

2025 バスケットボール競技規則 主な変更点 パート2

2025 OFFICIAL BASKETBALL RULES - RULE CHANGES / PART 2

目次

TABLE OF CONTENTS

01	第1条 ゲーム
02	第17条 スローイン
03	第36条 テクニカルファウル
04	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
05	第44条 訂正のできる誤り
06	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務
07	別添資料A - 審判のシグナル
08	別添資料C - 抗議の手続き
09	別添資料D - チームの順位決定方法
10	別添資料F - インスタントリプレーシステム（IRS）①
11	別添資料F - インスタントリプレーシステム（IRS）②

【国内適用につきまして】

- ①国内トップリーグ（B1,2,3/Wリーグ）においては、2025－26シーズンより適用
- ②その他国内競技大会においては、2025年4月1日より適用
- ③FIBA大会においては、2024年10月1日より適用

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。

変更のポイント

第44条「訂正のできる誤り」の変更に伴い、ゲームに参加する全ての関係者に向けた共通の条文が定められました。
ゲームに関わる全ての人物は訂正のできる誤りを認識した場合、審判に知らせなくてはならないことが記載されました。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

1-2 ゲームの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。

変更のポイント

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タイムアウトが認められた後で、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する場合についての変更です。

コートには新たにテーブルサイドにもスローインラインが設置され、ヘッドコーチがフロントコートを選択する場合、バックコートからの元のスローインと同じサイド（スコアラーステーブルのサイドもしくは反対サイド）のスローインラインから再開されること、また相手チームのショットが成功した後でタイムアウトが認められ、ヘッドコーチがフロントコートを選択する場合は、スコアラーステーブルのサイドもしくは反対サイドのいずれかを選択できることがポイントです。

またこの変更に伴って競技規則2.5.6も変更されています。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

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。

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ローインラインからスローインで再開される。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

2-5-6

スローインライン

スローインラインとは、スコアラーステーブルと反対側のサイドラインに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2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るように描く。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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。

17-2-7

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。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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るように描く。

図1 コートの全寸法

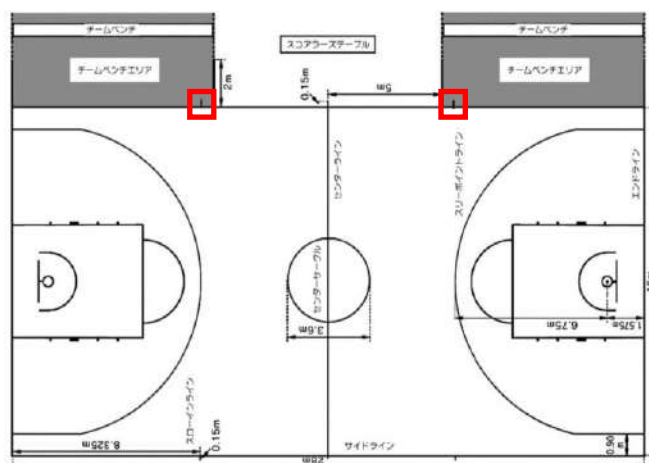


図2 コートとフロア

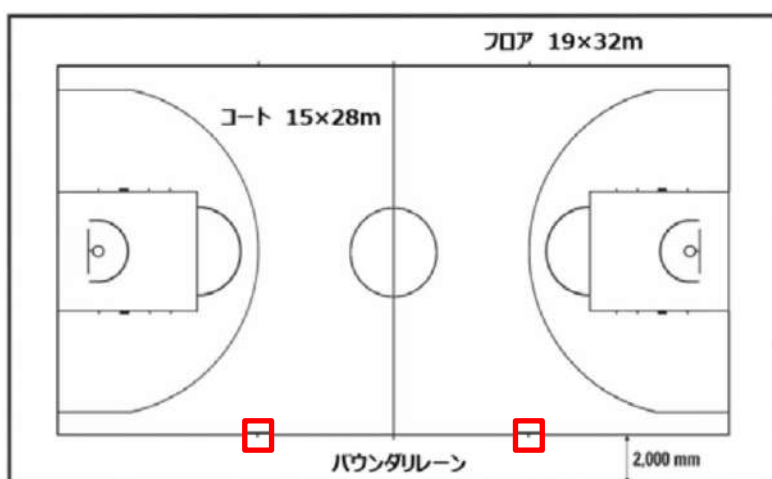
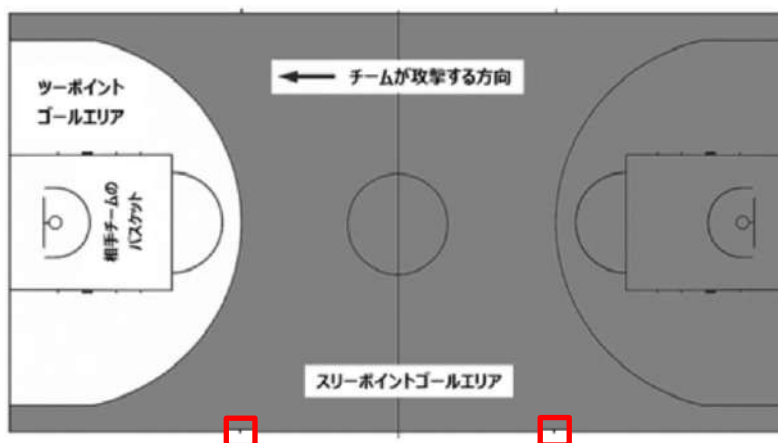


