



スキルアップ学習

審判をするにあたり、今一度下記の項目について考えてみましょう。

1. あなたが審判する目的って何？
2. バスケットボール競技規則の精神を発揮するには、以下の四方向からの努力が必要であるが、それぞれの役割を考えてみましょう。
プレイヤーは、
審判は、
観衆は、
指導者は、
3. 審判の心構え
Q. 審判を始めたきっかけは？

Q. これからの審判活動について『今』思うことは？

チーム名 : _____ 男・女

帯同審判員名 : _____

※ この用紙のみ提出をお願い致します。

4. 審判を行うにあたり、これだけは覚えておこう！

《ポイントとなる用語など》

●審判の役割

クルーチーフ：コート、用具、器具を点検し、承認する任務がある。

ボールの選定（2個以上から1個）

アンパイア：各クォーターの出場メンバーの登録（ミニバス）

●アクティブオフィシャル（リード）、パッシブオフィシャル（トレイル）

エンド・ラインに位置する審判を“アクティブオフィシャル（リード）”。フロント・コートで、バスケットに向かって左側のサイド・ラインの近くに位置する審判を“パッシブオフィシャル（トレイル）”という

●ラインの責任

アクティブオフィシャル、パッシブオフィシャルともに自分の左側のラインを責任ラインとするが、アクティブオフィシャルはエンド・ラインも責任ラインとし、アウトオブバウンズやバイオレーションの判定は責任ライン側の審判が判定し、ホイッスルを鳴らす。

●ボクシング・イン

10人のプレイヤーを常に自分と相手審判の2人の審判の視野の中に入れておくこと
（両審判は、かならずしも対角線上に位置を占める必要はない）

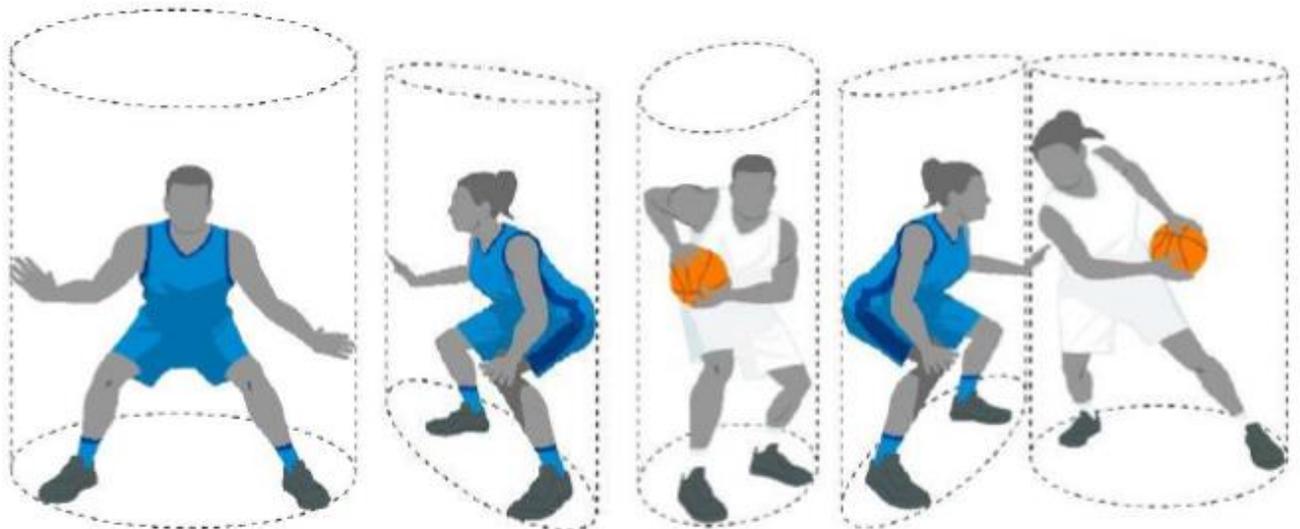
●リーガルとイリーガル

リーガル：規則に違反していない

イリーガル：規則に違反している

●シリンダーの概念

“第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念”



●位置の交換

審判がファウルを宣してボールがデッドになったとき、審判がそれぞれのポジションを交換すること。
“ファウル”をコールした審判が“次のプレイのトレイル・オフィシャル”になる。

5. 審判のシグナル

- ・スコアラーステーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることが望ましい。

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

ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

交代とタイムアウト

交代



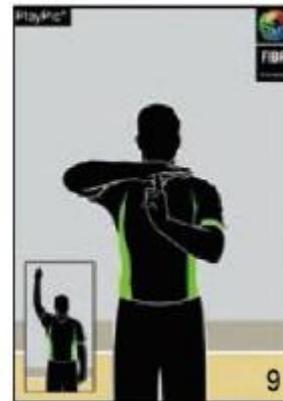
前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

