

2017-18 JBA プレイコーリング・ガイドライン (案)

1. 悪い手・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、プレイヤーの 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 悪い手・腕・肘を放置すると、その後の試合 (時間帯) でラフなプレイを引き起こす原因となるため整理する必要がある

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) に影響のない触れ合いは取り上げない。ハンドチェックについては、触れ合いの度合いで判断せず整理すべきプレイである → 軽い判定 (チープなファウル) とは区別する

③ 悪い手・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 悪い手・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) ディフェンスの悪い手・腕・肘 (HAND-CHECKING 含む)

- ① ボールを持っているプレイヤーに、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イヤーに、片手でも肘が伸びた状態で触れる (ハンドチェックの適用)
- ③ ボールを持っているプレイヤーに、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イヤーに、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&ロール等スクリーンプレイで、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&ロール等スクリーンプレイで、スクリーナーの次の動きを妨げるため手・腕・肘を使う

(3) オフェンスの悪い手・腕・肘

- ① ボールを持ったプレイヤーが抜くために手・腕・肘を使ってディフェンスをロック (Lock) し止める
- ② オフボールのオフェンス (ポストプレイ含む) 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 (ポストプレイ含む) 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 (ポストプレイ含む) 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) し止める

2. スクリーンプレイ

(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イのことである

(2) イリーガル・スクリーン

- ①相手の動きにつれて、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

3. 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床につけている) 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 (保持・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、明らかにオフェンスに責任がない時はディフェンスのファウルである**

(2) 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ったり、押しのけたりする不当な身体の触れ合い

4. プロテクト・シューター

- ①オフェンス側プレイヤーがジャンプショットのため正当な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
- ②オフェンス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オフェンスファウルとして判定する

5. アンスポーツマンライクファウル

(1) ボールに対するプレイではなく、且つ、正当なバスケットボールのプレイとは認められないと審判が判断したプレイ

Tactical Foul (戦術として認められるファウル)

- ①ゲーム中 (1・2・3P 終了間際など)、シュート前にファウルでプレイを止めるケース
- ②Not Last (オフェンスとバスケットの間にディフェンスがいる状況) で、オフェンスを止めるためボールにプレイしないファウル
- ③上記①②であってもハードファウルの場合はUFとする

- ④ユニフォームを掴む行為はUFとする
- ⑤ゲーム終盤のファウルゲームで、ボールにまったく関係ないプレイヤーに対してはUFとする

(2) 過度な接触（ハード・ファウル）と審判が判断したプレイ

- ①肘を過度に使うコンタクトは、相手プレイ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、首から上の顔面・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
- ②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
- ③手・腕による首から上のファウルは、選手の身を守るため危険なファウルと判断し、故意でなくてもUFとする
- ④空中にいるオフェンスプレイヤーに対してディフェンスが入ってくる危険なファウル

(3) ラスト・プレイヤーの状況で、後ろからもしくは横からのファウル

- 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イせず正当なバスケットボールのプレイ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、抜かれた後、後ろからファウルをした場合はUFとする

(4) 4Pもしくは延長残り2分の状況で、スロー・インのボールが手から離れる前にディフェンスのファウルを取り上げた場合

オフェンスプレイヤーには適用されない

6. プレイヤー/コーチのテクニカル・ファウル

ゲームは両チームのプレイヤー、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

(1) ゲームを尊重すること (Respect for the game)

※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

- ①審判、テーブル・オフィシャルズ、相手チーム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
 - ・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）
 - ・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
- 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
- ③ベンチの管理
 - ・ゲームの手続き上の規則、運営・管理に関する規則に違反すること
 - ・ゲームの進行や運営に支障をもたらすこと（ベンチ・エリアで立ち続けてゲームに対しての異論を表現するなどを含む）
 - ・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

7. 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イをなくす

(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（クレーで共有）
- 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（または、オフェンスファウル）とフェイクが同時におきていると判断できる場合、ファウルを優先して判定とする
- ⑥ディフェンス及びオフェンスファウルを宣した場合、フェイクのウォーニングはおこなわない
- 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イはフェイクとする

(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・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）

8 . **トラベリング**

オフェンスがディフェンスを抜く時、下記①～③の状況はトラベリングである。

- ①ピヴォット・フット（軸足）が確立されたあと、明らかにピヴォット・フットを踏みかえること（**軸足の踏みかえ**）
- ②明らかにピヴォット・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、明らかにピヴォット・フットが床から離れた後にドリブルをすること（**突き出しの遅れ**）

次の場合もトラベリングである

- ④プレイヤーがボールを持ったまま床に倒れたり、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すりわりこんでいるプレイヤーがボールを持つことはヴァ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。
- ⑤ボールを持って止まっているプレイヤーのピヴォット・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床についてからショットまたはパスをすること

9 . **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

