

JBA プレーコーディング・ガイドライン (20230629)

第1章 ファウル

1. ファウルとは
2. イリーガルシリンダー
3. イリーガルな手・腕・の整理 (HAND-CHECKING 含む)
4. スクリーンプレー
5. ブロッキング・チャージング
6. プロテクトシューター
7. アクトオブシューティング (AOS)
8. アンスポーツマンライクファウル (UF)
9. スローインファウル
10. テクニカルファウル (TF)
11. ディスクオリファイングファウル (DQ)
12. ダブルファウル
13. ファイティング
14. フェイク (FAKE FOUL)

第2章 バイオレーション

1. トラベリング
2. ボールの扱い方

第3章 その他

1. IRS (インスタントリプレー・システム)
2. HCC (ヘッドコーチチャレンジ)
3. 競技規則で想定されていない状況でゲームが止められた場合の対応

参考資料

1. トラベリングについて (FIBA 新ルール 2017/07/15 対応)
2. フラストレーションを抱えた (冷静な心理状態でない) プレーヤー・関係者に対する接し方について
3. 抗議の取り扱いについて (2019 競技規則改正)
4. ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの暴言、暴力的行為に対する対応方針 (ガイドライン)

【注意事項】

1. 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プレーヤー、審判などを批判・評価する目的のものではありません。
2. 追加修正部分には黄色のハイライトをしています。
3. [\[Video\]](#)が表示されている場合は、当該部分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。

第1章 ファウル

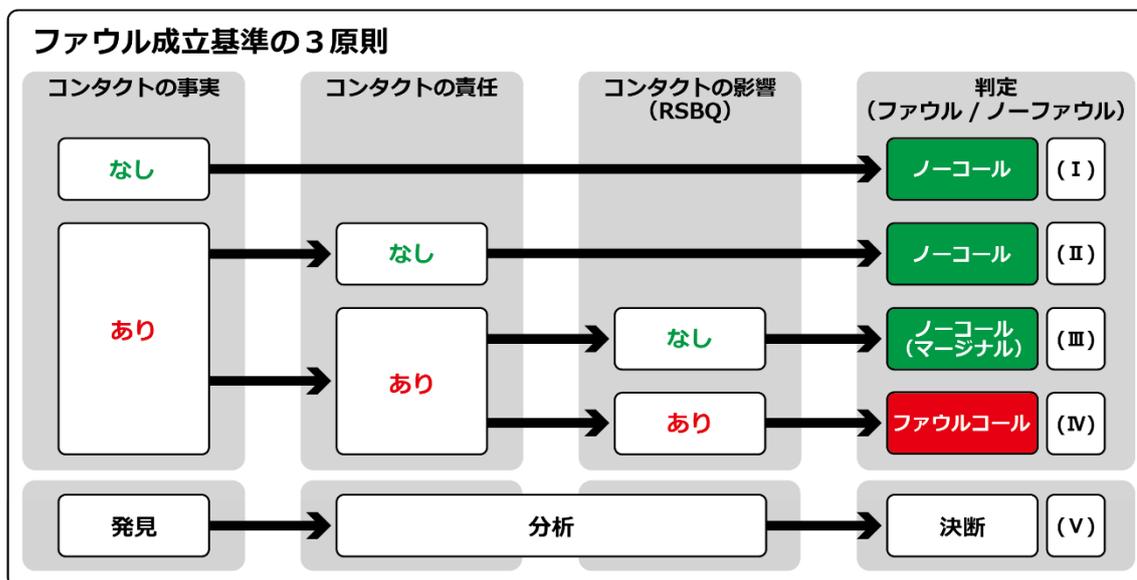
1. ファウルとは

(1) 基本的考え方

- ① ファウルには、**コンタクトに対するファウル (PF/UF)** と **振る舞いに対するファウル (TF)**、そして特に悪質でスポーツマンシップに反する行為 (DQ: ファイティング含む) がある。
- ② PF/UF は 5 個で失格、そして UF/TF は UF 2 個、TF 2 個、UF/TF 各 1 個によって失格退場となるが、審判は「**コンタクトに対するファウル**」と同様に「**振る舞いに対するファウル**」にも毅然と判定する必要がある。
- ③ 審判は、JBA が推進する「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を実践するため、コート上での**イリーガルな「コンタクト」**および「**振る舞い**」に対するファウルを、競技規則およびプレー・コーリング・ガイドラインに則り適切に判定することが求められている。

(2) **コンタクトに対するファウル**

- ① **コンタクト**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。
 - (i) 「**コンタクトの事実** (コンタクトが起こっているということ) 」
 - (ii) 「**コンタクトの責任** (どちらかのプレーヤーにそのコンタクトの責任があるということ) 」
 【コンタクトの責任の判断基準】 リーガルガーディングポジション、シリンダー、etc.
 - (iii) 「**コンタクトの影響** (そのコンタクトが、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していること) 」
 【コンタクトの影響の判断基準】 **R (リズム) S (スピード) B (バランス) Q (クイックネス)** (以下 RSBQ)
- ② **コンタクトが全てファウル**ということではなく、**コンタクトには「リーガル」、「マージナル*」、「イリーガル」があり、審判はファウル成立基準の 3 原則を基に、そのコンタクトを分析した上でファウルを宣するかどうかを判断する。**
 *マージナルとはオフェンス、あるいはディフェンスが自然な動きをする中で、その動きの RSBQ に影響をもたらさないコンタクトであり、ファウルの判定を下すに至らないコンタクトの度合いのこと。



- (I) コンタクトの事実そのものがない時には、ファウルを宣さない。
- (II) コンタクトの事実があるものの、どちらかのプレーヤーに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なプレーの場合、ファウルを宣さない。**)
- (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ものの、コンタクトを受けたプレーヤーの RSBQ に影響を及ぼさないとき、**そのコンタクトはマージナルと判断しファウルを宣さない。**
- (IV) 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り、コンタクトを受けたプレーヤーの RSBQ に影響を及ぼしたとき、**そのコンタクトはイリーガルと判断しファウルを宣す。**

(V) 審判は、イリーガルはファウル、リーガル/マージナルはノーファウルとシンプルかつ、的確に正しい判定を積み重ねることが重要ではあるが、一方でコンタクトの事実だけを捉え瞬間的にファウルを宣するのではなく、コンタクトの事実を把握（発見）してからそのコンタクトがどちらの責任であるか、そして RSBQ にどれだけの影響を及ぼしたかを十分に検証（分析）した上で、「リーガル」、「マージナル」、「イリーガル」なのかを判定（決断）する必要がある。

(3) 振る舞いに対するファウル

振る舞い（コンタクトのあるタウニングを含む）に対するファウルについて、審判は感情的になることなく、競技規則およびプレーコーリング・ガイドラインに則りシンプルに判定する必要がある。テクニカルファウルにおいても、他のパーソナルファウル等と比べて特別に扱うということではなく、リスペクトフォーザゲームの観点も含め、起きた振る舞いに対して判定をする。

