

2022 FIBA バスケットボール競技規則 変更点サマリー
20220810

JBA 審判 Gr
JBA 競技運営 Gr

本資料は 2022 年 4 月に FIBA により示された「FIBA Official Basketball Rules Changes 2022 -Version 1.0」での変更点を要約したものです。競技規則の変更点は赤字で記載しています。

<本変更点の国内適用時期>

- ① トップリーグ（B1、B2、B3、Wリーグ）においては、原則、2022-23 シーズンから適用。ただし、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」に関しては 2023-24 からの適用とする。
- ② 2022 年度天皇杯・皇后杯における付録 F「ヘッドコーチ・チャレンジ」、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」については、IRS 導入の時期を含め可否を検討。その他の変更点については原則、天皇杯・皇后杯において適用。 ※第1ラウンドでは新ルール適用なし。
- ③ その他国内競技会においては、2023 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

<変更点の概要>

ユニフォームに記載する番号の大きさと、広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔に関する変更です。背面の番号の高さは 20cm 以上から 16cm 以上に、前面の番号の高さは 10cm 以上から 8cm 以上に、また広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔は 5cm 以上から 4cm 以上に、それぞれ変更となります。

【条文 4-3-2】

各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

- ・背面の番号の高さは **16cm** 以上とする。
- ・前面の番号の高さは **8cm** 以上とする。
- ・番号の幅は 2cm 以上とする。
- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

【補足】同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。

- ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から **4cm** 以上離れていなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

2. 第8条 競技時間、同点、オーバータイム、第10条 ボールのステータス、第34条 パーソナルファウル

<変更点の概要>

クォーターもしくはオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合の取り扱いに関する変更です。

審判はそのファウルが競技時間内に起きたかどうかを判断することがルール化され、ファウルと競技時間の終わりに前後が存在することが前提となります。

したがって、審判が「ファウルは競技時間の終了より先に起きた」と判断した場合、たとえ短い時間でも競技時間が残っている必要があり、試合はゲームクロックに少なくとも0.1秒以上を表示して再開されます。これに伴い、プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックに0.0秒を表示した状態で、誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローを行うことはなくなりま

す。審判が「ファウルは競技時間が終了した後で起きた」と判断した場合、そのファウルはアンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、後に続くクォーターやオーバータイムがない限り、競技時間の終了後に起きたものとして、なかったものとみなされます。

【条文 8-8】

クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックは最低0.1秒が表示される。

【条文 10-4】

次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：

- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛をならす。
 - クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴る。
 - ショットクロックのブザーが鳴る。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
- ・ボールがフィールドゴールのシューターにコントロールされていて、相手チームのプレーヤー、もしくは相手チームのベンチに座ることを許されている人物にファウルが宣せられた後で、ファウルの前に始めたひと続きの動作でショットを完了する。
審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を起こした場合、この規定は適用せず、ゴールは認められない。

【条文 34-2-2】

シューターがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがスリーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3本のフリースローが与えられる。
- ・~~ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず2本または3本のフリースローが与えられる。（削除）~~

3. 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

<変更点の概要>

チームが攻撃するバスケットと、ゲーム開始前のウォーミングアップを行うバスケットに関する変更です。スコアラーズテーブルからコートに向かって左側のバスケットは相手チームのバスケットとなり、自チームは前半そちらのバスケットを攻撃することになります。またゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行うことになります。

【条文 9-4】

全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーズテーブルからコートに向かって：

- ・スコアラーズテーブルの左側を自チームのチームベンチとし、
- ・ゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。

しかし、両チームが合意する場合、チームベンチや前半のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。

【補足】前半はプログラム上で最初に記載されているチームの相手チームのバスケットをスコアラーズテーブルからコートに向かって左側とする。

4. 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

<変更点の概要>

ゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローが示す方向に関する変更です。

これまではゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローがどちらのチームを示すかは、いずれかのプレーヤーがコート上で最初にライブのボールをコントロールするまでは確定しないルールでした。例えばジャンパーに弾かれたボールが誰にもコントロールされないまま直接アウトオブバウンズになったとき、その後のスローインの時点で実際にはボールはスローインを行うプレーヤーによってコントロールされているにも関わらず、ポゼッションアローの向きはその時点では確定しないなど、いくつかのケースでは複雑なルールでした。

