





香港籃球總會 國際籃球規則變更

2022-10-1 正式生效 1.0 版

一、 第4條 球隊

新規則內容

第4條 球隊

- 4.3.2 每一球隊成員的球衣前後應有與球衣主色成對比色的平面實體號碼。 號碼應清晰易見,及:
 - 後面的號碼至少高 16 公分。
 - 前面的號碼至少高 8 公分。
 - 號碼筆劃組幼至少2公分。
 - 球隊只可使用0及00、及1至99的號碼。
 - 同隊球員不得穿着相同的號碼。
 - 任何廣告或標誌,距號碼至少<mark>4公分</mark>。
- 4.4.2 球員不得佩戴對其他球員造成傷害的裝備(物品)。
 - 不准許使用下列物品:

. . .

- 准許使用下列物品:
 - 保護肩膊、手臂、大腿或小腿且有足夠護墊覆蓋的護具。
 - 手臂及腿部的壓力<mark>衣物</mark>。

• • •

同隊球員手臂及腿部的壓力<mark>衣物</mark>、頭部裝備、布織護腕、頭巾及貼布,必須使用相同顏色。

二、 第8、10、34條 比賽時間結束

新規則內容

第8條 比賽時間、得分相等、及加時

- 8.8 若在每一節或加時接近結束時發生犯規,裁判應決定剩餘的比賽時間。比賽計時鐘上至少應顯示 0.1 秒。
- 8.9 在比賽休息時間內發生犯規而須要執行罰球時,應在每節或加時前執 行。

第10條 球的狀態

- 10.4 球不成死球,若中籃,有效,當:
 - 投籃時球在空中,及
 - 裁判響哨。
 - 每節或加時結束訊號響。
 - 投籃時鐘訊號響。
 - 罰球時球在空中,裁判宣判違例但不是罰球員違例。
 - <mark>投籃球員</mark>控球在手以連續動作投籃但球未離手,此時對手或對手 球隊席區的任何人員發生犯規而他仍能繼續完成投籃動作、而投 籃動作確實在犯規發生前已經開始。

若在裁判響哨之後,該球員做了一個新的投籃動作,則此規定不適用,中籃無效。

第34條 侵人犯規

34.2 罰則

- 34.2.2 若侵犯投籃球員,則該球員獲得罰球次數如下:
 - 中籃,得分有效,加罰球1次。
 - 2分球未中籃,判給罰球2次。
 - 3分球未中籃,判給罰球3次。
 - ●—每一節或加時結束訊號響的同時或響前瞬間、或投籃時鐘訊號響的同時或響前瞬間球仍在投籃球員手中時,該球員被侵犯而中 籃,則中籃無效,應判給罰球2或3次。

三、 第9條 每場、每節、每一加時的開始及結束

新規則內容

第9條 每場、每節、每一加時的開始及結束

- 9.4 所有比賽秩序表上排名在前的球隊(主隊),
 - 該隊球隊席應在面向球場之記錄台的左邊,
 - 該隊比賽開始前應在球隊席前方之半場熱身。

若經兩隊同意,可以互換球隊席及/或上半場熱身之半場。

註: 2020東京奧運會已經開始執行此規則。

四、 第12條 跳球及輪換發球權

新規則內容

第12條 跳球及輪換發球權

12.5.2 第一節開始跳球後<mark>不是首先</mark>獲得活球控球權的隊,當以後發生"跳球情況"時,應獲得第一次輪換發球權。

註: 原文為 "第一節開始跳球後*在場上*未獲得活球控球權的隊,當以後發生 "跳球情況"時,應獲得第一次輪換發球權。"

五、 第34/37條 界外球犯規 (throw-in foul)

新規則內容

第34條 侵人犯規

34.1 定義

- 34.1.1 侵人犯規是指不論在活球或死球時,球員與對手發生不合法的接觸。 球員不得拉、阻擋、推、撞、絆或伸展他的手、手臂、以手肘、肩 膊、臀部、腿部、膝蓋、足部妨礙對手的行進或不正常彎曲身體去佔 據位置(超出圓柱體)而妨礙對手的活動、或用任何粗暴的動作進行 比賽。
- 34.1.2 界外球犯規(throw-in foul)是指第四節或加時的比賽計時鐘顯示 2 分鐘或更少時發界外球、球在裁判手中、或球在發球員可以處理的地方時,防守球員向對方場上球員引起的侵人犯規(personal foul)。

