

（1）別添「2022 JBAルール変更点ポイント 簡略版 20221006」より抜粋

第8条

「ほとんど同時」→「ファウルが先と判断した場合、必ず時計に時間が残る（最低0.1秒）」
⇒タイマーがゲームクロックを止められなかったとしてもそれはミスではなく、ルール上ゲームクロックを残す。

第9条

攻める方向が今までとは前後半逆、試合前のアップも自分のベンチ前で行うこととなります。
⇒前半のタイムアウト確認が難しくなるが、後半が確認しやすくなる（L2Mの交代も含めて）。

第12条

最初のトスアップでボールがコントロールされないままOOBになってしまったケースなどで、今回から、そのスローインのボールを与えられたチームが最初にボールをコントロールしたことになるため、アローの向きがシンプルに決定されることになりました。
⇒ジャンプボールのあと、最初にボールがライブになった時点でアローの向きを定める。それ以降のオルタネイティングポゼッションのスローインは、スローインが終わったあとにアローの向きを定める。

第34条 スローインファウル

ゲーム残り2分、スローインのボールが手から離れる前にディフェンスファウルが判定されたケース。1本のフリースローがファウルをされたプレイヤーに与えられ、ゲームは違反が起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開される。以前のUFの運用が変わりPFの記録となる。

⇒再開時のショットクロックはパーソナルファウルと同じため、フリースローのあとフロントコートからの再開でショットクロックが残り14秒以上あった場合は、ショットクロックは継続のため、フリースローの間はショットクロックを消さないケースがある。

付録A 審判のシグナル

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

ゴールテンディング/インタフェアレンス



伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

ヘッドコーチチャレンジ



空中で長方形を描く

付録F IRS

・2点3点がわからないとき、ショットがリングを通過したその時点で時計をとめてIRSにて確認を行います。少なくとも次のデッドの時にゲームを止めてIRSにて確認。

・暴力行為（肘を振り回すなど）の可能性があったと感じたケースで、その瞬間に判定に至ってなくても、ゲームを途中でとめてIRSすることができることになりました。

・ゲームの残り2分で、テンディング・インタフェアをコール。IRSでレビューしたが、判定が事実と異なっていた場合の再開方法は、

- 1) 実際にリーガルにボールがリングを通過していた場合は、カウントして、ベースラインからのスローイン
- 2) これが一番可能性として低いですが、コールした時点で、どちらかのチームが明らかにボールをコントロールしていた、もしくはすると言い切れるものに関しては、そのチームからのスローイン
- 3) どちらのチームもコントロールしていない場合、ジャンプボールシチュエーションでアローを確認、再開

・ゲームの残り2分で、成功したショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうかのケースが起きた場合、ショットが成功した時点でゲームを止め、IRSにて確認を行う。

・ヘッドコーチチャレンジ（HCC）

1試合に1回のみ、IRSレビューできるケースに該当するケースであれば、試合中いつでもチャレンジをできます。成功しても、失敗しても1回のみ。使用する際には明確にジェスチャーを行い、「チャレンジ」と声に出してレフェリーにその意思を伝えること。またその際には、具体的に「（IRS適用のルールが適用されるものについて）IRSで何を見てほしいのかを伝えること」

ボールがライブでゲームが進行している際には原則、コーチからのチャレンジのジェスチャーが審判に認識された「次のデッドボールで」チャレンジの内容を確認する。

ただし、ゲームの残り2分では、チャレンジを認識した時点で出来るだけ速やかにゲームを止め、チャレンジ対応をする。

⇒B1、天皇杯、皇后杯で採用。スコアシートにはチームファウルの欄の下に **HCC**

Q4	9
----	---

 手書きで枠を書き入れて対応。右の図は第4Q残り1:59～1:00にHCCがあったときの記入例。

(2) 2023バスケットボール競技規則より抜粋

用語 フィールドゴール⇒ゴール

■(2)および(3)の導入時期について

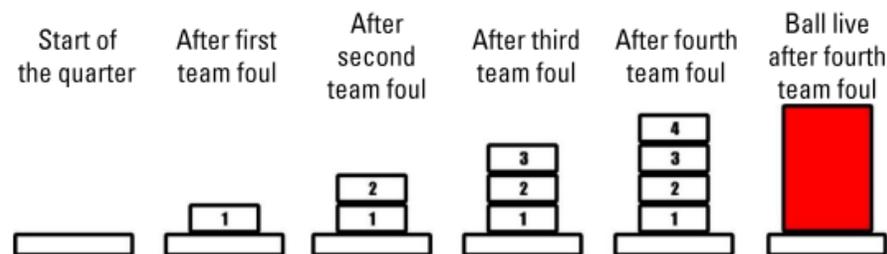
- ・各カテゴリーにおいては2023年4月1日から実施
- ・トップリーグ(B1/B2)においては来シーズンから実施
→**2022-23シーズンにおいては変更ありません**

第49条 タイマー：任務 49-1

・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。

⇒チームファウル数は5を使用しない。



※Official Basketball Rules 2022 Basketball Equipmentより

ただし、電光表示でチームファウル数を表示する場合、システムの更新が行われない場合もあるため、赤表示とチームファウルの数が一緒に表示されるものや、自動で5まで表示されるものについては継続して表示しても構わない。

(2) 2023バスケットボール競技規則より抜粋

別添資料 B – スコアシート B 8-4 図12

第2クォーターの終わりに、スコアラ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。

⇒ゲーム終了後は横線のみとなる

2023バスケットボール競技規則製本の図12は誤り。
ダウンロードPDF版より正しい図を挿入。

チームA Team A		タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls				
7	クォーター Quarter	①	②	③	④			
9	クォーター Quarter	③	④					
	オーバータイム Over times							
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player In	ファウル Fouls			
1		氏名 1	5	⊗ P2				
2		氏名 2	8	⊗ P	P2			
3		氏名 3	9	⊗ P2	U2	P	P1	
4		氏名 4	12	× T1	U2	GD		
5		氏名 5	18	⊗ P	U1			
6		氏名 6 (CAP)	22	⊗ P1				
7		氏名 7	24					
8		氏名 8	25	× P3	P2			
9		氏名 9	33	× T1	P	T1	GD	
10		氏名 10	42	× P2	P2	U2	P	U2 GD
11		氏名 11	55	× P2	D2			
12		氏名 12	88					
13		氏名 13	89					
14		氏名 14	91					
15		氏名 15	92					
16		氏名 16	93					
17		氏名 17	96					
18								
コーチ Coach		氏名 18			C1	B1		
A.コーチ A.Coach								

(3) 2023 バasketボール競技規則解説 (インタープリテーション) より抜粋

29/50-16

例：ショットクロック残り6秒で、A 1 のショットのボールが空中にあるときにA 2 とB 2 にダブルファウルが起きた。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。ボールはリングに

(a)触れなかった。

(b)触れた。

解説：ショットクロックは

(a) 6 秒となる。

(b)14秒となる。

⇒ボールがリングに触れたケースが追加された

29/50-26

例：A1がショットをし、ボールはバスケットに入った。B2がチームBのバックコートでA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。

解説：A1のゴールは認められる。ゲームは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のスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

⇒ショットが成功した場合は継続だったが、14秒となった