

O F F I C I A L ' S
M A N U A L
2 0 1 9



JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

JBA 2019 オフィシャルズ・マニュアル

目次

第1章	はじめに	1
第2章	ターミノロジー（重要な用語）	3
第3章	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）	12
	3-1. コールザオブvias（CALL THE OBVIOUS）	
	3-2. ステーションナリ&ディスタンス（STATIONARY AND DISTANCE）	
	3-3. レフェリーディフェンス（REFEREE THE DEFENSE）	
	3-4. 45度とオープンアングル（45° AND OPEN ANGLE）	
	3-5. ステイウィズザプレー（STAY WITH THE PLAY）	
第4章	四原則からIOTへの移り変わり	15
第5章	ゲームの開始から終わりまで	16
	5-1. 会場への到着	
	5-2. ゲーム前の話し合い（プレゲームカンファレンス）	
	5-3. 準備運動	
	5-4. コートインスペクション（用具や器具の点検）	
	5-5. テーブルオフィシャルズやコミッショナーとのコミュニケーション	
	5-6. ポストゲームカンファレンス	
	5-7. 映像を活用した振り返り	
第6章	シグナルと手続き	21
	6-1. 審判のシグナル	
	6-2. バイオレーションが起こったとき	
	6-3. ファウルが起こったとき	
第7章	タイムアウトと交代	39
	7-1. タイムアウト	
	7-2. 交代を認めたとき	
第8章	ショットクロック	41
	8-1. ショットクロックの表示	
	8-2. 各クロックの管理とマジックタイムの考え方	
第9章	ツーパーソンオフィシエーティング（Two-Person Officiating / 2PO）	43
第10章	スリーパーソンオフィシエーティング（Three-Person Officiating / 3PO）	95
第11章	3x3 オフィシエーティング	135
第12章	終わりに	166

第 1 章 はじめに

本書の前身となる「2013 オフィシャルズマニュアル」は、国際バスケットボール連盟（Fédération Internationale de Basketball 以下「FIBA」）が Official Basketball Rules 2010 Referees' Manual Two-Person Officiating（以下「2PO」） / Three-Person Officiating（以下「3PO」）として示したことを受け、（公財）日本バスケットボール協会（以下「JBA」）が発行した。

現在 FIBA では、公式大会の全てで 3PO（クルーチーフ 1 人、アンパイア 2 人）を採用しているが、2PO については、今後 FIBA からマニュアル改訂版などの発行予定がない。JBA では FIBA の流れを受け、国内大会での 3PO 採用を積極的に推進しているが、都道府県、ブロック大会において 2PO が多く実施されているのが現状である。そこで、JBA として最新の審判技術を取り入れた 3PO、その 3PO との関連性を高めた 2PO、そして近年普及拡大している 3×3 も含め「2019 オフィシャルズマニュアル」を発行することとした。

このマニュアルに示されているメカニクスは、正しい判定によりゲームをコントロールしスムーズに運営するために必要不可欠なレフェリー技術である。正しい判定を行うためには正しい位置取りが必要であり、また誰とクルーとなっても同じメカニクスによって協力しあうことが、ゲームをコントロールしスムーズに運営できることに繋がる。

観客、コーチ、プレーヤーから信頼される審判になるためには、この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、クルーワークの質を向上させ、共通認識をもってゲームに臨めるように努力しなければならない。審判が機械的に違反を取り上げて罰則を適用していただくだけでは、観客、コーチ、プレーヤーに不満をもたせるだけである。したがって、本書の活用及びルールの徹底は当然のことであるが、審判には、そのルールの精神と意図が何であるかを絶えず省みることが、バスケットボールの総合的な理解へ繋がり、ゲームを正しい方向に導いていくことになる。

このマニュアルに示してある審判の位置取りの図は、あくまでもベーシックなものであり、図のとおり位置に立っていればよいということではない。実際のゲームでは、コート上のプレーに対応して位置を変えていかなければ、正確な判定をすることはできない。

審判の主要な任務は、一つひとつのプレーを自分の目で確かめ、ルールに照らしてレフェリーすることである。そのためには、絶えずコート上でプレーをしっかりと見るための努力をし続けなければならない。また場面による対応や工夫も必要である。

ゲームをスムーズに運営していくためには、審判とテーブルオフィシャルズとの協力も不可欠である。両者の緊密な協力関係を築くためには、テーブルオフィシャルズの任務をよく理解し、アイコンタクトを含めコミュニケーションを取ることが重要である。そのうえでテーブルオフィシャルズのコントロールは審判の責務であることを認識する必要がある。また、審判とコーチ、プレーヤーとのコミュニケーションをとし、相互に尊重し、ゲームの価値を向上させることが審判には求められる。したがって審判は、ルール、マニュアルの理解に加えて、ゲームに臨むための精神的な準備やコミュニケーション能力も必要になってくる。

JBAでは絶え間なく進化するバスケットボールをスムーズに運営するため、最新のメカニクスと審判技術を常に追究している。バスケットボールがより魅力的なスポーツになるよう、審判員一人ひとりが、本書を活用し、よりレベルの高い審判活動を行うことを期待する。

第2章 ターミノロジー（重要な用語）

本マニュアルの理解を進めていくうえで重要な単語や、新たな概念について下記のとおり定義している。

ア

アイコンタクト Eye Contact

目を合わせることでコミュニケーションのこと。ダブルホイッスルなどで瞬間的に目を合わせることで、判定などに関する行き違いを避ける技術。その他、コート上での必要な情報交換の一つの方法として、クルー間で状況などを把握するときにも活用される言葉をとおさないコミュニケーション。

アウトサイドイン Outside-in

レフェリーするうえでのアングルの取り方で、自身がレフェリーする対象よりコートの外側に位置しながらレフェリーする状態のこと。

アクトオブシューティング (AOS) Act of Shooting

ショット動作のこと。ひと続きの動きの中でプレーヤーが相手チームのバスケットを狙ってスローやダンクをするためショットの動作を起こしたと審判が判断したときに始まる。タップのときは、相手チームのバスケットを狙ってボールをタップしたと審判が判断したときから始まる。

アクティブ Active

オフenseとディフェンスの距離が近くアクションが起きている、またはアクションが起きる前の段階のマッチアップのこと。

オフenseとディフェンスの間に距離がなく、動きのないプレーヤー同士のマッチアップを「ノンアクティブ」とよぶ。

アクティブマインドセット Active Mind Set

常に集中力を切らすことなく、ゲームを通してイリーガルなアクションに着目するメンタルのこと。

アシスト Assist

特定の状況下で明らかで確信のある情報を、コミュニケーションを通してパートナーに提供すること。

アングル Angle

レフェリーする対象に向けて取る角度や視野のこと。アングルのみをもっている場合、プライマリエ

リアの審判から判定を下すことができるかどうかを理解したうえで、プレーへの判定に参加する。

イ

インサイドアウト Inside-out

レフェリーするうえでのアングルの取り方で、自身がレフェリーする対象よりコートの内側に位置しながらレフェリーする状態のこと。

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) Individual Officiating Techniques

2PO、3PO のいずれにも共通して一人ひとりの審判に求められる基本技術のこと。

インテンシティコントロール Intensity Control

ゲームの中で感情の変化を伴うプレーやラフなプレーをしっかりとレフェリーして判定を下すことで、ゲームをコントロールすること。

インパクト Impact

コンタクトのうち、ゲームの中での触れ合いの度合いの大きなもののこと。

インピード Impede

リーガルに動こうとしている相手プレーヤーを、イリーガルな触れ合いで邪魔をしたり、その動きを遅らせる行為のこと。

ウ

ウィークサイド Weak Side

3PO でセンターオフィシャルのいるサイドのこと。

エ

エンドオブクォーター (EOQ) End of the Quarter

各クォーターの終わりのこと。

エンドオブゲーム (EOG) End of the Game

ゲームの終わりのこと。

オ

オーバーオフィシエーティング Over Officiating

必要以上に自身のプライマリを越えて判定を下すこと。

オープンアングル (オープンルック) Open Angle (Open Look)

アクティブなマッチアップに対して、良いアングルを確保し、レフェリーできるポジションを取ること。

オポジットサイド Opposite Side

スコアラーステーブルと逆のサイドのこと。

オンボール On Ball

ボールのあるところのこと。

ボールのないところは「オフボール」と呼ぶ。

カ

カバレッジ Coverage

それぞれの審判がレフェリーするコート上の範囲のこと。

オンボールカバレッジとは、ボールのあるマッチアップをレフェリーすること。ボールがプライマリ内にある場合、その審判は、ボールマンのマッチアップを中心にアングルを当てる。

オフボールカバレッジは、ボールのないところのマッチアップをレフェリーすること。オフボールをカバーする審判は、ボールアクションに直接関係していないプレーヤーをアングルに入れることができるポジションを確保する。

カリスマ性 Charisma

その立ち振る舞いや言動などによって、クルーやゲームに関わる人々をリードする存在感のこと。

ク

クルーチーフ (CC) Crew Chief

主審。

副審は「アンパイア」と呼ぶ。3POでは第1副審を「ファーストアンパイア (U1)」、第2副審を「セカンドアンパイア (U2)」と呼ぶ。

クルーチーフメンタリティ (CCM) Crew Chief Mentality

クルーチーフやアンパイアなどのノミネーション (審判割当) 上の役割に関わらず、ゲームを任された審判それぞれがクルーチーフ同様の責任感を持ち取り組むこと。

クルーワーク Crew Work

審判 2 人または 3 人で協力してコミュニケーションをとり、ゲームをスムーズに進めること。

クローズダウン Close Down

ローテーションの予備動作として、リードオフィシャルが制限区域の端のすぐ外側に位置すること。

クロックコントロール Clock Control

リードオフィシャル、トレイルオフィシャル、センターオフィシャルのどのポジションにおいてもゲームクロック、ショットクロックの管理に対する意識を持ち、マジックタイムなどを用いて正しい時間を把握すること。

