

< 審判マニュアル参考例 >

4.1 両審判の責任と協力

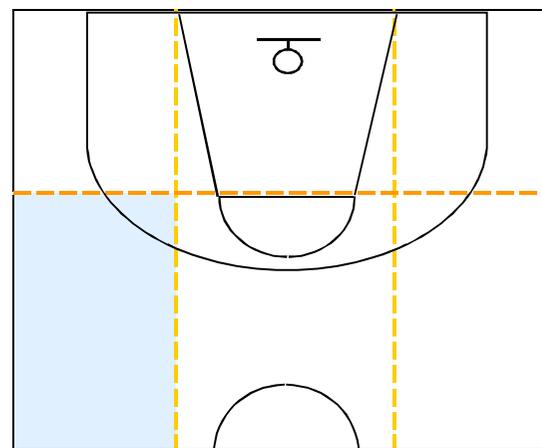
1. 両審判は、コート上の10人のプレイヤーがどこにいるかをつねに把握するために、コート上の広い範囲に絶えず目を配る努力をしていなければならない。
3. ボールがどこにあるかを把握していることとボールを見ていることは同じではない。
4. 両審判がほとんど同時にファウルの笛を鳴らしたときは、(ダブル・ホイッスル)すぐに次の動作に移るのではなく、相手審判を注意深く見てアイ・コンタクトを取り合うようにする。
両審判がほとんど同時に笛を鳴らしたときは、**原則としてそのプレイの近くにいたほうの審判が判定を示す。**
5. 審判がファウルやヴァイオリションを判定するときには、主審と副審の間には区別がなく、主審の判定が副審の判定よりも優先するということ はまったくない。(上級審判が正しい場合が多い)
また、判定をくだすことについては、年齢の若い審判や経験の少ない審判も、経験の豊富な審判とまったく同じ権限をもつ。
したがって、各自の判定基準は、それぞれの確認に基づいて各自の責任において決めなければならないが、どのような場合でも、相手審判との協力とチーム・ワークを欠かすことはできない。

4.2 コート上の責任範囲区分(図30)

1. 通常行われているバスケットボールの審判法としては、一方の審判がボールとその周辺の“オン・ザ・ボール(on-the-ball)”のプレイを、相手審判はボールのないところの“オフ・ザ・ボール(off-the-ball)”のプレイを責任をもって見るという方法が近代的であり、このときも両審判の協力が必要とされている。
2. 両審判は、それぞれの責任範囲で正確な判定を適切にくだすことができるように、このマニュアルにガイド・ラインとして述べられている審判のメカニックを用いて、プレイを判定するのにもっともよい位置を探しつづけていかなければならない。
3. その際の審判の責任範囲をわかりやすく考えるために、ハーフ・コートを図30に示すように6つに区分し、それぞれエリア1～エリア6とよぶことにする。

- 25 -

図30



4. このマニュアルでは、まず最初に、**トレイル・オフィシャル**がこの6つのエリアの区分とボールの位置に基づいて、ボールの周辺を責任をもって見るときとボールのないところを自任をもって見るときを区別できるように示している。
このことを理解すれば、**リード・オフィシャル**がそのポジションを占めるときの責任範囲と任務も同じように理解できるはずである。
5. 両審判は、それぞれの責任範囲区分をよく理解しておかなければならないが、だれが見ても明らかなファウルやヴァイオレーションに対しては、責任範囲区分にとらわれずに判定しなければならない。

- 27 -

4.3 トレイル・オフィシャルの位置取りと責任範囲

4.3.1 プレイがバック・コートからフロント・コートに進められるとき

1. プレイがコート上を進行していくときは、トレイル・オフィシャルは、通常はボールの左側の少し後ろで、ボールから3～5mほど離れて追従していく。
2. 突発的なインターセプションに備えて、いつでも逆の方向へ動くことができるように用意しておく。
このようなインターセプションがあったときでも、プレイヤーを逃げかきように、またプレイに遅れることのないように、最善の努力をする。

4.3.2 ボールがエリア1～エリア3にあるとき(図31～図36)

1. ボールが**エリア**にあるときは、トレイル・オフィシャルは、ボールとその周辺のプレイを責任をもって見る(図31, 図32)
特に、エリア1で攻撃側プレイヤーがドリブルをしていたりショットやパスをしようとしていて、防御側プレイヤーがそのプレイを防御しようとしているときは、そのプレイを責任をもって見ていなければならない。
2. ボールが**エリア**にあるときにも、ボールとその周辺のプレイを責任をもって見る(図33, 図34)。
3. ボールがトレイル・オフィシャルの通常的位置から離れた**エリア**にあるときにも、ボールとその周辺のプレイを責任をもって見る。
このような場合は、ボールから離れたところにおいても、できるか

