



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2020

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 27th March 2020

Valid as of 1st October 2020

2021 バスケットボール競技規則

(公財)日本バスケットボール協会

2021 年 4 月 1 日施行

目 次

第 1 章 ゲーム

第 1 条	定義	7
-------	----------	---

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

第 2 条	プレーイングコート.....	8
第 3 条	用具・器具	13

第 3 章 チーム

第 4 条	チーム	14
第 5 条	プレーヤー：怪我と介助	17
第 6 条	キャプテン：任務と権限	18
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	18

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	20
第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	21
第 10 条	ボールのステータス（状態）	21
第 11 条	プレーヤーと審判の位置	22
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	23
第 13 条	ボールの扱い方.....	25
第 14 条	ボールのコントロール.....	25
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	26
第 16 条	得点：ゴールによる点数	27
第 17 条	スローイン	28
第 18 条	タイムアウト	30
第 19 条	交代	32
第 20 条	ゲームの没収	34
第 21 条	ゲームの途中終了	35

第 5 章 バイオレーション

第 22 条	バイオレーション.....	36
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	36

第 24 条	ドリブル.....	36
第 25 条	トラベリング.....	37
第 26 条	3 秒ルール	39
第 27 条	近接してガードされたプレーヤー	39
第 28 条	8 秒ルール	39
第 29 条	24 秒ルール.....	40
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと.....	42
第 31 条	ゴールテンディング、インタフェアレンス.....	43

第 6 章 ファウル

第 32 条	ファウル	45
第 33 条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	45
第 34 条	パーソナルファウル	51
第 35 条	ダブルファウル	52
第 36 条	テクニカルファウル	53
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	55
第 38 条	ディスクオリファイングファウル	56
第 39 条	ファイティング	58

第 7 章 総則

第 40 条	プレーヤーの 5 個のファウル	60
第 41 条	チームファウル：罰則	60
第 42 条	特別な処置をする場合	60
第 43 条	フリースロー	61
第 44 条	訂正のできる誤り	64

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	66
第 46 条	クルーチーフ：任務と権限	67
第 47 条	審判：任務と権限	68
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	69
第 49 条	タイマー：任務.....	70
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任務	71

A－審判のシグナル.....	74
B－スコアシート.....	83
C－抗議の手続き.....	94
D－チームの順位決定方法.....	95
E－メディアタイムアウト.....	101
F－インスタントリプレーシステム.....	102
ルールの索引.....	104

図表

図 1 コートの全寸法.....	9
図 2 制限区域（リストリクティッドエリア）.....	11
図 3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア.....	12
図 4 スコアラズテーブルと交代席.....	12
図 5 シリンダーの概念.....	46
図 6 フリースロー時のプレーヤーのポジション.....	63
図 7 審判のシグナル.....	74
図 8 スコアシート.....	82
図 9 スコアシート上部.....	83
図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）.....	84
図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）.....	86
図 12 ランニングスコア.....	93
図 13 スコアシートの下部.....	93

※FIBA 競技規則に倣い、2021 競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままいたします。

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、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、黒色のソックスおよび黒色のシューズとする。
【補足】国内大会においては、
①原則夏季のゲームに限り、JBA 公認の「セカンドユニフォーム上下」の着用を可とする。
②原則都道府県大会ベスト 16 以上の公式大会については、従来の JBA 公認ユニフォームを着用する。
③「セカンドユニフォーム」着用の場合は上下ともセカンドユニフォームとし、審判クルーで同じユニフォームを着用する。
④「セカンドユニフォーム」着用の際のソックスは黒色とする。
ただし、上記①～④について大会主催者の考えにより変更することができる。
- 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。

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ジャンプボールを行う。また、それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。
- 46- 6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。
- 46- 7 ゲームを没収する権限を持つ。
- 46- 8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。
- 46- 9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の 20 分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
【補足】20 分前：国内大会においては、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イシステム（IRS）が使用されるゲームについては、付録 F を参照すること。
- 46-13 タイマーから第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前を知らされた場合、クルーチーフは笛を吹いてそれを知らせる。また、第 2 クォーター、第 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、笛を吹いてそれを知らせる。
- 46-14 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を含む境界線の内外を問わず、コート周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各クォーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
- 47-3 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。
- ・ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
 - ・アドバンテージとディアドバンテージを見極め、1 ゲームをととして相手のプレーを妨げた体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 ゲームをととしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
 - ・ゲームをととして、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、大会主催者の考えによって決定する。
- 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、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
- ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
- ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
- ・タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせる。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。
- ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。

