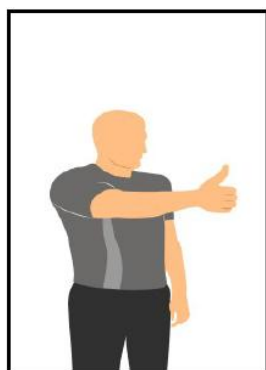
胸の前で両腕を交差させる動作を1回

12) ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

13) コミュニケーション



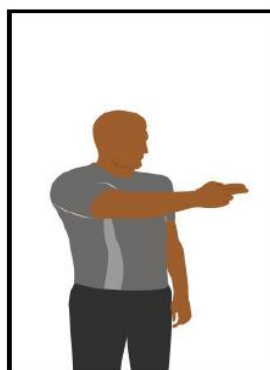
片手の親指を立てて示す(サムアップ)

14) ショットクロックのリセット



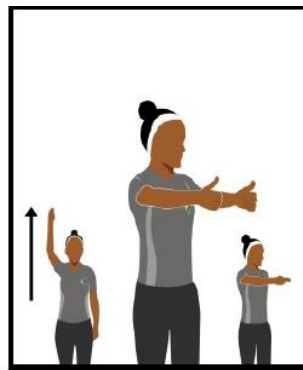
人差し指を伸ばして手を回す

15) プレーやアウトオブバウンズの方向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

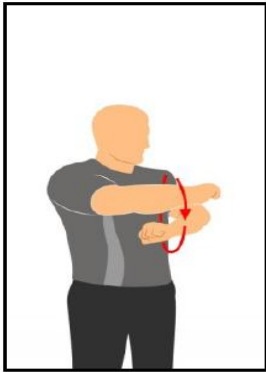
16) ヘルドボール/タップオフシチュエーション



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

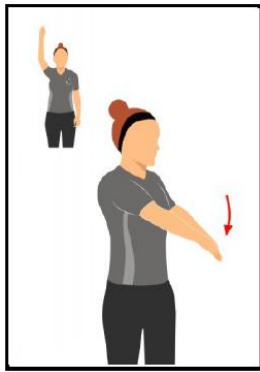
バイオレーション

17) トラベリング



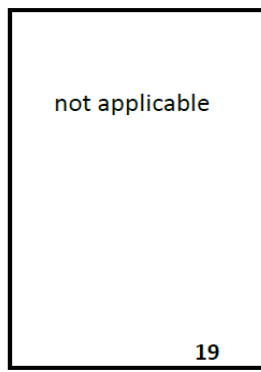
両こぶしを回す

18) タッチザフロア

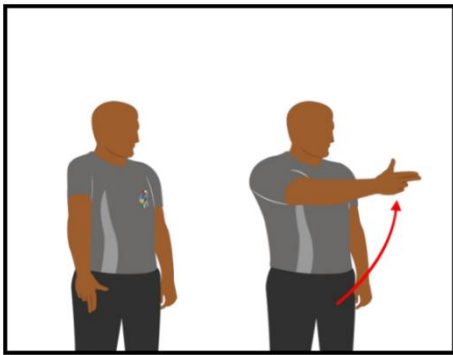


両手を下ろす

19) イリーガルドリブル

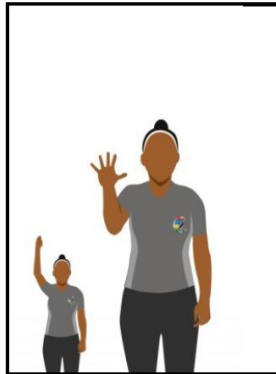


20) 3 秒



3 本指を見せて腕を伸ばす

21) 5 秒



5 本指を見せる

22) 8 秒



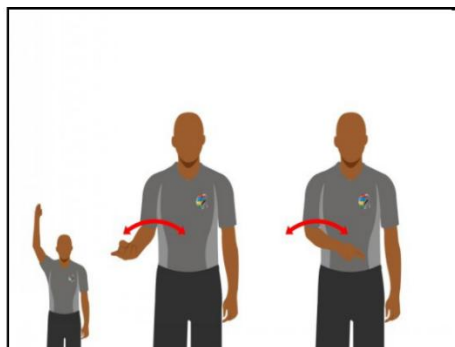
8 本指を見せる

23) ショットクロック



指で肩に触れる

24) ボールをバックコートに返すこと
(バックコートバイオレーション)



体の前で腕を振る

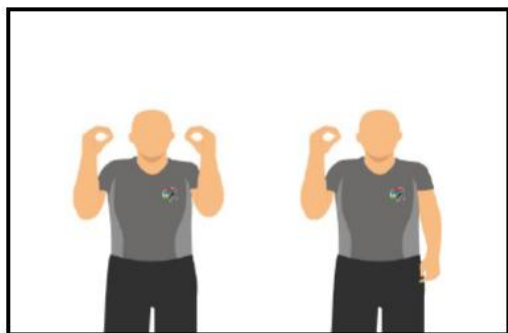
25) ボールをバンパーや
タイヤ等で扱う



足を指さす

プレーヤーの番号

27) 00番と0番



両手で0を示す

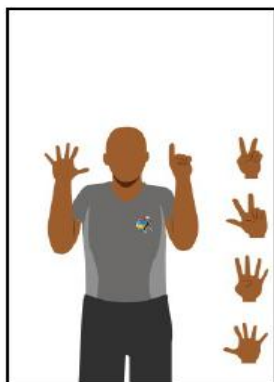
右手で0を示す

28) 1番から5番



右手で1から5を示す

29) 6番から10番



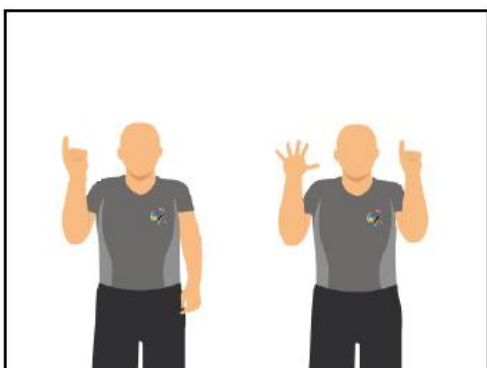
右手で5、左手で1から5を示す

30) 11番から15番



右手を握って10、左手で1から5を示す

31) 16番



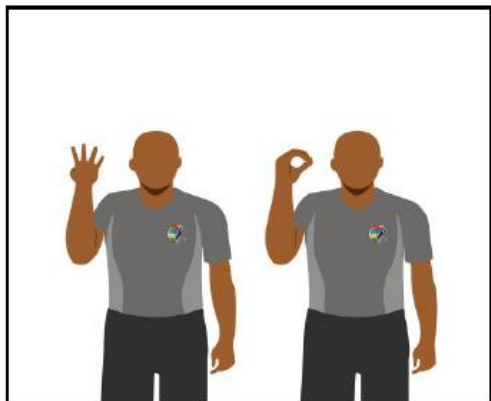
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

