

JBA 3x3 プレーコーリング・ガイドライン(20260701)

1. はじめに

- (1) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの策定・改訂の経過

2. ファウル

- (1) ファウルとは
 - (2) イリーガルな手・腕・肘の整理
 - (3) スクリーンプレー
 - (4) プロテクトシューター・キックアウト
 - (5) フェイク
 - (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)
 - (7-1) ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反する振る舞い
 - (7-2) ゲームの進行を遅らせる行為 (Delay of Game ; DOG)
 - (7-3) ゲーム中にコート外の人とインタラクションをとること (Coaching ; コーチング)
- (付則)
- (参考資料1) 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
- (参考資料2) 抗議の取り扱いについて (2019 競技規則改定)
- (参考資料3) ファウルに対する罰則比較一覧 (2019年4月公式解説)

【注意事項】

1. 3x3に関して、審判員が重点的に判定すべき事項を【**重点事項**】として表示しています。
2. 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。
3. 解説文末にこちらのアイコン【 🎥 】が表示されている場合は、アイコンをクリックすると動画が再生されます。動画の再生にはインターネット環境が必要ですので、ご注意ください。

1. はじめに

(1) 3x3プレーコーリング・ガイドラインの策定・改訂の経過

- ① 3人制バスケットボール（以下「3x3」という）は、2010年に国際バスケットボール連盟（以下「FIBA」という）主催の初めての国際大会が開催されて以降、世界各地で各種大会が開催されてきた。
国内では、2014年に国内リーグ戦及びFIBA主催の初めての国際大会も開催され、更に2015年からは、全都道府県の代表チームによる日本一を決定する日本選手権が開催されるなど、競技人口の増加とともに、日本国内でも徐々に3x3の認知度も向上してきた。
- ② 一方で、**3x3は漠然と「ファウルを吹かず、プレーを続けさせる」という曖昧な考え方で、明確な判定基準がない**中で各大会が開催され、選手の怪我や乱闘となるゲームも多く、3x3の魅力であるスピーディでタフなバスケットボールの実践にはほど遠い状況があった。
- ③ そこで、JBAは2019年5月に、当時のFIBA主催の3x3国際大会で審判団が取り組んでいる判定基準をベースとして、多くの人に慣れ親しんでいる5人制バスケットボール（以下「5on5」という）と3x3の判定基準の相違点を明確にした「3x3プレーコーリング・ガイドライン」（以下「旧3x3PCG」という）を策定した。
この旧3x3PCGでは、コンタクトに対するファウルの判定基準として、「接触」「責任」「影響」のうち、「**影響**」について、**3x3競技規則にも盛り込まれている「明らかにバランスを崩す（Clearly Lost Balance）」**又は「**明らかにボールのコントロールを失う（Clearly Lost Ball）」**場合に「ファウル」と判定する**アドバンテージ/ディスタバンテージ（以下「AD/DA」という）**の考え方を判定基準の中に盛り込み、選手、審判及び観客等のすべての関係者が共通理解できるよう、具体的に明文化した。
更に、2020年5月には旧3x3PCGの内容に**映像を添付**することで、より具体的に「判定基準をわかりやすく」共有し、国内での判定基準の統一化を目指してきた。
- ④ 一方で、FIBAは、2019年に5on5競技規則をベースとした3x3競技規則を策定するとともに、審判の判定基準の統一化を目指し、シーズンごとの重点項目（Point of Emphasis ; POE)の設定や Webinarによる判定基準の統一化を図る取り組みを開始した。
- ⑤ 特に、東京オリンピック2020に向け、FIBAでは2019年頃から**コンタクトに関する判定基準をAD/DAをメインコンセプトとした基準から5on5と同じ基準へと変更する方向**を打ち出し、東京オリンピック2020においても、これまでの手や腕を使ったプレーや選手の怪我に繋がるプレーに対して積極的にファウルと判定しつつも、プレーに影響のないコンタクトについては「**マージナル**」としてファウルとして取り上げない判定することで、スピーディでタフなバスケットボールを目指している。
- ⑥ ついては、今後の国内での3x3の判定基準の統一化に向けては、FIBAと統一した判定基準を取り入れる必要があることから、**2022年4月に旧3x3PCGを全面的に改訂**した。また、2024年8月1日付でFIBAの資料に基づきアンスポーツマンライクファウル（UF）の適用について、**2026年7月1日付でFIBAの競技規則の改正に基づきフェイクに対する対応について、一部改訂**した。

なお、記載されていない内容は、すべて5on5のプレーコーリング・ガイドラインと同一である。については、3x3PCGの内容を理解するためには、5on5PCGと合わせて内容を確認いただきたい。

