

JBA 3x3 プレーコーリング・ガイドライン(20220401)

1. はじめに

- (1) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの策定・改訂の経過
- (2) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの改訂のポイント

2. ファウル

- (1) ファウルとは
- (2) イリーガルな手・腕・肘の整理
- (3) スクリーンプレー
- (4) プロテクトシューター・キックアウト
- (5) フェイク
- (6) アンスポーツマンライクファウル (UF)
- (7) テクニカルファウル (TF)
 - (7-1) ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反する振る舞い
 - (7-2) ゲームの進行を遅らせる行為 (Delay of Game ; DOG)
 - (7-3) ゲーム中にコート外の人とインタラクションをとること (Coaching ; コーチング)

【注意事項】

1. 本3x3プレーコーリング・ガイドラインについては、以下のように表示しています

		旧3x3プレーコーリング・ガイドラインからの変更	
		あり	なし
5on5プレーコーリング・ ガイドラインとの相違	あり	水色ハイライト	緑色ハイライト
	なし	黄色ハイライト	無色

2. 3x3に関して、審判員が重点的に判定すべき事項を【**重点事項**】として表示しています。
3. 各項目の映像は本ガイドラインへの理解を深めていただく目的で使用しています。映像中に登場する特定のチームや選手、審判などを批判・評価する目的のものではありません。
4. 解説文末にこちらのアイコン【🎥】が表示されている場合は、アイコンをクリックすると動画が再生されます。動画の再生にはインターネット環境が必要ですので、ご注意ください。

1. はじめに

(1) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの策定・改訂の経過

- ① 3人制バスケットボール（以下「3x3」という）は、2010年に国際バスケットボール連盟（以下「FIBA」という）主催の初めての国際大会が開催されて以降、世界各地で各種大会が開催されてきた。
国内では、2014年に国内リーグ戦及びFIBA主催の初めての国際大会も開催され、更に2015年からは、全都道府県の代表チームによる日本一を決定する日本選手権が開催されるなど、競技人口の増加とともに、日本国内でも徐々に3x3の認知度も向上してきた。
- ② 一方で、**3x3は漠然と「ファウルを吹かず、プレーを続けさせる」という曖昧な考え方で、明確な判定基準がない**中で各大会が開催され、選手の怪我や乱闘となるゲームも多く、3x3の魅力であるスピーディでタフなバスケットボールの実践にはほど遠い状況があった。
- ③ そこで、JBAは2019年5月に、当時のFIBA主催の3x3国際大会で審判団が取り組んでいる判定基準をベースとして、多くの人に慣れ親しんでいる5人制バスケットボール（以下「5on5」という）と3x3の判定基準の相違点を明確にした「3x3プレーコーリング・ガイドライン」（以下「旧3x3PCG」という）を策定した。
この旧3x3PCGでは、触れ合いに対するファウルの判定基準として、「接触」「責任」「影響」のうち、「**影響**」について、**3x3競技規則にも盛り込まれている「明らかにバランスを崩す（Clearly Lost Balance）」**又は「**明らかにボールのコントロールを失う（Clearly Lost Ball）」**場合に「ファウル」と判定する**アドバンテージ/ディアドバンテージ（以下「AD/DA」という）**の考え方を判定基準の中に盛り込み、選手、審判及び観客等のすべての関係者が共通理解できるよう、具体的に明文化した。
更に、2020年5月には旧3x3PCGの内容に**映像を添付**することで、より具体的に「判定基準をわかりやすく」共有し、国内での判定基準の統一化を目指してきた。
- ④ 一方で、FIBAは、2019年に5on5競技規則をベースとした3x3競技規則を策定するとともに、審判の判定基準の統一化を目指し、シーズンごとの重点項目（Point of Emphasis ; POE)の設定や Webinarによる判定基準の統一化を図る取り組みを開始した。
- ⑤ 特に、東京オリンピック2020に向け、FIBAでは2019年頃から**触れ合いに関する判定基準をAD/DAをメインコンセプトとした基準から5on5と同じ基準へと変更する方向**を打ち出し、東京オリンピック2020においても、これまでの手や腕を使ったプレーや選手の怪我に繋がるプレーに対して積極的にファウルと判定しつつも、プレーに影響のない触れ合いについては「**マージナル**」としてファウルとして取り上げない判定することで、スピーディでタフなバスケットボールを目指している。
- ⑥ ついては、今後の国内での3x3の判定基準の統一化に向けては、FIBAと統一した判定基準を取り入れる必要があることから、**今回、旧3x3PCGを全面的に改訂**することとした。

