

審判勉強会資料

E級取得、新規E級取得予定者対象
(ミニバスケットボール)

審判とは？

- ミニバスケットボールでは基本的に、主審(クルーチーフ:CC)、副審(アンパイア:U)の2人で審判を行います。
- 通常、帯同公認審判員は、自チームの試合後に、相手チームの帯同公認審判員と一緒に、次の試合の審判を行うことが一般的です。
- (平均2試合／1日)
- ※まれに1試合目の審判を吹くことがあります
(◎、○←これが目印。◎は審判とTO,○は審判のみ)

審判の種類

	主催(認定)	対象	開催	受講年齢	受講料(一般)	講習会内容
S級	J B A	S級	毎年	満55歳 未満	30,000円	(実技講習)、ルールテスト、 フィットネステスト、講義
A級	J B A	A級	毎年	満55歳 未満	7,000円	(実技講習)、ルールテスト、 フィットネステスト、講義
B級	都道府県 協会	B級	毎年	満13歳 以上	4,000円	(実技講習)、ルールテスト、 フィットネステスト、講義
C級	都道府県 協会	C級	2年毎 (西暦奇数年)	満13歳 以上	2,000円	(実技講習)、ルールテスト、講義
D級	都道府県 協会	D級	2年毎 (西暦奇数年)	満13歳 以上	2,000円	ルールテスト、講義 都道府県によっては実技もあり
E級	J B A	E級	2年毎 (西暦奇数年)	満13歳 以上	1,080円	*eラーニングにて実施 (ルールテスト、講義)

※**地区、県大会ではE級が必須**

公認審判不在＝選手たちが大会に出場不可

※日本バスケットボール協会 審判員について⇒<http://www.japanbasketball.jp/referee/>

審判員について

①服装・格好



※服装について参照ページ⇒<https://j-cbaske.com/rule/referee/ref1>

※審判は、試合中に「腕時計・リストバンド・ブレスレット」などのアクセサリを身に着けてはならない。

※同様に、プレイヤーの身に着けているアクセサリについても、きちんと目配りをし、危険なものは外すように指示する。

②試合前

☆試合開始10分前には、審判が出来るように準備する。

※お勧め→あらかじめ審判着を着ながら試合のコーチングを行う。

☆両チームから試合球を預かり、主審へ渡す。

☆試合開始5分前までに、副審が白(淡色)チームから1Qメンバーのチェックをコーチに依頼。その後、白チームのチェック欄を隠し、紺チームへチェック依頼。

☆試合開始3分前に、主審は笛を鳴らす(開始3分前の合図)