2. イリーガルシリンダー [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① ボールを持っているオフェンスには、自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレー*を行うための十分な空間が与えられなければならない。
*ノーマルバスケットボールプレー（以下：NBP）とは、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスをすることをいう。
- ② ボールを持っているオフェンスが自身のシリンダーの中で NBP を行うとき、ディフェンスがオフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、そのコンタクトの責任はディフェンスにある。
- ③ ボールを持っているオフェンスが自身のシリンダーの外で NBP を行うとき、オフェンスがディフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、そのコンタクトの責任はオフェンスにある。

(2) ディフェンスに責任のあるコンタクト

- ① オフェンスが NBP をしようとしている時にディフェンスがオフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、ディフェンスファウルを宣する。特にディフェンスが起こしたコンタクトの結果、アウトオブバウンズやトラベリングなどが起きた際は、最初のイリーガルコンタクトに対してファウルを判定する必要がある。
- ② スローインが始まる前に、ボールを持っていないオフェンスに対してディフェンスが相手の体に、自身の体を密着させている場合は、審判は声を使ってその行為をやめさせ、十分な空間を確保させる。ただし、その行為をやめない場合はファウルを宣する。

(3) オフェンスに責任のあるコンタクト

ディフェンスが自身のシリンダーの中でリーガルにポジションを占めている状態で、オフェンスがディフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、オフェンスファウルを宣する。

3. イリーガルな手・腕の整理 (HAND-CHECKING 含む) [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① どちらか一方のプレーヤーに不当に有利・不利が生じないように、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、フリーダムオブムーブメントを確保し、クリーンでスムーズなゲームを提供する。
- ② イリーガルな手・腕・肘は、そのゲームの中でラフなプレーを引き起こす原因となるため整理する必要がある。
- ③ イリーガルな手・腕・肘は、ディフェンスだけでなくオフェンスに対しても整理をする必要がある。
- ④ イリーガルな手・腕・肘は、最初にイリーガルアクションを起こしたプレーヤーに対して判定する必要がある。

(2) ディフェンスのイリーガルな手・腕 (HAND-CHECKING 含む)

- ① RSBQ に影響がない（マージナル）程度の手の使い方であった場合、審判は笛を吹ながら声を使いそのプレーをやめさせる。ただし、声を掛けただけに関わらず、何度も繰り返し手を相手にコンタクトさせている場合や、マージナルから RSBQ に影響を与えるコンタクトに発展した場合、審判は直ちにファウルを宣する。

- ② オフェンスに対してイリーガルな片手または両手を使う事や、短い時間でも触れ続ける等の RSBQ に影響を与えるコンタクト。
- ③ オフェンスの背中や腰に対して手・腕を巻く、片手または両手で押す。
- ④ オフェンスに対してシリンダーを超えたイリーガルな手・腕でコンタクトする。
- ⑤ ピック&ロール等のスクリーンプレーで、スクリーナーに対してイリーガルな手・腕を使って進行を妨げる。

(3) オフェンスのイリーガルな手・腕

- ① ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスがディフェンスに対してイリーガルな手・腕を使ってコンタクトを起こす。
- ② オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、ディフェンスの身体に対し手・腕を巻く。
- ③ オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、スペースを作るためにイリーガルな手・腕を使ってコンタクトを起こす。

4. スクリーンプレー [Video]

(1) リーガルスクリーン

- ① リーガルスクリーンとは、「スクリーナーが止まっている」、「両足が床についた状態で」、「シリンダー内」で、体のコンタクトが起こるプレーのことである。
- ② 止まっている相手の視野の内でのスクリーンは、コンタクトを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- ③ 止まっている相手の視野の外でのスクリーンは、相手が普通に動いてもコンタクトが起きない1歩の距離をおく必要がある。
- ④ 動いている相手へのスクリーンは、相手がコンタクトを避けられるだけの1歩から2歩の距離をおく必要がある。
- ⑤ リーガルなスクリーンをかけた後に起こるコンタクトは、相手プレーヤーにコンタクトの責任がある。

(2) イリーガルスクリーン

- ① 相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける。
- ② シリンダーを超えた手・腕・肘、そして脚・臀部等を使ってスクリーンをかける。
- ③ 止まっている相手の視野の外で、十分な距離をおかずにスクリーンをかける。
- ④ 動いている相手に、相手が止まったり方向を変えたりしてコンタクトが避けられるだけの距離をおかずにスクリーンをかける。

5. ブロッキング・チャージング [Video]

(1) リーガルガーディングポジション（以下：LGP）

- ① LGP とは、ディフェンスが、「相手に正対する」、「両足をフロアにつける」この2つの条件が満たされている状態である。
- ② LGP には、真上の空間の権利も含まれるため、まっすぐ上にシリンダー内で手や腕を上げたり真上にジャンプしたりしてもよい。

(2) ブロッキング

- ① ボールを持っていてもいなくても、オフェンスのフリーダムオブムーブメントを妨げるイリーガルな体でのコンタクト。
- ② ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスに対して、先に LGP を占めていない状態で体のコンタクトを起こす。
- ③ ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスがショットやパスをしようとジャンプをした後に遅れて着地点に入り体のコンタクトを起こす。
- ④ ドライブ等で大きなコンタクトが起こったとしても、オフェンス・ディフェンスともにリーガルな場合は、プレーオンとする。
- ⑤ ドライブ等で大きなコンタクトが起こり、オフェンス・ディフェンスともにイリーガルな場合は、ディフェンスのファウルとする。ただし、オフェンスにより大きな責任がある場合（肘や膝でのコンタクトなど）はオフェンスファウルとする。

(3) チャージング

ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手のトルソー（胴体）に突き当たったり、押しのけたりするイリーガルなコンタクト。

(4) ノーチャージセミサークル (以下: NCSC) ルール

- ① NCSCルールとは、バスケットに向かってドライブするオフェンスからチャージングのファウルを引き出すために、ディフェンスがバスケットの真下でポジションを取ることを防ぐための特別なルールのことをいう。
- ② NCSCルールが適用された場合、チャージングのファウルが起きたとしても審判はオフェンスファウルを宣さない。(ノーコール)
- ③ NCSCルールが適用されるには以下の基準が満たされている必要がある:
 - オフェンスがバスケットに向かってドライブをし、NCSC エリアの外からジャンプをしてショットまたはパスをするために空中にいる。
 - オフェンスとのコンタクトが起きたとき、ディフェンスが NCSC エリア内のフロア、または NCSC のラインに触れている。
- ④ ディフェンスが NCSC エリア内においても NCSC ルールが適用されないケース:

(通常通り、ディフェンスまたはオフェンスのファウルを宣する)

 - ディフェンスが LGP を占めていない状態でイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスが NCSC エリアの内からジャンプをしてイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスが NCSC エリアの外からのプレーであってもジャンプをせずに空中にいない状態でイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスまたはディフェンスによる手、腕、脚、その他の体の部位をイリーガルに使うコンタクトを起こす。
 - オフェンスがリバウンドを空中でコントロールし、イリーガルなコンタクトを起こす。

(5) オフェンスとディフェンス双方に対し、ほとんど同時にファウルを宣したプレー

2人の審判が1つのプレーに対して、それぞれブロックングとチャージングのジェスチャーを示した場合はダブルファウルとする。

6. プロテクトシューター [\[Video\]](#)

