

2022 FIBA バスケットボール競技規則 変更点サマリー 20220810

JBA 審判 Gr
JBA 競技運営 Gr

本資料は 2022 年 4 月に FIBA により示された「FIBA Official Basketball Rules Changes 2022 -Version 1.0」での変更点を要約したものです。競技規則の変更点は赤字で記載しています。

<本変更点の国内適用時期>

- ① トップリーグ（B1、B2、B3、Wリーグ）においては、原則、2022-23 シーズンから適用。ただし、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」に関しては 2023-24 からの適用とする。
- ② 2022 年度天皇杯・皇后杯における付録 F「ヘッドコーチ・チャレンジ」、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」については、IRS 導入の時期を含め可否を検討。その他の変更点については原則、天皇杯・皇后杯において適用。 ※第1ラウンドでは新ルール適用なし。
- ③ その他国内競技会においては、2023 年 4 月 1 日から適用。

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

1. 第4条 チーム

<変更点の概要>

ユニフォームに記載する番号の大きさと、広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔に関する変更です。
背面の番号の高さは 20cm 以上から 16cm 以上に、前面の番号の高さは 10cm 以上から 8cm 以上に、また広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔は 5cm 以上から 4cm 以上に、それぞれ変更となります。

【条文 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。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 4cm 以上離れていなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

2. 第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム、 第 10 条 ボールのステータス、 第 34 条 パーソナルファウル

＜変更点の概要＞

クォーターもしくは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の取り扱いに関する変更です。

審判はそのファウルが競技時間内に起きたかどうかを判断することがルール化され、ファウルと競技時間の終わりに前後が存在することが前提となります。

したがって、審判が「ファウルは競技時間の終了より先に起きた」と判断した場合、たとえ短い時間でも競技時間が残っている必要があり、試合はゲームクロックに少なくとも 0.1 秒以上を表示して再開されます。これに伴い、プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックに 0.0 秒を表示した状態で、誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローを行うことはなくなります。

審判が「ファウルは競技時間が終了した後で起きた」と判断した場合、そのファウルはアンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、後続くクォーターやオーバータイムがない限り、競技時間の終了後に起きたものとして、なかったものとみなされます。

【条文 8-8】

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。ゲームクロックは最低 0.1 秒が表示される。

【条文 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：
 - 審判が笛をならす。
 - 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る。
 - ショットクロックのブザーが鳴る。
 - ・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バイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
 - ・ボールがフィールドゴールのシューターにコントロールされていて、相手チームのプレーヤー、もしくは相手チームのベンチに座ることを許されている人物にファウルが宣せられた後で、ファウルの前に始めたひと続きの動作でショットを完了する。
- 審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を起こした場合、この規定は適用せず、ゴールは認められない。

【条文 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フィールド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フィールド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。
- ~~・ファウルが起きた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の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず 2 本または 3 本のフリースローが与えられる。（削除）~~

3. 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

<変更点の概要>

チームが攻撃するバスケットと、ゲーム開始前のウォーミングアップを行うバスケットに関する変更です。スコアラーズテーブルからコートに向かって左側のバスケットは相手チームのバスケットとなり、自チームは前半そちらのバスケットを攻撃することになります。またゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行うことになります。

【条文 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、スコアラーズテーブルからコートに向かって：

- ・スコアラーズテーブルの左側を自チームのチームベンチとし、
- ・ゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。

しかし、両チームが合意する場合、チームベンチや前半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。

【補足】前半はプログラム上で最初に記載されているチームの相手チームのバスケットをスコアラーズテーブルからコートに向かって左側とする。

4. 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

<変更点の概要>

ゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローが示す方向に関する変更です。

これまではゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローがどちらのチームを示すかは、いずれかのプレーヤーがコート上で最初にライブのボールをコントロールするまでは確定しないルールでした。例えばジャンパーに弾かれたボールが誰にもコントロールされないまま直接アウトオブバウンズになったとき、その後のスローインの時点で実際にはボールはスローインを行うプレーヤーによってコントロールされているにも関わらず、ポゼッションアローの向きはその時点では確定しないなど、いくつかのケースでは複雑なルールでした。