ケ

ゲームコントロール Game Control

適切なメカニクスとルールの理解、プレーコーリングをベースとしながら、ゲームが円滑に進むようにリードすること。

コ

コートインスペクション Court Inspection

審判が会場に到着した後、ゲーム開始前にT O機材が正常に稼働することや、コート周辺の環境が規則どおりになっているかチェックすること。

コーリングオフィシャル Calling Official

笛を鳴らし、判定を下した審判のこと。

コールザオビウス Call the Obvious

誰が見ても明らかなインパクトや、ゲームの中で重要となる触れ合いにファウルを宣していくこと。

コネクト Connect

自身のプライマリから離れていくドライブや、距離はあるが見るべきマッチアップなどに、しっかりとアングルを取り判定を下す準備をすること。

ス

スキャンザペイント Scan The Paint

リードがローテーションの最中に、制限区域を見渡してアクティブなマッチアップを把握すること。制限区域内に何もアクティブなマッチアップがない場合には、次にアクティブになり得るマッチアップを把握する。

スタート・デベロップ・フィニッシュ Start/Development/Finish

特にバスケットに向かうドライブなどで起こる触れ合いに対して、その全体を見て判定を下す技術のこと。

ステイウィズザプレー Stay with the Play

プレーにステイし、プレーが終わるまで見届けてから判断すること。自分のプライマリから始まったプレーに関しては、そのプレーが次のプレーに展開するまではアングルを残しておくこと。

ステーションナリ&ディスタンス Stationary and Distance

プレーとの適度な距離を保って静止した状態からレフェリーすること。判定の精度を高めるとともに説得力のあるプレゼンテーションに繋がる。

ストロングサイド Strong Side

3PO でトレイルオフィシャル、リードオフィシャルの 2 人の審判がいるサイドのこと。

スリーパーソンオフィシエーティング (3PO) Three-Person Officiating

3 人のオフィシャルによって行われる審判のシステムのこと。

スリーポイント or ツーポイント (3or2) Three Points or Two Points

スリーポイントライン付近から放たれたショットが、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたか、ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかをレフェリーすること。

セ

セカンダリ Secondary

プレーに対してアングルが取れており、プライマリの次に判定を下すことができるカバレッジのこと。

センターオフィシャル Center Official

ウィークサイドに位置する審判のこと。

タ

タウンティング Taunting

挑発・威嚇行為のこと。

チェックイン (アクセプト) Check-In (Accept)

他の審判のプライマリから、自身のプライマリに移ってくるプレーにアングルを当てて受け取ること。

チェックアウト (リリース) Check-Out (Release)

自身のプライマリから他の審判のプライマリに移っていくプレーをパートナーがチェックインしたことを確認したうえで、次のプライマリマッチアップを探すこと。

ディサイズィブ（決断力） Decisive（Determination Power）

ゲームにとって審判の判定が必要な場面で、臆せずに決断することができる能力のこと。

ディレイオブゲーム（DOG） Delay of the Game

ゲームの円滑な進行を妨げる行為のこと。

テーブルサイド Table Side

スコアラーステーブルのあるサイドのこと。

テーブルレポート Table Report

スコアラーに向けて、決められたシグナルを使ってプレゼンテーションをすること。

デッドボールオフィシエーティング Dead Ball Officiating

ファウルやタイムアウトなどが宣せられデッドボールの状態になっても、プレーヤーやチームベンチにすることを許されている者の動向をレフェリーし続けること。

テンポセッティング Tempo Setting

審判がゲームの中で判定基準を示していくこと。ゲームコントロールによって導かれるゲームのフロー、ゲーム全体のテンポやリズムをセットすること。

トッシングオフィシャル Tossing Official

ジャンプボールを行うときにトスを行う審判のこと。トスを行わない審判を「ノントッシングオフィシャル」と呼ぶ。

トレイルオフィシャル Trail Official

ボールレベルの後方に位置する審判のこと。

ピックザペイント Pick the Paint

ローテーションが起こったことによって、トレイルオフィシャルから新たにセンターオフィシャルのポジションに入るとき、ボール周辺のプレーからペイント内にアングルを移すこと。

ビッグピクチャーメンタリティ Big Picture Mentality

主にトレイルオフィシャル、センターオフィシャルのアングルの意識のこと。プレーヤーを含めたコート全体を把握しておくこと。

フ

フェイク Fake

オフェンスやディフェンスがファウルをされたかのように見せかけ、ゲームに関わる人々を欺くプレーのこと。

プライマリ Primary

それぞれのポジションに位置する審判が責任を持つエリアのこと。エリアとアングルを持っている審判が責任を持って判定を下す。

フラッシュ Flash

プライマリではない審判が 3or2 をアシストすること。

プロテクトシューター Protect Shooter

ショットを放ったシューターの着地する権利を守ること。

空中にいるプレーヤーへの触れ合いや、ディフェンスのプレーヤーがシューターの着地点に入り触れ合いを起こすことにファウルを宣し、重大な怪我のリスクを取り除く。

フリーダムオブムーブメント (FOM) Freedom of Movement

プレーヤーに認められているコート上を自由に動く権利のこと。

プレゼンテーション Presentation

テーブルレポートやジェスチャー、立ち振る舞いなどの所作、表現のこと。

ハ

ヘルプ Help

自身のプライマリエリアを越えたところでの明らかなファウルやバイオレーションについて、何らかの理由で笛が鳴らなかったときに、セカンダリの審判が判定を下すこと。またアウトオブバウンズの判定において、判定を下す審判が最後にボールに触れたプレーヤー（以下「ラストタッチ」）を確認できなかったときや示した方向が明らかに逆だったとき、正しい情報を伝えること。

ホ

ポイントオブコンタクト (POC) Point of Contact

イリーガルな触れ合いが体のどの部分に生じて、どの種類のファウルに当てはまるかを正確に把握したうえで、ファウルの判定を下すこと。

ボールライン Ball-Line

ボールのある位置からエンドラインに対して垂直に引いた仮想の線のこと。

ボールレベル Ball-Level

ボールのある位置からサイドラインに対して垂直に引いた仮想の線のこと。

ボクシングイン Boxing-In

2PO で 10 人のプレーヤーを常に自分と相手審判のアングルに入れておくこと。

第 1 クォーター以外の各クォーターおよびオーバータイムを開始するスローインのときは必ず両審判が対角線に位置を占めることになるが、ボクシングインとは、本来両審判が対角線上に位置を占めることを意味する用語ではない。したがって、両審判は必ずしも対角線上に位置を占める必要はない。

ポジションアジャスト Position Adjust

プレーに合わせて、オープンアングルを維持するために、位置を変えること。

マ

マージナル Marginal

オフENS、あるいはディフェンスが自然な動きをする中で、その動きのRSBQに影響をもたらさない触れ合いのこと。ファウルと判定を下すに至らない触れ合いの度合い。

マジックタイム Magic Time

表示されているゲームクロックからショットクロックの時間を引くことで 24 秒ルールが成立するゲームクロックの秒数を把握すること。何らかの理由でクロックにトラブルがあったときに、正しい時間を導き出すために使う。

ミ

ミッドライン Mid-Line

リングとリングを結んだ仮想の線のこと。

ミッドレーン Mid-Lane

制限区域（リストラクティッドエリア）の両端をセンターラインに向かって延長したエリアのこと。

ミラーザボール Mirror the Ball

リードオフィシャルのポジション取りで、ボールラインを基準としてポジショニングすること。

メ

メカニクス Mechanics

3 人もしくは 2 人で精度の高い判定を継続するために、それぞれの審判が共通して認識しておくべきシステムのこと。

リ

リズム・スピード・バランス・クイックネス (RSBQ) Rhythm/ Speed/ Balance/ Quickness

イーガルなコンタクトが相手プレーヤーに与える影響の要素のこと。いずれかが崩れたとき、フアールの判定を下す。

レ

レフェリーディフェンス Referee Defense

ディフェンスのイーガルなアクションに焦点を当ててレフェリーすること。スペースをレフェリーするのではなく、見るべきものを明確にする。

ロ

ローテーション Rotation

ボールサイド = ストロングサイドのコンセプトのもと、ボールのサイドが変わったときにそれぞれの審判が位置を変更すること。またローテーションには 3 段階のフェーズがあり、その第 2 段階として、リードオフィシャルがセンターオフィシャルのサイドに移動することも同様に「ローテーション」と呼ぶ。

3 段階のフェーズとは「クローズダウン」「ローテーション」「フィニッシュ」を指す。

ワ

ワーキングエリア Working Area

それぞれの審判が、レフェリーするためにポジショニングすることのできる範囲のこと。

第3章 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)

インディビジュアルオフィシエーティングテクニックとは、個々人の (Individual) 審判 (Officiating) 技術 (Technique) という意味で、実際のゲームの中でプレーをレフェリーするにあたり、個々の審判がその技術や知識を理解し、判定を下すことに繋げていく大原則であり、略して IOT (アイオーティー) という。

2POあるいは3POのどちらにおいても、以下の項目が基本的な技術となるので、正しく理解することが重要である。

- ・コールザオビアス
- ・ステーションナリ&ディスタンス
- ・レフェリーディフェンス
- ・45度とオープンアングル
- ・ステイウィズザプレー

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。

3-2 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。笛を鳴らす瞬間に動き、体が揺れていると、プレーを正確にレフェリーすることができず、またプレーに近づくと、プレーが大きく見えたり、速く見えてしまうことで、正確な判定を下すことが難しくなる。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)

