

# JBA 3x3 プレーコーリング・ガイドライン

## (20200520)

1. ファウルとは
2. アドバンテージ/デイスアドバンテージの考え方
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. アンスポーツマンライクファウル (UF)
6. テクニカルファウル (TF)
7. ディスクォリファイングファウル (DQ)
8. フェイク (FAKE FOUL)



### 参考資料

1. 略語説明一覧
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
3. 抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改定）

### 【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
2. 追加修正部分には黄色のハイライトをしています
3. 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. ファウルとは

### (1) 基本的考え方

- ① ファウルには、**触れ合いに対するファウル (NF/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 審判は「触れ合いに対するファウル」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「触れ合い」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) 触れ合いに対するファウル

3x3 における触れ合いに対するファウルの成立基準は、以下のとおりである

**(1) 「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) 」**

**(2) 「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.

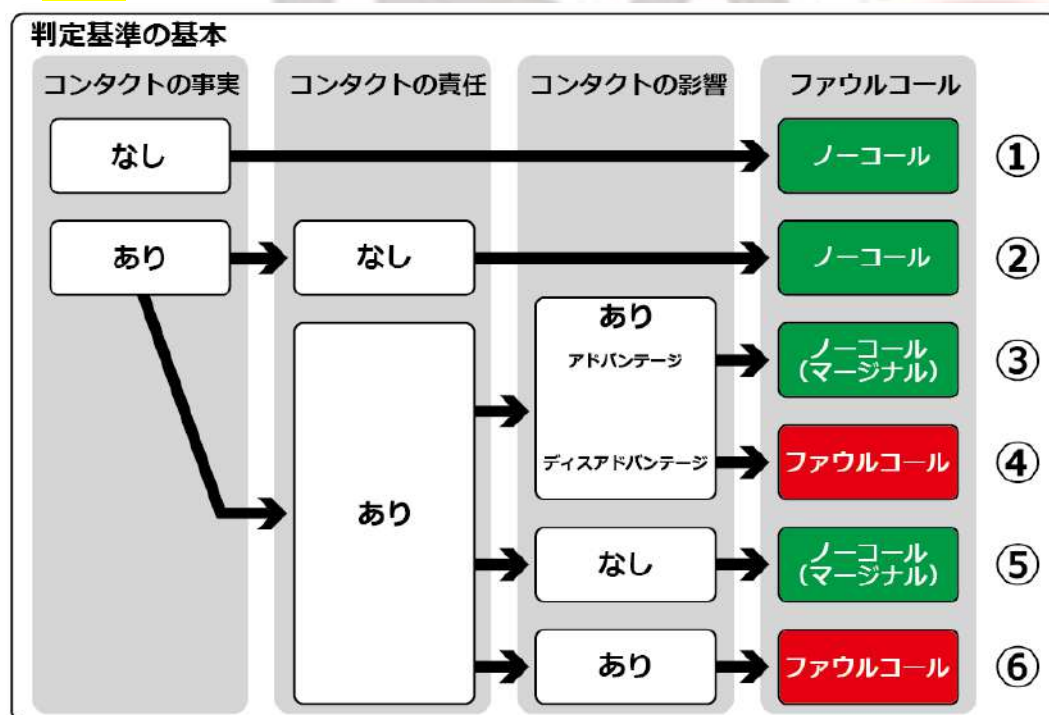
**(3) 「コンタクトの影響 (そのコンタクトが、コンタクトを受けた相手プレーヤーのプレーに影響を及ぼしていること) 」**

①【コンタクトの影響の判断基準】 **アドバンテージ/ディスアドバンテージ**

②【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)**

アドバンテージ/ディスアドバンテージとは、上記 (3) ①において、【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う】までを考慮し、ファウルとすべきかどうかを判断することである

※3x3 においては、上記 (3) ①**アドバンテージ/ディスアドバンテージ**までを考慮しファウルと判断する場合と、上記 (3) ②**RSBQ**までを考慮しファウルと判断する場合がある