今回の変更により、ゲーム開始のジャンプボールの後でのポゼッションアローは、コート上でコントロールがあったかどうかに関わらず、ライブのボールを最初にコントロールしたチームの相手チームの方向を示されることとなります。これにより、先の例ではアウトオブバウンズの後でスローインを行うプレーヤーにボールが与えられた時点でポゼッションアローの向きが定まることとなり、誤った方向を示してしまうなどのミスを回避することにつながる変更となっています。

【条文 12-5-2】

ジャンプボールのあと、**最初に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。

5. 第34条 スローインファウル、第37条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態で、スローインを行うプレーヤーの手からボールが離れる前に起きたディフェンスファウルに関する変更です。

これまではアンスポーツマンライクファウルが宣せられていましたが、今回の変更によりパーソナルファウルとして扱う事となり、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こととなります。これに伴い、アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）は5つから4つに減ることとなります。

今回の変更によって、ファウルを宣せられた接触そのものはスポーツマンらしくない接触ではないにも関わらず、自動的にアンスポーツマンライクファウルを宣することとなっていたこれまでのルールに対して、罰則が緩和されます。しかし、同じ状況であっても、接触そのものが過度に激しいものなど、他のクライテリアに照らしてアンスポーツマンライクファウルに該当する接触に対しては、これまで通りアンスポーツマンライクファウルが宣されます。

【条文 34-1-2】

スローインファウルとは、第 4 クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されている状態でアウトオブバウンズからのスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こすパーソナルファウルである。

【条文 34-2-3】

スローインファウルが宣せられた場合：

- ・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。

【条文 37-1-1】

・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、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手に起こしたファウル。（削除）

6. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

＜変更点の概要＞

アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）の 1 つである「クリアパスプレーヤー」に関する変更です。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に向かってパスされたボールが空中にある状況において、ファウルがなければそのボールを本来コントロールできた状況など、実際はアンスポーツマンライクファウルに該当すると判断できるものを条件として追加することになり、その判定がゲームの中でより受け入れられやすいように変更されます。

【条文 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：

（中略）

・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バスケットの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが誰もおらず、**以下の状況で**、進行す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、もしくは
- 進行しているプレーヤーがボールのコントロールを得ようとしている、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。

【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

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。

7. 第 42 条 特別な処置をする場合

<変更点の概要>

条文 F3-3 におけるルール変更に基づき、審判は暴力行為、または暴力行為が起きた可能性があると判断した場合、IRS レビューを行うためにゲームを止める権限があります。一方で、それらの行為が起きた時点ではゲームが止められず、その後暴力行為が起きた可能性があるとして、審判がゲームを止めて IRS レビューを行った際に競技規則第 42 条の内容に沿って罰則の処置を行うことになり、競技規則内の整合性を保つために以下の部分が追記されました。（具体的な処置に関しては競技規則第 42 条をご参照ください）

【条文 42-1】 定義

- ・規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反（ファウルやバイオレーション）が起こされた、もしくは起こされていた場合は、特別な処置をする

8-1. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 / 第 49 条 タイマー：任務

<変更点の概要>

テーブルオフィシャルの業務に関する変更です。

2020 年版の競技規則の変更で、テーブルオフィシャルズの間での業務負担を分散するために、スコアラーの任務の一部がタイマーに移されました。その際にあわせて移されなければならなかった「プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときに速やかに審判に知らせる」ことが抜けていたため、今回の変更でスコアラーの業務から削除され、タイマーの業務として追加されます。

【条文 48-1】 スコアラー

- ・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。~~（削除）
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。

【条文 49-1】 タイマー

- ・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。

【条文 49-1】 タイマー

- ・タイムアウトの合図をする。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。

【補足】国内大会においては審判にプレーヤーの 5 個のファウルを知らせるためのブザーとタイムアウトのブザーはスコアラーが鳴らし、タイムアウト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。

