

2021

秋田県審判会議



期 日 2021年4月1日～

会 場 各地区 指定会場

主 催 一般社団法人
秋田県バスケットボール協会

2020年度

第4回審判委員会兼ブロック長・ブロックIR合同会議

全国審判長会議

会議資料

第4回審判委員会兼ブロック長・ブロックIR合同会議
2021年2月22日（月） 19:00～21:00

全国審判長会議
2021年2月23日（火祝） 13:00～16:00

WEB開催



1. 挨拶 宇田川貴生 審判委員長
2. 2020年度事業報告（宇田川）
3. 2021年度事業計画（宇田川）
4. テクニカル関連（上田・前田）
5. その他

※全国審判長会議では、浜武恭生事務総長のご挨拶があります。

【2020年度について】

- ・本年度はコロナ禍であったため各種審判事業については中止および特例実施となった。
- ・ただし、臨時審判長会議を4回開催し、全国に対して速やかな情報共有を図った。
- ・そこで、例年は本会議で事業報告等1年間の振り返りを行うが、今回は必要な案件のみ報告とする。

【2021年度について】

- ・**2021年度事業について、大原則は例年通りの実施をベースとして進める。**
- ・本来、本会議で来年度事業計画の詳細を提示したが、来年度においては不確定要素（コロナ状況、オリンピック・パラリンピック状況等）が非常に多く、現段階で各種確定した事業計画を提示することができない。
- ・そこで、来年度各種事業が確定したときは、速やかにオンラインによる臨時審判長会議を実施し、みなさんとの情報共有を図る予定。
- ・また、6~8月に各ブロックで開催するブロック連携会議は対面で皆さんの様々なご意見を伺う予定。
- ・社会情勢およびみなさんの状況を考慮し今年度各種事業を進める。

【本日の流れ】

- ・審判委員会では、全国審判長会議資料をベースに委員会として決議すべき事案について追加して作成しています。
- ・決議事案2点については、各種説明の間に挟みこみ審議とします。

別資料P 1 参照

① 審判のコロナ対応

1) 大会等開催について（各審判委員会は大会を協力）

- ・**審判員/審判IRの安心安全を最優先し各種対応そして判断を行う**
 - ・**大会実施に際しては、開催に向けて最大限の協力を行う**
 - ・主催者と連携し、大会における感染予防対策について審判員/審判IRへ確実に通知
※各チェックリストにより詳細を明確にし提示
 - ・上記感染予防対策を提示したうえで、審判員/審判IRへの参加希望調査を実施
参加については審判員の意思を尊重し、不参加者に対して不当な不利益が生じないように配慮
 - ・大会開催に向けて最大限の協力を行うため、参加希望調査（都合伺い）の結果によってはライセンス基準（審判員はライセンス・ユニフォーム必須、試合レベルによるライセンス適用等）を特例として対応することも可とする（主催者との確認）
 - ・上記、特例を適用しても割当等対応できないときは、その旨主催者に伝え対応を協議する
- 各審判委員会は、審判・審判IRの安心安全最優先、そして大会開催に向け最大限の協力、この2点を常に考慮し対応する必要がある**

※2021年度もコロナ禍においては、この基本的考え方を継続

2. 2020年度事業報告（審判のコロナ対応基本的考え方）

2) ホイッスルカバー着用

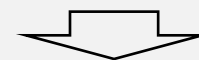


審判感染者により
選手等が濃厚接触者
に認定された
審判→選手の感染予防
全国で対応

3) トップリーグにおけるレフェリーマスク着用



- 1) 感染予防
選手等→審判の感染予防
濃厚接触者認定排除
- 2) 呼吸のしやすさ
- 3) 笛の着脱のしやすさ



着用義務化ではない。

**手作り含め、大会主催者の
の了承得て着用可**

2. 2020年度事業報告

②ライセンスについて

- 1) 昇格審査会は全て中止（8月31日判断：受講者の権利は次年度に保障）
- 2) 更新講習については、オンラインにて実施（8月31日判断：実技・フィットネスは特例として免除）

3) 2020年度リタイア者に対する特例措置について → 審判委員会決議事項1

4) 2020年度登録者状況 別資料P2~5

2016年以降初めて前年度比減（56,556名→53,619名：2,937名減）

③全国大会審判派遣

- 1) 石川インターハイ・三重全中・栃木社会人選手権は中止、鹿児島国体は延期
- 2) 全ての全国大会で都道府県派遣は実施せず
- 3) インカレ・ウインターカップ・U15選手権は関東ブロック、静岡社会人チャンピオンシップは東海ブロックに依頼し実施

④トップリーグ審判

- 1) 開幕時はブロック内派遣を大原則として全国移動対応審判10名をJBAとして指名
- 2) WリーグにおいてはBLG担当審判も割当を実施
- 3) B3リーグに対応するため、各ブロックから5名（関東10名）のA級を追加
- 4) 2月割り当てから本人の希望により全国移動審判対応を実施
- 5) 今シーズンの評価はカテゴリー分けに反映させない（ただし昇格については考慮する場合有）

【承認いただきたい事項】

2020年度リタイア者に対しては、特例措置（1年間ライセンスの延長）を適用しない

【背景】

5月22日JBA幹部会

【2020年度新型コロナウイルス感染症による審判および審判インストラクターライセンス特例措置について】を報告

内容 ①2020年度審判/審判IRライセンスの新規審査会および更新講習会に関する特例措置

8月31日を基準として都道府県で開催する全ての新規・更新講習会を中止し、更新はJBAから発信するコンテンツによって実施

②2020年度S/A級新規ライセンス審査会受講生に対する特例措置

2020年度S級およびA級審査等受講資格（年齢等）を失う者に対しては1年間猶予する

③2020年度定年対象S/A級審判員およびT/1/2/3級審判インストラクターに対する特例措置

2020年度ライセンスリタイア者に対して1年間猶予（2021年2月に判断）

対象13名 S級4名、A級4名、T級1名、2級2名、3級2名

8月16日JBA理事会

上記特例措置①②について適用する事を報告

【理由】

現状もコロナ禍ではあるが、審判および審判IR活動が全くできなかつたとは判断できないため

2. 2020年度事業報告

⑤セカンドユニフォーム作成

- 1) 暑さ対策
- 2) U18含め審判に対して
安価なユニフォーム



⑥2021年度競技規則および2021年度マニュアル作成

4月1日から販売予定（HPにて公開および都道府県には文書で通知）→内容詳細はテクニカル

⑦2021-23FIBAライセンス選考

- 1) 14名選出（男性10名女性4名：内新規1名）し12月25日締切でFIBAへ登録
- 2) 今後、フィットネステスト、ルールテスト等実施し、合格者は2021年9月から活動

⑧女性分科会報告 [別資料P6～21](#)

⑨都道府県事案報告（12月2日臨時審判長会議以降の事案）

- 1) コロナ関連 茨城県①②、新潟県研修会 [別資料P22～25](#)
- 2) 重大なトラブル [別資料P26](#)

3. 2021年度審判事業計画

① JBA事業計画について **別資料P27**

1) B/C/D/E級および3級IRのeラーニング実施

4月1日から実施予定

2) 審判委員会改選期

2020年7月が改選であったが、JBAとして年度を4月-3月から7月-6月に変更するため、2021年10月に改選となる（任期2021年10月～2023年9月）

※委員長は、9月評議員会後の臨時理事会で決定、委員はその後のJBA理事会で決定

3) 3×3トップリーグ研修（5/22.23、50名程度予定）

5対5と同様に3×3においても2019年度から実施。プレミアEXE、JapanTourの試合数増加に対応するとともに、判定基準・メカ・ゲームコントロールの共有が目的。

4) トップリーグ関係

○トップリーグ研修会は、**オリンピック・パラリンピックの関係で6月7月したいが日程、場所等詳細については、現在検討中**（対象者：S級、S級一次審査合格者、T級1級IR）

○**男子トップリーグの将来構想として、2023年B3リーグ廃止2026年B1新リーグ設立で進んでいたが、現在見直しが検討されている。したがって、BLG担当審判定数等の今後の男子トップリーグ担当審判の方向性については一旦白紙とし、再検討を行うこととする。**

○**Wリーグについては、2025年度からFIBAライセンス以外は女性審判担当で実施予定**

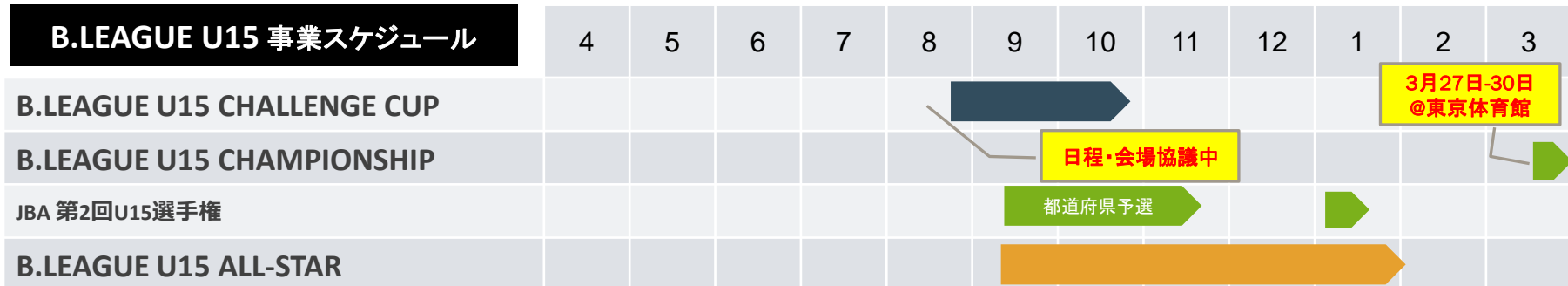
5) BLG新規U18事業実施

2021年度BLGユースU15/U18事業計画

B.LEAGUE U18 事業スケジュール



B.LEAGUE U15 事業スケジュール



6) S級一次審査、BLGチャレンジおよびWリーグ担当審判最終選考会について

○2021年度受講者数

- ・S級一次審査会受講者 男子65名（F38名B27名）女性27名（F14名B13名）
- ・BLGチャレンジ 女性1名（受講資格者1名は怪我のため辞退）
- ・Wリーグ最終選考会 女性12名（新規S5名、休止1名、2019W評価5名、トライアウト1名）

男子会場審査予定 66名22試合（S級一次65名、Bチャレ1名）

女子会場審査予定 39名13試合（S級一次27名、W最終審査12名）

○審査会実施大会

- ・京王電鉄杯（男子）、関東女子スプリングキャンプ（女子） → 中止
- ・関東男女学生トーナメントで実施予定（関東男女学連と調整中）

※5月連休（5/1土曜～5/9日曜）で実施を考えている

※ただし、大学体育館の使用が厳しい、また公立施設において今後コロナワクチン接種に使用される可能性等の問題があり、現在確定できない状況

※決定次第早めに情報共有をします。

※コロナが原因により審査会に参加できない場合の対応について → 審判委員会決議事項2

【承認いただきたい事項】

2021年度審査会において、コロナが原因により審査会に参加できない場合は、その受講資格を1年間猶予する。

【内容】

①職場、ご家族のご意向、そして本人の意思を尊重する

※コロナ対応について、審判/審判IRの大会等における基本的な考え方に準ずる

②不参加は、コロナによる理由限定として、判断は管轄組織によって行う

※S級およびT/1級はJBA判断

A級、2級はブロックが主管し実施するが、JBA管轄事業であるためJBAと相談協議し判断する

B/C/D級は都道府県協会

③本件における猶予は、**来年度**のみの適用とする

※**来年度**不参加者に対する**再来年度**受講は認めるが、**再来年度**からは適用しない

3. 2021年度審判事業計画

7) レフェリー指導関連

2022年マニュアルをメカニク、ゲームコントロールに特化、2023年インストラクター教本（仮称）作成

2014年	ルールブック 日本版ルールブック	マニュアル FIBA発信を翻訳	判定基準 基準個人差？	評価表
2016年			プレーコーリング 基準明文化	
2017年	ルールブック FIBA原文ミラー化			
2018年			プレーコーリング 映像追加	
2019年		マニュアル全面改訂 日本独自の3PO2POメカニク		
2021年	ルールブック U12/3×3を統合			評価表 審査別
2022年		マニュアル再改訂 メカ・ゲームコントロール等明確化		
2023年	インストラクター教本（仮称）			

②JBA管轄ブロック事業

1) ブロック事業計画 別資料P28

- ブロック連携会議は本年度対面で実施予定。ご協力をよろしくお願いいたします。
- 2大会4人までの派遣で派遣方式は、**一括派遣→分割**を各ブロックで検討可。
- 北海道（1級IRが1名）のため、JBA予算内で派遣を実施。なお派遣についてはJBAに一任。
- 2021年度ブロック役員一覧表 別資料P29

2) JBA管轄ブロック事業費支給について

- JBAが2021年度から7-6月会計に変更となるため7月支給とする
 - ※各ブロックにおけるA級更新講習およびA級審査会は7月以降に実施のため対応可
- ブロックにおけるIR派遣補助のため、7月に各ブロック20万円（関東は40万円）支給
 - ※7月～6月期間の派遣に使用可

2021年度ブロック事業費およびIR派遣補助費については、別途各ブロック会計責任者と確認予定

3) A級ランキング表作成

A級降格制度は 2021年度から実施予定であったが2020年度はコロナ禍で事業ができなかったため、**2022年度から実施**。A級としての意欲・技術不足者を2021年度末にJBAへ提出。
2022年度は該当者をJBAで審査。

