

2022 バasketボール競技規則 主な解説（インタープリテーション）追記点・変更点

本資料は、2021年6月および2022年1月にFIBAから示されたFIBA Official Basketball Rules 2020 - Official Interpretations Version 4.1（以下、「2022FIBA インタープリテーション」）の中で特に主な変更点、追記点、削除点をもとに作成したのになります。

2022FIBA インタープリテーション国内適用時期について

- ① Bリーグ、Wリーグは、2021年6月通知分は適用済。2022年1月通知分については2022-23シーズンより適用
- ② その他国内競技大会においては、2022年4月1日より適用

追記・・・従来の規則の理解に変更はなく、理解を深めるための例として追加されたのになります。

変更・・・従来の規則の理解が変更になっているのになります。

削除・・・従来の規則から条文が削除になっているのになります。

2021年6月 追記・変更通知分

第5条 プレーヤー：怪我と介助・・・追記

5-11 例：チームAのフロントコートからのスローインでA1はまだ手にボールを持っていない。チームAの理学療法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアにとどまったまま、A1のテーピングを補強した。

解説：チームAの理学療法士は自チームのチームベンチエリアの中でA1を介助している。介助が15秒以内に完了した場合、A1は交代する必要はない。介助に15秒以上を要する場合、A1は交代しなければならない。

第10条 ボールのステータス（状態）・・・追記

10-4 例：A2がB2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていた。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

解説：A2がチームコントロールファウルをしたとき、ボールはデッドになる。A1のショットが成功した場合、そのフィールドゴールは認められない。このクォーターのチームAのチームファウルの数にかかわらず、ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。A1のショットが成功しなかった場合、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

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・・・変更

15-7 例：バスケットに向かってドライブしていて前に踏み出した足がまだコート上にあるA1にB1がファウルをした。A1はショットの動作（アクトオブシューティング）を続け、B1のファウルによってボールが一時的にA1の手を離れた。A1は両手でボールをキャッチし、ひと続きの動作で得点した。

【補足】B1がファウルをしたときには、A1はショットのためにボールを手を持って、ショットの動作（アクトオブシューティング）に入っている状態。

解説：B1 のファウルは A1 のショットの動作（アクトオブシューティング）に対して起きている。ボールが一時的に A1 の手から離れたとしても、A1 はまだボールをコントロールしており、ひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）は続いている。得点は認められ、1 本のフリースローが A1 に与えられる。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。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念…追記

33-9 **条文：**パーソナルファウルとはプレーヤーによる相手プレーヤーとの不当なコンタクトである。相手プレーヤーと不当なコンタクトを起こしたプレーヤーはその状況に応じて罰せられる。

33-10 **例：**A1 はフィールドゴールのショットをした。B4 はチームメイトの B5 を押し、B5 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 に不当なコンタクトを起こした。ボールはバスケットに入った。

解説：2 点もしくは 3 点が A1 に与えられる。A1 にコンタクトを起こしたのは B5 であり、B5 にファウルが宣せられる。1 本のフリースローが A1 に与えられ、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。

第 42 条 特別な処置をする場合…追記

42-21 **例：**ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

チーム B がスローインのボールを与えられる前に B2 が 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：両方の違反はゲームクロックが止まっている間、ボールがライブになる前に起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺される。

最初の違反の前にチーム A がボールをコントロールしていたことから、ゲームは

(a) A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

(b) A1 のダブルドリブルのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

チーム A のショットクロックは継続となる。

42-22 **例：**ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が 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：両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。

ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

2022年1月 追記・変更・削除通知分

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限・・・変更

7-3 例：チームAのヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーをスコアシートに記入することを望んだ。

解説：怪我をしているプレーヤーやプレーすることのないプレーヤーは、スコアラーに提出するチームメンバーの名前と対応する番号のリストに含めることはできない。

【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。

7-4 例：チームAのヘッドコーチは怪我をしているプレーヤーもしくはプレーすることのないプレーヤーがゲーム中にチームベンチに座ることを望んだ。

解説：チームはチームベンチに座ることが許される8人のチーム関係者の構成を自由に決定することができる。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム・・・追記

8-6 例：A1は3ポイントフィールドゴールのショットをした。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B1がまだ空中にいるA1にファウルをした。ボールはバスケットに入った。