(1) プロテクトシューターとは

- ① ショットのためにジャンプをしたシューターが、怪我をすることなく安全にフロアに着地をできる権利を確保することをいう。
- ② ショットのためにジャンプをしたシューターは、ジャンプをした元の位置に着地をする権利がある。
- ③ シューターがジャンプをした元の A 地点とは違う B 地点に着地をする際、ジャンプをする時点で先にディフェンスが B 地点でイリーガルガーディングポジション (以下: LGP) を占めていない場合、シューターに B 地点で着地をする権利がある。
- ④ シューターに着地をする権利が認められている場合、ディフェンスはコンタクトが起きないように最大限配慮をする必要がある。

(2) ディフェンスに責任のあるコンタクト

- ① シューターに着地をする権利が認められている状態でコンタクトが起きた場合は、ディフェンスにそのコンタクトの責任がある。
- ② 特に、シューターが着地をする際の足元に対するコンタクトに対しては、怪我の危険性がある為、審判は必ずファウルを宣する。

(3) シューターに責任のあるコンタクト

- ① シリンダーを不自然に超えた手・腕、脚を使ってコンタクトを起した場合は、シューターにそのコンタクトの責任がある。
- ② シューターにコンタクトの責任があり、シューターに対してファウルが宣せられた場合:
 - ショットがリリースされる前にファウルが宣せられた場合は、オフェンスファウルとして処置を行い、仮にショットが成功しても得点は認められず、どちらのプレーヤーにもフリースローは与えられない。
 - ショットがリリースされた後にファウルが宣せられた場合は、ディフェンスファウルと同様の処置を行い、仮にショットが成功した場合は得点を認め、チームファウルが 5 個以上であった場合はファウルをされた相手に 2 本のフリースローが与えられる。
- ③ ターンショットやフェイドアウトショットの際にバランスを保つために脚を上げることは通常のプレーであり、ファウルではない。
- ④ シューターが A 地点からジャンプをして B 地点に着地をする際に、ジャンプをする時点で先に相手が B 地点で LGP を占めた状態でコンタクトが起きた場合は、シューターにそのコンタクトの責任がある。

7. アクトオブシューティング (AOS) **[Video]**

(1) 基本的な考え方

- ① アクトオブシューティング (以下：AOS) とは、プレーヤーによるショットのための動作をいう。
- ② AOS 中のプレーヤーがファウルをされたとき：
 - そのショットが成功した場合には得点が認められ、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場合には 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場合には 3 本のフリースローが与えられる。

(2) 動きながらではない AOS

- ① プレーヤーがショットのためにアップモーション*をおこしたと審判が判断したときに AOS が始まる。
*アップモーションとは、プレーヤーが相手チームのバスケットに向けてボールを上方に動かし始める動作のことである。
- ② ドリブルの後に一度止まりフェイクを入れるなどの、ひと続きの動作ではないショット。
- ③ 空中でリバウンドやパスされたボールをキャッチし、一度フロアに着地してからのショット。
- ④ 止まった状態からパスされたボールをキャッチしてからのショット。

(3) ひと続きの動作あるいはその他の動きながらの AOS

- ① プレーヤーがショットのためにギャザー*をしたと審判が判断したときに AOS が始まる。
*ギャザーとは、フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチする時にボールがプレーヤーの片手または両手で止まった状態のことである。
- ② バスケットへのドライブでのひと続きの動作でのショット。
- ③ 動きながらドリブルやパスをギャザーしてからのひと続きの動作でのプルアップショット。
- ④ 空中でリバウンドやパスされたボールを片手または両手でギャザーしてからのショットやタップ。

(4) リップスルー

- ① リップスルーとは、ディフェンスのシリンダーを超えた手・腕に対して、ボールを持ったオフェンスがボールを通常のプレーの範囲で横から横に動かし自身の手や腕などにコンタクトさせることをいう。
- ② ディフェンスのシリンダーを超えたイリーガルな手に対してファウルを宣するが、アップモーションの前にコンタクトが起きている場合は、AOS 中であったとはみなさず、フリースローは与えられない。(チームファウルが 5 個以上の場合を除く)

(5) その他のケース

- ① AOS 中のプレーヤーがファウルをされたことでボールが一時的に手を離れたあと、ひと続きの動作でボールを再びキャッチしてショットを完了した場合、AOS は継続していると、ショットが成功した場合は得点を認め、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ② AOS 中のプレーヤーがファウルをされたあと、パスをした場合、AOS は終わったことになり、フリースローは与えられない。(チームファウルが 5 個以上の場合を除く)
- ③ AOS 中のプレーヤーがファウルをされたあと、ひと続きの動作でショットを行っているときにトラベリングが起きた場合、AOS は認めるが、ショットが成功したとしてもその得点は認められず、2 本または 3 本のフリースローが与えられる。
- ④ ショットのためのアップモーションや、ショットのためのギャザーとほとんど同時にファウルが起きた場合は AOS を認める。

8. アンスポーツマンライクファウル (UF) Video

(1) 基本的な考え方

- ① アンスポーツマンライクファウル (以下 : UF) には、4つのクライテリア (判定基準) があり、それぞれ、「C1」、「C2」、「C3」、「C4」と表記される。
- ② ゲーム中全ての時間帯 (ゲームの終盤また得点差に関係なく) において、一貫性を持ってクライテリアを適用する。
- ③ アクション (起きた現象) のみで判定を行い、それが故意であるかどうかの意図はクライテリアを適用する上で考慮しない。
- ④ 通常のバスケットボールのプレーの結果起きたファウルも一部 UF のクライテリアに含まれるため、全てが悪質なファウルということではない。

(2) クライテリア1 : C1

ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないコンタクト

- ① オフボールのプレーヤーに対してや、コンタクトがあった体の部分 (ポイントオブコンタクト) が単にボールから離れていただけでは C1 は適用されず、そのプレーが正当なバスケットボールのプレーであったかどうかを含めて判断する。
- ② ボールにプレーせず、相手の身体の一部を掴み続ける、抱える、捕まえる、不必要に手・腕で押す、肘・脚を不必要に広げるなどの正当なバスケットボールのプレーとは認められない行為。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、瞬間的に相手を掴むことはホールディングのパーソナルファウルを適用する。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、脚がイリーガルにコンタクトすることはブロッキングのパーソナルファウルを適用する。
- ③ ユニフォームを掴んで引っ張る行為。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、ユニフォームに手が引っかかったり、瞬間的に掴んだりすることはホールディングのパーソナルファウルを適用する。
- ④ ボールのチームコントロールに関わらずオフェンスまたはディフェンスに適用される。

(3) クライテリア2 : C2

プレーヤーがボールや相手に正当にプレーしようとしていたとしても、過度に激しいコンタクト (エクセシブハードコンタクト)