32) 24番



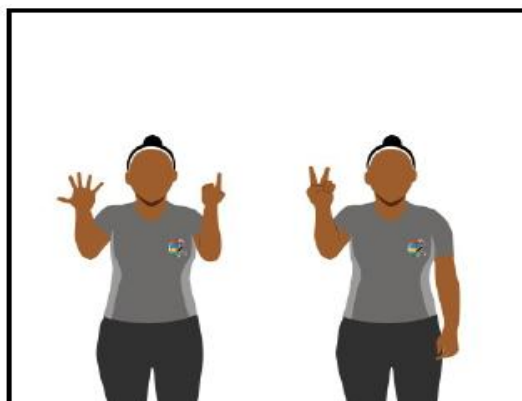
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

33) 40 番



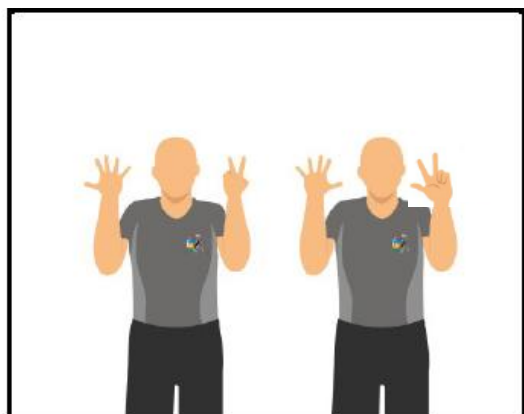
はじめに 10 の位のために手の甲側を見せて 4 を示し、
続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 0 を示す

34) 62 番



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

35) 78 番



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

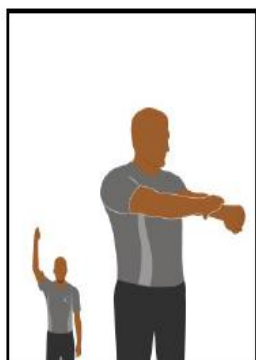
36) 99 番



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

ファウルの種類

37) ホールディング



手首を握って下げる

38) ブロッキング(ディフェンス)、イリーガルス
クリーン(オフェンス)



両手を腰に当てる

39) プッシングまたはボールをコントロールして
いないチャージング



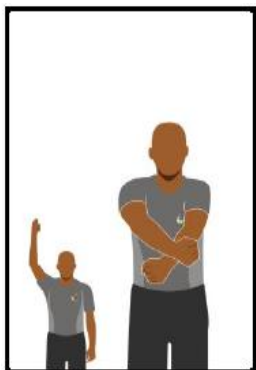
押すまねをする

40) ハンドチェックング



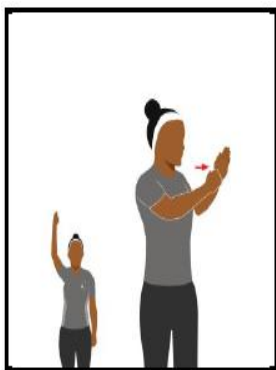
手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