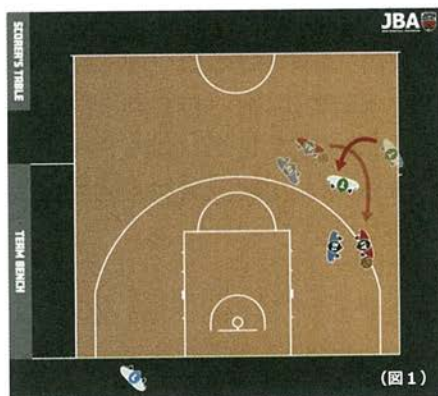
「ステーションナリ&ディスタンス」とは、ただ止まってプレーを眺めるのではなく、プレーをレフェリーするために適したポジションとアングルを確保しておく必要がある。そのため、ベストなポジションとアングルを調整する「ポジションアジャスト」を絶えず行わなければならない。

3-3 レフェリーディフェンス (REFEREE THE DEFENSE)

正確な判定を下すためには、レフェリーするものを明確にする必要がある。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、オフェンス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。

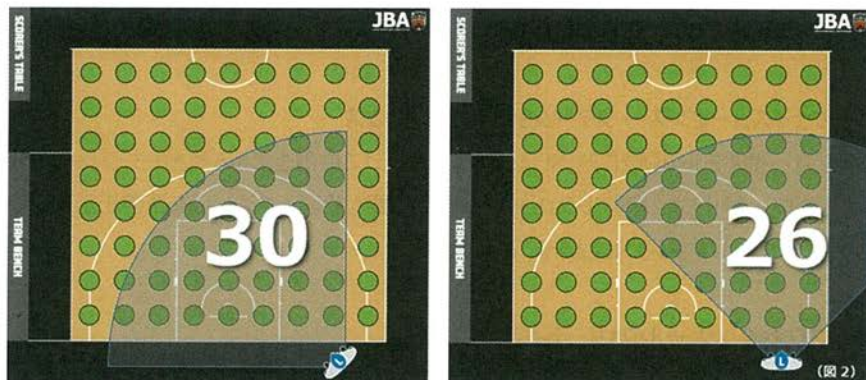
クロスステップ (CROSS STEP)

正確な判定を下すためには、常にディフェンスにアングルを当てておく必要がある。したがって、まずディフェンスをレフェリーすることができるポジションを取り、次に起こり得るプレーに合わせてポジションをアジャストする。例えば、自身のプライマリでオンボールのプレーをレフェリーしていて、プレーヤーがリングに向かってドライブを始めたとき、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。このように、プレーと逆の方向に動くことでポジションをアジャストする動きを「クロスステップ」という。(図1)



3-4 45度とオープンアングル (45° AND OPEN ANGLE)

コート上のプレーヤーの位置を把握するために、より多くのプレーヤーへのアングルを確保しておく必要がある。またレフェリーするマッチアップに対しても、オープンなアングルを確保し続ける必要がある。そこで、アングルの右端から左端までレフェリーすべきプレー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。(図2)



3-5 スティウイズザプレー (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想される動きの中で、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。展開されるプレーにコネクトすることで、正確な判定を下すことができるアングルを維持し、プレーのスタートからデベロップ、フィニッシュまでをレフェリーする。

ショットをレフェリーする審判は、シューターが着地するまでプレーにステイし、ボールを放ったあとで生じる触れ合いまでレフェリーする。またトレイルオフィシャルやセンターオフィシャルではショットが放たれた後、リングから後ずさりせず、むしろリングの方向に意識を傾けてリバウンドで生じる触れ合いの判定に備える。

さらに3POで、センターオフィシャルとして自身のプライマリにあるボールのあるオンボールのプレーをレフェリーしているときは、リードオフィシャルがローテーションをしてきたとしても、ローテーションが完了してレフェリーできる準備が整うまでは、センターオフィシャルとしてレフェリーしているプレーにステイする。リードオフィシャルがローテーションをしてきたことだけを理由に、新たなトレイルオフィシャルのポジションにレベルを上げないようにする。

第4章 四原則から IOT への移り変わり

2013 オフィシャルズマニュアルでの審判の動きの四原則は、以下のような理解の中で最新の技術に形を進化させている。技術的な変更はあるが、正しいインプットを得て正しい判定を下し、ゲームをコントロールしていくという審判に求められる本質に変わりはなく、継続的な技量向上に向けた取り組みが必要とされている。

オールウェイズムービング → ステーションナリ&ディスタンス

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。

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。

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。

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。

第5章 ゲームの開始から終わりまで

5-1 会場への到着

審判は、悪天候の場合や交通事情なども考慮し、ゲームが行われる会場には時間の余裕をもって移動する。ゲーム開始予定時刻の1時間前には会場に到着しなければならない。会場に到着した後、速やかに大会主催者あるいは審判の責任者（割当て責任者、コミッショナーなど）に到着を報告する。

審判は、身体的にも精神的にも適切な状態でゲームに臨まなければならない。

会場到着時の身だしなみにも気を遣い、会場やその周辺ではゲームに関わる人々から多くの注目を浴びることを踏まえ、一般常識に基づいた適切な服装を身につけるべきである。ドレスコードがある場合には、遵守しなければならない。

審判のユニフォームは規則に定められたもので清潔なものを用意し、審判員は公式戦において全員がワッペンを着用しなければならない。また審判をするときには、腕時計、リストバンドやその他のアクセサリーを身につけてはならない。

審判は、コート内外において、周囲に好印象を与えるよう努力しなければならない。

5-2 ゲーム前の話し合い（プレゲームカンファレンス）

会場に到着した後、審判はクルーとお互いに挨拶を交わし、ゲーム中に行うべき任務などについてゲーム前の打ち合わせ（以下「プレゲームカンファレンス」）を行う。審判は、個人ではなくクルーとしてゲームに臨まなければならないため、緊密な協力ができるようあらゆる準備をしておく必要がある。

プレゲームカンファレンスで打ち合わせる内容としては、主に次のようなことが考えられるが、ゲームの特性などにより、必ずしも全てのゲームで同様の内容にはならないため、この限りではない。

1 IOT

- ・コールザオブias
- ・ステーションリー & ディスタンス
- ・レフェリーディフェンス
- ・45度とオープンアングル

- ・ステイウィズザプレー
- ・アクティブマインドセット
- ・プレーの始まりから終わりまでレフェリーすること（スタート、デベロッパ、フィニッシュ）
- ・ジャンプボール
- ・スローインの手順
- ・クロックの管理とタイムマネジメント
- ・デッドボールオフィシエーティング
- ・インテンシティコントロール

2-1 2PO メカニクス

- ・トレイルオフィシャル
- ・リードオフィシャル
- ・スリーポイントショット
- ・オンボール、オフボール
- ・トランジション
- ・速攻
- ・リバウンド
- ・ゴールテンディングとインタフェアレンス
- ・トラップやフルコートプレスのディフェンス
- ・アウトオブバウンズやスローイン、フリースロー
- ・テーブルレポート後のスイッチ

2-2 3PO メカニクス

- ・リードオフィシャル
- ・トレイルオフィシャル
- ・センターオフィシャル
- ・クローズダウンとローテーション
- ・スリーポイントショット
- ・オンボール、オフボール
- ・トランジション
- ・速攻
- ・リバウンド
- ・ゴールテンディングとインタフェアレンス

- ・トラップやフルコートプレスのディフェンス
 - ・アウトオブバウンズやスローイン、フリースロー
 - ・テーブルレポート後のスイッチ
- 3 クルーワーク
- ・各クォーターやオーバータイム終了間際の協力
 - ・チームファウルとフリースローシューターの把握
 - ・アウトオブバウンズの協力
 - ・ダブルホイッスル時のコミュニケーション
 - ・タイムアウトやインターバル後の再開
 - ・特別な状況での審判同士のコミュニケーションの方法
- 4 ファウルやバイオレーションの判定基準
- ・プレーコーリングガイドライン
 - ・テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウル時の対応
- 5 競技規則の変更点の確認
- 6 対戦チームやプレーヤーの特徴などの情報共有（スカウティング）

5-3 準備運動

バスケットボールのゲームでは、プレーヤーだけでなく、審判にも優れた運動能力が必要である。審判はその年齢や経験に関係なく入念に準備運動を行い、身体的にも精神的にもゲームに臨む準備をしなければならない。

準備運動としてのストレッチは、ゲーム中の負傷予防、さらに心理的な効果も認められており、審判が心身ともに良い状態でゲームに臨むことができる。

5-4 コートインスペクション（用具や器具の点検）

審判は、施設やゲーム用具、テーブルオフィシャル器具を点検し、両チームのウォームアップを見守る必要があるため、ゲーム開始時刻の 10 分前にはクルーでコートに出る。また、ハーフタイムに一度控室に戻ったとしても、後半開始の 5 分前までにはコートに戻らなければならない。

クルーチーフには、コートなどの施設、ゲームクロック、スコアシートやその他のゲーム用具、テーブルオフィシャル器具を点検し、承認する任務がある。もし問題がある場合は、ゲームが開始されるまでに解消しなくてはならない。また用意されたボールの中から、ゲーム用のボール（新品ではなくす

でに使用されているもの)を1個選び、はっきりと示す。ゲームで使うボールは、良い状態のもので、規則のとおりボールの最低点が1.80mの高さからコートフロアに落ちたとき、弾んだボールの最高点が1.20mから1.40mの間になるようなものでなければならない。あらかじめ用意されたボールがゲームで使うのに適当ではないと判断したときは、どちらかのチームがゲーム前に使用したボールを選んでもよい。クルーチーフがゲーム用のボールを選んだあとは、どちらのチームもそのボールをゲーム前のウォームアップに使うことはできない。

