

---

# 令和4年度 東部支部審判講習会

---

2022年5月15日

スポ少東部審判担当 鈴木 優美  
東部支部審判担当 江川 重久

# はじめに

- ・ 近年、バスケットボールのルールは毎年のように更新され、必要な知識も日々アップデートしていかなければならない。
- ・ 指導しているプレイヤー（子供達）、コーチ、観客から信頼されている審判になるためには、マニュアルに示されている基本的な原則を理解し、実践を積み重ねながらレフェリー技術を向上させるとともに、共通の認識を持ってゲームに臨めるように努力しなければならない。

# 1. 審判に必要なもの

## 1.1 笛

バスケットボールの審判の笛にはドルフィン、ブラッツァ、バルキーン、フォックスなどの種類がある。使用するホイッスルに厳密な規定やモデル指定がある訳ではないが、黒色が望ましい。



ドルフィン



ブラッツァ



バルキーン



フォックス

# 1. 審判に必要なもの

## 1.2 レフェリーカットター、スラックス、シューズ、ソックス

審判のユニフォームは審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックス、および黒色のシューズと規定されている。また、規定はないがベルトも黒色が望ましい。

夏季のゲームに限り、JBA公認の「セカンドユニフォーム上下」の着用可とする。



# 1. 審判に必要なもの

## 1.3 競技規則 マニュアル

①バスケットボール競技規則 2021年～

②オフィシャルズマニュアル 2021 年～

J B A グッズサイトから購入可能

<http://www.japanbasketball.jp/goods/>



## 2. メカニックマニュアル

### 2.1 笛の鳴らし方

審判の笛を吹く基本として3 Sがある。

Short（短く） Sharp（鋭く、歯切れ良く） Strong（大きく、強く）

レフェリーが3S を意識して吹くことで説得力が増し、プレイヤー、TO、ベンチに分かりやすくゲームを止めることができる。



## 2. メカニックマニュアル

### 2.2 審判のシグナル

審判の判定およびそれを示すシグナルやジェスチャーは、明瞭になおかつ正確であることが必要である。審判は宣した事柄についての判定とそのシグナルを、ゲームに関わる**全ての人たちにはっきり**と伝えなければならない。

- (2) 笛を鳴らすときは、原則として1回だけ、大きく鋭く歯切れよく鳴らす。
- (4) シグナルを示すときは、正しいシグナルを用いて、**声を使い**はっきりと自身の判定を示す。

## 2. メカニックマニュアル

### 2.2 審判のシグナル

(5) 審判が笛を鳴らすと同時に手を挙げることは、ゲームクロックを止めるシグナルである。ゲームクロックを止めるシグナルは最も重要なシグナルであり、はっきりと明確に示さなければならない。

ファウルときは片手を**握って**頭上に上げる。

バイオレーションときは片手を**開いて**頭上に上げる。

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

## 2. メカニクマニュアル

### 2.2 審判のシグナル

(6) スコアラーにレポートするときは、次のように行う。

スコアラーから自身のプレゼンテーションがはっきりと確認できる位置に、下を向くことがないように注意しながら移動をして、立ち止まって声を使いレポートを行う。最も重要なことは自身の判定がスコアラーにはっきりと正しく伝わることである。

**シグナルは顔の高さで示す**。特にプレイヤーの番号はスコアラーから見えやすいように体から離し、**必ず声を使って示す**。

宣したファウルをスコアラーにレポートするときは、次の順序でシグナルを示す。

- ①ファウルをしたプレイヤーの番号
- ②ファウルの種類
- ③フリースローの数または次に攻撃が行われる方向を示す

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<トレイルオフィシャル>

- (1) プレーがバックコートからフロントコートへ進行していくとき、ボールの左側の少し後ろで、ボールからおよそ3～5mほど離れて追従していく。

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<トレイルオフィシャル>

- (3) ショットが放たれたときには、そのショットがツーポイントショットであるかスリーポイントショットであるかをレフェリーし、**ボールがバスケットに入ったか入らないかを確認する。**

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<トレイルオフィシャル>

- (6) 各クォーター、各オーバータイムの競技時間の終わりや24秒の終わり近くにショットが放たれたとき、それらの**ブザーが鳴ったときボールがシューターの手を離れていたかどうかの判定を下す。**

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<トレイルオフィシャル>

- (8) ショットクロックに注意を払い、ショットのあとやボールがアウトオブバウンズになったときは常にショットクロックの表示を確認しておく。

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<リードオフィシャル>

(1) いつでもコートを進捗するプレーよりも先行していなければならない。

したがって、必然的に全力でエンドラインまで動き、ボールラインを基点として（ミラーザボール）プレーヤーの位置やプライマリを意識して常にポジションを調整する。

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<リードオフィシャル>

- (3) ボールがトレイルオフィシャルのプライマリエリアにあるときに、ボールのないところのプレーをレフリーする。

## 2. メカニックマニュアル

### 2.3 トレイルオフィシャル リードオフィシャル

<リードオフィシャル>

- (13) プレスディフェンスの場合は、ディフェンスプレーヤーが3人以上相手のバックコートにいるときは、トレイルオフィシャルのプライマリエリアであっても協力してカバーできるようにする。このようなときは、すぐにエンドラインに入るのではなく、協力してプレーを見るようにする。

