

2020FIBA 新ルール変更点サマリー0910_修正版

JBA 審判 Gr
企画統括 Gr

- (1) 変更点については、赤字で記載をしています
- (2) FIBA 新ルール適用時期について
 - ① トップリーグ (B1 2 3, Wリーグ) は、2020-21 シーズンから適用
 - ② 今年度天皇杯皇后杯は、新方式においての 1st ラウンドから適用
 - ③ その他国内競技会においては、2021 年 4 月 1 日から適用
- (3) FIBA から新たな修正変更等あれば、速やかに通知します
- (4) TO 関連についての変更は、以下の項目です
 - ① 4. 第 35 条 ダブルファウル
 - ② 5. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル
 - ③ 6. 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
 - ④ 7. 付録 B - スコアシート

1. 第 5 条 プレーヤー：怪我と介助

【変更理由】 ゲーム中、審判の許可なくベンチを出てコートに入ってしまうメンバーが多い為、改めてベンチの管理を含めて内容を修正し、ゲーム中のベンチ管理を明確にした。

自チームのチームメンバーやチーム関係者からプレーヤーへ介助をした場合に関する対応を明確にするために文言を追加。第 5 条を「怪我」から「怪我と介助」に改称、新たに 19.2.6 を追加し、44.2.5 は修正。

【新ルール】 5-3

怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、治療を受ける場合、あるいはそのチームのコーチやチームメンバー、チーム関係者から介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

また上記の追記に関連し、

19-2-6

「プレーヤーが介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。」を追記。

44-2-5 (第 44 条：訂正のできる誤り)

訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに参加してもよいし、交代して再び交代要員になってもよい。

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我をしたり、介助を受けたり、5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていた場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

【解釈】 ゲーム中、怪我をしたように見えるプレーヤーを治療するためや、装着しているサポーターやウェアなどを調整するためなど、プレーヤーの介助をするためにベンチにいる関係者がコート内に入った場合、原則的にその当該プレーヤー

は交代をしなければいけない。

2. 第15条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー

【変更理由】 変更の目的は、様々なケースで、ファウルがショットの動作中であったかどうかなどでケースの理解に関して一貫性が保たれていないことを是正。

ショットの動作（アクト・オブ・シューティング）を以下、2つのタイプに分け

- ・「通常のショット（ジャンプショットや止まった状態からのショット）」
- ・「ひと続きの動作の中でのショット」

として別々に定義。

この新たな修正では、競技規則自体の変更はなく、判定に理解を明確にするための文言調整。

【変更部分】 15-1-1

ショットとは、フィールドゴールあるいはフリースローで、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けて投げることをいう。

フィールドゴールのタップとは、相手チームのバスケットの方向に向けて、片手または両手でボールをはじくことをいう。

【補足】タップショットはコントロールとみなす。

フィールドゴールのダンクとは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショットでのひと続きの動作とは、進行中もしくはドリブルの完了時にボールを持ち、通常は上向きにショットの動作を続けるプレーヤーの行動である。

15-1-2

ショットでのアクト・オブ・シューティングは：

- ・プレーヤーがボールを相手チームのバスケットに向けて上向きに動かし始めたときと審判が判断したときに始まる
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れるか、シューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる

【補足】ここでの「ショット」とは、ジャンプショットや止まっている状態からのショットを指す

15-1-3

バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショットのひと続きの動作でのアクト・オブ・シューティングは：

- ・プレーヤーのドリブルの完了時、もしくは空中でボールをキャッチし、片手または両手にボールがとどまり、フィールドゴールのためのボールのリリースに先立つショットの動作を始めたときと審判が判断したときに始まる
- ・ボールがプレーヤーの手から離れるか、プレーヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたとき、もしくはシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

【補足】ここでの「バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショット」とは、ドリブルからのショットやレイアップショット、または動きながらボールをレシーブしてショットに向かう一連の動きを伴うショットを指す

【解釈】

「通常のショット」とは、ポストプレイなどボールを持って止まっている状態からショットのために動作を起こすことや、ジャンプストップなどで止まった後にリングに向かって動作を起こすショットを示している。そのため、ギャロップステップなどでは、片足でボールを持って踏み切り、その後両足でフロアに降りるまでにファウルが起きたとしても、ファウルの後にジャンプストップがあるため、ショットの動作とは認められない。両足でフロアに降りたあと、リングに向かってアップモーション（上方向へ向かう動き）を起こし始めたときにショットの動作が始まったと判断される。

「ひと続きの動作の中でのショット」とは、レイアップショットなど、一連の動きの中でショットまで完結する動きを示す。

3. 第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

【変更理由】 ボールを持っているオフENSEのシリンダーを競技規則上に新たに定義することで、ディフェンスが無理にリーガルなオフENSEのシリンダーに入りコンタクトを起こすケースに関して判定をしやすくする。また、それによってゲームの中でおきる不必要なフェイクや、肘のコンタクトをコントロールすることを目的とする。