- 48-2 **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ルがブザーを鳴らす。

- ・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない。

- ・記録の誤りが、クルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

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。
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。
- ・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ルが行う。

- ・1 チームに各クォーター 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具をスコアラールズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラールが行う。

- ・交代の合図をする。

【補足】国内大会においてはスコアラールが行う。

- ・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ルが行う。スコアラール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。
 - －ジャンプボールの場合、正当にジャンパ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。

ースローインの場合、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。

ー各クォーター、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。

ーボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。

ータイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき。

【補足】フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。

ー第4クォーター、各オーバータイムの2:00あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したとき。

ーチームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49-3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。

・50秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】60秒が経過したとき。

49-4 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をはかり始める。

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

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

・第2クォーター、第4クォーター、各オーバータイムが始まる30秒前に、ブザーを鳴らす。

・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第50条 ショットクロックオペレーター：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。

・ジャンプボール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）。

－ジャンプボール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）。
 - －ジャンプボールシチュエーション。
 - ・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
 - ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと、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（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む）。
 - ・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とき、ショットクロックの表示装置の電源を切る。
- ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。

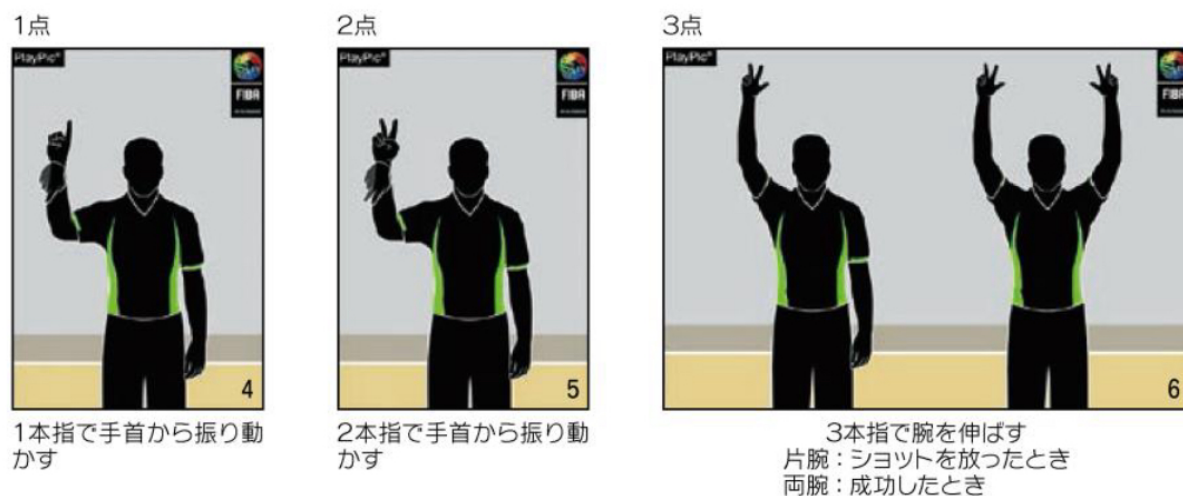
- A 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A 2 スコアラーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。
(国際ゲームでは英語を用いる)
- A 3 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

図7 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル



得点



交代とタイムアウト

交代



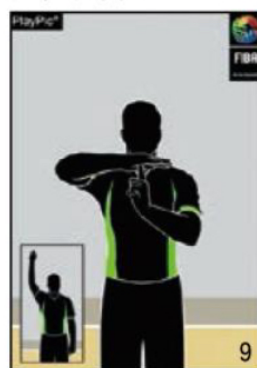
前腕を交差

招き入れる



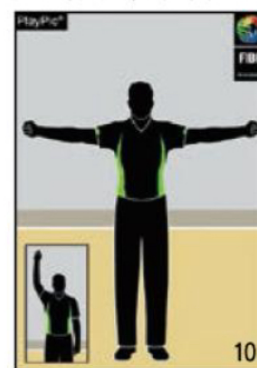
手のひらを開いて、自分に向けて動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

