

# 2022 國際籃球規則暨官方解釋

中華民國籃球協會 裁判委員會

2022-12-11、17、18

## 第 2 條 球場

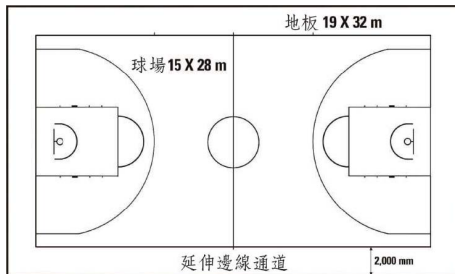
### 規則條文

#### 2.1 球場【2020 規則為比賽球場，2022 修正為球場。】

球場應為堅硬平面，場內無障礙物（圖 1）。面積的範圍由界線內緣量起，長 28 公尺，寬 15 公尺。

#### 2.2 地板【2022 新增】

地板應包含被至少 2 公尺沒有障礙物的通道所包圍的球場區域（圖 2）。因此，地板面積應為長至少 32 公尺，寬至少 19 公尺。



### 規則條文

4.3.2 每一球隊成員球衣前後，應有與球衣顏色對比的平面實體號碼。號碼應清晰易見，且：

- 背部的號碼至少應高 16 公分。【2020 規則為 20 公分】
- 前面的號碼至少應高 8 公分。【2020 規則為 10 公分】
- 號碼的筆畫至少應寬 2 公分。
- 球隊僅可使用 0 和 00 號或是從 1 到 99 號。
- 同隊球員不得穿著號碼相同的球衣。
- 任何廣告或標識應距離球衣號碼至少 4 公分。【2020 規則為 5 公分】

### 規則條文

4.4.2 球員不得佩戴會對其他球員造成傷害之裝備（物品）。

- 允許使用下列物品：
  - 壓縮材質的手臂和腿部服裝，包含束衣和束褲。【2020 規則僅有護套，2022 開放為所有壓縮服裝】

同一球隊球員應穿著相同且單一顏色的手部和腿部壓縮服裝、頭部裝飾品、護腕、頭帶和貼布。

## 第 4 條 球隊

### 官方解釋 4-6 範例

A6 請求替補。裁判發現 A6 在球衣底下穿著非壓縮式 T 恤。

#### 解釋

替補不應被允許。在球衣下僅能穿著壓縮服裝。

### 官方解釋 4-7 範例

A6 在球褲底下穿著延伸至以下的壓縮服裝。

- (a) 膝蓋以上。
- (b) 腳踝。

#### 解釋

壓縮服裝（束褲）是合法的且能被以任何長度穿著。同一球隊球員應穿著相同且單一顏色手臂和腿部壓縮服裝，包含束衣和束褲，頭部裝飾品、護腕、頭帶及貼布。

## 第 4 條 球隊

### 官方解釋 4-8 範例

A6 在球衣底下穿著延伸至以下的壓縮服裝 (束衣)。

- (a) 肩膀。
- (b) 脖子。

### 解釋

壓縮服裝 (束衣) 是合法的且能被以

- (a) 在肩膀上或以下的任何長度穿著。
- (b) 最多到脖子以下穿著。

同一球隊球員應穿著相同且單一顏色手臂和腿部壓縮服裝，包含束衣和束褲，頭部裝飾品、護腕、頭帶及貼布。

## 第 8 條 比賽時間、得分相等與延長賽

### 規則條文

- 8.8 若犯規在接近一節或延長賽結束時發生，裁判應決定剩餘的比賽時間。比賽計時鐘至少應顯示 0.1 秒。【2022 規則新增】
- 8.9 若一**技術犯規、違反運動精神犯規或奪權犯規**在比賽間隔時間內被宣判，任何因此犯規產生的罰球應在下一節或延長賽開始前執行。【2020 規則只寫“犯規”】

## 第 8 條 比賽時間、得分相等與延長賽

### 官方解釋 8-2 範例

在一節比賽計時鐘信號響起前，B1 對正在投籃動作中但未中籃的 A1 犯規。A1 獲得 2 次罰球。

### 解釋

- 裁判應立即相互確認 B1 的犯規是否於比賽計時鐘信號響起前發生。
- 若他們決定 B1 的犯規在比賽計時鐘信號響起前發生，A1 應試罰 2 次罰球。比賽計時鐘應重設至犯規發生時的剩餘時間，如同任何最後一次罰球後繼續比賽。
- 若他們決定 B1 的犯規在比賽計時鐘信號響起後發生，犯規應被忽略。若 B1 的犯規符合違反運動精神犯規或奪權犯規的標準，且仍有節數或延長賽需進行，B1 的犯規不應忽略且應在下一節或延長賽開始前執行罰則。



## 第 8 條 比賽時間、得分相等與延長賽

### 官方解釋 8-3 範例

第一節結束比賽計時鐘信號響起時，B1 對投中籃的 A1 犯規。

#### 解釋

- 裁判應立即相互確認 B1 的犯規是否於比賽計時鐘信號響起前發生。
- 若他們決定 B1 的犯規在比賽計時鐘信號響起前發生，B1 應被登記一次個人犯規。A1 的中籃應算得分。A1 應試罰 1 次需站位的罰球。比賽計時鐘應重設至犯規發生時的剩餘時間，如同任何最後一次罰球後繼續比賽。
- 若他們決定 B1 的犯規在比賽計時鐘信號響起後發生，犯規應被忽略，A1 的中籃不算得分。若 B1 的犯規符合違反運動精神犯規或奪權犯規的標準，且仍有節數或延長賽需進行，B1 的犯規不應忽略且應在下一節或延長賽開始前執行罰則。