☆1分前、ベンチ前に両チーム整列するので、チェックされた番号と一致しているか、副審がスコアシートとメンバーの確認

☆TOの子供たちとコミュニケーションをとることが大切

→TOの子供たちのミスは審判の責任です。緊張をほぐしてあげましょう。

テーブルの配置→



③試合中

☆1Q終了時、両ベンチに2Qメンバーを速やかに出すように声掛け

☆2Q終了し、ハーフタイム。両ベンチにスコアチェックの声掛け
→スコアチェックの方法は後ほど

☆3Qのメンバーチェックの際に、10名出ているかチェック
→ミニバスは3Qまでに10名出場させなければならない

✖2019年4月以降、8名以上10名未満でも大会参加可能に
その場合は全員を第3Qまでに出場させる

☆3Q終了時、両ベンチに4Qメンバーを速やかに出すように声掛け→「3Qと変更あるか」確認

☆4Q終了時、スコアをチェックし、点数に間違いなければ、主審へ「グーサイン(サムアップ)」

☆終了後のスコアシートチェック方法は後ほど

④試合終了後

☆もし時間があれば、相手審判と試合の振り返り。
→相手が上級審判であれば、アドバイスをもらえる可能性あり。

☆審判割り当て等、自身の次の審判割り当て確認を行う。

☆大会終了後に反省会もあるので、選手たちは帰らせてもチーム責任者は会場に残る。

⑤スコアのチェック方法①

☆ハーフタイム

- ・個人ファールの個数の確認
- ・点数の確認

→以上二つの相違なければ、TOにコートチェンジの指示。その際、チーム名のプレート差し替えも！

☆試合終了後

- ・個人ファールを横線で締める
- ・コーチファールの欄も締める
- ・点数→各コーターの最終点数をマル囲み、線を引く。

4Qの線は二重線にする。

- ・以上、相違なければ副審の欄に氏名を記入し、主審へ渡す。

スコアシートのチェック方法

試合名：会場：日付：コート名：回試合目を観く。

大会名	NBJカップ			日付	R1	5月1日	時間	14:30
				会場	NBJアリーナ			A-5
スコア Score	チームA 33	8 - 4	チームB 27	クルーザー	0000	⑥	アタック	⑤ フルネーム
	11 - 9			スロア	0000	④	ディフェンス	② フルネーム
	7 - 7			アタック	0000	①	ディフェンス	③ フルネーム
	7 - 7							

[illegible]

勝利チーム	勝ったチーム名と 終了時間を記入
試合終了時間	

審判の基礎

①基本的な動き

☆試合開始時、右図の様に主審、副審が位置し、主審のトス・アップによって試合を開始する。

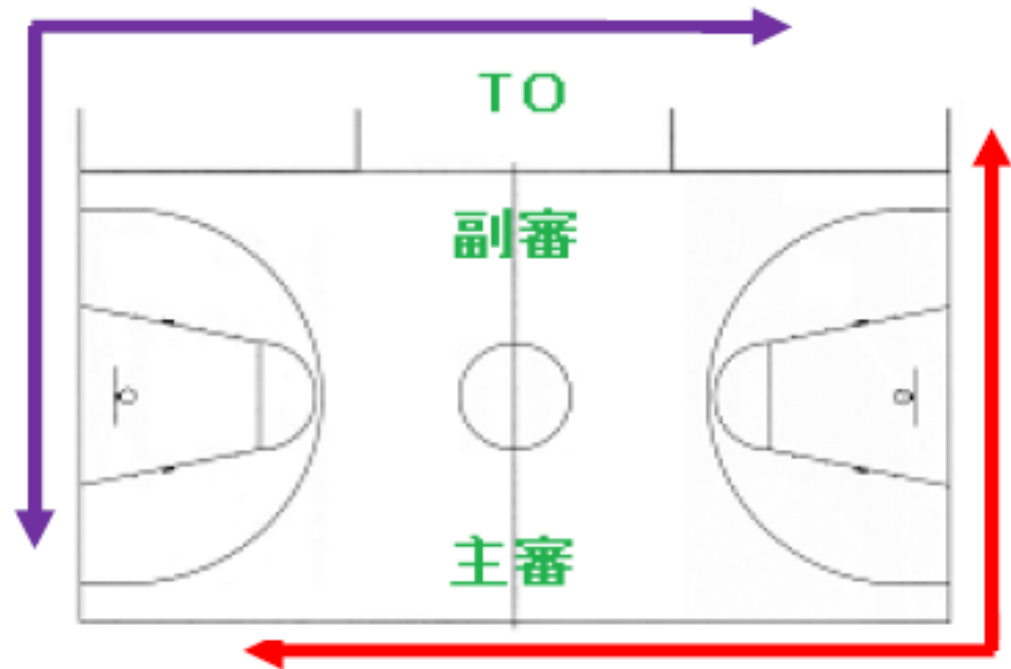
☆副審は素早くリード・オフィシャルとなり、主審はトレイル・オフィシャルとなり、コート全体を「L」字の様に移動する。

※リード・オフィシャル(L)

: プレーに対し先行する審判

※トレイル・オフィシャル(T)

: プレーを後方から追う審判



②リードオフィシャル・トレイルオフィシャル

☆**リードオフィシャル(L)**はプレイに先立って進みエンドライン辺りから見ます。解り易く言うとゴール下エンドライン辺りにいるのがリードで、センターライン辺りにいるのが**トレイルオフィシャル(T)**です。



リード

トレイル

③視野分担

☆コートを6分割してエリアを分担します。

☆ボールが①②③⑥にあるときは、**トレイル**がボールの有るところを見て、**リード**がボールの無いところを見ます。

☆ボールが④にあるときは**リード**がボールを見て、**トレイル**がボールの無いところを見ます。

☆ボールが⑤にあるときは、ゴール前であり混戦が予想されるので**リード**と**トレイル**二人で全てを見ます。

☆⑥の場所はゴールに近い半分くらいを**リード**、それ以外を**トレイル**という具合に分担します。

☆ライン分担 上記の図で**赤い線**で示したサイドラインとエンドラインは**リード**オフィシャルが担当しアウトオブバウンズの判定をします。**緑線**で示したサイドラインは**トレイル**オフィシャルが担当しアウトオブバウンズの判定をします。