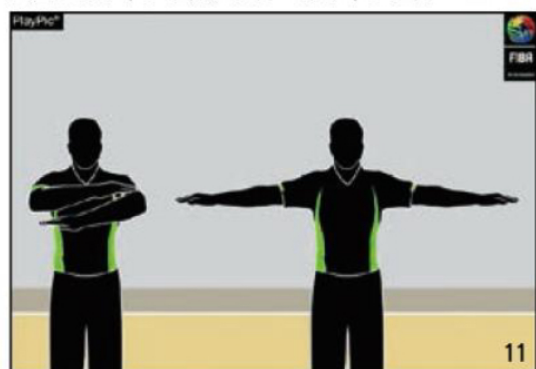
メテアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

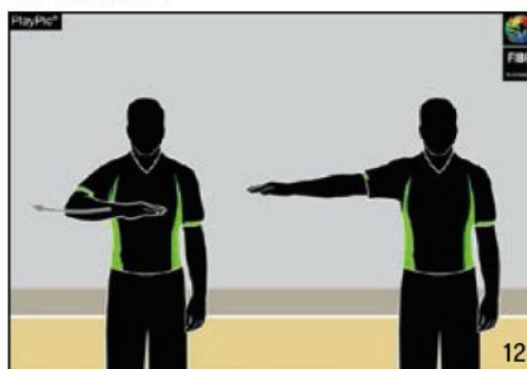
情報の伝達

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

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片方の親指を立てて示す (サムアップ)

ショットクロックのリセット



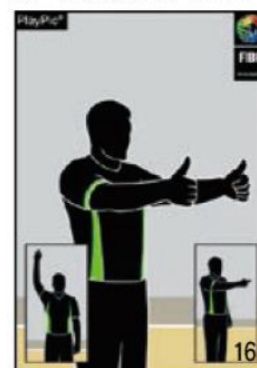
人差し指を伸ばして手を回す

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

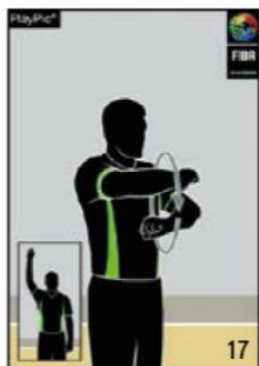
ヘルドボール/ジャンプボールシチュエーション



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

トラベリング



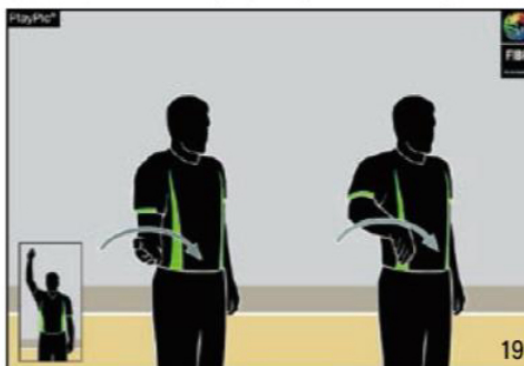
両こぶしを回す

イリーガルドリブル
(ダブルドリブル)



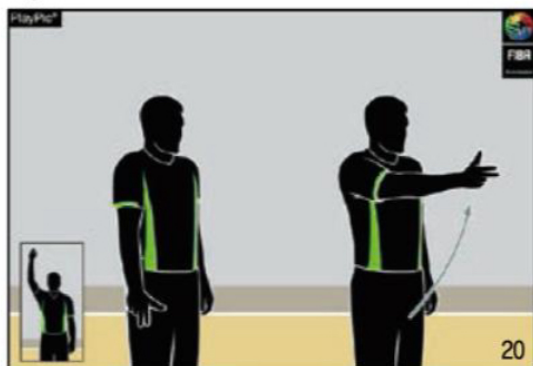
手のひらで軽くたたく

イリーガルドリブル (キャリーングザボール)



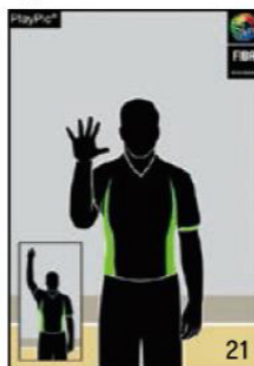
手のひらを半回転する

3秒



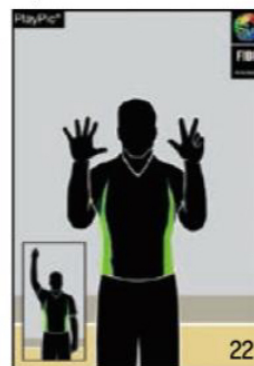
3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