5-5 テーブルオフィシャルズやコミッショナーとのコミュニケーション

テーブルオフィシャルズやコミッショナーとも円滑に協力ができるよう、ゲーム前に打ち合わせをしておく必要があり、内容としては下記のもので考えられるが、この限りではない。

- ・ブザーの音量や用意されている器具に問題はないかの確認
- ・ショットクロックやゲームクロックを誤って操作した場合の対処
- ・両チームからの交代やタイムアウトが分かりにくい場合の対処
- ・得点や審判によるテーブルレポートが誤っていた場合の対処

ゲームが始まった後もテーブルオフィシャルズとは常にコミュニケーションを取り、不明点が出てきた場合は曖昧にせず、直ちに解消しなくてはならない。

5-6 ポストゲームカンファレンス

ゲーム終了後は、クルーでそのゲームを振り返り、クルーとして達成できたことや次のゲームに向けた改善点を明確にする必要がある。インストラクターがいる場合は、客観的な意見を真摯に受け止め、より良いゲーム運営のために自身を常に向上させていかなくてはならない。振り返りとなるポイントは下記のような内容が考えられる。

- ・ゲーム全体のコントロールとメカニクス
- ・ゲームの中で重要なポイントとなる判定とメカニクス
- ・クルーワークの成否
- ・ガイドラインに沿ったプレーコーリングとルールの理解
- ・プレゼンテーション

100パーセント完璧なレフェリングを実現することは難しいが、我々は常にそれを目指して行く義務がある。単にできなかったことのみを反省するのではなく、課題に対してチャレンジできたことや改善されたことを認識し、仲間同士で切磋琢磨していけることも、審判活動の大きな魅力の一つである。

5-7 映像を活用した振り返り

ビデオなどで撮影した試合の映像を客観的に振り返ることは、審判の技術向上にとっても大きな役割を果たす。近年、スマートフォンやタブレットの普及により、ゲームの映像を簡単に撮影、視聴できるようになってきており、積極的に録画して試合の振り返りを行うことが望ましい。下記の点を意識して映像を確認するとより高い学習効果が望める。

- ・基本に沿ったメカニクスやマニュアルが徹底されているかを確認する
- ・クレーワークやプレーコーリングが上手くいった場面を見つけ、その理由をメカニクスの視点から考える
- ・プレーコーリングやゲームコントロール上の修正が必要な場面を見つけ、メカニクスの視点から、次に同じ場面が起きたときの対応方法を考える
- ・走り方、歩き方、立ち方、その他コート上でのプレゼンテーションでより凛々しく強さを出せる場面を見つける。特に自分の癖や習慣を客観的に把握し、説得力のあるプレゼンテーションを獲得する。

映像で振り返りを行う際には、下した判定が合っていたか間違っていたかを確認することも重要であるが、その判定を生み出すメカニクスやマニュアルが適切であったのか、またその判定を示したプレゼンテーションに説得力があり正しいゲームコントロールに繋がっていたのかを合わせて確認し、次のゲームに向けた自身の改善点を把握していくことがより重要である。映像の解析は審判の成長にとっても寄与するツールであるので、積極的な活用が薦められる。

なお、映像を撮影したり、撮影した映像を取り扱うときは、権利の所在に十分に留意する。必要な場合には各大会主催者の許可を得るなどの手続きを怠らないようにし、撮影後の映像を不用意にソーシャルメディアに投稿することなどによって、トラブルに至るようなことは絶対ないようにする。

第6章 シグナルと手続き

6-1 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示さなければならない。

- (1) 審判は、規則で定められているシグナルだけを用いなければならない。
- (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。
- (3) 審判は常に姿勢良く、自信をもった毅然とした態度でレフェリーし、その立ち振る舞いから強さを表現することが求められるが、それは横柄な態度や話を聞かないということではなく、誰からも親しみやすく、話しかけやすい雰囲気をもった姿でいなければならない。
- (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。
- (5) 審判が笛を鳴らすと同時に手を上げることは、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。ファウルのときは片手を握って頭上に上げ、バイオレーションのときは片手を開いて頭上に上げるが、そのほかテクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウル、ジャンプボールシチュエーションのときも、それぞれ規則に定められたシグナルを示す。
- (6) スコアラーにレポートをするときは、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。ゲームクロックは止められているので、シグナルを示すのに急ぎすぎる必要はない。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。

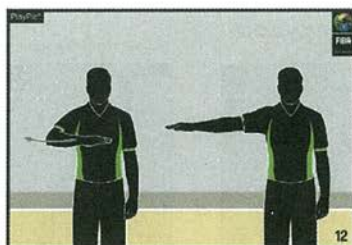
シグナルは、顔の高さで示す。特に、プレーヤーの番号は、スコアラーから見えやすいように体から離し、必ず声を使って示す。

宣したファウルをスコアラーにレポートをするときは、次の順序でシグナルを示す。

- ① ファウルをしたプレーヤーの番号を示す
- ② ファウルの種類を示す
- 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

注意事項：

得点を認めるか認めないかの決定を伝えるシグナルは、ファウルをしたプレーヤーの番号を伝える前に示さなければならない。



- (1) スローインの 5 秒を数えるときには、周囲に分かるようにビジブルカウント（審判のシグナル 12）を用いて秒数をカウントしなければならない。3 秒ルール、近接してガードされたプレーヤーに対する 5 秒、8 秒ルール、フリースローのシューターに対する 5 秒の秒数を数えるときは、ビジブルカウント（審判のシグナル 12）は行わない。
- (2) シグナルを簡潔に正確に示すことは、周囲に良い印象を与え、その審判が与えられた任務をよく理解し、しっかりと果たしていることを示し、ゲームに関わる人々の信頼を得ることに繋がる。

審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

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



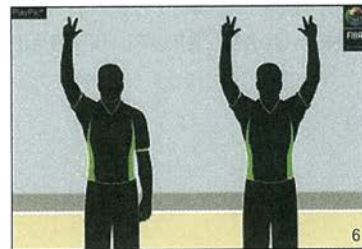
1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：シュットを放ったとき
両腕：成功したとき

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の形を人差し指とて示す

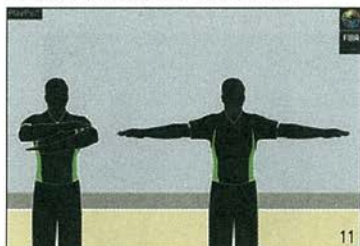
メディアタイムアウト



握りこぶしで腕を広げる

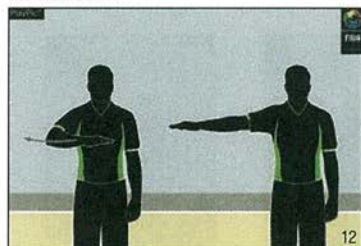
情報の伝達

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



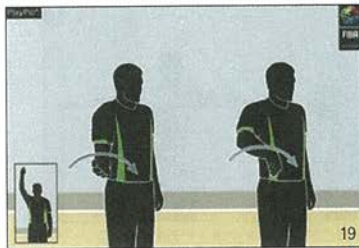
両こぶしを回す

イリーガルドリブル (ダブルドリブル)



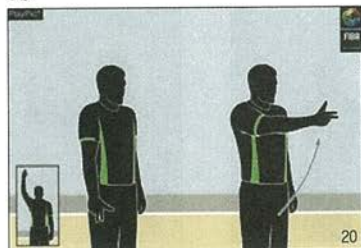
手のひらで軽くたく

イリーガルドリブル (キャーリングザボール)



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



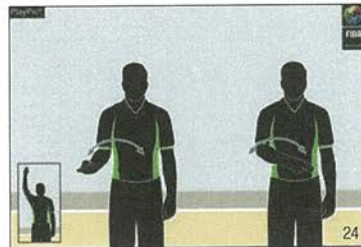
8本指を見せる

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

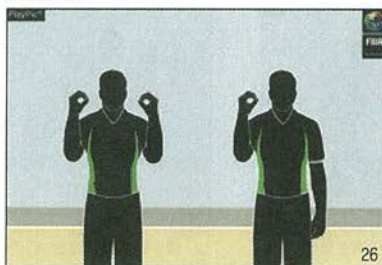
わざとボールを蹴ったり、 止めたりする



足を指さす

プレイヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番-5番



右手で1から5を示す

6番-10番



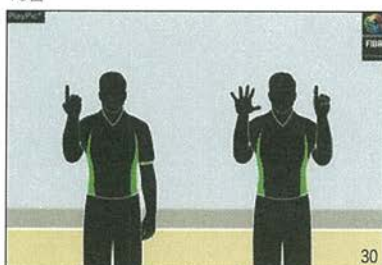
右手で5、左手で1から5を示す

11番-15番



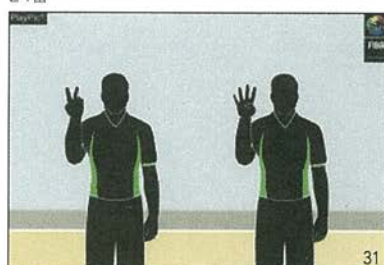
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



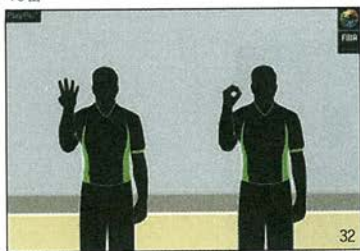
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



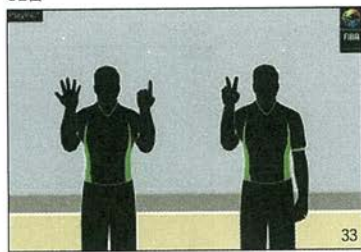
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



