

2018FIBA 新ルール変更点 2018**0921**

JBA 審判担当

2018FIBA 新ルールの適用については、以下の対応により実施する。

- 【変更点概略】 ①P (ピリオド) → Q (クォーター) (変更点 1) 審判関連
 ②競技規則に関する事項 (変更点 3.4.5.6.7.8.9.10.11.12) 審判関連
 ③ユニフォーム (身に付けるもの) に関する事項 (変更点 2) 競技運営関連
 ④チームの順位決定方法に関する事項 (変更点 13) 競技運営関連
 ⑤施設用具に関する事項 (変更点 14) 競技運営関連
- 【適用時期】 ①②について ○トップライグ (B123、W リーグ) は 2018-19 シーズンから ※アーリーカップ含む
 ○天皇杯皇后杯は 2nd ラウンドから
 ①のみ ○JBA 主催大会である Winter Cup、Jr All Star は、今年度から

1. P (ピリオド) から Q (クォーター)、延長ピリオドからオーバータイムの用語

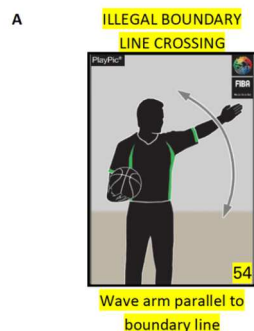
- 【変更理由】 世界的に用語を統一し、バスケットボールにかかわる人々に使用されるものにするため。
 【新ルール】 競技規則中の全ての箇所を変更する。
 a) P (ピリオド) から Q (クォーター) へ名称変更
 b) EP (延長ピリオド) から OT (オーバータイム) へ名称変更

2. 第 4 条 ユニフォーム - 身につけるもの

- 【変更理由】 ゲームのイメージを損なわない範囲で身につけられるものの制限を最小化するため。
 【新ルール】 チームで身につける全てのもの*は同一の単色かつ無地**でなければならない。
 * = 腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、手首や腕のバンド
 ** = 同一の単色かつ無地でチームの身につける全てのもの
 【解釈】 身につけてはいけないもので「ヘルメット」を追加 → 詳細は競技運営より

3. 第 17 条 スローイン

- 【変更理由】 スローインのバイオレーションを防ぎ、ゲームの残り 2 分間の遅延を防ぐため。
 【新ルール】 17-2-8 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、ディフェンスのプレーヤーはスローインを妨げるために体の一部を境界線を越えてコートの外に出すことや、障害物からラインまでの距離が 2 m 未満のときに、スローインするプレーヤーの 1 m 以内に近づいてはならない。



- ※ 審判はスローインを与えるときに警告として
 プリベンティブシグナル (図 A) を使う。
 ※ **ゲームの残り 2 分間でのスローインに対する遅延行為はテクニカルファウルとする。**

- 【解釈 1】 第 4 クォーター、各オーバータイムの残り 2 分間で行われるスローインでは、スローインのボールを与える前に審判はプリベンティブシグナルを行い遅延行為を予防したうえで、遅延行為があった場合テクニカルファウルを宣する。**
- 【解釈 2】 第 4 クォーター、各オーバータイムの残り 2 分間に至るまでにスローインを妨害する遅延行為によって警告がすでにされていた場合や、類似のケースを繰り返したためにテクニカルファウルがすでにそのチームに記録されていた場合も同様に、テクニカルファウルが宣せられる。**

4. 第 24 条 ドリブル

【変更理由】 現実のゲームに近づけ、魅力的なプレーを認めるため。

【新ルール】 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールを投げたり叩いたり転がしたりしてフロアに触れさせて、ボールを移動させることをいう。

※競技規則から削除部分：「バックボードを狙ってボールを投げて」

【解釈】 「バックボードを狙ってボールを投げることはドリブルではない」とドリブルの定義から外れたことで、ドリブルをしていた A1 がボールを持った後に、バックボードに向かってボールを当て、他のどのプレーヤーもボールに触れることなく、空中でボールをキャッチし、そのままショットまたはパスをすることが認められることとなった。また、それまでドリブルをしていなかった場合は、バックボードにボールを当てキャッチした後、新たにドリブルをすることができる。