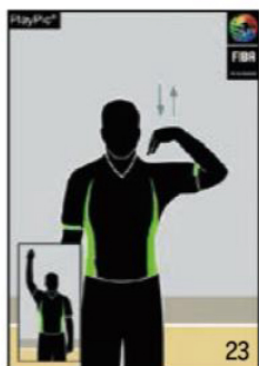
5本指を見せる

8秒



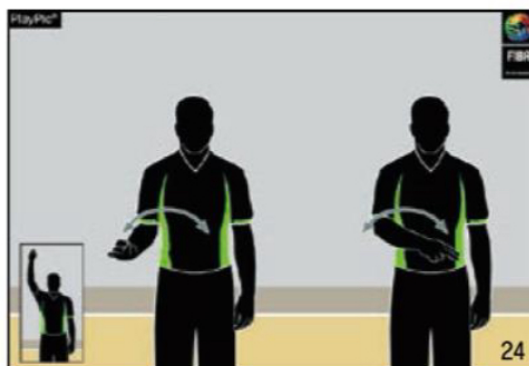
8本指を見せる

24秒



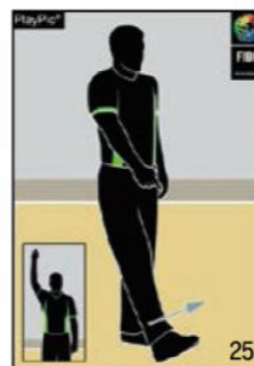
指で肩に触れる

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

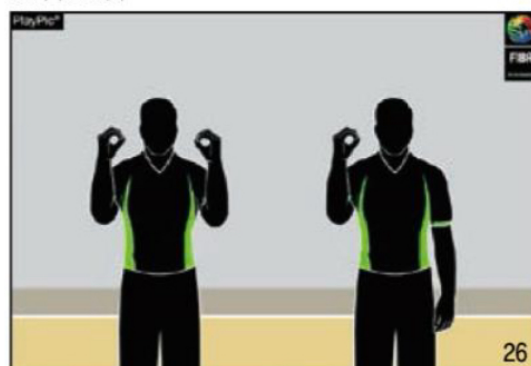
わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレーヤーの番号

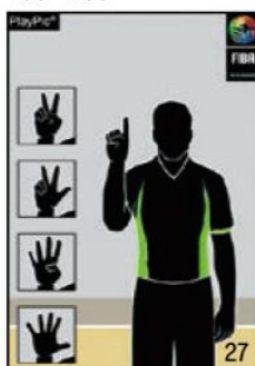
00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番～5番



右手で1から5を示す

6番～10番



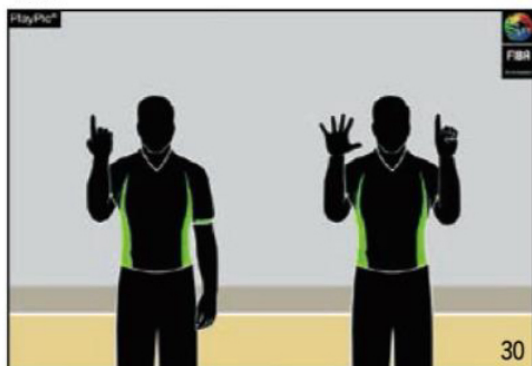
右手で5、左手で1から5を示す

11番～15番



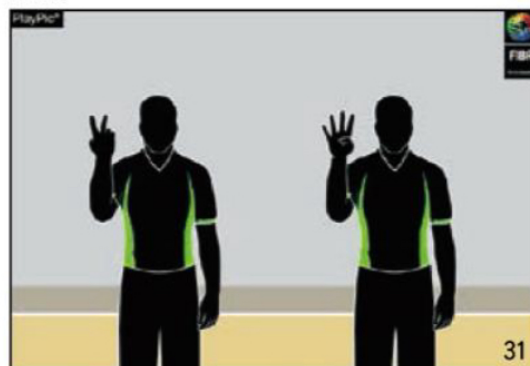
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



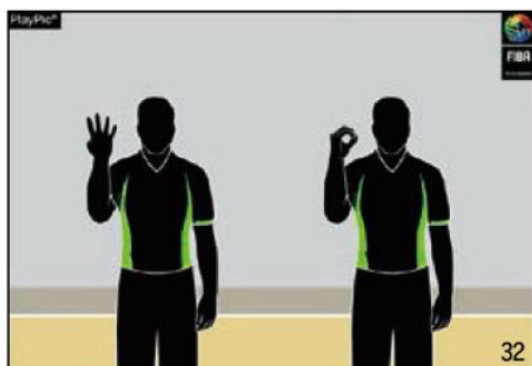
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



