

2023 FIBAルール・インタープリテーション 主な変更点サマリーについて

2023 OFFICIAL BASKETBALL RULES - Rule Changes

- 01** 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール
- 02** 第29/50条 ショットクロック
- 03** 第33条 コントクト（体の触れ合い）：基本概念
- 04** 第34条 パーソナルファウル
- 05** 第36条 テクニカルファウル
- 06** 第37条 ディスクォリファイングファウル
- 07** 別添資料F-4 ヘッドコーチチャレンジ（HCC）

こちらの資料はFIBAより発行された新たな競技規則（インタープリテーション）の主な変更点をまとめたものです。
こちらに掲載されている条項以外にも文言の修正などの軽微な変更が含まれることがありますのでご了承ください。
また弊協会が発行する新たな競技規則とこちらの資料との間に内容の違いが生じた際には競技規則記載の内容が優先されるものとします。

01 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール

変更点の概要

ショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った後の特定の状況下でのゲームの再開方法についての変更です。ショットクロックに時間が残っておらず、オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示している状態でジャンプボールシチュエーションが起きたときはオルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、ショットクロックバイオレーションとなります。したがってスローインのボールがチームBに与えられます。

※オルタネイティングポゼッションアローがチームBを示している状況では、オルタネイティングポゼッションの手順を適用して、スローインのボールがチームBに与えられます。

01 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール

12-26

条文：ショットクロックに時間が残っておらず、オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示している状態でジャンプボールシチュエーションが起きたときはオルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、ショットクロックバイオレーションとなる。したがってスローインのボールがチームBに与えられる。

12-26

ジャンプボールシチュエーションが起きたとき

ショットクロックに時間が残っていない



オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示している



オルタネイティングポゼッションの手順は適用できない

チームAのショットクロックバイオレーション

01 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール

12-27

例：A1のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴り、ショットは成功しなかった。そのとき、

(a) ヘルドボールが宣せられた。

(b) テクニカルファウルが宣せられた。

オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。

解説：どちらの場合においても、チームAのショットクロックには時間が残っておらず、オルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。スローインのボールがチームBに与えられる。

【補足】ここでのショットのボールはリングに触れなかった場合をさしています。

12-27

A1のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザー

ショットは成功しなかった

(a) ヘルドボールが宣せられた

(b) テクニカルファウルが宣せられた

オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している



どちらの場合においても
チームAのショットクロックバイオレーション

01 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール

12-28

例： A1のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。
ボールはリングに触れなかった。そのとき、
(a) A1もしくはB1にテクニカルファウルが宣せられた。
(b) ヘルドボールが宣せられた。

解説：

(a)では、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤー（B1のテクニカルファウルの場合）に、もしくはチームBのいずれかのプレーヤー（A1のテクニカルファウルの場合）に与えられる。

どちらの場合においても、ゲームは次の通り再開される：

アローがチームAを示していた場合、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。

アローがチームBを示していた場合、チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。

12-28

A1のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザー

ボールはリングに触れなかった

(a) A1もしくはB1に
テクニカルファウルが宣せられた

(b) ヘルドボールが宣せられた

テクニカルファウルの
フリースロー1本が与えられる

どちらの場合においても

アローがチームAを示していた場合、チームAのショットクロックバイオレーション

アローがチームBを示していた場合、バックコートからチームBのスローイン
ショットクロックは24秒

変更点の概要

第12条（ジャンプボール、オルタネイティングポゼッションルール）と類似の事例でのゲームの再開方法についての変更です。ショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴り、テクニカルファウルが宣せられたケースで、そのショットが成功した場合はゴールが認められ、テクニカルファウルのフリースローの後でゲームはエンドラインからチームBにスローインで再開されますが、そのショットが成功しなかった場合は、オルタネイティングポゼッションアローがチームAを示していればショットクロックバイオレーション、チームBを示していればオルタネイティングポゼッションの手順を適用してゲームはチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となります。

特にショットが成功しなかった状況ではいつでもショットクロックバイオレーションが適用されるのではなく、まずオルタネイティングポゼッションアローが確認され、アローがチームAを示している場合にはブザーの後でボールがリングに触れていてもショットクロックバイオレーションが適用されること、一方でチームBを示している場合にはショットクロックバイオレーションではなく、オルタネイティングポゼッションの手順が適用されてチームBにスローインが与えられることに注意が必要です。

29/50-31

例：A1のショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。
A2もしくはB2がテクニカルファウルを宣せられたあと、ボールは、

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。

解説：どちらの場合においても、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤー（B2のテクニカルファウルの場合）に、もしくはチームBのいずれかのプレーヤー（A2のテクニカルファウルの場合）に与えられる。

(a)では、A1のゴールは認められる。ゲームはエンドラインからチームBのスローインで再開される。

(b)では、ジャンプボールシチュエーションとなる。ゲームは次の通り再開される：アローがチームAを示していた場合、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。

チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。

アローがチームBを示していた場合、チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。

29/50-31

A1のショットのボールが空中にある間にショットクロックのブザー

A2もしくはB2がテクニカルファウルを宣せられた

(a) ボールはバスケットに入った

(b) リングに触れたが
バスケットには入らなかった

テクニカルファウルのフリースロー1本が与えられる

A1のゴールは認められる

エンドラインからチームBのスローイン

アローがチームAを示していた場合、
チームAのショットクロックバイオレーション

アローがチームBを示していた場合、
バックコートからチームBのスローイン
ショットクロックは24秒

03 第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

変更点の概要

ボールをコントロールしているプレーヤーとノーチャージセミサークルエリアに触れている、もしくは触れていた相手プレーヤーとの間に起きたコンタクトについて、これまで明記されていなかった事例が追加されました。

33-9は、ボールをコントロールしているプレーヤーがノーチャージセミサークルエリアに触れている相手プレーヤーに対して腕で不当にコンタクトを起こした事例で、ノーチャージセミサークルルールは適用されず、チームコントロールファウルとなります。

33-10は、ボールをコントロールしているプレーヤーとノーチャージセミサークルエリアからジャンプして空中にいる相手プレーヤーとの間でコンタクトが起きた事例で、相手プレーヤーは真上にジャンプしていることからコンタクトの責任がなく、このプレーヤーのプレーは正当と判断されます。

またこの相手プレーヤーは片足、両足ともにセミサークルエリアに触れていないことから、ノーチャージセミサークルルールは適用されず、このコンタクトがボールをコントロールしているプレーヤーのファウルに該当すれば、チームコントロールファウルが宣せられます。

03 第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

33-9

例：ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1がバスケットに向かってドライブをした。A1はショットのためにボールを手放す前にノーチャージセミサークルエリアに触れているB1を押して遠ざけるために腕を使った。

解説：A1のチームコントロールファウルである。A1は不当に腕を使っているため、ノーチャージセミサークルルールは適用しない。

33-9

ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1がバスケットに向かってドライブ

A1がショットのためにボールを手放す前に
ノーチャージセミサークルエリアに触れているB1を押して遠ざけるために腕を使った



A1のチームコントロールファウル
(A1は不当に腕を使っているため、ノーチャージセミサークルルールは適用しない)

03 第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

33-10

例：A1はノーチャージセミサークルエリアの外側からジャンプシュートを始め、セミサークルエリアから真上にジャンプして空中にいるB1にコンタクトを起こした。

解説：B1の正当なプレーである。B1は片足、両足ともにセミサークルエリアに触れていないため、ノーチャージセミサークルルールは適用しない。コンタクトは規則にしたがって判定される。

33-10

A1はノーチャージセミサークルエリアの外側からジャンプシュート

B1はセミサークルエリアから真上にジャンプして空中にいる

A1とB1がコンタクト



B1の正当なプレー

コンタクトは規則にしたがって判定され、
該当すればA1にチームコントロールファウルが宣せられる
(B1は片足、両足ともにセミサークルエリアに触れていないため、
ノーチャージセミサークルルールは適用しない)

変更点の概要

第4クォーターあるいはオーバータイム残り2分でスローインファウルが宣せられたあと、もう一方のチームにテクニカルファウルが宣せられた事例について、これまで明記されていなかった処置と再開の方法が追加されました。

通常のスローインファウルが宣せられた場合、その罰則として1本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられ、ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからファウルをされたチームのスローインで再開されます。このスローインはスローインファウルの罰則の一部であることから、スローインファウルが宣せられた後でテクニカルファウルが宣せられた場合でもそれぞれの罰則は等しくないため相殺することはできず、それぞれのフリースローが行われたうえで、ゲームはスローインファウルの罰則のスローインで再開されます。

04 第34条 パーソナルファウル

34-6

例：第4クォーター残り54秒で、スローインをするA1がボールを手放す前にB2がA2に不当にコンタクトを起こした。スローインファウルがB2に宣せられた。このとき、A2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ゲームはチームBのいずれかのプレーヤーによる1本のフリースローで再開され、続いて1本のフリースローがA2に与えられ、スローインのボールがB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAに与えられる。バックコートの場合、ショットクロックは24秒となる。フロントコートの場合、13秒以下を示しているときはショットクロックは14秒となり、14秒以上を示しているときはショットクロックは継続となる。