ぎりプレイを見極められる位置取りをする。(図35)

必要があれば、自分の右側のサイド・ラインでのアウト・オブ・バウンズの判定をくだす。

4. ボールが**エリア**のスリー・ポイント・ラインに近いところにあるときは、そのボールがパスやドリブルによって**エリア**や**エリア**に進められてからショットされることが多い。

このようなプレイが起こりつつある場合は、トレイル・オフィシャルはこのプレイに対応して左側に移動し、ボールから離れたところのプレイを見るようにする(図36)。

5. **エリア**のフリースロー・ラインの延長上付近(エリア3とエリア4の境界,付近)からスリー・ポイント・ショットがなされるときはトレイル・オフィシャルが責任をもってそのショットを確認しなければならないが、プレイヤーにさえぎられて見えにくい場合は、リード・オフィシャルの協力が必要となる。

6. エンド・ラインと自分の右側のサイド・ラインについては原則として責任をもちませんが、ボールがアウト・オブ・バウンズになったときに相手審判から協力を求められた場合は、その判定に協力できるように気を配っておかなければならない。

- 29 -

4.3.3 ボールがエリア4～エリア6にあるとき (図37、図38)

1. ボールがトレイル・オフィシャルのからもっとも離れたエリア4にあるときは、トレイル・オフィシャルは、ボールとその周辺のプレイを見るのではなく、ボールのないところのプレイを責任をもって見る(図37、図38)

特にオフ・ザ・ボールのロー・ポストで起こるスクリーン・プレイに注意を払う。

2. パス、ドリブル、ショットによってボールがバスケットやエンド・ラインのほうへ向かったときは、プレイヤーと相手プレイヤーの間のスペースをより見きわめられるように、トレイル・オフィシャルもプレイに合わせてフリースロー・ラインの延長上付近の適切な位置まで踏み込むことがもっとも重要である。

3. ボールが**エリア**（制限区域）にあるときだけは、両審判がボールとその周辺のプレイ、特にショットについてを見ておかなければならない（図39，図40）

4. ボールが**エリア**のスリー・ポイント・ラインの内側（ツー・ポイント・エリア）にあるときは、トレイル・オフィシャルはボールとその周辺のプレイを責任をもって見る（図41）。

しかし、ボールをコントロールしているプレイヤーがエンド・ラインに沿ってドライブしたときには、リード・オフィシャルがそのプレイを責任をもって見るようにする。

このような場合は、**トレイル・オフィシャルは、ハイ・ホストやロー・ホストのプレイに特に注意を要する。**

5. ボールがエリア6のスリー・ポイント・ラインよりも外側（スリー・ポイント・エリア）にあるときは、ボールとその周辺のプレイ、特にショットについてを責任をもって見る（図42）。

6. どのような場合でも画審判の緊密な協力が必要とされる。

特にボールが**エリア**にあり、そのボールがバスでほかのエリアに移動したときには、ボールとその周辺のプレイを見る責任を引き継がなければならないので、相手審判との緊密な協力がもっとも必要とされる。

7. ショットがなされたときには、トレイル・オフィシャルは、ボールがバスケットに入ったか入らなかったかを確認し、両チームのプレイヤーによるゴール・テンディングとインタフェアを責任をもって見る。

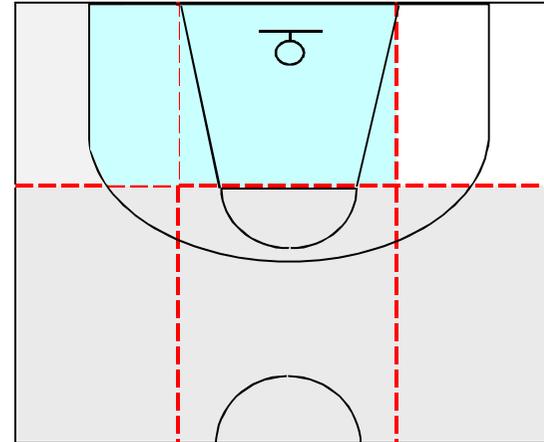
さらに、リバウンド・プレイを注意深く見守り、特にボールに対して不利な位置からボールを取ろうとするフリースロー・ラインの近くにいるプレイヤーに注意を要する。

8. 自分の左側のサイド・ラインに責任をもち、ボールがアウト・オブ・バウンズになったときにはどちらのチームのスロー・インになるのかをはっきりと示す。

4.4 トレイル・オフィシャルの基本的な任務 (図43)

