

令和5年7月28日14:30～

オンライン会議

第33回全国高等学校定時制通信制

バスケットボール大会

部長会議

司会 北島 優
記録 平野 尚輝

1. 開会通告

2. 大会委員長挨拶 東京都立一橋高等学校校長 委員長 樋口 博文

3. 大会全般について 東京都立一橋高等学校 事務局長 北島 優

4. 競技規定について 東京都立豊島高等学校 競技部長 高松 直樹
東京都世田谷泉高等学校 規則審判部長 菊池 裕樹

5. 会場使用について 東京都立青梅総合高等学校 会場責任者 成瀬 大地

6. 式典について 東京都立大江戸高等学校 式典部長 齋藤 隆平

7. 感染症対策・弁当・宿泊等について 東京都立大山高等学校 庶務部長 都竹 もみの

8. 大会プログラムの配布について 東京都立一橋高等学校 財務部長 小池 理雄

9. その他
来年度大会開催に向けて 東京都立一橋高等学校 事務局長 北島 優

10. 閉会通告

大会全般について

1. 資料の確認について

各部からの資料につきましては、別途資料を十分に御確認下さい。

2. 緊急連絡先について

大会期間中、緊急の連絡が必要な場合は、下記の電話番号をお願いします。

事務局携帯：080-5503-2201

3. 救急体制について

救急体制については、**応急処置のみ**本部においてできる限り対応致します。

それ以後の処置に関しましては、それぞれ医療機関等にて各自お願い致します。

ただし、**救急車を依頼するような事態になった場合は必ず本部より東京体育館を通して連絡致しますので、御連絡をお願い致します。**

4. 選手の健康管理について

大会期間中、寝不足などにならぬよう引率の方はご指導よろしくお願い致します。

また、熱中症対策として、競技中の**水分補給**を十分行うよう注意してください。勝ち進むにつれて疲れや故障も多くなってきますので、ケアをできるだけ心がけて欲しいと思います。

5. 協賛について

今大会中も東京リゾート&スポーツ専門学校のご協力が頂けることになっています。

事前に御案内したとおりテーピングに関しては**各チーム持参**にて施術を受けて下さい。

6. その他

試合会場の使用マナーにつきましては、各学校の引率の先生方は選手への徹底をお願い致します。都道府県を代表して参加しているという誇りと自覚のある行動ができず

目に余る行動、悪質な行為、喫煙等があった場合は、来年度代表チームの出場停止処分にせざるを得ない場合もありますので御注意下さい。

特に、全国大会の場を大いに楽しんで欲しいとは思っているものの、宿泊施設での過ごし方が問題となったことがあります。宿泊施設におきましても代表としての自覚をもって行動するよう御指導下さい。

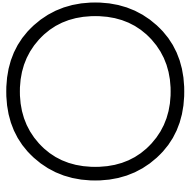
競技規定

項目	内容
1. 競技規則	<ul style="list-style-type: none"> ・現行 2023ーバスケットボール競技規則による。 ・規定に違反したチームは失格とする場合がある。
2. 競技方法	<ul style="list-style-type: none"> ・男女とも、トーナメント方式とする。前年度ベスト4の都道府県の代表校を、シードとする。
3. 競技時間	<ul style="list-style-type: none"> ・1,2回戦：各8分の4クォーター。延長戦は、3分。 ・3回戦以降：各10分の4クォーター。延長戦は、5分。 ・いずれもハーフタイムは10分。第1クォーターと第2クォーターの間、第3クォーターと第4クォーターの間、および各延長クォーターの間に2分のインターバルを設ける。
4. 試合球	<ul style="list-style-type: none"> ・モルテン B7G5000 及び B6G5000(国際バスケットボール連盟公認球)を使用。
5. 登録の変更削除	<ul style="list-style-type: none"> ・所定の変更届を HP からダウンロードし、7月31日(月)12時までにPDFにしてメールにて提出。ただし、胸・背番号のみの変更は試合前に提出するメンバー表で行うこと。 ・変更はエントリー数の範囲内で当該学校長と各都道府県高体連会長印をもって認める。
6. ユニフォーム	<ul style="list-style-type: none"> ・別紙「ユニフォーム規定」を参照のこと。
7. 試合ベンチ	<ul style="list-style-type: none"> ・組み合わせ番号の若いチームが、テーブルオフィシャル席に向かって右側を使用する。 ・ベンチには、参加申込用紙に登録された者のみ入ることができる。 (選手15名・マネージャー1名・スタッフ4名まで) ・参加申込用紙に登録された引率責任者、部長のいずれか(当該学校の教員)は、必ずベンチに入ること。
8. メンバー表	<ul style="list-style-type: none"> ・所定のメンバー表用紙に記入し、試合毎に提出する。 ・コーチの欄には、試合を直接指揮する者を記入すること。 ・メンバー表は、前の試合のハーフタイムまでに、各試合会場本部に提出すること。前の試合がない場合は、試合開始時刻の45分前までとする。
9. コーチ	<ul style="list-style-type: none"> ・コーチは、JBA 公認コーチライセンス証、または大会事務局が用意したコーチ証を身につけること(テーブルオフィシャル席に用意)。 ・試合中は、コーチあるいはアシスタントコーチのうち1人だけは、立ち続けることが認められる。両者が同時に立ち続けることは認められない。
10. タイムアウトの請求	<ul style="list-style-type: none"> ・コーチまたはアシスタントコーチのみが、テーブルオフィシャル席に行って請求することができる。 ・その他、タイムアウト請求のタイミングについては競技規則による。
11. プレーヤー	<ul style="list-style-type: none"> ・指、手、手首、前腕、肘の防具で、皮革、プラスチック、ソフトプラスチック、金属、そのほか硬い素材で作られているものは、表面を柔らかい素材で覆われてあっても使用してはならない。 ・装飾品(ネックレス、ピアス、ミサンガ、髪飾り等)は試合前に必ずはずすこと。 ・ヘッドバンドは単色で幅5cm以内のものとする。 ・手指の爪は、短く切っておく。 ・タトゥー(入れ墨)は、隠すこと。
12. プレーヤーの交代	<ul style="list-style-type: none"> ・交代する選手が、プレーできる準備をして直接テーブルオフィシャル席に申し出る。
13. ボールの貸出	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始前やハーフタイム中の練習球は、各校5球ずつ大会主催者から貸出す。学校で用意したボールと混ざらないように注意して使用すること。
14. 試合中の飲料水	<ul style="list-style-type: none"> ・ビン、缶、紙パック等を直接フロアに持込むことはできない。 ・ペットボトルまたは吸い口のついた容器を使用し、指定されたエリアで飲むこと。
15. スコアシート	<ul style="list-style-type: none"> ・試合終了後、スコアシートを確認し各チームに渡すため、連絡があり次第、放送席に取りに来ること(※連絡は館内放送で行う)。
16. 優秀選手男女各5名の選考	<ul style="list-style-type: none"> ・大会会長主管のもと、大会役員、審判員、ベスト4チームの部長の票により選出する。 ・石澤奨学会会長賞は、優秀選手以外で男女各1名ずつ選出する。

試合時の恰好（ユニフォームの着こなし）について

全国定通制バスケットボール大会
規則審判部

例年、開会式や試合中に事務局員や審判員から注意を受ける学校が多くあります。必ずチームで確認をし、不明な点は事前に大会事務局へお問い合わせください。大会のスムーズな運営にご協力をお願いいたします。（別紙：ユニフォーム規定も確認してください。）



⑥手足などのサポーター類はユニフォームと同色でなくても構いません。
(※全国定通大会での例外規定)
ただし下肢部はひざ下までのもの、大腿部はひざ上までのものとします。



①アンダーウェア・アンダーガーマントはユニフォームからはみ出してはいけません。(Tシャツはもちろんダメ、首元、肩に注意)