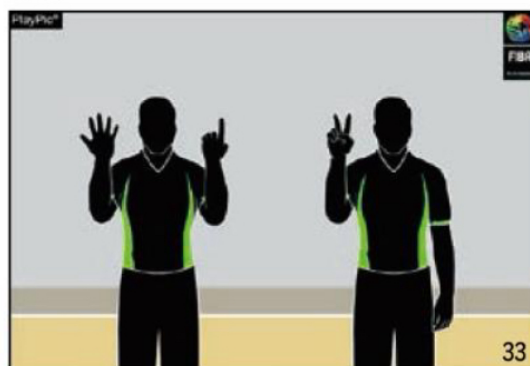
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



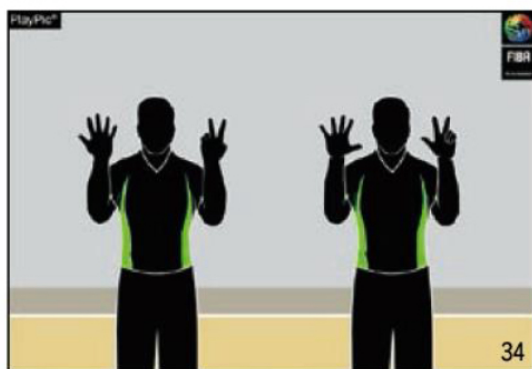
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

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

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

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

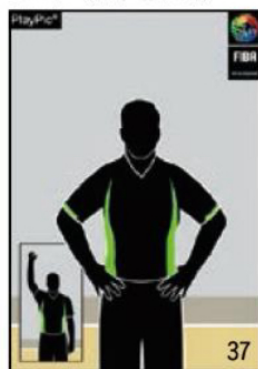
ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

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

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

ハンドチェック



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブハ
ンズ



手首をたたく

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

手に対するイリーガルな
コンタクト



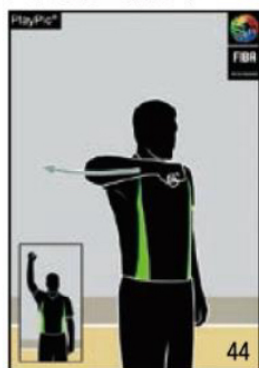
手のひらでもう一方の前
腕をたたく

フッキング



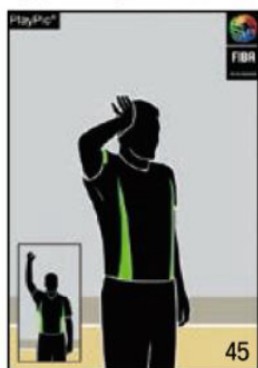
腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



頭に触れるまねをする

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

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

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、フロアを指し示す

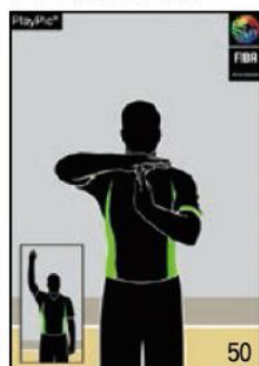
特別なファウル

ダブルファウル



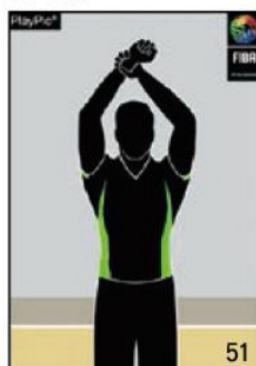
こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

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

ディスクオリファイング
ファウル



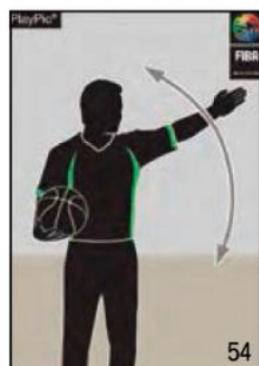
両手の握りこぶしを上げる

フェイクファウル



前腕を2度上げる

スローイン時のイリーガルバ
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)

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差
指を回す

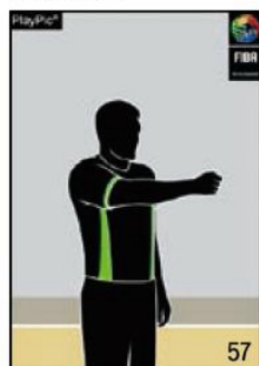
ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのないファ
ウルのあと