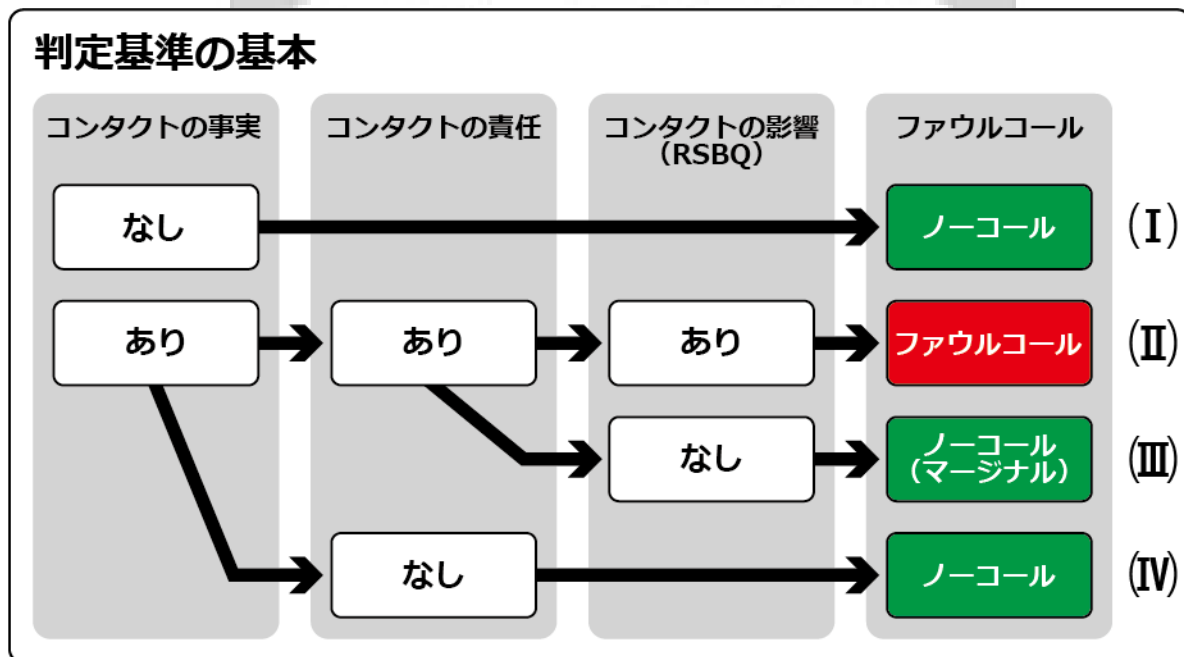
2. ファウル

(1) コンタクトに対するファウル (5on5PCG (第1章1(2)コンタクトに対するファウル) 参照)

コンタクト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 (コンタクトが起こっているということ)
- ②コンタクトの責任 (どちらかのプレーヤーにそのコンタクトの責任があるということ)
【コンタクトの責任の判断基準】リーガルガーディングポジション、シリンダー、etc.
- ③コンタクトの影響 (そのコンタクトが、コンタクトを受けた相手プレーヤーのプレーに影響を及ぼしていること)
【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。



(I)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

(II)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

(III)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


(IV)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。


(2) イリーガルな手・腕・肘の整理 (5on5PCG (第1章3.イリーガルな手・腕・肘の整理) 参照)

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。

【重点項目】

- ボールを持っているプレイヤーに対して、ディフェンスがハンドチェックをしている場合には、審判はゲーム序盤に声をかけて、ハンドチェックをやめるよう促し、それでも継続してハンドチェックをしている場合には、ファウルを宣する
- オフェンス及びディフェンスに関わらず、相手の手やユニフォームを掴んだり[※]、体に手を巻き付けて、相手プレイヤーのFOMを妨げる行為に対して、ファウルを宣する 

※3x3ではユニフォームを掴む行為は、アンスポーツマンライクファウルでなく、ノーマルファウルである 






(ただし、ユニフォームを掴み、相手を引っ張り倒すことは、相手プレイヤーが怪我をする恐れのあるハードファウルであり、アンスポーツマンライクファウルとする )




(3) スクリーンプレー (5on5PCG (第1章4.スクリーンプレー) 参照)

5on5と異なり、3x3ではスクリーンプレーは得点に直結するプレーであり、**オフENSEのイリーガルスクリーンに対しては、特に意識をもって判定**することが求められている。