3. 2021年度審判事業計画

③都道府県事業

1) B/C/D/E級ライセンス制度について

- 座学・ルールテストは全てeラーニングで実施
- B級フィットネスおよびB/C/D級の実技は各都道府県で実施
- ただし、B/C級の実技は合否有、D級の実技については合否なし
- C/D級の実技内容方法については、各都道府県の状況により判断

2) 審判および審判IR登録 (TeamJBA) について

- 来年度から登録システムが変わるため、現在業者と協議中 (コーチライセンス含む)
- 業者との協議調整が終了したら、各都道府県登録担当者との確認会を予定

3) 全国大会各県派遣について 次ページおよび別資料P30~32

- ※2021年度は全国大会都道府県派遣実施について2/20.21.23開催ブロック別専務理事連絡会通知済
- 新潟インターハイ (担当者 有澤氏、地元開催 丸山氏) → 研修会実施せず、審判会議は事前にオンライン実施
- 群馬全中 (担当者 加藤氏、地元開催 小澤氏) → 研修会研修会実施せず、審判会議は事前にオンライン実施
- 国体 (担当者 小澤氏、地元開催 坂井氏)
- インカレ (担当者 清水氏)
- ウインターカップ (担当者 平原氏、谷古宇氏)
- U15選手権 (担当者 加藤氏)
- 北海道社会人チャンピオンシップ・栃木県社会人選手権 (担当者 宇田津氏、地元開催 鈴木氏、梶氏)
- 全国ミニ (担当者 管氏)

2020年度都道府県協会連絡会

〈 2021年2月／ブロック別Web会議 〉

2月20日（土） 10:00～関東ブロック

13:00～北信越ブロック

16:00～中国ブロック

2月21日（日） 10:00～東北ブロック

15:00～東海ブロック

2月23日（火） 10:00～四国ブロック

13:00～近畿ブロック

16:00～九州・北海道ブロック

時間	内容	担当
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・出席者・資料確認 ・JBA活動状況の報告 	吉田
15分	TO委員会設立および審判事業について	宇田川
15分	U18カテゴリー新規競技会について	山本
60分	ブロック協会の今後の活動について（ご依頼） <ul style="list-style-type: none"> ・ブロック協会の規程、位置づけの確認 ・ブロック協会の現状の活動状況について ・JBA事業のブロック協会への依頼事項について ・その他、質疑応答等 	吉田
20分	その他 <ul style="list-style-type: none"> ・2021年度D-fund内示額振込について ・2021年度活動に向けて（登録推進対応の依頼） ・今後の予定（3月21日全国専務理事連絡会） ・その他、質疑応答等 	吉田

TO委員会設立および審判事業について

1. JBAにおけるTO委員会設立スケジュール

- ① 2021年1月20日JBA理事会にてTO委員会設立およびTO委員長選出について承認
- ② 2021年4月理事会にてTO委員会委員の承認により正式に発足予定

2. TO委員会設立の目的

- ① TO委員会設立により**全国組織化**を図り、**情報共有システム**等を確立する
- ② **統一したマニュアル**を作成し、全国およびU12～トップリーグまで一貫した普及育成強化システムを構築する
- ③ **将来のライセンス制度**を見据え、まずはトップリーグにおいて登録制度を実施
- ④ 東京オリンピック・パラリンピック含め国際大会開催時のTOの**FIBAライセンスの指導育成**

3. 委員長の選任について

宇田川 貴生（審判委員長/審判グループGM）

- ① **TO委員会の所管は競技運営セクション**
- ② 全国組織化、統一マニュアル作成、またライセンス制度において実施済の審判委員会の協力により進めるため

4. 都道府県協会へのお願い

TO委員長選出について ⇒ TO現場の状況を把握している人の選出をお願いします（3月末日で集約予定）

※ 都道府県協会においては任期中途でもあるため4月からのTO委員会設立ができない場合もあると思います。
その場合は、次期改選期に設立とし、ただしTO担当責任者として今回選出のご協力をお願いします。

- ① **派遣の一元化**
→ 都道府県TO委員会に、U12/15/18/学生/社会人/トップリーグ/3×3、各担当者を配置
- ② **指導育成の一貫性**
→ 統一マニュアルによる、U12/15/18/学生/社会人/トップリーグそして3×3の一貫した指導
- ③ **TO委員会内の連携協力**
→ 県内TO研修会また全国大会開催時のTO研修会等の指導における連携協力

■コロナ禍における全国大会審判派遣状況

1. 2020年度全国大会審判派遣

1) **本年度開催全ての全国大会において都道府県からの審判派遣は中止**

2) **全国大会実施状況**

【中止】 石川県インターハイ（8月）、三重県全国中学校（8月）、栃木県社会人選手権（3月）

【延期】 鹿児島国体（2023年に：国体は都道府県からの審判派遣はなし）

【実施】 インカレ、ウインターカップ、全国U15選手権（**関東ブロック内審判派遣により実施**）

静岡県社会人チャンピオンシップ（本部審判を全国から派遣し東海ブロックを中心に派遣）

2. 2021年度全国大会審判派遣について <2月23日開催 全国審判長会議で確認>

1) **2021年度は全ての全国大会において例年通り都道府県からの審判派遣を実施予定**

2) **ただし、都道府県のご事情および派遣予定者のご都合により派遣不可も認める**

3) **新潟県インターハイ（8月）、群馬県全国中学校（8月）**

※3月中旬に都道府県派遣審判の一次集約予定

→ 新潟インターハイは、男女別日程開催のため、派遣予定者による日程割振りを早めに実施し、また派遣不可都道府県を掌握するため

→ 都道府県からの派遣が少ない場合は、各種調整により開催地実行委員会の経費負担が大きくなる可能性があるため、事前に確認調整が必要となる

2020年度以降のJBA管轄全国大会派遣審判内訳

日付	大会名	IR派遣 (都道府県派遣審判評価)	審判員枠								開催 都道府県 (D)	備考
			総審判数 (A)+(B) +(C)+(D)	本部派遣 (A)	ブロック派遣 (B)	都道府県派遣						
						総数 (C)=①+②+ ③+④	基本派遣 ①	次年度 開催 ②	次々年度 開催 ③	特別枠 ④		
8月	インターハイ	4	124	18	20	56	40	3	3	10	30	本部派遣①講師8名 ②ブロック級10名程度 ブロック派遣 (ブロックA級20名程度) 特別枠①東京 (1+3) 北海道 (1+1) ②国体開催 (1+1) 次期 (1+1) 原則A級以上 開催枠 (上級含め30名程度)
8月	全国中学校	4	110	8	20	52	43	3	3	3	30	本部派遣 (S級8名) ブロック派遣 (S級5名程度、A級15名程度) 特別枠 (東京 1 + 2) 開催枠 (上級含め30名程度)
10月	国体		96	30	25	6		3	3		35	本部派遣 ①委員会委員+ブロック長 10名程度 ②ブロックS級 20名程度 ブロック派遣 (ブロックA級25名程度) 開催枠 (上級含め35名程度)
11月	インカレ	8	133	6	80	47	47					本部派遣 (S級6名) ブロック派遣 (S級20名程度、A級60名程度) 基本派遣 (都道府県1名) A級以上2試合担当
12月	ウインターカップ	5	208	8	60	60	60				80	ブロック派遣 (S級20名程度 + A級40名程度) 基本派遣 ①各県派遣46名 (基本2試合担当) ②各県自費14名程度 (基本1試合担当) 開催枠 (S級20名 + A級30名 + B級30名) 程度
1月	全国U15選手権	4	106	8	20	48	44			4	30	本部派遣 (S級8名) ブロック派遣 (A級20名程度) 特別枠 (全中次年度開催県 2名、次々年度開催県 2名) 開催枠 (上級含め30名程度)
2月	社会人 チャンピオンシップ		47	8	14	19	14	1		4	6	本部派遣 ①講師6名/②ブロックS級2名程度 ブロック派遣 A級14名程度 (開催県A級含む) 基本派遣 14名 (各ブロック2名) ブロック長・ブロックIR責任者推薦 特別枠 4名 (関東2+2名) ブロック長・ブロックIR責任者推薦 次年度 1名 (原則上級) 開催枠 6名 (B級)
3月	社会人 選手権	4	95	8	20	47	45	2			20	本部派遣 ①講師6名/②ブロックS級2名程度 ブロック派遣 20名程度 (原則ブロックA級) 次年度 2名 (1+1) 開催枠 20名程度 (上級含む)
3月	全国ミニ		48			48	48					本部審判 ブロック派遣 基本派遣 48名 (各県派遣46名+開催東京都2名)

※都道府県派遣 (基本派遣、次年度開催、次々年度開催、特別枠) の旅費 (交通費・宿泊費) は派遣元都道府県負担。

※インターハイにおいて、ブロック派遣A級の交通費については派遣元都道府県が負担。ただし宿泊費は開催地負担。

※全国U15選手権、ウインターカップ、全国ミニは東京都が開催枠となる。東京都は年度計画として各大会をレベルに応じて開催枠審判を決定する。

※インカレについては開催県枠を適用せず運営。

※国体・社会人チャンピオンシップ以外の全国大会においては、原則都道府県派遣審判員に対してABC評価を実施し、都道府県・ブロックへ還元する。

テクニカル関連別資料

- ① 競技規則の主な変更点について
- ② オフィシャルズマニュアルおよびプレーコーリング・ガイドラインの主な変更点について
- ③ 2021年度評価表について

【今後の会議予定】

臨時全国審判長会議	2021年度各種事業が確定時にWEB開催 全国で状況共有が必要な際に適宜開催
第1回審判委員会予定	2021年6月予定
第1回ブロック連携会議	2021年6月～8月
第2回審判委員会・第2回ブロック連携合同会議	2021年9月25日（土）三重県津市
第3回審判委員会・第3回ブロック連携合同会議	2022年2月22日（火）18:00JBA
2021年度全国審判長会議	2022年2月23日（祝水）芝学園（予定）

【学生連盟から】 **別資料P33～35**

組織、競技日程、関東男女学生自費参加申し込み

2020FIBA ルール変更 および 2021 インタープリテーション変更点サマリー **20210319**

JBA 審判 Gr
企画統括 Gr

本資料は、2020年9月にJBAから発信した【2020FIBA 新ルール変更点サマリー-0910】に、2021年1月FIBAから示されたFIBA Official Basketball Rules 2020 - Official Interpretations Version 2.0（以下、「2021FIBA インタープリテーション」）の変更点を新たに追加し作成した。

※2020FIBA ルール変更点 は赤字、2021FIBA インタープリテーション変更点は黄色のハイライトで記載。

2020FIBA ルール国内適用時期について

- ① トップリーグ（B1 2 3、Wリーグ）は、2020-21 シーズンから適用済み
- ② 2020年度天皇杯皇后杯は、新方式における1stラウンドから適用済み
- ③ その他国内競技会においては、2021FIBA インタープリテーションの内容を含め2021年4月1日から適用

2021FIBA インタープリテーション国内適用時期について

- ① B3、Wリーグは、2021年3月1日より適用。B1・2リーグは2021年3月17日より適用
- ② 2020年度天皇杯皇后杯は、新方式におけるファイナルラウンドより適用
- ③ その他国内競技会においては、2021年4月1日から適用

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

1. 第4条 チーム

【インタープリテーション 条文 4-4】

スカーフスタイルのヘッドバンドを身につけることは認められない



*2020-2021 シーズン B1, B2 リーグ戦については、リーグの規定に基づき着用可

2. 第5条 プレーヤー：怪我と介助

【変更理由】

ゲーム中、審判の許可なくベンチを出てコートに入ってしまうメンバーが多い為、改めてベンチの管理を含めて内容を修正し、ゲーム中のベンチ管理を明確にした。

自チームのチームメンバーやチーム関係者からプレーヤーへ介助をした場合に関する対応を明確にするために文言を追加。第5条を「怪我」から「怪我と介助」に改称、新たに19.2.6を追加し、44.2.5は修正。

【新ルール 5-3】

怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

【新ルール 19-2-6】

プレーヤーが何らかの手当てや介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【新ルール 44-2-5（第 44 条：訂正のできる誤り）】

訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。
誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってよい。
- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や介助、5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていたりした場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

【ルールの解釈】

ゲーム中、怪我をしたように見えるプレーヤーを治療するためや、装着しているサポーターやウェアなどを調整するためなど、プレーヤーの介助をするためにベンチにいる関係者がコート内に入った場合、原則的にその当該プレーヤーは交代をしなければならない。ただし、実際のゲームの再開に遅延をきたさない範囲で、自チームのベンチエリア付近で、コート内に入ることなく、15 秒以内で介助が終わる場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代をする必要はない

【インタープリテーション 条文 5-1】

プレーヤーが怪我をした、怪我をしたように見られた、もしくは介助が必要だと見られ、結果として自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物（自チームのヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、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）がコート内に入った場合、実際に手当てや介助を受けたかどうかにかかわらず、そのプレーヤーは手当てや介助を受けたと見なされる。

【インタープリテーション 例 5-4】

A1 はコート内に入ってきた自チームのドクターから見当たらなくなったコンタクトレンズを探すという介助を受けた。

【インタープリテーション 解説 5-4】

A1 は介助を受けており、交代しなければならない。

【インタープリテーション 条文 5-5】

自チームのチームベンチに座ることを許されている人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーヤーを介助することがある。介助によって速やかなゲームの再開に遅延をきたさない場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない

【インタープリテーション 例 5-11】

A1 はフロントコートからのスローインのために、審判から手渡される前のボールを持って待っている。チーム A の理学療

法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外から A1 のテーピングを補強した。

【インタープリテーション 解説 5-11】

チーム A の理学療法士は自チームのチームベンチエリアの外で A1 を介助している。介助が 15 秒以内に完了した場合、A1 は交代する必要はない。介助に 15 秒以上を要する場合、A1 は交代しなければならない。