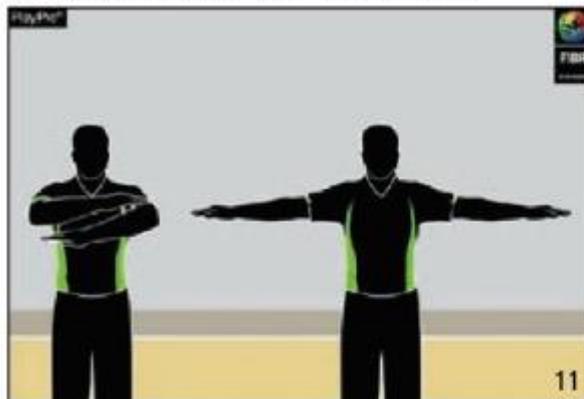
タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

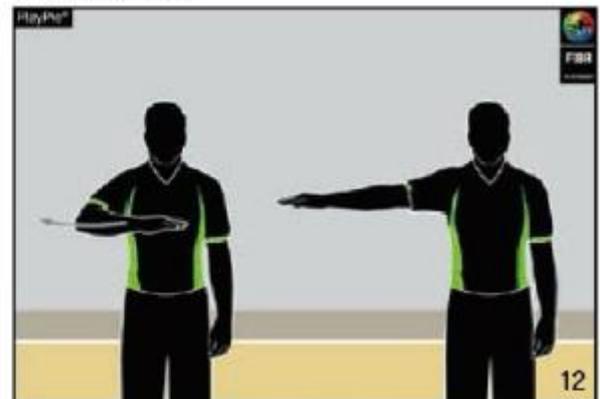
情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片方の親指を立てて示す (サムアップ)

ショットクロックのリセット



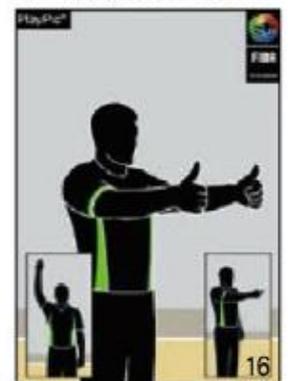
人差し指を伸ばして手を回す

プレーやアウトオブバウンズの方向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

ヘルドボール/ジャンプボールシチュエーション



両手の親指を立てて (サムアップ) から、オルタネイティングポゼッションアローの示す方向を指す

バイオレーション

トラベリング



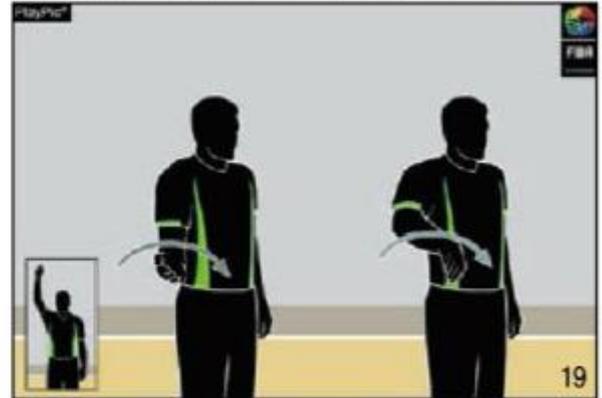
両こぶしを回す

イリーガルドリブル
(ダブルドリブル)



