

JBA プレーコーディング・ガイドライン

(2018.09.21 発表)

第1章 ファウル

1. **ファウルの成立とは**
2. イリーガルな手・腕・肘の整理 (HAND-CHECKING 含む)
3. スクリーンプレー
4. ブロッキング・チャージング
5. プロテクトシューター
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)**
8. **ディスクォリファイングファウル (DQ)**
9. **ダブルファウル**
10. ファイティング
11. フェイク (FAKE A FOUL)

第2章 バイオレーション

1. トラベリング

第3章 その他

1. **IRS (インスタント・リプレー・システム)**

第1章 ファウル

1. ファウルの成立とは

ファウルの3原則 ①触れ合いの事実

②触れ合いの責任 リーガルガーディングポジション、シリンダー、etc.

③影響 オフェンスのR (リズム) S (スピード) B (バランス) Q (クイックネス) に**影響のある触れ合いをファウルとして取り上げる。**

審判は、FIBA が掲げる「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プレーに対しては毅然と笛を吹き判定する事が求められている。しかしながら、よりゲームの質を高めるためにはマージナルなプレー（ファウルの域に達していない度合いの触れ合い）の見極めも求められている。審判は、**マージナル or イリーガルの判断について常に検証を重ねる必要がある。**

2. イリーガルな手・腕・肘の整理 (HAND-CHECKING 含む)

(1) 基本的考え方

- ①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
- ②**イリーガルな手・腕・肘は**、その後の試合 (時間帯) 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**、ディフェンスとオフェンスのリアクションではなくアクション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・肘 (HAND-CHECKING 含む)**

- ①ボールを持っているプレーヤーに、両手を使う (ハンドチェックの適用)
- ②ボールを持っているプレーヤーに、片手でも肘が伸びた状態で触れ**続ける** (ハンドチェックの適用)
- ③ボールを持っているプレーヤーに、触れ**続ける** (ハンドチェックの適用)
- ④ボールを持っているプレーヤーに、短い時間であるが何回も触れる (ハンドチェックの適用)
- ⑤ポストディフェンスで、シリンダーを超えたアームバー
- ⑥オフェンスを手・腕・肘でロック (Lock) し止める
- ⑦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すり抜けるために手・腕・肘を使う
- ⑧ピック&ロール等のスクリーンプレーで、スクリーナーや**ユーザー**の次の動きを妨げるため手・腕・肘を使う

(3) オフェンスの**イリーガルな手・腕・肘**

- ①ボールを持ったプレーヤーが**ディフェンス**を抜くために手・腕・肘を使って**相手**をロック (Lock) し止める
- 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腕を巻いて抑える
- ③オフボールのオフェンス (ポストプレー含む) が、手・腕・肘を使ってディフェンスの腕を巻く
- ④オフボールのオフェンス (ポストプレー含む) が、スペースを作りボールをもらうためにシリンダーを越えた手・腕・肘でディフェンスをロック (Lock) して止める

3. スクリーンプレー

(1) リーガルスクリーン

リーガルスクリーンとは、**1) スクリーナーが止まっている、2) 両足が床についた状態で、3) シリンダー内で**身体の触れ合いが起こるプレーのことである

(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 (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イヤーの進路上に、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シリンダーを越えた手・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

4. ブロッキング・チャージング

(1) リーガルガーディングポジション

- ①ディフェンスプレイヤーが相手チームのプレイヤーに対して、**トルソー** (向かい合い、両足を普通に広げてフロアにつけている) を占めている状態
- ②リーガルガーディングポジションには、真上の空間の権利 (**シリンダー**) も含まれる