3. 第 15 条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー

【変更理由】

変更の目的は、様々なケースで、ファウルがショットの動作中であったかどうかなどでケースの理解に関して一貫性が保たれていないことを是正。

ショットの動作（アクト・オブ・シューティング）を以下、2つのタイプに分け

- ・「通常のショット（ジャンプショットや止まった状態からのショット）」
- ・「ひと続きの動作の中でのショット」

として別々に定義。

この新たな修正では、**競技規則自体の変更はなく、判定に理解を明確にするための文言調整。**

【変更部分 15-1-1】

フィールドゴールあるいはフリースローの「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。フィールドゴールの「タップ」とは、プレーヤーが片手または両手で相手チームのバスケットに向けてボールを弾くことをいう。

【補足】タップショットはコントロールとみなす。

フィールドゴールのダンクとは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

【変更部分 15-1-2】

動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）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たときと審判が判断したとき**に始まる
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる

【補足】「動きながらではないショット」は FIBA Official Basketball Rules では単に"shot"と表現しているが、

日本語では「ショット」と訳すことで他の箇所と意味が混同してしまうため、本競技規則では「動きながらではないショット」とする。

【変更部分 15-1-3】

バスケットへのドライブでの**ひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショット**の動作（アクトオブシューティング）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ときに、**ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと審判が判断したとき**に始まる
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

【補足】ここでの「**バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショット**」とは、ドリブルからのショットやレイアップショット、または動きながらボールをレシーブしてショットに向かう一連の動きを伴うショットを指す

【ルールの解釈】

「動きながらではない通常のショット」とは、ポストプレイなどボールを持って止まっている状態からショットのために動作を起こすことや、ジャンプストップなどで止まった後にリングに向かって動作を起こすショットを示している。そのため、ギャロップステップなどでは、片足でボールを持って踏み切り、その後両足でフロアに降りるまでにファウルが起きたとしても、ファウルの後にジャンプストップがあるため、ショットの動作とは認められない。両足でフロアに降りたあと、リングに向かってアップモーション（上方向へ向かう動き）を起こし始めたときにショットの動作が始まったと判断される。

「ひと続きの動作の中でのショット」とは、レイアップショットなど、一連の動きの中でショットまで完結する動きを示す。

4. 第 17 条 スローイン

【インタープリテーション 例 17-5】

第 4 クォーター残り 51 秒で、チーム A がスローインを与えられることになっている。スローインをする A1 にボールが与えられる前に審判は「フリーガールバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1 が A1 に向かって境界線を越えて体を動かした。

【インタープリテーション 解説 17-5】

審判は A1 にボールを手渡す前に警告を与えなかったため、この時点で審判は笛を吹き、B1 は警告を与えられる。この警告はチーム B のヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチーム B のチームメンバーによる同様の行為に適用される。スローインは再度行われる。

5. 第 18/19 条 タイムアウト/交代

【インタープリテーション 条文 18/19-5】

同じファウルの罰則による 2 本もしくは 3 本のフリースローのうち、最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後は、最後のフリースローの後でボールがデッドになるまではタイムアウトや交代は認められない。それらのフリースローの間にテクニカルファウルが宣せられたとき、誰もリバウンドの位置に着かずに速やかにフリースローを行う。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。

【インタープリテーション 例 18/19-10】

B1 が A1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2 がテクニカルファウルを宣せられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

【インタープリテーション 解説 18/19-10】

誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1 は 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

6. 第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

【変更理由】

ボールを持っているオフェンスのシリンダーを競技規則上に新たに定義することで、ディフェンスが無理にリーガルなオフェンスのシリンダーに入りコンタクトを起こすケースに関して判定をしやすいとする。また、それによってゲームの中でおきる不必要なフェイクや、肘のコンタクトをコントロールすることを目的とする。

【新ルール 33-1 シリンダーの概念】

シリンダーとはフロア上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーの大きさ、あるいはプレーヤーの両足の間隔はプレーヤーの身長やサイズによって異なる。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

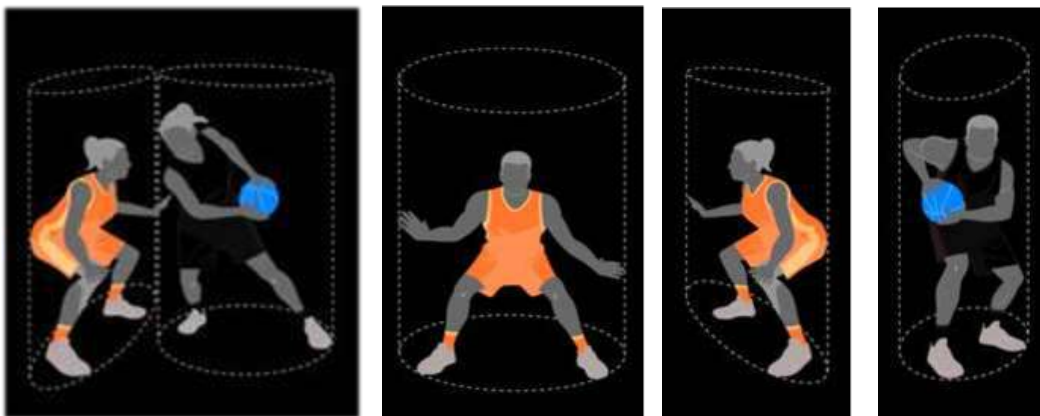
- ・正面は手のひらの位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで

手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるように、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を超えてはならない。

オフェンスのプレーヤーが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試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- ・正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は肘と脚の外側の位置まで。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤー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には、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスが含まれる。オフェンスのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンダーを超えて脚や腕を広げて、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない



【ダイアグラム 5】 シリンダーの概念図

【ルールの解釈】

ボールを持っているオフェンスのシリンダー内に、ディフェンスがプレッシャーなどをかける目的で無理にそのオフェンスのシリンダー内に入りコンタクトがおこした場合、ディフェンスがオフェンスのシリンダーの権利を妨げたと判断されるためディフェンスファウルが宣せられる。オフェンスのシリンダーをディフェンスが無理に侵害するとは、リーガルなオフェンスのシリンダーに対し、ディフェンスが距離をつめ、その上半身や腕をオフェンスのシリンダーに入れたり、オフェンスの軸足をディフェンスがまたぐことで胴体や下半身にオフェンスとコンタクトを起こすことを含む。

同様のケースで、オフェンス、ディフェンス共に、コンタクトによって影響がないにもかかわらずファウルをされたように見せかける行為についてはフェイクとして判断される。

ただし、ディフェンスのファウルが宣せられた後であっても、オフェンスが必要以上に肘などを振り回し相手にコンタクトを起こした場合はオフェンスファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウル等が宣せられる。

7. 第 35 条 ダブルファウル

【変更理由】

現行のダブルファウルの規則では、ダブルファウルの判定がされた後、その事象の処置によるそれぞれのファウルのフリースローの数によって処置が変わる為、ゲームの中で同じように見えるダブルファウルの事象であっても、その時々でダブルファウルとなるケースやダブルファウルとならないケースが存在するように見えてしまう。

したがって、今回の変更により、同じカテゴリーのファウルがほとんど同時におきた場合には、それに伴うフリースローの数や処置にかかわらず、ダブルファウルとすることとなった。また、パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルがほとんど同時に起きた場合では、カテゴリーの異なる 2 つのファウルのケースであるため相殺とならない。

【新ルール 35-1-1】

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、**アンスポーツマンライクファウル**もしくは**ディスクォリファイングファウル**をした場合をいう。

【新ルール 35-1-2】

2 つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、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、体の触れ合い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
- ・両方のファウルがともに**パーソナルファウル**、もしくは**アンスポーツマンライクファウル**と**ディスクォリファイングファウル**のいずれかの組み合わせであること

【補足】

この条件は 2 つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「**パーソナルファウルとパーソナルファウル**」「**アンスポーツマンライクファウルと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とディスクォリファイングファウル**」「**アンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウル**」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

【ルール 35-2】

両プレーヤーにパーソナルファウルが記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：ダブルファウルとほとんど同時に

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる

【ルールの解釈①】

ディフェンス B1 のパーソナルファウルと、オフェンス A1 のパーソナルファウルがほとんど同時に宣せられた。その時、チーム B のチームファウルは 5 つ以上であった。現行のルールでは、A1 のファウルと B1 のファウルは罰則が異なるためダブルファウルとすることはできなかったが、今回の変更により、ファウルのカテゴリーが同じパーソナルファウルとパーソナルファウルのため、ダブルファウルとなる。

【ルールの解釈②】

2 人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれブロックングとチャージングを同時に宣したり、異なる 2 つの触れ合いであっても、2 人の審判がオフェンスファウルとディフェンスファウルをそれぞれ判定しシグナルした場合で、両方のファウルが同じカテゴリーであった場合、ダブルファウルが宣せられる。

【インタープリテーション 条文 35-1】

ファウルは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、テクニカルファウルである可能性がある。ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルがプレーヤーのファウルで、同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でなければならない。ダブルファウルには身体接触を伴わなければならないため、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一部ではない。

ほとんど同時に起きた両方のファウルが同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でない場合、ダブルファウルではなく、罰則は互いに相殺しない。パーソナルファウルはいつでも最初に起き、アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルは 2 番目に起きたと考えられる。

【インタープリテーション 例 35-8】

B1 がドリブルをしている A1 を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チーム B のこのクォーター 5 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に A1 が B1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

【インタープリテーション 解説 35-8】

2 つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

8. 第 36 条 テクニカルファウル

【インタープリテーション 例 36-4】

A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウル

ルを宣せられた。A1 のファウルが宣せられたあと、B1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。

【インタープリテーション 解説 36-4】

A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかにあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、フェイクの判断とは別で、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。

9. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

【変更理由】

アンスポーツマンライクファウルを判定する際の基準（37-1-1 のボレット 4 つ目）のケースで、現行のルールではボールのコントロールがあることが「速攻」の条件として含まれている。そのため、客観的にみるとスティールなどから明らかに点数がとれると見える場合でも、アンスポーツマンライクファウルが宣せられることがないケースを改めてアンスポーツマンライクファウルとして判断することを目的とするため

【新ルール 37-1-1】

アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・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相手プレーヤーとの触れ合い
- ・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）
- ・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。
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。
- ・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ボール、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触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・第 4 クォーター、各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、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、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるとき、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ファウル

【ルールの解釈】

ディフェンス B1 がオフェンス A1 からボールを弾いてそらし、チーム A のバスケットに向けて、速攻をすることができる明らかに開けた進路ができていた状況でボールをキャッチしようとしているとき、A1 が通常のバスケットボールでのイリーガルなコンタクト（ファウル）を起こした。

現行の競技規則では、この時点ではチーム A のボールのコントロールが続いておりオフェンスファウルとして判定されるため、ディフェンスとされるチーム B の速攻と定義することはできないことから、アンスポーツマンライクファウルとはならないが、今回の変更に伴い、この状況でもボールのコントロールが相手チームにうつることが明白で、速攻に行くことができると判断できるケースであればアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

「相手のプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）をさす。

10. 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 / 第49条 タイマー：任務

【変更の理由】

スコアラーは他のテーブルオフィシャルズより比較的多くの任務を担っているため、今回の変更ではスコアラーの任務を減らすことを目的とし、プレイヤーのファウルもしくはチームファウルの表示の手順をタイマーが行うものとする。

【新ルール 49-1 (赤字部分を現行の48-2 から移動)】

タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる
- ・各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる
- ・各プレイヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・1 チームに各クォーター4 個目のプレイヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルパネルの表示器具をスコアラーステーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・交代の合図をする

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。スコアラーのブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

【ルールの解釈】

この変更については、従来のスコアラー業務の一部をタイマーの業務として位置づける変更であるが、日本国内においては従来通り各業務を行う事とし、アシスタントスコアラーの業務は「タイマーのサポート」を行う事を指す。

11. 第29条 24秒ルール/ 第50条 ショットクロックオペレーター：任務

【インタープリテーション 条文 29/50-28】

フィールドゴールのショットが放たれ、ディフェンスのチームのバックコートで、ディフェンスのプレイヤーがファウルを宣せられたとき、ゲームがスローインで再開される場合、ショットクロックは：

- ゲームが止められたとき、ショットクロックに 14 秒以上が表示されていた場合、ショットクロックはリセットされず、継続となる。

- ゲームが止められたとき、ショットクロックに 13 秒以下が表示されていた場合、ショットクロックは 14 秒となる。

【インタープリテーション 例 29/5-29】

ショットクロック残り 17 秒で、A1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B2 が A2 にファウルをし、このクォーター2 個目のチームファウルであった。ボールは：

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングに触れなかった。

【インタープリテーション 解説 29/5-29】

(a)A1 のフィールドゴールは認められる

全ての場合において、ゲームはフロントコートの B2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 17 秒となる。

1 2. 第 39 条 ファイティング / 付録 B - スコアシート

【変更の理由】

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者に対して、通常のテクニカルファウル/ディスクォリファイングファウル、もしくは暴力行為の際にチームベンチエリアを離れることなどに関する失格・退場が宣せられたとき、スコアシートにどのように記録するかを明確化。

ヘッドコーチが暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れ暴力行為に積極的にかかわったとき、このヘッドコーチに 2 個の D2（1 個はいずれかのチームメンバーがチームベンチエリアを離れたこと、もう 1 個はヘッドコーチ自身が暴力行為に積極的にかかわったことについて）が記録されないことの確認。

【新ルール B8-3-14】

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B2」または「D2」が宣せられる。ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに 1 個のディスクォリファイングファウル「D2」のみが宣せられる