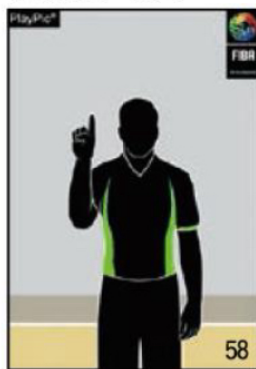
サイドラインと平行に指
示す

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

1本のフリースロー



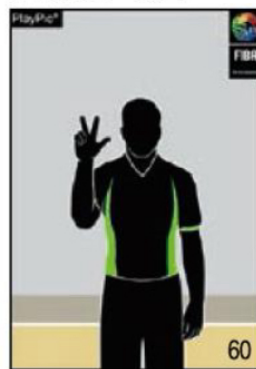
1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

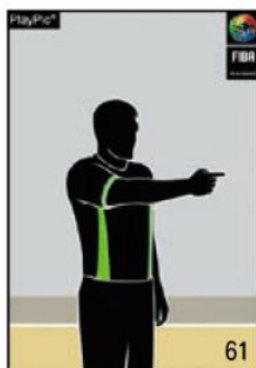
3本のフリースロー



3本指をあげる

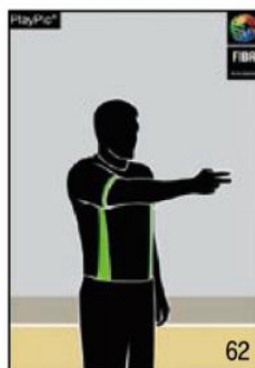
フリースローの処置－アクティブオフィシャル（リード）

1本のフリースロー



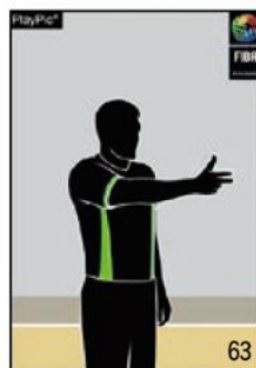
1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

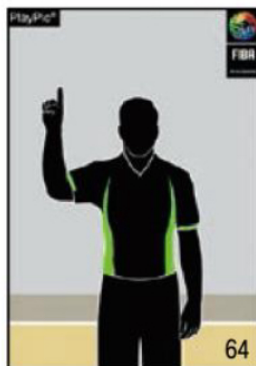
3本のフリースロー



3本指を水平に

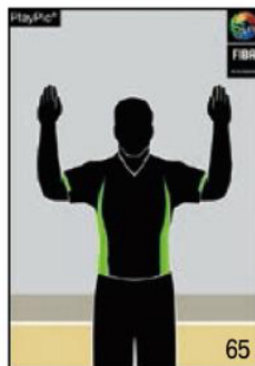
フリースローの処置－パッシブオフィシャル（トレイルやセンター）

1本のフリースロー



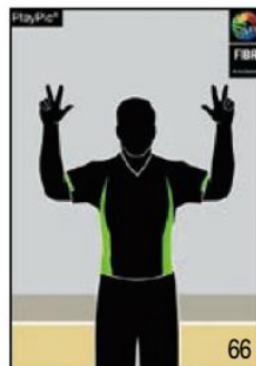
人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図8 スコアシート



OFFICIAL SCORESHEET

チーム A :
Team A

チーム B :
Team B

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

チーム A Team A									
タイムアウト Time-outs					チームファウル Team fouls				
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div> <div> <div>クォーター Quarter ①</div> <div>① 1 2 3 4</div> <div>② 1 2 3 4</div> </div> </div>					<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div> <div> <div>クォーター Quarter ③</div> <div>③ 1 2 3 4</div> <div>④ 1 2 3 4</div> </div> </div>				
オーバータイム Overtimes									
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach									
A.コーチ A. Coach									

チーム B Team B									
タイムアウト Time-outs					チームファウル Team fouls				
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div> <div> <div>クォーター Quarter ①</div> <div>① 1 2 3 4</div> <div>② 1 2 3 4</div> </div> </div>					<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div> <div> <div>クォーター Quarter ③</div> <div>③ 1 2 3 4</div> <div>④ 1 2 3 4</div> </div> </div>				
オーバータイム Overtimes									
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach									
A.コーチ A. Coach									

