

品川区連盟の審判部です

2021年4月から一部分が変更された新しいルールが適用されました。

コロナ禍で審判講習会を開くことができず、チームの皆様にお伝えしないまま大会を開催してきました。

遅くなりましたが、変更された新しいルールについての解説を作成しました。

疑問や質問は、品川区バスケットボール連盟までお問い合わせください。

1. プレイヤーが身につけるもの

スカーフスタイルのヘッドバンド（はちまき等）をしてゲームを行うことは認められないことになりました。

2. プレイヤーに介助を受けたとき

ゲーム中にプレイヤーが負傷してすぐにプレイを継続することが出来なかったときや手当や介助を受けたときは、交代しなくてはならないのは今まで通りです。

「介助をする」とは、プレイヤーの様子を見ることも含めて自分のチームのプレイヤーのためにチームベンチエリアを離れてサポートすることだと規定されています。逆に考えれば、コートに入らないで自分のチームベンチエリア付近で15秒以内にゲームの再開を遅らせることがない範囲でサポートしても「介助をする」には当たりません。このようなサポートが行われても交代しなくて良いということです。

（例）ベンチメンバーがベンチエリアをでないで15秒以内で次のことを行う

- ・ タオル・飲み物・ヘッドバンド等を渡す
- ・ テーピングの補強・足のスプー・首のマッサージをする

3. ショット動作 (act of shooting)

ショット動作を「通常のショット（ジャンプショットやセットショット）」と「一続きの動作中でのショット（レイアップショットなど）」の2つのタイプに分けることで、それぞれのショット動作の始まりが明確になりました。ショット動作が終わりに変わりはありません。

■ ジャンプショットやセットショットの始まりは・・・

ボールを持ったプレイ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（アップモーション）です。

■ 一続きの動作中でのショット（レイアップショットなど）の始まりは・・・

プレイヤーがショットしようとドリブルのボールをつかんだ（ギャザー）ときと、ショットしようと空中でボールをキャッチしたときです

- 「ボールがシューターの手から離れたとき」「シューターが空中にいるときはシューターの両足が床に着地したときにショット動作が終わります。
- ギャロップステップはゴールに向かう一連の動きですが、ステップの途中はショット動作ではなく最後のアップモーションがショット動作の始めと考えます。

4. 残り2分間のスローイン

残り2分間で審判が『イリーガルバウンダリラインクロッシング（プリベンティブ）シグナル』を行い、警告してからスローンするプレイヤーにボールを渡すことになっています。シグナルをしたにもかかわらずディフ

エンスのプレイヤーがスローンを妨げるために境界線（バウンダリライン）を越えて体の一部を出したときはテクニカルファウルです。審判がプリベンティブシグナルをしなくてディフェンスが境界線（バウンダリライン）を越えて体の一部を出したときはすぐにテクニカルファウルではなく、『注意』がそのプレイヤーとそのチームのコーチに与えられ、次にそのチームに同じことがあったときはテクニカルファウルです。

5. オフenseプレイヤーのシリンダー

ボールを持っているオフenseのプレイヤーのシリンダー（コート上のプレイヤーが占める架空の円筒内の空間）が次のように定義されました。

- 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

今まではディフェンスだけでしたが、オフenseのプレイヤーのシリンダーを定義することで身体の触れ合いの責任がよりはっきりしました。ボールを持っているオフenseのプレイヤーにはシリンダーの範囲の中でノーマルバスケットボールプレイ（ドリブルの開始、ピボットする、シュートする、パスする）をおこなうための十分な空間が与えられなくてはなりません。逆にオフenseのプレイヤーはさらなる空間を確保するために、自信の空間を越えて脚や腕を広げてディフェンスのプレイヤーと不当な触れ合いを起こしてはいけません。

具体的には、ボールを持っているプレイヤーに対してプレッシャーかける目的で無理にオフenseのシリンダーに侵入して（腕で挟む、脚で軸足をまたぐ）腕、胴、下半身で触れ合いを起こしたときはオフenseのシリンダーの権利を侵したと判断されディフェンスファウルが宣せられます。