- ① 正当なバスケットボールのプレーをした場合でも過度に激しいコンタクトに対しては C2 を適用する。
- ② 手・腕・肘・膝・脚などによる首から上に対する過度に激しいコンタクトに対しては故意かどうかに関わらず、そのコンタクトの度合いと程度を判断し C2 を適用する。
- ③ シリンダーを超えた肘を水平に振ったり脚などを過度に使ったりするコンタクトで、相手に対して負傷を生じさせる可能性がある行為と判断したもの。
- ④ 空中にいるプレーヤーに対する過度に激しいコンタクト。
- ⑤ 笛が鳴ったあとや、ファウルの判定があったにも関わらず相手に続けて別の過度に激しいコンタクトを起こす。
- ⑥ オフェンスのパンプ・フェイクなどで空中に飛んでしまった結果、いずれにせよファウルになると確信したあとで必要以上に相手を掴んだり、腕を振り下ろしたり、激しく叩いたりすること。
- ⑦ 危険なコンタクトで「windアップ・インパクト・フォロースルー」の要素をふまえ、大きなインパクトがあると判断できるもの、または、「windアップとインパクト」、「インパクトとフォロースルー」の2要素を伴って判断できるもの。
 - windアップ : 手・腕・体などを振りかぶったり助走をつけたりして勢いよく相手に向かっていく動作。
 - インパクト : 相手に与える大きな衝撃や大きな影響を及ぼす過度に激しいコンタクト。
 - フォロースルー : 手・腕・体などを相手にコンタクトさせたあと、最後までその動作を止めることなく振り切る動作。
- ⑧ ボールのチームコントロールに関わらずオフェンスまたはディフェンスに適用される

(4) クライテリア 3 : C3**オフense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による必要のないコンタクト**

- ① このクライテリアはオフenseがショットの動作に入るまで適用される。
- ② ディフェンスをしようとする努力をせず、オフenseがボールを進めることを止めることだけを目的とした不要なコンタクト。
- ③ リーガルガーディングポジション（以下：LGP）から外れ、ボールに正当にプレーしていないコンタクト。
- ④ LGP から正当にディフェンスをした結果のファウルはパーソナルファウルを適用する。
- ⑤ C3 が適用される場合であっても、オフenseが既にショットの動作に入っていた場合はパーソナルファウルを適用する。
- ⑥ ボールのチームコントロールをしているオフenseに対してディフェンスが起こしたコンタクトのみに適用される。

(5) クライテリア 4 : C4**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そのバスケットの間に、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不当なコンタクト**

- ① このクライテリアはオフenseがショットの動作に入るまで適用される。
- ② 通常のバスケットボールのプレーの結果起きたファウルであっても以下③の条件に当てはまる場合は C4 が適用される。
- ③ 速攻などで相手チームのバスケットに向かって進行しており、進行しているプレーヤーとバスケットの間に相手プレーヤーが全くいないことから得点につながると審判が判断した状況で、後ろまたは横からコンタクトが起き、以下のいずれかの状況に該当する場合は C4 を適用する。
 - 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場合。
 - パスミスやパスカットの直後など、ボールのチームコントロールがまだ変わっていない場合であっても、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がボールのコントロールを得ることができ、得点につながると審判によって判断された場合。
 - 速攻などで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対してパスが出され、ファウルがなければボールのコントロールを得ることができ、得点につながると審判によって判断された場合。（オープン・パス）
- ④ 速攻などで相手チームのバスケットに進行しているチームがスピードを落として進行したり、フロントコートでセットプレーなどに展開を変えたりするなどして、速攻は終わったと審判が判断したときは、C4 は適用されない。
- ⑤ C4 が適用される場合であっても、オフenseが既にショットの動作に入っていた場合はパーソナルファウルを適用する。
- ⑥ ボールのチームコントロールに関わらずオフenseまたはディフェンスに適用される。

9. スローインファウル [\[Video\]](#)**スローインファウルとは**

- ① 第4クォーターもしくは各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 が表示された以降のスローインで、ボールがまだ審判の手の中にある、あるいはスローインをするプレーヤーの手の中にあるときに、コート上のディフェンスにファウルが宣せられた場合に適用される。
- ② スローインをするプレーヤーの手からボールが離れたときに、スローインファウルの適用は終わる。
- ③ ファウルがアンスポーツマンライクファウル（以下：UF）のクライテリア（C1、C2）に合致する場合は UF を適用する。
- ④ ディフェンスのチームファウルの数に関わらず、ファウルをされたプレーヤーに 1 本のフリースローが与えられる。
- ⑤ ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。
- ⑥ ショットクロックは通常のパーソナルファウルのあとと同様に取り扱われる。
- ⑦ スコアシートには通常のパーソナルファウルと同様に記録され、そのクォーターもしくはオーバータイムのチームファウルに加算される。

10. テクニカルファウル (TF) [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① ゲームは両チームのプレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者、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。
- ② **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 (以下: TF) を宣してもよい。
- ③ TF によって与えられるフリースローは1本が狭み込みで行われ、ゲームは TF が宣せられた状況から再開される。

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

- ① 審判、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、自チーム、観客等のゲームに関わる全ての人に対して、相手を尊重しない態度で接することは TF を適用する。
- ② TF に該当する行為の例。(これらに限るものではない)
 - 威嚇や挑発行為。
 - 継続的、もしくは大きなジェスチャーなどでゲームに関して異論を表現すること。
 - 不適切な表現や言語。
 - チームベンチに座ることを許された人物がゲームの進行や運営に支障をもたらすこと。
 - チームベンチに座ることを許された人物がヘッドコーチと同時に立ち続けたり、ゲームに関して異論を表現したりすること。
 - ゲームを安全かつスムーズに運営するために審判が出した指示に従わないこと。
 - ボールや身に着けているものなどを強く叩きつけたり、不必要に投げたりすること。
 - 用具・器具を破損するおそれのある行為。(リングの支柱を強く叩いたり、看板を強く蹴ったりすること)
 - 審判に対して、異論を唱えるためにボール等を投げる行為。
 - 観客に対して、不作法にふるまったり、挑発するような言動をとったりすること。
 - コーチがプレーヤー (自、他チーム含む) に対して、人権・人格、身体的特徴、自尊心等を否定する暴言・暴力的行為。
 - ゲームの手続き上の規則、運営・管理に関して違反すること。
 - 肘を激しく振り回すこと。(ノーコンタクト)
 - ゲーム中、携帯電話で外部と通話を行うこと。(緊急の事態を除く)

(3) ゲームの進行を遅らせる行為 (デレイオブゲーム)

- ① バスケットを通過したボールに不必要に触れてゲームの進行を遅らせること。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ② 笛が鳴ったあとなどで審判にボールを返さないこと。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ③ スローインの際、ボールを持つことを拒否する、またはスローインをすることができる状況でありながらスローインをしないことで、ゲームの進行を遅らせていると判断できるもの。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ④ ボールがすばやくスローインされることを妨げること。(1度目は警告とバイオレーション、2度目はテクニカルファウル、第4クォーターもしくは各オーバータイムでゲームクロックに2:00が表示された以降は1度目でもテクニカルファウル)

11. ディスクォリファイングファウル (DQ) [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。
- ② ディスクォリファイングファウル (以下: DQ) を宣せられた当該者は失格・退場となり、ゲームが終わるまでは自チームの更衣室にいないか、コートのある建物から立ち去らなければならない。