②刺青(シールなども含む)は必ずテーピングなどで隠してください。(キネシオテープ推奨)

③装飾品はすべて外します。(ピアス・ネックレス・ピン・ブレスレットなど)

④シャツのすそは、パンツにしまします。(女子はデザインによってはしまわなくてよい場合があります。事前にお問い合わせを。)

⑤髪留めのためのピンやシュシュ・リボンはつけないでください。髪を束ねる際には装飾のないゴムなどを使用しましょう。



JBA プレーコーディング・ガイドライン (20230629)

第1章 ファウル

1. ファウルとは
2. イリーガルシリンダー
3. イリーガルな手・腕・の整理 (HAND-CHECKING 含む)
4. スクリーンプレー
5. ブロッキング・チャージング
6. プロテクトシューター
7. アクトオブシューティング (AOS)
8. アンスポーツマンライクファウル (UF)
9. スローインファウル
10. テクニカルファウル (TF)
11. ディスクオリファイングファウル (DQ)
12. ダブルファウル
13. ファイティング
14. 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. HCC (ヘッドコーチチャレンジ)
3. 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) プレーヤー・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)

【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プレーヤー、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. [\[Video\]](#)が表示されている場合は、当該部分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

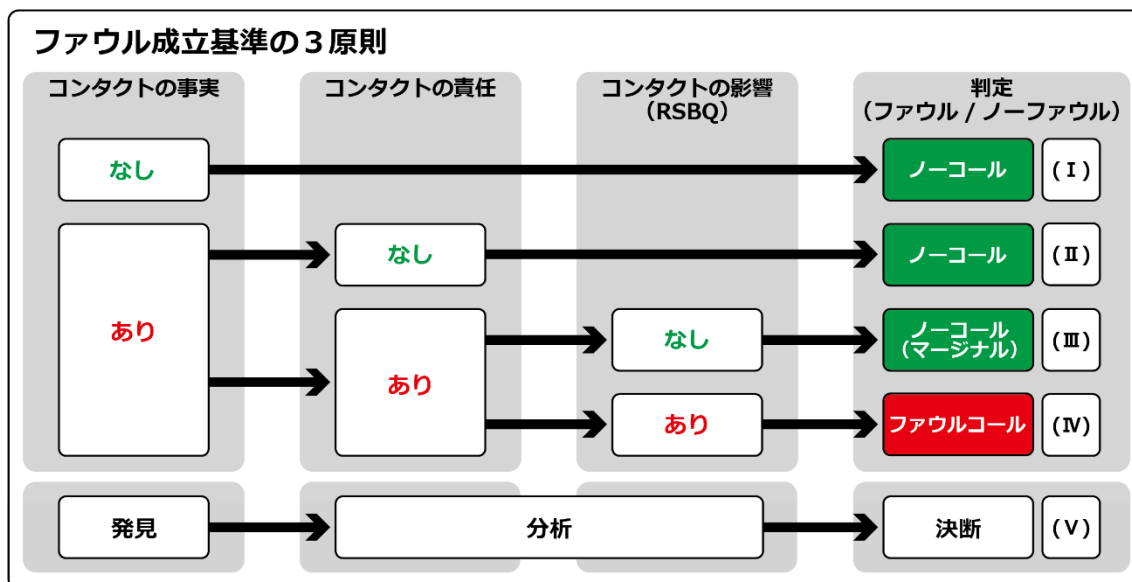
1. ファウルとは

(1) 基本的考え方

- ① ファウルには、**コンタクトに対するファウル (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。
- ② PF/UF は 5 個で失格、そして UF/TF は UF 2 個、TF 2 個、UF/TF 各 1 個によって失格退場となるが、審判は「**コンタクトに対するファウル**」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「コンタクト」**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) **コンタクトに対するファウル**

- ① **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。
 - (i) 「**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) 」
 - (ii) 「**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.
 - (iii) 「**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)** (以下 RSBQ)
- ② **コンタクトが全てファウル**ということではなく、**コンタクトには「リーガル」、「マージナル*」、「イリーガル」があり、審判はファウル成立基準の 3 原則を基に、そのコンタクトを分析した上でファウルを宣するかどうかを判断する。**
 *マージナルとはオフェンス、あるいはディフェンスが自然な動きをする中で、その動きの RSBQ に影響をもたらさないコンタクトであり、ファウルの判定を下すに至らないコンタクトの度合いのこと。



- (I) コンタクトの事実そのものがない時には、ファウルを宣さない。
- (II) コンタクトの事実があるものの、どちらかのプレーヤーに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なプレーの場合、ファウルを宣さない。**)
- (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ものの、コンタクトを受けたプレーヤーの RSBQ に影響を及ぼさないとき、そのコンタクトはマージナルと判断しファウルを宣さない。
- (IV) 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、コンタクトを受けたプレーヤーの RSBQ に影響を及ぼしたとき、そのコンタクトはイリーガルと判断しファウルを宣す。

(V) 審判は、イリーガルはファウル、リーガル/マージナルはノーファウルとシンプルかつ、的確に正しい判定を積み重ねることが重要ではあるが、一方でコンタクトの事実だけを捉え瞬間的にファウルを宣するのではなく、コンタクトの事実を把握（発見）してからそのコンタクトがどちらの責任であるか、そして RSBQ にどれだけの影響を及ぼしたかを十分に検証（分析）した上で、「リーガル」、「マージナル」、「イリーガル」なのかを判定（決断）する必要がある。

(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ニングを含む）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ーリング・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. イリーガルシリンダー [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① ボールを持っているオフェンスには、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（以下：NBP）とは、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスをすることをいう。
- ② ボールを持っているオフェンスが自身のシリンダーの中で NBP を行うとき、ディフェンスがオフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、そのコンタクトの責任はディフェンスにある。
- ③ ボールを持っているオフェンスが自身のシリンダーの外で NBP を行うとき、オフェンスがディフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、そのコンタクトの責任はオフェンスにある。

(2) ディフェンスに責任のあるコンタクト

- ① オフェンスが NBP をしようとしている時にディフェンスがオフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、ディフェンスファウルを宣する。特にディフェンスが起こしたコンタクトの結果、アウトオブバウンズやトラベリングなどが起きた際は、最初のイリーガルコンタクトに対してファウルを判定する必要がある。
- ② スローインが始まる前に、ボールを持っていないオフェンスに対してディフェンスが相手の体に、自身の体を密着させている場合は、審判は声を使ってその行為をやめさせ、十分な空間を確保させる。ただし、その行為をやめない場合はファウルを宣する。

(3) オフェンスに責任のあるコンタクト

ディフェンスが自身のシリンダーの中でリーガルにポジションを占めている状態で、オフェンスがディフェンスのシリンダーの中に入ってイリーガルなコンタクトを起こした場合は、オフェンスファウルを宣する。

3. イリーガルな手・腕の整理（HAND-CHECKING 含む） [\[Video\]](#)

(1) 基本的考え方

- ① どちらか一方のプレーヤーに不当に有利・不利が生じないように、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、フリーダムオブムーブメントを確保し、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、そのゲーム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、最初にイリーガルアクションを起こしたプレーヤー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（HAND-CHECKING 含む）

- ① RSBQ に影響がない（マージナル）程度の手の使い方であった場合、審判は笛を吹ながら声を使いそのプレーをやめさせる。ただし、声を掛けただけに関わらず、何度も繰り返し手を相手にコンタクトさせている場合や、マージナルから RSBQ に影響を与えるコンタクトに発展した場合、審判は直ちにファウルを宣する。

- ② オフェンスに対してイーガルな片手または両手を使う事や、短い時間でも触れ続ける等の RSBQ に影響を与えるコンタクト。
- ③ オフェンスの背中や腰に対して手・腕を巻く、片手または両手で押す。
- ④ オフェンスに対してシリンダーを超えたイーガルな手・腕でコンタクトする。
- ⑤ 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イーガルな手・腕を使って進行を妨げる。