【インタープリテーション 例 39-7】

ヘッドコーチ A がチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2 を激しく突き飛ばした。

【インタープリテーション 解説 39-7】

チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の収集のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。チーム A のヘッドコーチには自身が積極的に暴力行為に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチーム A のヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

1 3. F - インスタントリプレーシステム (IRS)

【変更の理由】

現行の競技規則 46-12「クレーチーフ：任務と権限 - IRS の使用」は内容が複雑になってきているため、新たに付録 F にこの部分を移動した。

また、IRS の手順について以下の部分を追記修正した。

- ・IRS を使用する上での誤りを減らす仕組みとして、少なくともクレーチーフともう一人、審判がレビューに参加する
- ・IRS レビュー終了後のレポートは、コート上で最初の判定を下した審判が最終的な決定を示す

【新ルール F-1】

定義

インスタントリプレーシステム (IRS) でのレビューは、承認されたビデオ機器の画面でゲームの状況を見て、レフェリー

が判定を検証するために使用する作業方法である。

【新ルール F2-1】

審判はこの付録に記載されている制限の範囲内で、ゲーム後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

【新ルール F2-2】

IRS の使用には、次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、IRS レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定について IRS レビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアが IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・IRS レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・IRS レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が IRS レビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。
- ・クルーチーフがスコアシートにサインしたあと、IRS レビューを行うことはできない。

【新ルール F3-1】

以下のゲームの状況でレビューを行うことができる：

■クォーターもしくはオーバータイムの終了時で

- 成功したフィールドゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
- 次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか
 - ・シューターによるアウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合
 - ・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 秒のバイオレーションが起きていた場合
 - ・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

【新ルール F3-2】

■第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 以下が表示されているとき

- ・成功したフィールドゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
- ・ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき：
 - －ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか
 - －ショットの動作（アウトオブシューティング）が始まっていたかどうか
 - －シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか
- ・ゴールテンディングもしくは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
- ・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

【新ルール F3-3】

■ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したフィールドゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点か
- ・成功しなかったフィールドゴール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
- ・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、テクニカルファウルとみなされるかどうか
- ・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、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか
- ・正しいフリースローシューターを特定するため
- ・あらゆる暴力行為の間のチームメンバー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、チーム関係者の関与を特定するため

2020 年度

第 4 回審判委員会兼ブロック長・ブロック IR 合同会議

全国審判長会議

(テクニカル関連別資料集)

第 4 回審判委員会兼ブロック長・ブロック IR 合同会議

2021 年 2 月 22 日 (月) 19:00~21:00

全国審判長会議

2021 年 2 月 23 日 (火祝) 13:00~16:00

WEB 開催

2020FIBA ルール変更 および 2021 インタープリテーション変更点サマリー **20210301**

JBA 審判 Gr
企画統括 Gr

本資料は、2020年9月にJBAから発信した【2020FIBA新ルール変更点サマリー0910】に、2021年1月FIBAから示されたFIBA Official Basketball Rules 2020 - Official Interpretations Version 2.0（以下、「2021FIBA インタープリテーション」）の変更点を新たに追加し作成した。

※2020FIBA ルール変更点 は赤字、2021FIBA インタープリテーション変更点は黄色のハイライトで記載。

2020FIBA ルール国内適用時期について

- ① トップリーグ（B1 2 3、Wリーグ）は、2020-21 シーズンから適用済み
- ② 2020 年度天皇杯皇后杯は、新方式における1st ラウンドから適用済み
- ③ その他国内競技会においては、2021FIBA インタープリテーションの内容を含め 2021 年 4 月 1 日から適用

2021FIBA インタープリテーション国内適用時期について

- ① B3、Wリーグは、2021 年 3 月 1 日より適用。B1・2リーグは 2021 年 3 月 17 日より適用
- ② 2020 年度天皇杯皇后杯は、新方式におけるファイナルラウンドより適用
- ③ その他国内競技会においては、2021 年 4 月 1 日から適用

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

1. 第4条 チーム

【インタープリテーション 条文 4-4】

スカーフスタイルのヘッドバンドを身につけることは認められない



*2020-2021 シーズン B1,B2 リーグ戦については、リーグの規定に基づき着用可

2. 第5条 プレーヤー：怪我と介助

【変更理由】

ゲーム中、審判の許可なくベンチを出てコートに入ってしまうメンバーが多い為、改めてベンチの管理を含めて内容を修正し、ゲーム中のベンチ管理を明確にした。

自チームのチームメンバーやチーム関係者からプレーヤーへ介助をした場合に関する対応を明確にするために文言を追加。第5条を「怪我」から「怪我と介助」に改称、新たに 19.2.6 を追加し、44.2.5 は修正。

【新ルール 5-3】

怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

【新ルール 19-2-6】

プレーヤーが何らかの手当てや介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が 5 人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【新ルール 44-2-5（第 44 条：訂正のできる誤り）】

訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。
誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってよい。
- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や介助、5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていたりした場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

【ルールの解釈】

ゲーム中、怪我をしたように見えるプレーヤーを治療するためや、装着しているサポーターやウェアなどを調整するためなど、プレーヤーの介助をするためにベンチにいる関係者がコート内に入った場合、原則的にその当該プレーヤーは交代をしなければならない。ただし、実際のゲームの再開に遅延をきたさない範囲で、自チームのベンチエリア付近で、コート内に入ることなく、15 秒以内で介助が終わる場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代をする必要はない

【インタープリテーション 条文 5-1】

プレーヤーが怪我をした、怪我をしたように見られた、もしくは介助が必要だと見られ、結果として自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物（自チームのヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、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）がコート内に入った場合、実際に手当てや介助を受けたかどうかにかかわらず、そのプレーヤーは手当てや介助を受けたと見なされる。

【インタープリテーション 例 5-4】

A1 はコート内に入ってきた自チームのドクターから見当たらなくなったコンタクトレンズを探すという介助を受けた。

【インタープリテーション 解説 5-4】

A1 は介助を受けており、交代しなければならない。

【インタープリテーション 条文 5-5】

自チームのチームベンチに座ることを許されている人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーヤーを介助することがある。介助によって速やかなゲームの再開に遅延をきたさない場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない

【インタープリテーション 例 5-11】

A1 はフロントコートからのスローインのために、審判から手渡される前のボールを持って待っている。チーム A の理学療

法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外から A1 のテーピングを補強した。

【インタープリテーション 解説 5-11】

チーム A の理学療法士は自チームのチームベンチエリアの外で A1 を介助している。介助が 15 秒以内に完了した場合、A1 は交代する必要はない。介助に 15 秒以上を要する場合、A1 は交代しなければならない。

3. 第 15 条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー

【変更理由】

変更の目的は、様々なケースで、ファウルがショットの動作中であつたかどうかなどでケースの理解に関して一貫性が保たれていないことを是正。

ショットの動作（アクト・オブ・シューティング）を以下、2 つのタイプに分け

- ・「通常のショット（ジャンプショットや止まった状態からのショット）」
- ・「ひと続きの動作の中でのショット」

として別々に定義。

この新たな修正では、**競技規則自体の変更はなく、判定に理解を明確にするための文言調整。**

【変更部分 15-1-1】

フィールドゴールあるいはフリースローの「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。フィールドゴールの「タップ」とは、プレーヤーが片手または両手で相手チームのバスケットに向けてボールを弾くことをいう。

【補足】タップショットはコントロールとみなす。

フィールドゴールのダンクとは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

【変更部分 15-1-2】

動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）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たときと審判が判断したとき**に始まる
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる

【補足】「動きながらではないショット」は FIBA Official Basketball Rules では単に "shot" と表現しているが、日本語では「ショット」と訳すことで他の箇所と意味が混同してしまうため、本競技規則では「動きながらではないショット」とする。

【変更部分 15-1-3】

バスケットへのドライブでの**ひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショット**の動作（アクトオブシューティング）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ときに、**ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと審判が判断したとき**に始まる
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

【補足】ここでの「**バスケットへのドライブもしくはその他の動きながらのショット**」とは、ドリブルからのショットやレイアップショット、または動きながらボールをレシーブしてショットに向かう一連の動きを伴うショットを指す

【ルールの解釈】

「動きながらではない通常のショット」とは、ポストプレイなどボールを持って止まっている状態からショットのために動作を起こすことや、ジャンプストップなどで止まった後にリングに向かって動作を起こすショットを示している。そのため、ギャロップステップなどでは、片足でボールを持って踏み切り、その後両足でフロアに降りるまでにファウルが起きたとしても、ファウルの後にジャンプストップがあるため、ショットの動作とは認められない。両足でフロアに降りたあと、リングに向かってアップモーション（上方向へ向かう動き）を起こし始めたときにショットの動作が始まったと判断される。

「ひと続きの動作の中でのショット」とは、レイアップショットなど、一連の動きの中でショットまで完結する動きを示す。

4. 第 17 条 スローイン

【インタープリテーション 例 17-5】

第 4 クォーター残り 51 秒で、チーム A がスローインを与えられることになっている。スローインをする A1 にボールが与えられる前に審判は「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1 が A1 に向かって境界線を越えて体を動かした。

【インタープリテーション 解説 17-5】

審判は A1 にボールを手渡す前に警告を与えなかったため、この時点で審判は笛を吹き、B1 は警告を与えられる。この警告はチーム B のヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチーム B のチームメンバーによる同様の行為に適用される。スローインは再度行われる。

5. 第 18/19 条 タイムアウト/交代

【インタープリテーション 条文 18/19-5】

同じファウルの罰則による 2 本もしくは 3 本のフリースローのうち、最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後は、最後のフリースローの後でボールがデッドになるまではタイムアウトや交代は認められない。それらのフリースローの間にテクニカルファウルが宣せられたとき、誰もリバウンドの位置に着かずに速やかにフリースローを行う。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。

【インタープリテーション 例 18/19-10】

B1 が A1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2 がテクニカルファウルを宣せられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

【インタープリテーション 解説 18/19-10】

誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1 は 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

6. 第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

【変更理由】

ボールを持っているオフェンスのシリンダーを競技規則上に新たに定義することで、ディフェンスが無理にリーガルなオフェンスのシリンダーに入りコンタクトを起こすケースに関して判定をやすくする。また、それによってゲームの中でおきる不必要なフェイクや、肘のコンタクトをコントロールすることを目的とする。

【新ルール 33-1 シリンダーの概念】

シリンダーとはフロア上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーの大きさ、あるいはプレーヤーの両足の間隔はプレーヤーの身長やサイズによって異なる。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

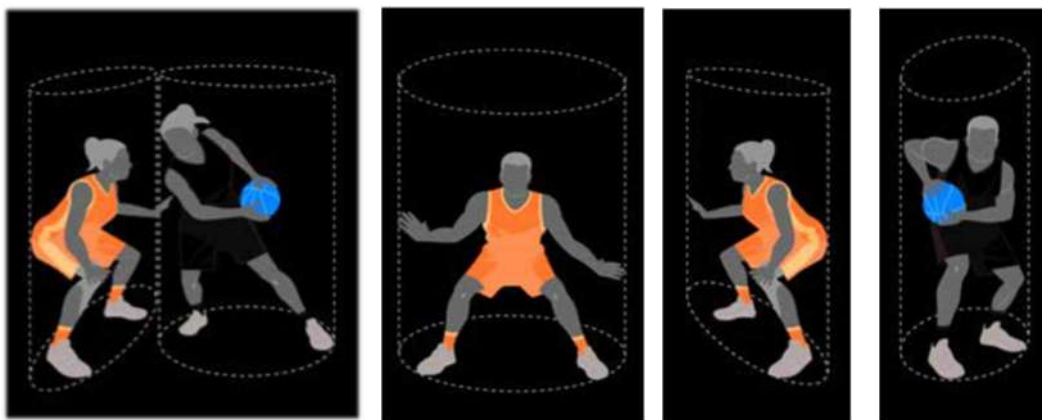
- ・正面は手のひらの位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで

手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるように、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を超えてはならない。

オフェンスのプレーヤーが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試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- ・正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで
- ・背面は尻の位置まで
- ・側面は肘と脚の外側の位置まで。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤー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には、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスが含まれる。オフェンスのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンダーを超えて脚や腕を広げて、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない



【ダイアグラム 5】 シリンダーの概念図

【ルールの解釈】

ボールを持っているオフENSEのシリンダー内に、ディフェンスがプレッシャーなどをかける目的で無理にそのオフENSEのシリンダー内に入りコンタクトがおこした場合、ディフェンスがオフENSEのシリンダーの権利を妨げたと判断されるためディフェンスファウルが宣せられる。オフENSEのシリンダーをディフェンスが無理に侵害するとは、リーガルなオフENSEのシリンダーに対し、ディフェンスが距離をつめ、その上半身や腕をオフENSEのシリンダーに入れたり、オフENSEの軸足をディフェンスがまたぐことで胴体や下半身でオフENSEとコンタクトを起こすことを含む。

同様のケースで、オフENSE、ディフェンス共に、コンタクトによって影響がないにもかかわらずファウルをされたように見せかける行為についてはフェイクとして判断される。

ただし、ディフェンスのファウルが宣せられた後であっても、オフENSEが必要以上に肘などを振り回し相手にコンタクトを起こした場合はオフENSEファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウル等が宣せられる。

7. 第 35 条 ダブルファウル

【変更理由】

現行のダブルファウルの規則では、ダブルファウルの判定がされた後、その事象の処置によるそれぞれのファウルのフリースローの数によって処置が変わる為、ゲームの中で同じように見えるダブルファウルの事象であっても、その時々でダブルファウルとなるケースやダブルファウルとならないケースが存在するように見えてしまう。