41) イリーガルユース
オブハンズ



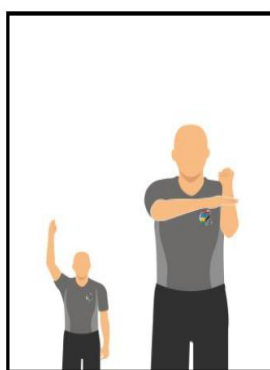
手首をたたく

42) ボールをコントロール
しているチャージング



握りこぶしで手のひらをたたく

43) 手に対するイリー
ガルなコンタクト



手のひらでもう一方の前腕を
たたく

44) フッキング



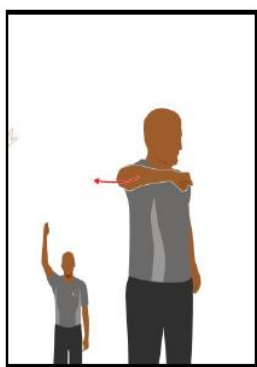
腕を後ろに動かす

45) イリーガルシリンダー



手のひらを開いた状態で
両腕を垂直に下げて上げる

46) 過度な肘の振り回し



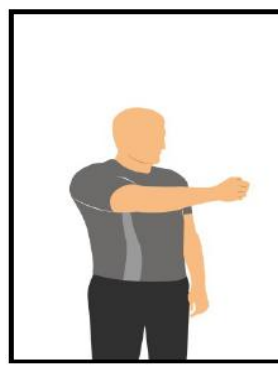
肘を後ろに振る

47) 頭をたたく



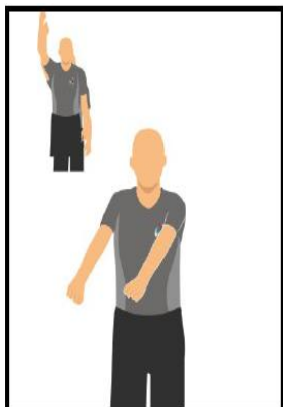
頭に触れるまねをする

48) ボールをコントロールし
ているチームのファウル



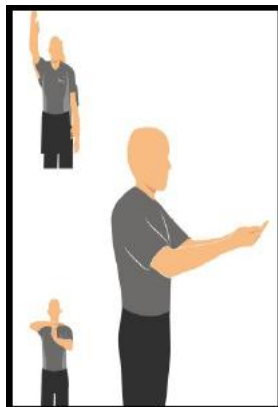
攻撃しているチームの
バスケットへ握りこぶしを
突き出す

48A) クロッシングザパス



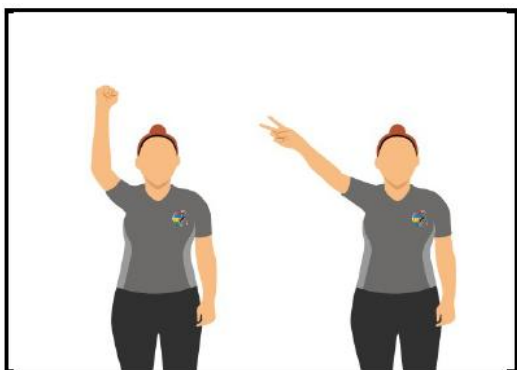
両こぶしで車いすの動きを
まねる

48B) リフティング



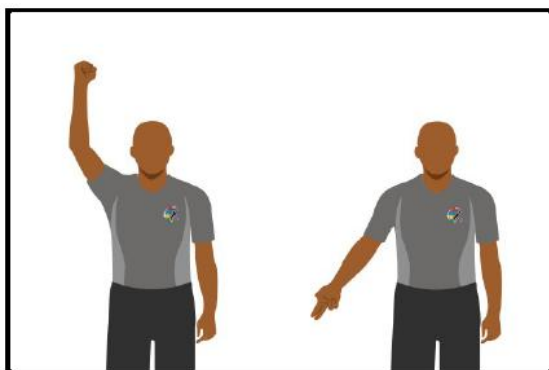
両手で持ち上げる動作を
まねる

49) ショットの動作(アクトオブシューティング)中の
プレーヤーへのファウル



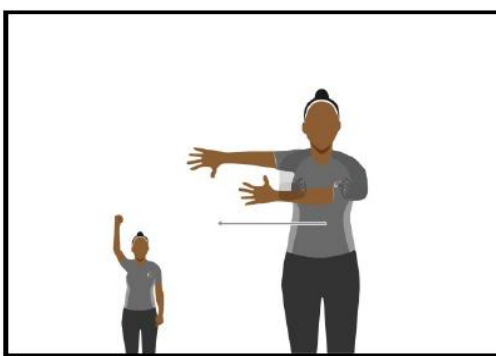
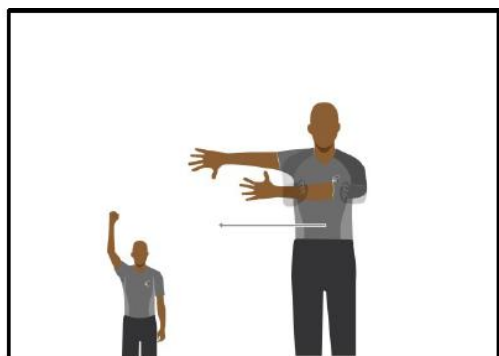
こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの数を示す

50) ショットの動作(アクトオブシューティング)中ではない
プレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、コートを指し示す

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



手のひらを開いて両手を横に動かす

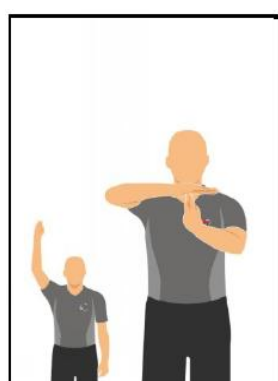
特別なファウル

52) ダブルファウル



こぶしを握った両腕を
振る

53) テクニカルファウル



両手で T を示す

54) アンスポーツマン
ライクファウル



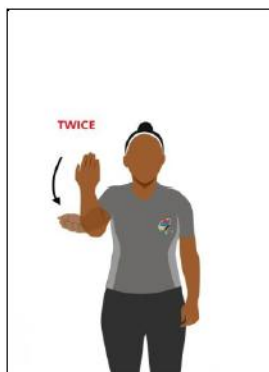
手首を握って頭上に
上げる

55) ディスクォリファイング
ファウル



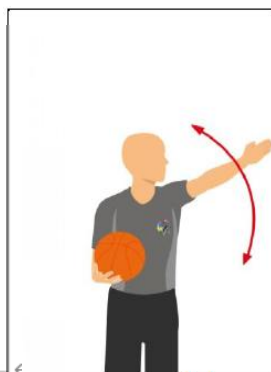
両手の握りこぶしを
上げる

56) フェイクファウル



前腕を2度上げる

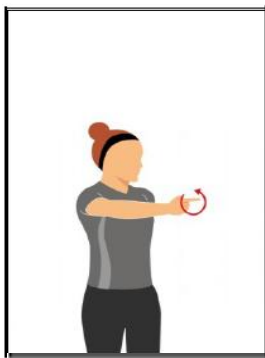
57) イリーガルバウンダリライン
クロッシング
(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオーバータイム
の残り2:00)

インスタントリプレーシステム

58) IRS レビュー



手を水平に伸ばして人差し指
を回す

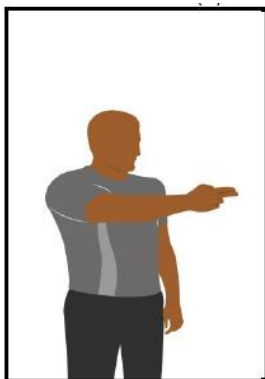
59) ヘッドコーチチャレンジ



空中で長方形を描く

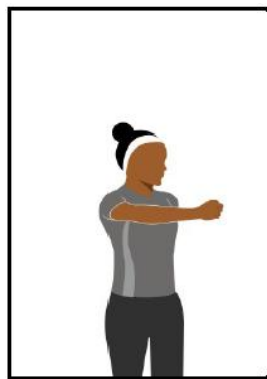
ファウルの罰則の処置 - テーブルへのレポート

60) フリースローのない
ファウルのあと



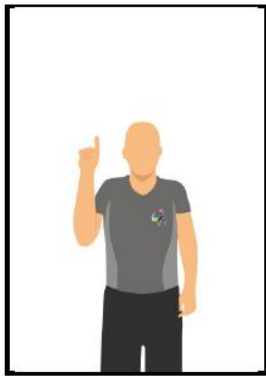
サイドラインと平行に指し示す

61) ボールをコントロール
しているチームによる
ファウルのあと



サイドラインと平行に握り
こぶしで指し示す

62) 1本のフリースロー



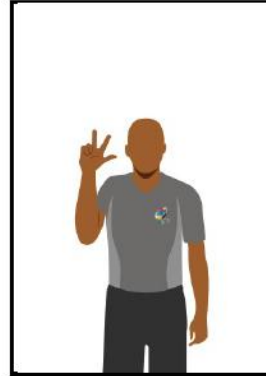
1本指をあげる

63) 2本のフリースロー



2本指をあげる

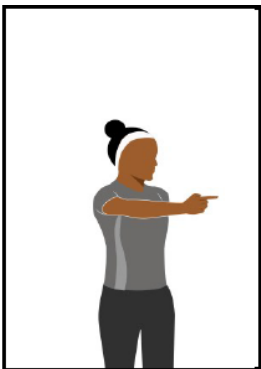
64) 3本のフリースロー



3本指をあげる

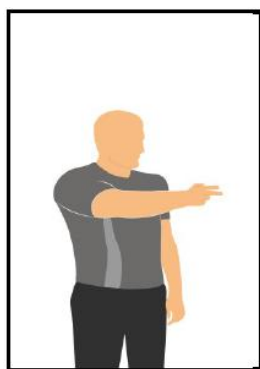
フリースローの処置 - アクティブオフィシャル(リード)

65) 1本のフリースロー



1本指を水平に

66) 2本のフリースロー



2本指を水平に

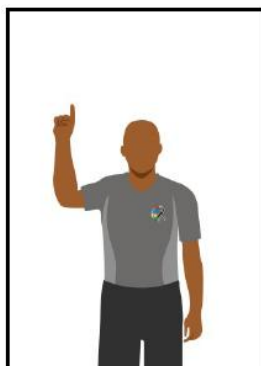
67) 3本のフリースロー



3本指を水平に

フリースローの処置 - パッシブオフィシャル(トレイルやセンター)