(2) DQの対象となる行為と判断

- ① 通常のバスケットボールのプレーから逸脱して**暴力行為**と判断できるもの、または**特に大きな怪我につながる危険なコンタクト**と判断できるものに関してはDQを適用する。
- ② 首から上、顔面・頭に対しての手・腕・肘・膝・脚を使った**コンタクト**で、過度に危険で重大な怪我につながる可能性がある**と判断できるもの**、または**特に悪質なコンタクト**。
- ③ 空中にいるプレーヤーに対して、通常のバスケットボールのプレーから逸脱した**過度に危険**、または**特に悪質なコンタクト**。
- ④ 危険なコンタクトで「**windアップ・インパクト・フォロースルー**」の3要素がそろっていると判断できるもの。

(3) 著しくゲームを尊重すべきことに反する行為

- ① 審判に対して、**いかなる理由があっても異論を唱えるために身体接触を起こすことや、ボール等を強く投げつける行為**などはDQを適用する。
- ② 観客および観客席に対して、ボールや身に着けているもの、その他のものを**直接**、または**力強く投げ込む行為**などはDQを適用する。
- ③ その他、著しくスポーツマンシップの精神から逸脱している行為と判断したもの。(抗争などを助長、悪化させる行為を含む)
- ④ **自チームに対しての暴力行為**。

12. ダブルファウル **[Video]**

(1) ダブルファウルとは

- ① **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(以下:PF)、あるいはアンスポーツマンライクファウル(以下:UF)、ディスクォリファイングファウル(以下:DQ)をした場合であり、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**コンタクト**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。**
 - 両方のファウルが、**次の組み合わせであること。「PFとPF」、「UFとUF」、「DQとDQ」、「UFとDQ」**
- ② 身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの適用外。
- ③ ダブルファウルを適用した場合は、どちらのチームにもフリースローは与えられない。

(2) 連続したファウルに対する対応

- ① PFとほとんど同時にUFまたはDQに該当する行為があった場合は、両方のファウルを判定し記録する。
- ② ファウルの順番は、PFがいつでも最初に起き、UFまたはDQは2番目に起きたこととして、順番に処置をする。

13. ファイティング **[Video]**

抗争 (Fight) とは

- ① コート上やコートの周囲で**抗争**が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出た交代要員、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者に適用される。
- ② **抗争**が起こったときや起こりそうな時にチームベンチエリアから**離れた当該者**にはディスクォリファイングファウルが宣せられ、失格・退場となる。
- ③ ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは審判に協力して争いを止めるためであれば、チームベンチエリアから出てもよい。ただし、チームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場となる。
- ④ ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルはチームファウルに数えない。

14. フェイク [Video]

(1) 基本的な考え方

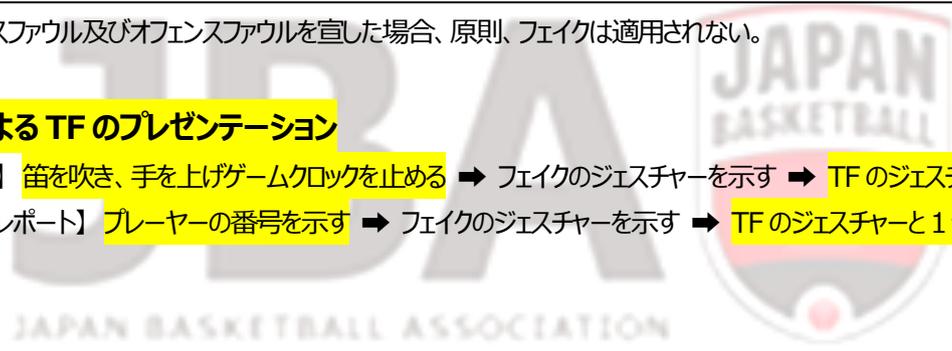
- ① オフェンス、ディフェンスに関わらず状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルと判断されるために大げさな演技をすることをフェイクという。
- ② フェイクによってゲームに関係する人達を欺くプレーをなくす。
- ③ フェイクは、相手とのコンタクトがない場合、またはコンタクトがリーガル、またはマージナルな状態で起きる。
- ④ ファウルをされたあとに大げさに振る舞うことはフェイクではないが、その行為が繰り返されないようコミュニケーションを行う。
- ⑤ フェイクがあった場合は、1回目は警告が与えられ、2回目はテクニカルファウル（TF）が適用される。
- ⑥ 1回目のフェイクが起きたあと、ボールがデッドでゲームクロックが止まらずに、同じチームのプレーヤーが再びフェイクをした場合は、1回目の警告が与えられる前であっても2回目のフェイクとしてそのプレーヤーにTFが適用される。
- ⑦ コンタクトがない過度なフェイクや、コンタクトがあったとしても極端に過度なフェイクの場合は1回目であっても警告なくTFが適用される。
- ⑧ 着地をする際などで怪我を予防するためや、相手に足を踏まれる等の不可抗力によってフロアに倒れることはフェイクではない。

(2) フェイクに対する対応

- ① フェイクを判定した審判が笛を吹かずその場で、フェイクのジェスチャーを明確に示す。
- ② ボールがデッドでゲームクロックが止まったときに、警告を該当プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに与える。
- ③ ディフェンスファウル（または、オフェンスファウル）とフェイクが同時におきたと判断できる場合、ファウルを優先して判定する。
- ④ ディフェンスファウル及びオフェンスファウルを宣した場合、原則、フェイクは適用されない。

(3) フェイクによるTFのプレゼンテーション

- ① 【コート上】 笛を吹き、手を上げゲームクロックを止める ➡ フェイクのジェスチャーを示す ➡ TFのジェスチャーを示す
- ② 【テーブルレポート】 プレーヤーの番号を示す ➡ フェイクのジェスチャーを示す ➡ TFのジェスチャーと1ショットを示す



第2章 バイオレーション

1. トラベリング [Video]

(1) 基本的な考え方

- ① FIBA ルール改正により 2017 年からトラベリングのルールが一部変更され、**【0 歩目の適用】が認められることとなった。**
- ② **動きながら足がフロアについた状態で、ボールをコントロールした場合のステップの数え方が下記図のように変更された。**
- ③ **【0 歩目の適用】に関わらず本来トラベリングを適用すべきプレーに対して的確に判定がされていないケース**が起きている。
- ④ **明らかなトラベリングに関してはルール通りにバイオレーションを宣する必要がある。**

動きながら足がフロアについた状態で、ボールをコントロールした場合				連続した同じ足を使ってステップを踏む場合			
旧ルール (2017 年まで)	1 歩目 (右足) ピボットフット	2 歩目 (左足)	3 歩目 (右足) トラベリング	旧ルール (2017 年まで)	1 歩目 (右足) ピボットフット	2 歩目 (右足) ドリブル不可	3 歩目 (左足) トラベリング
新ルール (2017 年以降)	0 歩目 (右足)	1 歩目 (左足) ピボットフット	2 歩目 (右足)	新ルール (2017 年以降)	0 歩目 (右足)	1 歩目 (右足) トラベリング	—

