

2016-17 シーズン WJBL・BLG 審判ガイドライン

1. 悪い手・腕・肘の整理 (HAND-CHECKING 含む)

(1) 基本的考え方

- ① オフェンス・ディフェンスのどちらかに、不当に有利・不利が生じないようにする必要があり、プレイヤーの FOM (Freedom of Movement : オフェンス・ディフェンス共にコート上を自由に動く権利) を確保し、クリーンでスムーズなゲームを提供する
- ② 悪い手・腕・肘を放置すると、その後の試合 (時間帯) でラフなプレイを引き起こす原因となるため整理する必要がある

ファウルの3原則

- 1) 触れ合いの事実
- 2) 触れ合いの責任 リーガルガーディングポジション・シリンダー、etc
- 3) 影響 オフェンスの R (リズム) S (スピード) B (バランス) Q (クイックネス) に影響のない触れ合いは取り上げない。ハンドチェックについては、触れ合いの度合いで判断せず整理すべきプレイである → 軽い判定 (チープなファウル) とは区別する

- ③ 悪い手・腕・肘は、ディフェンスだけでなくオフェンスに対しても整理をする必要がある
- ④ 悪い手・腕・肘は、ディフェンスとオフェンスのリアクションではなくアクションに対して判定する必要がある

(2) ディフェンスの悪い手・腕・肘 (HAND-CHECKING 含む)

- ① ボールを持っているプレイヤーに、両手を使う (ハンドチェックの適用)
- ② ボールを持っているプレイヤーに、片手でも肘が伸びた状態で触れる (ハンドチェックの適用)
- ③ ボールを持っているプレイヤーに、触れ続ける (ハンドチェックの適用)
- ④ ボールを持っているプレイヤーに、短い時間であるが何回も触れる (ハンドチェックの適用)
- ⑤ ポストディフェンスで、シリンダーを超えたアームバー
- ⑥ オフェンスを手・腕・肘でロック (Lock) し止める
- ⑦ ピック&ロール等スクリーンプレイで、スクリーナーに対してすり抜けるために手・腕・肘を使う
- ⑧ ピック&ロール等スクリーンプレイで、スクリーナーの次の動きを妨げるため手・腕・肘を使う

(3) オフェンスの悪い手・腕・肘

- ① ボールを持ったプレイヤーが抜くために手・腕・肘を使ってディフェンスをロック (Lock) し止める
- ② オフボールのオフェンス (ポストプレイ含む) が、ディフェンスの身体に対し腕を巻いて抑える
- ③ オフボールのオフェンス (ポストプレイ含む) が、手・腕・肘を使ってディフェンスの腕を巻く
- ④ オフボールのオフェンス (ポストプレイ含む) が、スペースを作りボールをもらうためにシリンダーを越えた手・腕・肘でディフェンスをロック (Lock) し止める

2. スクリーンプレイ

(1) リーガル・スクリーン

リーガル・スクリーンとは、1) スクリーナーが止まっている、2) 両足が床についた状態で、3) シリンダー内で身体の触れ合いが起こるプレイのことである

(2) イリーガル・スクリーン

- ① 相手の動きにつれて、動いてスクリーンをかける (Moving Pick)
- ② 止まっている相手のうしろ (視野の外) でスクリーンの位置を占めスクリーンをかける
- ③ 動いている相手チームのプレイヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおかずにスクリーンの位置を占めスクリーンをかける
- ④ シリンダーを越えた手・腕・肘、そして足・お尻等、身体の一部を不当に使ってスクリーンをかける

3. アンスポーツマンライクファウル

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

Tactical Foul (戦術として認められるファウル)

- ①ゲーム中 (1・2・3P 終了間際など)、シュート前にファウルでプレイを止めるケース
- ②Not Last (味方のディフェンスが後ろにいる) で、オフェンスを止めるためボールにプレイしないファウル
- ③上記①②であってもハードファウルの場合は UF とする
- ④ユニフォームを掴む行為は UF とする
- ⑤ゲーム終盤のファウルゲームで、ボールに関係ないプレイヤーに対しては UF とする

(2) 過度な接触 (ハード・ファウル) と審判が判断したプレイ

- ①肘を過度に使うコンタクトは、相手プレイヤーに重大な負傷に繋がりがかねない危険な行為であるため UF。特に、首から上の顔面・頭へ肘を使ったコンタクトは非常に危険であるため DF も判断基準とする
- ②肘を激しく振り回した場合は、ノーコンタクトでも TF の対象となる
- ③手・腕による首から上のファウルは、選手の身を守るため危険なファウルと判断し、故意でなくても UF とする
- ④空中にいるオフェンスプレイヤーに対してディフェンスが入ってくる危険なファウル

(3) ラスト・プレイヤーの状況で、後ろからもしくは横からのファウル

- ①パスミス・パスカット等があってもボールコントロールが変わっていない場合のファウルは NF。ただしボールにプレイせず正当なバスケットボールのプレイでないとして審判が判断した場合は UF とする
- ②速攻でのレイアップ等で、AOS に対してのファウルは NF とする
- ③ラストのディフェンスがオフェンスの前にいる状況で、抜かれた後、後ろからファウルをした場合は UF とする

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

オフェンスプレイヤーには適用されない

4. フェイク (FAKE A FOUL)

(1) 基本的な考え方

オフェンス・ディフェンスともにファウルをされたようにみせかけ、ゲームに関係する人達を欺くプレイをなくす

(2) フェイクに対する対応

- ①フェイクが起きた責任エリアの審判がジェスチャー (片方の手のひらを 2 回招くように) を明確に示す (クルーで共有)
- 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ディフェンス及びオフェンスファウルを宣した場合、フェイクのウォーニングはおこなわない
- ⑥オフェンス選手も、ファウルを受けたように見せるため倒れるなどのプレイはフェイクとする
- ⑦ショットを放つ選手が、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接触を起こした場合はオフェンスファウルとして判定する

(3) テクニカル時の対応

- ①選手に対して 1) 手を上げ、時計を止める 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す
- ②TO に対して 1) チーム及び選手の番号を示す 2) フェイクのジェスチャーを示す 3) テクニカルを示す

フェイクのジェスチャー



Fake a foul signal フェイク・ア・ファウル・シグナル

New "Raise-the-lower-arm" – Signal twice (Starting from the top)

(新) レイズ・ザ・ローアー・アーム

図のように腕で招くように2回シグナルをすることで、フェイクが起きたことを示す



フェイクが起きたことを確認



フェイクのジェスチャーを行う (2回)