5. 第 29 条 24 秒ルール

【変更理由】 フロントコートでオフェンスのチームがショットをするための時間を短縮し、ゲーム中にフィールドゴールのショットの機会を増やすため。

【改正されたルール】

29-2-3 ショットクロックはボールをコントロールしていたチームが宣せられたファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）によって、審判にゲームが止められたときいつでもリセットされる。

またショットクロックはオルタネイティングポゼッションによって、新たなオフェンスのチームにスローインが与えられる場合にもリセットされる。

直前にボールをコントロールしていた相手のチームに与えられるゲーム再開のスローインが：

- バックコートで行われる場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- フロントコートで行われる場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29-2-4 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、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのコーチはタイムアウト後に行われるスローインを、フロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行うか、バックコートから行うかを決定する権利を持つ。

スローインがフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行われる場合、ショットクロックは以下のようにリセットされる：

- ゲームクロックが止められたときにショットクロックが 14 秒以上であった場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- ゲームクロックが止められたときにショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。

※競技規則が定義するように、スローインがバックコートで行われる場合は、ショットクロックは 24 秒にリセットされるか、止められたときに残っていた秒数から継続される。

【解釈】 29-2-3

- チーム A のフロントコートで A1 がトラベリングを宣せられた。新たに与えられるボールは、チーム B のバックコートからのスローインとなるため、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- チーム A のバックコートで A2 が最後に触れたボールがアウトオブバウンズになった。新たに与えられるボールは、チーム B のフロントコートからチーム B のスローインになるため、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- ゲームの残り 2 分間の時間帯で、バックコートでボールをコントロールしているチーム A がタイムアウトを請求し、その時ショットクロックは 10 秒を表示していた。チーム A はボールをフロントコートからスローインすることができるが、ショットクロックは 10 秒から継続となる。

【解釈】 29-2-4

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、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、ヘッドコーチは**そのタイムアウト終了後**、速やかにスローインする位置をはっきりと審判にわかるように指差し、大きな声と手で「フロントコート」か「バックコート」かを伝えなくてはならない。**その後、審判は相手チームに対して大きな声と、手で「フロントコート」か「バックコート」かを指をさして伝える。なお、一度ヘッドコーチが指定したスローインの位置を変えることはできない。また、ヘッドコーチがスローインする位置を速やかに審判に伝えない、もしくは意図的に非協力的な行為と審判が判断した場合には警告を与え、同様の行為が繰り返される場合にはテクニカルファウルの対象とする。**

6. 第 35 条 ダブルファウル

【変更の理由】 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をした状況でのファウルの原則を単純にするため。

【新ルール】 第 35 条 ダブルファウル

35-1 定義

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、体の触れあ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。
- 両方のファウルの罰則が等しいこと。

【解釈 1】 A1 にパーソナルファウル、B2 にアンスポーツマンライクファウルがほとんど同時に宣せられた場合、旧ルールではダブルファウルとしていたが、新ルールでは罰則が等しくないためダブルファウルとはせず、A1 と B2 にそれぞれの罰則を処置することとなった。

【解釈 2】 **チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 3 つのとき、A1 と B1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルとなる。ゲームはチーム A のスローインで再開される。**

【解釈 3】 チーム A のチームファウルが 2 つ、チーム B のチームファウルが 5 つのとき、A1 と B1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルとしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルとはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれ

の罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。

【解釈 4】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、ボールのないところでスクリーナーの A1 とディフェンスをしていた B1 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。旧ルールではダブルファウルとしていたが、チーム B のファウルにはチームファウルの罰則によるフリースローが伴い、チーム A のファウルではフリースローが伴わないため両方のファウルの罰則が等しくない。そのためダブルファウルとはしない。審判はどちらのファウルが先に起きたか事象の前後を決定し、それぞれの罰則を起きた事象の順番に沿って適用しゲームを再開する。A1 のファウルが先に起きたと判断した場合、チーム B のスローインはキャンセルされ、A1 のフリースロー 2 本からゲームは再開される。B1 のファウルが先に起きたと判断した場合、A1 に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のスローインからゲームは再開される。

