

平成29年度
長野県ミニバスケットボール連盟
第1回 審判講習会

D級ライセンス新規更新講習会
E級ライセンス更新講習会



平成29年5月7日(日)
安曇野市堀金総合体育館
長野県ミニバスケットボール連盟

平成29年度

長野県ミニバスケットボール連盟 審判講習会

(D級ライセンス新規更新講習会)

(E級ライセンス更新講習会)

講師

北信越ミニバスケットボール連盟審判委員長
(一社)長野県バスケットボール協会審判委員長

大井 明様

☆全体スケジュール

	D級新規更新講習 E級更新講習	更新講習 受講済みの方	E級取得を目指す方 (初心者)
9:00~9:30	受付	受付	受付
9:30	開講式	開講式	開講式
9:45	講義①(講師)	講義①(講師)	講義①(講師)
10:20	講義②(審判委員)	実技	実技 ・基本動作の確認
12:00	昼食	昼食	昼食
12:50	実技	実技	実技 ※堀金小学校へ移動
14:50			
15:00	閉講式	閉講式	閉講式
15:30	終了	終了	終了

☆E級公認審判員を目指す方へ

2017年度よりJBA公認E級審判ライセンスの新規取得についてはJBAラーニングにより全国で統一した内容で実施されます。これまでの集合講習会形式にはない多くのメリットを生かしながら、全国の審判員のライセンス取得に向けて運用していきます。

詳しくはJBAの「JBA公認E級審判 JBAラーニング」をご参照ください。

<http://www.japanbasketball.jp/referee/learning>

2017（平成29）年度の方針と重点実施事項



■方針

改革の継続 「JAPAN BASKETBALL STANDARD 2016」に基づき、バスケットボールで日本を元気にするための改革を引き続き強力に推進

■2017年度重点実施事項

- JBA、PBA（都道府県協会）の組織基盤構築・強化と各種連盟の組織整備、連携強化
- ワールドカップ、東京オリンピックに向けた代表チームの強化と、審判・指導者・マネジメント人材の育成・強化
- バスケットボール競技の価値向上に向けたマーケティング戦略の設計・推進（B.MARKETING社との協働）

 **JBA REFEREE DEPARTMENT**

公益財団法人 日本バスケットボール協会 審判部

2017（平成29）年度の主な活動③



■ 審判関連

- 審判の新ライセンス制度導入に伴う育成・養成プログラムの展開
 - ① 審判インストラクター制度の構築
 - ② 指導者講習プログラムの充実
 - ③ e-Learningの有効活用
- 海外協会とのパートナーシップ提携も
ふまえた人材交流の実施



 **JBA REFEREE DEPARTMENT**

公益財団法人 日本バスケットボール協会 審判部

チーム、競技者、審判員登録数のサッカーとの比較



	バスケットボール (2016年度)	サッカー (2015年度)
チーム登録数	34,218	28,386
競技者数	637,249	951,459
審判員数	40,528	254,741
インストラクター数	0	2,411

※バスケットボールの数値はすべて2017年3月1日現在

- 競技者数に対して、審判員数は約26%（バスケットボールは約6%）
- 1チームに約9人の審判ライセンス保持者が存在（バスケットボールは1人強）



今後、特に若年層を中心とした競技者のプレー機会を増やすためリーグ戦化が進む中で、審判員の確保と育成は大きな課題となっている

 **JBA REFEREE DEPARTMENT**

公益財団法人日本バスケットボール協会 審判部

- 審判員は常にニュートラルな立場を自覚し、特定のチーム関係者と利害関係のあるような行動、情報提供を行うことのないように十分に慎むこと。
 - 審判割当の情報等、守秘義務があること。
 - ツイッター、ブログといったSNS等の不特定多数が閲覧できる書き込みの厳禁

- バスケットボールの関係者、またはバスケットボールを愛する方々は常に我々審判員の行動を注視している。コート外での行動についても、社会的通念上ふさわしくないような言動や立ち振る舞いについて十分に注意すること。
 - パワーハラスメント的な言動（暴言等を含む）による指導等の厳禁