(3) オフェンスのイーガルな手・腕

- ① ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスがディフェンスに対してイーガルな手・腕を使ってコンタクトを起こす。
- 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手・腕を巻く。
- ③ オフボールのオフェンス（ポストプレー含む）が、スペースを作るためにイーガルな手・腕を使ってコンタクトを起こす。

4. スクリーンプレー [Video]

(1) リーガルスクリーン

- ① リーガルスクリーンとは、「スクリーナーが止まっている」、「両足が床についた状態で」、「シリンダー内」で、体のコンタクトが起こるプレーのことである。
- ② 止まっている相手の視野の内でのスクリーンは、コンタクトを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- ③ 止まっている相手の視野の外でのスクリーンは、相手が普通に動いてもコンタクトが起きない1歩の距離をおく必要がある。
- ④ 動いている相手へのスクリーンは、相手がコンタクトを避けられるだけの1歩から2歩の距離をおく必要がある。
- ⑤ リーガルなスクリーンをかけた後に起こるコンタクトは、相手プレーヤーにコンタクトの責任がある。

(2) イーガルスクリーン

- ① 相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける。
- 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が避けられるだけの距離をおかずにスクリーンをかける。

5. ブロッキング・チャージング [Video]

(1) リーガルガーディングポジション（以下：LGP）

- ① LGP とは、ディフェンスが、「相手に正対する」、「両足をフロアにつける」この2つの条件が満たされている状態である。
- ② LGP には、真上の空間の権利も含まれるため、まっすぐ上にシリンダー内で手や腕を上げたり真上にジャンプしたりしてもよい。

(2) ブロッキング

- ① ボールを持っていてもいなくても、オフェンスのフリーダムオブムーブメントを妨げるイーガルな体でのコンタクト。
- ② ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスに対して、先に LGP を占めていない状態で体のコンタクトを起こす。
- ③ ボールを持っている（ドリブルを含む）オフェンスがショットやパスをしようとジャンプをした後に遅れて着地点に入り体のコンタクトを起こす。
- 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イーガルな場合は、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ーガルな場合は、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のトルソー（胴体）に突き当たったり、押しのけたりするイーガルなコンタクト。

(4) ノーチャージセミサークル (以下: NCSC) ルール

- ① NCSCルールとは、バスケットに向かってドライブするオフェンスからチャージングのファウルを引き出すために、ディフェンスがバスケットの真下でポジションを取ることを防ぐための特別なルールのことをいう。
- ② NCSCルールが適用された場合、チャージングのファウルが起きたとしても審判はオフェンスファウルを宣さない。(ノーコール)
- ③ NCSCルールが適用されるには以下の基準が満たされている必要がある:
 - オフェンスがバスケットに向かってドライブをし、NCSC エリアの外からジャンプをしてショットまたはパスをするために空中にいる。
 - オフェンスとのコンタクトが起きたとき、ディフェンスが NCSC エリア内のフロア、または NCSC のラインに触れている。
- ④ ディフェンスが NCSC エリア内においても NCSC ルールが適用されないケース:

(通常通り、ディフェンスまたはオフェンスのファウルを宣する)

 - ディフェンスが LGP を占めていない状態でイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスが NCSC エリアの内からジャンプをしてイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスが NCSC エリアの外からのプレーであってもジャンプをせずに空中にいない状態でイリーガルなコンタクトを起こす。
 - オフェンスまたはディフェンスによる手、腕、脚、その他の体の部位をイリーガルに使うコンタクトを起こす。
 - オフェンスがリバウンドを空中でコントロールし、イリーガルなコンタクトを起こす。

(5) 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1つのプレーに対して、それぞれブロックングとチャージングのジェスチャーを示した場合はダブルファウルとする。

6. プロテクトシューター [\[Video\]](#)

(1) プロテクトシューターとは

- ① ショットのためにジャンプをしたシューターが、怪我をすることなく安全にフロアに着地をできる権利を確保することをいう。
- ② ショットのためにジャンプをしたシューターは、ジャンプをした元の位置に着地をする権利がある。
- ③ シューターがジャンプをした元の A 地点とは違う B 地点に着地をする際、ジャンプをする時点で先にディフェンスが B 地点でイリーガルガーディングポジション (以下: LGP) を占めていない場合、シューターに B 地点で着地をする権利がある。
- ④ シューターに着地をする権利が認められている場合、ディフェンスはコンタクトが起きないように最大限配慮をする必要がある。

(2) ディフェンスに責任のあるコンタクト

- ① シューターに着地をする権利が認められている状態でコンタクトが起きた場合は、ディフェンスにそのコンタクトの責任がある。
- ② 特に、シューターが着地をする際の足元に対するコンタクトに対しては、怪我の危険性がある為、審判は必ずファウルを宣する。

(3) シューターに責任のあるコンタクト

- ① シリンダーを不自然に超えた手・腕、脚を使ってコンタクトを起した場合は、シューターにそのコンタクトの責任がある。
- ② シューターにコンタクトの責任があり、シューターに対してファウルが宣せられた場合:
 - ショットがリリースされる前にファウルが宣せられた場合は、オフェンスファウルとして処置を行い、仮にショットが成功しても得点は認められず、どちらのプレーヤーにもフリースローは与えられない。
 - ショットがリリースされた後にファウルが宣せられた場合は、ディフェンスファウルと同様の処置を行い、仮にショットが成功した場合は得点を認め、チームファウルが 5 個以上であった場合はファウルをされた相手に 2 本のフリースローが与えられる。
- ③ ターンショットやフェイドアウトショットの際にバランスを保つために脚を上げることは通常のプレーであり、ファウルではない。
- ④ シューターが A 地点からジャンプをして B 地点に着地をする際に、ジャンプをする時点で先に相手が B 地点で LGP を占めた状態でコンタクトが起きた場合は、シューターにそのコンタクトの責任がある。

7. アクトオブシューティング (AOS) **[Video]**

(1) 基本的な考え方

- ① アクトオブシューティング (以下：AOS) とは、プレーヤーによるショットのための動作をいう。
- ② AOS 中のプレーヤーがファウルをされたとき：
 - そのショットが成功した場合には得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
 - そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だった場合には 2 本のフリースローが与えられる。
 - そのショットがスリーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だった場合には 3 本のフリースローが与えられる。

(2) 動きながらではない AOS

- ① プレーヤーがショットのためにアップモーション*をおこしたと審判が判断したときに AOS が始まる。
*アップモーションとは、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る動作のことである。
- ② ドリブルの後に一度止まりフェイクを入れるなどの、ひと続きの動作ではないショット。
- ③ 空中でリバウンドやパスされたボールをキャッチし、一度フロアに着地してからのショット。
- ④ 止まった状態からパスされたボールをキャッチしてからのショット。

(3) ひと続きの動作あるいはその他の動きながらの AOS

- ① プレーヤーがショットのためにギャザー*をしたと審判が判断したときに AOS が始まる。
*ギャザーとは、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時にボールがプレーヤーの片手または両手で止まった状態のことである。
- ② バスケットへのドライブでのひと続きの動作でのショット。
- ③ 動きながらドリブルやパスをギャザーしてからのひと続きの動作でのプルアップショット。
- ④ 空中でリバウンドやパスされたボールを片手または両手でギャザーしてからのショットやタップ。

(4) リップスルー

- ① リップスルーとは、ディフェンスのシリンダーを超えた手・腕に対して、ボールを持ったオフェンスがボールを通常のプレーの範囲で横から横に動かし自身の手や腕などにコンタクトさせることをいう。
- ② ディフェンスのシリンダーを超えたイリーガルな手に対してファウルを宣するが、アップモーションの前にコンタクトが起きている場合は、AOS 中であったとはみなさず、フリースローは与えられない。(チームファウルが 5 個以上の場合を除く)