## 第 8 條 比賽時間、得分相等與延長賽

### 官方解釋 8-4 範例

A1 做 3 分試投。球在空中時，本節結束的比賽計時鐘信號響起。信號之後，B1 對仍在空中的 A1 犯規。球之後中籃。

### 解釋

- A1 應得 3 分。
- B1 對 A1 的犯規應被忽略，因為犯規發生於比賽時間結束之後，除非 B1 的犯規符合違反運動精神犯規或奪權犯規的標準且之後仍有節數或延長賽需進行。

## 第 9 條 比賽時間、得分相等與延長賽

### 規則條文

9.4 所有比賽，賽程表上排名在前的球隊（主隊），在記錄台面向球場時，應使：

**【2022 規則球隊上半場進攻球隊席區前方的球籃】**

- 球隊席區在記錄台的左側，
- 賽前熱身在其球隊席區的前方。

然而，若經兩隊同意，可以互換球隊席區及/或上半場的熱身半場。

### 規則條文

10.4 當下列情況時不成死球，投中有效：

- 球被一**投籃者**【2020 規則為正在投籃動作中的球員】控制，該球員在連續動作中完成投籃，且此連續動作確定於任一對隊球員或被允許坐在對隊球隊席區的人員被宣判犯規前即已開始。

若任一裁判鳴笛之後，球員做另一新的投籃動作，此規定不適用且得分不算。

【2022 規則刪除：若一球員在投籃的連續動作期間，此時每一節或延長賽終了比賽計時鐘信號或投籃計時鐘信號響起，此規定不適用且得分不算。】

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 規則條文

12.6.2 第一節開始的跳球後，未獲得**第一個**活球控制球的球隊，應被賦予第一個球權輪替。【2020 規則限制為在“比賽球場”上第一個活球控制球的球隊】

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-2 範例

比賽開始前 2 分鐘，A1 被宣判技術犯規。

### 解釋

- B 隊 5 位先發球員之一應試罰 1 次不需站位的罰球。
- 因為比賽尚未開始，球權輪替箭頭的方向指向任何一隊的進攻方向。
- 比賽應由跳球開始。

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-3 範例

比賽開始的跳球，主裁判在中圈將球拋起。在球到達最高點前，跳球員 A1 觸及球。

### 解釋

- A1 跳球違例。
- B 隊獲得在前場靠近違例的中線處發界外球，B 隊應有 14 秒進攻時間。
- 當球置於 B 隊發球員可處理的位置時，A 隊應被賦予第一次球權輪替發界外球的權利。

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-4 範例

比賽開始的跳球，主裁判在中圈將球拋起。在球被合法觸及前，非跳球員 A2 在他的

(a) 後場

(b) 前場

進入中圈。

### 解釋

- 在兩個情況中，A2 跳球違例。應由 B 隊獲得在中線附近靠近違例的最近處發界外球。若是從
  - (a) 前場發球，比賽計時鐘應顯示 14 秒。
  - (b) 後場發球，比賽計時鐘應顯示 24 秒。
- 當球置於 B 隊發球員可處理的位置時，A 隊應被賦予第一次球權輪替發界外球的權利。



## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-5 範例

主裁判在比賽開始的跳球將球拋起，當球被跳球員 A1 合法觸及後，立刻：

- (a) A2 和 B2 被宣判爭球
- (b) A2 和 B2 被宣判雙方犯規

### 解釋

- 在兩個情況中，因為活球控制球尚未建立，裁判無法使用球權輪替程序。
- 主裁判應在中圈執行另一個由 A2 和 B2 的跳球。
- 在球被合法觸及到爭球/雙方犯規被宣判間經過的時間都仍被計算。

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-6 範例

主裁判在比賽開始的跳球將球拋起，當球被跳球員 A1 合法觸及後，球：

- (a) 直接出界。
- (b) 在觸及其他非跳球球員或球場前，被 A1 接住。

### 解釋

- 在兩個狀況中，B 隊因 A1 違例而被給予發界外球。
- 若在後場發界外球，B 隊應有 24 秒進攻時間。
- 若在前場發球，則應有 14 秒進攻時間。
- 當球置於 B 隊發球員可處理的位置時，A 隊應被賦予第一次球權輪替發界外球的權利。

## 第 12 條 跳球與球權輪替

### 官方解釋 12-7 範例

主裁判在比賽開始的跳球將球拋起，在球被跳球員 A1 合法拍撥之後，B1 立即被宣判技術犯規。

### 解釋

- A 隊任何一位球員應試罰 1 次罰球。
- 當 A 隊球員在罰球接到球時，球權輪替箭頭應立即指向 B 隊進攻方向。
- 比賽應由 B 隊從技術犯規發生時球所在位置的最近處執行球權輪替發界外球。
- 若從 B 隊後場發球，B 隊應有 24 秒進攻時間。
- 若從 B 隊前場發球，B 隊應有 14 秒進攻時間。

### 規則條文

#### 17.1.2 發界外球：【2020 規則定義於第 12.4.2 條 球權輪替發界外球】

- 當球置於發球員可處理的位置時，發界外球開始。
- 當下列情況時，發界外球結束：
  - 球觸及球場上任一球員或被球場上任一球員合法觸及。
  - 發界外球的球隊違例。
  - 發界外球時，活球停置在籃圈與籃板之間。