(2) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの改訂のポイント

- ① 改訂版3x3PCGにおいては、**競技規則にはAD/DAの原則は記載されているが、東京オリンピック2020での判定基準と合わせ、これまでのAD/DAの考え方を廃止し、触れ合いに対するファウルの判定基準を5on5と同一**とした。
- ② また、**3x3に特徴的な内容や判定に対する重点事項を明記**することとした。
なお、**記載されていない内容は、すべて5on5のプレーコーリング・ガイドラインと同一**である。ついては、改訂版3x3PCGの内容を理解するためには、5on5PCGと合わせて内容を確認いただきたい。

2. ファウル

(1) 触れ合いに対するファウル (5on5PCG (第1章1(2)触れ合いに対するファウル) 参照)

触れ合いに対するファウルの成立基準として、以下の**3原則**がある。

①接触の事実 (接触が起こっているということ)

②接触の責任 (どちらかのプレーヤーにその接触の責任があるということ)

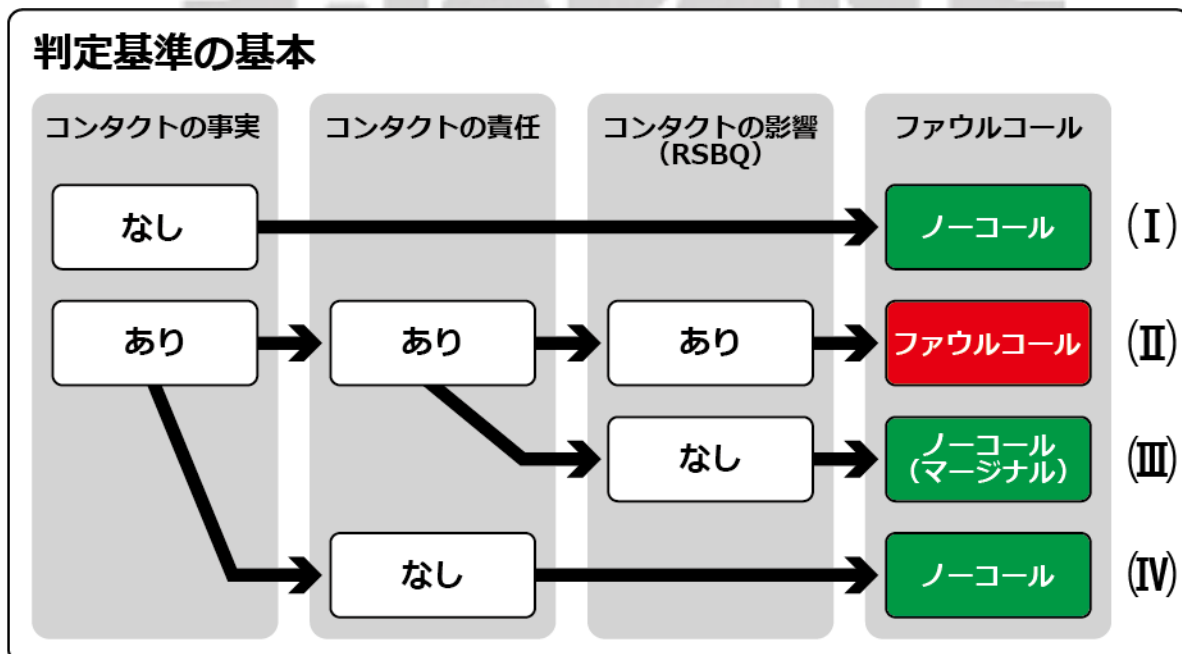
【接触の責任の判断基準】リーガルガーディングポジション、シリンダー、etc.