34-6

4Q
0:54

ボールが審判もしくはスローインをA1の手の中にある

B2がA2に不当にコンタクトを起こし、スローインファウルが宣せられた

A2がテクニカルファウルを宣せられた



テクニカルファウルのフリースロー1本が
チームBのいずれかのプレーヤーに与えられる

スローインファウルのフリースロー1本が
A2に与えられる

スローインのボールが
ファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAに与えられる

バックコートの場合
ショットクロックは24秒

フロントコートでショットクロックが
13秒以下の場合 → 14秒
14秒以上の場合 → 継続

変更点の概要

プレーヤー兼ヘッドコーチがそれぞれの立場でファウルを宣せられた場合にゲームに出場できるかどうかやチームを指揮することができるかどうかについて、明記されました。

プレーヤー兼ヘッドコーチは、

- プレーヤーとして5個のファウル、あるいはヘッドコーチとして失格・退場とならない限りはプレーヤーとしてゲームに出場することができます。
- プレーヤーとして5個のファウルを宣せられた後もヘッドコーチとしてチームを指揮することができます。

05 第36条 テクニカルファウル

36-32

例：プレーヤー兼ヘッドコーチのA1がプレーヤーとして4個のファウルを宣せられ、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ゲームはプレーヤー兼ヘッドコーチのA1はプレーヤーとして5個のファウルを宣せられたり、ヘッドコーチとして失格・退場となったりしない限りはプレーヤーとしてゲームに出場することができる。プレーヤー兼ヘッドコーチのA1は5個のファウルを宣せられたあと、ヘッドコーチとしてチームを指揮することができる。

36-32

プレーヤー兼ヘッドコーチのA1

プレーヤーとして4個のファウル

ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウル



プレーヤーとして5個のファウル or ヘッドコーチとして失格・退場とならない限り
プレーヤーとしてゲームに出場できる

プレーヤーとして5個のファウルを宣せられたあと、
ヘッドコーチとしてチームを指揮することができる

変更点の概要

ディスクォリファイングファウルに該当する行為について、文言が追加されました。
これまでもプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物による「相手チーム、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）」に対する著しくスポーツマンらしくない行為はディスクォリファイングファウルとなっていたが、今回「観客」に対する同様の行為に対してもディスクォリファイングファウルとなることが追加されました。

06 第37条 ディスクオリファイングファウル

38-7

条文：ディスクオリファイングファウルとは、プレーヤーや、チームのチームベンチに座ることを許された人物による以下の著しくスポーツマンらしくない行為に適用される。

- ・相手チーム、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）や観客に対する行為。
- ・自チームのメンバーに対する行為。
- ・意図的に用具・器具を破損する行為。

38-7

プレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物による著しくスポーツマンらしくない行為

相手チーム、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）や観客に対する行為

自チームのメンバーに対する行為

意図的に用具・器具を破損する行為



ディスクオリファイングファウル

変更点の概要

ヘッドコーチチャレンジを請求できる事象が発生した直後にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの最中でヘッドコーチチャレンジが請求された事例について、これまで明記されていなかった対応方法が追加されました。

すでにタイムアウトが始まった後でヘッドコーチチャレンジが請求された場合、そのタイムアウトは中断せずに最後まで続けられ、ヘッドコーチチャレンジによるレビューはタイムアウトの後で行われます。またその間、一度請求されたヘッドコーチチャレンジは取り消すことはできません。

※これまで本事例での対応はインタープリテーションを含む競技規則に明記されていなかったことから、国内では暫定的にヘッドコーチチャレンジが請求された時点ですでに始められているタイムアウトを取り消し、ただちにレビューを行う対応をとってきました。

07 別添資料F-4 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)

F-4.12

条文：ヘッドコーチチャレンジがいずれかのチームのタイムアウトが始まった後で請求されたとき、そのタイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。ヘッドコーチチャレンジの請求を取り消すことはできず、レビューはタイムアウトの後で行われる。

F-4.12

ヘッドコーチチャレンジを請求できる事象の発生

いずれかのチームがタイムアウトを請求して認められる

タイムアウトが始まった後でヘッドコーチチャレンジが請求される



先に始まっているタイムアウトは中断せずに最後まで続けられる

ヘッドコーチチャレンジによるレビューはタイムアウトの後で行われる
(その間、一度請求されたヘッドコーチチャレンジは取り消すことはできない)

07 別添資料F-4 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)

F-4.13

例：A1はスリーポイントゴールで得点した。このとき、チームBはタイムアウトを請求した。タイムアウトの最中でチームBのヘッドコーチはショットが放たれる前にA1はスリーポイントラインを踏んでいたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。

解説：チームBのヘッドコーチチャレンジは認められる。成功したゴールで2点あるいは3点のどちらが認められるかを判定するためにIRSレビューを行うことができる。タイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。ヘッドコーチチャレンジのレビューはタイムアウトの後で行われる。

F-4.13

A1はスリーポイントゴールで得点

チームBはタイムアウトを請求して認められる

タイムアウトの最中で、チームBのヘッドコーチはA1がスリーポイントラインを踏んでいたと考えて、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求



先に始まっているタイムアウトは中断せずに最後まで続けられる

ヘッドコーチチャレンジによるレビューはタイムアウトの後で行われる
(その間、一度請求されたヘッドコーチチャレンジは取り消すことはできない)