担当でないラインについてはアウトオブバウンズの判定はしません。



④四原則

バスケットボールのルールが分かっているにもかかわらず、審判の動きが分からないと正確な判定はできません。審判をする際は、「四原則」を実践して、より正確な判定ができるようになりましょう。

☆ボクシングイン

→常に 10 人のプレイヤーを 2 人の審判で挟んで見ます。

☆オールウェイズムービング

→立ち止まらずに、良い位置、良い角度へ。常に確認できる位置へ移動します。

☆ペネトレーション

→良い角度から見るためにも、足も気持ちも踏み込みます。左右前後に。

☆スペースウォッチング

→オフェンスとディフェンスの間から見ます。人と人の間から。

④-1 四原則からIOTへの移り変わり

インディビジュアルオフィシエーティングテクニック(IOT)とは、個々人の(Individual)審判(Officiating)技術(Technique)という意味。四原則は以下のような理解の中で最新の技術に形を進化させている。

☆ボクシングイン

→2PO(二人制)では継続して、ボクシングインの考え方を取り入れている

☆オールウェイズムービング→ステーションナリ&ディスタンス

→プレーと適切な距離を取り、静止した状態でレフェリーするために必要な範囲でポジションを調整する。

☆ペネトレーション→ステイウィズザプレー

→ドライブやリバウンド、スクリーン等プレーが展開する中で、自分の見るべきプレーが次のプレーに展開するまで見届ける。

☆スペースウォッチング→レフェリーディフェンス

→見るべきものを明確にしてポジションを取り、まずディフェンスのイリーガルなアクションをレフェリーする。

⑤ファウルの3原則

練習時の審判などでは、経験からの感覚だけで、なんとなくファウルをコールする人が多いですが、ファウルになるには3つの要素を確認してからコールする必要があります。接触＝ファウルではないといった判定を心掛けましょう。

1. 接触(確認)

→人と人の接触が最初の条件となります。

2. 責任

→接触を確認したら、接触の責任がどちら側にあるのかを見極めます。

3. 影響

→接触があり、どちらの責任かを判断したら最後に影響があるかを見極めます。

→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)に影響のある触れ合いをファウルとして取り上げる。ファウルと判定を下すに至らない触れ合いの度合い→マージナルの見極め



この3つがそろった時、「ファウル」として取上げる

⑥ファウルと判定した後の動き方

☆TOテーブルから自身のプレゼンテーションがはっきり見えるところまで走って(ラン)移動し、しっかり立ち止まって(ストップ)、下記の順にはっきりそしてゆっくりとスコアラーへ



1. ナンバーコール(何番のプレイヤーが) ゆっくり、はっきり、声出しok



2. ジェスチャー(ファウルの種類)



3. ディレクション(フリースローの数or次に攻撃が行われる方向を指す)



ポジションへ走って(ラン)戻る

※ラン→ストップ→ランが重要

☆ローテーション

ファウル判定のあとは、TOへレポートした審判が**トレイル**・オフィシャルとなるよう、位置を交換する。

サンプル ファウルが起きた際のシグナル(その場で)