【解釈 5】 チーム A とチーム B のチームファウルが共に 5 つのとき、A1 が放ったボールが空中にある間に、リバウンドの A2 と B2 がほとんど同時にパーソナルファウルを宣せられた。両方のファウルの罰則が等しいためダブルファウルとなる。ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

【解釈 6】 ショットの動作中の A1 に B1 がコンタクトをおこしファウルが宣せられた。A1 のショットは成功した。A1 が B1 に威嚇行為があったため、A1 にテクニカルファウルが宣せられた。得点は認められ、両方のファウルの罰則が等しいため相殺され、チーム B のスローインからゲームは再開される。

7. 第 36 条 テクニカルファウル

【変更の理由】 テクニカルファウルが宣せられた後の二重の罰則を避けるとともに、ボールの有無でのバランスを確保するため。

【新ルール】 36-4-1 チームベンチに座ることが許可されたすべての関係者がベンチパーソネルの対象となる。

【解釈】 ルール上で想定がない関係者も、リーグや大会規定などによってベンチに座ることが認められている場合、それらの関係者はすべてルール適用の対象となる。ゲーム中にそれらの関係者にテクニカルが宣せられた場合、ベンチテクニカルとしてコーチに記録され、フリースロー 1 本が相手チームに与えられる。その場合のテクニカルはチームファウルには数えない。

【新ルール】 36-4 テクニカルファウルが宣せられた場合、1 本のフリースローのみ速やかに与えられる。テクニカルファウルによるフリースローのあと、テクニカルファウルが宣せられたときにボールのコントロールを得ていたか、与えられることになっていたチームによって、テクニカルが宣せられたときの状態からゲームは再開される。

【解釈 1】 テクニカルファウルによって与えられるフリースローは「挟み込み」とし、テクニカルファウルのフリースローが他の罰則よりも前に与えられる。A1 がドリブルをしているときにテクニカルファウルを宣せられた場合、まずフリースロー 1 本がチーム B に与えられ、テクニカルファウルが宣せられたときに A1 がボールを持っていた一番近い場所からチーム A のスローインでゲームは再開される。ボールをコントロールしていたチームのテクニカルファウルであるためショットクロックは継続する。

ディフェンス側にテクニカルファウルが宣せられた場合、バックコートのスローインであれば 24 秒、フロントコートのスローインであれば**継続、もしくは 13 秒以下の場合**は 14 秒にショットクロックはリセットされる。

【解釈 2】 与えられた 2 本（もしくは 3 本）のフリースローの間にテクニカルが宣せられた場合、ボールはデッドで時計が止まっている状況のため、どちらのチームにもタイムアウトや交代が認められる。ショットの動作中の A1 に B1 がコンタクトをおこし、ファウルを宣せられた。A1 に 2 本のフリースローが与えられ、

1 本目のフリースローのあと、A2 のスポーツマンらしくない行為にテクニカルファウルが宣せられた。この場合、チーム A にもチーム B にもタイムアウト、もしくは交代が認められる。

8. 第 39 条 ファイティング

【変更の理由】 コート上での暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れたことでチームメンバーに与えられる罰則を異なったものにするため。(積極的に暴力行為に関わったかどうかと区別する)

【新ルール】 チームベンチエリアを離れたあと、積極的に暴力行為に関わったあらゆるチームベンチパーソンネルはそれぞれの条文によって失格・退場となる。(D ファウル・・・ディスクォリファイングファウル)

【解釈 1】 コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。ベンチにいた A8 がコートに入ってきて B1 の顔面を殴った。A1 と B1 にはディスクォリファイングファウル (D) が記録され、その罰則は相殺される。A8 がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格退場となり、チーム A のコーチにテクニカルファウル (B) が記録される。また積極的に暴力行為に加わったことから、A8 にはさらにディスクォリファイングファウル (D) が記録される。チーム B に合計 4 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローインによりゲームは再開される。