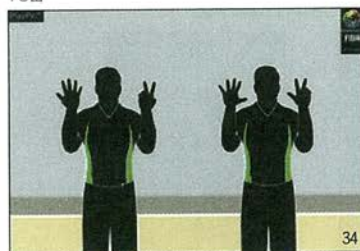
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



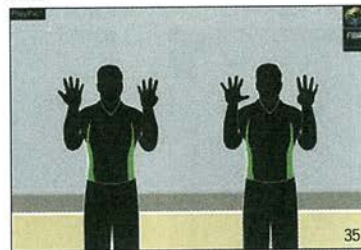
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて7を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて8を示す

99番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて9を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて9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

ハンドチェックング



手のひらを見せている腕を振り、前に動かす

イリーガルユースオブハンス



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



手のひらでモロ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



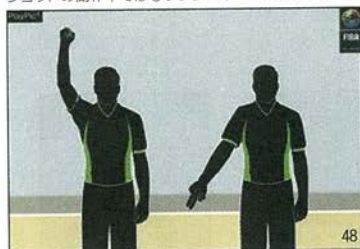
攻撃しているチームのバスケットへ握りこぶしを突き出す

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



手首を握って頭上上げる

ディスクォリファイングファウル



両手の握りこぶしを上げる

フェアファウル



前腕を2度上げる

スローイン時のイリーガルバウンダリーラインクロッシング
(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオーバータイムの残り2:00)

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差し指を回す

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

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

6-2 バイオレーションが起こったとき



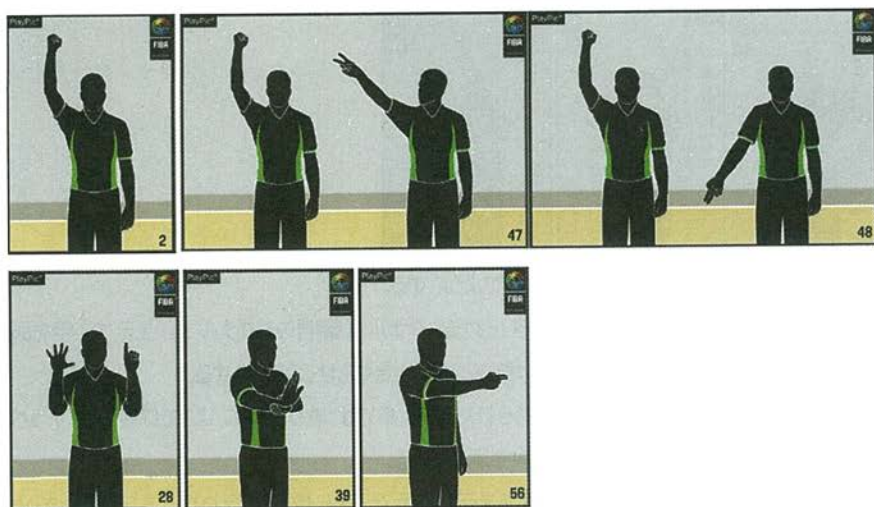
バイオレーションが起こったときは、審判は次のようにする。

- (1) 笛を鳴らすと同時に、ゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す。手を頭上に上げたときの腕は、軽く肘を曲げ強さと体を大きく見せる工夫をする。
- (2) バイオレーションの種類を規則に定められたシグナルではっきりと示す。ここでは例としてトラベリング（審判のシグナル 17）の場合を示している。
- (3) 続いて、ゲームクロックを止めるシグナルを示した手で、次に攻撃が行われる方向をはっきりと示す。
- (4) ゲームを再開するときは、審判はスローインをするプレーヤーにボールを手渡すかバウンズパスでボールを与える。

注意事項：

アウトオブバウンズの場合、定められたシグナルはないので、ゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示した後、アウトオブバウンズの方向（審判のシグナル 1）を示す。

6-3 ファウルが起こったとき



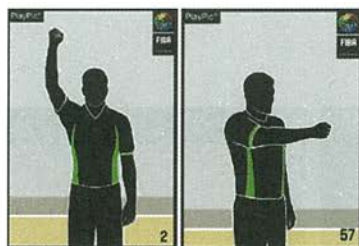
ファウルが起こったときは、審判は次のようにする。

- (1) 笛を鳴らすと同時に、ゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を示す。手を頭上に上げたときの腕は、軽く肘を曲げ強さと体を大きく見せる工夫をする。
- (2) ショットの動作中のプレーヤーへのファウルの場合は、その場でしっかりと止まり、こぶしを握った方の片手で続いてフリースローの数を示す。（審判のシグナル 47）
- (3) ショットの動作中ではないプレーヤーへのファウルの場合は、その場でしっかりと止まり、こぶしを握った方の片手で続いてフロアを指し示す。（審判のシグナル 48）
- (4) レポーターオフィシャルは、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。このとき、スコアラーが正確にプレーヤーの番号を確認して記録できるように、数秒間シグナルを示し続ける。ここでは例として、6 番の場合を示している。（審判のシグナル 28）
- (5) 続いて、ファウルの種類を示す。ここでは例として、ハンドチェックの場合を示している。（審判のシグナル 39）
- (6) 最後に、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。ここでは例としてフリースローのないファウルの後の場合を示している。（審判のシグナル 56）
- (7) レポーターオフィシャルは、スコアラーへのレポートが終わった後、2PO ではトレイルオフィシャルとなり、3PO ではオポジットサイドに位置する。

- (8) レポーターングオフィシャルは、次に占めるべき位置まで、下を向くことがないように注意しながら速やかに移動をする。

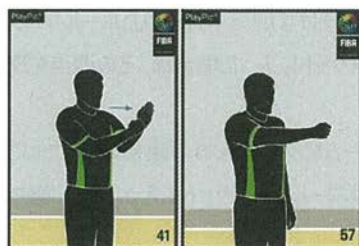
6-3-1 ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのファウル（チームコントロールファウル）

6-3-1-1 ファウルを宣したとき



- (1) すでにリーガルガーディングポジションを占めているディフェンスプレーヤーのトルソーにドリブルをしているプレーヤーが突き当たることは、そのドリブラーのチャージングであり、ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのファウルである。
- (2) ファウルを宣するとき、ボールの周辺のプレーをレフェリーする責任のある審判は、笛を鳴らすと同時に片手を握ってファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を示す。
- (3) 続いて、ファウルをしたチームのバスケットの方にこぶしを突き出して、ボールをコントロールしているチームのファウルのシグナル（審判のシグナル 57）を示す。

6-3-1-2 スコアラーへのレポート

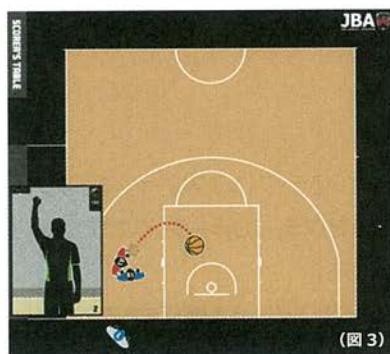


- (1) レポーターングオフィシャルは、スコアラーから自身のプレゼンテーションがはっきりと確認できる位置に、下を向くことがないように注意しながら移動をして、立ち止まって声を使いテーブルレポートを行う。

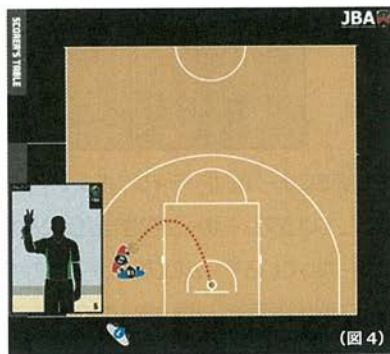
- (2) まず、ファウルをしたプレイヤーの番号を示し、続いてボールをコントロールしているプレイヤーのチャージングのシグナル（審判のシグナル 41）を示す。
- (3) 最後に、ボールをコントロールしているチームのファウルのシグナル（審判のシグナル 57）で次に攻撃が行われる方向を示す。

6-3-2 ファウルを宣したときに得点を認める場合

6-3-2-1 ファウルを宣したとき



(図 3)



(図 4)

ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされ、リードオフィシャルがこのファウルを取り上げた場合を示している。

- (1) リードオフィシャルは、笛を鳴らすと同時にファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を示してゲームクロックを止める。（図 3）
- (2) リードオフィシャルは、ファウルのシグナルを示し続けながらショットされた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、ボールがバスケットに入った場合は、その得点を認めるシグナルを示さなければならない。（図 4）

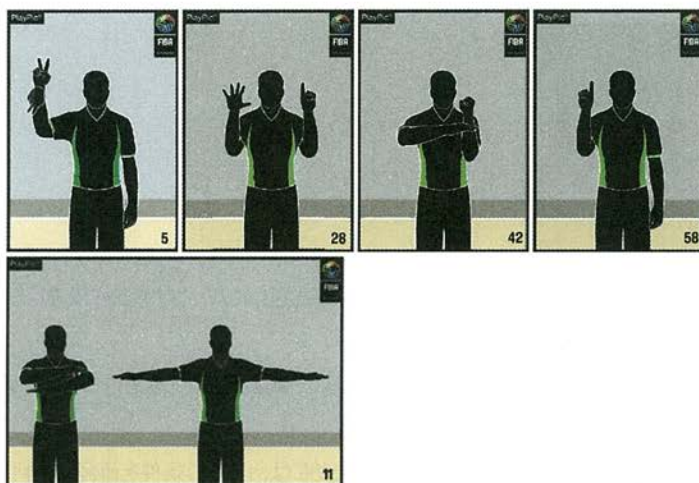
得点が認められるか認められないかは、ゲームに関わる人々が最初に知りたいことであるから、得点のシグナル（審判のシグナル 5）はボールがバスケットに入ったときに直ちに示さなければならない。

