

## 2020FIBA ルール変更 および 2021 インタープリテーション変更点サマリー **20210319**

JBA 審判 Gr  
企画統括 Gr

本資料は、2020年9月にJBAから発信した【2020FIBA 新ルール変更点サマリー-0910】に、2021年1月FIBAから示されたFIBA Official Basketball Rules 2020 - Official Interpretations Version 2.0（以下、「2021FIBA インタープリテーション」）の変更点を新たに追加し作成した。

※2020FIBA ルール変更点 は赤字、2021FIBA インタープリテーション変更点は黄色のハイライトで記載。

### 2020FIBA ルール国内適用時期について

- ① トップリーグ（B1 2 3、Wリーグ）は、2020-21 シーズンから適用済み
- ② 2020年度天皇杯皇后杯は、新方式における1stラウンドから適用済み
- ③ その他国内競技会においては、2021FIBA インタープリテーションの内容を含め2021年4月1日から適用

### 2021FIBA インタープリテーション国内適用時期について

- ① B3、Wリーグは、2021年3月1日より適用。B1・2リーグは2021年3月17日より適用
- ② 2020年度天皇杯皇后杯は、新方式におけるファイナルラウンドより適用
- ③ その他国内競技会においては、2021年4月1日から適用

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

## 1. 第4条 チーム

### 【インタープリテーション 条文 4-4】

スカーフスタイルのヘッドバンドを身につけることは認められない



\*2020-2021 シーズン B1, B2 リーグ戦については、リーグの規定に基づき着用可

## 2. 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 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、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。

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

## 【新ルール 19-2-6】

プレーヤーが何らかの手当てや介助を受ける場合、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。

## 【新ルール 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出場してもよいし、交代して再び交代要員になってよい。
- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や介助、5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていたりした場合は、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。

## 【ルールの解釈】

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。ただし、実際のゲームの再開に遅延をきたさない範囲で、自チームのベンチエリア付近で、コート内に入ることなく、15 秒以内で介助が終わる場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代をする必要はない

## 【インタープリテーション 条文 5-1】

プレーヤーが怪我をした、怪我をしたように見られた、もしくは介助が必要だと見られ、結果として自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物（自チームのヘッドコーチ、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）がコート内に入った場合、実際に手当てや介助を受けたかどうかにかかわらず、そのプレーヤーは手当てや介助を受けたと見なされる。

## 【インタープリテーション 例 5-4】

A1 はコート内に入ってきた自チームのドクターから見当たらなくなったコンタクトレンズを探すという介助を受けた。

## 【インタープリテーション 解説 5-4】

A1 は介助を受けており、交代しなければならない。

## 【インタープリテーション 条文 5-5】

自チームのチームベンチに座ることを許されている人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーヤーを介助することがある。介助によって速やかなゲームの再開に遅延をきたさない場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない

## 【インタープリテーション 例 5-11】

A1 はフロントコートからのスローインのために、審判から手渡される前のボールを持って待っている。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を離れ、コートの外から A1 のテーピングを補強した。

## 【インタープリテーション 解説 5-11】

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外で 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。

## 3. 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】

フィールドゴールあるいはフリースローの「ショット」とは、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ボールを投げることをいう。フィールドゴールの「タップ」とは、プレーヤーが片手または両手で相手チームのバスケットに向けてボールを弾くことをいう。

【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でのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。**

### 【変更部分 15-1-2】

**動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）とは：**

- ・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、**ボールを上方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たとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。また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】「動きながらではないショット」は FIBA Official Basketball Rules では単に"shot"と表現しているが、

日本語では「ショット」と訳すことで他の箇所と意味が混同してしまうため、本競技規則では「動きながらではないショット」とする。

### 【変更部分 15-1-3】

バスケットへのドライブでの**ひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショット**の動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、**ボールがプレーヤーの片手または両手で止まっ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たとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。また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

## 【ルールの解釈】

「動きながらではない通常のショット」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。

## 4. 第 17 条 スローイン

### 【インタープリテーション 例 17-5】

第 4 クォーター残り 51 秒で、チーム A がスローインを与えられることになっている。スローインをする A1 にボールが与えられる前に審判は「フリーガールバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1 が A1 に向かって境界線を越えて体を動かした。