①ショットの動作中でないプレーヤーがDFにファウルをされた場合

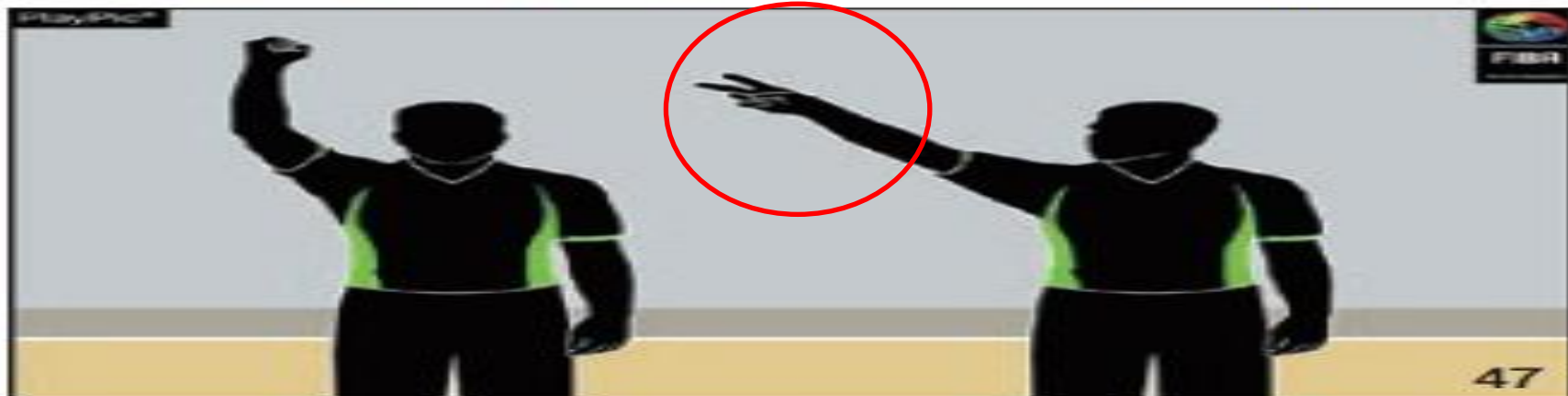
シヨットの動作中ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

②ショットの動作中にプレーヤーがDFにファウルをされた場合

2 シヨットの動作中のプレーヤーへのファウル

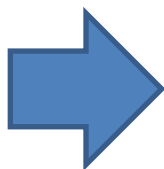


こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの数を示す

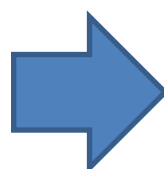
サンプル ファウルが起きた際のシグナル(TOに向かって)

①ショットの動作中でないプレーヤーがDFにファウルをされた場合。
6番がブロッキングのファウルを起こして、相手チームのスローインからプレー再開

6番



両手を腰に



サイドラインと平行に指し示す

②ショットの動作中のプレーヤーがDFにファウルをされた場合。
11番がプッシングのファウルを起こして、相手チームのフリースロー(2ショット)から再開

11番



2本のフリースロー

2本指をあげる

⑥オフィシャルズ・シグナル 動画



<https://www.youtube.com/watch?v=k1yNcWsvu84>

2019年度以降のU12カテゴリー競技規則に関する一部変更

(参照URL: <http://www.japanbasketball.jp/rule/48790>)

大きな変更点は以下の3つ

- (1) **8人以上による試合成立と交代**
少子化等の影響によりどうしても人数が集まらないチームを救済するとともに、エントリー数が多いチームについてはより多くの選手が出場できるよう、交代のルールを新たに決めました。
- (2) **タイムアウト回数の変更**
プレイヤーによりきめ細かく指導する機会を確保する目的で変更いたしました。
- (3) **ショットクロックの変更**
1対1の攻防とショットのチャンスを増やし、よりスピーディーな試合展開を目指す目的で変更いたしました。

(1) 8人以上による試合成立

・登録された競技者が10名未満のチームに対して、8名による試合成立を認める。

・但し、登録数が10名を超えるチームに対しては、これまで通りの規程を適用する。

・2019年4月1日から実施とする。

・登録競技者が10人以上のチームは、10人未満で大会にエントリーすることはできない。登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレーヤーで大会にエントリーすることはできない。10人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に10人未満のプレーヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。

・登録競技者が8人以上10人未満のチームは、第3クォーターまでに全てのプレーヤーが少なくとも1クォーター(6分間)はゲームに出場しなければならない。その際、プレーヤーは第3クォーターまでに続けて3クォーター出場してはならない。8人または9人で大会エントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレーヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。

※自チームのプレーヤーが10人以上いる場合は、対戦相手のチームのプレーヤーが10人未満であっても、これまで通り10人ルールが適用されます。

※「登録競技者」とは、チームが当該年度において(公財)日本バスケットボール協会に登録している競技者を指します。大会に登録(エントリー)したプレーヤーではありません。

※このルールは少子化などの理由でどうしても10人以上のプレーヤーを集めることができないチームを救済することを目的としており、強化的な考え方のもとに、意図的に10人未満の競技者登録を行うことは、普及の考え方に反するものです。