## 第 24 條 運球

### 規則條文

24.1.2 當球員在球場上控制活球後，將球丟、拍、滾、反彈在地板上，在其他球員觸球前再行觸球，即為運球開始。

運球時，球員不得將手的任何一部分置於球的下方，並從一點攜帶到另一點。或是將球攜帶暫停後，接著繼續運球。【2022 規則新增】

運球時，球員可將球拋在空中，在該球員用手再次觸球前，球必須觸及地板或其他球員。

球員手部未觸球時，跨步多少不受限制。

當球員雙手同時觸及球、球在單手或雙手上停留時，即為運球結束。【2022 規則新增】

## 第 29 條 投籃計時鐘【2020 規則為“24 秒”】

### 規則條文

29.2.1 跳球後或在第一節以外的其它節或任一延長賽開始從中線外發界外球後，若一球員在球場上獲得活球控制球，不論前場或後場，投籃計時鐘應自 24 秒啟動。

【2022 規則新增】

## 第 29 條 投籃計時鐘

### 官方解釋 29/50-26 範例

A1 試投，球中籃。B2 在他的後場對 A2 犯規。這是 B 隊本節的第 3 次犯規。

### 解釋

A1 的中籃應算得分。應由 A 隊在 B2 犯規的最近處發界外球繼續比賽。A 隊擁有 14 秒進攻時間。

## 第 29 條 投籃計時鐘

### 官方解釋 29/50-27 範例

投籃計時鐘顯示 17 秒，此時 A1 投籃球在空中時，B2 被宣判對 A2 犯規。這是 B 隊此節的第 2 次犯規。接著球：

- (a) 從籃圈反彈但未中籃。
- (b) 未觸及籃圈。

### 解釋

在兩個情況中，都應由 A 隊在犯規發生的最近處發界外球繼續，A 隊擁有 17 秒進攻時間。



### 規則條文

32.1.3 若一犯規在以下時機球成為死球後被宣判：**【2022 規則新增】**

- 一節或延長賽結束比賽計時鐘信號響起，
- 宣判違規時，

犯規應被忽略，除非這是一個技術犯規、違反運動精神犯規或奪權犯規。

### 刪除以下規則條文

34.2.2 若被犯規的球員正在投籃動作中，該球員應獲得的罰球次數如下：

- 若每一節或延長賽比賽時間終了或投籃計時鐘信號響起同時，或稍前一剎那，當球仍在球員手中時，該球員被犯規，而後投球中籃，則得分不算，且應給予罰球 2 次或 3 次。【2022 規則刪除】

### 規則條文

34.1.2 發球犯規係指在第四節或任一延長賽中，比賽計時鐘顯示 2:00 分鐘或更少時，當發界外球且球仍在裁判手中或是球置於發球員可處理的位置時，防守球員在球場上與對手接觸被宣判之侵人犯規。【2022 規則新增，由違反運動精神犯規修改而來。】

34.1.2 若一犯規被宣判為發球犯規：

- 被犯規的球員應獲得罰球 1 次，不論犯規的球隊是否已進入球隊犯規罰則狀態。接著由非犯規隊在犯規發生地點的最近處，發界外球恢復比賽。

## 第 34 條 侵人犯規

### 官方解釋 34-2 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 1:31 時，在發球員 A1 發球離手前，B2 在場上對 A2 發生非法身體接觸。B2 被宣判發球犯規。

### 解釋

不管 B 隊在第四節的犯規次數，A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。若在

- (a) 後場發球，A 隊擁有 24 秒進攻時間。
- (b) 前場發球，若投籃計時鐘顯示 14 秒或更多時，A 隊擁有原本剩餘進攻時間。若顯示 13 秒或更少時，則 A 隊擁有 14 秒進攻時間。

## 第 34 條 侵人犯規

### 官方解釋 34-3 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 1:24 時，B1 罰球中籃之後，發球員 A1 持球在端線外。此時 B2 在場上對 A2 發生非法身體接觸。B2 被宣判發球犯規。

### 解釋

不管 B 隊團隊在第四節的犯規次數，A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽，籃板正後方除外。發球員 A1 沒有在發球入場前，從指定罰球點沿著端線移動或將球傳給在外線外隊友的權力。

### 官方解釋 34-4 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 59 秒時，B1 罰球中籃之後，發球員 A1 在端線外發球離手前，B2 在場上被宣判對 A2 發球犯規。這是 B 隊本節的第 5 次犯規。

### 解釋

不管 B 隊在第四節的犯規次數，A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。

## 第 34 條 侵人犯規

### 官方解釋 34-5 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 58 秒時，B1 罰球中籃之後，發球員 A1 在端線外發球離手前，B2 在 A 隊前場對 A2 發生非法身體接觸。B2 被宣判發球犯規。

### 解釋

不管 B 隊在第四節的犯規次數，A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 A 隊前場 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。投籃計時鐘應顯示 24 秒。

### 官方解釋 34-6 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 54 秒時，發球員 A1 發球離手前，B2 在場上對 A2 發生非法身體接觸。

### 解釋

除非 B2 對 A2 的接觸符合違反運動精神犯規的標準，否則這是一個發球犯規。A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。

## 第 34 條 侵人犯規

### 官方解釋 34-7 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 55 秒時，發球員 A1 發球離手前，B2 在場上對 A2 發生符合違反運動精神犯規標準的非法身體接觸。B2 被宣判違反運動精神犯規。