### 【インタープリテーション 解説 17-5】

審判は A1 にボールを手渡す前に警告を与えなかったため、この時点で審判は笛を吹き、B1 は警告を与えられる。この警告はチーム B のヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチーム B のチームメンバーによる同様の行為に適用される。スローインは再度行われる。

## 5. 第 18/19 条 タイムアウト/交代

### 【インタープリテーション 条文 18/19-5】

同じファウルの罰則による 2 本もしくは 3 本のフリースローのうち、最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後は、最後のフリースローの後でボールがデッドになるまではタイムアウトや交代は認められない。それらのフリースローの間にテクニカルファウルが宣せられたとき、誰もリバウンドの位置に着かずに速やかにフリースローを行う。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。

### 【インタープリテーション 例 18/19-10】

B1 が A1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2 がテクニカルファウルを宣せられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

### 【インタープリテーション 解説 18/19-10】

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に与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1 は 2 本目のフリースローを行う。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。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

6. 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のシリンド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のシリンド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 シリンドーの概念】

シリンドーとはフロア上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンドーの大きさ、あるいはプレーヤーの両足の間隔はプレーヤーの身長やサイズによって異なる。シリンドーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフENSEのプレーヤーのシリンドーの境界は以下の通り制限される：

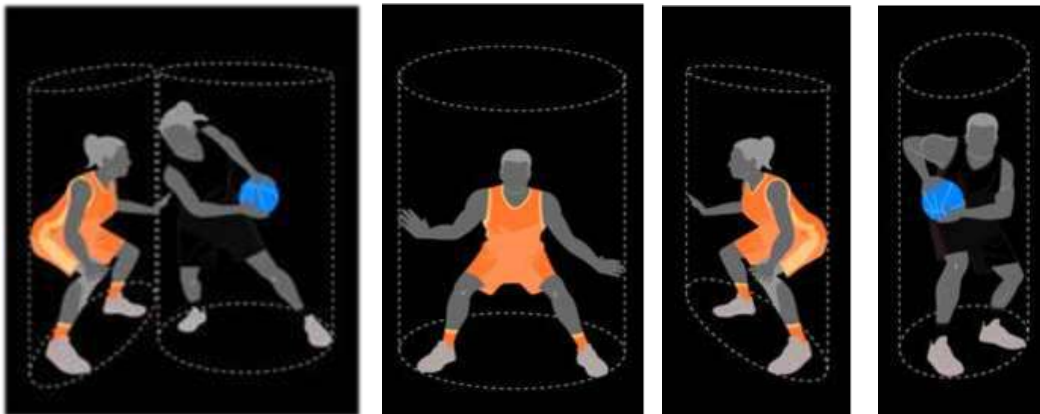
- ・正面は手のひらの位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで

手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるように、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を超えてはならない。

オフENSEのプレーヤーが自身のシリンドーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフENSEのプレーヤーのシリンドーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフENSEのプレーヤーのシリンドーの境界は以下の通り制限される：

- ・正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は肘と脚の外側の位置まで。

ボールを持っているオフENSEのプレーヤーには自身のシリンドーの範囲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が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、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスが含まれる。オフENSEのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンドーを超えて脚や腕を広げて、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない



【ダイアグラム 5】 シリンドーの概念図

## 【ルールの解釈】

ボールを持っているオフェンスのシリンダー内に、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ェンス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。

## 7. 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。

### 【新ルール 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
- ・両方のファウルがともに**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**と**ディスクォリファイングファウル**のいずれかの組み合わせであること

### 【補足】

この条件は 2 つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「**パーソナルファウルとパーソナルファウル**」「**アンスポーツマンライクファウルと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とディスクォリファイングファウル**」「**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**」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

### 【ルール 35-2】

両プレーヤーにパーソナル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

## 【ルールの解釈①】

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。

## 【ルールの解釈②】

2 人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれブロック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で、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。

## 【インタープリテーション 条文 35-1】

ファウルは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、テクニカルファウルである可能性がある。ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルがプレーヤーのファウルで、同じカテゴリー（とも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とディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でなければならない。ダブルファウルには身体接触を伴わなければならないため、身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。