【新ルール】 33-1 シリンダーの概念

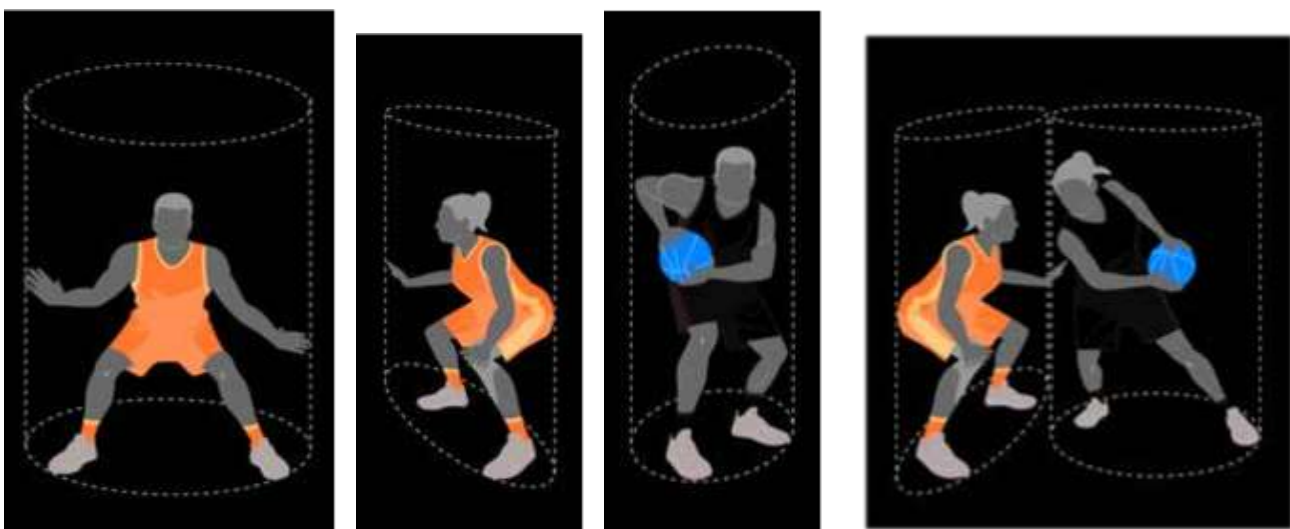
プレーヤーがコート上で普通に立ったとき、そのプレーヤーが占めている位置とその真上の空間をシリンダー（筒）という。これらの寸法、および両足間の距離はプレーヤーの身長とサイズによる。ディフェンスとボールを持っていないオフENSEのシリンダーの境界線とは、以下の範囲が含まれる：

- ・正面は手のひらの位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで

手や腕を前に伸ばしてもいいが、足や膝の位置を超えてはならない。リーガルガーディングポジションでは、手を肘の位置で曲げてもいいが、前腕と手は挙げなくてはならない。オフENSEが自身のシリンダーの中でノーマル・バスケットボール・プレーを行おうとしているとき、ディフェンスはボールを持っているオフENSEのシリンダーに入って、イリーガルなコンタクトを起こすことはできない。ボールを持っているオフENSEのシリンダーの境界線とは、以下の範囲が含まれる：

- ・正面は脚、曲げた膝や腕、腰より上でボールを持っている位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで

ボールを持ったオフENSEは自身のシリンダーの中でノーマル・バスケットボール・プレーを行うための十分な空間を与えられなければならない。ノーマル・バスケットボール・プレーには、ドリブルの始まり、ピボット、ショットとパスを含む。オフENSEはさらに空間を得るために、脚や腕をシリンダーの外に広げ、ディフェンスにイリーガルなコンタクトとイリーガルなコンタクトを起こすことはできない。



【ダイアグラム5】 シリンダーの概念図

【解釈】 ボールを持っているオフENSEのシリンダー内に、ディフェンスがプレッシャーなどをかける目的で無理にそのオフENSEの

シリンダー内に入りコンタクトがおこした場合、ディフェンスがオフェンスのシリンダーの権利を妨げたと判断されるためディフェンスファウルが宣せられる。オフェンスのシリンダーをディフェンスが無理に侵害するとは、リーガルなオフェンスのシリンダーに対し、ディフェンスが距離をつめ、その上半身や腕をオフェンスのシリンダーに入れたり、オフェンスの軸足をディフェンスがまたぐことで胴体や下半身でオフェンスとコンタクトを起こすことを含む。