### 解釋

A2 應試罰 2 次不需站位的罰球。應由 A 隊前場發球線發界外球繼續比賽。投籃計時鐘應顯示 14 秒。

### 官方解釋 34-8 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 53 秒時，發球員 A1 發球離手前，A2 對場上的 B2 發生身體接觸，A2 被宣判控球隊犯規。

### 解釋

A 隊並未因 A2 的控球隊犯規獲取利益。應宣判 A2 侵人犯規，除非已符合違反運動精神犯規或奪權的標準。應由 B 隊在 A2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。

## 第 34 條 侵人犯規

### 官方解釋 34-9 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 51 秒時，比分為 A 83-B 80。發球員 A1 持球在手，此時 B2 與在球場上和執行發球不同區域的 A2 造成身體接觸。B2 被宣判向 A2 犯規。

### 解釋

除非 B2 的接觸符合違反運動精神的標準，否則這是一個發球犯規。A2 應試罰 1 次不需站位的罰球。應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。

### 官方解釋 34-10 範例

第四節比賽計時鐘顯示剩餘 48 秒時，比分為 A 83-B 80。球已離開發球員 A1 的手，此時 B2 與在球場上和執行發球不同區域的 A2 造成身體接觸。B2 被宣判向 A2 犯規。

### 解釋

這不是一個發球犯規，因球已經離開發球員 A1 的手。除非 B2 對 A2 的接觸符合違反運動精神犯規或奪權犯規的標準，否則這是一個個人犯規且應依規則處罰。



## 第 37 條 違反運動精神犯規

### 規則條文

37.1.1 違反運動精神犯規為一球員身體接觸，在裁判的判斷下為：

- 和對手發生身體接觸且並非在規則之精神與意涵內合法地試圖直接對球做攻守。
- 一球員在比賽過程中對對手造成過度的身體接觸。
- 由防守球員為了阻止攻守轉換時的進攻球員前進所產生之非必要的接觸。此規定適用至進攻球員開始投籃動作為止。
- 一球員被對手從後面或側面引起非法身體接觸，該球員向敵籃前進，且該前進的球員和球及敵籃間沒有其他球員，同時
  - 前進的球員正控制球，或
  - 前進的球員正試圖獲得控制球，或【2022 規則新增】
  - 球正被離手傳向前進的球員。【2022 規則新增】

此規定適用至進攻球員開始投籃動作為止。

- 【2022 規則將原先的第 5 點移至第 34.1.2 條 發球犯規。】

## 第 37 條 違反運動精神犯規

### 官方解釋 37-5 範例

A1 從後場傳球給在前場向敵籃前進的 A2，且沒有 B 隊球員在 A2 和球籃之間。A2 跳起在空中，接到球之前，A2 被 B1 從後方發生接觸。B1 被宣判犯規。

### 解釋

這是 B1 違反運動精神犯規。B1 在球已離手傳向 A2 後，從後方或側邊對在 A2 和球籃間沒有 B 隊球員的 A2 犯規。

### 官方解釋 37-6 範例

A1 在後場持球在手。A2 在前場向敵籃前進且沒有 B 隊球員在 A2 和球籃之間。在 A1 傳球離手給 A2 之前，B1 對 A2 從後方發生犯規。

### 解釋

這不是 B1 從後方或側邊對在 A2 和球籃間沒有 B 隊球員的 A2 的違反運動精神犯規，因為 A1 尚未離手傳球給 A2。

### 規則條文

#### 42.1 定義

犯規或違例後的同一停錶時間內，再有其它被宣判或**已宣判**的違規，則視為特殊情況。【2022 規則新增，為暴力行為回溯提供規則條文支持。】

### 規則條文

#### 48.1 記錄員應使用記錄表並記錄下列事項：

- 登記每位球員的犯規，他/她應登記每位主教練的犯規，當主教練應被取消比賽資格時，立刻通知裁判。同樣的，當球員違犯 2 次技術犯規或 2 次違反運動精神犯規或 1 次技術犯規和 1 次違反運動精神犯規，應被取消比賽資格時，他/她應立刻通知裁判。【2022 規則修改，通知球員 5 次犯規的工作移給計時員。】
- 登記暫停。當該隊主教練此半時或延長賽已無暫停可用時，通知裁判告知該隊主教練。【2022 規則修改，通知暫停的工作移給計時員。】
- 登記每隊獲准的主教練挑戰。當主教練錯誤地請求第 2 次挑戰時，他/她應立即通知最近的裁判。【2022 規則新增】

### 規則條文

49.1 應提供比賽計時鐘及碼錶給計時員使用，同時計時員應：

- 任何球員 5 次犯規時，立即通知裁判。【2022 規則修改，通知球員 5 次犯規的工作移給計時員。】
- 執行暫停程序。當球隊已請求暫停，他/她應在暫停時機時通知裁判。【2022 規則修改，通知暫停的工作移給計時員。】