図4 ツーポイント/スリーポイントゴールエリア



変更のポイント

相手プレーヤーにファウルをされたように見せて欺くフェイクについて、警告やテクニカルファウルが与えられるかどうかの考え方に関する変更です。

これまでではファウルが宣せられた場合には、仮にファウルをしたプレーヤーにフェイクの要素があったとしても、警告やテクニカルファウルは与えられていませんでしたが、この変更により、コンタクトに対してファウルを宣せられたプレーでも、ファウルをしたプレーヤーやされたプレーヤーにフェイクがあれば、警告やテクニカルファウルが与えられることになったことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則
インタープリテーション (変更前)

36-12

条文： プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する：

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（レイズザローアーム）」シグナルを2回示す
- ・ゲームが止められたとき、警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ1回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる

＜新規追加＞

＜新規追加＞

2025 バスケットボール競技規則 インタープリテーション (変更後)

36-12

条文： プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する：

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（ローワー・ザ・フォアアーム）」シグナルを2回示す
- ・いずれかの理由でゲームが止められたとき、警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ1回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる
- ・同じシチュエーションでファウルやバイオレーションが宣せられたかどうかにかかわらず、プレーヤーがフェイクをした状況は対処される。
- ・ファウルを宣せられたプレーヤーがあわせてフェイクの警告を与えられることや、ファウルをされたプレーヤーがフェイクの警告を与えられることもある。

36-13

例： B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はB1を押し、あたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1にファウルを宣した。

解説： ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与られている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

36-14

例： B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はA1を押し、A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はB1にファウルを宣した。

解説： ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与られている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

36-13

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1に「レイズザローアーム」のシグナルを2回示した。その後ゲームクロックが1度も止められずに動き続けている状態で、
(a) A1があたかもB1に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
(b) B2があたかもA2に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：

(a) 審判はA1の頭部での最初のフェイクに対して、「レイズザローアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められず、A1あるいはチームAのヘッドコーチにA1の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。
(b) 審判はA1とB2のフェイクに対して、「レイズザローアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められたとき、警告がA1、B2と両チームのヘッドコーチに伝達される。

<新規追加>

36-15

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1に「ローワー・ザ・フォアアーム」のシグナルを2回示した。その後ゲームクロックが1度も止められずに動き続けている状態で、
(a) A1があたかもB1に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。
(b) B2があたかもA2に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：

(a) 審判はA1の頭部での最初のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアアーム」シグナルを2回示して警告を与える。ゲームが止められず、A1あるいはチームAのヘッドコーチにA1の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。
(b) 審判はB2のフェイクに対して、「ローワー・ザ・フォアアーム」シグナルを2回示して最初の警告を与える。いずれかの理由で次にゲームが止められたとき、警告がB2とチームBのヘッドコーチに伝達される。A1のフェイクのあと、これが最初にゲームが止められた時点であるため、その警告もA1とチームAのヘッドコーチに伝達される。

36-16

例：B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はあたかもA1にファウルをされたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。ほとんど同時にA1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。

解説：審判はA1とB1の両方にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではないの場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。

変更のポイント

プレーヤーやコーチを含むチームメンバーが失格になった場合の手順が追加されました。

新たに「ゲームディスクオリフィケーションマーカー」が用意され、チームメンバーが失格・退場となった場合に掲げられることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

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。そのプレーヤーは30秒以内に交代されなければならない。

40-2

すでに5個のファウルを宣せられたプレーヤー（チームメンバー）によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてヘッドコーチに宣せられ、スコアシートのヘッドコーチ欄には「B」と記入する。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則（変更後）