解説：A1は3点を与えられる。A1へのB1のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、クォーターやオーバータイムが続かない限り、競技時間が終了した後で起きたものとして、なかったものとみなす。

第24条 ドリブル・・・追記

24-2 例：A1はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけて故意にボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24-3 例：ドリブルを終了したあと、A1は故意にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールはコート上に弾み、A1は再びボールをキャッチし、ドリブルを始めた。

解説：最初のドリブルを終えたあとで2度目のドリブルを行うことはできないため、A1のダブルドリブルのバイオレーションである。

24-4 例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A1が故意にバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。

24-5 例：A1のフィールドゴールのショットはリングに触れなかった。A1はボールをキャッチし、故意にバックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A1の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

第 36 条 テクニカルファウル・・・削除

36-3 例：A1 がバスケットに向かってドライブをしたとき、B1 がコート上で A1 との間に接触なく後方に倒れた、あるいは A1 のわずかな接触の後で演技をした。そのような行為への警告はすでにチーム B のヘッドコーチを通じてチーム B の全てのプレーヤーに伝達されていた。

解説：B1 はテクニカルファウルを宣せられる。B1 の振る舞いは明らかにスポーツマンらしくなく、ゲームの円滑な進行を害している。

36-4 例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウルを宣せられた。A1 のファウルが宣せられたあと、B1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかなあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。

36-21 例：A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウルを宣せられた。A1 のオフェンスファウルと同時に、B1 はわざと倒れることで、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。原則、審判は A1 のファウルと B1 のフェイクを同時に宣することはできない。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

第 36 条 テクニカルファウル・・・追記

36-36 例：交代要員の A6 がテクニカルファウルを宣せられたとき、プレーヤー兼ヘッドコーチの A1 はプレーヤーであった。

解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、チームベンチに座ることの許された他の人物のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウルはプレーヤー兼ヘッドコーチに記録される。

36-37 例：プレーのインターバル中に

- (a) 交代要員の A6
 - (b) プレーヤー兼ヘッドコーチの A1
 - (c) チーム A のドクター
- がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、テクニカルファウルは

- (a) プレーヤーとして A6

- (b) プレーヤーとして A1
 - (c) プレーヤー兼ヘッドコーチとして A1
- に宣せられる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル…追記

37-13 **条文**： オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスによるボールと関係のない位置での必要のない触れ合いには、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）を始めるまで、アンスポーツマンライクファウルを宣せられる。

ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合いや、オフェンスが進行する中でその進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合いのようなアンスポーツマンライクファウルのその他の判定基準はゲーム中いつでもアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。

37-14 **例**： A1 はバックコートから、フロントコートにおいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。A2 は空中にジャンプし、ボールをキャッチする前に、B1 に両手で胴体を押された。

解説： オフェンスの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-15 **例**： A1 はバックコートから、フロントコートにおいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがある A2 にボールをパスした。B1 はボールが B1 より後ろでまだ空中にあるときに、A2 に両手で不当にコンタクトを起こした。

解説： オフェンスの進行を妨げる目的で直接ボールにプレーせずに起こした触れ合いであり、B1 のアンスポーツマンライクファウルである。

第 42 条 特別な処置をする場合…追記

42-10 **例**： B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭）にボールをぶつけた。

解説： B1 はパーソナルファウル、A1 は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられる。チーム A のスローインの権利は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

42-11 **例**： B1 はドリブルをしている A1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A1 は至近距離にいる B1 の顔（頭）にボールをぶつけた。

解説： B1 はパーソナルファウル、A1 は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 と交代したプレーヤーに与えられ、誰もリバウンドの位置に着か

ずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B 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。

42-22 例：ドリブルをしている A1 が、

(a) B1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

スローインのボールを B1 が持っているときに B2 が A2 にファウルをし、これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。

解説：両方の違反はゲームクロックが止まっている間に起きているが、B2 のファウルは B1 のスローインでボールがライブになった後で起きている。したがって、等しい重さの罰則は相殺されない。A1 の違反によるボールのポゼッションは B2 のファウルの罰則によって取り消される。

ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックはスローインがチーム A のバックコートから行われる場合は 24 秒となり、チーム A のフロントコートから行われる場合は 14 秒となる。