A（白）	チーム名					
	8名の例 ↓					
選手氏名		No.	出場時間			
			①	②	③	④
1	A	4	/	/	/	/
2	B	5	/	/	/	/
3	C	6	/	/	/	/
4	D	7	/	/	/	/
5	E	8	/	/	/	/
6	F	9	/	/	/	/
7	G	10	/	/	/	/
8	H	11	/	/	/	/
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
コーチ						

↑
1. 2. 3Q連続は
出せない

(1)-1 交代

- ・第1クォーターから第3クォーターまでの間は、プレーのインターバルとハーフタイムのときのみ交代することができる。 →現状通り
- ・第4クォーターと延長時間では、次のときにどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。
- ・タイムアウトがあったとき
- ・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
- ・ファウル後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき
- ・最後のフリースローが成功したとき

※交代は、交代するプレイヤーが自分でスコアラーに申し出てください。

交代



前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

(2) タイムアウト回数の変更

- ・前後半それぞれ2回ずつの取得を認める。
- ・但し、試合時間が伸びることを防ぐため、1回のタイムアウトは**45秒間**とする。
- ・2019年4月1日から実施とする。



Tの形を人差し指とで示す

- ・1チームは**各クォーターに1回ずつ45秒間**のタイムアウトをとることができる。
- 延長の場合、各延長時限に両チームに1回ずつのタイムアウトが認められる。

・タイムアウトが宣せられてから**35秒**が経過したとき、タイマーは、**合図器具を鳴らして**審判に知らせる。タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし、両チームのプレーヤーに**コートにもどるよう**にうながす。両チームのプレーヤーは、この合図があるまではチームベンチエリア付近にいないなければならない。タイムアウトが宣せられてから**45秒**が経過したとき、タイマーはふたたび**合図器具を鳴らして**審判に知らせる。**審判は、タイマーの2回目の合図があるまではゲームを再開してはならない。**

二バスケットボールのスコアシートの「タイムアウト」欄は、次の通り表記いたします。なお、第2延長以降は、欄の右側に記入欄を付加して記入をしてください。

【スコアシートの表記方法】

▼現行スコアシートの表記

タイム・アウト				
前	後	延	延	延



▼新スコアシートの表記

タイムアウト				
1	2	3	4	延



▼タイムアウト欄を付加した場合

タイムアウト					
1	2	3	4	延	延

B ()	チーム名				タイムアウト					
					第1	後2	延3	延4	延	
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5

(3) ショットクロックの変更①

- ・スピーディーな試合展開を目指し、**24 秒/14 秒リセット**を導入する。
- ・2019 年度を移行期間とし、導入できる大会から大会規程で定めて導入する。
2020 年度より完全実施とする。

24 秒ルール

- ・コート内でボールをコントロールしたチームは、**24 秒以内**にショットをしなければならない。
24 秒たってもショットをしないときはヴァイオレーションであり、相手チームにスローインのボールが与えられる。

ショットしたとみなされるのは、ショットクロックの合図が鳴る前にボールがプレーヤーの手から離れ、そのボールがリング触れ入るか、バスケットに入った場合である。

- ・ショットされたボールが空中にある間に24 秒の合図が鳴ったとき

- (1) ボールがバスケットに入ったときは、得点は認められる。
- (2) ボールがリングに触れたときはボールがバスケットに入らなくてもゲームはそのまま続けられる。
- (3) ボールがリングに触れなかったときは24 秒のヴァイオレーションとなる。24 秒のヴァイオレーションを宣したときは、シューターの位置から最も近いアウトで、相手チームのスローインとする。

※ただし、ボールがリングに触れなくとも、リングに触れなかったそのボールを相手チームのプレーヤーが明らかに直接コントロールすることができたと審判が判断した場合は、**ヴァイオレーションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。**

(3) ショットクロックの変更②

ショットクロックオペレーター

・ 24 秒はどちらかのチームがコート内でボールを**コントロール**したときからはかり始める。スローインのときは、コート内のプレーヤーが**ボールに触れたとき**からはかり始める。

次のときはショットクロックを**24 秒**にリセットする。

- (1) **シュートが入ったとき**
- (2) **相手チームがボールをコントロールしたとき**
- (3) **ファウル、ヴァイオレーション**が宣せられ、スローインが与えられるとき
(**アウトオブバウンズ**でボールをコントロールしていたチームに**引き続きスローインが与えられたときを除く**)
- (4) **フリースロー**が与えられたとき
- (5) その他、**審判から指示**があったとき