68) 1本のフリースロー



人差し指

69) 2本のフリースロー



両手の指をそろえる

70) 3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図 10 スコアシート

OFFICIAL SCORESHEET

 $\varphi = \Delta A:$ $\varphi = \Delta B:$ [illegible]

B. 1 図 10 に示されているスコアシートは(一社)日本車いすバスケットボール連盟の承認を得たものである。

B. 2 スコアシートは、それぞれ色の異なる 3 枚の用紙(1 枚のオリジナルと 2 枚のコピー)からなっている。オリジナルは白色で(一社)日本車いすバスケットボール連盟用である。第 1 のコピーは青色で勝ちチーム用、第 2 のコピーは桃色で負けチーム用である。

注: 1. スコアラーは、異なる 2 色のペンを使用し、1 色(赤色)は第 1 クォーターおよび第 3 クォーター用に、もう 1 色(青色または黒色)は第 2 クォーターおよび第 4 クォーター用にする。オーバータイムは、青色または黒色のペンを使用する(第 2 クォーターおよび第 4 クォーターと同色)。

【補足】ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。

2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。

B. 3 スコアラーは、ゲーム開始予定時刻の遅くとも 40 分前までに、次の項目を記入したスコアシートを用意する:

【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームのメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

B. 3. 1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。

チーム A はホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチーム A、相手チームをチーム B とする。

B. 3. 2 次の事項も記入する:

- ・ 大会名
- ・ ゲームナンバー
- ・ 年月日、場所、開始時刻
- ・ クルーチーフとアンパイアの氏名

【補足】国内大会においては、事前に記載することが望ましい。ただし国籍の記載は不要とする。

図 11 スコアシート上部

OFFICIAL SCORESHEET



チーム A: 黄檗クラブ

チーム B: 伊都WBC

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

B. 3. 3 チーム A はスコアシートの上の枠を、チーム B は下の枠を使用する。

B. 3. 3. 1 1 列目に、スコアラーは、プレイヤーのクラス分け持ち点を記入する。

B. 3. 3. 2 2 列目には、ヘッドコーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレイヤーリストを使い、各プレイヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に(CAP)と記載する。

B. 3. 3. 3 チームに 15 人未満のプレイヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレイヤーの下の行の

氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。プレーヤーが 15 人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

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

図 12 スコアシートのチーム(ゲーム開始前)

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

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

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

- B. 4 ゲーム開始予定時刻の遅くとも 10 分前までに、ヘッドコーチは次のことを行う：
- B. 4. 1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。
- B. 4. 2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名を確認する。ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチがいないときは、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に(CAP)と記載される。

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

- B. 4. 3 ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの、Pl-in 欄に小さい×印を記入する。
- 【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプ

レーヤーの番号をスコアラーに伝える。

B. 4. 4 スコアシートにサインをする。

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

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

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

【補足】この○は赤色で記入する。

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

図 13 スコアシートのチーム(ゲーム終了後)

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

B. 7 タイムアウト

B. 7. 1 認められたタイムアウトは、スコアシート上の所定の欄に、タイムアウトが認められた時点での各クォーターまたはオーバータイムの経過時間(分)を数字で記入する。

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

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入する。それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

B. 8 ファウル

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

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に記入する。

- B. 8. 2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のファウルには、テクニカルとディスクォリファイングがあり、そのチームのヘッドコーチに対して記入される。さらに、スコアシートに氏名が記入された人によるファイティングが起きたときのディスクォリファイングファウルは、これらの人に記入される。

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

- B. 8. 3 ファウルは、次のように記入する。

- B. 8. 3. 1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

- B. 8. 3. 2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

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

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

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

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

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

- B. 8. 3. 5 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。

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

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

- B. 8. 3. 7 プレーヤー兼ヘッドコーチは以下のときに失格・退場となる：

・ コーチとしてテクニカルファウル「C」とプレーヤーとして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が宣せられる。

- ・ コーチとしてテクニカルファウル「B」とコーチとしてテクニカルファウル「C」とプレーヤーとして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が宣せられる。
- ・ コーチとして2個のテクニカルファウル「B」とプレーヤーとして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が宣せられる。

最後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が記録されたすぐ隣の枠に「GD」を記入する。

B. 8. 3. 8 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。

B. 8. 3. 9 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。

B. 8. 3. 10 両チームに科される罰則の重さが等しくて第 42 条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さい○をつける。

B. 8. 3. 11 ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことを含む、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、ヘッドコーチのテクニカルファウル「B2」として記入する。

B. 8. 3. 12 ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D2」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。

B. 8. 3. 13 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のディスクォリファイングファウルの例：

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

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

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

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

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

1.5	氏名	1	00	⊗	D				
-----	----	---	----	---	---	--	--	--	--

そして

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

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

4.5	氏 名 1 0	50	×	T ₁	P ₂	P ₂	P ₂	P ₂	D
-----	---------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

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

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

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

B. 8. 3. 14 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことによるディスクォリファイングファウルの例：

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

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

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

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

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

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

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

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

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

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

2.0	氏 名 12	72	⊗	P2	P2	D	F	F
-----	--------	----	---	----	----	---	---	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏 名 13	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏 名 14			

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

2.5	氏 名 8	69	⊗	T1	P2	P3	P1	D	F
-----	-------	----	---	----	----	----	----	---	---

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏 名 13	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏 名 14			

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

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

3.5	氏 名 36	24	×	T1	P2	P3	P1	P2	DF
-----	--------	----	---	----	----	----	----	----	----

そして

ヘッドコーチ Head coach	氏 名 13	B ₂		
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏 名 14			

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

ヘッドコーチ Head coach	氏 名 13	B ₂	ⓑ	
ファーストアシスタントコーチ First assistant coach	氏 名 14			

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

B. 8. 3. 15 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：

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

ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに 1 個のディスクォリファイングファウル「D₂」のみが宣せられる。

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

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

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

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

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

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

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

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

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

1.5	氏名	1	00	×	P2	P2	D ₂	F	F
-----	----	---	----	---	----	----	----------------	---	---

そして

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

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

1.5	氏名	1	00	×	P2	P2	P2	T1	D ₂	F
-----	----	---	----	---	----	----	----	----	----------------	---

そして

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

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

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

1.5	氏名	1	00	×	P2	P2	P2	T1	P2	D ₂ F
-----	----	---	----	---	----	----	----	----	----	---------------------

そして

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

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

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

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

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

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B₂) と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

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

- B. 8. 4 第 2 クォーターの終わりに、スコアラーはプレーヤーとコーチのファウル欄のすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。

ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B. 9 チームファウル

- B. 9. 1 各クォーター(Q1、Q2、Q3、Q4)のチームファウルを記録するために、スコアシート上(チーム名の下でプレーヤーの氏名の上)に 4 つの枠がある。