8-2. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

<変更点の概要>

「ヘッドコーチチャレンジ」の導入に伴い、任務が追加されます。

「ヘッドコーチチャレンジ」の具体的なルールについては下記「F4 ヘッドコーチチャレンジ」をご参照ください。

【条文 48-1】

- ・審判が確認したヘッドコーチチャレンジを記録する。ヘッドコーチが誤って 2 度目のチャレンジを請求したときには、それが 2 度目であることを審判に知らせる。

9. 付録 A 審判のシグナル

a) イリーガルシリンダー

＜変更点の概要＞

審判がシリンダーの概念に基づくファウルを宣した際に示す新たなイリーガルシリンダーのシグナルが追加されます。



両手、両腕を垂直に下げて上げる

b) ゴールテンディング/インタフェアレンス

＜変更点の概要＞

審判がゴールテンディング/インタフェアレンスのバイオレーションを宣した際に示す新たなシグナルが追加されます。

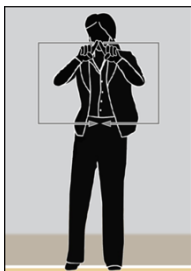


伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

c) ヘッドコーチチャレンジ

＜変更点の概要＞

ヘッドコーチがチャレンジを申請する際に示す新たなシグナルが追加されます。各ヘッドコーチはゲーム中 1 度しかチャレンジを請求することができないため、この独特なシグナルを明確に示すことが必要となります。



ヘッドコーチはルールに沿って起きた事象について IRS レビュー請求をする場合、最も近くにいる審判にシグナルを明確に示さなければなりません。



クルーチーフはヘッドコーチのチャレンジを確認し、ルールに沿ってシグナルを示します。

10. 付録 B スコアシート

＜変更点の概要＞

スコアシートのレイアウトに関する変更です。

新たなスコアシートでは、各チームのタイムアウトやチームファウルを記録する箇所に変更があるほか、ヘッドコーチによるチャレンジの請求を記録する箇所が追加されます。

※コーチチャレンジについては IRS 設備がある場合のみの適用ルールになるため、トップリーグを除き、国内のスコアシートについては現状、変更の必要なし

Team A		Team B	
Competition	Date	Time	Crew chief
Game No.	Place	Umpire 1	Umpire 2
Team A Time-outs: H1 <input type="text"/> H2 <input type="text"/> OT <input type="text"/> Team fouls: Q1 <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> HCC <input type="text"/>		Team B Time-outs: H1 <input type="text"/> H2 <input type="text"/> OT <input type="text"/> Team fouls: Q1 <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> HCC <input type="text"/>	
Players License No. <input type="text"/> No. <input type="text"/> Player <input type="text"/> Fouls <input type="text"/>		Players License No. <input type="text"/> No. <input type="text"/> Player <input type="text"/> Fouls <input type="text"/>	
Head coach <input type="text"/>		Head coach <input type="text"/>	
First assistant coach <input type="text"/>		First assistant coach <input type="text"/>	
Scorer <input type="text"/>		Scorer <input type="text"/>	
Assistant scorer <input type="text"/>		Assistant scorer <input type="text"/>	
Timer <input type="text"/>		Timer <input type="text"/>	
Shot clock operator <input type="text"/>		Shot clock operator <input type="text"/>	
Crew Chief <input type="text"/>		Crew Chief <input type="text"/>	
Umpire 1 <input type="text"/>		Umpire 1 <input type="text"/>	
Umpire 2 <input type="text"/>		Umpire 2 <input type="text"/>	
Captain's signature in case of protest <input type="text"/>		Captain's signature in case of protest <input type="text"/>	
		SCORES Quarter ① A <input type="text"/> B <input type="text"/> Quarter ② A <input type="text"/> B <input type="text"/> Quarter ③ A <input type="text"/> B <input type="text"/> Quarter ④ A <input type="text"/> B <input type="text"/> Overtimes A <input type="text"/> B <input type="text"/>	
Final Score		Final Score	
Team A <input type="text"/>		Team A <input type="text"/>	
Team B <input type="text"/>		Team B <input type="text"/>	
Name of winning team <input type="text"/>		Name of winning team <input type="text"/>	
Game ended at (hh:mm) <input type="text"/>		Game ended at (hh:mm) <input type="text"/>	

a) タイムアウト

【付録 B-7-1】

認められたタイムアウトは、スコアシートのチーム名の下、前半は H1 の横、後半は H2 の横、3 回目までのオーバータイムは OT の横の枠に、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。