1. 図43に示されている網かけの部分が、トレイル・オフィシャルがボールとその川辺のプレイを責任をもって見る範囲である。
濃い網かけて示されている部分は、両審判がボールとその周辺のプレイを責任をもって見る範囲である。
2. トレイル・オフィシャルの基本的な任務には、次のことがあげられる。
 - (1) ショットがなされたとき、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判定する。
 - (2) 各ピリオド、各延長時限の競技時間の終わりや24秒の終わり近くにショットがなされたとき、それらの合図が鳴ったとき**ボールがシューターの手から離れていたかどうかを判定する**。
このような場合に得点を認めるか認めないかを判定することは、**トレイル・オフィシャルの重要な任務である**。
 - (3) ゴール・テンディングやインタフェアを判定する。
 - (4) リバウンドで起こる触れ合いを判定する。
特にリバウンドのボールを取ろうとしている**相手のうしろから触れ合いを起こすプレイヤーに注意をほらう**。
 - (5) 自分の責任範囲内でなされる、ボールがあるところのスクリーン・プレイおよびボールがないところのスクリーン・プレイを判定する。
 - (6) ロー・ポスト付近の触れ合いを判定する。
特に、**ボールがないときにオフ・サ・ボールで起こるロー・ポスト付近の触れ合いに注意をほらう**。
 - (7) リード・オフィシャルから離れたところで起こるファウルを判定する。
 - (8) バスケットにドライブを始めるときのトラヴェリングのヴァイオリションに気をつける。
 - (9) **ゲーム・クロックや24秒計の表示に注意をほらう**。
 - (10) ボールが図43に示されている網かけのない範囲にあるとき、ボールのないところのプレイを責任をもって見る。

図42



3. トレイル・オフィシャルの基本的な位置取りの原則は、次のとおりである。
 - (1) トレイル・オフィシャルは、プレイに対応して絶えず位置を変えていかなければならない。

特にボールの移動に対しては必ず対応して動くこと
 - (2) 10人のプレイヤーをつね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**ボクシング・イン(Boxing-in)**を心がけておく。
 - (3) ショット、ドリブル、パスによってボールがフリースロー・ラインの延長上よりもバスケットの近くに向かったときは、トレイル・オフィシャルも、プレイに応じて踏み込んでそのプレイを見るようにする。
 - (4) **攻撃側プレイヤーとその相手プレイヤーとの間のスペースを見きわめる。**

- 33 -

4.5 トレイル・オフィシャルへの注意事項(まとめ)

1. プレイがコート上を進行していくときは、トレイル・オフィシャルは、原則としてボールの左側の少し後ろで、ボールからおおよそ3～5mほど離れたところをプレイヤーと相手プレイヤーの間のスペースを見ながら追従して行く。そうすることによって視野が広くなり、プレイによりよく対応することができる。
2. 自分の左側のサイド・ラインとセンター・ラインについての責任をもち、左側のサイド・ラインでのアウト・オブ・バウンズとボールをバック・コートに返すヴァイオレーションを判定する。
3. 8秒ルールの8秒が継親されるときには、バック・コートのアウト・サブ・バウンズから行われる**スロー・インの際に、残りの秒数を両チームのプレイヤーに知らせる。**
4. 24秒計に注意をはらい、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の24秒計の表示を確認する。
5. **ボールがトレイル・オフィシャルから離れたコートの右側に進められ、その位置でドリブラーが近接して防御されているときには、そのプレイを的確にとらえることができるように、必要なぎり近づいて見なければならない。**

そのような状況が解消されたときには、すみやかに通常のトレイル・オフィシャルのポジションにもどる。

6. ショットされたボールが空中にある間に起こるゴール・テンディングとインタフエアの判定について責任をもつ。

スリー・ポイント・ショットがなされるときにはシューターの足元を確認し、特にスリー・ポイント・ラインの近くからなされるショットについては、そのショットがスリー・ポイント・エリアからなされたものかどうかを見きわめる。同時に、**シューターと相手プレイヤーとの間のスペースをしっかりと見きわめ、ショットのときやそのあとに起こる触れ合いを判定しなければならない。**

- 34 -

7. パス、ドリブル、ショットによって**ボールがバスケットやエンド・ラインのほうへ向かったときは** トレイル・オフィシャルもか
ならず**プレイに対応して踏み込まなければならない。**このことよ
って、相手審判から見えにくいところをカバーすることができる
ようになる。特に リバウンドのボールを取ろうとしている相手の
うしろから不当に触れ合いを起こすプレイヤーについて見きわめる
ことができる。