ショットの動作中ではないプレイヤーへのファウルの場合は、こぶしを握った方の片手でフロアを指し示すシグナル（審判のシグナル 48）を直ちに示さなければならない。ファウルをされたプレイヤーが、ファウルを吹かれた後に、新たなショット動作を行い、ショットされたボールがバ

スケットに入った場合は、スコアのキャンセルのシグナル（審判のシグナル 11）を直ちに示さなければならない。どの場合も、誰から見ても分かりやすく声を使い、大きくはっきりしたジェスチャーでそれらを示す必要がある。

- (3) ファウルを宣した審判が、ボールがバスケットに入ったか入らなかったかを確認できなかったときは、プレゲームカンファレンスであらかじめ確認しておいた方法で、相手審判にその事実を確かめ、得点を認めるか認めないかを決定する。

6-3-2-2 スコアラーへのレポート



- (1) レポーターングオフィシャルは、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。
- (2) 得点を認める場合は、ファウルをスコアラーにレポートする前に、まず得点を認めるシグナルを示す。ここでは例として、ファウルをされたチームに 2 点を認める場合を示している。（審判のシグナル 5）
- (3) 得点を認めない場合も、ファウルをスコアラーにレポートする前に、まずスコアのキャンセルのシグナル（審判のシグナル 11）を示す。
- (4) 続いて、ファウルをしたプレーヤーの番号を示す。ここでは例として、6 番の場合を示している。（審判のシグナル 28）

- (5) 次に、ファウルの種類を示す。ここでは例として、手に対するイリーガルな触れ合いの場合を示している。(審判のシグナル 42)
- (6) 最後に、1本のフリースローが与えられることを示す。(審判のシグナル 58)
- 2本以上のフリースローが与えられる場合やスローインでゲームが再開される場合も、それぞれ定められたシグナルを示す。

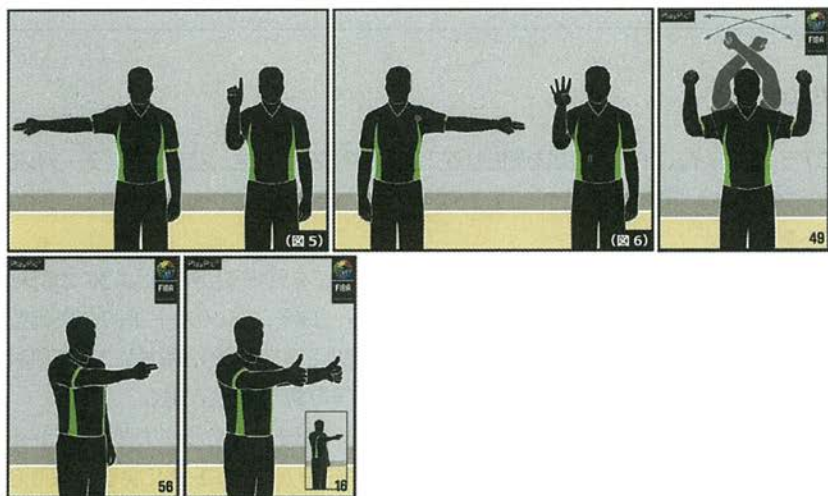
6-3-3 ダブルファウル

6-3-3-1 ダブルファウルを宣したとき



- (1) 両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、お互いにパーソナルファウルをした場合、ダブルファウルが宣せられる。
- (2) ダブルファウルを宣するときは、審判は笛を鳴らすと同時に、ダブルファウルのシグナル(審判のシグナル49)を示す。
- (3) 2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件を確認して判定を下さなければならない。
- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること
 - ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること
 - ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること
 - ・両方のファウルの罰則が等しいこと。
- (4) ダブルファウルを宣するときは、ボールのコントロールがどちらのチームにあったか、またはチームコントロールがない状態であったかを確認することを習慣づけておく。これはダブルファウルを宣した後、スローインでゲームを再開させるか、ジャンプボールシチュエーションで再開させるかを判断するために必要な情報である。

6-3-3-2 スコアラーへのレポート



- (1) レポーターは、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。
- (2) まず、一方のチームベンチを指してから、そのチームのファウルをしたプレイヤーの番号を示す。(図 5)
- (3) 続いて、もう一方のチームのチームベンチを指してから、そのチームのファウルをしたプレイヤーの番号を示す。(図 6)
- (4) 次に、ダブルファウルのシグナル (審判のシグナル 49) を示す。
- (5) 最後に、次のことを示す。
 - ① スローインでゲームを再開する場合は、次に攻撃が行われる方向を示す。(審判のシグナル 56)
 - ② ジャンプボールシチュエーションになる場合は、ジャンプボールシチュエーションのシグナル (審判のシグナル 16) を示してから、次に攻撃が行われる方向を示す。

注意事項：

どちらのチームのファウルを先にレポートするかは特に定められていないが、いかなる場合でも、スコアラーがファウルをした両チームのプレイヤーの番号を間違えないで、正確に記録できるようにレポートすることが重要である。

第7章 タイムアウトと交代

7-1 タイムアウト

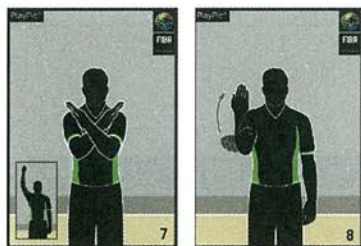
- (1) スコアラーからタイムアウトの請求を知らせるブザーが鳴らされたとき、スコアラーステーブルに近い方の審判は、笛を鳴らしてタイムアウトのシグナル（審判のシグナル 9）を示し、タイムアウトを宣する。
- (2) タイムアウトの間、両審判はゲーム開始前のウォームアップを見守るときと同じようにオポジットサイドに位置し、それぞれ両チームベンチのプレーヤー、コーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者を見守り、なおかつテーブルオフィシャルズにも気を配り、何か確認事項があれば必ずその場で解決しておく。
- (3) 40秒経過した時点（最初のブザーが鳴る10秒前）にはチームベンチエリア付近のコート内に移動し、50秒経過した時点（最初のブザー）でチームに対しコートに戻るよう呼びかける。このとき、チームベンチエリア内には入らないようにする。60秒経過した時点（2回目のブザー）ではプレーヤーがコートに戻り始めている状態を確認する。
- (4) 両チームのプレーヤーは、2回目のブザーが鳴るまではチームベンチ付近にいなければならない。
- (5) 審判は、タイマーの2回目のブザーが鳴るまでは、ゲームを再開させてはならない。
- (6) そのタイムアウトが、そのチームの前後半あるいはオーバータイムに規則で認められている回数の最後のタイムアウトであったときは、審判はタイムアウトが終わってから、そのチームのコーチにこれ以上タイムアウトは認められないことを知らせる。
- (7) 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートからスローインの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、ヘッドコーチはそのタイムアウト終了後、速やかにスローインをする位置をはっきりと審判に分かるように指さし、大きな声と手で、「フロントコート」か「バックコート」かを伝えなくてはならない。その後、審判は相手チームに対して大きな声と手で、「フロントコート」か「バックコート」かを指さして伝える。

なお、一度ヘッドコーチが指定したスローインの位置を変えることはできない。

また、ヘッドコーチがスローインをする位置を速やかに審判に伝えない、もしくは意図的に非協力的な行為を行ったと審判が判断した場合には警告を与え、同様の行為が繰り返される場合にはテクニカルファウルの対象とする。

審判はタイムアウトの最中は、ボールをオポジットサイドのセンターラインの延長上に置き、タイムアウト後にフロントコートかバックコートかの確認ができた時点で、スローインの位置に移動する。

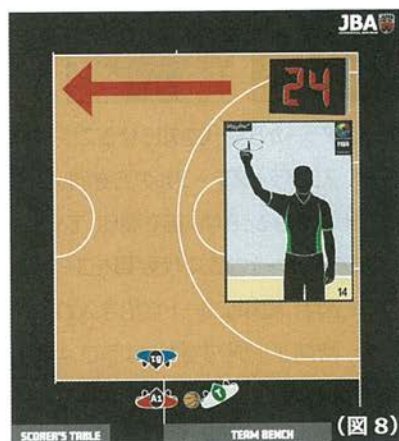
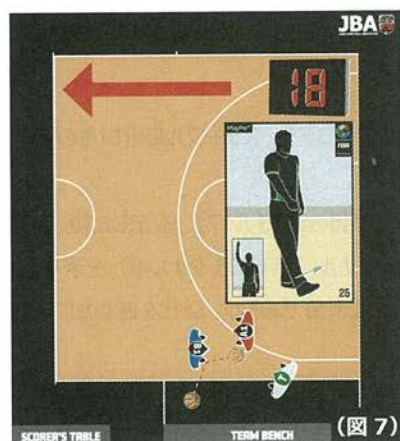
7-2 交代を認めたとき



- (1) スコアラーから交代を知らせるブザーが鳴らされたとき、スコアラーステーブルに近い方の審判は、スコアラーステーブルの方を向いて交代を確認する。
- (2) 交代をさせるときは、笛を鳴らして交代のシグナル（審判のシグナル 7）を示した後、新たにプレーヤーとなる交代要員をコートに招き入れるシグナル（審判のシグナル 8）を示す。このときは、簡単にコートに招き入れるシグナルを示せば十分であるが、交代を速やかに行わせ、時間がかかりすぎないようにしなければならない。
- (3) 交代要員となってコートから退くプレーヤーは、スコアラーに報告しないで、コートのどこからでも直接チームベンチに戻ってよい。
- (4) コート上に 5 人のプレーヤーを出場させることはコーチの責任であり審判の責任ではないが、交代のあとゲームを再開するときには、審判はプレーヤーの数を確認し、プレーヤーの数に過不足がある状態でゲームを再開しないように気をつけなければならない。
- (5) 審判は、プレーヤーが交代したあとはゲームが速やかに再開できるように常に心がけておかなければならない。