(2) ブロッキング

- ①ボールを持っているかいないかに関わらず、相手チームのプレイヤーの進行 (FOM) を妨げるイリーガルな身体の触れ合い
- ②ボールを持っている (**コントロール**、ドリブル) 相手チームのプレイヤーに対して、先にリーガルガーディングポジションを占めることができない状態で身体の触れ合いが起きた場合 (ただし、RSBQ を考慮する必要がある)
- ③ボールを持っている相手チームのプレイヤーが、レイアップショット等でジャンプをするために最後のステップをした後に相手チームのプレイヤーが着地する場所で触れ合いが起きた場合
- ④**ドライブ等でインパクトが大きい触れ合いが起きた場合、オフenseに明らかな責任がない時はディフェンスのファウルである**

(3) チャージング

ボールを持っていてもなくても、無理に進行して相手チームのプレイヤーのトルソーに突き当たり、押しのけたりする不当な身体の触れ合い

(4) 2人の審判が同じ触れ合いに対して、それぞれ別の角度からブロッキングとチャージングを同時に宣した場合、事象の前後を決定する事ができないことから、クレー間でコミュニケーションをとり「オフenseに明らかに責任がない時はディフェンスのファウル」とする。

5. プロテクトシューター

- ①オフense側プレイヤーがジャンプショットのため正当にジャンプをした場合、着地場所を確保する権利がある。(オフense側プレイヤーが着地する時、ディフェンス側プレイヤーの足等が触れ合いを起こすことは怪我の危険性もあるファウルである)
関連ケース (キックアウト)
- ②オフense側プレイヤーがショットをする時、シリンダーを越えて必要以上に足や手などを広げ、リーガルなディフェンスに触れ合いを起こした場合はシューターのファウルとして判定する (ショット前はオフenseファウル、ショット後はハーフボールのファウルとしてプッシング)

6. アンスポーツマンライクファウル (UF)

アンスポーツマンライクファウルについては、下記 (1) ~ (5) のクライテリアに該当した場合、試合中全ての時間帯 (試合の終盤また得点差に関係がなく) で適用し、アクション (起きた現象) のみで判断する。

- (1) ボールに対するプレーでなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーと認められないと審判が判断したプレー
- ①ユニフォームを掴んで引っ張る行為は UF とする
 - ②肘を過度に使うコンタクトは、相手プレーヤーに重大な負傷に繋がりがねない危険な行為であるため UF。
特に、首から上、顔面・頭へ肘を使ったコンタクトは非常に危険であるため DQ も判断基準とする
 - ③肘を激しく振り回した場合は、ノーコンタクトでも TF の対象となる
- (2) 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）と審判が判断したプレー
- ①ボールにプレーしている場合でも過度な接触とみなされたファウル
 - ②手・腕などによる首から上へのファウルは、その度合いと選手の身を守るため危険なファウルと判断した場合、故意でなくても UF とする
 - ③空中にいるオフェンスプレーヤーに対するディフェンスの危険なファウル
 - ④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プレーヤーに続けてハードなコンタクトをおこすこと
 - ⑤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のプレーヤーを掴んだり、腕を振り下ろしたり、激しく叩いたりすること
- (3) 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
- ※このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される
- ①ボールに直接、正当にプレーしていないケース
 - ②正当なバスケットボールのプレーと認められない不要な接触
 - ③リーガルガーディングポジションから外れ、ボールに対してではないファウルをすること
 - ④リーガルガーディングポジションで正当にディフェンスをした結果のイリーガルな触れ合いはノーマルファウル
 - ⑤オフェンスがボールを進めるのを止めることだけを目的とした不要なファウル
- (4) 速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状況で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後方もしくは横から起こす触れ合いと審判が判断したプレー（ラストプレーヤーシチュエーション）
- ※このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作に入るまで適用される
- ①パスミス・パスカット等があってもボールコントロールが変わっていない場合のファウルは NF。ただしボールにプレーせず正当なバスケットボールのプレーでないと審判が判断した場合は UF とする
 - ②速攻でのレイアップ等で、AOS に対してのファウルは NF とする
 - ③ラストのディフェンスがオフェンスの前にいる状況で、抜かれたあと、後ろからファウルをした場合は UF とする
- (5) 第 4 クォーターもしくは各延長（オーバertime）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）
- ①オフェンスプレーヤーには適用されない