6. ダブルファウル

ダブルファウルとして処置するのは『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』『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』『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』が起こったときだけになりました。それ以外の組合せで2人のプレイヤーがお互いにファウルをしたときはダブルファウルとしません。『特別な処置をする場合』として起きた順番を決め、それぞれの処置をします。

（事象1）A1 がドリブルしているときに A2と B2がポジション争いをしてお互いにつかみ合い、それぞれにファウルが宣せられました。A2のファウルはこのクォーター2個目のチームファウル、B2のファウルは6個目のチームファウルでした。

（処置）A1 とB1 のダブルファウルとして記録します。A1 がドリブルしていたところに最も近いアウトオブバウンズからショットクロックを継続しチームAのスローインでゲームを再開します。

（事象2）B1がドリブルをしているA1 を押してファウルが宣せられました。チームB このクォーター5個目のチームファウルでした。ほとんど同時にA1 がB1 に肘をぶつけアンスポーツマンライクファウルが宣せられました。

（処置）2つのファウルは『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』なのでダブルファウルではありません。それぞれのファウルの罰則が同じではないので相殺は出来ません。また『B1のファウル』『A1のアンスポーツマンライクファウル』の順に起こっているので、リバウンドに誰も並ばな

いで A1 が 2 個のフリースローを、次に B1 が 2 個のフリースローを行い、チーム B のフロントコートのスローインラインからショットクロックを 14 秒にリセットしてチーム B のスローインでゲームを再開します。

7. アンスポーツマンライクファウル

進行しているプレイヤーやボールと、そのチームが攻めるバスケットの間に、相手チームのプレイヤーが 1 人もいない状況（クリアパス・シチュエーション）で、進行しているプレイヤーに後ろ又は横から起こすイリーガルなコンタクトがあったとき、そのファウルをアンスポーツマンライクファウルにするかどうかを決める条件の一つにボールのコントロールがありました。2021.4.からこの条件がなくなりました。これは進行しているプレイヤーがボールをコントロールする前であってもアンスポーツマンライクファウルになるということです。

例えば、相手チームのパスをたたき出し、ボールと攻めるバスケットの間に相手チームのプレイヤーがいない状況（クリアパス・シチュエーション）で、攻めるバスケットに向かうプレイヤーがボールにまだ触る前（ボールをコントロールする前）に後ろまたは横からコンタクトされファウルが吹かれたときはアンスポーツマンライクファウルになるということです。今まではボールのコントロールないということでパーソナルファウルでした。

8. ショットクロックの表示

ショットのボールが空中にあるときにディフェンスのプレイヤーが自チームのバックコート（オフェンスのフロントコート）でファウルを宣せられ、そのあとスローインでゲームを再開するときのショットクロックは、ゲームが止められたときにショットクロックの表示が 14 秒以下のときは 14 秒にリセットし、14 秒以上のときは継続して表示します。

（事象例）ショットクロックが 17 秒で、A1 がショットしたボールが空中にあるときに B2 がゴール下（チーム A のフロントコート）にいる A2 を押してファウルが吹かれました。このファウルはこのクォーター 2 回目のチームファウルでした。ボールは・・・

（ア）バスケットに入った。

（イ）バスケットに触れたが入らなかった。

（ウ）リングに触れなかった

（処置）（ア）A1 の得点が認められます。（ア）（イ）（ウ）すべての場合で B2 のファウルが起きたところに最も近い位置から、ショットクロックの表示は 17 のまま、チーム A のスローインでゲームを再開します。

9. コーチが暴力行為に加わったとき

暴力行為が起こり、コーチがベンチエリアを離れて暴力行為に加わったときは、コーチに 1 個のディスクォリファイングファウル「D2」だけが記録されます。

（事象例）コートで暴力行為が起こったときに、コーチ A がベンチエリアを離れて、コート上で暴力行為に積極的に加わり B1 を突き飛ばしました。

（処置）チーム A のヘッドコーチはベンチエリアを離れながら事態を収拾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が宣せられスコアシートに「D2」と記入されます。積極的に暴力行為に加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追加されません。残りの欄に「F」と記入します。誰もリバウンドの位置に並ばないで、2 個のフリースローがチーム B のいずれのプレイヤーに与えられます。ゲームはチーム B のフロントコートのスローインラインからショットクロックを 14 秒にしてチーム B のスローインで再開します。