① コンタクトの事実そのものがないときには、ファウルを宣さない

② 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)

③ 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 (イリーガル)、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たが、審判がアドバンテージ/ディスアドバンテージを考慮し、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

- ④ 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（イリーガル）、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たが、**審判がアドバンテージ/ディアドバンテージを考慮し、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ったとき、ファウルを宣する**
- ⑤ 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（RSBQ）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
- ⑥ 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（イリーガル）、コンタクト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

### （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ンティングを含む）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。また TF においても NF 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。ただし、TF の回数でプレーヤーは失格退場とならないが、チームファウルには加算されるため、ゲーム終盤でのフリースロー等でチームの勝敗に大きく影響を与えることになる。従って、触れ合いに対するファウルと同様に、起きた振る舞いにもシンプルに判定し、プレーヤーに判定基準を明確に伝える必要がある

### （4）ゲームコントロール

3x3 におけるファウルの基準は上記（2）である。従って、プレーヤーがコンタクトによってフラストレーションを溜めることも起こり得る。その場合も競技規則およびプレーコーリング・ガイドラインに則り、過度な振る舞いや粗暴なプレーには TF/UF/DQ を適切に適用する事でゲームコントロールをする事が審判には求められている



## 2. アドバンテージ/ディアドバンテージの考え方

### （1）基本的考え方

- ① **【AD/DA まで】**を判断し、ファウルを判定する場合
- ・ 審判は、プレーヤーが明らかにバランスを崩すまたはボールのコントロールを失った場合にファウルを判定する。したがって、触れ合いの事実だけで瞬間的に笛を鳴らさず、プレーヤーが一時的にバランスを崩しかけたり、ボールの**コントロール**を失いかけても、プレーを続けられる限りはプレーを継続させる  
  - ※ アドバンテージ/ディアドバンテージを適用した場合、ディフェンスまたはオフェンスのアクション後、相手の大きなリアクションが起きることも想定できる。その場合、アクションに対して判定し、そのリアクションが NF 以上のものであれば、それぞれを起きた順番に判定する必要がある
- ② **【影響まで (RSBQ)】**を判断し、ファウルを判定する場合
- ・ 審判は、プレーヤーがホールド/グラブ（抱え込む、引っ張り寄せるなど）、プッシュなどによって相手プレーヤーの FOM（コート上を自由に動く権利）を妨げるまたはスローダウンさせる行為に対してファウルと判定する 

### （2）ボールをコントロールしているプレーヤーに対して

ディフェンスのプレーヤーが、手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足をシリンドラーの外へ伸ばすことによる、以下の行為をファウルとして取り上げる


- ① **【AD/DA まで】**で判定する場合
- ・ ディフェンスのプレーヤーが、オフェンスのプレーヤーをつかんだり、引っ張ったり、ぶつかったりすることで、オフェンスプレーヤーが明らかにバランスを崩して、床に倒れ込んだりしてプレーを継続できない、または、ボールのコントロールを明らかに失う行為 
- ② **【影響まで (RSBQ)】**で判定する場合
- ・ バウンダリーライン付近でボールを**コントロール**するオフェンスのプレーヤーに対して、ディフェンスのプレーヤーがコンタクトを起こし、オフェンスラインから押し出されたり、ボールのコントロールを失う行為 

- ・ スキルフルプレー（アウトサイドからの1対1の状況で、オフェンスのプレーヤーがドリブルムーブを仕掛けている）に対してディフェンスのプレーヤーがコンタクトを起こす行為

### （3）ボールをコントロールしていないプレーヤーに対して


手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足を伸ばすことで、相手プレーヤーを押さえ込む、押しつける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為のうち、以下の行為をファウルとして取り上げる

【影響まで（RSBQ）】で判定する


- ・ リバウンド、カッティング時などにグラブ／ホールド（抱え込む、引っ張り寄せる）、プッシュによってプレーヤーの FOM を妨げるまたはスローダウンさせる行為 
- ・ ただし、審判はグラブ／ホールド、プッシュによってプレーヤーの動きに影響が出る前に笛をくわえたままで絶えず声をかけ続けることで未然にファウルを防止する