## 附錄 A - 裁判的手號

### 妨礙中籃/干擾球



伸出食指在另一手上方畫圓

### 非法圓柱體



雙手及雙臂上下垂直移動

### 主教練挑戰



在空中畫一個長方形

## 附錄 B - 記錄表

### 規則條文

#### B.13 主教練挑戰

B.13.1 在提供即時重播系統的比賽中，任一隊可以擁有 1 次主教練挑戰 (HCC)。若獲准，主教練挑戰應被登記在記錄表上方球隊名稱底下 HCC 旁的空格中。記錄員應在第一個空格中填入節次或延長賽 (Q1、Q2、Q3、Q4 或 OT)。在第二個空格中應填入該節或延長賽的比賽時間分鐘數。

| 暫停 Time            |                 | 球隊犯規 Team Fouls    |            |   |   |   |   |   |   |
|--------------------|-----------------|--------------------|------------|---|---|---|---|---|---|
| H1                 | 7               | 節 Quarter 1        | ②          |   |   |   |   |   |   |
| H2                 | 9 10            | 節 Quarter 3        | ④          |   |   |   |   |   |   |
| OT                 |                 | HCC                | Q4 9       |   |   |   |   |   |   |
| 球員編號<br>Player No. | 球員姓名<br>Players | 球衣號碼<br>Jersey No. | 球類<br>Type | 犯規<br>Fouls   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 001                | MAYER, F.       | 5                  | ⊗          | P <sub>1</sub>  |   |   |   |   |   |
| 002                | JONES, M.       | 8                  | ⊗          | P <sub>1</sub>  |   |   |   |   |   |
| 003                | SMITH, E.       | 9                  | ⊗          | P <sub>1</sub> U <sub>1</sub>   |   |   |   |   |   |
| 004                | FRANK, Y.       | 12                 | ×          | T <sub>1</sub> U <sub>1</sub> GD  |   |   |   |   |   |
| 010                | NANCE, L.       | 18                 | ⊗          | P <sub>1</sub> U <sub>1</sub>   |   |   |   |   |   |
| 012                | KING, H. (CAP)  | 22                 | ⊗          | P <sub>1</sub>  |   |   |   |   |   |
| 014                | WONG, P.        | 24                 |            |   |   |   |   |   |   |
| 015                | RUSH, S.        | 25                 | ×          | P <sub>1</sub> P <sub>2</sub>   |   |   |   |   |   |
| 021                | MARTINEZ, M.    | 33                 | ×          | T <sub>1</sub> P <sub>1</sub> P <sub>2</sub> T <sub>2</sub> GD                |   |   |   |   |   |
| 022                | SANCHEZ, N.     | 42                 | ×          | P <sub>1</sub> P <sub>2</sub> U <sub>1</sub> P <sub>3</sub> U <sub>2</sub> GD |   |   |   |   |   |
| 024                | MANOS, K.       | 55                 | ×          | P <sub>1</sub> D <sub>1</sub>   |   |   |   |   |   |
|                    | 主教練             | 788                | LOOR, A.   |   |   |   |   |   |   |
|                    | 第一助理教練          | 555                | MONTA, B.  |   |   |   |   |   |   |

### 規則條文

F.2.2 在可檢視的情況發生之後，裁判應在因任何理由停止比賽時，立即進行檢視。

#### 【2022 規則寫清檢視與替補/暫停的時序關係】

- 檢視應在暫停或替補、比賽間隔時間開始或比賽繼續前執行。
- 若暫停開始或發生替補後，裁判發現有執行檢視的必要，則在最終判決宣判前的暫停和任何替補應被取消。
- 當最終判決宣判後，主教練可以請求或撤消暫停，或任一球員可以請求替補。



### 規則條文

F.3.1 F.3.1 在每一節及延長賽比賽時間結束時，

- 投球中籃是否在每一節或延長賽比賽計時鐘信號響起前離手。
- 若下列情況發生時，比賽計時鐘是否顯示時間和應顯示多少時間：
  - 發生投籃球員出界的違例。
  - 發生 24 秒違例。
  - 發生 8 秒違例。
  - 每一節比賽或延長賽結束前被宣判犯規。

直到 IRS 判決被宣判且一節或延長賽任何附加的比賽時間結束前，比賽間隔時間不應開始。

### 規則條文

F.3.2 當第四節及每一延長賽，比賽計時鐘顯示 2 分鐘或更少時，

- 投球中籃是否在投籃計時鐘信號響起前離手【2022 規則寫清時機及情況】
  - 裁判被授權**立即停止比賽**，檢視投球中籃是否在投籃計時鐘信號響起前離手。
  - 裁判應確認是否需要使用 IRS 檢視，且此檢視應在中籃後，**裁判因任何理由第一次停止比賽時**執行。
- 宣判一個遠離投籃狀況的犯規。在此情況下，【2022 規則寫清時機及情況】
  - 比賽計時鐘或投籃計時鐘是否已經終了。
  - 當投籃者的對手被宣判犯規，投籃動作是否已經開始。
  - 當投籃者的隊友被宣判犯規，球是否還在投籃者手上。
- 被宣判為妨礙中籃或干擾球的違例是否正確。當檢視決定妨礙中籃或干擾球的違例未被正確宣判，應繼續比賽如下。若在宣判之後：【2022 規則修正如何繼續比賽】
  - 球已合法進入球籃，得分應算，由防守隊在端線發界外球。
  - 任一隊球員立即且明確地獲得控制球，由該隊在宣判時球的位置最近處發界外球。
  - 無任一隊立即且明確地獲得控制球，此為跳球狀況。
- 確認使球出界的球員。

### 規則條文

#### F.3.3 在比賽任何時間，

- 投球中籃是從 2 分 / 3 分投籃區離手。【2022 規則寫清時機及情況】
  - 裁判被授權**立即停止比賽**，檢視投球中籃是是從 2 分或 3 分投籃區離手。
  - 裁判應確認是否需要使用 IRS 檢視，且此檢視應在中籃後，**裁判因任何理由第一次停止比賽時**執行。
- 確認任何暴力或潛在暴力的行為中參與的球員和被允許坐在球隊席區的人員。【2022 規則寫清時機及情況】
  - 裁判被授權**立即停止比賽**，檢視任何暴力或潛在暴力的行為。
  - 裁判應確認是否需要使用檢視，且此檢視應在暴力或潛在暴力的行為後，**裁判因任何理由第一次停止比賽時**執行。