したがって、今回の変更により、同じカテゴリーのファウルがほとんど同時におきた場合には、それに伴うフリースローの数や処置にかかわらず、ダブルファウルとすることとなった。また、パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルがほとんど同時に起きた場合では、カテゴリーの異なる2つのファウルのケースであるため相殺とならない。

【新ルール 35-1-1】

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、アンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルをした場合をいう。

【新ルール 35-1-2】

2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、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、体の触れ合い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
- ・両方のファウルがともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせであること

【補足】

この条件は2つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「パーソナルファウルとパーソナルファウル」「アンスポーツマンライクファウルと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とディスクォリファイングファウル」「アンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウル」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

【ルール 35-2】

両プレーヤーにパーソナルファウルが記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：ダブルファウルとほとんど同時に

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する

- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる

【ルールの解釈①】

ディフェンス B1 のパーソナルファウルと、オフェンス A1 のパーソナルファウルがほとんど同時に宣せられた。その時、チーム B のチームファウルは 5 つ以上であった。現行のルールでは、A1 のファウルと B1 のファウルは罰則が異なるためダブルファウルとすることはできなかったが、今回の変更により、ファウルのカテゴリーが同じパーソナルファウルとパーソナルファウルのため、ダブルファウルとなる。

【ルールの解釈②】

2 人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれブロッキングとチャージングを同時に宣したり、異なる 2 つの触れ合いであっても、2 人の審判がオフェンスファウルとディフェンスファウルをそれぞれ判定しシグナルした場合で、両方のファウルが同じカテゴリーであった場合、ダブルファウルが宣せられる。

【インタープリテーション 条文 35-1】

ファウルは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、テクニカルファウルである可能性がある。ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルがプレーヤーのファウルで、同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でなければならない。ダブルファウルには身体接触を伴わなければならないため、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一部ではない。

ほとんど同時に起きた両方のファウルが同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でない場合、ダブルファウルではなく、罰則は互いに相殺しない。パーソナルファウルはいつでも最初に起き、アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルは 2 番目に起きたと考えられる。

【インタープリテーション 例 35-8】

B1 がドリブルをしている A1 を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チーム B のこのクォーター 5 個目のチームファウルであった。ほとんど同時に A1 が B1 に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

【インタープリテーション 解説 35-8】

2 つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A1 に与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

8. 第 36 条 テクニカルファウル

【インタープリテーション 例 36-4】

A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に不当に接触した。A1 はオフェンスファウルを宣せられた。A1 のファウルが宣せられたあと、B1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。

【インタープリテーション 解説 36-4】

A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかにあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、フェイクの判断とは別で、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。

9. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

【変更理由】

アンスポーツマンライクファウルを判定する際の基準（37-1-1 のボレット 4 つ目）のケースで、現行のルールではボールのコントロールがあることが「速攻」の条件として含まれている。そのため、客観的にみるとスティールなどから明らかに点数がとれると見える場合でも、アンスポーツマンライクファウルが宣せられることがないケースを改めてアンスポーツマンライクファウルとして判断することを目的とするため

【新ルール 37-1-1】

アンスポーツマンライクファウルは、体の触れ合いによるファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・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相手プレーヤーとの触れ合い
- ・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）
- ・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。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。
- ・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ボール、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触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・第 4 クォーター、各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、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、まだボールが審判あるいはスローインをするプレーヤーの手にあるとき、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ファウル

【ルールの解釈】

ディフェンス B1 がオフェンス A1 からボールを弾いてそらし、チーム A のバスケットに向けて、速攻をすることができる明らかに開けた進路ができていてボールをキャッチしようとしているとき、A1 が通常のバスケットボールでのイリーガルなコンタクト（ファウル）を起こした。

現行の競技規則では、この時点ではチーム A のボールのコントロールが続いておりオフェンスファウルとして判定されるため、ディフェンスとされるチーム B の速攻と定義することはできないことから、アンスポーツマンライクファウルとはならないが、今回の変更に伴い、この状況でもボールのコントロールが相手チームにうつることが明白で、速攻に行くことができると判断できるケースであればアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

「相手のプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）をさす。

10. 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 / 第49条 タイマー：任務

【変更の理由】

スコアラーは他のテーブルオフィシャルズより比較的多くの任務を担っているため、今回の変更ではスコアラーの任務を減らすことを目的とし、プレーヤーのファウルもしくはチームファウルの表示の手順をタイマーが行うものとする。

【新ルール 49-1 (赤字部分を現行の 48-2 から移動)】

タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる
- ・各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる
- ・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・1 チームに各クォーター4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティーの表示器具をスコアラーステーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラーが行う。

- ・交代の合図をする

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

- ・ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。スコアラーのブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

【ルールの解釈】

この変更については、従来のスコアラー業務の一部をタイマーの業務として位置づける変更であるが、日本国内においては従来通り各業務を行う事とし、アシスタントスコアラーの業務は「タイマーのサポート」を行う事を指す。

11. 第39条 ファイティング / 付録B - スコアシート

【変更の理由】

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者に対して、通常のテクニカルファウル/ディスクォリファイングファウル、もしくは暴力行為の際にチームベンチエリアを離れることなどに関する失格・退場が宣せられたとき、スコアシートにどのように記録するかを明確化。

ヘッドコーチが暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れ暴力行為に積極的にかかわったとき、このヘッドコーチに2 個のD2 (1 個はいずれかのチームメンバーがチームベンチエリアを離れたこと、もう1 個はヘッドコーチ自身が暴力行為に積極的にかかわったことについて) が記録されないことの確認。

【新ルール B8-3-14】

ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに1 個のテクニカルファウル「B2」または「D2」が宣せられる。ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに1 個のディスクォリファイングファウル「D2」のみが宣せられる

【インタープリテーション 例 39-7】

ヘッドコーチ A がチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2 を激しく突き飛ばした。

【インタープリテーション 解説 39-7】

チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の収集のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。チーム A のヘッドコーチには自身が積極的に暴力行為に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチーム A のヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

1 2. F - インスタントリプレーシステム (IRS)

【変更の理由】

現行の競技規則 46-12「クルーチーフ：任務と権限 - IRS の使用」は内容が複雑になってきているため、新たに付録 F にこの部分を移動した。

また、IRS の手順について以下の部分を追記修正した。

- ・IRS を使用する上での誤りを減らす仕組みとして、少なくともクルーチーフともう一人、審判がレビューに参加する
- ・IRS レビュー終了後のレポートは、コート上で最初の判定を下した審判が最終的な決定を示す

【新ルール F-1】

定義

インスタントリプレーシステム (IRS) でのレビューは、承認されたビデオ機器の画面でゲームの状況を見て、レフェリーが判定を検証するために使用する作業方法である。

【新ルール F2-1】

審判はこの付録に記載されている制限の範囲内で、ゲーム後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

【新ルール F2-2】

IRS の使用には、次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、IRS レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定について IRS レビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアが IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・IRS レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・IRS レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が IRS レビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。
- ・クルーチーフがスコアシートにサインしたあと、IRS レビューを行うことはできない。

【新ルール F3-1】

以下のゲームの状況でレビューを行うことができる：

■クォーターもしくはオーバータイムの終了時で

- 成功したフィールドゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
- 次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか
 - ・シューターによるアウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合
 - ・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秒のバイオレーションが起きていた場合
 - ・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

【新ルール F3-2】

■第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき

- ・成功したフィールドゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか
- ・ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき：
 - －ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか
 - －ショットの動作（アクトオブシューティング）が始まっていたかどうか
 - －シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか
- ・ゴールテンディングもしくは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
- ・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

【新ルール F3-3】

■ゲーム中のあらゆる時間帯で

- ・成功したフィールドゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点か
- ・成功しなかったフィールドゴール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
- ・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、テクニカルファウルとみなされるかどうか
- ・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、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか
- ・正しいフリースローシューターを特定するため
- ・あらゆる暴力行為の間のチームメンバー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、チーム関係者の関与を特定するため

2021 オフィシャルズマニュアルの主な修正点について 0401

JBA 審判 Gr.

1. 第2章 ターミノロジー「プライマリ」

【変更】

それぞれのポジションに位置する審判が責任を持つ**範囲のこと**。プライマリとアングルを持っている審判が責任を持って判定を下す。

【解釈】

プライマリという言葉にいくつかの意味や関連する使い方があるため、プライマリとは上述の通りターミノロジーにて整理。プライマリの指す意味は「審判が責任を持つ範囲」とし、例えばプライマリとはそれぞれがレフェリーする範囲（エリア）を指したり、その審判がプライマリとして時計の管理をする範囲を指したりする

2. 第4章 四原則から IOT への移り変わり

【変更】

オールウェイズムービング → **ポジション・アジャスト**

ペネトレーション → **ステーションナリ&ディスタンス**、ステイウィズザプレー

【解釈】

以前の四原則が現在の言葉に移り変わる中で、より実態に沿った形の言葉に置き換え。

3. 第7章 タイムアウトと交代

【変更】

2PO において、残り 2 分でタイムアウトが請求された際のマニュアルの調整



【解釈】

2PO では、次にトレイルになる審判がボールをもって移動。タイムアウト後のスローインがフロントコートか、バックコートか決定した後にスムーズなゲームの再会を促すために調整。

4. 9-5, 9-7-1, 10-8 ショットが行われたときのカバレッジ

【変更①】

スリーポイントラインに極めて近い位置からショットが放たれ、そのショットがツーポイントエリアから放たれた場合など、判断の難しい場面でボールがバスケットに入り、2点を認めるときは、スコアラーに2点を認めるシグナル（審判のシグナル5）を示す。通常のショットで明らかに2点の場合には、特にシグナルを示すことはしない。

【変更②】

「フリースローが成功したときは、その手で1点を認めるシグナル（審判のシグナル4）を示す。（図69）」は削除

【解釈】

明らかに2点、または1点であることが一目瞭然のケースにおいて、必ずしもカウントのシグナルを必要としないことを調整。

3点の場合には審判の両手が上がっていることを確認する。

ただし、上述の通り、得点数に関する判断の意見が難しい場面、そしてゴールテンディングやバスケットインタフェアの場面ではそのショットによって何点が認められるかのシグナルを従来通り行う。

5. 9-4-2, 10-7-2 スローインの位置

【変更理由】

審判の笛が鳴ったあとボールがバスケットに入ったため、得点が認められるか認められないかの判断が必要な場合で得点が認められないとき、そのあとのスローインは、フリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズから行う。



【解釈】

ファウルなどの判定の後でボールがリングを通過したとしても、そのショットが明らかにカウントされることがないと誰から見ても一目瞭然である場合、必ずしもサイドラインからスローインをする必要はないという理解。例えば、ファウルの判定の後ボールはパスされ、パスを受け取ったプレーヤーがショットしたなどの場合、ファウルの判定をされた事象と、ボールがリングを通過した事実は無関係であるため。

JBA プレーコーディング・ガイドライン

(20210301)

第1章 ファウル

1. ファウルとは
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. ディスクオ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 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. 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) 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)

* 黄色のハイライト部分につきましては、2020FIBA ルール改正を反映

* 青色のハイライト部分につきましては、2021FIBA インタープリテーションを反映

* その他、赤字にて一部内容を修正

【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。

第1章 ファウル

1. ファウルとは

(1) 基本的考え方

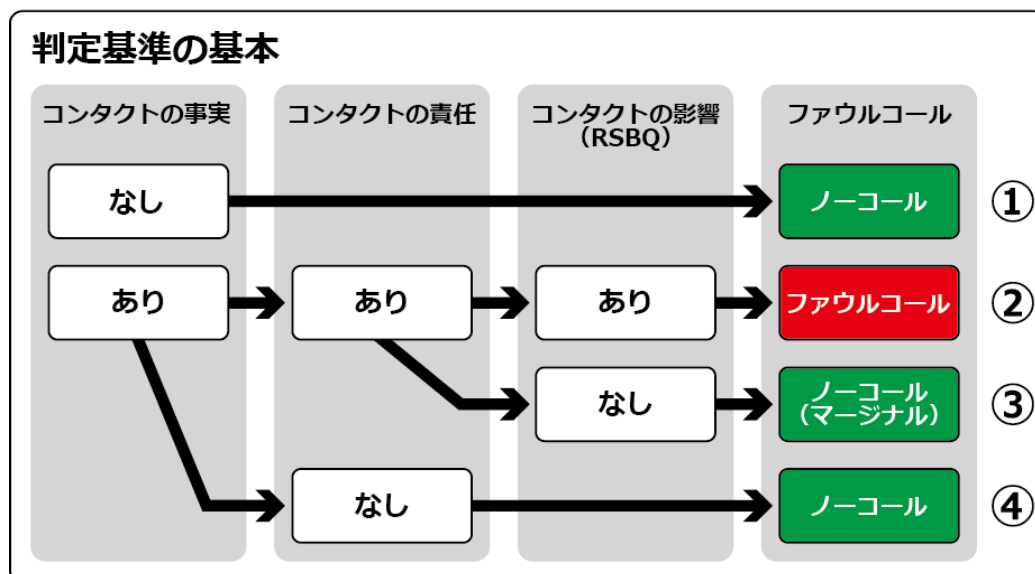
- ①ファウルには、**触れ合いに対するファウル (PF/UF)** と**振る舞いに対するファウル (TF)**、そして特に悪質でスポーツマンシップに反する行為 (DQ: ファイティング含む) がある
- ②PF/UFは5個で失格、そしてUF/TFはUF2個、TF2個、UF/TF各1個によって失格退場となるが、審判は「触れ合いに対するファウル」と同様に「振る舞いに対するファウル」にも毅然と判定する必要がある
- ③審判は、JBAが推進する「クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム」を実践するため、コート上での**イリーガルな「触れ合い」および「振る舞い」に対するファウル**を、競技規則およびプレーコーリング・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