【解釈 2】 コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。ベンチにいた A6 と B6 がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7 はコートに入ってきて B1 の顔面を殴った。A1 と B1 にはディスクォリファイングファウル (D) が記録され、その罰則は相殺される。A6、A7 と B6 がチームベンチエリアを離れてコートに入ったことでファイティングの規定が適用され失格退場となり、それぞれのチームのコーチにテクニカルファウル (B) を 1 個ずつ記録し、その罰則は相殺される。また積極的に暴力行為に加わったことから、A7 にはさらにディスクォリファイングファウル (D) が記録されチーム B に 2 本のフリースローが与えられ、チーム B のフロントコートのスコアラーズテーブルの反対側のスローインラインからのスローインによりゲームは再開される。

9. 第 46 条 クルーチーフ：任務と権限

【変更の理由】 インスタントリプレーシステム (IRS) でレビューすることができるシチュエーションを 3 つ追加

【新ルール】 46-12 ゲームの最後の 2 分間で (2:00) :

- ゴールテンディングまた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確認ができる。

ゲーム中どのタイミングでも :

- 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 本かを確認できる。
- 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どうか、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できる。

【解釈 1】 ゲームの最後の 2 分間で、審判がゴールテンディングまたはインタフェアレンスを宣した時、その判定を確認するため IRS を用いる事ができるようになった。そしてレビュー後、ゴールテンディングまたはインタフェアレンスの判断が間違っていて正当なブロックショット等であったと明らかに確認できた場合、審判はジャンプボールシチュエーションとしてゲームを再開する。ただし、ゴールテンディングやインタフェアレンスについて、IRS を活用しても明らかな確証を確認できなかった場合は、コート上で下された判定によってゲームを再開する。

- 【解釈 2】 スリーポイントライン近くでショットの動作中の A2 に対して B1 がコンタクトを起こし、ファウルが宣せられた。フィールドゴールは成功しなかったが、クレーチーフは与えられるべきフリースローの本数の確認が必要と判断したため、IRS でフリースローの数を確認することができる。
- 【解釈 3】 ショットの動作中の A1 に対して B2 がハードコンタクトと判断し B2 のアンスポーツマンライクファウルを宣した。このプレーに対してクレーチーフが IRS で確認が必要と判断し、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確認をおこない、アップグレード、ダウングレードをする事が可能となった。この確認中に A1 が B2 へのファウル後、A3 が B2 を後ろから突き飛ばしている姿が映像に映っていた。IRS の大前提として（ファイティングを除いて）判定を下したものに関して確認するものであるため、A3 に関してはテクニカルファウル等の判定を記録することはできない。ただし、審判が A3 のコンタクトに関して判定をしていた場合は、IRS によりアップグレード、もしくはダウングレードの判断を確認する事ができる。また、IRS によって確認した結果、コート上で判断したファウルの事実がなかったとしても、コート上での判定は取り消されない。

10. 第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

- 【変更の理由】 ボールがリングとバックボードの間に挟まったとき、ボールはリングに当たっているとみなされる。他の類似の条文の中に入れるため。
- 【新ルール】 複数のフリースローの間やボールの権利がファウルの罰則の一部に含まれる場合を除いて、ライブのボールがリングとバスケットの間に挟まったとき、ジャンプボールシチュエーションとなり、オルタネイティングポゼッションのスローインが与えられる。ボールはリングに当たっているため、ショットクロックは 14 秒または 24 秒にリセットされる。
- 【解釈】 ショットクロックが残り 15 秒を示している時点で、A4 の放ったショットのボールがリングとバックボードの間に挟まった。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示していたため、ショットクロックを 14 秒にリセットしてゲームは再開される。

11. 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の後のスローイン

- 【変更の理由】 ゲームのスピードを上げるとともに、攻守の切り替えを増やし、得点の可能性を増やすため。センターラインからのスローインの後の複雑なシチュエーションを取り除くため。
- 【新ルール】
- ・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の罰則の一部のすべてのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
 - ・ファイティングが起こった後でゲームを再開するためのすべてのスローインは、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインから行われる。
 - ・すべてのケースでショットクロックは 14 秒から再開する。
- ※第 1 クォーター以外の各クォーターや各オーバータイムの開始のためのスローインは、違反の罰則の一部ではないため、引き続きセンターラインから行われる。
- 【解釈】 第 4 クォーターでゲームクロックに 1:15 が表示された時点で、スローインのボールが A1 の手を離れる前に B1 がコンタクトを起こし、審判はアンスポーツマンライクファウルを宣した。A1 に 2 本のフリースローが与えられ、ゲームはチーム A のフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインからのスローインでショットクロックは 14 秒が表示される。