同様のケースで、オフェンス、ディフェンス共に、コンタクトによって影響がないにもかかわらずファウルをされたように見せかける行為についてはフェイクとして判断される。

ただし、ディフェンスのファウルが宣せられた後であっても、オフェンスが必要以上に肘などを振り回し相手にコンタクトを起こした場合はオフェンスファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウル等が宣せられる。

4. 第35条 ダブルファウル

【変更理由】 現行のダブルファウルの規則では、ダブルファウルの判定がされた後、その事象の処置によるそれぞれのファウルのフリースローの数によって処置が変わる為、ゲームの中で同じように見えるダブルファウルの事象であっても、その時々でダブルファウルとなるケースやダブルファウルとならないケースが存在するように見えてしまう。

したがって、今回の変更により、同じカテゴリーのファウルがほとんど同時におきた場合には、それに伴うフリースローの数や処置にかかわらず、ダブルファウルとすることとなった。また、パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルがほとんど同時に起きた場合では、カテゴリーの異なる2つのファウルのケースであるため相殺とならない。

【新ルール】 35-1-1

ダブルファウルとは、両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、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をした場合をいう。

35-1-2

2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる：

- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること
- ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること
- ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること
- ・両方のファウルが、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、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルであること

35-2

両プレーヤーにパーソナルファウルもしくは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記録される。

どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：ダブルファウルとほとんど同時に

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる

【解釈】 ディフェンス B1 のパーソナルファウルと、オフェンス A1 のパーソナルファウルがほとんど同時に宣せられた。その時、チーム B のチームファウルは5つ以上であった。現行のルールでは、A1 のファウルと B1 のファウルは罰則が異なるた

めダブルファウルとすることはできなかったが、今回の変更により、ファウルのカテゴリーが同じパーソナルファウルとパーソナルファウルのため、ダブルファウルとなる。

【解釈】 ショットに向かうプレーヤーA1 に対して B2 がパーソナルファウルをおこし、ほとんど同時に A1 は腕を強く振り回して B2 にコンタクトを起こしアンスポーツマンライクファウルが宣せられた場合など、2つのファウルのカテゴリーが異なる場合、相殺はされない。同様のケースで、B2 のファウルもアンスポーツマンライクファウルだった場合、カテゴリーが同じファウルのためダブルファウルが宣せられる。

【解釈】 2人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれブロッキングとチャージングを同時に宣したり、異なる2つの触れ合いであっても、2人の審判がオフェンスファウルとディフェンスファウルをそれぞれ判定しシグナルした場合、両方のファウルが同じカテゴリーであった場合、ダブルファウルが宣せられる。

5. 第37条 アンスポーツマンライクファウル

【変更理由】 アンスポーツマンライクファウルを判定する際の基準（37-1-1 のボレット4つ目）のケースで、現行のルールではボールのコントロールがあることが「速攻」の条件として含まれている。そのため、客観的にみるとスティールなどから明らかに点数がとれると見える場合でも、アンスポーツマンライクファウルが宣せられることがないケースを改めてアンスポーツマンライクファウルとして判断することを目的とするため

【新ルール】 37-1-1

アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・競技規則の精神や意図を外れ、正当に直接ボールにプレーしようとして起きた相手プレーヤーとの触れ合い
- ・プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エグゼシブコンタクト、ハードコンタクト）
- ・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
このルールは、オフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。
- ・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やボールとそのチームが攻めるバスケットの間に他のプレーヤーが全くいない状況で、進行している相手プレーヤーの後ろあるいは横から起こすイリーガルなコンタクト。

このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される。

【補足】 ここでの「他のプレーヤー」とは、進行している相手プレーヤーと同じチームのプレーヤーは含まない。また、「他のプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）をさす。

- ・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、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

【解釈】 ディフェンス B1 がオフェンス A1 からボールを弾いてそらし、チーム A のバスケットに向けて、速攻をすることができる明らかに開けた進路ができていてボールをキャッチしようとしているとき、A1 が通常のバスケットボールでのイリーガルなコンタクト（ファウル）を起こした。

現行の競技規則では、この時点ではチーム A のボールのコントロールが続いておりオフェンスファウルとして判定さ

れるため、ディフェンスとされるチーム B の速攻と定義することはできないことから、アンスポーツマンライクファウルとはならないが、今回の変更に伴い、この状況でもボールのコントロールが相手チームにうつることが明白で、速攻にいくことができると判断できるケースであればアンスポーツマンライクファウルが宣せられる

6. 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

【変更の理由】 スコアラーは他のテーブルオフィシャルズより比較的多くの任務を担っているため、今回の変更ではスコアラークの任務を減らすことを目的とし、プレーヤーのファウルもしくはチームファウルの表示の手順をタイマーが行うものとする。

【新ルール】 49-1 (赤字部分を現行の 48-2 から移動)

タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる
- ・各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる
- ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す
- ・1 チームに各クォーター 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具をスコアラークテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す
- ・交代の合図をする
- ・ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない

【解釈】 この変更については、従来のスコアラーク業務の一部をタイマーの業務として位置づける変更であるが、日本国内においては従来通り各業務を行う事とし、アシスタントスコアラークの業務は「タイマーのサポート」を行う事を指す。

7. 付録 B - スコアシート

【変更の理由】 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者に対して、通常のテクニカルファウル/ディスクォリファイングファウル、もしくは暴力行為の際にチームベンチエリアを離れることなどに関する失格・退場が宣せられたとき、スコアシートにどのように記録するかを明確化。

ヘッドコーチが暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れ暴力行為に積極的にかかわったとき、このヘッドコーチに 2 個の D2 (1 個はいずれかのチームメンバーがチームベンチエリアを離れたことについて、もう 1 個はヘッドコーチ自身が暴力行為に積極的にかかわったことについて) が記録されることがないことの確認。

【新ルール】 B8-3-14

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B2」または「D2」が宣せられる。

このコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、1 個の「D2」のみが宣せられる。

8. F - インスタントリプレーシステム (IRS)

【変更の理由】 現行の競技規則 46-12「クルーチーフ：任務と権限 - IRS の使用」は内容が複雑になってきているため、新たに付録 F にこの部分を移動した。

また、IRS の手順について以下の部分を追記修正した。

- ・IRS を使用する上での誤りを減らす仕組みとして、少なくともクルーチーフともう一人、審判がレビューに参加する
- ・IRS レビュー終了後のレポートは、コート上で最初の判定を下した審判が最終的な決定を示す

【新ルール】

F-1

定義

インスタントリプレーシステム (IRS) でのレビューは、承認されたビデオ機器の画面でゲームの状況を見て、レフェリーが判定を検証するために使用する作業方法である。

F2-1

審判は、この付録に記載されている制限内で、試合後に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。

F2-2

IRS の使用には、次の手順が適用される：

- ・IRS を使用できるゲームでは、クルーチーフはゲーム前に IRS 機器を承認するものとする。
- ・IRS レビューを使用するかどうかはクルーチーフが決定する。
- ・審判の判定や決定が IRS レビューの対象である場合、審判はその最初の判定をコート上で示す。
- ・他の審判やテーブルオフィシャル、コミッショナーから情報を集めた後、IRS レビューは出来るだけ早く始める。
- ・レビューには、クルーチーフと最低 1 名の（コート上で判定した）審判が参加する。クルーチーフがコート上で判定した場合、クルーチーフはレビューに同行するアンパイアを 1 人選ぶ。
- ・IRS のレビュー中、クルーチーフは権限のない人物が IRS モニターを見ることができないようにする。
- ・レビューはタイムアウトや交代が行われる前、そしてゲームが再開される前に行う。
- ・レビューの後、コート上で最初の判定を下した審判が最終的な決定を示し、それに応じてゲームが再開される。
- ・修正のための明確で決定的な目で見て分かる証拠を IRS によって確認できた場合のみ、審判の最初の判定を修正することができる。
- ・クルーチーフがスコアシートにサインした後は、IRS レビューを行うことはできない。

F2-3-1

以下のゲームの状況でレビューを行うことができる：

■クォーターやオーバータイムの終了時に

- 成功したショットのボールが手から離れるのが、ゲームクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
- 以下の状況を判断し、どのくらいの時間をゲームクロックに表示するかを確認
 - ・シューターによるアウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合
 - ・ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合
 - ・8 秒のバイオレーションが起きていた場合
 - ・クォーターまたはオーバータイムの終了よりもファウルが先に起きていた場合

- 第 4 クォーターや各オーバータイムのゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示している場合
 - 成功したショットのボールが手から離れるのが、ショットクロックのブザーよりも先だったかどうかを確認
 - ショットがファウルよりも先だったかどうかを確認
 - ゴールテンディングまたはバスケット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を確認
 - ボールをアウトオブバウンズにしたプレイヤーの確認

- ゲーム中どのタイミングでも
 - 成功したショットが 2 点あるいは 3 点かを確認
 - 成功しなかったフィールドゴールのシューターに対して起こされたファウルが宣せられたあと、与えられるフリースローの本数が 2 本あるいは 3 本かを確認
 - 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の判定が、それぞれのクライテリア（基準）に沿っているか確認し、必要であれば判定をアップグレードもしくはダウングレードするか、またはテクニカルファウルと記録することが適切かどうかを確認
 - ゲームクロックやショットクロックに誤作動が起きたとき、クロックが訂正される時間を確認
 - 正しいフリースローシューターの特定
 - ファイティングが起きたとき、どのチームメンバーやヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者がかわっていたかの特定