審判員は、触れ合い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。

- (1) 「**コンタクトの事実** (コンタクトが起きているということ) 」
- (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) 」
【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)**

審判員は、この3原則に着目し、そのコンタクトに対してファウルを宣するかどうかを判断する



- 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 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
- ④ 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)





審判は、コンタクトの事実を確認したうえで、コンタクトの責任 (イリーガル or リーガル)、そしてコンタクトの影響 (RSBQ) の判断について常に検証を重ねる必要がある。特にマージナルの判断は、ゲームの質をより高めるため、強く求められている

(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—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、その試合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、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、シリンダーをこえたアームバー 
- 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（コントロール、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である場合は、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である場合は、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チームのプレー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) 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人の審判が同じ触れ合いに関してそれぞれブロッキングとチャージングを同時に宣するなど、審判がオフェンスファウルとディフェンスファウルをそれぞれ判定しシグナルした場合、ダブルファウルが宣せられる



5. 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のファウルとしてプッシング） 
- ③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







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) 正当なバスケットボールのプレーと認められない、かつ、ボールに対するプレーで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肘や足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・頭へ肘を使った強いインパクト、もしくは悪質なコンタクトは非常に危険であるためDQも適用対象とする 

(2) プレーヤーがボールにプレーしようと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・足などによる首から上へのファウルは、その度合いや、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 を適用対象とする 
- 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ディフェンスしようとする努力をせず、正当にプレーしていない不要な接触
(オフェンス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ファウル)  
- ②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 
- ③リーガルガーディングポジションから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 PF 

(4) 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やボールと、そのチームが攻めるバスケットの間に他の相手プレーヤーが全くない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こすイリーガルなコンタクトと審判が判断したプレー（クリアパス・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「他のプレーヤーが全くない状況」とは、速攻などでその後、得点をとることができると審判が判断した状況をさす 
- ②パスミス・パスカット等があり、ボールのコントロールが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その後、明らかにそのボールをコントロールすることができる状況で、審判によって条件を満たしていると判断された場合、UF とする 
- ③速攻でのレイアップ等で、AOS に対してのファウルは PF とする
- ④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オーバータイム残り 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)

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。

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。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 本が狭み込みで行われ、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

(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**相手を尊重しない態度で接すること**（ゲームを尊重する精神（Respect for the game）に反する振る舞い）

- ・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 ☹️
- ・ベンチにいるメンバーがゲームの進行や運営に支障をもたらすこと
- ・マネージャー、通訳などベンチメンバーが立ち続けてヘッドコーチの役割をしたり、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、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
- ・コーチが選手（自チーム・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）

(2) ゲームの進行を遅らせる行為（ディレイオブゲーム）

- ・バスケットを通過したボールに故意に触れること
- ・笛が鳴った後などで審判にボールを返さないこと
- ・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度目はバイオレーション、2度目以降もしくはゲームの残り2分ではTF）

8. ディスクオリファイングファウル（DQ）

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

(1) UF 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（エグゼシブコンタクト、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、**または悪質なコンタクト**
- 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、**または悪質なコンタクト**

※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すこと**や、ボール等を強く投げつける行為などは 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
- ④**自チーム**に対しての**暴力行為**

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両方のファウルが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、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルであること

(2) 連続したファウルに対する対応

PFとほとんど同時にUFのC1C2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。その場合、常にPFが先に起きたこととして順番に処置をする。


10. ファイティング

コート上やコートの周囲でファイティング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

- ①ファイティング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 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起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、原則、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 foul signal フェイク・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)



第2章 バイオレーション




1. トラベリング

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。しかしながら、【0 歩目の適用】によりトラベリングを適用すべきプレーに対しても適用していないケースが試合で起きているため、改めてトラベリングの基準について確認する事とする。そして、**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必要がある**

(1) 0 歩目を適用しないケース

- ・止まった状態でボールをコントロールしている場合
- ・明らかに空中でボールをコントロールし次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



0 歩目を適用しない上記の場合は、①～③をトラベリングとしてバイオレーションを宣す

- 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) 0 歩目を適用するケース

- ・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
- ※「動きながら」とは、ボールをレシーブする前に、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



0 歩目を適用する場合、下記④⑤は正当なプレーである

- 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ドリブルが終わる時も、④のステップは適用される  

0 歩目を適用した場合であっても、下記⑥⑦はトラベリングとしてバイオレーションを宣す


- ⑥ 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 
 - ⑦ ④⑤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) その他のケース

- ⑧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  
- ⑨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

2. ボールの扱い方

(1) ボールは手で扱わなければならない

- ①ボールをこぶしで叩いてはならない 
- ②故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりしてはならない。また、ボールを足で挟んでパスに見せかけることもバイオレーションである
- ③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)

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、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、PF or UF 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、クルーチーフもしくは最初にコート上で判定を下した審判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



（2）第4クォーターやオーバータイムの残り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、ショット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宣せられた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

（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の確認
- 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
- 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、ディスクオ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、またはテクニカルファウルとして記録することが適切かどうかの確認

2. 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

競技規則で想定されていない状況例

- ・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
- ・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
- ・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
- ・ボールが遠くに転がってしまったり、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

(1) 原則タイムアウトや交代は認める

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

(2) ただし、第4クォーターもしくはオーバータイムの残り2分においてはタイムアウトや交代を認めない

- ・タイムアウトや交代が認められたために、そのチームが得点できる可能性が明らかに高くなると判断されることにより、当該ゲームの勝敗に影響をおよぼす、もしくは得失点差によってリーグ戦などの順位決定等に大きな影響をおよぼすこととなり、どちらかのチームが著しく有利または不利になる可能性があるため
- ・上記の場合でなくても、第4クォーターもしくはオーバータイムの残り2分においてはタイムアウトや交代を認めない

不注意などでゲームを止めてしまった時の対応

第4クォーター残り0.9秒、チームA（赤）71 - チームB（白）71で、ショットクロックのブザーが鳴ったあと、審判が誤って笛を鳴らし、ゲームを止めてしまった場面。ゲームクロックに0.9秒を表示し、笛を鳴らしたときにボールをコントロールしていたチームB（白）のスローインでゲームを再開する。このときいずれかのチームがタイムアウトや交代を請求しても、ゲームは本来止まることなく進行していることを想定し、どちらのチームにもタイムアウトや交代を認めることなくゲームを再開することで、一方のチームに著しく不利な状況にならないようにゲームを再開する

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इटिंग、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てしまった時の対応、その他補足修正【参考資料2.3.4】追加
2019年4月9日	1IRS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てしまった時の対応、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

【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 1 ① 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、スコアブックを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 2 ①～③で示した取り組むべき対策を基に原因を明確にする）
- ④ 再発防止 上記 3 ③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 3 ②～④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、レフェリー**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、レフェリー、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、レフェリー）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〉 ちび、デブ

（4）恐怖感を与える言葉

〈具体例〉 殴るぞ、しばくぞ、ぶっとばすぞ、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

2021統一評価基準について

1. 評価表の使用基準

評価表	種別	対象	合格点数
評価表①	TLG・S級	TLG、S級審査	60/100
評価表②	3PO(A級)	A級更新	12/20
		A級審査	12/20
		ブロック内A級ランキング	
評価表③	3PO(全国)	全国大会派遣(3PO)	12/20
		B級：A級候補者選定	12/20
評価表④	2PO	B級更新	12/20
		B級審査	12/20
		C級更新	8/20
		C級審査	8/20
		D級更新*	評価なし
		D級審査*	評価なし

2. 評価内容の差異

		大項目	重点ポイント項目
評価表①	S/TLG	ゲームコントロール	ゲームフローの把握：インパクト、コール・ザ・オヴィアス アクティブマインドセット：アクティブマッチアップの把握、インテンシティコントロール
		ガイドライン	デッドボールオフィシエーティング
		メカニクス	オーバー・オフィシエーティングvsヘルプ
		プレゼン	デリバリカ
評価表②	3PO(A級)	ゲームコントロール	CCメンタリティ：決断力、カリスマ性、リーダーシップ テンポ・セッティング：ゲーム序盤、後半始めでの基準作り
		メカニクス	ポジション・アジャスト
		ガイドライン	フェイクorイリーガルコンタクト（プレイの理解）
評価表③	3PO(全国)	メカニクス	エリアとアングルの理解、チェックイン・チェックアウト コール・ザ・オヴィアス（インパクト）、ステーションナリ&ディスタンス レフェリー・ディフェンス(3or2含む)、責任の所在 センター（オープンアングル、ベーシックからのアジャスト） ステイ・ウィズ・ザ・プレー
		ガイドライン	イリーガルとマージナルの判断、シリンダー、ポストプレー リーガルガーディングポジションの理解
		ゲームコントロール	基本的なルールを理解している、適用できている TOと連携してゲームを運営できる
		プレゼン	基本的なファウルの判定が安定してできる
評価表④	2PO	メカニクス	トレイルとリード（2PO）が実践できる
		プレゼン	走る姿やテーブルレポート、声を使うこと

3. 評価表基準の詳細

【評① T/S】TLG・S級用

①	100~90	B1 CC	C1
②	89~85	B1 CC候補	
③	84~80	B1	
④	79~75	B2 CC候補	C2
⑤	74~70	B2	
⑥	69~60	B3	C3

⑦	100~85	Wリーグ CC	C1
⑧	84~75	Wリーグ CC候補	
⑨	74~60	Wリーグ	

- ① B1をCCとしてコンスタントにパフォーマンスできる
- ② B1でコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ③ B1もしくはB2をCCとしてパフォーマンスできる
- ④ B2でコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ⑤ B2もしくはB3をCCとしてパフォーマンスできる
- ⑥ B3でパフォーマンスできる
- ⑦ WリーグをCCとしてコンスタントにパフォーマンスできる（BLGチャレンジ基準）
- ⑧ Wリーグでコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ⑨ Wリーグでパフォーマンスできる

<S級審査基準> 男女共に基準点は2点、60点をS級審査合格とする

【評②】 3PO用 【評③】 3PO(全国大会)用

<基準点> 2点 (2点 x 4大項目 = 8点がベース)

評②

A	A級の中でも次のライセンスを期待できる
B	A級ライセンスの実力がみとれる
C	A級として努力がほしい
D	A級として現状では難しい

評③

A	B級として3POを含めた理解度が高く、次のライセンスを期待できる
B	B級として3POを含め理解ができている
C	B級として3POを含め力を高めてほしい

【評④】 2PO用

<基準点> 2点 (2点 x 4大項目 = 8点がベース)