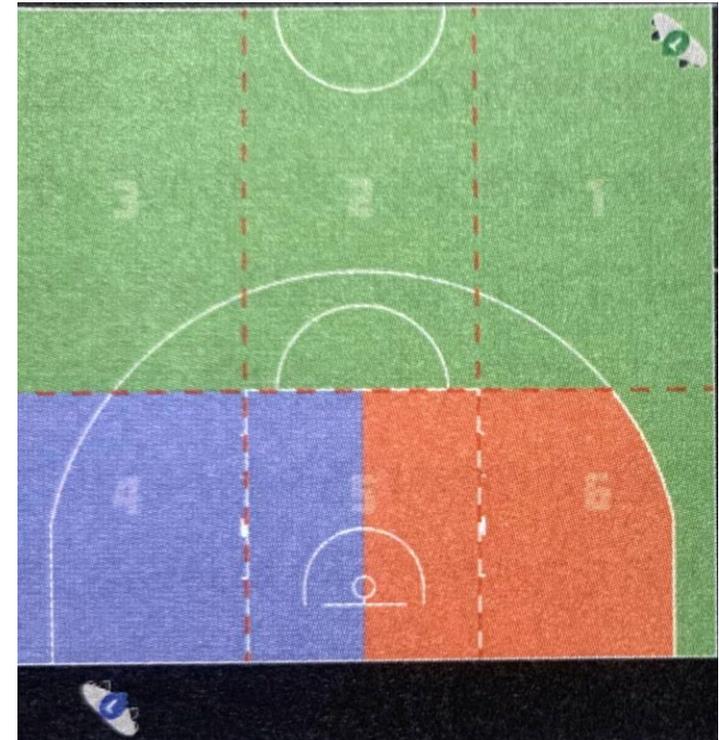
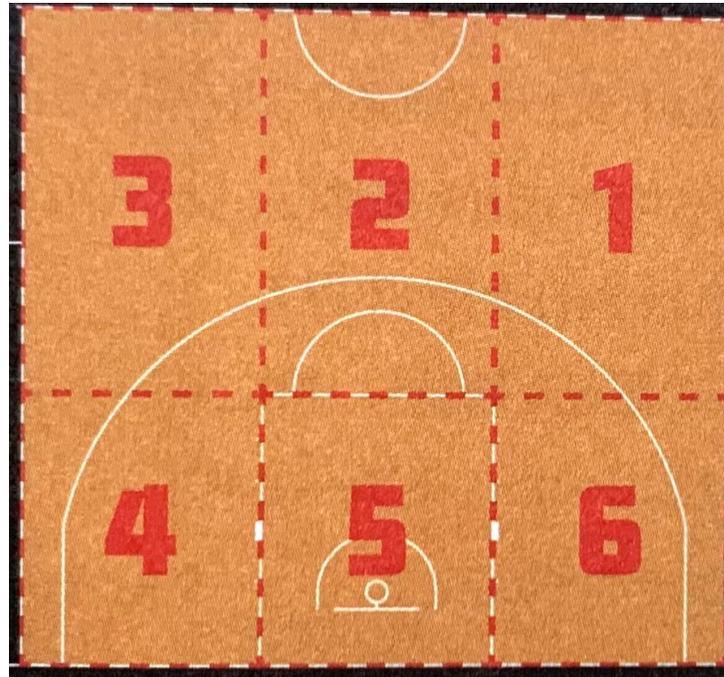
## 2. メカニックマニュアル