第 44 条 訂正のできる誤り…変更

44-14 例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。ゲームは A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A のスローインで再開された。審判が誤りに気がつき、すぐにゲームを止めたとき、スローインをする A2 がコート上の A3 にボールをパスした。

解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始め、再び止められており、A1 は再びコートに入り、2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

【補足】A1 が再びコートに入ろうとしたとき、まだロゴが覆われていなかった場合、A1 はプレーを続けることができないため、フリースローは A6 に与えられる。

44-15 例：B1 がドリブルをしている A1 にファウルをした。このとき、審判は A1 のユニフォームのロゴが間違っていることに気がついた。A1 はチームマネージャーから、そのロゴを覆うために介助を受け、A6 と交代をした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。審判は A1 の 2 本のフリースローの代わりに、誤ってチーム A にスローインが与えられる前に、誤りに気がついた。

解説：誤りは訂正することができる。A1 はチーム関係者から介助を受けたため交代し、ゲームクロックが動き始めておらず、A1 と交代した A6 が 2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

F インスタントリプレーシステム・・・変更

1. 基本原則

F-1.5 条文：成功したフィールドゴールのショットで、2点もしくは3点のどちらが認められるかを判断するために審判がIRSレビューを行うとき、IRSレビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。

第4クォーターやいずれかの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とき、IRSレビューは審判が**いずれかの理由でゲームを止めた**らすぐに行われる。

3. 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ときにIRSレビューを行うことができるもの

F-3.1 例：第4クォーター残り1:41で、A1がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。

(a) フィールドゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブになる前に

(b) フィールドゴールのあと、チームBのスローインでボールがライブになった後で、最初に**いずれかの理由で審判がゲームを止めて**すぐに

(c) 審判によって最初にゲームが止められ、ボールがライブになった後に

審判はショットクロックのブザーが鳴る前にボールが放たれていたかどうか**に確認がなかった。**

解説：第4クォーター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ときには、ショットクロックのブザーが鳴る前にA1の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するためにIRSレビューを行うことができる。

審判は成功したフィールドゴ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をレビューするために、ボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められてすぐに、速やかにゲームを止めることができる。しかしながら、レビューは成功したフィールドゴールの後で審判が最初にゲームを止めるまで行うことができる。

(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前にIRSレビューを行う。

(b)では、IRSレビューを行う必要のある状況が起きた後、審判が**いずれかの理由でゲームを止めて**すぐにIRSレビューを行う。

(c)では、審判が最初にゲームを止めたあと、一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。

(a)もしくは(b)では、IRSレビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールがA1の両手の中にあつた場合、チームAのショットクロックのバイオレーションとなる。A1のフィールドゴールは認められない。(a)では、ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチームBのスローインで再開される。

(b)では、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

(a)もしくは(b)では、IRSレビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前にフィールドゴールのショットのボールがA1の手から離れていた場合、チームAのショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはな

かつたものとし、A1 のフィールドゴールは認められる。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様に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、ゲームは審判がゲームを止めたときにボールがあった場所に最も近い位置から、ボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

【補足】(c)の状況は「フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、審判によって最初にゲームが止められ、さらにボールがライブになったあと」を指す。

4. ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができるもの

F-4.3 例：第 3 クォーター残り 3:47 秒で、A1 が 3 ポイントフィールドゴールのショットを成功させた。

(a) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになる前に

(b) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、B1 がフィールドゴールで得点し、チーム A のタイムアウトの請求によってゲームが止められたときに

(c) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをして審判がゲームを止めてすぐに

(d) フィールドゴールのあと、チーム B のスローインでボールがライブになった後で、A2 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の B2 にファウルをし、B2 の最初のフリースローでボールがライブになったあとに

審判は A1 のショットのボールが 2 ポイントフィールドゴールエリアもしくは 3 ポイントフィールドゴールエリアのどちらから放たれたかに確証がなかった。

解説：A1 の成功したフィールドゴールで 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ならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会で行われる。しかしながら、審判はいずれかの理由によって速やかにゲームを止めることができる。