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

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

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

B. 10 ランニングスコア

図 14 ランニングスコア

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

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

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

スコアラーは：

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

B. 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

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

B. 11. 2 誤って自チームのバスケットへ得点したゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したものととして記入する。

B. 11. 3 車いすバスケットボールには適用されない。

B. 11. 4 各クォーターやオーバータイムの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。

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

B. 11. 6 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。

スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められたときにクルーチーフに知らせなければならない。

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

A		B	
	1	1	
00	2	2	72
	3	3	
	4	4	0
④	5	5	
	6	6	0
33	7	7	
33	●	8	
	9	9	⑪
45	10	10	
	11	11	81
	12	12	
④	13	13	
	14	14	③
1	15	15	
	16	16	
21	17	17	③
	18	18	
	19	19	0
⑫	20	20	
⑫	●	21	52
	22	22	
69	23	23	99
	24	●	99
39	25	25	
	26	26	11
	27	27	
⑫	28	28	
33	●	29	⑪
33	●	30	
	31	31	23
1	32	32	
39	●	33	52
39	●	34	
	35	35	
1	36	36	⑧
	37	37	
14	38	38	
	39	39	⑧
00	40	●	⑧

B. 12 ランニングスコア: 最終手続き

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

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

- B. 12. 2 ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。
- B. 12. 3 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B. 12. 4 ゲームが終わったときは、両チームの最終得点合計を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- B. 12. 5 アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーターがスコアシートにサインを記入したあと、スコアラーはスコアシートにサインを記入する。
- B. 12. 6 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

図 15 スコアのまとめ

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

図 16 スコアシートの下部

得点合計記入例: オーバータイムが行われなかった場合

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

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

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

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

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

B. 13 ヘッドコーチチャレンジ

- B. 13. 1** インスタントリプレイシステムが使用されるゲームでは、それぞれのチームは一度だけヘッドコーチチャレンジ(HCC)を認められる。HCC が認められた場合、スコアシート上のチーム名の下の HCC の横の枠に記入する。スコアラーは、左側の枠にクォーターもしくはオーバータイム(Q1、Q2、Q3、Q4、OT)を記入し、右側の枠には HCC が認められた時点での各クォーターまたはオーバータイムの経過時間(分)を数字で記入する。
- B. 13. 2** ゲーム終了後、スコアラーは使われなかったヘッドコーチチャレンジの枠を二重線で消す。

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

- C. 1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- a) 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤りのうち、第 44 条に基づく誤りの訂正ができる客観的証拠があり、事象がおきた時点で審判が認識できた状況にも関わらず行わなかったもの。
 - b) ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定。
 - c) 適用される出場資格に対する違反。
- C. 2 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) ゲーム終了後 15 分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。
 - b) ゲーム終了後 1 時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にてクルーチーフに提出しなければならない。
 - c) 1 件の抗議に対し保証金として 250US ドルを添えなければならず、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C. 3 クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は抗議の理由を受け取ったあと、抗議に至った事象を IWBF の代表者（大会主催者）もしくは裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。また、クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は抗議の理由を受け取った時刻について書面にて記録しなければならない。
- C. 4 裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、ゲーム終了後 24 時間以内に速やかにその抗議に関する決定を下す。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかなで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。
- C. 5 裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C. 6 IWBF の大会や別途定めのないその他の大会での特別な規定：
- a) トーナメント形式の大会では、全ての抗議の管轄機関はテクニカルコミッティー（技術委員会）とする（IWBF Internal Regulations 参照）
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。
 - b) ホーム&アウェーの大会では、出場資格に関する抗議の裁定機関は、IWBF CLME とする。その他の抗議に関する裁定機関は IWBF とし、競技規則の遂行と解釈に関する専門知識を有する 1 名以上が担当する（IWBF Internal Regulations 参照）
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

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

D. 1 手順

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

D. 1. 2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。

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

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

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

D. 1. 4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、まだ順位決定されていない当該チーム間の対戦成績で D. 1. 3 の手順を初めから繰り返すことで最終的な順位を決定する。

D. 2 例

D. 2. 1 例 1

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

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

D. 2. 2 例 2

A vs B 100-55 B vs C 100-85

A vs C 90-85 B vs D 75-80

A vs D 120-75 C vs D 65-55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

従って、 1 位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

従って、 2 位 B、 3 位 C(D に勝利しているため)、 4 位 D

D. 2. 3 例 3

A vs B 85-90 B vs C 100-95

A vs C 55-100 B vs D 75-85

A vs D 75-120 C vs D 65-55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、 4 位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、 1 位 C、 2 位 D、 3 位 B

D. 2. 4 例 4

A vs B 85-90 B vs C 100-90

A vs C 55-100 B vs D 75-85

A vs D 75-120 C vs D 65-55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、 4 位 A

B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、 1 位 B、 2 位 C、 3 位 D

D. 2. 5 例 5

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

従って、 5 位 E、 6 位 F

A、B、C、D 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

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

D. 2. 6 例 6

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

従って、 6 位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

従って、 1 位 C、 2 位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

従って、 3 位 B、 4 位 E、 5 位 D

D. 2. 7 例 7

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

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

従って、 6 位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

従って、 1 位 C、 5 位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

従って、 2 位 B、 3 位 D (E に勝利しているため) 4 位 E

D. 3 没収

- D. 3. 1 正当な理由なく、予定されたゲームに現れなかったり、ゲームの終了前にコートから立ち去ったりしたチームは没収による負けとなり、勝ち点は 0 ポイントになる。
- D. 3. 2 チームが 2 回目の没収となった場合には、このチームの対戦結果は全て無効になる。
- D. 3. 3 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、各グループの上位チームが次のラウンドに進む場合は、一方のグループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

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

最終順位：

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

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

チーム 3B とチーム 4B の対戦成績

3B vs 4B 88-71

4B vs 3B 76-75

従って： 3 位 3B 4 位 4B

改定されたグループ B の最終順位：

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

D. 4 グループ間の順位決定方法

- D. 4. 1 複数のグループでの 2 位や 3 位のチームの中で最も上位のチームを決定するなど、グループ間でチームの順位を決定するために、次の基準を適用する。

全てのグループの全てのチームが同じゲーム数を行なっている場合、各グループの同じ順位のチームを 1 つのグループに編成し、次の基準が次の順序で適用される：

- ・ 編成された最終グループの順位内で、行なった全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・ これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連する IWBf ランキングによって最終順位を決定する。

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

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

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1C	8	0	16	チーム 1D	7	1	15
チーム 2C	6	2	14	チーム 2D	7	1	15
チーム 3C	3	5	11	チーム 3D	4	4	12
チーム 4C	3	5	11	チーム 4D	2	6	10
チーム 5C	0	8	8	チーム 5D	0	8	8