### 2.4 コート上のプライマリエリア : コートを6分割してエリアを分担する

a. ボールがエリア①②③、⑥のスリーポイントラインの外側にあるとき

トレイルがボールとその周辺のプレイを責任もって見る。

リードはボールの無いところのプレイを責任もって見る。



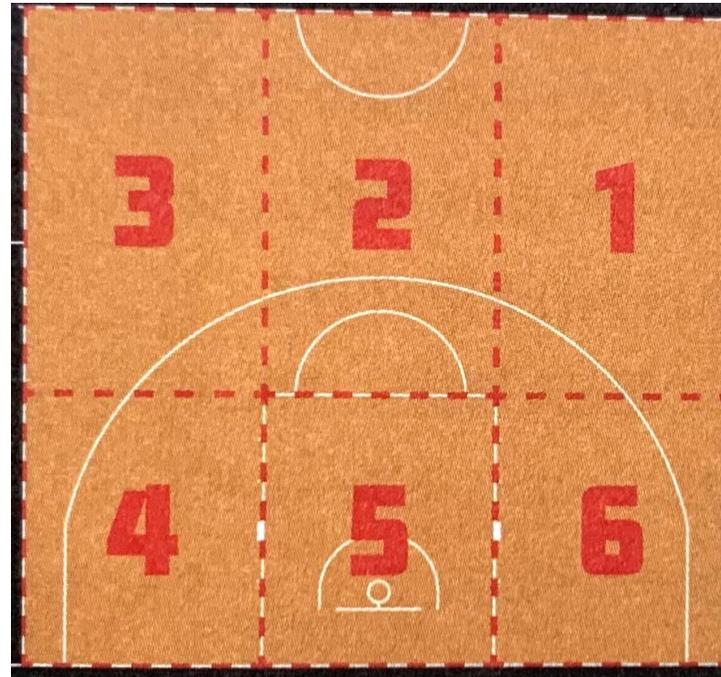
## 2. メカニックマニュアル

### 2.4 コート上のプライマリエリア : コートを6分割してエリアを分担する

b. ボールがエリア④にあるとき

リードがボールとその周辺のプレイを責任もって見る。

トレイルはボールの無いところのプレイを責任もって見る。

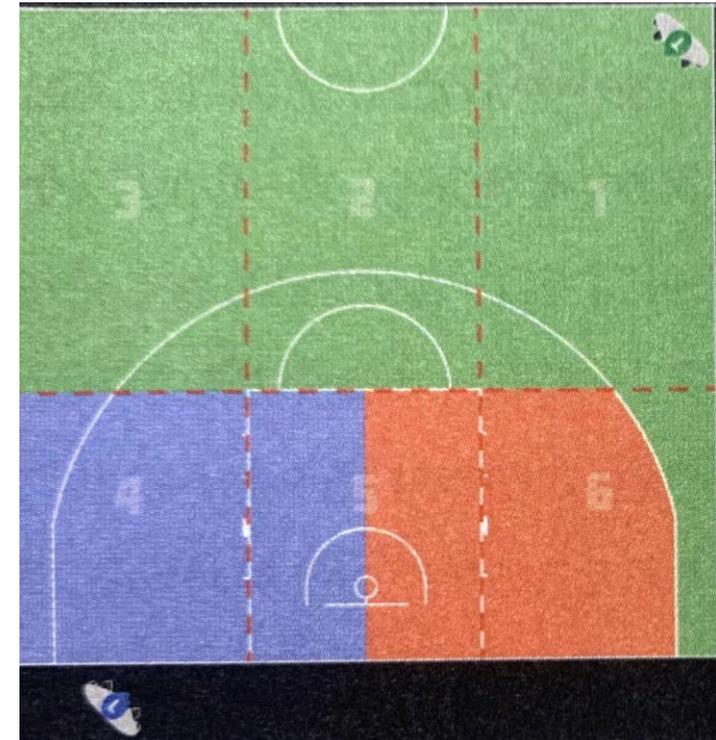
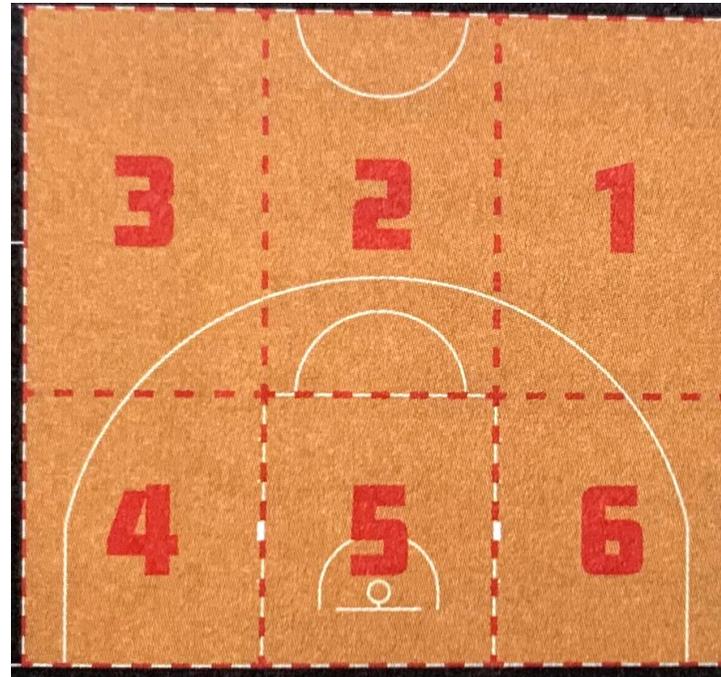