次のときは、ショットクロックを**14 秒**にリセットする。

ボールがリングに触れた後、それまでボールをコントロールしていたチームが**引き続きボールをコントロールしたとき**

※U12 カテゴリーでは、バックパスおよび8 秒ルールがないので、フロントコートとバックコートの考え方が浸透していません。よって、**14 秒リセット**はボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき、(**=オフェンスリバウンド**)のみの採用とします。

次のことが起こって、それまでボールをコントロールしていたチームに**引き続きスローインが与えられるときは**、ショットクロックを止めるが**リセットはしない**。

- (1) ボールが**アウトオブバウンズ**で、ボールをコントロールしていたチームに**引き続きスローインが与えられた時**
- (2) **ジャンプボールシチュエーション**になったとき
- (3) **ダブルファウル**が宣せられたとき
- (4) そのほか**審判が特別な処置**をするとき

ショットクロック要約

- 24 秒を動かす ... 24秒のスタートボタンを押す。
 - 1) どちらかのチームのプレイヤーが、コート内で、あらたにボールを保持したとき。
(ボールをしっかりと持ったり、ドリブルしたりなどボールをコントロールしたとき)
- 24 秒を止める ストップボタンを押して、次に動かすときを待つ
 - 1) 審判が笛を鳴らしたとき。 2) シュートのボールがリングに当たったとき。
 - 3) シュートのボールがゴールに入ったとき。
- 24 秒を継続してもう一度動かす ... スタートボタンを押す。
 - 1) ディフェンスのカットボールでアウトオブバウンズになり、同じオフェンスがスローインしたボールが、コート内で、誰かプレイヤーが触れたとき。
 - 2) ディフェンスがスティールして保持したら、素早くリセットし24秒を計り始める。
- 24 秒をリセットして、あらたに 24 秒 を計り直す
 - 24 秒**
 - 1) シュートが入って、エンドからのスローインでコート内で誰かがボールを保持したとき。
 - 2) ディフェンスのファウルのもと、ボールが、コート内で、誰かプレイヤーが触れたとき。
 - 3) ボールがリングに当たり、そのリバウンドをディフェンスが保持したとき。
- 24 秒をリセットして、あらたに 14 秒 を計り直す
 - 14 秒**
 - 1) ボールがリングに当たり、そのリバウンドをオフェンスが保持したとき。
 - 2) フリースローでのリバウンドをオフェンスが保持したとき。
 - 3) リバウンドボールにディフェンスが触ってアウトオブバウンズになったとき。
 - 4) リバウンドボールでヘルドボールになり矢印がオフェンスボールだったとき。

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ディング・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。

バスケットボールファミリーのみなさまへ

—JBAの理念—

「バスケットボールで
日本を元気にします」

—JBAのスローガン—

「“Break the Border”
～超えて未来へ～」

—新たなJBAからのメッセージ—

「クリーンバスケット、
クリーン・ザ・ゲーム」
～暴力暴言根絶～

JBAは、
インテグリティ(誠実さ、真摯さ、高潔さ)の精神に則り、
プレーヤーズセンタードを実践するため、
暴力、暴力的行為、暴言を根絶します。



【ガイドライン参考資料4】

JBA 審判担当

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、死ね、てめえ、この弱虫、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) プレーヤーと喧嘩(顔の目の前、腕一本分より近い距離)して高圧的威嚇的に指導する行為

(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、度を超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、抱える、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

最後に

- 自信を持って笛を吹くにはルールに熟知することが必要です。躊躇せず物怖じせず、笛を吹くということを心掛けてください。
- 失敗も多くあるでしょう、自分の不甲斐無さに落ち込むこともあるでしょう。しかし、反省点を次に活かせばそれで良いのです。
- ルール・審判技術を勉強することは、チームの選手たちにとってプラスになります！！
- ルールも大切ですが、1番大切なのは選手です。プレーヤーズファースト(センター)を意識しましょう！！

～全ては選手たちのために～



←競技規則について

審判技術について→

↓こちらの2冊は以下サイトで購入可能↓

<https://www.hmv.co.jp/fl/1/513/1/>



年 月 日 試合

主審

副審