各グループの 2 位のチームの中で最も上位のチームを決定する方法：

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

D. 4. 1 それぞれのグループの同じ順位のチームを 1 つのグループに編成したあと、これらのチームがそれぞれのグループで異なる数のゲームを行なっている場合、グループ内での最下位のチームのゲーム、もしくは最もゲーム数の多いチームのグループが無効になる。この手順はゲーム数が全てのグループで同じになるまで全てのグループで繰り返される。その場合、次の基準が適用される：

- ・ 編成された最終グループの順位内で、行なった全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・ これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連する IWBf ランキングによって最終順位を決定する。

注：

疑義を避けるための注として、上記のゲームの無効化はグループ間での順位決定の目的で行うものであり、特定のグループ内のチームの最初の順位を変更するものではない。

例：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	5	0	10	チーム 1B	4	1	9
チーム 2A	4	1	9	チーム 2B	4	1	9
チーム 3A	3	2	8	チーム 3B	4	1	9
チーム 4A	2	3	7	チーム 4B	2	3	7
チーム 5A	1	4	6	チーム 5B	1	4	6
チーム 6A	0	5	5	チーム 6B	0	5	5

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

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

各グループの 3 位のチームの中で最も上位のチームを決定するため、全ての 3 位チームを 1 つのグループとして編成する：

グループ X	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 3B	4	1	9
チーム 3A	3	2	8
チーム 3D	2	2	6
チーム 3C	2	2	6

しかしながら、3B と 3A のチームは 5 ゲーム、3D と 3C のチームは 4 ゲームを行なっている。

全ての 3 位チームのゲーム数を 4 ゲームとするため、グループ A とグループ B の最下位のチームのゲームを無効とし、新たな表を編成する。

グループ A とグループ B のゲームの結果は以下の通りとなる：

グループA

Away Home	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	~~85-80~~
2A		80-75	90-84	98-79	~~87-85~~
3A			87-67	101-76	~~86-74~~
4A				78-54	~~87-81~~
5A					~~84-65~~

グループB

Away Home	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	85-86	77-75	90-80	~~85-69~~
2B		90-85	96-79	81-73	~~87-85~~
3B			87-67	101-76	~~86-74~~
4B				78-54	~~87-81~~
5B					~~84-65~~

6A と 6B のチームのゲームの無効化し、各グループの 3 位のチームの中で最も上位のチームを決定するために編成されたグループの順位は以下の通りとなる：

グループ X	勝ち数	負け数	得失点	勝ち点	得失点差
チーム 3B	3	1	359-323	7	
チーム 3A	2	2	348-309	6	+39
チーム 3D	2	2	363-359	6	+4
チーム 3C	2	2	302-298	6	+4

D. 5 大会中のフェーズでのチームの順位決定方法

D. 5. 1 グループでのゲームの結果があるフェーズから他のフェーズへ持ち越される大会で、チームが大会から棄権となったり、あらゆる理由によって 2 回目の没収となったりすると、全ての関連するフェーズからそのチームの全てのゲームの結果が無効となる。その場合、次の基準が適用される:

- ・ 編成された最終グループの順位内で、行なった全てのゲームの勝敗記録が優れている方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得失点差の大きい方。
- ・ 編成された最終グループの順位内で、全てのゲームの得点数の大きい方。
- ・ これらの基準によっても順位が決定できない場合は、関連する IWBf ランキングによって最終順位を決定する。

例:

1 次ラウンド

ホーム & アウェーで行われる各 4 チームの 2 つのグループの順位が以下の場合:

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

グループA

Away Home	1A	2A	3A	4A
1A		71-65	86-85	101-76
2A	80-86		80-75	90-84
3A	80-85	79-98		87-67
4A	75-77	85-87	74-86	

グループB

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	80-86		80-75	90-84
3B	80-85	79-98		87-67
4B	75-77	85-87	74-86	

2 次ラウンド

グループ A とグループ B の上位 3 チームが、ゲームの結果と勝ち点を持ち越してグループ C へと進出する。最初の順位は以下の通りとなる：

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム 1A	6	0	12	506-461	+45
チーム 1B	5	1	11	503-462	+41
チーム 2A	4	2	10	500-480	+20
チーム 2B	4	2	10	495-489	+6
チーム 3A	2	4	8	492-490	+2
チーム 3B	2	4	8	490-490	0

チームがホーム & アウェーでそれ以前に同じグループではなかったチームとゲームを行い、結果が以下の場合：

Away Home	1A	1B	2A	2B	3A
1A		77-98		100-89	
1B	87-83		87-75		99-92
2A		71-96		87-86	
2B	65-76		没収		没収
3A		87-97		69-73	
3B	68-96		82-81		74-67

チーム 2B が 2 回の没収によって、(両ラウンドでの) チーム 2B の全てのゲームの結果が、以下の通り無効となる：

改訂された 1 次ラウンドの結果：

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		~~71-65~~	86-85	101-76
2B	~~81-76~~		~~80-75~~	~~90-84~~
3B	80-92	~~98-79~~		87-67
4B	75-77	~~85-100~~	86-65	

改訂された 2 次ラウンドの結果：

Away Home	1A	1B	2A	2B	3A
1A		77-98		~~100-89~~	
1B	87-83		87-75		99-92
2A		71-96		~~87-86~~	
2B	~~65-76~~		~~没収~~		~~没収~~
3A		87-97		~~69-73~~	
3B	68-96		82-81		74-67

最終順位：

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
チーム 1B	10	0	20	916-801	+115
チーム 1A	8	2	18	857-788	+69
チーム 2A	5	5	15	815-785	+30
チーム 3A	4	6	14	825-837	-12
チーム 3B	3	7	13	780-841	-61

D. 6 ホーム&アウェーゲーム(総得点)

D. 6. 1 2 ゲームのホーム&アウェー合計得点シリーズ(総得点)の大会形式では、2 ゲームは 80 分間の 1 ゲームであるとみなされる。

D. 6. 2 第 1 戦の終了時に得点が高点の場合、オーバータイムは行われない。

D. 6. 3 両ゲームの総得点が高点の場合、第 2 戦は高点ではなくなるまで 5 分のオーバータイムを必要な回数行う。

D. 6. 4 シリーズの勝者は：

- ・両ゲームに勝ったチーム。
- ・両チームが 1 ゲームずつ勝った場合、第 2 戦終了時に集計された得点が高かったチーム。

D. 7 例

D. 7. 1 例 1

A vs B 80-75

B vs A 72-73

チーム A がシリーズの勝者(両ゲームの勝者)

D. 7. 2 例 2

A vs B 80-75

B vs A 73-72

チーム A がシリーズの勝者(総得点 A152-B148)