<合計点総合評価> A: 16点以上 B: 15~12点 C: 11~8点

- A : 安定したレフェリング、次のライセンスが期待できる
- B : B級ライセンスの実力がみとれる
- C : C級ライセンスの実力がみとれる

2021評価表 各項目解説一覧

Game control	以下の中・小項目から、ゲームが円滑に進むためにリードしているかを評価。
CCメンタリティ	以下の小項目から、ノミネーション上の役割にかかわらず、自らクルーチーフ同様の責任感を持ってゲームを担当しているかを評価。
決断力 (Decisive) 、カリスマ性、リーダーシップ	ゲームにとってレフェリーの判定が必要な場面で決断できているか、振る舞い・言動などの存在感によってクルーやベンチ、プレイヤー、観客をリードできているかを評価。
正しい処置	以下の小項目から、処置を誤ることなくゲームを進行することができているかを評価。
チームファウル (ホーナシグナル含) 、FTシューター等の把握、IRSの活用と理解	ゲームを通してのファウルの把握。チームファウル3回目以降のクルー間でのコミュニケーション、FTシューターを逃すことなく把握できているかを評価。またIRSが稼働可能な場合、IRSを正しく活用できているかどうかを評価。
クロック・コントロール	以下の小項目から、各クロックの管理ができているかを評価。
ゲームクロック、ショットクロック関連	EOQ、EOGでのゲームクロックのプライマリを理解できているか、常にクロックを管理する意識からマシクタイムを把握し、各クロックにトラブルが生じた際に活用することで解決できているかを評価。
テンポ・セッティング	以下の小項目から、ゲーム全体をリードするために判定基準を示すことができているかを評価。
ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り	ゲーム序盤、後半の始めにイリーガルなプレーをテンポ良くコールすることで、判定基準を示すことができているかを評価。
ゲーム・フローの把握	以下の小項目から、ゲームや各QのはじめのテンポセットからEOQ、EOGに向けて、どのようなフローでゲームが展開されているかを把握してのプレイコーリングからゲームコントロールにつなげる力を評価。
インパクト、コール・ザ・オヴィアス	示した判定基準やゲームのフローに沿った適切な判定をしているかどうか、またその中で大きなインパクトのあるものや、明らかなものを取り上げているかどうかを評価。一方で、ゲームのフローを乱すことなく、判定の必要のないものは判定せずに進めているかどうかの、ゲームの把握。
アクティブ・マインド・セット	以下の小項目から、リーガルなアクションではなく、常にイリーガルなアクションに着目できているかを評価。
アクティブマッチアップの把握、インテンシティ・コントロール	ゲームフローの中で変化するテンポやアクティブなマッチアップをコントロールできているか、感情の変化を伴うプレーをしっかりレフェリーすることでコントロールできているかを評価。
EOQ、EOG	以下の小項目から、クォーターの終わり、ゲームの終わりで円滑に進めることができているかを評価。
クォーターやゲームの終わり方	クォーターやゲームの終わりで起こるプレーに対して適切な判定、処置ができているかを評価。
ベンチ/プレイヤー・コントロール	以下の小項目から、ベンチやプレイヤーの言動などをコントロールできているかを評価。
コミュニケーション、OW、TF	プレイヤーやコーチとのコミュニケーションを恐れずに積極的トライしているか、必要な場面でOWやTFを与えることができているかを評価。
テーブル・コントロール	以下の小項目から、TOと協力、またはTOをサポートしてゲームをスムーズに運営できているかを評価。
TOとの連携、TOに関しての管理・把握	TOからの質問や協力要請に対応できているか、時計やファウルの数、得点を含めて、主に「表示されている情報」を把握しゲームを運営できているか
Mechanics	以下の中・小項目から、正しいメカニクスを理解、実践できているかを評価。
プライマリ・メカニクス	以下の小項目から、プライマリとチェックイン、チェックアウトのメカニクスを理解、実践できているかを評価。
エリアとアングルの理解	エリア、アングルのそれぞれについて自らのプライマリを理解し、その中でプレーについて判定できているかを評価。
オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ	自らのプライマリエリアを越えたプレーコーリングやセクナリとしての実践について、コールの必要性やタイミングを考慮できているかを評価。
チェックイン、チェックアウトなど	パートナーとのプライマリの受け渡しについて、チェックイン、チェックアウトを的確にできているか、ボールウォッチャーになっていないかを評価。
IOT	以下の小項目から、IOTを理解、実践できているかを評価。
レフェリー・ディフェンス (3vs2含む)	常にポジションアジャストを行い、ディフェンスをレフェリーできるポジショニングができているか、ポジションを工夫することでジャンプショットでの3vs2をミスすることなく判定できているかを評価。
ステーションナリ&ディスタンス、ポジション・アジャスト、ステイ・ウィズ・ザ・プレイ	安定したプレーコーリングのために、プレーとの適度な距離を保ち、静止した状態から判定することができているか、動きながらの無理な判定やプレーに近づきすぎて判定していないかを評価。ショットやリバウンドなどのプレーに対して、精神的にもポジシヨンの調整が常に行われているかを評価。また、必要に応じたアングルやポジションの調整が常に行われているかどうかを評価
3PO	以下の小項目から、3POを理解、実践できているかを評価。
トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)	トレイルとして、身体の向きを45度に保ちながら、アウトサイドインでディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
リード (ローテーション、45度、オープンアングル)	リードとして、的確なタイミングでクローズダウン、ローテーションを行うことができているか、身体の向きを45度に保ちながら、ディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)	センターとして、ウィークサイドのプレーに対してハイセンター、ローセンターを使い分け、ディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
Guideline (Playcalling)	以下の小項目から、プレーコーリングについてガイドラインに沿って適用されているかを評価。
イリーガル(RSBQ、FOM)とマージナルの判断、POCの把握	イリーガルとしてファウルコールされたプレーについてマージナルではなかったか、またはマージナルとしてノーコールとされたプレーについてイリーガルではなかったかを評価。FOMを理解し、プレイヤーの自由な動きを作り出すための判定ができているか、また、コンタクト自体が具体的にどんなコンタクトだったのかを把握できているかを評価。
フェイク vs イリーガル・コンタクト	フェイクと判定したプレーについて正しい判定がなされているか、また本来イリーガルなコンタクトを判定すべき場面でフェイクとしてしまっていないかどうかを評価。
デッドボール・オフィシエーティング	デッドボール時もゲームクロックが動いている時と同様に集中を切らさずにレフェリーし続けることができているか、対応が必要なケースが発生した時にクルーと協力してトラブルを解決することができるかを評価。
TF/UF/DQ	TF、UF、DQについて、コール、ノーコールに加え、クライテリアを含めて的確な判定がなされているかを評価。
バイオレーション、OOB、GT/BI	各バイオレーション、OOB、GT/BIについて、的確な判定がなされているかを評価。
Presentation	以下の小項目から、ファンやプレイヤー、コーチに対して、常に磨かれたプレゼンテーションによって、判定への信用度につなげることができているかを評価。
走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート	トランジションの時の走る姿や何気ないタイミングでの歩く姿、立つ姿に対して常に見られているという意識で取り組むことができているか、特に注目を浴びるテーブルレポートで判定への信頼感につながるプレゼンテーションができているかを評価。
デリバリー力/毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力	ゲームの中の必要な場面でクルーをリードし、会場全体や両チームに、何が起きているかをスムーズに伝える力があるか、毅然とした立ち振る舞いによってゲームをリードする姿勢が見えるか、そこから自信や説得力が伝わってくるかを評価。
声の使い方 (声を使ってリードする姿含)	テーブルレポート時はもちろん、それ以外にも積極的に声を使うことでゲームをリードする姿が見られるかを評価。
クルーチーフ適性	指導・育成力、プレゲームカンファレンスのための各種準備、ゲームに向けたスケジュール共有、モラル・レポート、サポート、オープンマインドについて評価

2021評価表 各項目解説一覧(2PO)

Game control	以下の中・小項目から、ゲームが円滑に進むためにリードしているかを評価。
ルールの理解・正しい処置	
基本的なルールを理解している、適用できている	ルールに精通し、実際のゲームで適用することができるかを評価。
ゲームクロックの管理	
ゲームクロックを管理することができる	ゲームクロックの状態を常に把握してゲームを進めることができるかを評価。
ショットクロックの管理	
ショットクロックを管理することができる	ショットクロックの状態、正しい表示、正しくリセットされているかなどを把握しながらゲームを進めることができるかを評価。
TOとの連携	
TOと連携してゲームを運営することができる	TOと積極的にコミュニケーションをとり、協力してゲームを運営することができるかを評価。
コミュニケーション能力	
コーチやプレーヤーとコミュニケーションをとることができる	ゲーム中にコーチやプレーヤーと必要なコミュニケーションをとることができるかを評価。
Mechanics	以下の中・小項目から、正しいメカニクスを理解、実践できているかを評価。
プライマリ・メカニクス	
トレイルのたつ位置や見るべきところを理解している	トレイルの役割やポジションを理解し、実際のゲームで実践できているかを評価。
リードのたつ位置や見るべきところを理解している	リードの役割やポジションを理解し、実際のゲームで実践できているかを評価。
リードで右に行くタイミングを理解している	2POでも必要な時にリードフリーは右に行くが、マニュアルに示してあるように実践できているかを評価。
二人で10人のプレーヤーを視野の中に入れることができる	パートナーと協力し10人のプレーヤーを二人の視野の中に入れておく視野の分担を理解し実践できているかを評価（ボクシング・イン）
Guideline (Playcalling)	以下の小項目から、プレーコーリングについてガイドラインに沿って適用されているかを評価。
ファウル	
基本的なファウル（ガイドライン）の判定が安定してできる	ガイドラインを良く理解し、実際のゲームの中で基本的なファウルを判定することができるかを評価。
イリーガルスクリーンが判定できる	スクリーンプレーを正しく理解してイリーガルなスクリーンを判定できているかを評価。
ブロッキング・チャージングを判定できる	ゲームの中でオフェンスとディフェンスの位置関係を正しく把握し、ブロッキングとチャージングを正しく判定できているかを評価。
TF/UFの判定ができる	ガイドラインを良く理解し、実際のゲームの中でTF/UFを正しくコールすることができるかを評価。
バイオレーション	
トラベリングを判定できる	正しくトラベリングを理解して実際のゲームの中でコールすることができるかを評価。
OOBの判定ができる	OOBを正しく判定することができる、正しくヘルプすることができるかを評価。
3秒・5秒・8秒を判定できる	3秒・5秒・8秒を実際のゲームの中で正しく判定することができるかを評価。
Presentation	以下の小項目から、プレゼンテーションを意識することができるかを評価。
走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート	ゲーム中の走る姿や歩く姿、立つ姿に対して見られているという意識を持つことができているか、テーブルレポートをマニュアルの通りできているかを評価。
立ち振る舞い/説得力	毅然とした立ち振る舞いによってゲームをリードする姿勢が見えるか、そこから説得力が伝わってくるかを評価。
声の使い方（声を使ってリードする姿含）	テーブルレポート時はもちろん、それ以外にも積極的に声を使うことでゲームをリードする姿が見られるかを評価。

JBA Evaluation Sheet 2021 (S級/TLG用)

審判員名	CC				開催日	2019年		会場	
インストラクター名				GAME	HOME		VS	AWAY	
大項目	中項目	小項目			評価				
Game control (36点)	CCメンタリティ	決断力(Decisive)、カリスマ性、リーダーシップ							
	正しい処置	チームファウル(ボーナスシグナル含)、FTシューター等の把握、IRSの活用と理解							
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連							
	テンポ・セッティング	ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り							
	ゲーム・フローの把握	インパクト、コール・ザ・オヴィアス							
	アクティブ・マインド・セット	アクティブマッチアップの把握、インテンシティ・コントロール							
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方(この時間帯でのクロックを含)							
	ベンチ/プレーヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF							
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関する管理・把握							
Mechanics (32点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解							
		オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ							
		チェックイン、チェックアウトなど							
	IOT	レフェリー・ディフェンス(3 or 2 含む)							
		ステーショナリ&ディスタンス、ポジション・アジャスト、ステイ・ウイズ・ザ・プレイ					4	Excellent	
	3PO	トレイル(45度、アウトサイドイン、オープンアングル)							
リード(ローテーション、45度、オープンアングル)					3	TLG Standard			
センター(オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)						TLG基準3点			
Guideline (Playcalling) (20点)	イリーガル(RSBQ,FOM)とマージナルの判断、POCの把握					2	Standard		
	フェイク or イリーガル・コンタクト						S級審査基準2点		
	デッドボール・オフィシエーティング					1	Below Standard		
	TF/UF/DQ								
	バイオレーション、OOB、GT/BI					0	Not Acceptable		
Presentation (12点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート								
	デリバリー力/毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力								
	声の使い方(声を使ってリードする姿含)					総合評価			
(100点)	総合計			0					
クルーチーフ適性	指導・育成力、プレゲームカンファレンスのための各種準備、ゲームに向けたスケジュール共有、モラル・レポート、サポート(4:非常に優れている 3:優れている 2:普通 1:劣っている 0:適性に欠ける)								
コメント欄:									

JBA Evaluation Sheet 2021 (A級3PO)

審判員名	CC・U1・U2		開催日	年	月	日	
インストラクター名		GAME	HOME	VS		AWAY	
							評価
大項目	中項目	小項目					点数
Presentation (3点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート						
	毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力						
	声の使い方 (声を使ってリードする姿含)						
Mechanics (7点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解 (プレスへの対応)					
		チェックイン、チェックアウトなど					
	IOT	コール・ザ・オヴィアス (インパクト)					
		ステーションナリ&ディスタンス					
		ポジション・アジャスト					
		レフェリー・ディフェンス (3 or 2 含む) 責任の所在					
		トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)					
		リード (45度、オープンアングル、ローテーション)					
センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)							
ステイ・ウィズ・ザ・プレイ							
Guideline (Playcalling) (7点)	イーガル (RSBQ,FOM)とマージナル (不必要なコール) の判断、POCの把握						
	フェイク or イーガル・コンタクト (プレイの理解)						
	シリンダー (パーティカリティ)						
	ポストプレイ						
	スクリーンプレイ(on / off)						
	ブロック/チャージ (リーガルガーディングポジションの理解 NCSC)						
	TF/UF (DQ)						
	OOB (アウトオブバウンズの協力)						
	トラベリング						
3秒・5秒・8秒 その他バイオレーション (GT/BI)							
Game control (3点)	CCメンタリティ	決断力(Decisive)、カリスマ性、リーダーシップ					
	正しい処置	チームファウル (ボーナスシグナル含)、FTシューター等の把握、AOSの理解					
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連					
	テンポ・セッティング	ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り					
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方 (この時間帯でのクロックを含)					
	ベンチ/プレイヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF					
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関しての管理・把握					
(20点)	総合計						0
A/B/C/D	総合評価						
コメント欄：							

【基本的な点数基準】

(7：非常に理解度が高い 6：とても優れている 5：優れている 4：やや優れている 3：普通 2：普通基準に近い 1：やや劣っている)
(3：優れている 2：普通 1：やや劣っている)

ベースは各項目2点。

A級合格 = 12点

(全国大会派遣目安としても12点を設定)

A級ランキング決定に使用

合計点総合評価

A = 16点以上 B = 12~15点

C = 9~11点以下 D = 8点以下

*ただし、A、B評価に関してはメカニクスとプレーコーリングを

各々最低4点以上を必須とする

評価基準

A A級の中でも次のライセンスを期待できる
B A級ライセンスの実力がみとれる
C A級として努力がほしい
D A級として現状では難しい

Evaluation Sheet 2021 (3PO/全国大会)

審判員名	CC・U1・U2		開催日	年	月	日	
インストラクター名		GAME	HOME		VS		AWAY
							評価
大項目	中項目	小項目					点数
Presentation (3点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート						
	毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力						
	声の使い方 (声を使ってリードする姿含)						
Mechanics (7点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解 (プレスへの対応)					
		チェックイン、チェックアウトなど					
	IOT	コール・ザ・オヴィアス (インパクト)					
		ステーションナリ&ディスタンス					
		ポジション・アジャスト					
		レフェリー・ディフェンス (3 or 2 含む) 責任の所在					
		トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)					
		リード (45度、オープンアングル、ローテーション)					
		センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)					
ステイ・ウィズ・ザ・プレイ							
Guideline (Playcalling) (7点)	イリーガル (RSBQ,FOM)とマージナル (不必要なコール) の判断、POCの把握						
	シリンドー (パーティカリティ)						
	ポストプレイ						
	スクリーンプレイ(on / off)						
	ブロック/チャージ (リーガルガーディングポジションの理解/NCSC)						
	TF/UF (DQ)						
	OOB (アウトオブバウンズの協力)						
	トラベリング						
	3秒・5秒・8秒 その他バイオレーション (GT/BI)						
Game control (3点)	正しい処置	チームファウル (ボーナスシグナル含)、FTシューター等の把握、AOSの理解					
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連					
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方 (この時間帯でのクロックを含)					
	ベンチ/プレイヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF					
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関しての管理・把握					
(20点)	総合計						0
A/B/C	総合評価						
コメント欄：							