(2) 0 歩目を適用しないケース

- ① 止まった状態でボールをコントロールした場合。
- ② **明らかに空中でボールをコントロールし、最初にフロアについた足がピボットフットとして確立された場合。**
- ③ **0 歩目を適用しないケースでは次のプレーに対しては的確にトラベリングのバイオレーションを宣する。**
 - ピボットフット (軸足) が確立されたあと、**明らかにピボットフットを踏みかえること。(軸足の踏みかえ)**
 - **明らかにピボットフットがずれること。(軸足のずれ)**
 - ドリブルを始めるとき、**明らかにピボットフットがフロアから離れたあと、ボールをリリースすること。(突き出しの遅れ)**

(3) 0 歩目を適用するケース

- ① 動きながら、足がフロアについた状態で、ボールをコントロールした場合。
- ② 「動きながら」とは、ボールをコントロールする前に、**明らか な位置の移動がありながら動いている一連の動作をいう。**
- ③ フロアについている足は 0 歩目とし、**1 歩目がピボットフット、2 歩目がフリーフットとなる。**
- ④ ドリブルが終わるときも、**動きながらであれば 0 歩目が適用される。**
- ⑤ **0 歩目を適用したケースであっても、次のプレーに対しては的確にトラベリングのバイオレーションを宣する。**
 - ドリブルを始めるときに、**2 歩目の足をフロアにつけたあと、ボールをリリースすること。**
 - **連続して同じ足 (右→右、左→左、両足→両足) を使うこと。**

(4) その他のケース

- ① プレーヤーがボールを持ったまま**倒れたり、滑ったり、あるいは横たわったり座ったりしているプレーヤーがボールを持つことはバイオレーションではないが、そのあとディフェンスを避けるために転がったり、立ち上がることはトラベリングである。**
- ② ボールを持って止まっているプレーヤーのピボットフットが決まったあとに、さらに**明らかにジャンプしどちらかの足がフロアについてからショットまたはパスをすることはトラベリングである。**

2. ボールの扱い方 **【Video】**

基本的な考え方

- ① ボールをこぶしで叩いたり、頭を使ってボールにプレーしたりすることはバイオレーションである。
- ② 故意に脚（大腿踏も含む）でボールを蹴ったり止めたりしてはならない。
- ③ ボールを脚の間に挟んでパスもしくはショットに見せかけることはバイオレーションである。
- ④ ボールにプレーするためにチームメイトを持ち上げるとはバイオレーションである。
- ⑤ ボールが偶然に足やこぶしなどに当たったり触れたりすることはバイオレーションではない。

第3章 その他

1. IRS（インスタント・リプレー・システム）

（1）基本的な考え方

- ① 各種大会主催者によって IRS が設置され稼動が可能な状況において、以下の場合、審判は該当するケースを確認するため IRS を使用する事が認められている。
- ② ゲーム中に確認できる映像は、主催者によって公式に定められた IRS 映像のみである。

（2）IRS を使用する場合の手順

- ① 審判（クルーチーフ以外も含む）は、判定を IRS で確認する必要があると判断したとき、かつ IRS の使用が認められているケースの場合、状況に応じてゲームを止める。
- ② ゲームを止めた際この事象をレビューするかの確認を行い、最終的にクルーチーフが IRS を使用するかどうかを決定する。
- ③ クルーチーフが IRS を使用することを決定した場合、コーリングオフィシャルは、最初の判定（3 or 2、アウトオブバウンズのディレクション、PF or UF 等）をテーブルオフィシャルズの前で示し、その後クルーチーフが IRS を使用するジェスチャーを行う。
- ④ レビューは必ずクルーチーフとアンパイアの 2 人で行う。
 - クルーチーフがコーリングオフィシャルだった場合：クルーチーフがアンパイア 1 人を選択する。
 - アンパイアがコーリングオフィシャルだった場合：当該アンパイアがレビューに参加する。
- ⑤ レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、プレーのインターバルが始まる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ⑥ レビューを行う前にタイムアウトや交代が行われていた場合は、一旦それらは取り消される。（タイムアウトは計測を中止する）
- ⑦ レビューのあと、コーリングオフィシャルは最終的な判定をテーブルオフィシャルズの前で示す。
- ⑧ 最終的な判定が示されたあと、いずれのチームもタイムアウトや交代を申請したり取り下げたりすることができる。
- ⑨ 最初の判定はレビューによって明確で決定的な確認が確認できた場合にのみ修正することができる。

（3）クォーターや各オーバータイムの終わりでレビュー可能なケース

- ① 成功したショットのボールが手から離れるのがゲームクロックのブザーよりも先だったかどうか。
- ② 以下の状況でゲームクロックに残す時間の確認。
 - シューターによるアウトオブバウンズが起きていた場合。
 - ショットクロックのバイオレーションが起きていた場合。
 - 8 秒バイオレーションが起きていた場合。
 上記 3 つのケースは、ショットが成功、かつバイオレーションを宣していない場合においてレビュー可能。
 レビューの結果ショットが時間内に放たれていた場合、当該バイオレーションの有無を確認し、バイオレーションが起きていた場合はその時点までゲームクロックを戻し相手チームのスローインでゲームを再開させる。
 - クォーターまたはオーバータイムの終了よりもファウルが先に起きていた場合。

(4) 第4クォーターや各オーバータイムの残り2:00以下のときにレビュー可能なケース

- ① 成功したショットのボールが手から離れるのが、ショットクロックのブザーよりも先だったかどうか。(ショットクロックのバイオレーションを宣していない場合でもレビュー可能)
- ② ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき。
 - ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか。
 - ディフェンスがファウルをしたとき、AOSが始まっていたかどうか。
 - シューター側のプレーヤーがファウルをしたとき、ショットのボールが手から離れていたかどうか。
- ③ ゴールテンディングや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。
- ④ ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

(5) ゲーム中のいかなる時間帯でもレビュー可能なケース

- ① 成功したショットがツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
- ② 成功しなかったショット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。
- 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、ディスクォ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、またはテクニカルファウルとみなされるかどうか。
- 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、修正するクロックの確認。
- ⑤ 正しいフリースローシューターを特定するため。
- ⑥ あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。
 - ファウルを宣していない場合であっても暴力行為の可能性があると判断した場合はレビュー可能。
 - 暴力行為が認められた場合、それまでに起きた事象(得点やファウル、経過時間等)は全て有効となる。
 - 暴力行為以外の事象(パーソナルファウルやUF C1, C3, C4、バイオレーション等)がレビューで確認されたとしてもそれらは無視される。

2. HCC (ヘッド・コーチ・チャレンジ)**(1) 基本的な考え方**

- ① 各種大会主催者によってIRSが設置され稼働が可能な状況においては、ヘッドコーチは審判の判定について確認することを依頼するHCCを請求することができる。
- ② チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは1ゲームで1度だけHCCが認められる。