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

ランニング スコア RUNNING SCORE							
A		B		A		B	
1	1			41	41		
2	2			42	42		
3	3			43	43		
4	4			44	44		
5	5			45	45		
6	6			46	46		
7	7			47	47		
8	8			48	48		
9	9			49	49		
10	10			50	50		
11	11			51	51		
12	12			52	52		
13	13			53	53		
14	14			54	54		
15	15			55	55		
16	16			56	56		
17	17			57	57		
18	18			58	58		
19	19			59	59		
20	20			60	60		
21	21			61	61		
22	22			62	62		
23	23			63	63		
24	24			64	64		
25	25			65	65		
26	26			66	66		
27	27			67	67		
28	28			68	68		
29	29			69	69		
30	30			70	70		
31	31			71	71		
32	32			72	72		
33	33			73	73		
34	34			74	74		
35	35			75	75		
36	36			76	76		
37	37			77	77		
38	38			78	78		
39	39			79	79		
40	40			80	80		

スコア Score			
第1クォーター Quarter 1	A		B
第2クォーター Quarter 2	A		B
第3クォーター Quarter 3	A		B
第4クォーター Quarter 4	A		B
オーバータイム Overtimes	A		B

最終スコア Final Score	A		—	B
-------------------	---	--	---	---

勝者チーム Name of Winning Team	
----------------------------	--

試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	
------------------------------	--

公益財団法人 日本バスケットボール協会 一不許複製一

- B 1 図8に示されているスコアシートは（公財）日本バスケットボール協会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4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなっている。オリジナルは白色で（公財）日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の（第3の）コピーは黄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9 スコアシート上部

チームA : Team A	東西電機		チームB : Team B	南北産業	
大会名 Competition	第90回全日本総合 バスケットボール選手権大会	日付 Date	2019/1/8	時間 Time	14:15
クルーチーフ Crew Chief	氏名				
Game No.	101	場所 Place	国立代々木第二体育館	1st アンパイア Umpire 1	氏名
				2nd アンパイア Umpire 2	氏名

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―は、プレーヤーとヘッドコーチとファーストアシスタントコーチのライセンスナンバー（最後の 3 桁）を記入する。トーナメントでは、ライセンスナンバーはそのチームが最初に行うゲームのみ記される。

【補足】国内大会においては、大会主催者の考えによりライセンスナンバー（最後の 3 桁）記載の有無、またトーナメントにおけるそのチームの 2 試合目以降の記載について変更することができる。

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ーヤーリストを使い、各プレー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 18 人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレー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 17 人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

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

図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1	6 0 8	氏 名 1	5						
2	0 0 6	氏 名 2	8						
3	7 8 8	氏 名 3	9						
4	7 7 2	氏 名 4	12						
5	9 8 8	氏 名 5	18						
6	5 3 1	氏 名 6 （CAP）	22						
7	5 7 7	氏 名 7	24						
8	7 6 3	氏 名 8	25						
9	7 6 7	氏 名 9	33						
10	3 7 5	氏 名 10	42						
11	2 7 0	氏 名 11	88						
12	0 6 8	氏 名 12	91						
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach		2 3 8 氏 名 13	Mayer, F						
A. コーチ A. Coach		9 8 2 氏 名 14							

B 3 - 4 各チームの下段のコーチの欄と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 3-5 スコアシートの下段に、スコアラ―、アシスタントスコアラ―、タイマー、ショットクロックオペレーターの氏名を記入する。

【補足】国内大会においてはゲーム前の氏名の記入は省略し、ゲーム後のサインのみ行う。

- 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けないときは、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。

コーチ Coach			氏名 6 (CAP)			
A. コーチ A. Coach						

- B 4-3 ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの、Player 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―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―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 Player in 欄の×印を○で囲む。

【補足】この○は赤色で記入する。

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

B 7 タイムアウト

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

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

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

図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チーム A Team A		チームファウル Team fouls	
タイムアウト Time-outs		クォーター Quarter	
7		①	②
9	10	③	④
		オーバータイム Overtimes	
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No. Player in
1		氏名 1	5
2		氏名 2	8
3		氏名 3	9
4		氏名 4	12
5		氏名 5	18
6		氏名 6 (CAP)	22
7		氏名 7	24
8		氏名 8	25
9		氏名 9	33
10		氏名 10	42
11		氏名 11	88
12		氏名 12	99
13		氏名 13	91
14		氏名 14	92
15		氏名 15	93
16		氏名 16	96
17		氏名 17	97
18			
コーチ Coach		氏名 18	Mayer, F
A.コーチ A. Coach			