第 8 章 ショットクロック

8-1 ショットクロックの表示



- (1) ボールがアウトオブバウンズになったときは、ショットクロックは止められる。
- (2) ディフェンスのプレーヤーが最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったときは、ショットクロックは止められるがリセットされない。スローインされたボールがコート上のプレーヤー（オフェンスのプレーヤーでもディフェンスのプレーヤーでも）に正当に触れたときから、ショットクロックは継続して計り始められる。
- (3) ディフェンスのプレーヤーが故意にボールを蹴ったりボールをこぶしでたたいたりしてバイオレーションが宣せられたときは、原則として、ショットクロックはリセットされる。（図 7）
図は、バックコートでディフェンスのプレーヤーが故意にボールをけた場合を示している。
- (4) 24 秒であれ、14 秒であれ、ショットクロックがリセットされる場合、審判はショットクロックオペレーターにショットクロックをリセットするシグナル（審判のシグナル 14）を示す。（図 8）
スローインをするプレーヤーにボールを与える前に、ショットクロックがリセットされたことを確認しなければならない。

ただし、フロントコートでそれまでボールをコントロールしていたチームによるスローインが行われるときは、ショットクロックがリセットされずに継続される場合（表示が14秒以上の場合）とショットクロックが14秒にリセットされる場合（表示が13秒以下の場合）があるので、審判

- はショットクロックの表示に気をつけておかなければならない。(競技規則第29条 29-2-1)
- (5) オフェンスのチームにテクニカルファウルが宣せられたときなど、そのあとショットクロックが継続される可能性がある場合は、ショットクロックの表示を一度消す必要はない。

8-2 各クロックの管理とマジックタイムの考え方

基本的にリードオフィシャルやトレイルオフィシャル、センターオフィシャルのいずれのポジションにいても、クロックの管理に関しては意識を高く持ち、ゲームを運営することが重要な役割となる。

ショットクロックの管理とショットの成否に関しては、トレイルオフィシャルがプライマリとして主に担当し、各クォーターの終わりやショットの成否の管理は、オポジットサイドの審判がプライマリとして主に担当する。

ゲーム中、新たなチームがボールをコントロールしたときやボールがデッドになったときなどのあらゆる場面で、ゲームクロックとショットクロックの表示を確認する。表示されているゲームクロックからショットクロックの時間を引くことで 24 秒ルールが成立するゲームクロックの秒数を把握する。(マジックタイム) 何らかの理由でクロックにトラブルがあったときに、正しい時間を導き出すために使用する。

第9章 ツーパーソンオフィシエーティング (Two-Person Officiating / 2PO)

9-1 ゲームの開始	46
9-1-1	ゲーム前およびハーフタイムのウォームアップ
9-1-2	ジャンプボールの前に
9-1-3	ゲーム開始のトスアップとカバレッジ
9-1-4	ジャンプボールのあとの審判の動き
9-1-4-1	ボールがトッシングオフィシャルの左側に進められたとき
9-1-4-2	ボールがトッシングオフィシャルの右側に進められたとき
9-1-5	第1クォーター以外のクォーターの開始
9-2 フロアカバレッジ（位置取りとプライマリ）	51
9-2-1	両審判の責任と協力
9-2-2	コート上のプライマリエリア
9-2-3	トレイルオフィシャル、リードオフィシャルの基本的なポジショニングとプライマリエリア
9-2-3-1	基本的なポジショニングの考え方と基本的な任務
9-2-3-2	ボールがエリア1にあるとき
9-2-3-3	ボールがエリア2にあるとき
9-2-3-4	ボールがエリア3にあるとき
9-2-3-5	ボールがエリア1、2、3のスリーポイントライン付近にあるとき
9-2-3-6	ボールがエリア4にあるとき
9-2-3-7	ボールがエリア5にあるとき
9-2-3-8	ボールがエリア6にあるとき
9-2-3-9	リードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動する場合
9-2-3-9-1	フロアバランスが右側に集中している場合
9-2-3-9-2	右側のローポストでオフェンスがアクティブにポストアップしている場合
9-2-3-10	プレスディフェンスへの対応
9-2-3-10-1	バックコートにアクティブにディフェンスしているプレーヤーが1人しかいない場合
9-2-3-10-2	バックコートにアクティブにディフェンスしているプレーヤーが3人いる場合

9-3 アウトオブバウンズ（バウンダリカバレッジ）	66
9-3-1	ラインについての責任
9-3-2	アウトオブバウンズの協力
9-3-2-1	ラストタッチを確認できなかったとき
9-3-2-2	ラストタッチが明らかに逆であることを確認していたとき
9-4 スローイン	67
9-4-1	ボールがアウトオブバウンズになったとき
9-4-2	スローインの位置
9-4-2-1	フロントコートのエンドラインからのスローイン
9-4-2-1-1	バックボードの左側からのスローイン
9-4-2-1-2	バックボードの右側からのスローイン
9-4-2-2	サイドラインからのスローイン
9-4-2-2-1	審判の左側のサイドラインからのスローイン
9-4-2-2-2	トレイルオフィシャルの右側のサイドラインからのスローイン
9-4-3	スローインの制限
9-5 ショットが行われたときのカバレッジ	75
9-5-1	ショットされたときの基本的カバレッジ
9-5-2	ゴールテンディングとインタフェアレンス
9-5-3	スリーポイントショット
9-5-3-1	トレイルオフィシャルの任務
9-5-3-2	リードオフィシャルの協力
9-5-3-3	基本的なプライマリ
9-5-4	各クォーターとオーバータイムの終わり（EOQとEOG）
9-6 シグナルと手続き	81
9-6-1	ファウルのあとのスイッチ
9-6-1-1	トレイルオフィシャルがディフェンスのファウルを取り上げたとき
9-6-1-2	リードオフィシャルがファウルを取り上げたとき
9-6-1-3	トレイルオフィシャルがオフENSEのファウルを取り上げたとき

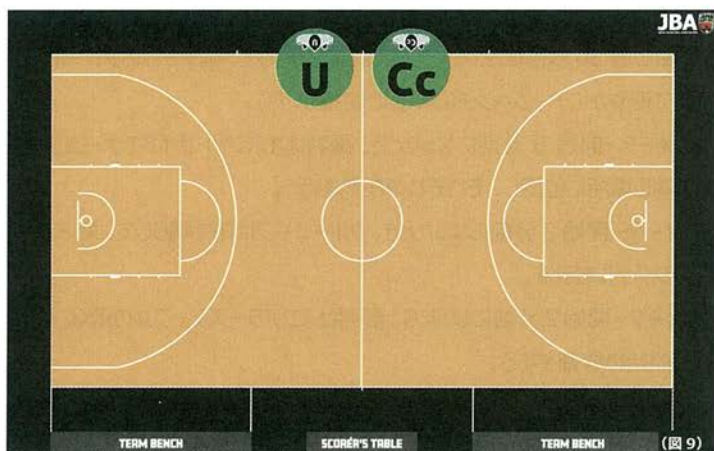
- 9-6-1-4 リードオフィシャルがオフENSEのファウルを取り上げたとき
- 9-6-2 2人の審判が同時に笛を鳴らしたとき（ダブルホイッスル）
- 9-6-2-1 2人の審判が同時に同じプレーに対して、同じファウルを宣したとき
- 9-6-2-2 2人の審判が同時に同じプレーに対して、同じバイオレーションを宣したとき
- 9-6-2-3 2人の審判が同時に同じプレーに対して、ファウルとバイオレーションを宣したとき

9-7 フリースロー 90

- 9-7-1 トレイルオフィシャルの任務
- 9-7-2 リードオフィシャルの任務
- 9-7-3 制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレーヤーが並ばないフリースロー
- 9-7-3-1 テクニカルファウルが宣せられた場合
- 9-7-3-2 アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合

9-1 ゲームの開始

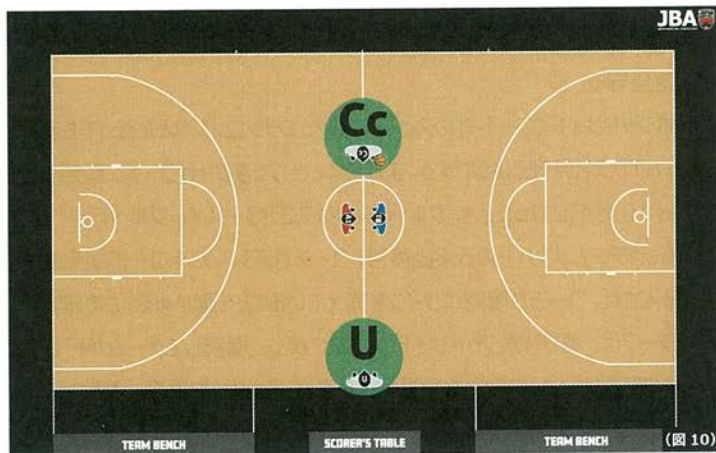
9-1-1 ゲーム前およびハーフタイムのウォームアップ



- (1) クルーチーフとアンパイアは、オポジットサイドのサイドライン沿いに位置する。(図 9)
- (2) クルーチーフは、スコアラーズテーブルに向かって左側に位置し、左側のコートのチームのウォームアップを見守る。
- (3) アンパイアは、スコアラーズテーブルに向かって右側に位置し、右側のコートのチームのウォームアップを見守る。
- (4) 審判はオポジットサイドのコート外のスペースを使ってランニングなどを行ってもよいが、1 人は必ずウォームアップを見守るようにする。また走るときもできるだけコートに顔を向けておく。
- (5) ゲーム開始 10 分前になったとき、クルーチーフはスコアラーズテーブルへ行き、最初に出場するプレーヤーやチームメンバーの氏名と番号、コーチやアシスタントコーチの氏名が正しくスコアシートに記入され、コーチが確認のサインを終えていることを確かめる。この確認が終わったあと、クルーチーフは、再びオポジットサイドの位置に戻る。連続してゲームが行われる場合などにゲーム間の時間が十分に取れない場合もあるが、そのような場合でもゲーム開始 5 分前までにはこれらの確認を終える。
- (6) ゲーム前にチームや審判の紹介がある場合は、その時間に依じてクルーチーフは笛を鳴らして全てのプレーヤーにチームベンチに戻るように促す。このとき審判の紹介もあわせて行われる場合は、審判も紹介に備えてスコアラーズテーブルの近くに移動する。審判の紹介が行われない場合は、審判はゲーム開始 2 分前まではオポジットサイドにいなければならない。