(5) その他のケース

- ① AOS 中のプレーヤーがファウルをされたことでボールが一時的に手を離れたあと、ひと続きの動作でボールを再びキャッチしてショットを完了した場合、AOS は継続していると、ショットが成功した場合は得点を認め、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ② AOS 中のプレーヤーがファウルをされたあと、パスをした場合、AOS は終わったことになり、フリースローは与えられない。(チームファウルが 5 個以上の場合を除く)
- ③ AOS 中のプレーヤーがファウルをされたあと、ひと続きの動作でショットを行っているときにトラベリングが起きた場合、AOS は認めるが、ショットが成功したとしてもその得点は認められず、2 本または 3 本のフリースローが与えられる。
- ④ ショットのためのアップモーションや、ショットのためのギャザーとほとんど同時にファウルが起きた場合は AOS を認める。

8. アンスポーツマンライクファウル (UF) Video

(1) 基本的な考え方

- ① アンスポーツマンライクファウル (以下 : UF) には、4つのクライテリア (判定基準) があり、それぞれ、「C1」、「C2」、「C3」、「C4」と表記される。
- ② ゲーム中全ての時間帯 (ゲームの終盤また得点差に関係なく) において、一貫性を持ってクライテリアを適用する。
- ③ アクション (起きた現象) のみで判定を行い、それが故意であるかどうかの意図はクライテリアを適用する上で考慮しない。
- ④ 通常のバスケットボールのプレーの結果起きたファウルも一部 UF のクライテリアに含まれるため、全てが悪質なファウルということではない。

(2) クライテリア1 : C1

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コンタクト

- ① オフボールのプレーヤーに対してや、コンタクトがあった体の部分 (ポイントオブコンタクト) が単にボールから離れていただけでは C1 は適用されず、そのプレーが正当なバスケットボールのプレーであったかどうかを含めて判断する。
- ② ボールにプレーせず、相手の身体の一部を掴み続ける、抱える、捕まえる、不必要に手・腕で押す、肘・脚を不必要に広げるなどの正当なバスケットボールのプレーとは認められない行為。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、瞬間的に相手を掴むことはホールディングのパーソナルファウルを適用する。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、脚がイリーガルにコンタクトすることはブロッキングのパーソナルファウルを適用する。
- ③ ユニフォームを掴んで引っ張る行為。
 - 正当なバスケットボールのプレーの結果、ユニフォームに手が引っかかったり、瞬間的に掴んだりすることはホールディングのパーソナルファウルを適用する。
- ④ ボールのチームコントロールに関わらずオフェンスまたはディフェンスに適用される。

(3) クライテリア2 : C2

プレーヤーがボールや相手に正当にプレーしようとしていたとしても、過度に激しいコンタクト (エクセシブハードコンタクト)

- ① 正当なバスケットボールのプレーをした場合でも過度に激しいコンタクトに対しては C2 を適用する。
- ② 手・腕・肘・膝・脚などによる首から上に対する過度に激しいコンタクトに対しては故意かどうかに関わらず、そのコンタクトの度合いと程度を判断し C2 を適用する。
- ③ シリンダーを超えた肘を水平に振ったり脚などを過度に使ったりするコンタクトで、相手に対して負傷を生じさせる可能性がある行為と判断したもの。
- ④ 空中にいるプレーヤーに対する過度に激しいコンタクト。
- ⑤ 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に続けて別の過度に激しいコンタクトを起こす。
- ⑥ 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。
- ⑦ 危険なコンタクトで「windアップ・インパクト・フォロースルー」の要素をふまえ、大きなインパクトがあると判断できるもの、または、「windアップとインパクト」、「インパクトとフォロースルー」の2要素を伴って判断できるもの。
 - windアップ : 手・腕・体などを振りかぶったり助走をつけたりして勢いよく相手に向かっていく動作。
 - インパクト : 相手に与える大きな衝撃や大きな影響を及ぼす過度に激しいコンタクト。
 - フォロースルー : 手・腕・体などを相手にコンタクトさせたあと、最後までその動作を止めることなく振り切る動作。
- ⑧ ボールのチームコントロールに関わらずオフェンスまたはディフェンスに適用される

(4) クライテリア3 : C3**オフense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による必要のないコンタクト**

- ① このクライテリアはオフenseがショットの動作に入るまで適用される。
- ② ディフェンスをしようとする努力をせず、オフense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コンタクト。
- ③ リーガルガーディングポジション（以下：LGP）から外れ、ボールに正当にプレーしていないコンタクト。
- ④ LGP から正当にディフェンスをした結果のファウルはパーソナルファウルを適用する。
- ⑤ C3 が適用される場合であっても、オフenseが既にショットの動作に入っていた場合はパーソナルファウルを適用する。
- ⑥ ボールのチームコントロールをしているオフenseに対してディフェンスが起こしたコンタクトのみに適用される。

(5) クライテリア4 : C4**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そのバスケットの間に、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コンタクト**

- ① このクライテリアはオフenseがショットの動作に入るまで適用される。
- ② 通常のバスケットボールのプレーの結果起きたファウルであっても以下③の条件に当てはまる場合はC4が適用される。
- ③ 速攻などで相手チームのバスケットに向かって進行しており、進行しているプレーヤーとバスケットの間に相手プレーヤーが全くいないことから得点につながると審判が判断した状況で、後ろまたは横からコンタクトが起き、以下のいずれかの状況に該当する場合はC4を適用する。
 - 進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている場合。
 - パスミスやパスカットの直後など、ボールのチームコントロールがまだ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ボールのコントロールを得ることができ、得点につながると審判によって判断された場合。
 - 速攻などで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に対してパスが出され、ファウルがなければボールのコントロールを得ることができ、得点につながると審判によって判断された場合。（オープン・パス）
- ④ 速攻などで相手チームのバスケットに進行しているチームがスピードを落として進行したり、フロントコートでセットプレーなどに展開を変えたりするなどして、速攻は終わったと審判が判断したときは、C4は適用されない。
- ⑤ C4が適用される場合であっても、オフenseが既にショットの動作に入っていた場合はパーソナルファウルを適用する。
- ⑥ ボールのチームコントロールに関わらずオフenseまたはディフェンスに適用される。

9. スローインファウル [\[Video\]](#)**スローインファウルとは**

- ① 第4クォーターもしくは各オーバータイムでゲームクロックに2:00が表示された以降のスローインで、ボールがまだ審判の手の中にある、あるいはスローインをするプレーヤーの手の中にあるときに、コート上のディフェンスにファウルが宣せられた場合に適用される。
- ② スローインをするプレーヤーの手からボールが離れたときに、スローインファウルの適用は終わる。
- ③ ファウルがアンスポーツマンライクファウル（以下：UF）のクライテリア（C1、C2）に合致する場合はUFを適用する。
- ④ ディフェンスのチームファウルの数に関わらず、ファウルをされたプレーヤーに1本のフリースローが与えられる。
- ⑤ ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。
- ⑥ ショットクロックは通常のパーソナルファウルのあとと同様に取り扱われる。
- ⑦ スコアシートには通常のパーソナルファウルと同様に記録され、そのクォーターもしくはオーバータイムのチームファウルに加算される。

10. テクニカルファウル (TF) [Video]

(1) 基本的考え方

- ① 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。
- ② **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 (以下: TF) を宣してもよい。
- ③ TF 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 TF が宣せられた状況から再開される。

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

- ① 審判、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、自チーム、観客等のゲームに関わる全ての人に対して、相手を尊重しない態度で接することは TF を適用する。
- ② TF に該当する行為の例。(これらに限るものではない)
 - 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。
 - チームベンチに座ることを許された人物がゲームの進行や運営に支障をもたらすこと。
 - チームベンチに座ることを許された人物がヘッドコーチと同時に立ち続けたり、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、不必要に投げたりすること。
 - 用具・器具を破損するおそれのある行為。(リングの支柱を強く叩いたり、看板を強く蹴ったりすること)
 - 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。
 - コーチがプレーヤー (自、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)