(a)では、審判はすぐにゲームを止め、ゲームを再開する前に IRS レビューを行う。

(b)では、審判はタイムアウトが認められる前に IRS レビューを行う。ヘッドコーチがタイムアウトの請求を取り下げない限り、レビューの最終的な決定が示されたあと、タイムアウトを開始する。

(c)では、ゲームがいずれかの理由で最初に止められた機会であり、A2 のファウルによって審判がゲームを止めてすぐに IRS レビューを行う。

(d)では、B2 の最初のフリースローで一度ボールがライブになった時点でレビューを使用するための制限時間が終了している。最初の判定はそのまま有効となる。

(a)(b)もしくは(c)では、最終的な決定が示されたあと、ゲームは止められたところから再開される。(a)では、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様に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、ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム A のスローインで再開される。

(c)では、ゲームは B2 のフリースローで再開される。

F-4.17 条文：暴力行為が起きたものの、速やかに違反を宣せられなかったとき、審判はいずれかの暴力行為あるいは暴力行為につながる可能性がある事象のレビューのためにゲーム中のいかなる時間帯でもゲームを止めることができる。審判は IRS レビューの必要性を特定しなければならず、IRS レビューは審判がゲームを最初に止めた機会で行われなければならない。

IRS レビューで、暴力行為が起きていた場合、審判はその行為に違反を宣し、違反が起きた順序に従って、暴力行為を含むすべての既に宣せられた違反に罰則を与える。

暴力行為とは危害を加える、もしくは危害を加えることを意図して力を含める行為、あるいは怪我を負わせる、もしくは怪我を負わせるリスクのある行為である。ディスクォリファイングファウル、過度に激しい触れ合いによるアンスポーツマンライクファウル、威嚇によるテクニカルファウルの判定基準に見合わない行為は暴力行為ではない。

F-4.18 例： A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さず、

(a) A1 はドリブルをし続けた。

(b) チーム B がボールをアウトオブバウンズに出した。

解説： いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。審判はレビューのために

(a) どちらのチームも不利にならない状況で速やかにゲームを止めることができる。

(b) ゲームを中断させることができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

IRS レビューで、暴力行為がなかった場合、どちらの場合においてもゲームは止められた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。

F-4.19 例： B1 が 2 ポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にファウルをした。

(a) ショットを放つ前に

(b) ショットを放った後に

A1 は B1 に肘打ちをした。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。ボールはバスケットに入った。

解説： どちらの場合においても、いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。ボールがバスケットに入ったとき、審判はゲームを止める。

IRS レビューで、B1 のファウルの前に A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣する。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。

(a) では、フィールドゴールは認められない。B1 のファウルは記録される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

(b) では、フィールドゴールは認められる。B1 のファウルはそのまま記録される。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 A1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。

F-4.20 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは B3 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルによるチーム A のボールのポゼッションの権利によって取り消される。

F-4.21 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に B3 がドリブルをしている A1 にファウルをした。これはこのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。そのあと、2 本のフリースローが A1 に与えられる。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。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前のチーム B のボールのポゼッションの権利は、B3 のファウルの罰則によって取り消される。

F-4.22 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後にドリブルをしている A1 がパーソナルファウルをした。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。罰則はファウルが起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。A2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるその前の最初のチーム B のボールのポゼッションの権利は、A1 のファウルによるチーム B のボールのポゼッションの権利によって取り消される。

F-4.23 例：B1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中の A1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。B1 のアンスポーツマンライクファウルの 4 秒前に A1 は B1 に肘打ちしていた。審判は A1 の触れ合いにファウルを宣さなかった。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A1 が B1 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。両方のアンスポーツマンライクファウルはゲームクロックが止まっている間に起きている。したがっ

て、等しい重さの罰則は相殺される。ゲームは A1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは継続となる。

F-4.24 例：A1 がドリブルをしているとき、A2 が B2 に肘打ちをした。審判は A2 の触れ合いにファウルを宣さなかった。その 5 秒後に A1 もしくは B1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：いずれかの暴力行為の最中のチームメンバーの関与を特定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、A2 が B2 に肘打ちをしていた場合、審判は A2 の暴力行為に対してアンスポーツマンライクファウルを宣す。テクニカルファウルの罰則は最初に行われる。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 B のいずれかのプレーヤーもしくはチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。チーム B のショットクロックは 14 秒となる。