【付録 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。

Time-outs			Team fouls		
H1	7		Q1	X	X
H2	9	10	Q2	X	X
OT			Q3	X	X
			Q4	X	X
			HCC	Q4	9
Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls
001	MAYER, F.	5	X	P ₁	
002	JONES, M.	8	X	P ₂	
003	SMITH, E.	9	X	P ₃	
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	
010	NANCE, L.	18	X	P ₄	
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₅	
014	WONG, P.	24			
015	RUSH, S.	25	X	P ₆	
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₂	
022	SANCHES, N.	42	X	P ₇	
024	MANOS, K.	55	X	P ₈	
Head coach			788	LOOR, A.	
First assistant coach			555	MONTA, B.	

b) チームファウル

【付録 B-9-1】

クォーター毎（Q1、Q2、Q3、Q4）にチームファウルを記入するための 4 つの枠がスコアシート上（チーム名の下でプレイヤーの氏名の上）に記入する。

c) ヘッドコーチチャレンジ

【付録 B-13-1】

インスタントリプレーシステムが使用されているゲームでは、各チームは 1 度ヘッドコーチチャレンジ（HCC）を行うことができる。認められた場合、HCC はスコアシートのチーム名の下、HCC の横の枠に記入される。左側の枠にスコアラーはクォーターもしくはオーバータイム（Q1、Q2、Q3、Q4 または OT）を記入し、右側の枠に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。

※「ヘッドコーチチャレンジ」に関する新たなインスタントリプレーシステムの規則は付録 F.4 をご参照ください。

11. 付録 F インスタントリプレーシステム I

＜変更点の概要＞

IRS レビューは多くの場合、レビューを行うことができる事象が起きたことで、ボールがデッドになり、ゲームクロックが止められてからゲームが再開されるまでの間に行われます。しかしながら、以下の状況においては、通常はそのままゲームが止まらずに継続されますが、審判はレビューを行うために直ちにゲームを止める権限を持ちます。

- ・成功したフィールドゴールで認められる得点が 2 点か 3 点か。
- ・成功したフィールドゴールのショットのボール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。
- ・暴力行為もしくは暴力行為が起きた可能性があるとして審判が判断した場合。

【付録 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。

【付録 F-2-1】 手順

審判にはこの付録に記載されている制限の範囲内で、**クルーチーフ**がスコアシートにサインするまで IRS を使用する権限がある。

【付録 F-2-2】

IRS レビューは、IRS レビューの状況が起きたあと、いずれかの理由で審判がゲームを止めたとき速やかに行われる。

【付録 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、IRS 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 IRS 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、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・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 IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS 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。
- ・IRS 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。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、**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 IRS レビューの必要性を特定したとき、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ていた場合、最終的な判定が示されるまでタイムアウトや交代は取り消される。
- ・ヘッドコーチは最終的な判定が示されたときに、請求していたタイムアウトを取り下げることができる。もしくはどちらのヘッドコーチもタイムアウトを請求したり、どちらのチームも交代を請求したりすることができる。
- ・IRS 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 IRS 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。

【付録 F-3-1】 ルール

ゲーム中の次の状況で IRS レビューを行うことができる：

クォーターもしくはオーバータイムの終了時で：

・成功したフィールド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。

・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。

最終的な判定が示されたあと、そのクォーターやオーバータイムでゲームクロックに競技時間が戻された場合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。

【付録 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。

・成功したフィールドゴールの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。

- 審判には成功したフィールドゴールの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をレビューするために、直ちにゲームを止める権限がある。
- 審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューはフィールドゴールの後で最初に何らかの理由で審判がゲームを止めたときに行われなければならない。

・ファウルがショットのあった場所から離れたところで起きたとき

- ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか、
- シューターの相手チームのプレーヤーがファウルを起こしたとき、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、もしくは
- シューターのチームメイトがファウルを起こしたとき、ボールがまだシューターの手の中にあるかどうか。

・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

・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。

【付録 F-3-3】

ゲーム中のあらゆる時間帯で

・成功したフィールドゴールのショットがツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたか、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたか。

- 審判には成功したフィールドゴールのショットがツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたか、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかをレビューするために、直ちにゲームを止める権限がある。
- 審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューはフィールドゴールの後で最初に何らかの理由で審判がゲームを止めたときに行われなければならない。