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 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8 - 3 - 8 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。
- B 8 - 3 - 9 両チームに科される罰則の重さが等しくて第 42 条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さい c をつける。
- B 8 - 3 - 10 ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことを含む、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、ヘッドコーチのテクニカルファウル「B₂」として記入する。
- B 8 - 3 - 11 ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D₂」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。
- B 8 - 3 - 12 **ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のディスクォリファイングファウルの例：**

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

コーチ Coach			氏 名 13	D ₂		
A.コーチ A.Coach			氏 名 14			

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：

コーチ Coach			氏 名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏 名 14	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			氏名 1	5	×	D				
---	--	--	------	---	---	---	--	--	--	--

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

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：

8			氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
---	--	--	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

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：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

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

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

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

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

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：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	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：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14	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：

3				氏名 3	9	×	P ₂	P ₂	D	F	F
---	--	--	--	------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

そして

コーチ Coach				氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.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				氏名 2	8	×	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
---	--	--	--	------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach				氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.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：

8				氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
---	--	--	--	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

そして

コーチ Coach				氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.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：

コーチ Coach				氏名 13	B ₂	(B)	
A.コーチ A.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、(B)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

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

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

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：

コーチ Coach		氏 名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach		氏 名 14			

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：

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach		氏 名 14	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：

コーチ Coach		氏 名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach		氏 名 14	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		氏 名 1	5	×	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
---	--	-------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂		
A.コーチ A.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、「D₂」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2		氏 名 2	8	×	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
---	--	-------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂		
A.コーチ A.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「D₂」を記入し、続けて「F」を記入する：

8		氏 名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
---	--	-------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

そして

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂		
A.コーチ A.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：

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂	(B ₂)	
A.コーチ A.Coach		氏 名 14			

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：

コーチ Coach		氏 名 13	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
A.コーチ A.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、(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「ファイティング」によるテクニカルファウルやディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

- B 8 -4 第 2 クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。
【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B 9 チームファウル

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

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

B 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

- B 11- 1 フィールドゴールで 3 点が認められたときは、得点したプレーヤーの番号を○で囲む。
- B 11- 2 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したものととして記入する。
- B 11- 3 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは（第 31 条ゴールテンディング、インタフエアレンス）、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。
- 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ー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次第、速やかにクルーチーフに知らせなければならない。
- B 11- 7 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。クルーチーフはその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

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ー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 テーブルオフィシャルズは全員スコアシートの氏名の欄にサインをする。
- 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 12 ランニングスコア

ランニングスコア RUNNING SCORE											
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121				
6	2	6	42	82	82	122	122				
3	3	43	43	83	83	123	123				
9	4	4	44	84	84	124	124				
5	5	45	45	85	85	125	125				
6	6	9	46	86	86	126	126				
12	7	47	47	87	87	127	127				
8	8	8	48	88	88	128	128				
10	9	49	49	89	89	129	129				
10	10	14	50	90	90	130	130				
6	11	51	51	91	91	131	131				
6	12	6	52	92	92	132	132				
13	13	53	53	93	93	133	133				
12	14	9	54	94	94	134	134				
15	15	55	55	95	95	135	135				
16	16	9	56	96	96	136	136				
17	17	57	57	97	97	137	137				
6	18	6	58	98	98	138	138				
6	19	59	59	99	99	139	139				
20	20	9	60	100	100	140	140				
14	21	61	61	101	101	141	141				
22	22	9	62	102	102	142	142				
14	23	63	63	103	103	143	143				
24	24	64	64	104	104	144	144				
6	25	65	65	105	105	145	145				
26	26	66	66	106	106	146	146				
6	27	67	67	107	107	147	147				
28	28	68	68	108	108	148	148				
14	29	69	69	109	109	149	149				
30	30	70	70	110	110	150	150				
10	31	71	71	111	111	151	151				
11	32	72	72	112	112	152	152				
33	33	73	73	113	113	153	153				
10	34	74	74	114	114	154	154				
14	35	75	75	115	115	155	155				
14	36	76	76	116	116	156	156				
8	37	77	77	117	117	157	157				
8	38	78	78	118	118	158	158				
39	39	79	79	119	119	159	159				
6	40	80	80	120	120	160	160				

図 13 スコアシートの下部

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	19	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score	A	53	—	54	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05				

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	20	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	8	B	12
最終スコア Final Score	A	62	—	66	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:25				

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 Umpire 1	氏 名	2nd アンパイア Umpire 2 氏 名