7. テクニカルファウル (TF)

- ①ゲームは両チームのプレーヤー、チームベンチパーソネル、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。

②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 (2018FIBA 新ルール)

(1) ベンチおよびプレーヤーが審判、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、自チーム、観客に対して失礼な態度で接すること

- ・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対して異論を表現すること
- ・不適切な表現や言語
- ・ベンチがゲームの進行や運営に支障をもたらすこと (ベンチエリアで立ち続ける等)
- ・ボールや身に着けているものなどを強く叩きつけたり、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 (リング支柱を叩いたり、看板を強く蹴るなど)
- ・審判に対して、異論を唱えるためにボール等を投げつける行為
- ・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ること
- ・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

(2) ゲームの進行を遅らせる行為

- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること
- ・ボールがすばやくスローインされることを妨げること
- ・笛が鳴った後などで審判にボールを返さないこと

8. ディスクォリファイングファウル (DQ)

プレーヤーやベンチパーソネルによって行われる、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

(1) アンスポーツマンライクファウルから DQ へのアップグレード対象

※C1 (正当なバスケットプレーと認められない: 肘を使ったプレー) および C2 (エクセシブコンタクト、ハードコンタクト) が対象

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**大きな怪我につながる危険な接触**に関しては DQ の対象とする

②首から上、顔面・頭へ肘を使った過度に危険なコンタクト

③空中にいるオフェンスプレーヤーに対して過度に危険なコンタクト

※空中にいるプレーヤーに対してディフェンスせず、激しくコンタクトすることを目的におこすファウルなど

(2) 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、**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は DQ の対象とする

②観客および観客席に対して、直接ボールや身に着けているものその他のものを力強く投げ込む行為などは DQ の対象とする

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

9. ダブルファウル

(1) ダブルファウルとは、

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をした場合であり、以下の条件が求められる。

- ①両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- ②両方のファウルが、体の触れあいを伴うファウルであること。
- ③両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- ④両方のファウルの罰則が等しいこと。(NF と UF のダブルファウルはない)

(2) 連続したファウルに対する対応

NF 直後等に UF の C1C2 に該当する行為（過度に肘を使う、ユニフォームを掴み引っ張る等）があった場合は、両方のファウルを判定し記録する。

10. ファイティング

コート上やコートの周囲で暴力行為が起こった時や起こりそうな時にチームベンチエリアから出たチームベンチパーソネルに適用される

- ①暴力行為が起こった時や起こりそうな時にベンチエリアから飛び出してコートに入った場合など、その対象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
- ②コーチとアシスタントコーチだけは審判に協力して争いと止める目的であればコートに入っても良い。
- ③ファイティングにより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
- ④IRS が稼働可能な場合、クルーチーフを中心に、何と誰を確認するべきなのかをクルー複数名で映像にて確認する

11. フェイク (FAKE A FOUL)

(1) 基本的な考え方

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、ゲームに関係する人達を欺くプレーをなくす

(2) フェイクに対する対応

- ①フェイクが起きた責任エリアの審判がジェスチャー（片方の手のひらを2回招くように）を明確に示す（クルーで共有）
- ②ボールデッドで時計が止まった時に、該当選手及びベンチに対して、その近くにいる審判が速やかに明確に伝える
- ③フェイクが起きた後、ボールデッドで時計が止まる前に、同じチームの選手が再びフェイクをした場合は、2回目のフェイクという理解で TF を適用する
- ④「ノーコンタクトのフェイク」は Excessive Fake（あまりに過度なフェイク）として、ただちに、TF を宣する（一発）。またそれに準ずる過度なフェイクもダイレクトテクニカルの適用対象とする
- ⑤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
- ⑥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、**フェイクは適用されない**
- ⑦オフェンス選手も、ファウルを受けたように見せるため倒れるなどのプレーはフェイクとする

(3) テクニカル時の対応

- ①選手に対して 1) 手を上げ、時計を止める 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す
 ②TOに対して 1) チーム及び選手の番号を示す 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す