### 官方解釋 F-3.2.1 範例

第四節比賽計時鐘顯示 1:41，A1 試投中籃且此時投籃計時鐘響。裁判在下列時機不確定球是否在投籃計時鐘信號響起時仍在 A1 手上：

- (a) 在得分後 B 隊發界外球，球成活球之前
- (b) 在得分後 B 隊發界外球，球成活球之後，裁判因任何原因第一次停止比賽時
- (c) 在裁判第一次停止比賽，球成活球之後

### 解釋【節錄】

- 在 (a) 中，裁判應立即停止比賽，且在繼續比賽之前檢視。
- 在 (b) 中，裁判應在檢視的情況發生之後，裁判因任何理由停止比賽時執行檢視。
- 在 (c) 中，一旦在裁判第一次停止比賽球成活球之後，可以檢視的時間限制已經結束。原判決仍然有效。
- 在 (a) 和 (b) 中，若檢視確認，當投籃計時鐘信號響起時，球仍在 A1 手上，這是 A 隊投籃計時鐘違例。A1 得分不算。

### 官方解釋 F-3.2.2 範例

第四節比賽計時鐘顯示 1:39 時，A1 正在投籃動作中，此時遠離投籃情況處發生犯規。犯規被宣判在：

- (a) B2 對 A2 犯規。這是第 3 次團隊犯規。
- (b) B2 對 A2 犯規。這是第 5 次團隊犯規。
- (c) A2 對 B2 犯規。

### 解釋【節錄】

在 (a) 和 (b) 中，若檢視確認 A1 不在投籃動作中，則當 B2 的犯規時，球立即成為死球。球若中籃則不算分。若檢視確認 A1 正在投籃動作中，若球中籃應算分。

- (a) 應由 A 隊在 B2 犯規發生的最近處發界外球繼續比賽。
- (b) A2 應試罰因 B2 犯規產生的 2 次罰球。比賽應如同任何最後一次罰球後繼續。

在 (c) 中，若檢視確認 A1 球已離開投籃者的手，若球中籃應算分。若檢視確認球仍在投籃者的手上，球若中籃則不算分。應由 B 隊在罰球線延伸線發界外球繼續比賽。

### 官方解釋 F-3.2.7 說明

即時重播系統可以被用來決定，在第四節或任一延長賽，比賽計時鐘顯示 2:00 或更少時，一個被宣判的妨礙中籃或干擾球違例是否正確。若檢視確認妨礙中籃或干擾球違例被錯誤地宣判，則應依以下方式繼續比賽。若宣判後：

- 球已合法進入球籃，則得分應算。應賦予新的進攻隊在端線外發界外球。
- 一球員或任一隊已立即且明確地獲得控制球，應賦予該隊在宣判時球所在位置的最近處發界外球。
- 沒有任何一隊立即且明確地獲得控制球，跳球狀況發生。

當宣判後，一球員直接在場上獲得球權時，為立即且明確地獲得控制球。

立即且明確地獲得控制球必需為鳴哨後的第一個動作。任何為了獲得球權的非法身體接觸，或是觸及多位球員或被多位球員觸及都不是立即且明確地獲得控制球。

當球直接出界，沒有任一隊的球員獲得球權時，使球出界球隊的對隊被視為獲得立即且明確地控制球。

### 規則條文

#### F.4 主教練挑戰【2022 規則新增】

F.4.1 在提供即時重播系統的比賽中，主教練可以要求一次主教練挑戰。意即，要求主裁判使用檢視比賽情況確定他們的判決。

F.4.2 主教練挑戰的程序應執行如下：

- 不論成功或失敗，一隊在每場比賽僅能獲准**一次**主教練挑戰。
- 只有在附錄 F，**規則 F.3 中的比賽情況才可挑戰**。
- **規則 F.3 中的時間的限制不適用**。主教練可在比賽中任何時間提出挑戰。
- 主教練向最近裁判建立視線上接觸並清楚地提出他的主教練挑戰。主教練應大聲以英文說出“Challenge”，同時**做出挑戰手號**（手號 58，畫一長方形，如同電視螢幕）。**此要求為最終決定且不得取消**。
- 主教練提出挑戰，檢視最慢應該在決定做出後的**第一次裁判停止比賽時**執行。
- 若比賽沒有停止，裁判被授權在裁判發現主教練要求挑戰且不使任何一隊處於不利的情況下，**立即停止比賽**。

### 規則條文

#### F.4 主教練挑戰

##### F.4.2 主教練挑戰的程序應執行如下：

- 主教練應告知最近的裁判**要檢視的比賽情況**。
- 裁判應使用他的/她的 58 號手號**通知記錄員**主教練挑戰已被允許。
- 在檢視時，球員**應留在球場上**。
- 若檢視提供的證據對提出挑戰的球隊有利，則應推翻原判決。
- 若檢視提供的證據**不對提出挑戰的球隊有利**，則應維持原判決。
- 裁判應使用和檢視規則**相同的程序**。
- 當裁判宣判檢視的最終決定之後，**應如同任何檢視之後的程序繼續比賽**。



