

平成29年度日本公認B級審判員全体研修会 及び規則伝達講習会



平成29年4月9日(日)

長崎県バスケットボール協会
審判委員会

1. ユニフォーム (第4条 4.3)

4.3.1 (2) パンツ

パンツの長さ…**ひざ上まで**

ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、認められない。

4.3.2 (4) シャツ

番号は、**0・00および1から99までのすべての番号**の使用が認められる。

同一チーム内で「0」「00」を同時に使用することも認められる。

ユニフォーム以外に関する確認事項

パンツの色と**同色であればOK**なもの(足)(腕)

※濃色のユニフォームの場合は、**黒色**または、**紺色**のものはOK

※濃色のユニフォームの場合は、チーム内の色の**統一は不要**

ex:チームユニフォームが赤(濃色)の場合、赤、黒、紺の混在もOK



ユニフォーム以外に関する確認事項

ユニフォームの色に関係なく、**サポーターとして使用できるもの**(膝)



ユニフォーム以外に関する確認事項

ユニフォームの色に関係なく、**サポーターとして使用できるもの**(上腕)



ユニフォーム以外に関する確認事項

競技中使用できないもの



2. ボールの状態（第10条 追記）

10. 4. (3)

ボールをコントロールしているチームの…

…ボールがバスケットに入った場合は得点が認められる。

これは、防御側チームのどのプレイヤーやベンチメンバーのテクニカルファウルにも同様に適用される。

3. アウト・オブ・バウンズ（第23条 追記）

18(5)

プレイヤーが3秒ルールを回避するために、エンドライン側の

アウト・オブ・バウンズに出ること。→ **ヴァイオレイション**である。

4. 8秒ルール（第28条 変更）

空中にボールがあるときに宣せられた場合のスローインは、
審判の笛が鳴られる直前にボールに触れたプレイヤーのいたところの
もっとも近いアウト・オブ・バウンズからとする。



8秒が宣せられたときのボールのあった位置から
もっとも近いアウト・オブ・バウンズからとする。

ただし…

空中にボールがあるときに宣せられた場合は…。
センターラインからのスローインとする。

5. 24秒ルール（第29条 変更）

24. (15) ②

ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、
そのうちファウルがあったときは、次のように処置する。

②そのファウルがパーソナルファウルであったとき、ファウルののちボールが
バスケットに入らずリングにも触れなかった場合。

**ヴァイオレイション(ショットクロック・ヴァイオレイション)が成立したので、
そのファウルはなかったものとする。**



ファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合でも
**ヴァイオレイション(ショットクロック・ヴァイオレイション)は成立せず、
そのファウルを処置してゲームを再開する。**

24秒ルール 例①

ショットクロック残り17秒でA1がショット

ボールが空中にある間に、B2がA2にファウル(チームBのチームファウル2回目)
ショットされたボールは…。

(a) バスケットに入った。

(b) リングには触れたが、バスケットには入らなかった。

(c) リングには触れなかった。

処置:

(a) A1のショットは認められる。

ファウルの起こった最も近い場所から、チームAにスローインが与えられる。

ショットクロックは、**14秒にリセット**される。

(b)、(c) ファウルの起こった最も近い場所から、チームAにスローインが与えられる。

ショットクロックは、**17秒で継続**する。

24秒ルール 例②

ショットクロック残り10秒でA1がショット

ボールが空中にある間に、B2がA2にファウル(チームBのチームファウル2回目)
ショットされたボールは…。

(a) バスケットに入った。

(b) リングには触れたが、バスケットには入らなかった。

(c) リングには触れなかった。

処置:

(a) A1のショットは認められる。

(a)、(b)、(c) すべてのケースでファウルの起こった最も近い場所から、
チームAにスローインが与えられる。

ショットクロックは、**14秒にリセット**される。

24秒ルール 例③

A1がショット

ボールが空中にある間に、ショットクロックの合図が鳴る
B2がA2にファウル(チームBのチームファウル2回目)
ショットされたボールは…。

(a) バスケットに入った。

(b) リングには触れたが、バスケットには入らなかった。

(c) リングには触れなかった。

処置:

(a) A1のショットは認められる。

(a)、(b)、(c) すべてのケースで、**ヴァイオレイションは成立しない。**

ファウルの起こった最も近い場所から、チームAにスローインが与えられる。

ショットクロックは、**14秒にリセット**される。

24秒ルール 例④

ショットクロック残り10秒でA1がショット
ボールが空中にある間に、B2がA2にファウル(チームBのチームファウル5回目)
ショットされたボールは・・・

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングには触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングには触れなかった。