34.2 罰則

登記違犯球員「侵人犯規」。

- 34.2.1 若侵犯非投籃動作球員:
 - 由非犯規隊在接近犯規發生地點發界外球恢復比賽。
 - 若犯規隊處於"球隊犯規:罰則狀態"時,則規則第41條適用。
- 34.2.2 若侵犯<mark>投籃球員</mark>,則該球員獲得罰球次數如下:
 - 中籃,得分有效,加罰球1次。
 - 2分球未中籃,判給罰球2次。
 - 3分球未中籃,判給罰球3次。

● 每一節或加時結束訊號響的同時或響前瞬間、或投籃時鐘訊號響的同時或響前瞬間球仍在投籃球員手中時,該球員被侵犯而中 籃,則中籃無效,應判給罰球2或3次。

34.2.3 界外球犯規:

判給被侵犯球員罰球1次,隨後由非犯規隊在最接近犯規發生地 點發界外球恢復比賽。

註: 犯規性質為「侵人犯規」,不再是「違反運動道德犯規」。

六、 第37條 違反運動道德犯規

新規則內容

第37條 違反運動道德犯規

37.1 定義

- 37.1.1 違反運動道德犯規是指球員接觸的犯規,在裁判的判斷下:
 - 與對手接觸,並且意圖不是在規則精神與原意下致力於比賽(直接對球)。
 - 球員致力於比賽,但與對手造成過度的、大強度的接觸。
 - 防守球員為了阻止攻防轉換時進攻隊的推進而故意造成不必要的接觸。此情況直至進攻球員開始投籃動作前適用
 - 球員從後面或側面對其對手造成的不合法接觸,該對手正向對方 球籃前進,前進中的球員、球和球籃之間沒有其他<mark>對方球員,而</mark>
 - 前進中的球員正控制球,或
 - 前進中的球員試圖控制球,或
 - 隊友傳球給前進中的球員,而球在空中。

此情況直至進攻球員開始投籃動作前適用。

- ●—第四節或加時的比賽計時鐘顯示 2 分鐘或更少時發界外球、球在 裁判手中、或球在發球員可以處理的地方時,防守球員向對方場 上球員引起接觸。
- 37.1.2 在整場比賽中,裁判對違反運動道德犯規的宣判及解釋必須一致,並 且必須根據動作作出宣判。

七、 第42條 特殊情況

新規則內容

第42條特殊情況

42.1 定義

發生違規後的同一停鐘時間內,<mark>若</mark>發生其他違規<mark>或發現其他已發生的 違規</mark>時,則出現"特殊情況"。

註: 此變更涵蓋因 IRS 重播發現違規前已發生其他違規的"特殊情況"。

八、 第48/49條 記錄員及助理記錄員/計時員:職責

新規則內容

第48條 記錄員及助理記錄員:職責

- 48.1 提供記錄表給記錄員,他應:
 - 記錄每一隊比賽開始時最先上場的 5 名球員及所有替補員姓名及 號碼,若發現上述事項有不相符時,應盡快通知最近的裁判。
 - 在累積得分表上記錄中籃或罰球中籃的分數。
 - 記錄每一名球員的犯規,<mark>當任一球員犯規達 5 次時,應立即通知</mark> 裁判。當球員違犯 2 次「技術犯規」、或 2 次「違反運動道德犯 規」、或 1 次「技術犯規」加 1 次「違反運動道德犯規」而被取 消比賽資格時,應立即通知裁判。同時記錄每一名主教練的犯 規,當主教練被取消資格時,同樣應立即通知裁判。
 - <mark>球隊請求暫停後,當暫停時機出現時應立即通知裁判,並登記此</mark> 暫停。記錄暫停,當球隊每半場或每一加時已無暫停可用時,應 通知裁判轉告該隊主教練。
 - 管理輪換發球權"箭咀"標誌,指示某隊獲得下一次輪換發球權。當上半場結束之後球隊下半場互換球籃時,應立即轉變"箭咀"指示方向。
 - 記錄裁判確認的"主教練挑戰",當主教練錯誤地提出第二次挑 戰時,應通知裁判。