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オリフィケーション（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がゲームディスクオ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オリフィケーション（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がゲームディスクオ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。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

第3条 用具・器具（Equipment）

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：

- …
- ・スコアシート
- ・プレーヤーファウルの表示器具
- ・チームファウルの表示器具
- …

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、「2022 Basketball Equipment」を参考にする。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

第3条 用具・器具（Equipment）

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：

- …
- ・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
- …

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、「2024 Basketball Equipment」を参考にする。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

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。

- ・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。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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、「ゲームディスクォリフィケーション・マーカー」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。

- ・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。

7 プレーヤーファウルの表示器具標識とゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカー

7.1

タイマーの使用するプレーヤーファウルの表示器具は：

- ・白色でなければならない
- ・数字は縦200mm以上、横100mm以上の大きさでなければならない
- ・1から5まで番号が両側に付けられる（1～4は黒色で5は赤色）

7.2

タイマーの使用するゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカーは：

- ・赤色でなければならない
- ・GDの文字は白色で、縦200mm以上、横100mm以上の大きさで両側に付けられる

図11 プレーヤーファウルの表示器具標識とゲームディスクオリフィケーション (GD) マーカー (レイアウト例)



05 第44条 訂正のできる誤り

変更のポイント

ゲーム中に処置や記録などの誤りが生じた際の訂正についての変更です。

誤りはそれぞれカテゴリー1、カテゴリー2に分類され、それぞれ誤りが生じたタイミングがゲームのどの時間帯であったかによって、訂正の可否が分かれることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

44-1 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りその誤りを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ていた場合。
- ・与えるべきフリースローを与えなかった場合。
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合。
- ・違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

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。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

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）。

44-3-1

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。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

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。

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

<新規追加>

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。

<新規追加>

<新規追加>

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。

06 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

変更のポイント

「第44条 訂正のできる誤り」の変更に伴うスコアラーの任務についての変更です。

誤りは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を除き、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ことがポイントです。

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。
- ・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は、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は、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。

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。

変更のポイント

審判の新たなシグナルが追加されました。

シュットの動作（アクトオブシューティング）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した場合には新たなシグナル「パス・オフ」が示されることがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

<新規追加>

2025 バスケットボール競技規則（変更後）



パス・オフ

（シュ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

変更のポイント

「第44条 訂正のできる誤り」の変更に伴う抗議の手続きについての変更です。

今回の変更により、審判が誤りを認識していなかったり、訂正するための客観的な証拠がなかった場合には抗議の対象とはならなくなったことがポイントです。

（「別添資料C – 抗議の手続き」は、国内大会では原則として採用していません。）

2024 バスケットボール競技規則（変更前）

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、
- 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

2025 バスケットボール競技規則（変更後）

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

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

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、抗議につながった事象をFIBA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。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

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FIBA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。

09 別添資料D - チームの順位決定方法

変更のポイント

大会での順位決定方法についての変更です。

これまでは最終的な順位決定の方法としてFIBAランキングが用いられていましたが、各国の代表チームの大会以外ではFIBAランキングは存在しないため、その他の全ての大会での最終的な順位決定の方法は抽選であることが規定されたことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

D-1-3

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、グループ内のゲームがまだ残っていれば勝敗記録が同じチームは同順位とし、グループでのゲームが全て終了した後も複数のチームの順位が同じであれば、関連するFIBAランキングによって最終順位を決定する。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

D-1-3

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FIBAランキングによって決定される。FIBA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。

10 別添資料F - インスタントリプレイシステム (IRS) ①

変更のポイント

ゲーム中のあらゆる時間帯でレビューできる項目についての変更です。

- ・テクニカルファウルと判定され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ォ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」に該当する誤りとその発生時期が訂正可能なものであるかどうか
- の2点を新たにレビューできるようになったことがポイントです。

2024 バスケットボール競技規則 (変更前)

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。

2025 バスケットボール競技規則 (変更後)

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-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。

【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、ディスクォ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。

・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。

- 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-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。

【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、ディスクォ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ォ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。

- 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。

変更のポイント

ヘッドコーチチャレンジの請求についての変更です。

ヘッドコーチチャレンジの請求もタイムアウトや交代の請求と同様に、チャレンジが認められるまで（審判がシグナルを示すまで）は取り消すことができることがポイントです。

2024 バasketボール競技規則（変更前）

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F.3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中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、クレーチーフ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、最も近い審判と目に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。
- ・ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、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留まる。
- ・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。

2025 バasketボール競技規則（変更後）

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F.3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中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、クレーチーフ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、最も近い審判と目に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。