【重点項目】

- オンボール及びオフボールに関わらず、以下のイリーガルスクリーンに対しては、**徹底してファウルを宣する**
 - ① 相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける 
 - ② シリンダーを超えた手・腕・肘、そして脚・臀部等を使ってスクリーンをかける 
 - ③ 止まっている相手の視野の外で、十分な距離をおかずにスクリーンをかける 
 - ④ 動いている相手に、相手が止まったり方向を変えたりしてコンタクトを避けられるだけの距離をおかずにスクリーンをかける 
- 特に、スクリーンをかけようとするオフENSEプレーヤーが、**押したかどうかに関係なく、腕を伸ばして、または両手の平でディフェンスに触れる行為**に対して、**オフENSEファウルを宣する** 



(このケースは、**影響までを考慮せず、事実のみに基づいて判定**)
- リーガルなスクリーナーに対して、**ディフェンスがスクリーナーを押さえ込んだり、掴んだり**することで、スクリーナーのFOMを妨げる行為に対して、**ディフェンスファウルを宣する** 
- ディフェンスがスクリーナーにイリーガルスクリーンをされたようにみせかけ、フロアに倒れたり、オーバージェスチャーをしたりすることは**フェイク**であり、**テクニカルファウルを宣する** ((5) フェイク参照)

(4) プロテクトシューター (5on5PCG (第1章6.プロテクトシューター) 参照)

オフENSEがショットのために自然にジャンプをした場合、シューターには相手チームのプレーヤーが位置を占めていない場所に着地する権利があり、安全に着地できる場所を確保することで、怪我を予防する。

一方で、シューターが起こすイリーガルなコンタクトに対しては、コンタクトの責任があるシューターに対してファウルを判定することで、クリーンでフェアなゲームを提供する。

【重点項目】

- オフENSEがショットのために自然にジャンプをした場合、**ディフェンスが着地点に遅れて入りイリーガルなコンタクトを起こすことは怪我の危険性が高まるため必ずファウルを宣する** 
- オフENSEがショットをする時、シリンダーを不自然に超えた手・腕や脚を使ってコンタクトを起こした場合は、シューターにその責任がある 
- オフENSEがショットをする時、
 - ① 体の接触がない過度なフェイクが起きた場合、**警告は与えず速やかにテクニカルファウルを宣する**
 - ② コンタクトの事実はあるものの、**ディフェンスにコンタクトの責任がなく、ファウルをされたようにみせかけ、大げさに倒れる行為はフェイクとして、テクニカルファウルを宣する** ((5) フェイク参照)
 - ③ シューターがリーガルに位置を占めているプレーヤーの直ぐ近くに着地する場合、シューターは怪我を避けるためにフロアに倒れることがあるが、**このプレーは自然な動作でありフェイクではない**

(5) フェイク (FAKE FOUL) (5on5PCG (第1章14.フェイク参照))

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、審判だけでなく、観客などゲームに関係する人を欺くプレーをなくし、3x3の魅力あるスピーディでタフなゲームを提供する。

【重点項目】● 以下のような行為は**フェイクとして、テクニカルファウルを宣する**

- ① オフェンスがディフェンスに体を押されたり、手を叩かれたりしたようにみせかけるため、**大きな声を発する**
- ② リバウンドやポストプレーなどで、相手プレーヤーに押されたようにみせかけるため、**大げさにフロアに倒れる**
- ③ ディフェンスがスクリーナーにイリーガルスクリーンをされたかのようにみせかけるため、**大げさにフロアに倒れたり、オーバージェスチャーをしたりする**
- ④ オフェンスがショットをする時、ディフェンスに接触の責任がないにも関わらず、**ファウルをされたかのようにみせかけるため、大げさに倒れる**

(6) アンスポーツマンライクファウル (以下「UFという」) (5on5PCG (第1章8.アンスポーツマンライクファウル参照))

アンスポーツマンライクファウルについては、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、**過度に激しい接触 (エクセシブコンタクト、ハードコンタクト) や危険な接触 (デンジャラスコンタクト)、クリアパス・シチュエーションと審判が判断したプレー**に対して、ゲーム中全ての時間帯 (ゲーム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。

【重点項目】

● 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、以下のプレーに対してはUFを宣する

- ① **過度に激しい接触 (エクセシブコンタクト、ハードコンタクト)**
- ② 空中のプレーヤーへの**危険な接触 (デンジャラスコンタクト)**
- ③ 相手チームのバスケットに向かって進行してドリブルしているプレーヤーと、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いない状況で、ドリブル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のうち、**相手を押さえ込んだ (Holding) と審判が判断したコンタクト (クリアパス・シチュエーション)**