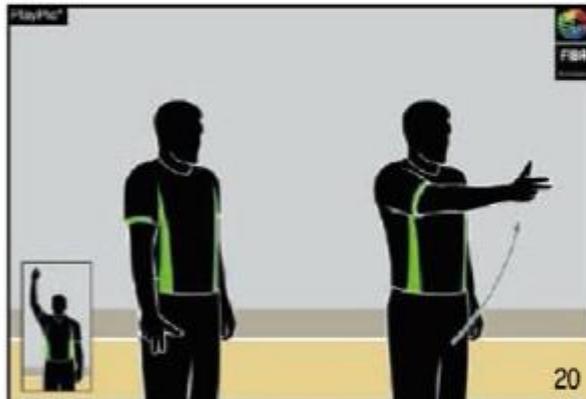
手のひらで軽くたたく

イリーガルドリブル (キャリーングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



5本指を見せる

8秒



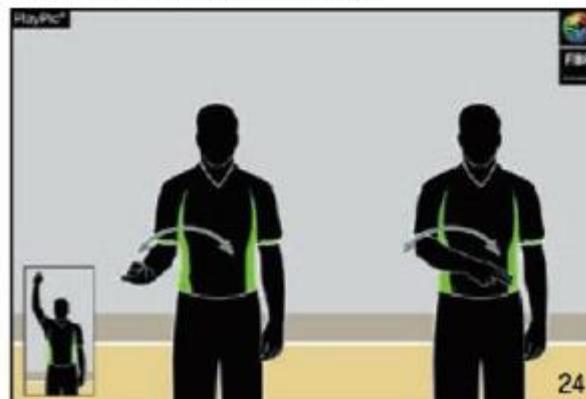
8本指を見せる

24秒



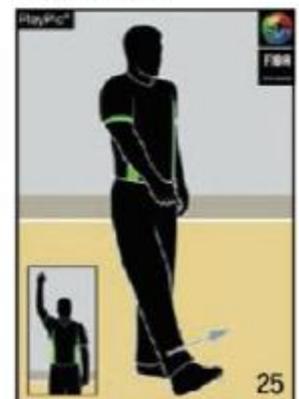
指で肩に触れる

ボールをバックコートに返すこと
(バックコートバイオレーション)



体の前で腕を振る

わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレーヤーの番号

1番～5番



右手で1から5を示す

6番～10番



右手で5、左手で1から5を示す

11番～15番



右手を握って10、左手で1から5を示す

16番～18番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

ブロッキング（ディフェンス）、イリーガルスクリーン（オフェンス）



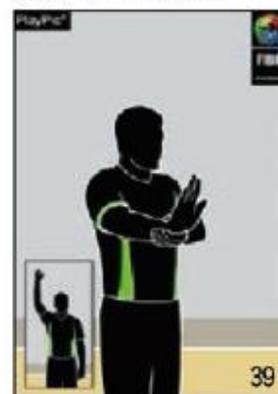
両手を腰に

プッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング



押すまねをする

ハンドチェック



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブハ
ンズ



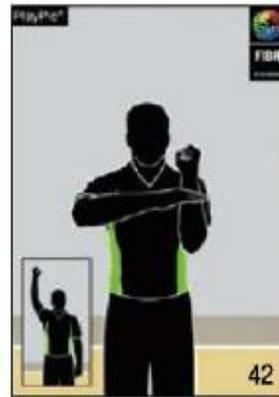
手首をたたく

ボールをコントロールし
ているチャージング



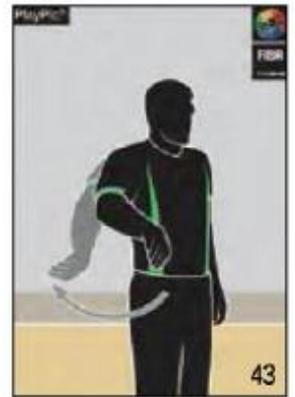
握りこぶしで手のひらを
たたく

手に対するイリーガルな
コンタクト



手のひらでもう一方の前
腕をたたく

フッキング



腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



頭に触れるまねをする

ボールをコントロールし
ているチームのファウル



攻撃しているチームのバ
スケットへ握りこぶしを
突き出す

ショットの動作（アクトオブシューティング）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

ショットの動作（アクトオブシューティング）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

特別なファウル

ダブルファウル



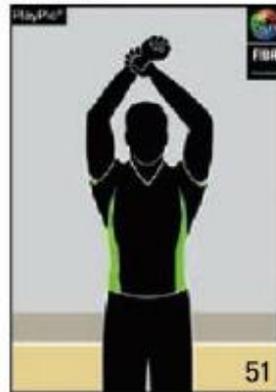
こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



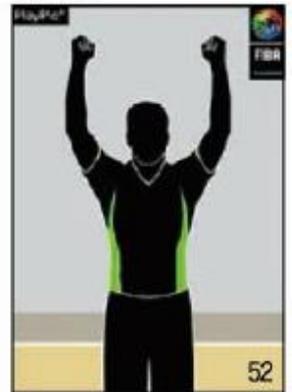
両手でTを示す

アンスポーツマンライク
ファウル



手首を握って頭上に上げる

ディスクオリファイング
ファウル



両手の握りこぶしを上げる

ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのないファ
ウルのあと



サイドラインと平行に指
し示す

ボールをコントロールし
ているチームによるファ
ウルのあと



サイドラインと平行に握
りこぶしで指し示す

1本のフリースロー



1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

3本のフリースロー



3本指をあげる

フリースローの処置 - アクティブオフィシャル (リード)

