

# JBA プレーコーディング・ガイドライン (20180201 修正)

## 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 悪い手・腕・肘を放置すると、その後の試合 (時間帯) でラフなプレー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るべきプレーである → 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&ロール等スクリーンプレーで、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ーヤーが放くために手・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) し止める

## 2. 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て、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. 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ディフェンスプレーヤーが相手チームのプレーヤーに対して、**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、相手チームのプレーヤーの進行（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）相手チームのプレーヤーに対して、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ーヤーが、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ー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ー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オフェンス側プレー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）  
関連ケース（キックアウト）
- ②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、ショット後はルーズボールファウルとしてプッシング）

### 5. アンスポーツマンライクファウル

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はなく、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ユニフォームを掴む行為は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か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
- 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（エグゼシブコンタクト、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

③空中にいるオフェンスプレー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) 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ている時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ためのファウル

### (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に対するファウルは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ピリオドもしくは各延長ピリオド残り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

## 6. プレーヤー/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

### (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)
  - ・観客に対して不法法にふるまったり、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・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

### (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。
- ⑤ ④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。
- ⑦ ④⑥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。

## 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

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】追加ただし、5.8の国内適用は2018年4月1日 |

【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<br>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  |                           |