・成功しなかったフィールド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。

・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、もしくは暴力行為が起きる可能性がある間のプレーヤーとチームベンチに座ることを許されている人物の関与を特定するため。

- 審判は暴力行為、または暴力行為が起きた可能性があると判断した場合、レビューするために直ちにゲームを止める権限がある。
- 審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューは暴力行為、または暴力行為の可能性があったと判断した場合、その後最初に審判がゲームを止めたときに行われなければならない。

12. 付録 F インスタントリプレイシステム II ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスが正しく宣せられなかった場合

＜変更点の概要＞

第 4 クォーターもしくはオーバータイムでゲームクロックに 2:00 が表示されたあと、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションを宣したとき、審判は IRS レビューを行うことができます。レビューによってバイオレーションが誤って宣せられていたことが明らかになった場合には、ゲームは以下のとおり再開されます：

- a. ボールが正当にバスケットに入っていた場合は、得点が認められ、エンドラインからディフェンスをしていたチームのスローイン
- b. バイオレーションが宣せられたあとで、いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールをコントロールしていた場合、そのチームのスローイン
- c. どちらのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかにボールをコントロールしていなかった場合、ジャンプボールシチュエーション

【付録 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。

(中略)

・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

レビューによってゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが誤って宣せられていたと判断されたとき、ゲームは以下のとおりに再開される。

バイオレーションが誤って宣せられたとき、

- ボールが正当にバスケットに入った場合、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスをしていたチームのスローインで再開される。
- どちらかのチームのプレーヤーが速やかかつ明確なボールのコントロールを得ていた場合、ゲームはバイオレーションが誤って宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からボールのコントロールを得ていたチームのスローインで再開される。
- どちらのチームも速やかかつ明確なボールのコントロールを得ていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとなる。

13. 付録 F インスタントリプレイシステムⅢ ヘッドコーチチャレンジ

＜変更点の概要＞

IRS の導入されているゲームの重要な場面において、競技規則に沿ってヘッドコーチが IRS レビューを要請できることは、ゲームやその結果に良い影響をもたらすという意見に基づき、各ゲームで 1 度だけ、ヘッドコーチが審判に明確なシグナルを示すことで、IRS の適用ルールに沿っている場合のみ、要請が認められるようになります。

【付録 F-4-1】

インスタントリプレイシステム（IRS）が適用されるすべてのゲームで、ヘッドコーチはヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

【付録 F-4-2】

ヘッドコーチチャレンジにあたっては次の手順が適用される：

- ・ヘッドコーチは、チャレンジが成功したかどうかにかかわらず、ゲーム中に 1 度だけヘッドコーチチャレンジを請求することができる。
- ・付録 F の条項 F-3 のゲームの状況に対してのみ、チャレンジを行うことができる。
- ・条項 F-3 の時間制限は適用されない。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することができる。
- ・チャレンジを請求するヘッドコーチは最も近くにいる審判に明確に目に見えるシグナルを示し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを求めなければならない。
- ・ヘッドコーチは英語で「チャレンジ」と大きな声で発すると同時に、ヘッドコーチチャレンジのシグナル（No.56、テレビのスクリーンのように箱を描く）を示さなければならない。請求は最終的なもので、撤回することはできない。
- ・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、ヘッドコーチはチャレンジを請求しなければならず、IRS レビューは行われなければならない。
- ・ゲームが止まることなく続く場合、どちらのチームも不利にならない限り、審判はヘッドコーチチャレンジの請求を認識したときに直ちにゲームを止める権限がある。
- ・ヘッドコーチは最も近くにいる審判にレビューに該当するゲームの状況を明確に伝えなければならない。
- ・審判は請求されたチャレンジが有効であることを確認する。
- ・審判はスコアラーにヘッドコーチチャレンジが認められたことを知らせる。
- ・IRS レビューの間、プレーヤーはコート上にとどまっていなければならない。
- ・IRS レビューでチャレンジを請求された判定が誤りであることが明らかになった場合には最初の判定は覆される。
- ・IRS レビューでチャレンジを請求された判定が誤りであることが明らかではなかった場合には最初の判定が維持される。
- ・審判は IRS レビューのルールと同じ手順を使用する。
- ・審判が IRS レビューの最終的な判定を示したあと、ゲームは通常の IRS レビューの後と同様に再開される。