（2）2023バスケットボール競技規則より抜粋

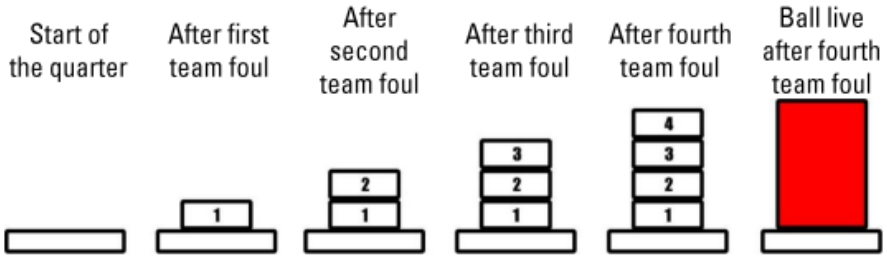
用語　フィールドゴール⇒ゴール

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。



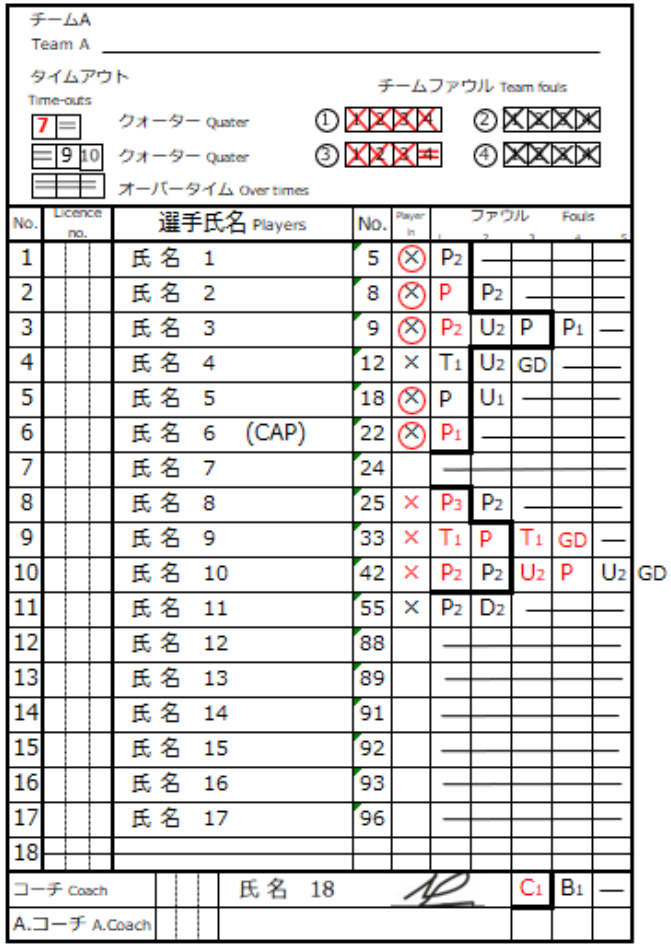
※Official Basketball Rules 2022 Basketball Equipmentより

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　Ｂ８-4　図12
第2クォーターの終わりに、スコアラー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。



（3）2023 バスケット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、Ａ１のショットのボールが空中にあるときにＡ２とＢ２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