## 2. メカニックマニュアル

### 2.4 コート上のプライマリエリア : コートを6分割してエリアを分担する

c. ボールがエリア⑤、⑥のスリーポイントラインの内側にあるとき

リードとトレイル両審判が責任をもって見る範囲である。

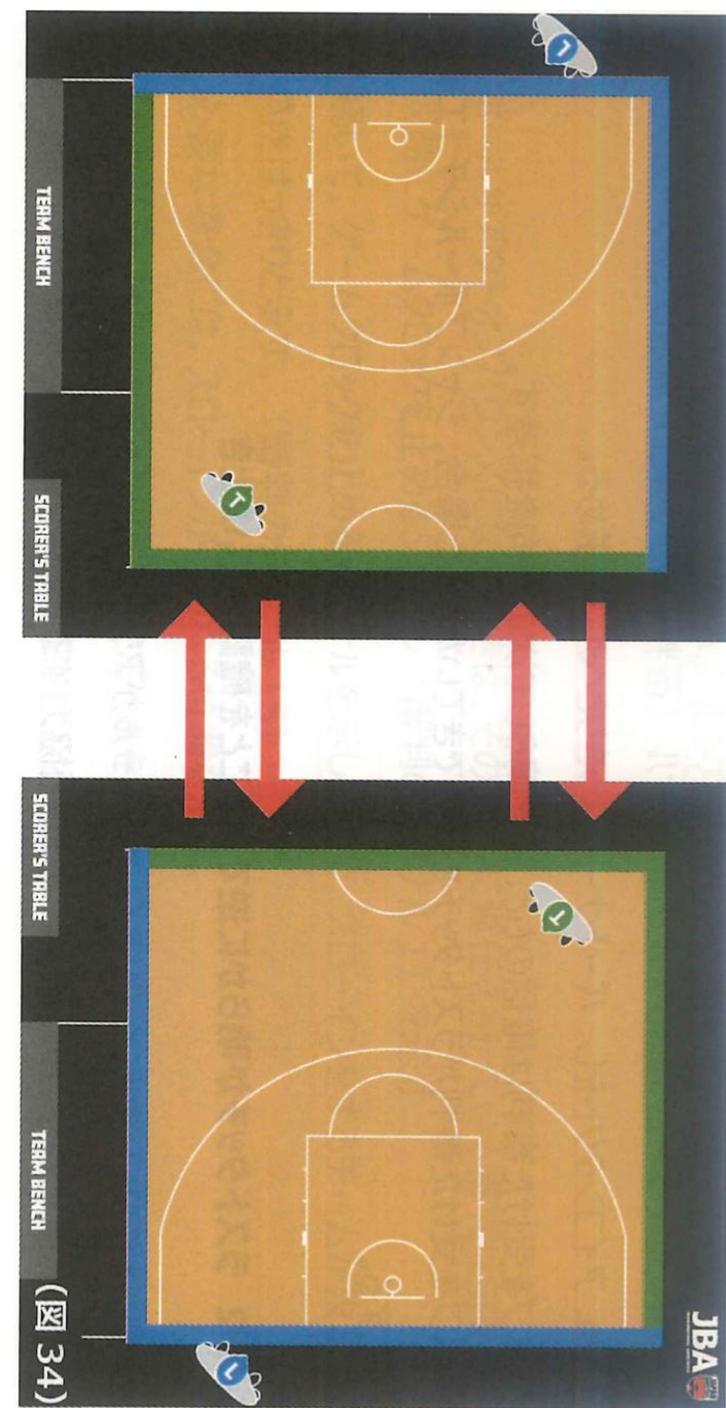


## 2. メカニクマニュアル

### 2.5 ライン分担

リードは**エンドラインと自分の左側のライン**に責任をもつ。  
トレイルは**センターラインと自分の左側のライン**に責任を持つ。

しかしながら、どのような場合にも  
推測で判断を下さず、パートナーとの協力によって  
ラストタッチの確認を行う。



## 2. メカニックマニュアル

### 2.6 ローテーション

ファウルの判定のあとは、両審判は原則としてコート上の位置を交換する。ただし、次の場合はコート上の位置を交換しない。

- ①リード・オフィシャルがオフエンシヴ・ファウルを宣したとき
- ②トレイル・オフィシャルがディフェンシヴ・ファウルを宣したとき

すなわち、ファウルを宣しスコアラーに伝達をした審判は、伝達を終えたあとは、次に攻撃が行われるコートでのリード・オフィシャルにならないようにする。

## 3. 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)

### 3.1 コールザオビアス (CALL THE OBVIOUS)

それぞれの審判が、自身のプライマリカバレッジ内で誰が見ても明らかなインパクトのある触れ合いや、ゲームの中で重要となる触れ合いをファウルとして宣することを指す。

