

2023 オフィシャルズマニュアルの主な変更点について 0401

JBA 審判 Gr

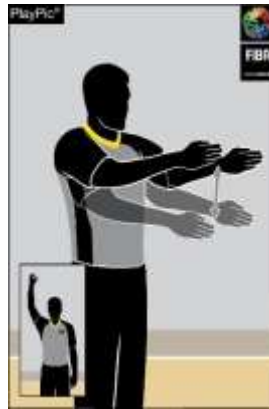
1. 6-1 審判のシグナル

【追加】

- ・ゴールテンディング/インタフェアレンス (図 26、9-5-2、10-8-2 参照)
 - ・イリーガルシリンダー (図 45)
 - ・ヘッドコーチチャレンジ (図 58、6-4 参照)
- を追加。



(図 26)



(図 45)



(図 58)

2. 6-4 IRS とヘッドコーチチャレンジ

【追加 全 6-4】

インスタント・リプレイ・システム (IRS) とヘッドコーチ・チャレンジ (HCC) について、概要とプロトコル (手順) を追記。

(以下、追加部分抜粋)

6-4-1 インスタントリプレイシステム (IRS)

インスタントリプレイシステム (IRS) とは大会主催者によって承認された機材映像機材を利用し、特定の場面において審判の判定を確認できるシステムの総称である。

IRS を使用については審判に決定権があり、以下の要件に基づきスコアシートにサインをするまで IRS を利用することができる。

6-4-1-1 インスタントリプレイシステム (IRS) に必要な設備

IRS を利用するためには大会主催者が承認した、複数台のカメラとゲームクロック及びショットクロックを確認できる映像機器が必要となる。クレーンフはゲームの前に IRS の動作確認を行い、利用を承認した時のみ、ゲーム中に IRS を使用することができる。

大会主催者の承認した映像機器以外の、チームや関係者等が用意した映像を利用して、審判は IRS を使用することはできない。

6-4-1-2 インスタントリプレーシステム（IRS）の使用条件

審判は以下の状況が発生した際に、IRS を使用して判定を確認するか決定することができる。審判は「いつ、何に対してレビューできるのか」を正確に把握してはならない。

(1) ゲーム中いつでも確認を行える場面

- ① 成功したゴールのショットで、カウントされる得点が 2 点か 3 点かの確認。
- ② 成功しなかった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 本かの確認。
- ③ パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオ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の確認。
- ④ 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の確認。
- ⑤ 正しいフリースローシューターを特定するための確認。
- ⑥ 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の確認。また、暴力行為、もしくは暴力行為が起きた可能性があるとして審判が判断した場合の確認。

(2) 各クォーターやオーバータイムの終了時に確認を行える場面

- ① 成功した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の確認。
- ② 以下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の確認。
 - シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。
 - ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。
 - 8 秒のバイオレーションが起こったとき。
 - クォーターやオーバータイムの終了より先にファウルが起こったとき。

(3) 第 4 Q やオーバータイムの残り 2 分を切ったときに確認を行える場面

- ① 成功した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の確認。
- ② ショットとは異なる位置でファウルが起きたときに以下の事象の確認：
 - 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(アク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。
- ③ 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宣せられたとき、判定の正誤の確認。
- ④ ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの確認。

6-4-1-3 インスタントリプレーシステム（IRS）の手続きと注意点



- (1) 審判は6-4-1-2に該当するプレーが発生したときに自身の判定を確認するため、レビューを行うことができる。
- (2) 審判はまず自身の最初の判定をコート上で示す。パーソナルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルの確認であれば、テーブルオフィシャルに最初の判定をレポートする。クルーチーフはレビューのシグナル（審判のシグナル 57・以下「トリガー」という）をテーブルオフィシャルに向けて示し、レビューの確認に入る。
- (3) レビューはゲームクロックが止まった際に行われるが、「成功したゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点かの確認」および「（4Q及び延長の残り2分を切って）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の確認」についてはボールがライブの状態で行える状況が発生する。その場合、ショットが認められた後審判は速やかに笛を鳴らしゲームを止め、トリガーを引きレビューの手続に入る。ショットを決められたチームがすでに速攻を出している等、何らかの理由でゲームを止めるのが難しい場合は、審判は確認すべきプレーが発生した時間を記憶しておき、レビューのシグナルをテーブルオフィシャルに示し、次にボールがデッドになった段階でレビューに入る。
- (4) レビューに入る際には、「何の確認をするのか」をシグナルと声を使って表現し、会場のアナウンサーに伝え、観客やチーム、プレーヤー、交代要員等ゲームに関わる全体の人々に伝えるようにする。（MCコントロール）
- (5) レビューを行う際に、必要に応じて審判同士またはテーブルオフィシャルから情報を収集し、「何をレビューするのか」を明確にしてからレビューに臨む。
- (6) レビューはタイムアウトまたは交代の前に行われる。タイムアウトの請求が認められる状況であっても、まずレビューを行い、その結果を受けてタイムアウトや交代を行うか、ヘッドコーチに審判は確認する。
- (7) レビューはクルーチーフと確認すべき事象に最も関わっていたアンパイア1名で行われる。ただし、レビューの結果「失格・退場」になるケースなどゲームへの影響が大きい場合は、もう一人のアンパイアもレビューを行い、クルー3名の合意を図る。その場合、3名同時に映像を確認するのではなく、アンパイアは交代で映像の確認を行い、どちらか一人のアンパイアはチームやプレーヤーの管理を行う。
- (8) レビューの際、クルーチーフは許可されていない人が映像を確認していないか注意を払う。
- (9) レビュー時には確認すべき事象と再開方法を一度で確認を終わらせ、コートとモニターを何度も往復することがないようにする。再開方法や必要な情報は声に出して確認することで、確認漏れや誤認識を防ぐ。
 - ファウルをしたプレーヤー（テーブルレポートの番号特定）
 - ファウルをされたプレーヤー（フリースローシューターを特定）
 - 個人・チームファウルの回数認識（チームファウル、失格・退場の有無確認）
 - 事象が起きたときのクロックの表示（クロックの誤操作の有無確認）
 - アンスポーツマンライクファウルの場合は全てのクライテリアに該当がないかの確認
- (10) レビューにより決定的かつ映像で確認できる証拠があった場合のみ、審判は最初の判定を修正することができる。
- (11) レビューの後、最初の判定を示した審判が最終的な判定を示し、ゲームを再開する。