### （4）AOS に対する考え方




① 【AD／DA まで】で判定する場合

- ・ ドライブによる AOS については、明らかにバランスを崩したり、あるいは、ボールを失う場合はファウルとして取り上げる（スモールコンタクトで、オフェンスのショットに影響がないものはファウルとして取り上げる必要はない） 

② 【影響まで（RSBQ）】で判定する場合

- ・ ジャンプショットあるいはレイアップショット等、シューターの手や腕にイリーガルな触れ合いがあった場合、アドバンテージ／ディスアドバンテージを適用せずファウルとして取り上げる 

### （5）タクティカルファウルに対する考え方


- ① タクティカルファウルとは、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ある 
- ② この行為に対しては、アドバンテージ／ディスアドバンテージを適用し、オフェンスが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うまでプレーを継続させる 
- ③ ただし、ディフェンスのプレーヤーが、戦術として意図的にファウルでゲームを止めようとし、オフェンスのプレーヤーがプレーをやめた場合は、速やかにファウルとして取り上げる。これは、プレーヤーの意図を感じ、過度なコンタクトによる怪我を防止するためである 
- ④ 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た場合、審判がアドバンテージ／ディスアドバンテージを適用しプレーを継続させていた時、（ユニフォームを含む）相手を掴み投げ飛ばしたり、引っ張り倒したりすることは、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、UF とする



## 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 


### (3) ピックアンドロール (PNR) 時のイリーガルプレー

- ① PNR でスクリーナーがロール後にゴールへ向かい、ボールを受けようとする際にディフェンスがグラブ/ホールド（抱え込む、引っ張り寄せる）、プッシュによってオフェンスのプレーヤーの FOM を妨げるまたはスローダウンさせる行為 
- ② PNR でスクリーナーがスクリーンをかけるためにディフェンスのプレーヤーを押し、バランスを崩させ、ロールする行為
- ③ PNR でスクリーンをかけようとするオフェンスのプレーヤーが、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のプレーヤーに触れた場合は、**影響を考慮せずにオートマッチックにファウルを宣する** 
- ④ 3x3 において、PNR は直接ショットに繋がる重要なプレーであるため、オフェンスおよびディフェンスに対して、アドバンテージ/ディアドバンテージを適用することなく判定しなければならない

### (4) オフボールスクリーン時のイリーガルプレー


オフボールスクリーンにおけるオフェンス、ディフェンスのイリーガルプレーについては、上記 (3) ピックアンドロール PNR 時のイリーガルプレーと同様の判断とする

## 4. プロテクトシューター・キックアウト

- ① プロテクトシューター  
オフェンス側プレー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（オフェンス側プレーヤーが着地する時、ディフェンス側プレー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） 
- ② キックアウト  
オフェンス側プレー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（ショット前はオフェンスファウル、ショットを放った後は**オフェンスの TF : OW** は行わない）
- ③ 3x3 において 5 対 5 のプロテクトシューターおよびキックアウトのファウルの判定基準と同じである。ただし、4 ② オフェンスがショットを放った後のキックアウトは NF でなく、TF として判定を行う（OW は行わない）

## 5. アンスポーツマンライクファウル (UF)


### (1) 基本的考え方

- ① UF については、**試合中全ての時間帯（試合の終盤また得点差に関係なく）で適用し、アクション（起きた現象）のみで判断する**。審判は、そのファウルとなるアクションにより判断し、判定を下すが、必要な場合にはクルーに意見を求めた上で、最終的な判断を下す（アップグレード及びダウングレードも含む）こともできる（5 対 5 と同様）
- ② 3x3 においては、**通常の範囲を超えたハードファウル、スモールコンタクトであっても正当なバスケットボールのプレーではなくかつ怪我につながる恐れのあるファウルを UF として判定する**
- ③ 3x3 においては、5 対 5 とは異なり、ユニフォームを含み、相手をつかんで引っ張ったり、つかんだりする行為は UF でなく、NF である 

