

審判ガイドラインについて

現在、日本協会より判定について、以下のようなガイドラインが示されております。今後県内におきましても、周知徹底してまいりますので、ご確認のほどよろしくお願い致します。なお規則の変更ではありません。

<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ense (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 (UF)

(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ense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に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テクニカルファウル (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ense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ノーマルファウル (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 (アクトオブシューティング) 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ense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enseプレイヤー には適用されない
以上