【クリアパス・シチュエーションと判断する基準】

以下の**すべての要件を満たした場合**にクリアパス・シチュエーションのUFと判断

- (1) オフェンスとディフェンスが正対している**1対1のドライブシチュエーション**
- (2) (ヘルプディフェンスを含む) ディフェンスが横または後方からオフェンスプレーヤーを押さえ込む**(Holding) ※**ことで、オフェンスプレーヤーに影響 (RSBQ : リズム、スピード、バランス、クイックネスのいずれか) **があること**
- (3) (2)のファウルが成立した時点で、**オフェンスのプレーヤーとゴールとの間にディフェンスのプレーヤーがおらず (1対0の状況となっていること)、確実に得点できる状況**であること

※ホールディング (Holding) とは、競技規則第 33 条 (接触の基本概念) に示されているとおり、「相手プレーヤーの自由な動き (フリーダムオブムーブメント) を妨げる不当な体のコンタクト」であり、「この体のコンタクト (押さえること) はどの部分を使ってもホールディング」であることから、手だけでなく、脚な

ど体のどの部分を使ったコンタクトすべてを指す。

(補足)

- ・1対1のドライブシチュエーション以外（ジャンプショットやリバウンドに対するコンタクト、ピックアンドロールからのダイブでのコンタクト、ポストへのパスプレーやミスマッチでのポストプレーでのコンタクト）はクリアパス・シチュエーションではない。（ノーマルファウル）

ただし、過度に激しいコンタクト（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）と審判が判断した場合には、これまでどおりUFと判定する。

- ・通常のバスケットボールプレーの結果起きたファウルであっても上記要件に当てはまる場合はクリアパス・シチュエーションが適用される。
- ・5on5とは異なり、ファウルが起きた時点でオフェンスのプレーヤーがショットの動作（AOS：アクトオブシューティング）に入っているかどうかに関わらず、クリアパス・シチュエーションを適用する。
- ・ディフェンスが横又は後方から瞬間的にオフェンスプレーヤーを掴んだ（Grabbing）が、オフェンスプレーヤーに明らかな影響が確認できない場合は、3x3プレーコーディング・ガイドラインの「コンタクトに対するファウル」の考え方によりファウルではなく、ノーコール（マージナルコンタクト）であるが、オフェンスプレーヤーに明らかな影響が確認できるコンタクトはホールディングであり、クリアパス・シチュエーションを適用する。

- 特に、3x3ではユニフォームを掴む行為はUFではない（ノーマルファウルを宣する）が、選手の安全確保の観点から、ユニフォームを掴み、相手を引っ張り倒すことはハードファウルとしてUFを宣する

- なお、5on5でのUFクライテリアのうち、以下のクライテリアは適用されない

- ・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して審判が判断したプレー
- ・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コンタクトと審判が判断したプレー

(7) テクニカルファウル (TF)

(7-1) ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反する振る舞い

(5on5PCG (第1章10.テクニカルファウル(1)) 参照)



ゲームは両チームのプレーヤー、交代要員、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。

【重点項目】

- 3x3でのクリーンなゲームを提供際して、判定に対する大きな声を出したり、大げさにリアクションをしたり、審判に執拗に説明を求める行為は、ゲームを尊重する精神 (Respect for the game) に反するものであり、審判はシンプルにテクニカルファウルを宣する

(7-2) ゲームの進行を遅らせる行為 (Delay of the Game ; DOG)

以下の行為に対して、種類を問わず、1回目は警告 (Official Warning (以下「OW」という))、2回目以降はテクニカルファウルを宣する

- ① チェックボールを速やかに行わないこと
 - ・オフェンスまたはディフェンスがチェックボールを速やかに行わず、プレーヤー同士で話をしたり、ポジションを何度もチェンジしたりする
 - ・オフェンスがボールをコントロールする前に、オフェンスまたはディフェンスが有利になるようにポジションを動く
 - ・ディフェンスがオフェンスにボールを適切にバウンズパスしない 
- ② 得点後に速やかにプレーを行わないこと、プレーを行わせないこと
 - ・得点後に新たなオフェンスが速やかにボールをコントロールしようとしめない
 - ・得点後にボールをコントロールしようとする新たなオフェンスに対し、新たなディフェンスが手や体等を使ったり、ボールに触れたりすることで、速やかなボールのコントロールを妨げる
 - ・得点後に新たなディフェンスが意図的にボールに触れ (手や頭、体、脚などでボールに触れることを避けられたにもかかわらず触れて)、アウトオブバウンズとなる
 - ・得点後に新たにボールをコントロールしたオフェンスがノーチャージセミサークルの外へ出るまでに、新たなディフェンスがボールに対してプレーする 
- ③ フリースロー (以下「FT」という) を速やかに行わないこと
 - ・FTのリバウンドのポジションを何度も入れ替える
 - ・意図的に靴紐を結んだり、髪を結んだりして、時間をかけようとする
(意図的ではなく、靴紐がほどけた場合は、FTプレーヤー以外の場合には、速やかに交代させ、ゲームを再開し、FTプレーヤーの場合には、速やかに靴紐を結ばせ、交代はさせない)