③接触の影響 (その接触が、接触を受けた相手プレーヤーのプレーに影響を及ぼしていること)

【接触の影響の判断基準】R (リズム) S (スピード) B (バランス) Q (クイックネス)

※旧3x3PCGでは、③接触の影響の判断基準として、上記RSBQに加えて、AD/DAを考慮し、明らかにバランスを崩す、あるいは、明らかにボールのコントロールを失わなかったときはファウルを宣しないこととしていたが、改訂版3x3PCGではAD/DAを③接触の影響の判断基準から削除

審判員は、この3原則に着目し、その接触に対してファウルを宣するかどうかを判断する。



(I) 接触の事実そのものがないときには、ファウルを宣さない

(II) 接触の事実があり、どちらかのプレーヤーにその接触の責任があり (イリーガル)、接触を受けた相手プレーヤーのプレーに影響 (RSBQ) を及ぼしたとき、ファウルを宣する

(※1) 旧3x3PCGでは、接触の影響 (RSBQ) を及ぼした場合でも、AD/DAを考慮し、明らかにバランスを崩す、あるいは、明らかにボールのコントロールを失わなかったときはファウルを宣しないこととしていたが、改訂版3x3PCGでは接触の影響 (RSBQ) を及ぼしたときにファウルを宣する 🗣️

(※2) 旧3x3PCGでは、タクティカルファウル (オフェンスがドライブ・カットイン等によりディフェンスが抜かれた時や抜かれそうな時、またディフェンスがオフェンスに対してミスマッチになった時などに、戦術として意図的にディフェンスがオフェンスに対して触れ合いを起こしプレーを止めようとする行為) でもAD/DAを考慮し、明らかにバランスを崩す、あるいは、明らかにボールのコントロールを失わなかったときはファウルを宣しないこととしていたが、改訂版3x3PCGでは5on5と同様に、戦術を理解し、ファウルを宣する 🗣️

(Ⅲ)コンタクトの事実があり、どちらかのプレーヤーにそのコンタクトの責任がある（イリーガル）が、コンタクトを受けた相手プレーヤーのプレーに影響を及ぼさないときはファウルを宣さない。このコンタクトを「マージナル」と呼び、審判はファウルを宣さない

(Ⅳ)コンタクトの事実があるものの、どちらのプレーヤーにもそのコンタクトの責任がないとき、そのコンタクトはリーガルと判断し、ファウルを宣さない。（インパクトがあるプレーに対しても、どちらにも責任がない（リーガル）場合は、審判はファウルを宣さない）

審判は、コンタクトの事実を確認したうえで、コンタクトの責任（イリーガル or リーガル）、そしてコンタクトの影響（RSBQ）の判断について常に検証を重ねる必要がある。特にマージナルの判断は、ゲームの質をより高めるため、強く求められている。

（２）イリーガルな手・腕・肘の整理（5on5PCG（第1章2.イリーガルな手・腕・肘の整理）参照）

オフェンス・ディフェンスのどちらかに、不当に有利・不利が生じないようにする必要があり、プレーヤーの FOM（Freedom of Movement：オフェンス・ディフェンス共にコート上を自由に動く権利）を確保し、クリーンでスムーズなゲームを提供する。

【重点項目】

- ボールを持っているプレーヤーに対して、ディフェンスがハンドチェックをしている場合には、審判はゲーム序盤に声をかけて、ハンドチェックをやめるよう促し、それでも継続してハンドチェックをしている場合には、ファウルを宣する
- オフェンス及びディフェンスに関わらず、相手の手やユニフォームを掴んだり^{*}、体に手を巻き付けて、相手プレーヤーのFOMを妨げる行為に対して、ファウルを宣する 🗣️

（このケースは、影響までを考慮せず、事実のみに基づいて判定）






^{*}3x3ではユニフォームを掴む行為は、アンスポーツマンライクファウルでなく、ノーマルファウルである 🗣️


（ただし、ユニフォームを掴み、相手を引っ張り倒すことは、相手プレーヤーが怪我をする恐れのあるハードファウルであり、アンスポーツマンライクファウルとする 🗣️）

(3) スクリーンプレー (5on5PCG (第1章3.スクリーンプレー) 参照)

5on5と異なり、3x3ではスクリーンプレーは得点に直結するプレーであり、**オフェンスのイリーガルスクリーンに対しては、特に意識をもって判定**することが求められている。

【重点項目】

- オンボール及びオフボールに関わらず、以下のイリーガルスクリーンに対しては、徹底してファウルを宣する
 - ① 相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける (Moving Pick) 
 - ② 止まっている相手のうしろ (視野の外) でスクリーンの位置を占めスクリーンをかける 
 - ③ 動いている相手チームのプレーヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおかずにスクリーンの位置を占めスクリーンをかける 
 - ④ シリンダーを超えた手・腕・肘、そして足・お尻等、身体の一部を不当に使ってスクリーンをかける 
- 特に、スクリーンをかけようとするオフェンスプレーヤーが、**押したかどうかに関係なく、腕を伸ばして、または両手の平でディフェンスに触れる行為**に対して、**オフェンスファウルを宣する** 