### (2) UF となるファウル

- ① **ハードファウル**
- ・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 
  - ・肘や足を過度に使うコンタクトは、相手プレーヤーの重大な負傷に繋がりがねない危険な行為のため 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（肘を大きく振り回す行為で、コンタクトがない場合は TF）

- ・手・腕などによる首から上へのファウルで、その度合いと選手の身を守るため危険と判断されたファウル（故意でなくても UF）
- ・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起こすこと 
- ・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
- ・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た場合、審判がアドバンテージ/ディアドバンテージを適用しプレーを継続させていた時、（ユニフォームを含む）相手を掴み投げ飛ばしたり、引っ張り倒したりすることは、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、UF とする

## ② 正当なバスケットボールのプレーではなく、かつ怪我につながる触れ合い（コンタクトの程度によらない）

- ・空中にいるプレーヤーに対する危険な触れ合い
- ・ディフェンスのプレーヤーがジャンプシューターの着地点を奪い、正当な着地が出来ずに怪我につながる危険な触れ合い（プロテクトシューターのケースで怪我につながる、つながる可能性のあるもの）




## 6. テクニカルファウル (TF)

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

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



ゲームは両チームのプレーヤー（交代プレーヤーを含む）、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、審判は以下の行為に対して、注意・警告を与えることなくただちに TF を宣してもよい

- ① 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 
- ② 不適切な表現や言語
- ③ 交代プレーヤー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） 
- ④ 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 
- ⑤ 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）
- ⑥ 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
- ⑦ 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
- ⑧ プレーヤー同士（自チーム・他チーム含む）が相手プレーヤーの人権・人格、身体的特徴、自尊心等を否定する暴言・暴力的行為
- ⑨ 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（ディレイオブゲーム）

以下の行為に対しては、種類に関わらず、1 回目は OW を与え、2 回目以降は TF が宣せられる

- 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ていない

- ・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）、OOB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 NCSC 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 FT 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)

### (3) 試合中にコート外の人とインタラクションをとること (コーチング)

交代プレーヤーを含むプレーヤーは、試合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、うなづきやOKサイン等で反応した（インタラクションを取った）場合は、1 回目はOW を与え、2 回目以降はTF が宣せられる

### (4) オフェンスがショットを放った後のキックアウト

オフェンスのプレーヤーがショットを放った後に、シリンダーを超えて必要以上に足や手を広げて、リーガルなディフェンスにコンタクトを起こそうとするまたは起こす行為（OW は行わない）

## 7. ディスクォリファイングファウル (DQ)

交代プレーヤーを含むプレーヤーによって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為には DQ が宣せられ、失格退場処分となる

### (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

- ① 通常の 3×3 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
- ② 首から上、顔面・頭への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の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（ユニフォームをつかんで引っ張る行為も含む）を目的としたファウル

### (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
- 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
- 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
- ④ 自チーム・他チーム及び関係者に対する暴力行為（インテグリティの精神）

## 8. フェイク

### (1) 基本的な考え方

- ① 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 ただし、オフェンス側プレーヤーがショットをした後、怪我をすることを避けるために必要に応じて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 接触がないにもかかわらず、または軽微な接触であってもファウルを受けたように欺く行為（床に倒れるなど）に対してフェイクが起きた責任エリアの審判がTFを宣する（OWは行わない）
- ② フェイクが起こりうる事例
  - ・ディフェンスのプレーヤーがオフェンスのプレーヤーに押されたように見せかけ、床に倒れる
  - ・オフェンスのプレーヤーがディフェンスプレーヤーに手や体で押されたり、捕まれたように見せかけ、声を出したり、床に倒れる（自らディフェンスプレーヤーに手や体を当てる行為も含め）
  - ・リバウンドやルーズボールに際して、相手プレーヤーに手や体で押されたり、捕まれたように見せかけ、声を出したり、床に倒れる