## 附錄 F - 即時重播系統

### 官方解釋 F-4-2 範例

B 隊主教練要求 HCC。主教練與最近的裁判建立視線上的連結，並以英文大聲說“challenge”。同時主教練做出即時重播系統的手號，以食指水平旋轉。

### 解釋

B 隊的 HCC 不應被允許，因為主教練並未做出正式 HCC 手號，以手畫長方形。

即時重播系統檢視



伸出食指水平  
旋轉手臂

主教練挑戰



在空中畫一個長方形

### 官方解釋 F-4-3 範例

第二節比賽計時鐘顯示剩餘 22 秒，A1 試投。球觸及在籃圈水平面以上的籃板，接著被 B1 觸及。裁判判定 B1 的觸球是合法的，因此並未宣判妨礙中籃違例。A 隊主教練相信這個決定是錯誤的，因此以適當程序請求 HCC。

### 解釋

妨礙中籃或干擾球僅能在裁判宣判妨礙中籃或干擾球違例時被挑戰。主教練對此決定請求的挑戰不應被允許。

### 官方解釋 F-4-4 範例

第三節比賽計時鐘顯示剩餘 4:16 時，A1 向球籃切入並得分。B 隊主教練相信 A1 得分前有一個明確的帶球走違例，因此以適當程序請求 HCC。

### 解釋

B 隊的 HCC 請求不應被允許。只有在附錄 F.3 中列出的情況才得以被挑戰。帶球走違例，不論是否被宣判，都不得被挑戰。

### 官方解釋 F-4-5 範例

第四節比賽計時鐘顯示 9 秒時，A1 投中 2 分。此時比分為 A 82 - B 80。B 隊從他的端線發界外之後，A 隊主教練相信 A1 的得分應算 3 分，並請求 HCC。當 B1 在前場運球時，裁判發現這個請求。

### 解釋

- A 隊的 HCC 請求應被允許。裁判應在不置任何一隊於不利的情況下，立即停止比賽。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 2 分投籃區投出，比分應為 A 82 - B 80，由 B 隊在前場 B1 運球停止比賽時的最近處發界外球繼續比賽。比賽計時鐘應顯示剩餘時間。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 3 分投籃區投出，比分應為 A 83 - B 80，由 B 隊在前場 B1 運球停止比賽時的最近處發界外球繼續比賽。比賽計時鐘應顯示剩餘時間。

### 官方解釋 F-4-6 範例

第四節比賽計時鐘顯示 8 秒時，A1 投中 2 分。此時比分為 A 82 - B 80。B 隊從他的端線發界外之後，A 隊主教練相信 A1 的得分應算 3 分，並請求 HCC。當 B1 投中 2 分，比賽計時鐘剩下 1 秒時，裁判發現這個請求。此時比分為 A 82 - B 82。

### 解釋

- A 隊的 HCC 請求應被允許。裁判應立即停止比賽。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 2 分投籃區投出，比分應為 A 82 - B 82，由 A 隊在他的端線發界外球繼續比賽。比賽計時鐘應顯示剩餘時間。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 3 分投籃區投出，比分應為 A 83 - B 82，由 A 隊在他的端線發界外球繼續比賽。比賽計時鐘應顯示剩餘時間。

### 官方解釋 F-4-7 範例

第四節比賽計時鐘顯示 7 秒時，A1 投中 2 分。此時比分為 A 82 - B 80。B 隊從他的端線發界外之後，A 隊主教練相信 A1 的得分應算 3 分，並請求 HCC。在 B1 投中 2 分，球在空中比賽計時鐘信號響起之後，裁判發現這個請求。此時比分為 A 82 - B 82。

### 解釋

- A 隊的 HCC 請求應被允許，裁判應在於記錄表上簽名前執行即時重播系統檢視。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 2 分投籃區投出，應依球權輪替程序進入延長賽繼續比賽。
- 如果即時重播系統檢視確認 A1 的投籃是從 3 分投籃區投出，則比賽結束且最終比分應為 A 83 - B 82。

### 官方解釋 F-4-8 範例

第四節比賽計時鐘顯示 6 秒時，A1 投中 2 分。此時比分為 A 82 - B 80。接著 B1 試投 2 分中籃，球在空中時，比賽計時鐘信號響起。此時比分為 A 82 - B 82。A 隊主教練相信 A1 的得分應算 3 分，並立即請求 HCC。

### 解釋

- A 隊的 HCC 請求應被允許，主裁判可以在比賽的任何時間，使用即時重播系統檢視決定一個中籃應算 2 分或 3 分。
- 如果檢視確認 A1 的投籃是從 2 分投籃區投出，應依球權輪替程序進入延長賽繼續比賽。
- 如果檢視確認 A1 的投籃是從 3 分投籃區投出，則比賽結束且最終比分應為 A 83 - B 82。

### 官方解釋 F-4-9 範例

第四節比賽計時鐘顯示 6:36 時，球出界。裁判判決 A 隊獲得球權。A 隊請求暫停。B 隊主教練相信這個決定不正確並以適當程序請求挑戰。

### 解釋

- A 隊的 HCC 請求應被允許。即時重播系統檢視，可以在比賽的任何時間，決定一個球出界違例是否被正確宣判。
- 直到檢視結束且裁判通知最終判決之前，暫停時間不得開始。