## 3. 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)

### 3.2 ステーションナリ & ディスタンス (STATIONARY AND DISTANCE)

静止した状態からプレーとの適度な距離感を保ってレフェリーすることを指す。

高い判定力を維持するために、笛を鳴らすタイミングまでに適したポジションに移動しておき、**止まって判定を下すことが望ましい。**

#### ★ポジションアジャスト (POSITION ADJUST)

ただ止まってプレーを眺めるのではなく、プレーをレフェリーするために適したポジションとアングルを確保することである。

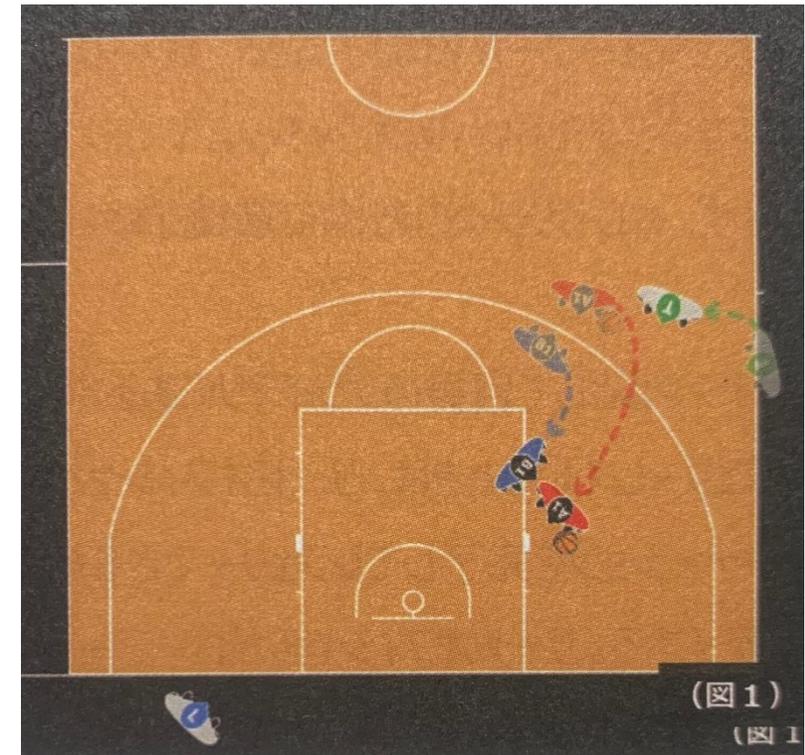
# 3. インディビジュアルオフィシエーティングテクニック (IOT)

## 3.3 レフェリーディフェンス (REFEREE DEFENSE)

まず、ディフェンスが見えるポジションを取り、イリーガルなアクションに注目してレフェリーする。そのうえで、オフenseにアングルを当てておくことで、アクションとリアクションの関係を見極め、ファウルやバイオレーションなどの正確な判定を下す。

### ★クロスステップ (CROSS STEP)

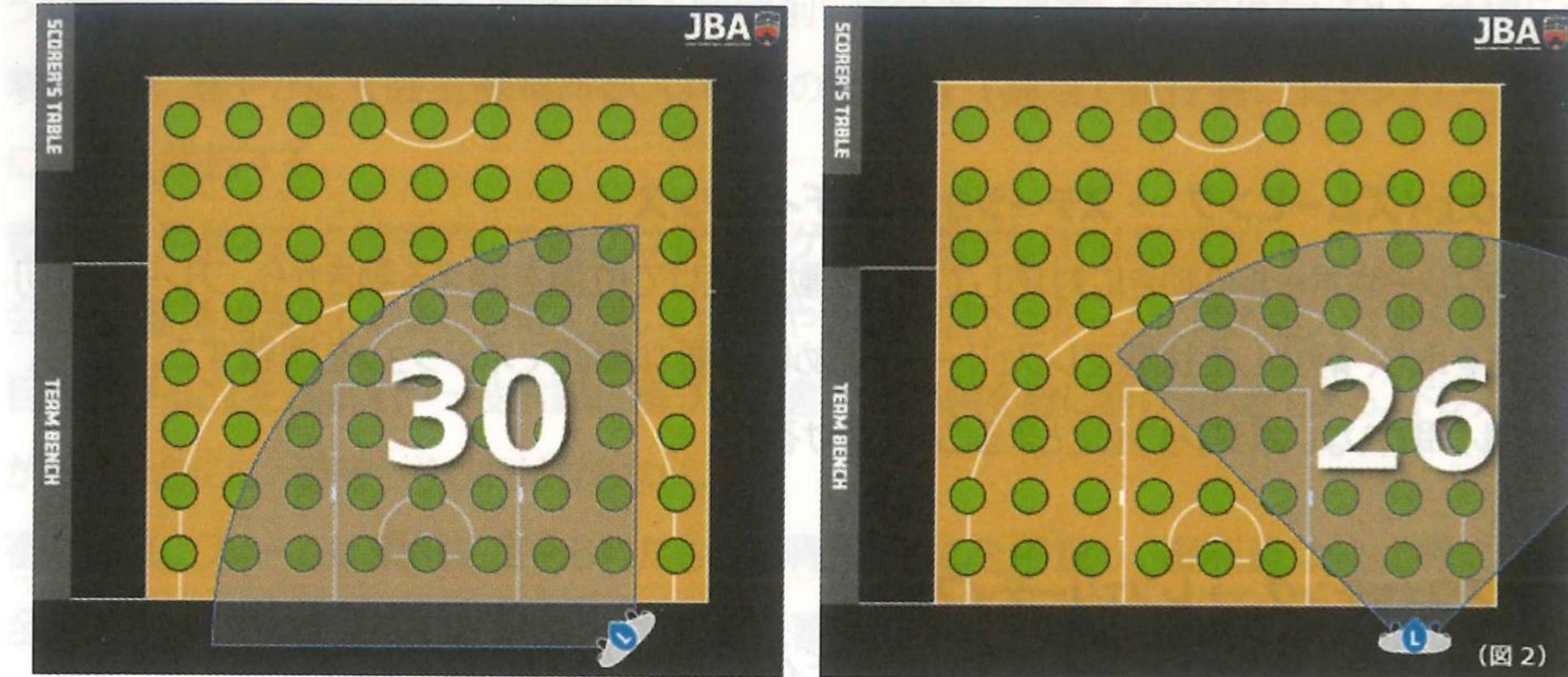
プレイヤーがリングに向かってドリブルを始めたとき、そのドライブとは逆にステップするとディフェンスにアングルを当て続けることができる場合がある。