- 全国大会やブロック大会、また地区大会等において審判役員として従事するときには、審判員としての立場を理解し良識ある行動を選択し、大会関係者やチーム関係者から信頼されるよう努めるものとする。
 - ドレスコードの遵守や公共の交通機関の利用
 - 午後10時以降の飲酒、宿舎外での行動の厳禁

2017-18 JBA プレイコーリング・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 (オフェンスとバスケットの間にディフェンスがいる状況) 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、ボールにまったく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 DQ 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、シリンドラ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)

2017. 4. 11

JBA 審判部会

2P0 メカニクス確認事項

この確認事項は、最新のメカニクスと審判技術を FIBA の方向性に基づき、国内審判員が共通の理解をもつことを目的として作成したものである。

1 ヴィジブル・カウント

- 1) スロー・インの際は行い、5sec に対応する。
- 2) その他については行わない。①8sec ②フリースロー

変更 2013 オフィシャルズ・マニュアル P88 III14 /P114 8.1.2

変更 2015 競技規則 P92 IV12

2 スロー・イン

P63 5.3

- 1) 原則として、L と T の Boxing-in を形成することを強く意識する。
- 2) 攻撃側のフロントコート・エンドラインからのスロー・インの時の L について。

①バックボードの左側からのスロー・インでは外側から渡す。

変更 P64 5.4.1

②バックボードの左側サイドライン近くのスロー・インでは内側から渡す。

③バックボードの右側からのスロー・インではトスあるいはバウンス・パスで渡し、T と boxing-in を形成する。

変更なし P65 5.4.2

④スローワーにボールを渡す前に笛を鳴らす(Warning whistle)。

- 3) ~~トレイルはリードのミラーし、タイムインもする(時計を止める合図をする)。~~

新規 ~~P88 II 6, 8(計時の合図)~~ (訂正)

スロー・インのボールを与えた審判は、ボールがコート内のプレイヤーに触れた瞬間にタイム・インの合図をする

3 T0 レポート

- 1) スコアラーが確認できる位置(距離)に移動してレポートを行う。

補助的に声を用いることで明確な伝達をする。

※FIBA は、スコアラーが確認できるのなら、距離は考慮しない方向である。しかしながら国内

2P0 で行われる公式試合について、T0 からよく見通せる位置で、しっかりと立ち止まって

レポートを行うことで、トラブルを少なくすることが目的である。

4 フリースロー

1) L は次にフリースローが続く場合、フリースローレーンの一番エンドラインに近いリバウンドの位置とエンドラインの間に立つ。

変更 P116 8.2.4

2) L は最後のフリースローの場合エンドライン後方に立つ。

5 タイムアウト時

1) 次の再開の場所にボールを置く。

ただし、再開の場所がチームのベンチ付近であった場合は、チームの邪魔にならない場所を考慮して対応する。

新規

6 リード

1) 速攻の際、ショートカットを行いゴールの右側に位置する場合もある。

2) 必要があれば、Close down からタイミング良くゴールの右側のドライブを判断できる位置に移動しても良い。ただし、オートマティックに移動することはストレートラインを作ることになるので注意すること。また、動きながらの判定は避けなければならない。

※これは、L がゴールの右側に行ってはいけない、ということはないことの確認であり、自動的に右側に行くことを推奨するものではない(この位置取りのリスク)。

また、No working area に立ち止まることは避けなくてはならない。

7 トレイル

1) 3PO の T と C の役割を持つことを意識する。

2) 従来の“T は横を確認する”という概念から“縦を確認するケースがある”ことを付け加える。

※これは、T の Primary の確認である。また Cross Step の習慣をつけ、3PO の C につなげる考え方である。

コート上の2人の審判(TとL)が Primary, Dual coverage, Second coverage を強く意識するとともに、Blind call や Cross call をせず正しい判断をするための位置取りをタイミング良くできるための工夫と努力をすることを忘れてはならない。

*上記、確認事項を含め、プレゲーム・カンファレンス等で相手審判との共通認識をもってゲームに臨むようお願いいたします。

平成29年度 (一社)長野県バスケットボール協会審判委員会 組織図