フェイクのジェスチャー



Fake a foul signal フェイク・ア・ファウル・シグナル

New "Raise-the-lower-arm" – Signal twice (Starting from the top)

(新) レイズ・ザ・ローアーム

図のように腕で招くように2回シグナルをすることで、フェイクが起きたことを示す



フェイクが起きたことを確認



フェイクのジェスチャーを行う (2回)

第2章 バイオレーション

1. トラベリング

(1) 止まった状態でボールをコントロールしている場合

- ①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)
- ②明らかにピボットフットがずれること(軸足のずれ)
- ③ドリブルを始めるとき、明らかにピボットフットが床から離れた後にボールをリリースすること(突き出しの遅れ)

(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

- ④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、フロアについている足は0歩目とし、その後2歩までステップを踏むことができる。その場合、1歩目がピボットフットとなる。
- ⑤④の場合、ドリブルを始めるときは2歩目の足をフロアにつける前にボールをリリースする必要がある。
- ⑥ドリブルが終わる時も、④のステップが適用される。
- ⑦④⑥の場合、連続して同じ足(右→右、左→左、両足→両足)を使うことはできない。

※両足とは、ほぼ同時にフロアに足がついた状態。

(3) 明らかに空中でボールをコントロールした場合

- ⑧次にフロアについた足が、ピボットフットとなる。

(4) その他のケース

- ⑨プレーヤーがボールを持ったままフロアに倒れたり、床に倒れた勢いでボールを持ったまま床をすべること、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、その後転がったり、立ち上がることはトラベリングである。
- ⑩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後に、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。

第3章 その他

1. IRS (インスタント・リプレー・システム)

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。

【IRS を使用する場合の手順】

- ①審判は、判定（3 or 2、アウトオブバウンズのディレクション、NForJF 等）を明確にコート上で示す。
- ②審判（CC 以外も含む）は、上記①の判定において、**確認がない場合、かつ IRS 適用のケースの場合**、IRS を使用する判断の権限を持つ。その場合、当該審判は IRS のジェスチャーを明確に示しクルーに伝える。
- ③上記②において、ボールがデッドになったとき、IRS 使用が必要と判断した当該審判はクルーチーフにその旨を明確に伝える。
- ④クルーチーフはその判断を受け入れ、正式に IRS のジェスチャーを示してから映像の確認を行う。その場合クルーチーフは必要に応じて当該審判とともに映像を確認することができる。
- ⑤IRS の確認後、クルーチーフは決定した判断を観客・チーム・選手に明確に伝える。ただし、**映像により明らかな実証が確認できなかった場合、コート上で下した審判の判定を優先しゲームを再開する。**
- ⑥試合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。**

(1) 各クォーターや延長（オーバータイム）の終了時

- 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
 - ・クォーターまたは延長の終了よりもファウルが先に起きていた場合

(2) 第4クォーターや延長の残り2:00以下の時

- 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を確認
- ②ショットがファウルよりも先だったかを確認
- ③アウトオブバウンズのラストタッチの確認
- ④ゴールテンディングやインタフェアレンスが正しく判定されたかどうかの確認（2018FIBA 新ルール）

(3) ゲーム中どのタイミングでも

- ①成功したショットが2点か3点かを確認
- ②ゲームクロックやショットクロックの誤作動が起きた時、訂正されるべき時間の確認
- ③正しいフリースローシューターの確認
- ④ファイトイングが起きた時、誰がかかわっていたかを確認
- ⑤成功しなかったショットのシューターに対するファウルで、与えられるフリースローの本数の確認（2018FIBA 新ルール）

⑥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の判定がそれぞれのクライテリア（基準）と合っているかの確認、またテクニカルファウルとして記録する事が適切かどうかの確認（2018FIBA 新ルール）

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ブロッキング・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15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
2018年9月21日	4（4）ブロッキング・チャージング追加、7②テクニカルファウル追加



【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	