### 3. 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)

#### 3.4 45° とオープンアングル (45° AND OPEN ANGLE)

アングルの右側から左端までレフェリーすべきプレイヤーを多く確保するために、リードオフィシャルやトレイルオフィシャルでは体の向きを45度にする。



## 3. 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)

### 3.5 ステイウィズザプレー (STAY WITH THE PLAY)

ドライブやリバウンド、スクリーンなど次の展開が予測される動きの中で、自分のレフェリーするプレーを把握し、**そのプレーを始まりから終わりまで見届けなければならない。**

## 3. 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)

### 3.6 四原則からIOTへの移り変わり

オールウェイズムービング → ポジションアジャスト

従来のプレーやボールの動きに対応して絶えず動き続けて位置を変える動きから、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。ただし、アングルが取れないポジションにとどまることは避ける。

## 3. 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)

### 3.6 四原則からIOTへの移り変わり

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。

## 3. 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)

### 3.6 四原則からIOTへの移り変わり

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、スクリーンなどの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。

## 3. 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)

### 3.6 四原則からIOTへの移り変わり

ボクシングイン

→ 2POでは継続してボクシングインの考え方を取り入れた位置取りを行う。

# 4. バイオレーション

## 4.1 アウトオブバウンズ

### プレイヤーのアウトオブバウンズ

プレイヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレイヤー以外の人や物に触れたときである。

# 4. バイオレーション

## 4.1 アウトオブバウンズ

ボールがアウトオブバウンズ：ボールが次の人や物に触れたときである

- ・ アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき
- ・ 境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線の外のフロアに触れていたり境界線の外にある物に触れたとき
- ・ バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき

# 4. バイオレーション

## 4.2 トラベリング

トラベリングとは、コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく、定められた範囲を超えて移動させることである。

<プレイヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること>

ボールを持ったままフロアに倒れたり滑ったり、あるいはフロアに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは認められている。  
その後、ボールを持ったまま転がるか、立ち上がることはバイオレーションである

## 4. バイオレーション

### 4.3 ダブルドリブル

プレイヤーは、ひと続きのドリブルが終わったあと、新たなドリブルをすることはできない。ただし、以下のことでライブのボールのコントロールをいったん失ったあと、再びボールをコントロールしたときは、新たなドリブルをすることができる。

- ① フィールドゴールを放つ
- ② 相手プレイヤーがボールに触れる
- ③ パスまたはファンブルしたボールが、他のプレイヤーに触れる

## 4. バイオレーション

### 4.4 3秒ルール

**フロントコート内**でライブのボールをコントロールしているチームのプレイヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまることはできない

# 4. バイオレーション

## 4.4 3秒ルール

以下のプレイヤーについてはバイオレーションにならない。

- ①制限区域から出ようとしている
- ②そのプレイヤーあるいは味方のプレイヤーがショットの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
- ③3秒未満の間制限区域内にいたあと、ショットをするためにドリブルをしている

制限区域内にいるプレイヤーは、制限区域の外のフロアに両足をつけなければ、制限区域から出たことにはならない

# 4. バイオレーション

## 4.5 5秒ルール

- ①近接して防御されているプレイヤーは、5秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしなければならない。
- ②スロー・インのボールを手放すのに5秒を超えてはならない。

## 4. バイオレーション

### 4.6 24秒ルール

コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするときまたはスローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき、そのチームは24秒以内にショットをしなくてはならない。