(7-3) ゲーム中にコート外の人とインタラクションをとること (Coaching ; コーチング)

以下の行為に対して、1 回目は警告 (OW)、2 回目以降はテクニカルファウルを宣する

- 交代プレーヤーを含むプレーヤーが、ゲーム中にコート外のコーチ、チーム関係者及び観客等から戦術等の指示 (口頭、サイン) などを受け、長時間のアイコンタクト、うなずきや O K サイン等で反応した (インタラクションを取った) 場合

付則

2019 年 5 月	JBA 3x3 プレーコーリング・ガイドライン作成
2020 年 5 月	新規映像アイコンを追加、1.ファウルとは (2) 補足追加、3.スクリーン (3)
2021 年 5 月	2 アドバンテージ/デイスアドバンテージ (4) の AOS 追加、 6 テクニカルファウル (2) DOG 追加、 8 フェイク (2) フェイクに対する対応追加 9 バウンダリーライン付近のボールコントロール追加
2022年 4 月	全面改訂
2024年 8 月	2 (6) アンスポーツマンライクファウル ③クリアパス・シチュエーション追加
2026年 7 月	2 (3) スクリーンプレー、(4) プロテクトシューター・キックアウト、(5)フェイク、(7) テクニカルファウル (7-2) ゲームの進行を遅らせる行為 (Delay of the Game ; DOG) の一部修正 (フェイクに対する対応について修正)

【ガイドライン参考資料1】

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願います。

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。

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 チームとして取り組むべき対策

試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、

- 1) 速やかにミスに対応できるようにプレーヤー自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。

- 2) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレー続行中に TO に確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO とともに確認がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

- ① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。

- ② 事実確認 客観的事実に基づき事実確認を行う（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）
- ③ 事実確認に基づき原因の究明
原因の明確化（審判、TO の責任とともに上記 2 ②③で示した取り組むべき対策も含め原因を明確にする）
- ④ 再発防止 上記 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を行わない。


4. バasketボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力する事で成立する。

そのためには、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケットで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの価値を高めていくため、協力していく必要がある。



【ガイドライン参考資料3】  **ファウルに対する罰則比較一覧（2019年4月公式解説）**

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

【略語】NF：ノーマルファウル TF：テクニカルファウル UF：アンスポーツマンライクファウル DQ：ディス
クォリファイイングファウル

AOS：ショットの動作（アクトオブシューティング） FT：フリースロー Def：ディフェンス

●テクニカルファウル後の再開方法

【ディフェンスのTF】

オフェンスチームにFT1本（ラインナップなし）を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロックリセット

【オフェンスのTF】

ディフェンスチームにFT1本（ラインナップなし）を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続

【どちらのチームのポゼッションでもないときのTF】

相手チームにFT1本を与え、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセット

●ダブルファウル/ダブルアンスポーツマンライクファウル

チームファウルの数にも1回目のUFか2回目のUFかにも関係なく常に罰則を相殺する

オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続で再開

どちらのチームのポゼッションでもないときは、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセットで再開

●クロックが止まっている同じ時間で起きたファウルに対する罰則が等しい場合

1) 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含まない

等しい罰則は相殺し、最後にオフェンスだったチームのチェックボールで再開する。ショットクロックは継続

2) 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含む

等しい罰則は相殺し、状況に応じて以下のとおり再開する

【FG成功】ショットをカウントし、最後にディフェンスだったチームのチェックボール

【FG 失敗かつボールが空中にある間にファウル】

最後にディフェンスだったチームのチェックボール（ジャンプボールシチュエーションのため）

【FG 失敗かつオフェンスチームのボールコントロール中にディフェンスファウル】

オフェンスチームのチェックボール、ショットクロックは継続

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

テクニカルファウルの罰則はそのあとに続く罰則の前に行う

ファウルやバイオレーションが起きた順番に従って罰則を行う

2 回目の UF または DQ で失格・退場となった選手がファウルを受け罰則として FT を得る場合はそのチームの任意のプレイヤーが FT を打つ