処置:

- (a) A1のショットは認められる。
- (a)、(b)、(c)すべてのケースでA2にフリースローが与えられる。

24秒ルール 例⑤

A1がショット
ボールが空中にある間に、ショットクロックの合図が鳴る
B2がA2にファウル(チームBのチームファウル2回目)
ショットされたボールは・・・

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングには触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングには触れなかった。

処置:

- (a) A1のショットは認められる。
- (a)、(b)、(c)すべてのケースで、ヴァイオリションは成立しない。
A2にフリースローが与えられる。

6. からだの触れ合い (第33条)

【シリンダーの概念】

・シリンダーの範囲は、次のように決められる。

前は・・・

手を普通に上げたときの手のひらの垂直面

うしろは・・・

尻の垂直面

両脇は・・・

腕と脚の外側の垂直面



リーガル・ガーディング・ポジション (第33条 33. 3)

(1) 相手チームのプレイヤーに向かい合い、両足を普通に広げて床につけたとき。

(2) 正当な防御の位置には、真上の空間も含まれる。



リーガル・ガーディング・ポジション

悪い手・腕・肘の整理 (Hand-Checking 含む)

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。

ファウルの3原則

1) 触れ合いの事実

2) 触れ合いの責任

3) 影響(RSBQ)

リズム・スピード、バランス・クイックネスに影響があった場合

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。

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。



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 ビック&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 ビック&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に手・腕・肘を使う**

オフENSEの悪い手・腕・肘 (Hand-Checking 含む)

- 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ENSE (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ENSE (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ENSE (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**シリンドーを越えた手・腕・肘でディフェンスをロック(Lock)**し止める



7. アンスポーツマンライクファウル (4つの基準)

(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、シュート前にファウルでプレイを止めるケース
- ② Not Last (オフENSEとバスケットの間にディフェンスがいる状況)で、オフENSE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



7. アンスポーツマンライクファウル (4つの基準)

(2) 過度な接触 (ハード・ファウル) と審判が判断したプレイ

* エクセシブ・コンタクトとも呼ぶ

- 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にく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ENSE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



7. アンスポーツマンライクファウル (4つの基準)

(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

* ラスト・プレイヤー・シチュエーション

- ① パスマス・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
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ENSE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ENSEプレイヤーには適用されない



8. テクニカル・ファウル (第36条 追記)

フェイク (FAKE A FOUL) 基本的な考え方

オフENSE・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

31. (19)

プレイヤーがファウルを導き出すために「フェイク」をしたとき、
以下の手順が適用される

- 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



8. テクニカル・ファウル (第36条 追記)

フェイク (FAKE A FOUL) 基本的な考え方

オフENSE・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

- 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を直す (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**の適用対象とする
- ⑤ ディフェンス及びオフENSE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ENSE選手も**、ファウルを受けたように見せかけるため
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ENSEファウルと判定する



8. テクニカル・ファウル（第36条 追記）

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



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

8. テクニカル・ファウル（第36条 追記）

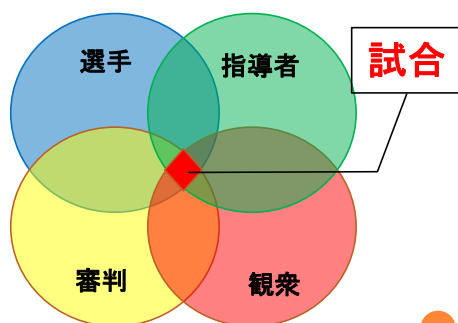


フェイクが起きたことを確認



フェイクのジェスチャーを2回

9. 四方向からの協力



私たちがコートに立っている**全ての時間**を『**審判**』としての役割を果たす努力をし続けましょう。

先日の全国ミニ、Jr.オールスターでは、素晴らしい成績を残している長崎県です。全国トップレベルのプレイヤーをさらにタフなプレイヤーにするためにも技術の理解とルールの適用をしていきましょう！
 つらい時もあります(そんな時の方が多いかも・・)が、一生懸命に丁寧な審判の仕事をする事で、何か良いことが生まれるような気がしています。

審判は一人ではできません

自分の責任を最大限果たし、相手エリアの尊重が“2人の協力”の第1歩です

長崎で審判に携わる全ての人が
 こんな気持ちで活動していきましょう！

今年度も、
 ご協力よろしくお願いいたします。



長崎県バスケットボール協会
 審判委員会