# 4. バイオレーション

## 4.6 24秒ルール

24秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の2つのことが満たされなければならない

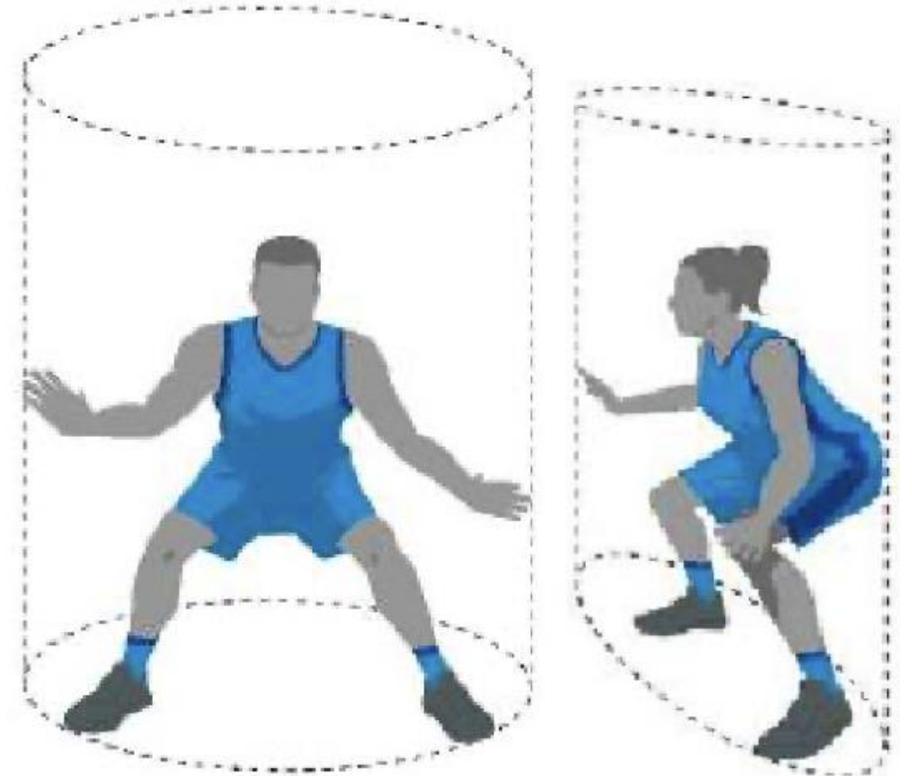
- ①ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレイヤーの手から離れていること
- ②ボールがそのプレイヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること

# 5. ファール

## 5.1 シリンダーの概念

シリンダーとはプレイヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーにはプレイヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスプレイヤーとボールを持っていないオフェンスプレイヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される。

- ①正面は手のひらの位置まで
- ②背面は尻の位置まで
- ③側面は腕と脚の外側の位置まで

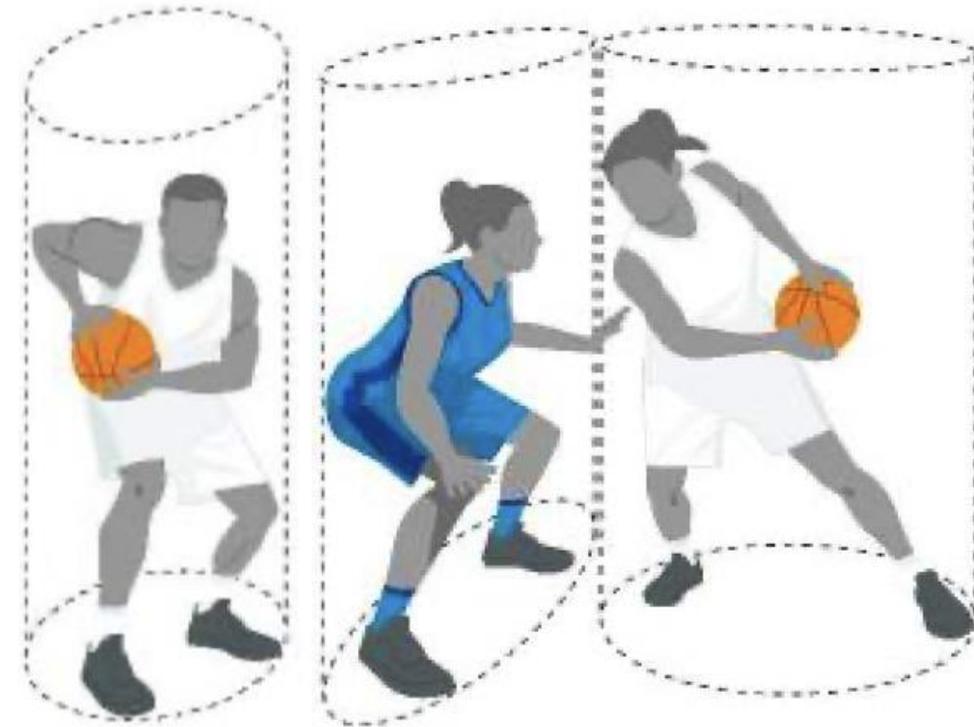


# 5. ファール

## 5.1 シリンダーの概念

オフenseプレイヤーが自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットプレーを試みているとき、ディフェンスプレイヤーはボールを持っているオフenseプレイヤーのシリンダーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフenseプレイヤーのシリンダーは以下の通り制限される。