【基本的な点数基準】

(7 : 非常に理解度が高い 6 : とても優れている 5 : 優れている 4 : やや優れている 3 : 普通 2 : 普通基準に近い 1 : やや劣っている
(3 : 優れている 2 : 普通 1 : やや劣っている)

ベースは各項目2点。

B級 (A級候補/全国大会派遣レベル) = 12点

合計点総合評価

A= 12点以上 B=8~11点 C=7点以下

*ただし、A、B評価に関してはメカニクスとプレーコーリングを

各々最低4点以上を必須とする

評価基準

A B級として3POを含めた理解度が高く、次のライセンスを期待

B B級として3POを含め理解ができている

C B級として3POを含め力を高めてほしい

Evaluation Sheet 2021 (B-C級 2PO)

審判員名	CC・U		開催日	年	月	日
インストラクター名		GAME	HOME	VS	AWAY	
						評価
大項目	中項目	小項目				点数
Presentation (5点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート					
	立ち振る舞い、説得力					
	声の使い方（声を使ってリードする姿含）					
Mechanics (5点)	プライマリ・メカニズム	トレイルの立つ位置や見るべきところを理解している				
		リードの立つ位置や見るべきところを理解している				
		リードで右に行くタイミングを理解している				
		二人で10人のプレーヤーを視野の中に入れることができる				
Guideline (Playcalling) (5点)	ファウル	基本的なファウル（ガイドライン）の判定が安定してできる				
		イリーガルスクリーンを判定できる				
		ブロッキング・チャージングを判定できる				
		TF/UFの判定ができる				
	バイオレーション	トラベリングを判定できる				
		OOBの判定が正しくできる				
3秒・5秒・8秒を判定できる						
Game control (5点)	ゲームコントロール	基本的なルールを理解している、適用できている				
		ゲームクロックを管理することができる				
		ショットクロックを管理することができる				
		TOと連携してゲームを運営することができる				
		コーチやプレーヤーとコミュニケーションをとることができる				
(20点)	合計点					0
A/B/C	総合評価					
コメント欄：						

【基本的な点数基準】

(5 : とても優れている 4 : 優れている 3 : やや優れている 2 : 普通 1 : やや劣っている)

ベースは各項目2点

B級合格（2POでのB級審査の場合）＝12点以上

C級合格（2POでのC級審査の場合）＝8点以上

合計点総合評価 A= 16点以上 B=12～15点 C=8～11点

評価基準

A 安定したレフェリング、次のライセンスを期待できる
B B級ライセンスの実力がみとれる
C C級ライセンスの実力がみとれる

*** 2021-22(令和3年度) 一般社団法人 秋田県バスケットボール協会 審判委員会 日程表 (案) ***

調整:2021年3月17日

4月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金

5月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月

秋田県中学春季(三種町/能代市二ツ井 秋田県男女総合選手権兼天皇杯皇后杯代表決定戦(秋田市/三種町)
 東日本医科学生大会(由利本荘市)
 定時理事会(秋田市) 秋田県O-40/O-50選手権大会兼東北ブロック選手権大会予選会(美郷町)
 秋田県レディース選手権大会兼東日本交流大会予選会(美郷町)

6月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水

秋田県高校総体(秋田市) 東北地域リーグ男子(横手市増田体) 秋田県社会人リーグ①(美郷町)
 第1回 JBA-B級取得講習会 審判委員会①(秋田市) 東北高校選手権・NHK杯(山形県天童市)
 定時社員総会(秋田市)

7月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土

秋田県民体育大会兼国体選手権考会(大館市/北秋田市) 秋田県中学総体(大館市タクミア) 秋田県ミニバス夏季大会(由利本荘市ナイスア)
 秋田県社会人リーグ②(美郷町) 全国高校総体・インターハイ【男子】(新潟県長岡市)

8月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火

東北中学(岩手県一関市) 秋田県社会人リーグ③(美郷町) 東北総合体育大会/ミニ国体(山形県山形市・上山市)
 全国高校総体・インターハイ【女子】(新潟県新潟市) 全国中学(群馬県前橋市・高崎市)
 茅丘サマーキャンプ 第2回 JBA-B級取得講習会 審判委員会②(調整中)

9月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木

U15選手権大会秋田県予選会(未定) 定時理事会(秋田市)
 ・3×3秋田県選手権大会(オープン/U18・能代市)
 ・日本スポーツマスターズ 天皇杯・皇后杯第1次R 東日本大会(未定) 天皇杯 2次R(未定) 国民体育大会(三重県津市)

10月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日

秋田県社会人選手権兼東北ブロック社会人大会(五城目町) 東北大学選手権大会(三種町等丘体) 東北地域リーグ 男子(横手市増田体) 第23回Wリーグ 秋田 vs アインAW(横手市) W.C.2021 全国高校選手権大会秋田県予選大会(県南地)
 東北ブロックO-40/O-50選手権大会兼全国予選(福島県郡山市) レディース東日本交流会(未定) 天皇杯 3次ラウンド東日本大会(未定)

11月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火

東北ブロック社会人選手権大会(青森県マエダア) 秋田県中学校秋季大会(秋田市)
 第23回Wリーグ 秋田 vs デンソー(秋田市) 全日本社会人 O-40/O-50選手権(未定)

12月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金

Winter Cup 全国高等学校選手権大会(※調整中) 秋田県ミニバスケットボール大会(秋田市/三種町) 秋田県ミニバスケットボール大会(秋田市/三種町) 第23回Wリーグ 秋田 vs トヨタ自動車(三種町)
 定時理事会(秋田市) 定期理事会/都市協会・市町村協会理事長会議(秋田市)

1月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月

U15選手権大会(※調整中) 秋田県高校新人大会(※調整中) 第23回Wリーグ 秋田 vs 東京羽田(由利本荘市)

2月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月

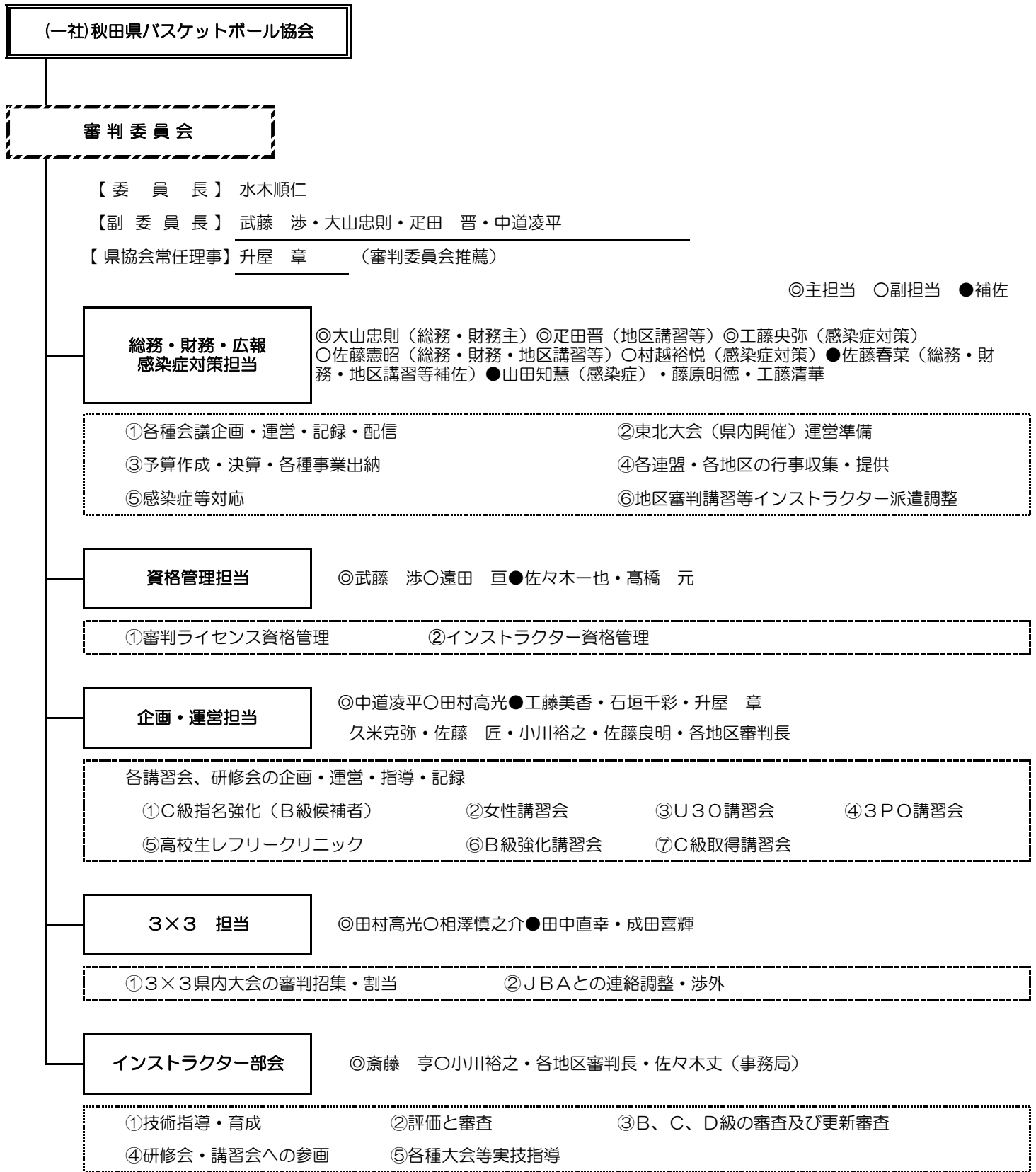
東北高校男女新人選手権大会(宮城県利府町) 東北ミニバス交歓大会(福島県福島市) 全日本社会人チャンピオンシップ(北海道/調整中) 定期理事会(秋田市)

3月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木

全日本社会人選手権大会(熊本県予定) 郡市・市町村理事長連絡協議会(秋田市) 全国ミニバス大会(※調整中)
 県協会年度表彰式・祝賀懇親会(秋田市)

全国等 東北等 秋田県内 地区 審判委員会 審査 技術委員会 Wリーグ等

2021年度 一般社団法人秋田県バスケットボール協会 審判委員会 組織図



※地区審判長

①地区講習会及びD級取得講習会の運営

②所属審判員の育成指導(人材発掘)

鹿角	柳館 健智	大館北秋田	藤原 貴紀	能代山本	三浦 新
男鹿湯上南秋	菅原 徳之	秋田	疋田 晋	本荘由利	荘司 伸幸
大曲仙北	今野 博行	横手	高橋 学	湯沢雄勝	高橋 嘉史

2021年度 大会審判割当担当者一覧

期日	大会名	開催地	割当担当者
1 5月 7日(金)～ 5月 9日(日)	県北地区高校総体	県北	杉 澤 齊
2 5月 7日(金)～ 5月 9日(日)	中央地区高校総体	中央	村 越 裕 悦
3 5月 7日(金)～ 5月 9日(日)	県南地区高校総体	県南	佐々木 一也
4 5月15日(土)～ 5月16日(日)	秋田県中学校春季大会	三種町・能代市	工 藤 央 弥
5 5月15日(土)～ 5月16日(日)	東日本医科学生大会	由利本荘市	升 屋 章
6 5月21日(金)～ 5月23日(日)	秋田県男女総合選手権	秋田市・三種町	中 道 凌 平
7 5月29日(土)～ 5月30日(日)	秋田県O-40/O-50選手権大会	美郷町	武 藤 涉
8 5月29日(土)～ 5月30日(日)	秋田県レディース選手権大会	美郷町	武 藤 涉
9 6月 5日(土)～ 6月 8日(火)	秋田県高校総体	秋田市	村 越 裕 悦
10 7月 2日(金)～ 7月 4日(日)	秋田県民体育大会	大館市・北秋田市	水 木 順 仁
11 7月17日(土)～ 7月19日(月)	秋田県中学校総体	大館市	工 藤 央 弥
12 7月24日(土)～ 7月25日(日)	秋田県ミニバス夏季大会	由利本荘市	升 屋 章
13 9月 4日(土)～ 9月 5日(日)※調整中	U15選手権大会秋田県予選会	未定	工 藤 央 弥
14 9月 4日(土)～ 9月 5日(日)※調整中	3x3秋田県選手権大会(オープン・U18)	能代市	田 村 高 光
15 10月 1日(金)～10月 3日(日)	秋田県社会人選手権	五城目町	水 木 順 仁
16 10月29日(金)～10月31日(日)	全国高等学校選手権大会秋田県予選大会 (ウィンターカップ予選)	県南地区	佐 藤 匠
17 11月26日(金)～11月28日(日)	県北地区高校新人	県北	杉 澤 齊
18 11月26日(金)～11月28日(日)	中央地区高校新人	中央	村 越 裕 悦
19 11月26日(金)～11月28日(日)	県南地区高校新人	県南	佐々木 一也
20 11月27日(土)～11月28日(日)	秋田県中学校秋季大会	秋田市	工 藤 央 弥
21 12月11日(土)・12日(日)・18日(土)・19日(日)	秋田県ミニバスケットボール大会	秋田市・三種町	升 屋 章
22 1月21日(金)～1月23日(日)※調整中	秋田県高校新人	未定	佐 藤 匠

※割当を希望する方は、1か月前までに割当責任者へ連絡をお願いいたします。

大会割当統括者

水木 順仁