(3) ゲームの進行を遅らせる行為 (デレイオブゲーム)

- ① バスケットを通過したボールに不必要に触れてゲームの進行を遅らせること。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ② 笛が鳴ったあとなどで審判にボールを返さないこと。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ③ スローインの際、ボールを持つことを拒否する、またはスローインをすることができる状況でありながらスローインをしないことで、ゲームの進行を遅らせていると判断できるもの。(1度目は警告、2度目はテクニカルファウル)
- ④ 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度目は警告とバイオレーション、2度目はテクニカルファウル、第4クォーターもしくは各オーバータイムでゲームクロックに2:00が表示された以降は1度目でもテクニカルファウル)

11. ディスクォリファイングファウル (DQ) [Video]

(1) 基本的考え方

- ① 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のことをいう。
- ② ディスクォリファイングファウル (以下: DQ) を宣せられた当該者は失格・退場となり、ゲームが終わるまでは自チームの更衣室にいないか、コートのある建物から立ち去らなければならない。

(2) DQの対象となる行為と判断

- 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**特に大きな怪我につながる危険なコンタクト**と判断できるものに関してはDQを適用する。
- ② 首から上、顔面・頭に対しての手・腕・肘・膝・脚を使った**コンタクト**で、過度に危険で重大な怪我につながる可能性がある**と判断できるもの**、または**特に悪質なコンタクト**。
- ③ 空中にいるプレーヤーに対して、通常のバスケットボールのプレーから逸脱した**過度に危険**、または**特に悪質なコンタクト**。
- ④ 危険なコンタクトで「**ウィンドアップ・インパクト・フォロースルー**」の3要素がそろっていると判断できるもの。

(3) 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、**いかなる理由があっても異論を唱えるために身体接触を起こすことや、ボール等を強く投げつける行為**などはDQを適用する。
- ② 観客および観客席に対して、ボールや身に着けているもの、その他のものを**直接**、または**力強く投げ込む行為**などはDQを適用する。
- 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。(抗争などを助長、悪化させる行為を含む)
- ④ **自チームに対しての暴力行為**。

12. ダブルファウル **[Video]**

(1) ダブルファウルとは

- ① **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(以下:PF)、あるいはアンスポーツマンライクファウル(以下:UF)、ディスクォリファイングファウル(以下:DQ)をした場合であり、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**コンタクト**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、**次の組み合わせであること。「PFとPF」、「UFとUF」、「DQとDQ」、「UFとDQ」**
- ② 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適用外。
- ③ ダブルファウルを適用した場合は、どちらのチームにもフリースローは与えられない。

(2) 連続したファウルに対する対応

- ① PFとほとんど同時にUFまたはDQ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。
- ② ファウルの順番は、PFがいつでも最初に起き、UFまたはDQは2番目に起きたこととして、順番に処置をする。

13. ファイティング **[Video]**

抗争(Fight)とは

- ① コート上やコートの周囲で**抗争**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。
- ② **抗争**が起こったときや起こりそうな時にチームベンチエリアから**離れた当該者**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。
- ③ 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を止めるためであれば、チームベンチエリアから出てもよい。ただし、チームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場となる。
- ④ ファイティングの規定による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。

14. フェイク [Video]

(1) 基本的な考え方

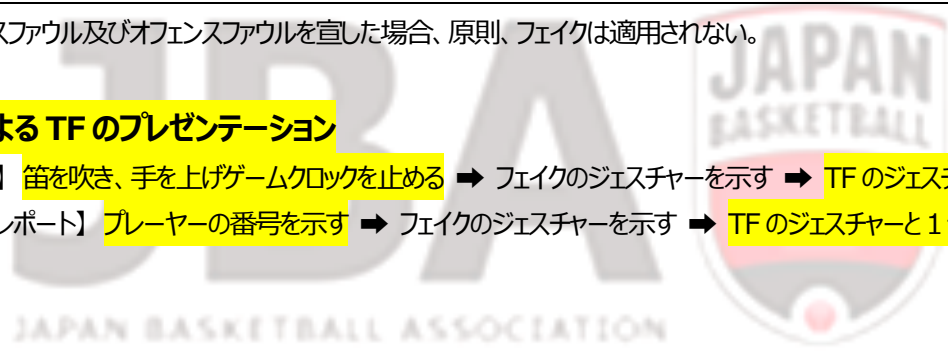
- ① オフェンス、ディフェンスに関わらず状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルと判断されるために大げさな演技をすることをフェイクという。
- ② フェイクによってゲームに関係する人達を欺くプレーをなくす。
- ③ フェイクは、相手とのコンタクトがない場合、またはコンタクトがリーガル、またはマージナルな状態で起きる。
- ④ ファウルをされたあとに大げさに振る舞うことはフェイクではないが、その行為が繰り返されないようコミュニケーションを行う。
- ⑤ フェイクがあった場合は、1回目は警告が与えられ、2回目はテクニカルファウル（TF）が適用される。
- ⑥ 1回目のフェイクが起きたあと、ボールがデッドでゲームクロックが止まらずに、同じチームのプレーヤーが再びフェイクをした場合は、1回目の警告が与えられる前であっても2回目のフェイクとしてそのプレーヤーにTFが適用される。
- ⑦ コンタクトがない過度なフェイクや、コンタクトがあったとしても極端に過度なフェイクの場合は1回目であっても警告なくTFが適用される。
- ⑧ 着地をする際などで怪我を予防するためや、相手に足を踏まれる等の不可抗力によってフロアに倒れることはフェイクではない。

(2) フェイクに対する対応

- ① フェイクを判定した審判が笛を吹かずその場で、フェイクのジェスチャーを明確に示す。
- ② ボールがデッドでゲームクロックが止まったときに、警告を該当プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに与える。
- ③ 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おきたと判断できる場合、ファウルを優先して判定する。
- ④ 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。

(3) フェイクによるTFのプレゼンテーション

- ① 【コート上】 笛を吹き、手を上げゲームクロックを止める ➡ フェイクのジェスチャーを示す ➡ TFのジェスチャーを示す
- ② 【テーブルレポート】 プレーヤーの番号を示す ➡ フェイクのジェスチャーを示す ➡ TFのジェスチャーと1ショットを示す



第2章 バイオレーション

1. トラベリング [Video]

(1) 基本的な考え方

- ① 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。
- ② 動きながら足がフロアについた状態で、ボールをコントロールした場合の**ステップの数え方**が下記図のように変更された。
- ③ **[0 歩目の適用]**に関わらず本来トラベリングを適用すべきプレーに対して**的確に判定**がされていないケースが起きている。
- ④ **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る必要がある。**

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				連続した同じ足を使ってステップを踏む場合			
旧ルール (2017 年まで)	1 歩目 (右足) ピボットフット	2 歩目 (左足)	3 歩目 (右足) トラベリング	旧ルール (2017 年まで)	1 歩目 (右足) ピボットフット	2 歩目 (右足) ドリブル不可	3 歩目 (左足) トラベリング
新ルール (2017 年以降)	0 歩目 (右足)	1 歩目 (左足) ピボットフット	2 歩目 (右足)	新ルール (2017 年以降)	0 歩目 (右足)	1 歩目 (右足) トラベリング	—

(2) 0 歩目を適用しないケース

- ① 止まった状態でボールをコントロールした場合。
- ② **明らかに空中でボールをコントロールし、最初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。**
- ③ **0 歩目を適用しないケースでは次のプレーに対しては的確にトラベリングのバイオレーションを宣する。**
 - 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)**
 - **明らかにピボットフットがずれること。(軸足のずれ)**
 - ドリブルを始めるとき、**明らかにピボットフットがフロアから離れたあと、ボールをリリースすること。(突き出しの遅れ)**