D. 7. 3 例 3

A vs B 80-80

B vs A 92-85

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

D. 7. 4 例 4

A vs B 80-85

B vs A 75-75

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

D. 7. 5 例 5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第 2 戦のオーバータイム後：

B vs A 95-88

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A171-B176）。

D. 7. 6 例 6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第 2 戦のオーバータイム後：

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167-B170）。

E. 1 定義

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

E. 2 ルール

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

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

E. 2. 3 その他全てのタイムアウトの長さは 60 秒とする。

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

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

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

E. 3 手順

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

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

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

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

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

F. 1 定義

インスタントリプレーシステム (IRS) レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

F. 2 手順

F. 2. 1 審判はこの別添資料に記載されている制限の範囲内で、試合後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

F. 2. 2 レビューは、レビューを行う状況が起きたあと、審判がいずれかの理由でゲームを止めたときに行われる。ただし、第 44 条に基づく誤りの訂正が行われるときは、別途定められた手続きに則り行われる。

F. 2. 3 IRS の使用にあたっては次の手順が適用される：

- ・ IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・ クルーチーフは、レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・ 審判の判定についてレビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・ 他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナー（同席している場合）から全ての情報を収集したあと、クルーチーフはできる限り速やかにレビューを始める。
- ・ クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアがレビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・ レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・ レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、プレーのインターバルが始まる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・ 審判がレビューが必要だと判断したときにタイムアウトが始まっていたり、交代が行われていたりした場合、タイムアウトや交代は最終的な判定が示されるまで取り消される。
- ・ 最終的な判定が示されたあと、いずれのヘッドコーチもタイムアウトを請求したり、取り下げたりすることができ、いずれのプレーヤーも交代を申し出ることができる。
- ・ レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・ 審判の最初の判定は、審判がレビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。

F. 3 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

F. 3. 1 クォーターもしくはオーバータイムの終了時で

- ・ 成功したゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか：

- － シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。
- － ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。
- － 8 秒のバイオレーションが起こったとき。
- － クォーターやオーバータイムの終了より先にファウルが起こったとき。

IRS の判定が示されたあと、そのクォーターもしくはオーバータイムの残りの競技時間が修正された場合にはその競技時間が終了するまで、プレーのインターバルは始まらない。

F. 3. 2 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 以下が表示されているとき

- ・ 成功したゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。
 - － 審判は、成功したゴールがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
 - － レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行わなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき。
 - － ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか。
 - － シューターの相手チームのプレーヤーがファウルをしたとき、ショットの動作（アクトオブシューティング）が始まっていたかどうか。または
 - － ファウルがシューターのチームメイトによって行われたとき、ボールがまだシューターの手の中にあったかどうか。
- ・ ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

F. 3. 3 ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・ 成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
 - － 審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
 - － レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行わなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ 成功しなかったゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが 2 本か 3 本か。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ・ パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。
- ・ テクニカルファウルと判定したものが、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクオリファイングファウルに該当するかどうか。

- ・ 第 44 条「訂正のできる誤り」に基づき、カテゴリー1 の誤りの訂正が発生したかどうかを確認し、まだその訂正が可能な時期であるかの確認。
- － カテゴリー1 の誤りの訂正が発生したか否かを確認するため、審判は直ちにゲームを中断することができる。
- － その誤りは第 44 条「訂正のできる誤り」に基づくものに限定される。
- ・ カテゴリー2 に該当する誤りが起き、第 44 条「訂正のできる誤り」に定められた時間制限内に訂正できるかどうか。訂正できる場合、第 44 条「訂正のできる誤り」に定められたとおりのみ訂正することができる。
- ・ ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。
- ・ 正しいフリースローシューターを特定するため。
- ・ あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。正しいフリースローシューターを特定するため。
- － 審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- － レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

F. 4 ヘッドコーチチャレンジ

F. 4. 1 インスタントリプレイシステムが使用される全てのゲームでは、ヘッドコーチは、最も近い審判に IRS を使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認を依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

F. 4. 2 ヘッドコーチチャレンジには、次の手順が適用される：

- ・ チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは 1 ゲームで 1 度だけヘッドコーチチャレンジを認められる。
- ・ 別添資料 F3 に規定されているゲームの状況のみがチャレンジの対象となる。
- ・ 別添資料 F3 に規定されている時間帯の制限は適用しない。ヘッドコーチチャレンジはゲームのあらゆる時間帯で請求できる。

【補足】ここでの「時間帯の制限」は、審判が主導するレビューにおいて時間帯ごとに定められているレビューの可否の制限を指す。例えば、審判が主導するレビューの場合、「ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため」のレビューは、「第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 もしくはそれ以下が表示されているとき」のみ認められるが、ヘッドコーチはゲーム中のあらゆる時間帯において、この状況についてのチャレンジを請求することができる。

- ・ ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを依頼する。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、同時にヘッドコーチチャレンジシグナル（手で長方形を描く）を示す。請求は最終的なものであり、撤回することはできない。
- ・ ヘッドコーチによるチャレンジの請求は、審判がヘッドコーチチャレンジのシグナルを示し、認めるまでは取り消すことができる。

- ・ ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、ルールの中で別途規定がある場合を除き、遅くとも判定の後で審判が最初にゲームを止めたときに行われなければならない。
- ・ ゲームが中断せずに続いている場合、どちらのチームも不利な状況にならない限り、ヘッドコーチチャレンジの請求を認識したときに審判は速やかにゲームを止めることができる。
- ・ ヘッドコーチは、最も近い審判にレビューを依頼するゲームの状況を示す。
- ・ 審判は 58 番のシグナルを使い、ヘッドコーチチャレンジが認められることをスコアラーに知らせる。
- ・ レビューの間、プレーヤーはコート上にとどまる。
- ・ レビューによって得られる判定が、コート上での判定と異なり、チャレンジを請求したチームの主張に沿ったものであった場合、最初の判定は覆される。
- ・ レビューによって得られる判定が、コート上での判定と同様で、チャレンジを請求したチームの主張とは異なるものであった場合、最初の判定は維持される。
- ・ 審判はレビューの規則と同じ手順を使用する。
- ・ 審判が最終的な判定を伝達したあと、ゲームは他のレビューの後と同様に再開される。

ルールの索引

3 秒ルール	30
4 個のチームファウル	49
5 個のファウル	10,49
5 個のファウルを宣せられた(失格した)プレーヤー	
定義	10
5 秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	31
スローイン	22
8 秒ルール	31
IRS レビュー	102
相手チームのバスケット	1
相手チームのプレーヤーとの不当な体や車いすの触れ合い	36
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	29
ボール	29
アシスタントスコアラー	
任務	59
足首の装具	12
アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方	59
アンスポーツマンライクファウル	45
アンパイア	
定義	57
インスタントリプレーシステム(IRS)	102
腕や脚のコンプレッションウェア	12
エンドライン	2
オーバータイム	
インターバル	15
終了	15
定義	15
オール・イン・ワン	10
オルタネイティングポゼッション	17
ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	37
ボールをコントロールしていないプレーヤー	38
キャプテン	
抗議	13
ヘッドコーチとしての役目	13
任務と権限	13
境界線(バウンダリライン)	2