1本のフリースロー



1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

3本のフリースロー



3本指を水平に

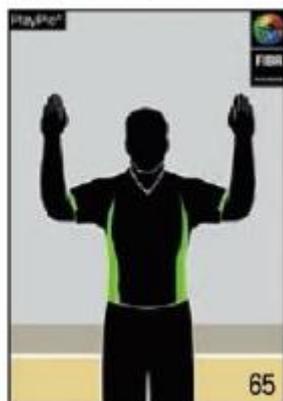
フリースローの処置 - パッシブオフィシャル (トレイルやセンター)

1本のフリースロー



人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

6. ゲームの流れを覚えよう

・ゲーム前

コート、用具、器具の確認。入念にアップを行う。(ストレッチ)

パートナーと挨拶を交わし、ゲーム中に行うべき任務などの打ち合わせをする。(プレ・ゲーム・カンファレンス)

ワッペンの着用、服装の乱れに注意する。

・開始10分前

コートに入る。クルーチーフはボールを選び用具・器具を承認する。

・開始 5分前

スコアラーズテーブルの反対側のセンターライン延長線上で待機する。

・開始 3分前

クルーチーフは3分前の笛を鳴らし、テーブルサイド近くに移動してゲーム開始の準備をする。アンパイアはメンバー登録をする。準備完了後は両審判とも、スコアラーズテーブルの反対側のセンターライン延長線上にて両ベンチを監視する。

・開始 1分前

クルーチーフは1分前の笛を鳴らしアップを終了させる。アンパイアはスコアラーズテーブル側に移動し、ゲーム開始の合図を待つ。

・トスアップ

クルーチーフはプレイヤー同士の挨拶をしたのち、テーブルオフィシャルズに準備ができているか「確認の合図」を示しあって確認する。

アンパイアはボールがタップされたあとプレイに先行して動くことができるように用意する。

またクルーチーフは、ジャンプボールをさせるためにボールをトスアップするときにも、ファウルヴァイオレーションが起こったときに、ただちに笛を鳴らせるように、笛をくわえておくようにしなければならない。

またアンパイアは、トスアップされたボールが曲がったり低すぎたりした場合には、ただちに笛を鳴らしてプレイを止め、ジャンプボールのやり直しを宣する。

・1～2クォーター間

スコアの確認が必要なときはテーブルオフィシャルズと確認し、それ以外はスコアラーズテーブルの反対側のセンターライン延長線上にて待機し、両ベンチを監視する。(給水もありです)

アンパイアはメンバー登録をする。

・2クォーター開始

クルーチーフはプレイヤーの挨拶を済ませ、オポジット・サイドよりポゼッションアローに攻撃するチームのプレイヤーにボールを渡しゲームを開始する。

- ハーフタイム

両チームのスコアラールを呼び、スコアチェックをする。スコアチェック完了後はコートチェンジ、ポゼッションアローのチェンジを、テーブルオフィシャルズと確認しながら行う。

- 後半開始 3分前

クルーチーフは3分前の笛を鳴らし、テーブルサイド近くにて用具、器具の確認をし、ゲーム後半開始の準備をする。準備完了後は両審判とも、スコアラーステーブルの反対側のセンターライン延長線上にて両ベンチを監視する。給水も済ませておく。

- 後半開始 1分前

クルーチーフは1分前の笛を鳴らしアップを終了させる。アンパイアはスコアラーステーブル側に移動し、ゲーム開始の合図を待つ。

- 3クォーター開始

クルーチーフはプレイヤーの挨拶を済ませ、オポジット・サイドよりポゼッションアローに攻撃するチームのプレイヤーにボールを渡しゲームを開始する。

- 3～4クォーター間

スコアの確認が必要なときはテーブルオフィシャルズと確認し、それ以外はスコアラーステーブルの反対側のセンターライン延長線上にて待機し、両ベンチを監視する。(給水もありです)
アンパイアはメンバー登録をする。

- 4クォーター開始

クルーチーフはプレイヤーの挨拶を済ませ、オポジット・サイドよりポゼッションアローに攻撃するチームのプレイヤーにボールを渡しゲームを開始する。

- 試合終了時

アンパイアはテーブルオフィシャルズにスコアの確認を行い、間違いが無ければクルーチーフに「審判の合図」をする。クルーチーフは勝利したチームを宣し、挨拶をさせてゲームを終了する。

- 試合終了後

クルーチーフはスコアシートを点検・確認し了承してから、アンパイア、クルーチーフの順にスコアシートにサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。このとき、クルーチーフの任務や決定をくだす権限も終わる。