しかし、通常はフリースロー・ラインの延長上よりもエンド・ラ
イン側に近づく必要はない。

8. ボールがパス・されたりショットされたときは、**そのボールを目で**
追う前にまず防衛側プレイヤーの動作を見守らなければならない。
9. ボールがアウト・オブ・バウンズになったときに相手審判が協力を
求めてきた場合には、ただちに応えられるように準備しておく。
このような場合のコミュニケーションの取り方については、ゲー
ム前の話し合い(プレーゲーム・カンファレンス)で取り決めをし
ておかなければならない。
10. トレイル・オフィシャルからリード・オフィシャルに切り換わる
ときでも、進行方向や床を見てはならない。
走りながらでもボールやプレイヤーから目を離さずに、肩ごしに
ボールやプレイヤーを見つけていなければならない。
11. ボールとその周辺のプレイを責任をもって見ていなければならない
とき、特に1対1のプレイが行われるときには、プレイヤーと相
手プレイヤーとの間のスペースを慎重に見きわめなければならない。
12. 各ピリオド、各延長時限の終わりまぎわにショットがなされたと
き、フィールド・ゴールを得点とするかしないかの判定をくだす。

**目に入れておきたいプレイをしっかりと見るために、つねに必要な
と思われる位置に動かなければならない。**

- 35 -

6 リード・オフィシャルの位置取りと責任範囲

6.1 リード・オフィシャルの基本的な位置取りの考え方

1. リード・オフィシャルは、いつでもコート上を進行するプレイ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、プレイが自分のほうに向かってくるような位置で待ち受けるようにしなければならない。

リード・オフィシャルは、プレイに対応して絶えず動き、位置を変えていかなければならない。

2. エンド・ラインにいるときには、原則として自分の左側のスリー・ポイント・ラインと削眼区域の右端（遠いほうの端）の間を動く。通常は、この範囲をこえて動く必要はない。

しかし、リード・オフィシャルは、この位置からいつもボールやその周辺のプレイだけを見ていればよいというわけではない。

3. ゲーム中のさまざまな状況において、両審判は**ボクシング・イン**の原則に従って位置を占めなければならない。しかし、“ボクシング・イン”をすときは、両審判は、かならずしも対角線上に位置を取らなくてもよい。

- 36 -

4.6.2 ボールがエリア1～エリア3にあるとき（図44～49）

1. ボールが**エリア**にあるときは、リード・オフィシャルは10人のプレイヤーが自分と相手審判の間にいるように位置を占め、**ボールのないところのプレイを責任をもつて見る**。

特に、スクリーン・プレイに注意をはらわなければならない（図44, 図45）

2. ボールが**エリア**にあるときにも **ボールのないところのプレイを責任をもって見る**。

このとき、ボールがバスケットに向かってくるフレイを到則して、それに備えることができるようからだをボールのほうに向けておく（図46, 図47）。

3. ボールがエリア斜にあるときにも、ボールのないところのプレイ

1 - - -

を責任をもって見るが、エリア3からスリTにこす±y、ツシ・ヨットがなされたときトレイル・オフィシャルにその合図をして協力できるようにつねにボールの位置を把握しておかなければならない。

通常は自分の左側のスリー・ポイント・ラインよりも外側へ動く必要はない。

エリア3にボールがあるときは、リード・オフィシャルは、ボールの所に注意しながら、ロー・ポスト付近にいるプレイヤーを見守る（|又148，図49）。

4. ゲーム中、ロー・ポスト付近にいるプレイヤーどうしの触れ合いが多く見受けられる。

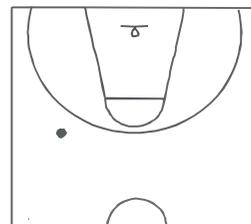
これらの触れ合いが過度に粗暴なものにならないように、また審判がゲームをコントロールできなくなってしまうようにすることは、リード・オフィシャルの重要な任務である。

プレイヤーがコート上であつた位置を占めようとしたとき、その動きを不当に妨げることはファウルである。

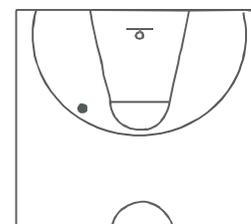
5. フリースロー・ラインの延長上とセンター・ラインの間にボールがあるとき（ボールがエリア1～エリア3にあるとき）は、リード・オフィシャルはプレイヤーをボクシング・インするような位置を占め、ボールのないところのプレイを責任をもって見る。

- 37 -

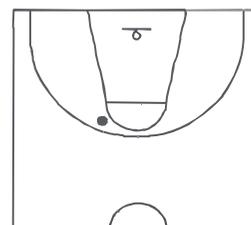
44



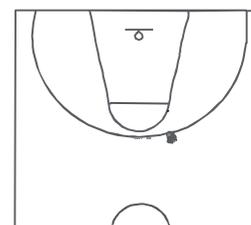
45



46



47



48

49