(2) HCCを請求する場合の手順

- ① 審判によるIRSを使用する際に規定されている項目のみがチャレンジの対象となる。
- ② 審判がファウルやバイオレーションを宣した事象、かつIRSの使用が認められている項目以外はチャレンジの対象外。(成功したショットがショットクロックバイオレーションかどうか、暴力行為の可能性についてはノーコールの場合でも対象)
 - 審判がブロッキングと判定したケースに対してチャレンジを請求 → 不可、IRSの対象外のため。
 - 審判がノーコール(ノーファウル)としたプレーに対してチャレンジを請求 → 不可、ファウルを宣していないため。
 - 審判がノーコール(ノーファウル)とした暴力行為に対してチャレンジを請求 → 可、IRS対象のため。
- ② IRSで規定されている時間帯の制限は適用されず、ゲーム中あらゆる時間帯でチャレンジを請求できる。
 - 1Q 5:00でボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの特定するためにチャレンジを請求 → 可、HCCは時間帯の制限はないため。
- ③ ヘッドコーチは最も近い審判に対して大きな声で「チャレンジ」と言い、同時に定められたHCCのシグナルを行う。
- ④ チャレンジの請求期限は、事象が起きてから審判が何らかの理由でゲームを止め、次にボールがライブになるまで。
- ⑤ 審判によって一度チャレンジの請求が認められた後はその請求を取り下げることはできない。

3. 競技規則で想定されていない状況でゲームが止められた場合の対応 **【Video】**

(1) 競技規則で想定されていない状況の例

- ① 審判・TO の誤りや不注意でゲームが止められてしまったとき。
- ② 会場備品や施設等の不具合でゲームが止められてしまったとき。
- ③ 観客や他コートなどからボールや携帯物、それに類似したものがコート内に入ったためゲームが止められてしまったとき。
- ④ ボールが遠くに転がってしまう、または、モップなどコート整備をやむなく入れたためゲームが止められてしまったとき。

(2) タイムアウトや交代の請求について

- ① 原則タイムアウトや交代は認める。
- ② ただし、第4クォーターや各オーバータイムの残り2:00以下においてはタイムアウトや交代は認めない。
 - タイムアウトや交代が認められることで、得点ができる可能性が高くなるなど勝敗に大きな影響を及ぼす可能性があるため。
 - 状況に有利不利が生じることでリーグ戦などにおける得失点差、順位決定等に大きな影響を及ぼす可能性があるため。
- ③ クルーチーフを中心にその状況での情報を把握・共有し、最終的にクルーチーフが再開方法を決定する。

付則	
2016年8月	JBA プレーコーリング・ガイドライン作成
2017年7月14日	3ブロック・チャージング、4プロテクトシューター、6プレーヤー/コーチのテクニカルファウル、8トラベリング、9ファイティング、以上5項目追加
2017年8月26日	4プロテクトシューター追加、5アンスポーツマンライクファウル改訂
2017年9月5日	5アンスポーツマンライクファウル改訂（2017FIBA ルール変更サマリー対応）
2018年1月8日	8トラベリング改訂（2017FIBA・2018JBA ルール対応）
2018年2月1日	5アンスポーツマンライクファウル修正（2018JBA ルールブック対応）、8トラベリング【参考資料1】追加
2018年7月1日	全面改訂、1-8ディスクォリファイングファウル、3-1インスタント・リプレー・システム追加
2019年2月12日	1 ファウルとは、2-2 ボールの扱い方、3-2 不注意などでゲームを止めた時の対応、その他補足修正 【参考資料2.3.4】追加
2019年4月9日	1 IRS の明記を一部訂正
2019年8月1日	各項目に映像 URL を追加
2020年5月1日	新規映像アイコンを追加、1 触れ合いに対するファウル、3-2 不注意などでゲームを止めた時の対応、その他補足修正
2020年10月1日	6 アンスポーツマンライクファウル、9 ダブルファウル改訂
2021年4月1日	6 アンスポーツマンライクファウル、7 プレーヤー/コーチのテクニカルファウル、9 ダブルファウル改訂。その他、一部追記・修正
2021年9月1日	6 アクトオブシューティング（AOS）を追記。項目番号の修正
2023年6月29日	各項目の部分修正、映像追加・修正、スローインファウル、IRS（HCC）を追記

【ガイドライン参考資料 1】

トラベリングについて（FIBA新ルール2017/8/15対応）

【1】基本的な考え方

1	動きながらフロアに足がついた状態でボールをコントロールした場合、コントロールをした後に2歩までステップを踏んでも良い（0歩目の適用）。その場合、ステップは2歩までの原則は変わらないため、0歩目→1歩目→2歩目とし、1歩目→2歩目→3歩目とカウントはしない。※0歩目適用の場合、1歩目がピボットフットとなる。
2	ドリブルが終わる時も、上記【1】1の考え方が適用される。
3	上記【1】1.2の場合、明らかに空中でボールをコントロールしたあと、フロアに足をつけた場合は、そのついた足が1歩目（ピボットフット）となる。
4	ドリブルをする場合
	① 止まった状態からドリブルをする場合、ピボットフットがフロアから離れる前にボールをリリースしなければならない。 ② 0歩目が適用され一連の動きの中でのドリブルの場合、2歩目がフロアにつく前にボールをリリースしなければならない。ただし、1歩目のピボットフットが確立した後に止まった状態ができた場合は、上記【1】4①が適用される。
5	ショット及びパスの場合は、2歩目のステップ後にボールをリリースしてもよい。ただし、2歩目でジャンプした場合、次に足がフロアにつく前にショットおよびパスをしなければならない。
6	同じ足（右→右、左→左、両足→両足）を連続して使うことはできない。
7	両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態である。

【2】リーガルな足の使い方（○印はピボットフット）

（1）0歩目を適用しない場合（従来のステップ）

		1歩目	2歩目	備考
1	①	○右足	左足	
	②	○左足	右足	
2	①	両足（○右足）	左足	1歩目が両足の場合、片足がフロアから離れた時、フロアについているもう片方の足がピボットフットとなる
	②	両足（○左足）	右足	
3	①	○右足	両足	2歩目後にステップはできない
	②	○左足	両足	

（2）0歩目を適用した場合（新ルール適用によるステップ）

1. 1歩目で止まった場合

		0歩目	1歩目	2歩目	備考
4	①	○右足	左足	/	0歩目を1歩目（ピボットフット）とするため、左図2歩目は3歩目となる
	②	○左足	右足		
5	①	両足（○右足）	左足	/	
	②	両足（○左足）	右足		
6	①	右足	両足（○右足）	左足	1歩目を両足で止まった場合、2歩目が使える 右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	

2. 2歩目を使った場合

		0歩目	1歩目	2歩目	備考
7	①	右足	○左足	右足	
	②	左足	○右足	左足	
8	①	右足	○左足	両足	2歩目の両足後はステップはできない
	②	左足	○右足	両足	
9	①	両足	○左足	両足	
	②	両足	○右足	両足	
10	①	右足	両足（○右足）	左足	右(or左)足→両足の時点で連続した同じ足ではない
	②	左足	両足（○左足）	右足	