付則

2019年5月 JBA 3x3 プレーコーリング・ガイドライン作成

2020年5月20日 新規映像アイコンを追加、1.ファウルとは(2) 補足追加、3.スクリーン(3) (4) 補足追加

### 【ガイドライン参考資料1】

略語解説 本ガイドラインにおいては、以下の用語を略語で記載する

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| ・アウトオブバウンズ OOB      | ・アクトオブシューティング AOS   |
| ・アンスポーツマンライクファウル UF | ・オフィシャルワーニング（警告） OW |
| ・ディスクオリファイングファウル DQ | ・デレイオブゲーム DOG       |
| ・テクニカルファウル TF       | ・ピックアンドロール PNR      |
| ・フリースロー FT          | ・フリーダムオブムーブメント FOM  |
| ・ノーマルファウル NF        | ・ノーチャージセミサークル NCSC  |





【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、皆様心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、常にクレ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イ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 競技規則改定）

**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材設置が困難。  
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1①1）～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プレイヤー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) 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（審判、TOの責任とともに上記2②③で示した取り組むべき対策も含め原因を明確にする）
- 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asket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】  ファウルに対する罰則比較一覧 (2019年4月公式解説)

罰則	ファウル			
FT1本	1ポイントショット (AOS) に対するDefのNF	TF		
	チームファウル1-6個到達			
FT2本	2ポイントショット (AOS) に対するDefのNF	DefのNF (AOS中のファウルを含む)	UF個人1回目 ※チームファウル2個加算	
	チームファウル1-6個到達	チームファウル7-9個到達	チームファウル2-9個到達	
FT2本 + ポゼッション	DefのNF (AOS中のファウルを含む)	UF個人1回目 ※チームファウル2個加算	UF個人2回目 ※チームファウル2個加算 ※当該のプレーヤーは失格・退場	DQ ※チームファウル2個加算 ※当該のプレーヤーは失格・退場
	チームファウル10個以上到達	チームファウル10個以上到達		

【略語】NF：ノーマルファウル TF：テクニカルファウル UF：アンスポーツマンライクファウル DQ：ディスクォリファイングファウル  
AOS：ショットの動作 (アクトオブシューティング) FT：フリースロー Def：ディフェンス

## ●テクニカルファウル後の再開方法

【ディフェンスのTF】オフェンスチームにFT1本 (ラインナップなし) を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロックリセット  
【オフェンスのTF】ディフェンスチームにFT1本 (ラインナップなし) を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続  
【どちらのチームのポゼッションでもないときのTF】相手チームにFT1本を与え、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセット

## ●ダブルファウル/ダブルアンスポーツマンライクファウル

チームファウルの数にも1回目のUFか2回目のUFかにも関係なく常に罰則を相殺する  
オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続で再開  
どちらのチームのポゼッションでもないときは、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセットで再開

## ●クロックが止まっている同じ時間で起きたファウルに対する罰則が等しい場合

- 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含まない  
等しい罰則は相殺し、最後にオフェンスだったチームのチェックボールで再開する。ショットクロックは継続
- 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含む  
等しい罰則は相殺し、状況に応じて以下のとおり再開する  
【FG成功】ショットをカウントし、最後にディフェンスだったチームのチェックボール  
【FG失敗かつボールが空中にある間にファウル】最後にディフェンスだったチームのチェックボール (ジャンプボールシチュエーションのため)  
【FG失敗かつオフェンスチームのボールコントロール中にディフェンスファウル】オフェンスチームのチェックボール、ショットクロックは継続

## ●クロックが止まっている同じ時間で起きたファウルに対する罰則が等しくない場合

テクニカルファウルの罰則はそのあとに続く罰則の前に行く  
ファウルやバイオレーションが起きた順番に従って罰則を行う  
2回目のUFまたはDQで失格・退場となった選手がファウルを受け罰則としてFTを得る場合はそのチームの任意のプレーヤーがFTを打つ