ほとんど同時に起きた両方のファウルが同じカテゴリー（とも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とディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でない場合、ダブルファウルではなく、罰則は互いに相殺しない。パーソナルファウルはいつでも最初に起き、アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルは 2 番目に起きたと考えられる。

## 【インタープリテーション 例 35-8】

B1 がドリブルをしている A1 を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チーム B のこのクォーター 5 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に A1 が B1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

## 【インタープリテーション 解説 35-8】

2 つのファウルは同じカテゴリーではない（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）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。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 に与えられたあと、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。ショットクロックは 14 秒となる。

## 8. 第 36 条 テクニカルファウル

### 【インタープリテーション 例 36-4】

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

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。

#### 【インタープリテーション 解説 36-4】

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にあと、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、フェイクの判断とは別で、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。

## 9. 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：

- ・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
- ・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（エクセシブコンタクト、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とボール、バスケットの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これ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）に入るまで適用される。
- ・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

### 【ルールの解釈】

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た状況で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、速攻に行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。

「相手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。



## 10. 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の任務を減らすことを目的とし、プレイ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
- ・各プレイ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

【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。

- ・1 チームに各クォーター4 個目のプレイ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、チームファウルパネルの表示器具をスコアラーズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す

【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。

- ・交代の合図をする

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・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

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。スコアラーのブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

### 【ルールの解釈】

この変更については、従来のスコアラー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の業務は「タイマーのサポート」を行う事を指す。

## 11. 第29条 24秒ルール/ 第50条 ショットクロックオペレーター：任務

### 【インタープリテーション 条文 29/50-28】

フィールドゴールのショットが放たれ、ディフェンスのチームのバックコートで、ディフェンスのプレイヤーがファウルを宣せられたとき、ゲームがスローインで再開される場合、ショットクロックは：

- ゲームが止められたとき、ショットクロックに 14 秒以上が表示されていた場合、ショットクロックはリセットされず、継続となる。
- ゲームが止められたとき、ショットクロックに 13 秒以下が表示されていた場合、ショットクロックは 14 秒となる。

### 【インタープリテーション 例 29/5-29】

ショットクロック残り 17 秒で、A1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B2 が A2 にファウルをし、このクォーター2 個目のチームファウルであった。ボールは：

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングに触れなかった。

## 【インタープリテーション 解説 29/5-29】

(a)A1 のフィールドゴールは認められる

全ての場合において、ゲームはフロントコートの 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 17 秒となる。

## 1 2. 第 39 条 ファイティング / 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、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。ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに 1 個のディスクォリファイングファウル「D2」のみが宣せられる

### 【インタープリテーション 例 39-7】

ヘッドコーチ A がチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2 を激しく突き飛ばした。

### 【インタープリテーション 解説 39-7】

チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の収集のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。チーム A のヘッドコーチには自身が積極的に暴力行為に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチーム A のヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」と記入される。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。

## 1 3. 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「クレーチーフ：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、少なくともクレ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。

## 【新ルール F2-1】

審判はこの付録に記載されている制限の範囲内で、ゲーム後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

## 【新ルール F2-2】

IRS の使用には、次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、IRS レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定について IRS レビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアが IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・IRS レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・IRS レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が IRS レビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ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あと、IRS レビューを行うことはできない。

## 【新ルール F3-1】

以下のゲームの状況でレビューを行うことができる：

- クォーターもしくはオーバータイムの終了時で
  - 成功したフィールドゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
  - 次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか
    - ・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

## 【新ルール F3-2】

- 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 以下が表示されているとき
  - ・成功したフィールドゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
  - ・ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき：
    - －ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか
    - －ショットの動作（アウトオブシューティング）が始まっていたかどうか
    - －シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか
  - ・ゴールテンディングもしくは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
  - ・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため

## 【新ルール F3-3】

- ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したフィールドゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点か
- ・成功しなかったフィールドゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か
- ・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がそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか
- ・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか
- ・正しいフリースローシューターを特定するため
- ・あらゆる暴力行為の間のチームメンバー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、チーム関係者の関与を特定するため