競技時間	15
近接してガードされたプレーヤー	31
クォーター	
開始	15
終了	16
定義	15
クルーチーフ	
任務と権限	57
定義	57
車いす	8
車いす、または足・脚でボールを蹴ること	19
ゲーム	
開始	15
競技時間	15
終了	15
定義	1
途中終了	28
没収	28
ゲームクロック	
操作	60
ゲームディスクオリフィケーション	44
怪我	
審判	59
プレーヤー	12
言動や振る舞いに関する規定	
定義	43
抗議	
クルーチーフのレポート	59
コミッショナーのレポート	59
手続き	88
抗争	47
交代が認められる時機	28
交代席	7
交代要員	
プレーヤーとなる	10,26
後方からの不当なガード	41
コート	
大きさ	2
ライン	2
ゴール	

誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	21
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	21
点数	21
ボールが下からバスケットを通過する	21
コミッショナー	
定義	57
コンタクト(体と車いすの触れ合い)	36
サイドライン	2
試合球	57
失格・退場	44,46,79
シャツ	
色	10
番号	11
勝敗の決定	1
ショット	
定義	20
ショットクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	34
誤ってリセットした場合	63
ショットクロックオペレーター	
任務	62
ショットの動作(アクトオブシューティング)	
定義	20
シューターへのファウル	42
シリンダーの概念	
定義	36
審判	
意見が一致しないとき	58
位置	17
権限	57,58
シグナル	66
インスタントリプレーシステム	73
ゲームクロックシグナル	66
交代とタイムアウト	67
情報の伝達	67
得点	66
特別なファウル	72
バイオレーション	68
ファウルの種類	70
ファウルの罰則の処置(テーブルへのレポート)	73

フリースローの処置	74
プレーヤーの番号	69
定義	57
ユニフォーム	57
スクリーン	39
スコアシート	
手順	76
点検	58
様式	75
スコアラー	
任務	59
スコアラーズテーブル	7
スポーツマンらしくない行為	
クルーチーフのレポート	58
コミッショナーのレポート	58
スリーポイントフィールドゴールエリア	4
スローイン	
5秒ルール	22
定義	21
スローインライン	
定義	5
制限区域(リストリクティッドエリア)	4
センターサークル	2
センターライン	2
その他の身につけるもの	11
タイマー	
任務	60
タイムアウト	
スコアラーの任務	60
タイマーの任務	61
定義	23
認められる時機	23
タップ	19
タップオフ	17
タップオフシチュエーション	18
ダブルファウル	42
チーム	10
チーム関係者	10
チームコントロール	
定義	19

チームの順位決定方法	89
チームファウル	49
チームファウルのペナルティシチュエーション(チームファウルの罰則が適用される状況)	49
チームベンチエリア	
定義	4
チャージング	40
ツーポイントゴールエリア	6
訂正のできる誤り	53
ディスクォリファイングファウル	46
テーピング	12
テクニカルファウル	43
テーブルオフィシャルズ	
定義	57
服装	57
デッドのボール	16
同点	15
特別な処置をする場合	50
トラベリング	
定義	30
ドリブラーのチャージング	38
ドリブル	
定義	29
パーソナルファウル	41
バーティカリティ(真上の空間の概念)	
定義	36
リーガルガーディングポジション	37
ハーフタイムのインターバル	15
バイオレーション	
定義	29
特別な処置をする場合	50
バスケット	
相手チームのー	1
後半に交換する	16
自チームのー	1
自チームのーにボールを入れる	21
ボールが下から通過する	21
ボールがーの中にとどまる	20
バスケットボール	
用具・器具	7
バックコート	

定義	2
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	45
スローインのバイオレーション	23
ダブルファウル	42
ディスクォリファイングファウル	46
途中終了	28
パーソナルファウル	41
バイオレーション	29
ファイティング	48
フリースローのバイオレーション	52
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	44
プレーヤーのテクニカルファウル	44
ヘッドコーチのテクニカルファウル	44
ボールをバックコートに返すこと	34
没収	28
パンツ	11
膝の装具	12
ビジターチーム	11
ひと続きの動作	20
ファーストアシスタントコーチ	
任務と権限	13
スコアシート	13
立ち続けること	14
ファイティング	47
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	19
競技時間終了間際	15
クォーターの終了間際	15
ヘッドコーチのテクニカル	44
ヘッドコーチの失格・退場	44
失格・退場	44
シューター	42
チームファウルのペナルティシチュエーション	49
定義	36
特別な処置をする場合	50
パーソナル	41
罰則	41
ファイティング	47
プレーヤーの5個の	10

プレーヤーのテクニカル	43
プレーヤー兼ヘッドコーチの失格・退場	49
暴力行為	46
フェイク	41
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	57
テーブルオフィシャルズ	57
プレーヤー	10
プッシング	41
フリースロー	51
フリースローシューター	
定義	51
フリースローシューターの指定	14
フリースローのリバウンドの位置	4,51
フリースローライン	4
プレーする資格	10
プレーのインターバル	
タイマーの任務	60
定義	15
プレーヤー	
5個のファウル	10
位置	17
近接してガードされている	31
怪我	12
交代要員	25
交代要員となる	10,26
最初に出場する5人	13
失格・退場	44,46
シャツの番号	11
シュットの動作中(アクトオブシューティング)	20
身につけるもの	11
テクニカルファウル	43
人数	10
プレーする資格	10
境界線のフロア	29
ボールのコントロール	19
プレーヤーのクラス分け 持ち点制度	65
プレーヤー兼ヘッドコーチ	14,49
ブロッキング	40
プロテクター	12

フロントコート	
定義	2
ボールをーに進める	31
ヘッドギア	12
ヘッドコーチ	
失格・退場	44
立ち続けること	14
チームメンバー	10
テクニカルファウル	44
任務と権限	13
メンバーリスト	13
ヘッドコーチチャレンジ	87,104
ヘッドバンド	12
ヘルドボール	17
防具	11
暴力行為	46
ホームチーム	11
ホールディング	41
ボール	
車いすで押す、または足・脚で蹴ること	19
コントロール	19
自チームのバスケットに入れること	21
ステータス(状態)	16
デッド	16
バスケットの下から通過すること	21
バスケットの中にある	20
こぶしでたたくこと	19
ライブ	16
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになる	18
ボールをファンブルすること	30
マウスガード	12
眼鏡	12
メディアタイムアウト	89
指の爪	11
用具・器具	7
ライブのボール	16
リーガルガーディングポジション	39
リストバンド	12
リバウンドの位置	4,51
リフティング	35

「競技規則」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