- ①正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで
- ②背面は尻の位置まで
- ③側面は腕と脚の外側の位置まで



# 5. ファール

## 5.2 リーガルガーディングポジション

ディフェンスのプレイヤーは以下の2つの条件を満たしたとき、リーガルガーディングポジションを占めたとみなされる

- ①相手チームのプレイヤーに正対する
- ②両足をフロアにつける

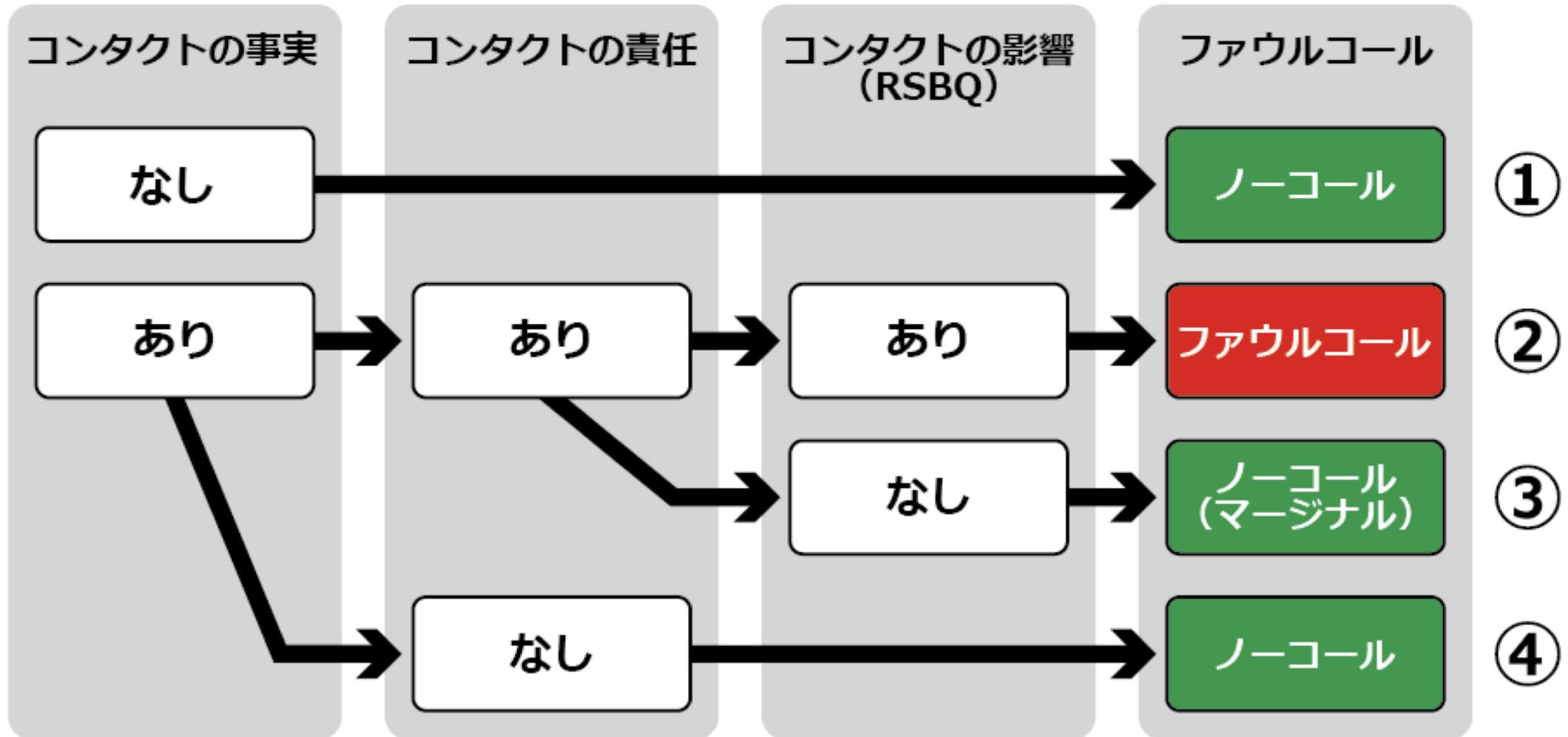
# 5. ファール

## 5.3 ファウルの3原則

- ① コンタクトの**事実**(コンタクトが起きているということ)
- 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**  
オフense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

# 5. ファール

## 判定基準の基本



# おわりに

- ・ 審判は、ゲームをルールやガイドラインに示された枠組みの中でプレーさせるという役割を担い、さまざまなプレーに対して即座に判定を下さなければならぬ。審判も人間であるから、時に謝った判定を下す可能性もあり、完璧なジャッジをすることは難しい。
- ・ クルーがスムーズにゲームを運営するためには、コーチ、プレイヤーの協力が不可欠である。コーチもプレイヤーも決して審判と敵対する関係ではなく、ともにバスケットボールのゲームに関わる仲間であるということを理解しておく必要がある。