今回の変更により、ゲーム開始のジャンプボールの後でのポゼッションアローは、コート上でコントロールがあったかどうかに関わらず、ライブのボールを最初にコントロールしたチームの相手チームの方向を示されることとなります。これにより、先の例ではアウトオブバウンズの後でスローインを行うプレーヤーにボールが与えられた時点でポゼッションアローの向きが定まることとなり、誤った方向を示してしまうなどのミス回避することにつながる変更となっています。

【条文 12-5-2】

ジャンプボールのあと、**最初にライブのボールのチーム**コントロールを得られなかったチームが最初のオルタネイティングポゼッションの**スローイン**の権利を得る。

5. 第34条 スローインファウル、第37条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態で、スローインを行うプレーヤーの手からボールが離れる前に起きたディフェンスファウルに関する変更です。

これまではアンスポーツマンライクファウルが宣せられていましたが、今回の変更により**パーソナルファウル**として扱う事となり、その罰則として**1本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられ、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開されることとなります。**これに伴い、アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）は5つから4つに減ることとなります。

今回の変更によって、ファウルを宣せられた接触そのものはスポーツマンらしくない接触ではないにも関わらず、自動的にアンスポーツマンライクファウルを宣することとなっていたこれまでのルールに対して、罰則が緩和されます。しかし、同じ状況であっても、接触そのものが過度に激しいものなど、他のクライテリアに照らしてアンスポーツマンライクファウルに該当する接触に対しては、これまで通りアンスポーツマンライクファウルが宣されます。

【条文 34-1-2】

スローインファウルとは、第 4 クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されている状態でアウトオブバウンズからのスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こすパーソナルファウルである。

【条文 34-2-3】

スローインファウルが宣せられた場合：

- ・1 本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられ、ゲームは違反が起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開される。

【条文 37-1-1】

・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に、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。（削除）

6. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）の 1 つである「クリアパスプレーヤー」に関する変更です。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に向かってパスされたボールが空中にある状況において、ファウルがなければそのボールを本来コントロールできた状況など、実際はアンスポーツマンライクファウルに該当すると判断できるものを条件として追加することになり、その判定がゲームの中でより受け入れられやすいように変更されます。

【条文 37-1-1】

アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

（中略）

・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誰もおらず、以下の状況で、進行す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：

- 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている、もしくは
- 進行しているプレーヤーがボールのコントロールを得ようとしている、もしくは
- 進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている。

【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合

これはオフENSE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。

【条文 48-1】

- ・審判が確認したヘッドコーチチャレンジを記録する。ヘッドコーチが誤って 2 度目のチャレンジを請求したときには、それが 2 度目であることを審判に知らせる。

9. 付録 A 審判のシグナル

a) イリーガルシリンダー

＜変更点の概要＞

審判がシリンダーの概念に基づくファウルを宣した際に示す新たなイリーガルシリンダーのシグナルが追加されます。



両手、両腕を垂直に下げて上げる

b) ゴールテンディング/インタフェアレンス

＜変更点の概要＞

審判がゴールテンディング/インタフェアレンスのバイオレーションを宣した際に示す新たなシグナルが追加されます。

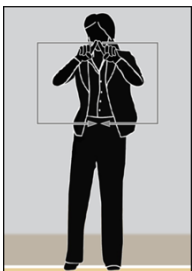


伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

c) ヘッドコーチチャレンジ

＜変更点の概要＞

ヘッドコーチがチャレンジを申請する際に示す新たなシグナルが追加されます。各ヘッドコーチはゲーム中 1 度しかチャレンジを請求することができないため、この独特なシグナルを明確に示すことが必要となります。



ヘッドコーチはルールに沿って起きた事象について IRS レビュー請求をする場合、最も近くにいる審判にシグナルを明確に示さなければなりません。