(3) 0 歩目を適用するケース

- ① 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。
- ② 「動きながら」とは、ボールをコントロールする前に、**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。**
- ③ フロアについている足は 0 歩目とし、**1 歩目がピボットフット、2 歩目がフリーフットとなる。**
- ④ ドリブルが終わるときも、**動きながらであれば 0 歩目が適用される。**
- ⑤ **0 歩目を適用したケースであっても、次のプレーに対しては的確にトラベリングのバイオレーションを宣する。**
 - ドリブルを始めるときに、**2 歩目の足をフロアにつけたあと、ボールをリリースすること。**
 - **連続して同じ足 (右→右、左→左、両足→両足) を使うこと。**

(4) その他のケース

- ① プレーヤーがボールを持ったまま**倒れたり、滑ったり、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、そのあと**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。**
- ② 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あとに、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 **【Video】**

基本的な考え方

- ① ボールをこぶしで叩いたり、頭を使ってボールにプレーしたりすることはバイオレーションである。
- ② 故意に脚（大腿踏も含む）でボールを蹴ったり止めたりしてはならない。
- ③ ボールを脚の間に挟んでパスもしくはショットに見せかけることはバイオレーションである。
- ④ ボールにプレーするためにチームメイトを持ち上げるとはバイオレーションである。
- ⑤ 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）

（1）基本的な考え方

- ① 各種大会主催者によって IRS が設置され稼動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。
- ② ゲーム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。

（2）IRS を使用する場合の手順

- ① 審判（クルーチーフ以外も含む）は、判定を IRS で確認する必要があると判断したとき、かつ IRS の使用が認められているケースの場合、状況に応じてゲームを止める。
- ② ゲームを止めた際この事象をレビューするかの確認を行い、最終的にクルーチーフが IRS を使用するかどうかを決定する。
- ③ クルーチーフが IRS を使用することを決定した場合、コーリングオフィシャルは、最初の判定（3 or 2、アウトオブバウンズのディレクション、PF or UF 等）をテーブルオフィシャルズの前で示し、その後クルーチーフが IRS を使用するジェスチャーを行う。
- ④ レビューは必ずクルーチーフとアンパイアの 2 人で行う。
 - クルーチーフがコーリングオフィシャルだった場合：クルーチーフがアンパイア 1 人を選択する。
 - アンパイアがコーリングオフィシャルだった場合：当該アンパイアがレビューに参加する。
- ⑤ レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、プレーのインターバルが始まる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ⑥ レビューを行う前にタイムアウトや交代が行われていた場合は、一旦それらは取り消される。（タイムアウトは計測を中止する）
- ⑦ レビューのあと、コーリングオフィシャルは最終的な判定をテーブルオフィシャルズの前で示す。
- ⑧ 最終的な判定が示されたあと、いずれのチームもタイムアウトや交代を申請したり取り下げたりすることができる。
- ⑨ 最初の判定はレビューによって明確で決定的な確認が確認できた場合にのみ修正することができる。

（3）クォーターや各オーバータイムの終わりでレビュー可能なケース

- 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。
 上記 3 つのケースは、ショットが成功、かつバイオレーションを宣していない場合においてレビュー可能。
 レビューの結果ショットが時間内に放たれていた場合、当該バイオレーションの有無を確認し、バイオレーションが起きていた場合はその時点までゲームクロックを戻し相手チームのスローインでゲームを再開させる。
 - 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。

(4) 第4クォーターや各オーバータイムの残り2:00以下のときにレビュー可能なケース

- 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どうか。(ショットクロックのバイオレーションを宣していない場合でもレビュー可能)
- ② ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき。
 - ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか。
 - ディフェンスがファウルをしたとき、AOSが始まっていたかどうか。
 - シューター側のプレーヤーがファウルをしたとき、ショットのボールが手から離れていたかどうか。
- ③ ゴールテンディングや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。
- ④ 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。

(5) ゲーム中のいかなる時間帯でもレビュー可能なケース

- ① 成功したショットがツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。
- ② 成功しなかったショット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。
- ③ 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、またはテクニカルファウルとみなされるかどうか。
- ④ 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、修正するクロックの確認。
- ⑤ 正しいフリースローシューターを特定するため。
- ⑥ あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。
 - ファウルを宣していない場合であっても暴力行為の可能性があると判断した場合はレビュー可能。
 - 暴力行為が認められた場合、それまでに起きた事象(得点やファウル、経過時間等)は全て有効となる。
 - 暴力行為以外の事象(パーソナルファウルやUF C1, C3, C4、バイオレーション等)がレビューで確認されたとしてもそれらは無視される。

2. HCC (ヘッド・コーチ・チャレンジ)

(1) 基本的な考え方

- ① 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は、ヘッドコーチは審判の判定について確認することを依頼するHCCを請求することができる。
- ② チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは1ゲームで1度だけHCCが認められる。

(2) HCCを請求する場合の手順

- ① 審判によるIRSを使用する際に規定されている項目のみがチャレンジの対象となる。
- ② 審判がファウルやバイオレーションを宣した事象、かつIRSの使用が認められている項目以外はチャレンジの対象外。(成功したショットがショットクロックバイオレーションかどうか、暴力行為の可能性についてはノーコールの場合でも対象)
 - 審判がブロッキングと判定したケースに対してチャレンジを請求 → 不可、IRSの対象外のため。
 - 審判がノーコール(ノーファウル)としたプレーに対してチャレンジを請求 → 不可、ファウルを宣していないため。
 - 審判がノーコール(ノーファウル)とした暴力行為に対してチャレンジを請求 → 可、IRS対象のため。
- ② IRSで規定されている時間帯の制限は適用されず、ゲーム中あらゆる時間帯でチャレンジを請求できる。
 - 1Q 5:00でボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの特定するためにチャレンジを請求 → 可、HCCは時間帯の制限はないため。
- ③ ヘッドコーチは最も近い審判に対して大きな声で「チャレンジ」と言い、同時に定められたHCCのシグナルを行う。
- ④ チャレンジの請求期限は、事象が起きてから審判が何らかの理由でゲームを止め、次にボールがライブになるまで。
- ⑤ 審判によって一度チャレンジの請求が認められた後はその請求を取り下げることはできない。

3. 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 **【Video】**

(1) 競技規則で想定されていない状況の例

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ ボールが遠くに転がってしまう、または、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。

(2) タイムアウトや交代の請求について

- ① 原則タイムアウトや交代は認める。
- ② ただし、第4クォーターや各オーバータイムの残り2:00以下においてはタイムアウトや交代は認めない。
 - タイムアウトや交代が認められることで、得点ができる可能性が高くなるなど勝敗に大きな影響を及ぼす可能性があるため。
 - 状況に有利不利が生じることでリーグ戦などにおける得失点差、順位決定等に大きな影響を及ぼす可能性があるため。
- ③ 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。

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ファイティング、以上5項目追加
2017年8月26日	4プロテクトシューター追加、5アンスポーツマンライクファウル改訂
2017年9月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	1 IRS 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
2021年9月1日	6 アクトオブシューティング（AOS）を追記。項目番号の修正
2023年6月29日	各項目の部分修正、映像追加・修正、スローインファウル、IRS（HCC）を追記

【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 1① 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、スコアブックに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 2①～③で示した取り組むべき対策を基に原因を明確化する）
- ④ 再発防止 上記 3③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 3②～④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、審判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、審判、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、審判）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〉チビ、デブ