6-4-2 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)

ヘッドコーチチャレンジ (以下「HCC」) とは 2022 年 10 月より FIBA が採用した、IRS の使用をヘッドコーチがゲーム中に 1 度だけ請求できるルールである。HCC は IRS で確認できる事象に対して、ヘッドコーチが特定のシグナルを使って確認を行う。

6-4-2-1 ヘッドコーチチャレンジ (HCC) の手続きと注意点



- (1) ヘッドコーチは審判に HCC を請求する際は、HCC のシグナルを示すと同時に「チャレンジ」と明確に声に出して審判に伝える。審判は必ずコーチの HCC のシグナルを目視で確認し、確認できない場合は、再度シグナルを示してもらおう。
- (2) 審判はヘッドコーチのチャレンジを認識した後、ボールがデッドになった時にチャレンジの内容をヘッドコーチに確認する。この時、あくまで IRS の適用条件に沿ったものでなければ HCC はできないことをふまえ、ヘッドコーチと審判間に認識違いを防ぐため、具体的にどのケースに対してのチャレンジであるのかを必ず確認する。
- (3) IRS での確認ができるケースである場合は、審判はチャレンジのシグナル (審判のシグナル 58) をテーブルオフィシャルの前で示し、審判が自発的に IRS の確認をするのではなく HCC であることを明確に示した上で、レビューに入る。
- (4) HCC においては審判がレビューをできる事象について、時間帯に制限なくリクエストすることができる。つまり、審判が自発的に IRS を確認できるケースの中で、項目によって確認できる時間帯が限られているが、HCC においては、IRS での確認ができるケースである場合は、いかなる時間帯であっても HCC を行うことができる。
- (5) HCC は成否に関わらず各チームゲーム中に一度だけ請求可能であり、HCC をテーブルオフィシャルと協力して記録する
- (6) ゲームは通常の IRS の使用時と同様に再開される。

3. 9-1-2、9-4-1、10-1-2、10-7 ゲームの開始、スローイン

【変更①】

クレーチーフは一度笛を吹いたあと、オポジットサイドからセンターサークルに入り、ゲームを始めるためにボールを

【変更②】

各クォーターを開始するためのスローインまたは、タイムアウト後のスローインでは、ボールをプレーヤーに与える前に一度笛を鳴らす。

4. 9-6-2、10-2-1 ダブルホイスル

【変更】

ファウルやバイオレーションが生じたとき、デュアルカバレッジなどではないときには、できる限り 1 人の審判のみが笛を鳴らし、判定を下すことが望ましい。

※補足・・・近年の取り組みとして、「コンタクトをよく確認してから笛を鳴らす」「明らかな場合、セカンダリなどで遅れて笛を鳴らす」など、技術的な取り組みから、ファウルやバイオレーションが客観的にわかりやすく、明らかになってから判定することに取り組んでいます。その一方で、プライマリ、セカンダリがダブルホイスルになることなども増えており、従来は「誰か一人だけが鳴らすことが望ましい」だけが先行していましたが、ダブルホイスルにおいては理解を浸透させ、改めて誰がプライマリ（エリア）のオフィシャルだったのか、誰がセカンダリ（やアングルから）の判定だったのか、その上でダブルホイスルの際に誰がテーブルコールに行くのか、に関してより深く把握することに方向性を示した変更となっています。

5. 10-8-3 スリーポイントカバレッジ

【変更】

原則、スリーポイントショットが放たれたときはプライマリであるトレイルオフィシャルまたはセンターオフィシャルのみが片腕をあげ、成功したときにはトレイルオフィシャルとセンターオフィシャルの両方が両腕を上げることで、3 点のシグナルを示す。デュアルカバレッジでスリーポイントショットが放たれたときは、両方のオフィシャルが片腕をあげ、3 点のシグナルを示してもよい。

(中略)

放たれたショットが、ツーポイントエリアからか、スリーポイントエリアからかについて、クルーの間で意見が異なった場合でそのショットが成功した場合には、原則、クルーはそのショットが成功した時点でコミュニケーションを取る。基本的にはショットの放たれたサイドにいたアシスティングオフィシャル（プライマリではなく、ヘルプとしてフラッシュした審判）の意見を重視する。

※補足・・・従来通り、リードの役割として、トレイル（またはセンター）へのヘルプが必要な場合は、リードが 3 点のシグナルをフラッシュすること変更はありません。今回の変更では、例えばセンターのプライマリでおきたショットに対して、センターのみがまず片腕をあげシグナルを示し、ショットが成功すれば、センターとトレイル両者が両手を上げるという変更となります。

同様に、トレイルのプライマリで起きたショットに対しては、トレイルのみが片腕を上げシグナル、成功すればトレイルとセンター両者が両腕をあげて成功を示す事となります。