(このケースは、影響までを考慮せず、事実のみに基づいて判定)
- リーガルなスクリーナーに対して、ディフェンスがスクリーナーを押さえ込んだり、掴んだりすることで、スクリーナーのFOMを妨げる行為に対して、ディフェンスファウルを宣する 
- ディフェンスがスクリーナーにイリーガルスクリーンをされたようにみせかけ、フロアに倒れたり、オーバージェスチャーをしたりすることはフェイクであり、**Delay of the Game (以下「DOG」という) の警告を与える ((5) フェイク参照)**

(4) プロテクトシューター・キックアウト (5on5PCG (第1章5.プロテクトシューター・キックアウト) 参照)

オフェンスがショットのために自然にジャンプをした場合、シューターには相手チームのプレーヤーが位置を占めていない場所に着地する権利があり、安全に着地できる場所を確保することで、怪我を予防する。

一方で、シューターが起こすイリーガルなコンタクトに対しては、コンタクトの責任があるシューターに対してファウルを判定することで、クリーンでフェアなゲームを提供する。

【重点項目】

- オフェンスがショットのために自然にジャンプをした場合、ディフェンスが着地点に遅れて入りイリーガルなコンタクトを起こすことは怪我の危険性が高まるため必ずファウルを宣する 
- オフェンスがショットをする時、シリンダーを超えて不自然に脚や腕などを広げ、リーガルなディフェンスにイリーガルなコンタクトを起こした場合 (以下「キックアウト」という) は、シューターに**ノーマルフアウルを宣する** 

(旧3x3PCGではショットが手から離れた後のキックアウトにはテクニカルファウルを宣すると定めていた)
- オフェンスがショットをする時、
 - ① 体の接触がない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えず速やかにテクニカルファウルを宣する
 - ② コンタクトの事実はあるものの、ディフェンスにコンタクトの責任がなく、ファウルをされたようにみせかけ、**大げさに倒れる行為**はフェイクとして、**DOGの警告を与える ((5) フェイク参照)**
 - ③ シューターがリーガルに位置を占めているプレーヤーの直ぐ近くに着地する場合、シューターは怪我を避けるためにフロアに倒れることがあるが、このプレーは自然な動作でありフェイクではない

(5) フェイク (FAKE FOUL) (5on5PCG (第1章12.フェイク参照))

オフェンス、ディフェンスともにファウルをされたようにみせかけ、審判だけでなく、観客などゲームに関係する人を欺くプレーをなくし、3x3の魅力あるスピーディでタフなゲームを提供する。

【重点項目】

- 審判がファウルの3原則に沿って、正しく判定しているにも関わらず、以下のような行為は**フェイクとして、DOGの警告を与える (フェイクの警告はDOGの種類として取り扱う)**

- ① オフェンスがディフェンスに体を押されたり、手を叩かれたりしたようにみせかけるため、**大きな声を発する**
- ② リバウンドやポストプレーなどで、相手プレーヤーに押されたようにみせかけるため、**大げさにフロアに倒れる**
- ③ ディフェンスがスクリーナーにイリーガルスクリーンをされたかのようにみせかけるため、**大げさにフロアに倒れたり、オーバージェスチャーをしたりする**
- ④ オフェンスがショットをする時、ディフェンスに接触の責任がないにも関わらず、**ファウルをされたかのようにみせかけるため、大げさに倒れる**

(6) アンスポーツマンライクファウル (以下「UFという」) (5on5PCG (第1章7.アンスポーツマンライクファウル参照))

アンスポーツマンライクファウルについては、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) や危険な触れ合い (デンジャラスコンタクト) と審判が判断したプレー**に対して、ゲーム中全ての時間帯 (ゲームの終盤また得点差に関係になく) で適用し、アクション (起きた現象) のみで判断する。