(4) 恐怖感を与える言葉

〈具体例〉殴るぞ、しばくぞ、ぶつとばすぞ、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

会場使用規定

項目	内容
1. 会場全般	<ul style="list-style-type: none">・開場時刻は8:40とする。・試合は延長戦等で遅れている場合を除き、すべて定刻開始とする。・会場への出入口は「メインアリーナ入口」を利用すること。・待機場所は、観客席とする。出場校ごとに受付で指定された場所を利用すること。・会場内の電源の使用（機器の充電など）は禁止とする。・フロア内は、土足厳禁とする。・フロア内での水分補給は、指定区域で行うこと。・フロア外（観客席等）での、ボールの使用・アップは禁止とする。・館外のアップについても、通行人等の迷惑になるため禁止とする。・退館時間は、最終試合終了後30分以内とする。
2. 更衣室	<ul style="list-style-type: none">・更衣場所は、指定された場所を利用すること。・シャワーの使用は可能とする。・忘れ物に注意すること。忘れ物は、本部に集めることとする。・ロッカーはないため注意すること。更衣室内に貴重品を置かないよう注意すること。
3. アップ会場	<ul style="list-style-type: none">・アップ会場は1日目～3日目はサブアリーナ、最終日はメインアリーナのA,Dコートとする。・使用スペースは各チーム指定された場所を使用すること。・サブアリーナでのボールの使用は可能とする。サブアリーナでのボールの貸し出しはないため、必要に応じてチームで用意すること。サブアリーナにゴールはないため注意すること。・第1試合のメインアリーナでのアップは、1日目～3日目は9:30（試合開始30分前）からとする。9:00～9:30まではサブアリーナの使用を可能とする（メンバー表の提出は9:15までのため注意すること）。最終日はサブアリーナが使用不可のため、第1試合のメインアリーナでのアップは、9:10から可能とする。・最終日のメインアリーナ A,D コートでのアップは、ボールの使用や声出し等を禁止とする。
4. 貴重品の管理	<ul style="list-style-type: none">・置き引きの発生があるため、学校または各自で貴重品の管理を徹底すること。・置き引き、万引き等が発覚した場合、厳正に対処する。
5. 駐車場	<ul style="list-style-type: none">・チーム、選手用の駐車場はないため、注意すること。
6. ゴミの扱い	<ul style="list-style-type: none">・会場内にはゴミを残さないようにし、必ず持ち帰ること。・持ち込んだ氷は東京体育館で捨てられないため、各校で処分すること。
7. 救急体制	<ul style="list-style-type: none">・事故等があった場合、必ず本部へ連絡すること。・競技中の疾病や傷害などの応急処置は主催者側で行うが、その後の処置については責任を負わないこと。
8. その他	<ul style="list-style-type: none">・高さ70cm以上の応援旗の使用は禁止とする。また、空調にかからないこと。・会場周辺における喫煙（成人も含む）は厳禁とする。発覚した場合、厳正に対処する。・自チームの試合のない日や夜間（会場閉鎖後）の会場内（観客席等）での用具、荷物の保管は禁止とする。・何か問題が生じた際は、すみやかに本部まで報告すること。

式典要項

1. 開会式

新型コロナウイルス感染症対策のため中止と致します。

2. 閉会式

<日時> 令和5年8月5日(土) 17時00分 開始予定

<場所> 東京体育館

- <次第>
1. 開式通告
 2. 成績発表
 3. 表彰
 4. メダル授与
 5. 大会委員長挨拶
 6. 閉会宣言
 7. 閉会通告

3. 大会日程 第4日目

第4日目	8月5日(土)	
開場時刻	8:40	
コート	メインアリーナ	
	B	C
第1試合 10:00	女子準決勝	女子準決勝
第2試合 11:30	男子準決勝	男子準決勝
13:00	3位表彰式(Aコート)	
第3試合 13:30		女子決勝
第4試合 15:00		男子決勝
17:00	閉会式	

大会参加校の皆さまへ

大会プログラムの配布について

令和5年7月28日 部長会議
(公財)全国高等学校体育連盟定時制通信制部
バスケットボール専門部 財務担当

大会期間中に下記の要領で大会プログラムのお渡しをさせていただきます。
お手数ではありますが、ご確認の上、受け取りのほど宜しく願いいたします。

< 大会プログラムお渡しの流れ >

【日時】大会期間中のお時間のあるとき

【場所】受付

【内容】各チームに無料で3冊を配布いたします。

※広告費を支払い、広告を掲載するチームは+1冊

加えて、購入希望の冊数（事前に申請・入金済みの分）をお渡しします。

事前申請のなかったチームの方で、大会プログラムを当日購入したい場合は冊数×800円を現金でお持ちの上、【東京体育館 B1F 主催者控室2】まで直接お越しくください。ただし、在庫がなくなり次第、販売終了とさせていただきますのでご了承ください。

感染症対策・弁当・宿泊等について

1. 宿泊申込書を通じて注文した昼食（弁当）について

弁当引き渡し時間	: <u>11:00～14:30</u>
引き渡し場所	: <u>本部（予定）</u>
引き渡し方法	: 受付に学校名、都道府県名を申告して直接受け取ること
弁当のゴミ	: 引き渡し場所に、学校ごとに戻すこと。

※食品衛生上15:00以降受け取りがなかった場合、処分いたします。なお、この場合の弁当代金の払い戻しはできません。

※弁当の数の確認・変更等は、各宿舎のフロントにおいて前日の18時までに行ってください。

2. 宿泊について

1 万一、宿泊先とトラブルが発生いたしましても当事務局は関与いたしません。

トラブルの無いよう、事前に宿泊先と綿密な打ち合わせをして下さい。

2 勝敗の結果による宿泊について

滞在中の宿泊、食事時間等については、前日迄に各宿舎と綿密に打ち合わせ、事前に確認してください。（※打ち合わせ内容…翌日の宿泊の有無、試合時間による食事準備の可否等）

試合当日の負け帰りや食事の欠食等、打ち合わせ内容と違う突然のキャンセルや変更についてはキャンセル料がかかることがありますので、必ず毎日確認してください。

3 宿泊先で冷房の温度を下げすぎたことが原因と思われる熱中症が増えています。宿泊先の冷房の温度設定には注意してください。

3. ゴミの持ち帰りの徹底について

体育館は、ゴミの処理費用がかかります。各学校とも、引率の先生方が責任を持って、ゴミを持ち帰るよう指導の徹底をお願いいたします。（宿舎で頼んだ弁当以外のゴミは、各校で責任をもってお持ち帰り下さい。）

4. 救護について

大会本部に救護担当が待機しています。各チームで対応できないケガなどの応急処置を行います。病院受診や救急搬送が必要と思われる場合は、必ず救護担当に申し出てください。また、ケガ防止のテーピングやアイシング等が必要な場合は、東京リゾート&スポーツ専門学校の学生も待機していますので対応することができます。その際は必ず各自でテーピングや氷を持参して下さい。

5. 記念品の販売について

記念品として、「第33回大会の記念Tシャツ」などを販売いたします。

6. 感染対策について

政府は5月8日から新型コロナウイルスの感染症法上の位置付けを、季節性インフルエンザと同じ「5類」に引き下げることと決定しました。その措置に伴い日常における感染対策については、主体的な選択を個人の判断に委ねることといたします。

しかしながら感染症法上の位置づけ変更後も、基本的な感染対策は重要であるため、下記に必要な情報をご提供いたしますので、ご確認くださいませようお願い申し上げます。

①マスクの着用

- ・個人の主体的な選択を尊重し、着用は個人の判断に委ねることを基本にします。
※レフェリーマスクも同様に、個人の判断に委ねるものとします。

②手洗い等の手指衛生、換気

- ・新型コロナウイルス感染症の特徴をふまえ、基本的感染対策として引き続き有効なため励行をお願いします
- ・大会期間中は会場内外問わず、こまめな手洗い（手指消毒）、マスク着用、3密（密集・密接・密閉）回避等の感染対策を徹底してください。

令和6年度

全国高等学校定時制通信制体育大会 第34回バスケットボール大会

開催要項(案)



期日 令和6年 8月日() ~ 8月日()