### 官方解釋 F-4-11 範例

第二節比賽計時鐘顯示 3:23 時，球出界。裁判將球權給予 A 隊。B 隊教練相信這個判決是錯誤的，因此以適當程序請求 HCC。這是

- (a) 本場比賽中 B 隊主教練第 1 次 HCC。
- (b) 本場比賽中 B 隊主教練第 2 次 HCC。

### 解釋

- (a) HCC 應被允許。主裁判應在比賽任何時間，使用即時重播系統檢視，決定出界違例是否被正確宣判。  
如果檢視確認判決正確，應由 A 隊發界外球繼續比賽。  
如果檢視確認判決錯誤，判決應被更正。應由 B 隊發界外球繼續比賽。  
在兩個情況中，B 隊主教練已用掉被賦予的 1 次挑戰。
- (b) B 隊主教練已用掉被賦予的 1 次挑戰。此要求不應被允許。

### 官方解釋 F-4-12 範例

第二節比賽計時鐘顯示剩餘 3:21 時，球出界。裁判將球權給予 A 隊。B 隊教練相信這個判決是錯誤的，因此以適當程序請求 HCC。此挑戰已被允許。但 B 隊主教練立即改變心意，並要求撤銷挑戰請求。裁判接受此撤銷的請求。

### 解釋

一旦 HCC 被允許，挑戰的請求是最終決定且不可撤銷。

### 官方解釋 F-4-13 範例

第二節比賽計時鐘顯示剩餘 2:35 時，A1 在接近投籃計時鐘響起時投籃得分，比賽繼續。B 隊主教練相信投籃計時鐘的信號在球離手之前響起。B1 在運球時，B 隊主教練以適當程序請求 HCC。

### 解釋

- B 隊的 HCC 應被允許。
- 即時重播系統檢視可以在比賽任何時間，決定球是否在投籃計時鐘信號響起前離開 A1 的手。
- 主教練可以在比賽任何時間請求 HCC。
- 裁判被授權可以立即停止比賽執行檢視。
- 若檢視確定球在投籃計時鐘信號響起前離手，得分應算。應由 B 隊在比賽停止時球所在位置的最近處發界外球繼續比賽。B 隊應有剩餘的進攻時間。

### 官方解釋 F-4-14 範例

第二節比賽計時鐘顯示剩餘 2:29 時，A1 在接近投籃計時鐘響起時投籃得分，比賽繼續。當 A2 使球出界時，裁判在 B 隊前場停止比賽。B 隊主教練相信投籃計時鐘的信號在球離手之前響起，因此以適當程序請求 HCC。

### 解釋

- B 隊的 HCC 應被允許。
- 即時重播系統檢視可以決定球是否在投籃計時鐘信號響起前離開 A1 的手。
- 第四節或任一延長賽比賽計時鐘顯示 2:00 或更少的時間限制不適用。
- 最晚至判決後裁判第一次停止比賽時，主教練可以在比賽任何時間請求 HCC。
- 若檢視確定球在投籃計時鐘信號響起前離手，得分應算。若檢視確定球在投籃計時鐘信號響起後離手，得分不算。
- 應由 B 隊在球出界的最近處發界外球繼續比賽。B 隊應有剩餘的進攻時間。
- 在兩個情況中，B 隊主教練已用掉被賦予的 1 次挑戰。

### 官方解釋 F-4-15 範例

第三節比賽計時鐘顯示剩餘 7:22 時，B1 對運球員 A1 犯規。這是 B 隊本節的第 2 次犯規。A 隊主教練相信 B1 非致力於比賽，因此 B1 的侵人犯規應被升級為違反運動精神犯規。A 隊主教練以適當程序請求 HCC。

### 解釋

- A 隊的 HCC 應被允許。
- 即時重播系統可以在比賽任何時間，決定一個侵人犯規、違反運動精神犯規或奪權犯規是否應升級或降級或被視為技術犯規。
- 若檢視確認這是一個侵人犯規，應由 A 隊從犯規發生時球所在位置的最近處發界外球繼續比賽。
- 若檢視確認這是一個違反運動精神犯規，侵人犯規應升級。應如同任何違反運動精神犯規繼續比賽。
- 在兩個情況中，A 隊主教練已用掉被賦予的 1 次挑戰。

### 官方解釋 F-4-16 範例

第三節比賽計時鐘顯示剩餘 7:16 時

- (a) B1 對運球員 A1 犯規。這是 B 隊本節的第 2 次犯規。比賽由 A 隊發界外球繼續，A2 接著投籃得 2 分。
- (b) B1 對正在投籃動作中的 A1 犯規，球未中籃。A1 第一次罰球，持球在可處理的位置。

A 隊主教練現在相信剛才 B1 非致力於比賽，因此 B1 的侵人犯規應被升級為違反運動精神犯規。A 隊主教練以適當程序請求 HCC。

### 解釋

- A 隊的 HCC 不應被允許。當 (a) 發界外球 (b)] 第一次罰球，
- 球被置於 A 隊球員可處理的位置後，請求 HCC 已經太遲了。主教練最慢應在判決後裁判第一次停止比賽時請求挑戰並執行檢視。
- A 隊主教練未用掉被賦予的 1 次挑戰。

## 附錄 F - 即時重播系統

### 官方解釋 F-4-17 範例

A1 在接近投籃計時鐘信號響起時投籃得分，比賽繼續。B 隊第一助理教練相信投籃計時鐘的信號在球離手之前響起，因此以適當程序請求主教練挑戰。

### 解釋

B 隊第一助理教練的請求不應被允許。即時重播系統檢視只能由 B 隊主教練請求。

### 官方解釋 F-4-18 範例

記錄員應登記所有 HCC 至記錄表上。

### 解釋

只有被允許的 HCC 才應被登記至記錄表上，HCC 旁的 2 個空格中。第一個空格填入節次或延長賽。第二個空格填入在該節或延長賽比賽時間的分鐘數。