【重点項目】

- 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、以下のプレーに対してはUFを宣する
 - ① **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)**
 - ② **空中のプレーヤーへの危険な触れ合い (デンジャラスコンタクト)**
- 特に、**3x3ではユニフォームを掴む行為はUFではない (ノーマルファウルを宣する)**が、選手の安全確保の観点から、ユニフォームを掴み、相手を引っ張り倒すことはハードファウルとしてUFを宣する
- なお、5on5でのUFクライテリアのうち、以下のクライテリアは適用されない
 - ・ 正当なバスケットボールのプレーと認められない、かつ、ボールに対するプレーでないと審判が判断したプレー
 - ・ 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と審判が判断したプレー
 - ・ 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やボールと、そのチームが攻めるバスケットの間に他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イリーガルなコンタクトと審判が判断したプレー (クリアパス・シチュエーション)
 - ・ 残り 2分の間で、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、まだボールが審判もしく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触れ合いと審判が判断したプレー (ラスト 2 ミニッツシチュエーション : L2M)

(7) テクニカルファウル (TF)

(7-1) ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反する振る舞い

(5on5PCG (第1章8.テクニカルファウル(1))参照)

ゲームは両チームのプレーヤー、交代要員、審判、テーブルオフィシャルズなどすべての人たちの協力によって成立するものであることを理解することが重要である。また、ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に則り、状況と内容を判断し、審判は注意・警告を与えることなくただちにテクニカルファウルを宣してもよい。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1本が挟み込みで行われ、ゲームはテクニカルファウルが宣せられた状況から再開される。


【重点項目】

- 3x3でのクリーンなゲームを提供際して、判定に対する大きな声を出したり、大げさにリアクションをしたり、審判に執拗に説明を求める行為は、ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反するものであり、審判はシンプルにテクニカルファウルを宣する


(7-2) ゲームの進行を遅らせる行為 (Delay of the Game ; DOG)

以下の行為に対して、種類を問わず、1回目は警告 (Official Warning (以下「OW」という))、2回目以降はテクニカルファウルを宣する

① チェックボールを速やかに行わないこと

- ・ オフェンスまたはディフェンスがチェックボールを速やかに行わず、プレーヤー同士で話をしたり、ポジションを何度もチェンジしたりする
- ・ オフェンスがボールをコントロールする前に、オフェンスまたはディフェンスが有利になるようにポジションを動く
- ・ ディフェンスがオフェンスにボールを適切にトスまたはバウンズパスしない 


② 得点後に速やかにプレーを行わないこと、プレーを行わせないこと

- ・ 得点後に新たなオフェンスが速やかにボールをコントロールしようとししない
- ・ 得点後にボールをコントロールしようとする新たなオフェンスに対し、新たなディフェンスが手や体等を使ったり、ボールに触れたりすることで、速やかなボールのコントロールを妨げる
- ・ 得点後に新たなディフェンスが意図的にボールに触れ (手や頭、体、脚などでボールに触れることを避けられたにもかかわらず触れて)、アウトオブバウンズとなる
- ・ 得点後に新たにボールをコントロールしたオフェンスがノーチャージセミサークルの外へ出るまでに、新たなディフェンスがボールに対してプレーする 

③ フリースロー (以下「FT」という) を速やかに行わないこと

- ・ FTのリバウンドのポジションを何度も入れ替える
- ・ 意図的に靴紐を結んだり、髪を結んだりして、時間をかけようとする
(意図的ではなく、靴紐がほどけた場合は、FTプレーヤー以外の場合には、速やかに交代させ、ゲームを再開し、FTプレーヤーの場合には、速やかに靴紐を結ばせ、交代はさせない)

④ フェイク

- ・ オフェンスがディフェンスに体を押されたり、手を叩かれたりしたようにみせかけるため、大きな声を発する
- ・ リバウンドやポストプレーなどで、相手選手に押されたようにみせかけるため、大げさにフロアに倒れる 

- ・ディフェンスがスクリーナーにイーガルスクリーンをされたかのようにみせかけるため、大げさにフロアに倒れたり、オーバージェスチャーをしたりする
- ・オフェンスがショットをする時、ディフェンスにコンタクトの責任がないにも関わらず、ファウルをされたかのようにみせかけるため、大げさに倒れる

(7-3) ゲーム中にコート外の人とインタラクションをとること (Coaching ; コーチング)

以下の行為に対して、1回目は警告 (OW)、2回目以降はテクニカルファウルを宣する

- ・交代プレーヤーを含むプレーヤーが、ゲーム中にコート外のコーチ、チーム関係者及び観客等から戦術等の指示 (口頭、サイン) などを受け、長時間のアイコンタクト、うなずきやOKサイン等で反応した (インタラクションを取った) 場合