1 2. B - スコアシート

【変更の理由】 コーチに対するテクニカルファウルの罰則のフリースローの本数が 1 本あるいは 2 本かを明らかにするため。

【新ルール】 38-2-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・ファイティングの状況でチームベンチを離れることを含め、ファウルが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、チーム関係者の失格・退場であった場合、このファウルはテクニカルファウルとしてコーチに記録される：この場合、2 本のフリースローが与えられる。

【解釈】 コート上で暴力行為が起こったとき、交代要員の A6 がチームベンチエリアを離れて、コートの中に入った。審判は A6 をファイティングのルールに則り失格・退場とし、コーチ A のテクニカルファウルとした。このテクニカルファウルはコーチ A に「B」として記録され、チーム B に 2 本のフリースローが与えられる。

1 3. D - チームの順位決定方法

【変更の理由】 ワールドカップ予選のための新たな大会フォーマットに適応させるため。

【新ルール】 チャプターD.3 は、1 チームが大会で 2 回没収となり、グループ内のすべてのチームが同じ数のゲームを行う場合の詳細な例である。→詳細は競技運営より

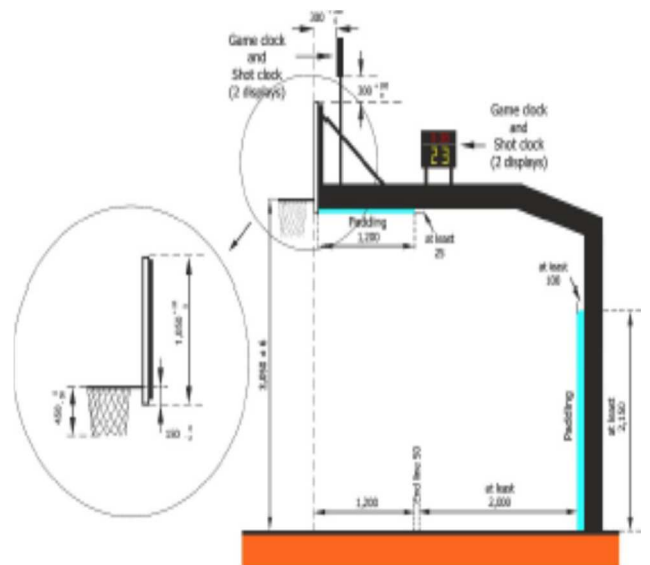
1 4. バスケットボール用具・器具／ショットクロックの機器

【変更の理由】 ゲーム中の誰もが見るように、両面を表示面とする 2 つのユニットでショットクロックを表示するため。

【新ルール】 観客を含めた誰もがゲーム中にショットクロックをはっきりと見るように、レベル 1 のゲームでは、ユニット毎に 3 つまたは 4 つの表示面を有するか、両面を表示面とする 2 つのユニット（レベル 2、レベル 3 に推奨）を用いる。

- ・クォーターの終了の合図が鳴った時のみ外縁が赤く光るライトを備え付けることができる。
- ・ショットクロックの合図が鳴った時に外縁上部が黄色く光るライトを赤く光るライトのすぐ下に備え付けることができる。

→詳細は競技運営より



補足

2018FIBA 新ルール変更点サマリー0621（変更点の速報版）

2018FIBA 新ルール変更点 20180905（解釈の追加）

2018FIBA 新ルール変更点 20180921（解釈の追加変更）

- 3 :スローイン【解釈 1.2】、5 :24 秒【解釈】29-2-4、6 :ダブルファウル【解釈 2.4.5.6】、7 :テクニカルファウル【解釈 2】