【ガイドライン参考資料 2】

フラストレーションを抱えた（冷静な心理状態でない）選手・関係者に対する接し方について

2018 年度、高校ブロック大会の試合中に審判員に対する暴力行為がありました。この行為は絶対にあってはならない行為であり、今後の対応については JBA として関係各組織（全国・県高体連および県協会）と緊密に連絡を取り合い協議をしているところです。しかしながら、現在も日本全国でたくさんの試合が行われています。そこで、我々審判が自分自身の身を守るため、選手や関係者が強くフラストレーションを抱えている（冷静な心理状態でない）と感じた場合の注意点について下記共有しますので、都道府県において各審判員に注意喚起をよろしくお願いします。

なお、皆様方におかれましては、試合運営上の知識のひとつとしてご確認いただき、引き続き競技規則に則ったクリーンな試合運営にご協力いただけますようお願い申し上げます。JBA 審判としては、皆様に安心して審判活動をしていただけるように、またより良い試合開催が出来るよう継続して取り組んでまいります。

【確認・注意事項】

1. 試合中において、選手・ベンチの状況（精神状態等）については、常にクルー内で情報共有する。
2. コミュニケーションをとるため選手および関係者に近づく場面があるが、選手および関係者の感情・表情等には充分注意を払う。また、常に冷静に相手の感情などを察した言動を心がける（相手の感情を刺激するような言葉や行動を避ける）。
3. フラストレーションを抱えた（冷静な心理状態でない）と思われる選手に対しては、一定の距離を保つ（手の届かない間隔を保つ）。
4. ファウル、アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウル等を宣する時、フラストレーションを感じていると思われるプレーヤーや関係者に近づいたり、至近距離（手の届く距離）でファウルのジェスチャーをしない。また、テクニカルファウル等のジェスチャーを相手の顔などに向けて出さない。
5. 緊急事案等（暴力事案含）発生した場合は、主催している大会の審判長は都道府県審判長等を経由する場合もあるが、速やかに JBA に報告する。

【ガイドライン参考資料 3】

抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改正）**1. 基本的考え方**

- ① 抗議については採用しない。
 【理由】 1) 抗議の認定条件また認定後の対応等、詳細な規定の整備が困難。
 2) 規定が整備できた場合でも、都道府県・ブロックで開催する各種大会において、規定に則り速やかに対応できる
 機関設置が困難。
 3) 全ての大会（特に U18/15/12）において保証金の設定は現実的ではない。
 4) 全ての大会において証拠として認定する公式映像の採用が困難、等。
- ② 当分の間は、抗議に繋がる重大なトラブル防止のための取り組むべき対策を最優先し実施する。
- ③ ただし、大会要項において上記 1① 1)～4) で示した対応が適切に実施できる大会においては、JBA の承認により採用
 する事ができる。

2. 抗議に繋がる重大なトラブル防止のために取り組むべき対策

- ① JBA として取り組むべき対策
 - 1) 審判員のレベルアップ
 試合におけるスコアおよびクロックを訂正する権限があるため、判定だけでなく、スコア・クロックの管理も含めた TO との連携
 に関するマニュアルを作成し研修等で周知徹底していく。
 - 2) TO のレベルアップ
 スコアシートの記載、スコアの表示、クロックの管理等を行う TO 業務がスムーズに遂行できるように、また、TO 技術とともに
 TO 同士また TO と審判員との緊密な連携についても示した TO マニュアルを作成し、研修に向けたカリキュラムを構築する。
- ② 主催団体として取り組むべき対策
 大会責任者としてスムーズな大会運営を行うため、TO 育成に向けた研修会の実施、また実際に TO を行う U18/15/12
 補助役員のサポートのため TO 主任の設置および TO 主任研修の実施。そして重大なトラブルが発生した場合の速やかな
 対応ができる体制作り。
- ③ チーム（コーチ）として取り組むべき対策
 試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、
 - 1) 速やかにミスに対応できるようにコーチ自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。
 - 2) コーチ自身が確認できない場合もあるため、スコアブックに記載するマネージャー等の指導育成をチームで実施。
 - 3) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレー続行中に TO に
 確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO と
 もに確認がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

- ① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担
 当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。
- ② 事実確認 客観的事実に基づき事実確認を行う（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）
- ③ 事実確認に基づき原因の究明 原因の明確化（上記 2①～③で示した取り組むべき対策を基に原因を明確化する）
- ④ 再発防止 上記 3③を基に、再発防止のための具体的方策および各種指導（審判員含め）等の対応協議。
- ⑤ 上記 3②～④を明確にした上で、競技規則 44-2-6、46-9 に則り、成立した試合における得点等の訂正等は行わない。

4. バスケットボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力する事で成立する。
 そのためには、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケットで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの
 価値を高めていくため、協力していく事が必要である。

【ガイドライン参考資料4】

ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの 暴言、暴力的行為に対する対応方針（ガイドライン）

JBA では、**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**に則り、「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を推進していきたいと考えています。これは、ゲームに関わる**プレーヤー、コーチ、審判全ての協力でゲームの価値を高めようとする**取り組みであり、**ゲームを尊重する精神「リスペクト・フォー・ザ・ゲーム」**にそったものでもあります。

バスケットボールのゲームは、ゲームに関わる関係者のみならず、観客の存在も欠かすことができません。プレーヤー、コーチ、審判、観客も含めてゲームの価値を高める努力をすることが必要です。そして、そのためには**コーチの振る舞い（行動や行為）**も非常に重要になってきます。コーチの振る舞いは、ゲームに関わる関係者（プレーヤー、審判）に直接影響があるだけでなく、**ゲームを観ている観客の方々**にとっても大きな影響を与えます。

そこで、コーチの振る舞いについてある一定の基準を設けてテクニカルファウルの対象とし、**ゲームの価値を下げない取り組み**を推進することとしました。

【テクニカルファウルの対象となる振る舞い（行動・行為）】

1. コーチのプレーヤーに対する暴言

(1) 人格、人権、存在を否定する言葉

〈具体例〉最低、クズ、きもい、邪魔、出ていけ、帰れ、死ぬ、てめえ、この野郎、貴様

(2) 自尊心を傷つける、能力を否定する言葉

〈具体例〉役立たず、下手くそ、アホ、バカ

(3) 身体的特徴をけなす言葉

〈具体例〉チビ、デブ

(4) 恐怖感を与える言葉

〈具体例〉殴るぞ、しばくぞ、ぶつとばすぞ、帰りたいの？、試合出たくないの？

2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）

(1) 殴る・蹴るなどを連想させる行為

(2) プレーヤーと近接（顔の目の前、腕一本分より近い距離）して高圧的威圧的に指導する行為

(3) 「おい！」「こら！」と大声でプレーヤーを高圧的威嚇的に指導する行為

(4) 継続的、かつ、度を越えた大声でプレーヤーを指導する行為、いわゆる怒鳴りつける行為

(5) 物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為

3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）

(1) 不潔な服装、裸足やスリッパでの指導



（参考資料）

ENGLAND BASKETBALL CODE OF ETHICS & CONDUCT

CANADA BASKETBALL CODE OF CONDUCT AND ETHICS

Basketball Australia Code of Conduct and Ethics For Team Coaches Officials and Support Staff