第49條計時員:職責

- 49.1 提供比賽計時鐘及秒錶給計時員,他應:
 - 計算比賽時間、暫停時間及比賽休息時間。
 - 確保比賽計時鐘在每一節或加時結束時能自動發出極大聲響的訊 號。
 - 若訊號未被聽到或訊號失靈,應用任何方法通知裁判。
 - 使用附有數字的標誌指出球員犯規次數,並通過清晰的展示方式 給雙方球隊主教練知道球員的犯規次數。
 - 當任一球員犯規達5次時,應立即通知裁判。
 - 在球隊隊際犯規的情況下,當第4次隊犯發生球成活球後,才將 球隊犯規標誌放在靠近該隊的球隊席的記錄台上。
 - 執行替補。
 - 執行暫停。球隊請求暫停後,當暫停時機出現時應立即通知裁 判。
 - 僅在死球及球再次成活球之前才發出訊號。訊號不會停止比賽計 時鐘或停止比賽,也不會引致球成死球。

九、 附錄 A 裁判手號

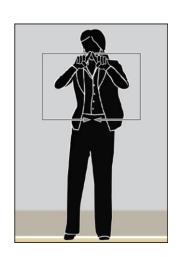
新規則內容

附錄 A 裁判手號



妨礙中籃/干擾球 食指沿另一隻手繞圈

主教練挑戰(Head coach's challenge,HCC)





主裁判向主教練確認挑戰

十、 附錄 B 記錄表

新規則內容

附錄 B 記錄表



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A Team B											
Competition Date	Date Time Crew chief										
Game No. Place		Umpi	Umpire 1 Umpire 2								
Toom A		DUNNING COOPE									
Team A Time-outs	— I	<u> </u>	RUNNING SCORE								
H1 01 01 12	Team fouls 3 4 02 1 2 3	┰╸╽	A	В	A	В	A	В	A	B	
	3 4 04 1 2 3		1 2	2	41	41 42	81 82	81 82	121 122	-	
OT HCC	<u> </u>	ᅳ	3	3	43	43	83	83	123		
	Player Foul	<u>. </u>	4	4	44	44	84	84	124	-	
Players	No. Player Fouls	4 5	5	5	45	45	85	85	125	125	
		+	6	6	46	46	86	86		_	
		+	7	7	47	47	87	87	127	127	
		\dashv	8	8	48	48	88	88	128	128	
		$\neg \neg$	9 10	9 10	49 50	49 50	89 90	90 90	129 130	129	
			1 11	11	51	51	91	91	131	131	
			12	12	52	52	92	92	132	132	
		$\perp \!\!\! \perp$	13	13	53	53	93	93	133	133	
		+	. 14	14	54	54	94	94	134	134	
		+	15	15	55	55	95	95	135		
		+	16	16	56	56	96	96	136		
Head coach		\dashv	17	17	57	57	97	97	137	137	
First assistant coach			18	18 19	58 59	58 59	98	98 99	138 139	138 139	
Team B		$\neg \neg$	20	20	60	60	100	100	140	140	
Time-outs	Team fouls	_	21	21	61	61	101	101	141	141	
H1 01 1 2	3 4 02 1 2 3	4	22	22	62	62	102	102	142	142	
H2 03 1 2			23	23	63	63	103	103	143	143	
от нсс		_	24	24	64	64	104	104	144	144	
Licence Players	No. Player Foul:	s	25	25	65	65	105	105	145	145	
no. Flayers	No. in 1 2 3	4 5	26	26	66	66 67	106	106 107	146 147	146 147	
		+	28	28	68	68	107	108	147	147	
		\dashv	29	29	69	69	109	_	-	149	
		\Box	30	30	70	70	110		150	150	
			31	31	71	71	111	111	151	151	
			32	32	72	72	112	_	-		
		$\perp \!\!\! \perp$	33	33	73	73	113	-	153		
		\dashv	34	34	74	74	114	114	154	154	
		+	35	35 36	75 76	75 76	115 116		155 156	155 156	
		+	37	37	77	77	117	117	157	157	
		$\dashv \vdash$	38	38	78	78	118			158	
Head coach		$\neg \neg$	39	39	79	79	119	119		159	
First assistant coach			40	40	80	80	120		160	160	
Scorer			Scores	Qua	arter ①	Α		В			
Assistant scorer				Qua	arter ②						
				Quarter ③ A B							
Timer	— I		Quarter ④ A B								
Shot clock operator	-1	Overtimes A B									
Crew Chief		Final Score Team A Team B									
Umpire 1 Umpire 2			Name of winning team								
Captain's signature in case of protest			Game ended at (hh:mm)								