会場 東京体育館

- 主催 (公財)全国高等学校定時制通信制教育振興会
(公財)全国高等学校体育連盟 東京都教育委員会 (公財)日本バスケットボール協会
- 後援 スポーツ庁 厚生労働省 (公財)日本スポーツ協会
全国定時制通信制高等学校長会 全国高等学校定時制通信制教頭・副校長協会
(株)日刊スポーツ新聞社 *NHK* (公財)東京都体育協会 (公財)石澤奨学会
- 主管 一般社団法人東京都バスケットボール協会
(公財)全国高等学校体育連盟定時制通信制部バスケットボール専門部
東京都高等学校体育連盟定時制通信制部バスケットボール専門部
- 協賛 (株)モルテン 学校法人三幸学園東京リゾート&スポーツ専門学校

KEIRIN



競輪補助事業

<https://hojo.keirin-autorace.or.jp/>

1. 期 日 令和6年 8月〇日(〇)・8月〇日(〇)・8月〇日(〇)・8月〇日(〇)

開会式：省略

閉会式：8月〇日(〇) 17時頃 於：東京体育館

2. 会 場 東京体育館

3. 競技規定 「2023～競技規則」→2024年度版が出たら差し替え
競技規定に違反したチームは失格とする場合がある。

4. 競技方法 男女とも、トーナメント戦方式とする。

5. 参加資格 (1) 全国高等学校定時制通信制体育大会開催基準要項13の(1)から(11)の規定を満たしていること。
(2) 参加選手はあらかじめ健康診断を受け、学校長の承認を必要とする。
(3) 以下の生徒の参加については認めない。
① 聴講生
② 当該校において卒業を目的としない生徒
③ 意図的な留年を繰り返し、競技種目を超えて連続で出場する生徒
(生涯において、同一競技には、3年制課程の場合は3回、4年制課程の場合は4回まで出場可)
④ 通信制課程に所属し、高校生としての教育活動が著しく損なわれている者
⑤ 別途定める「全国高等学校定時制通信制体育大会における個人情報及び肖像権に関する取り扱い」の承諾が得られない者
⑥ 参加費の未払いの者
⑦ その他、各競技専門部が定める「定通大会」参加資格及び規定に反する者。及び不良性行や大会運営上支障があると判断され、参加が不適切であると認められた者
(4) 都道府県予選は、各都道府県に任せる。ただし所属学校長・当該都道府県高等学校体育連盟会長の承認・推薦を得て選出された選手とする。
(5) 当該年度に、JBA登録制度に登録(地区予選を含む)されたチーム・選手であること。
(6) 当該年度に、全国高等学校総合体育大会(地区大会を含む)に出場した者は除く。

6. チーム構成 (1) 同一学校にて課程別に編成できる。また、定時制課程・通信制課程併置校(同一敷地内の高校に限り)での合同チーム・部員4名以下での複数校による合同チームの参加も認められる。
(2) 1チームは部長・引率責任者・コーチ・Aコーチ・マネージャー各1名、選手15名以内とする。
(よってベンチには選手以外最大5名しか入れない。)
部長または引率責任者は、当該学校の職員(校長・副校長・教諭・助教諭・講師・非常勤嘱託員等)とする。コーチもしくはAコーチが外部指導者の場合、校長が認め、傷害・賠償責任保険(スポーツ保険等)に必ず加入することとする。マネージャーには制限を設けない。
上記の資格違反は発見と同時にそのチームを失格とする。
(3) 出場選手は必ず引率責任者によって引率され、引率責任者は選手の全ての行動に対して責任を負うものとする。

7. 出場チーム数 (1) 各都道府県より出場できるチーム数は男女各1チームとする。
ただし、北海道及び東京都より出場できる男子チーム数は各2チームとする。
(2) 開催地枠として、開催地東京都より男女各1チーム出場できる。
(3) 前年度優勝都道府県枠として、今大会は〇〇男子及び〇〇女子に限り、各1チーム出場できる。

8. 使用球 JBA検定球を使用する。男子/モルテンB7G5000 女子/モルテンB6G5000

9. 表彰 (1) 男女とも優勝杯として、大会優勝杯・JBA杯・全国高校定通教育振興会杯・文部科学大臣杯・厚生労働大臣杯を授与する。
(2) 男女とも、3位まで賞状とメダルを授与する。
(3) 優秀選手男女各5名に賞状を授与する。
(4) 成績上位チーム以外(原則、ベスト8以下)の各チームから、推薦があった選手男女1名ずつに石澤奨学会理事長賞として賞状・トロフィーを授与する。

10. 申込方法

- (1) 代表校責任者および、各都道府県の責任者（バスケットボール委員長等）は、以下の「全国高等学校体育連盟定時制通信制部バスケットボール専門部ホームページ」（以下、全国定通バスケ専門部HP）より申し込み方法を確認し、期日までに、必要書類を指定の方法で提出すること。
- (2) 申込締切日 令和6年6月〇〇日（〇） 必着
- (3) 全国定通バスケ専門部HP URL
<https://tt2bb.com/zenkokuindex.html>
- (4) 申込様式 【代表校：ア～ク】 【各都道府県の責任者：ケ・コ】
 - ア：参加申込用紙
 - イ：参加承諾書
 - ウ：大会参加費の振込用紙の写し
 - エ：プログラム掲載用選手名簿（メールにて提出）
 - オ：プログラム応援原稿 ※広告を出す場合（メールにて提出）
 - カ：プログラム広告掲載申請書 ※広告を出す場合
 - キ：プログラム購入申込書 ※追加で買う場合
 - ク：宿泊申込書・宿泊希望アンケート（トーナメント発表後メールにて提出）
 - ケ：予選戦績書
 - コ：予選参加校・加盟登録状況報告用紙

11. 登録変更

- (1) 登録（引率責任者・部長・コーチ・Aコーチ・マネージャー・選手）の変更・削除は、登録変更届をHPよりダウンロードし、pdfデータにて7月〇日（〇）〇時までに大会事務局にメールで提出する。
提出先メールアドレス：**t2bb_zenkoku@outlook.jp**
- (2) 変更はエントリー数の範囲内で、当該学校長と各都道府県高等学校体育連盟会長の印をもって認める。
- (3) 胸・背番号のみの変更は、試合前に提出するメンバー表で行うこと。

12. 参加費

- (1) 1チーム 金45,000円
- (2) 下記の所定口座宛に学校名(男女別)、代表者氏名、学校電話番号を入力して振込むこと。
※申込締切日以降の返金は受け付けない。

銀行名	: みずほ銀行 新橋中央支店
口座名	: 全国高等学校定時制通信制バスケットボール大会
口座番号	: 普通 1709946

13. 宿泊

別紙参加者要項参照。宿泊申込を専門部ホームページにて提出のこと。宿舎決定については決定後宿舎から直接連絡がいきます。（宿舎決定後は決定先の宿舎と人数変更や納入金の手続き等調整を直接行うこと。ただし支払いは退宿時完済を原則とする。）

14. 組合せ抽選

抽選は主管側で厳正に行い、結果はHP掲載を以て参加校、各都道府県高体連定通部へ通知する。

15. 代表者会議

【常任委員会】令和6年〇月〇日（〇）〇時〇分 オンライン開催
【部長会議（監督会議）】令和6年〇月〇日（〇）〇時〇分 オンライン開催
※選手の登録変更があるチームは、〇月〇日（〇）〇時までに必ず各都道府県高体連の承認を事前に済ませた所定の用紙をPDFにし、メールにて提出すること。また代表選手1名を原則として参加のこと。

16. 連絡事項

- (1) ユニフォームは競技規則・ユニフォーム規定を熟読参照。
また胸・背番号は「0、00および1から99」とする。
- (2) プログラムは参加チームに一律3冊を無償配布する。他に希望がある場合には実費負担とし、事前希望の上、大会参加初日に受渡しを行う。
- (3) 競技中の疾病・傷害などの応急処置は、主催者負担とする。その後の処置については責任を負わない。