B.7 暫停

- B.7.1 每半場或加時請求暫停,應在球隊名稱下方暫停空格登記該節或加時的比賽時間(以分鐘為單位)。上半場在 H1 旁、下半場在 H2 旁、首3 次加時在 OT 旁的空格記錄。
- B.7.2 每半場及加時結束時,在未使用過的空格畫 2 條橫綫。若球隊在第四節比賽的比賽計時鐘顯示 2:00 分鐘之前沒有請求下半時第 1 次暫停, 記錄員應在下半場第 1 次暫停空格內畫 2 條橫綫。

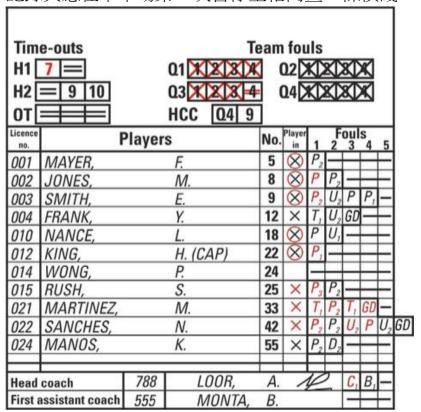


圖11 記錄表球隊欄(比賽後)

B.9 球隊犯規

- B.9.1 在記錄表上,每一節 (Q1、Q2、Q3及Q4) 有4個空格(緊接球隊名稱下方與球員姓名上方之間)供登記球隊犯規之用。
- B.9.2 不論球員違犯「侵人犯規」、「技術犯規」、「違反運動道德犯規」、或「取消比賽資格犯規」,記錄員應對違犯球員的球隊登記犯規1次,並在球隊犯規欄內畫一大"X"號。
- B.9.3 每一節結束時,記錄員在餘下空格畫2條橫綫。

B.13 主教練挑戰

B.13.1 在設置即時重播裝置的球賽,每隊可提出 1 次 "主教練挑戰" (HCC)。HCC應登記在球隊名稱下方 HCC旁的空格:第一空格節數或加時(Q1、Q2、Q3、Q4或 OT),第二空格登記該節或加時的比賽時間(以分鐘為單位)。

十一、 附錄 D 球隊名次

新規則內容

附錄 D 球隊名次

D.1.3 若在分組比賽完成前未能排列名次,則有關球隊暫時名次相同。若在分組比賽結束後按上述準則仍無法排列名次,則以相應國際籃球聯會排名決定名次。

十二、 附錄 F 即時重播裝置

新規則內容

附錄 F 即時重播裝置

F.1 定義

即時重播裝置(Instant Replay System, IRS)是裁判通過在核准的視頻屏幕上觀看比賽情況來驗証裁判決定的工作方法。

F.2 程序

- F.2.1 在附錄規定的範圍內,裁判有權在主裁判簽署記錄表之前使用 IRS。
- F.2.2 適用 IRS 重播的情況發生後,當裁判因任何原因停止比賽,應盡快使用 IRS 重播。
- F.2.3 應依據以下程序使用 IRS:
 - 若 IRS 設備可供使用,主裁判應在比賽開始前核准。
 - 主裁判負責決定是否使用 IRS 重播。
 - 若裁判的決定須要經過 IRS 重播,裁判必須在球場上展示最初的 決定。
 - 收集其他裁判、記錄台職員及監督委員的資訊後,應盡快開始重播。

- 主裁判及最少一位裁判(作出宣判的裁判)應參與重播。若作出 宣判的是主裁判自己,他應選擇一位裁判陪同下作出重播。
- 在 IRS 重播期間,主裁判應確保未授權人員不能接觸 IRS 顯示器。
- 重播應在執行暫停或替補<mark>、休息時間開始、或</mark>恢復比賽之前執 行。
- 若裁判確認須要 IRS 重播時已開始暫停或執行替補,應取消該暫停或替補,直至裁判報告最終的決定。
- 裁判報告最終的決定後,任一隊主教練可以取消暫停請求、請求 暫停或替補。
- 重播完畢,作出宣判的裁判應報告最終的決定,並應依據判決恢復比賽。
- 僅 IRS 提供明確及結論性的視覺証據給裁判更正時,才可以推翻 裁判的最初決定。

F.3 規則

可以重播下列比賽情況:

F.3.1 每節或加時結束:

- 中籃,球是否在該節或加時結束的比賽計時鐘響前離手。
- 確認比賽計時鐘剩餘多少時間,若:
 - 發生投籃球員出界違例。
 - 發生投籃時鐘違例。
 - 發生8秒違例。
 - 每節或加時結束前發生犯規。

休息時間不應開始,直至裁判已報告 IRS 決定,並完成該節或加時額 外的比賽時間。

F.3.2 第四節或每一加時,比賽計時鐘顯示 2:00 分鐘或更少時:

- 中籃,球是否在投籃時鐘響前離手。
 - 裁判有權立即停止比賽以重播確認該中籃是否在投籃時鐘響前 離手。
 - 裁判必須確認 IRS 重播的必要性,並在該中籃後首次因任何原因停止比賽時重播。
- 當犯規在投籃情況以外發生:
 - 比賽計時鐘或投籃時鐘訊號是否已響。
 - 若是投籃球員的對手犯規,投籃動作是否已經開始。
 - <mark>若是投籃球員的隊友犯規,</mark>球是否仍在投籃球員手中。
- 是否正確宣判妨礙中籃或干擾球。

若重播判定不是正確宣判妨礙中籃或干擾球,應恢復比賽如下, 若吹判後:

- 球合法進入球籃,得分有效,防守隊應在端綫發界外球。
- 任一隊的球員立即確認控制球,該隊應在最接近吹判時球的位置發界外球。
- 沒有球隊立即確認控制球,"跳球情況"發生。
- 確認使球出界的球員。

F.3.3 比賽中任何時間:

- 確認投籃球員是在2或3分投籃區中籃。
 - 裁判有權立即停止比賽以重播確認確認投籃球員是在2或3分 投籃區中籃。
 - 裁判必須確認 IRS 重播的必要性,並在該中籃後首次停止比賽時重播。
- 侵犯投籃球員,若未中籃,確認判給2或3次罰球。
- 是否正確宣判「侵人犯規」、「違反運動道德犯規」、「取消比 賽資格犯規」,或是否須要將該犯規升級或降級、或考慮該犯規 為「技術犯規」。
- 若比賽計時鐘或投籃時鐘失靈,更正及確認剩餘多少時間。
- 確認正確的罰球員。
- 當發生暴力行為<mark>或潛在的暴力行為</mark>,確認參與的<mark>球員或准許坐在 球隊席區的人員。</mark>
 - 裁判有權立即停止比賽以重播任何暴力行為或潛在的暴力行 為。
 - 裁判必須確認 IRS 重播的必要性,並在暴力行為或潛在的暴力 行為後首次停止比賽時重播。

F.4 主教練挑戰

F.4.1 在設置即時重播裝置(IRS)的球賽,主教練可請求 1 次 "主教練挑戰",即請求主裁判透過 IRS 重播比賽情況來驗証裁判決定。

F.4.2 應依據以下程序執行"主教練挑戰":

- 不論挑戰成功與否,主教練每場比賽只可請求 1 次 "主教練挑 戰"。
- 只可挑戰 "附錄 F規則 F.3 條" 列明的比賽情況。
- 規則 F.3 條的時間限制不適用於"主教練挑戰"。"主教練挑戰" 可在比賽中任何時間提出。
- 主教練請求挑戰時應與最接近的裁判建立眼神接觸並清晰地提出 他的"主教練挑戰"。

- 主教練應以英語大聲說出 "challenge" (挑戰)並同時展示主教 練挑戰手號(畫出方格,如電視屏幕一樣)。該請求為最終而且 不得更改的。
- 主教練必須先請求挑戰,而 IRS 重播必須最遲於挑戰請求後裁判 首次停止比賽時執行。
- 若比賽沒有停止並繼續進行,當發現主教練提出挑戰,裁判有權 在不對任一隊不利的時間立即停止比賽。
- 主教練應向最接近的裁判指出應重播的比賽情況。
- 裁判應確認挑戰請求有效。
- 裁判應通知記錄員已確認"主教練挑戰"。
- IRS 重播期間,球員應留在球場上。
- 若 IRS 重播顯示比賽情況支持球隊的挑戰,應推翻裁判的最初決 定。
- 若 IRS 重播顯示比賽情況不支持球隊的挑戰,應維持裁判的最初 決定。
- 裁判應依據規則執行相同的 IRS 重播程序。
- 裁判報告 IRS 重播的最終決定後,應如同任何 IRS 重播之後恢復 比賽。

完