- (7) チームや審判の紹介がある場合は、チームの紹介が終わったあと、クルーチーフは笛を鳴らしてゲーム開始 3 分前のシグナルを示す。
- (8) 審判の紹介が行われない場合にも、ゲーム開始 2 分前になったら、審判はスコアラーズテーブルの近くに移動して、ゲーム開始の準備をする。
- (9) ゲーム開始 1 分 30 秒前に、クルーチーフは笛を鳴らして、両チームのプレーヤーにウォームアップをやめて速やかにチームベンチに戻るよう指示する。
- (10) 第 3 クォーター開始 5 分前になったとき、審判はオポジットサイドでゲーム前のウォームアップのときと同じ場所に位置し、それぞれの任務を行う。
- (11) 第 3 クォーター開始 3 分前になったとき、クルーチーフは笛を鳴らして、第 3 クォーター開始 3 分前のシグナルを示す。
- (12) 第 3 クォーター開始 2 分前になったら、審判はスコアラーズテーブルの近くに移動して、第 3 クォーター開始の準備をする。
- (13) 第 3 クォーター開始 1 分 30 秒前に、クルーチーフは笛を鳴らして、両チームのプレーヤーにウォームアップをやめて速やかにチームベンチに戻るよう指示する。

9-1-2 ジャンプボールの前に



- (1) ゲームを始めるジャンプボールをさせる前に、クルーチーフはアンパイアを通じて、テーブルオフィシャルズの準備ができていることを確認しなければならない。
- (2) クルーチーフは、全ての準備ができたことが確認できるまでは、ゲームを開始してはならない。

- (3) アンパイアは、テーブルサイドのサイドラインぎわで、センターライン付近に位置する。(図 10)
アンパイアは、ノットシングオフィシャルとして、ボールがタップされたあとプレーに先行して動くことができるように準備しておく。
- (4) 全ての準備が整っていることが確認できた後、クルーチーフはオポジットサイドからセンターサークルに入り、ゲームを始めるためにボールをトスアップしてジャンプボールをさせる。

9-1-3 ゲーム開始のトスアップとカバレッジ



- (1) クルーチーフは、ボールをトスアップする前に、両ジャンパーの準備が整っていることを確認する。
- ① 両ジャンパーの両足が自チームのバスケットのある側のセンターサークル内にあること
 - ② 両ジャンパーの片足がセンターラインの近くにあること
- (2) クルーチーフは、トッシングオフィシャルとしてテーブルに向かい、両手または片手で、予備動作（ボールを下げる）を使わずに、両ジャンパーがジャンプしても届かない高さにまっすぐ上にボールをトスアップする。
- (3) ジャンプボールのためにプレーヤーが振り上げた腕がトッシングオフィシャルの顔に当たると怪我をすることがあるため、ボールをトスアップするときには笛を口から外しておく。
- (4) トッシングオフィシャルも、バイオレーション、ファウル、その他の競技規則に違反する行為に対して確信があった場合にはすぐに笛をくわえて鳴らす。
- (5) ボールをトスアップした後、クルーチーフは少しの間その位置にとどまってプレーの進む方向を見極め、ボールとプレーヤーがサークルから離れるのを待つ。
- (6) 後退しながらボールをトスアップすると正確さを欠くことが多いので、急いで動こうとしてはならない。
- (7) 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は、アンパイアは直ちに笛を鳴らしてプレーを止め、ジャンプボールのやり直しを宣する。

(8) アンパイアは、次のことを確認する。

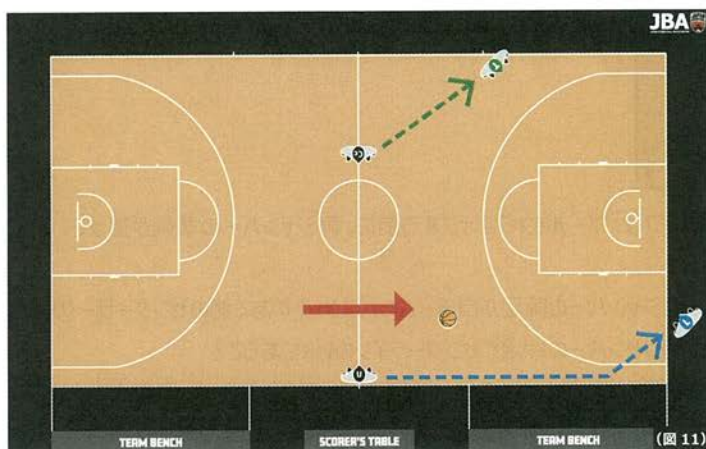
① ボールが最高点に達したあとジャンパーにタップされたこと

② ジャンパーを含めた 10 人のプレーヤーがファウルやバイオレーションをしなかったこと

(9) ボールが最初にタップされたとき、アンパイアは直ちにタイムインのシグナル（審判のシグナル 3）を示す。その後、プレーの進む方向に動き、プレーに先行してリードオフィシャルになる。

9-1-4 ジャンプボールのあとの審判の動き

9-1-4-1 ボールがトッシングオフィシャルの左側に進められたとき

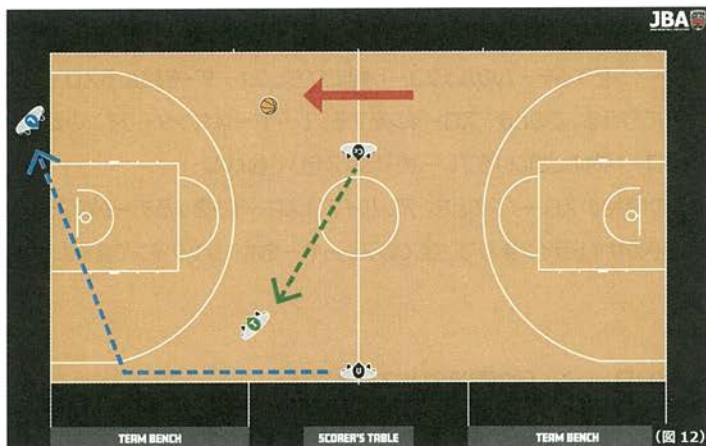


(1) タップされたボールがトッシングオフィシャルの左側へ進められたときは、アンパイアはボールと同じ方向に動き、ボールに先行してエンドラインまで移動し、リードオフィシャルのポジションを占める。

(2) ボールをトスアップしたクルーチーフは、少しの間サークルの中にとどまってプレーを見守る。

(3) ボールのコントロールが変わったり、プレーの進む方向が変わったりしたときでも、両審判はいつでも方向を変えて対応し、トレイルオフィシャルはリードオフィシャルに、リードオフィシャルはトレイルオフィシャルになってそれぞれの責任を果たさなければならない。このときもそれぞれの審判が責任を持つラインは、プレーの進む方向が変わる前と同じである。

9-1-4-2 ボールがトッシングオフィシャルの右側に進められたとき



- (1) タップされたボールがトッシングオフィシャルの右側へ進められたときは、アンパイアはボールと同じ方向に動き、ボールに先行してエンドラインまで移動し、リードオフィシャルのポジションを占める。
- (2) ボールをトスアップしたクルーチーフは、少しの間サークルの中にとどまってプレーを見守る。プレーがサークルを離れてから、プレーヤーの妨げにならないようにコートを横切ってテーブルサイドに移動して、トレイルオフィシャルのポジションを占める。
- (3) ボールのコントロールが変わったり、プレーの進む方向が変わったりしたときでも、両審判はいつでも方向を変えて対応し、トレイルオフィシャルはリードオフィシャルに、リードオフィシャルはトレイルオフィシャルになってそれぞれの責任を果たさなければならない。このときもそれぞれの審判が責任を持つラインは、プレーの進む方向が変わる前と同じである。

9-1-5 第 1 クォーター以外のクォーターの開始

- (1) 第 1 クォーター以外の各クォーター（各オーバータイムも含む）は、オポジットサイドのセンターラインのアウトオブバウンズからのスローインで始められる。
- (2) クルーチーフは、オポジットサイドのセンターラインのアウトオブバウンズに立ち、クォーター開始の準備ができるのを待つ。
- (3) クォーターを始めるスローインをさせる前に、クルーチーフはアンパイアを通じて、テーブルオフィシャルズの準備ができていることを確認しなければならない。

クルーチーフは、全ての準備ができたことが確認できるまでは、スローインをするプレーヤーにボールを与えてはならない。

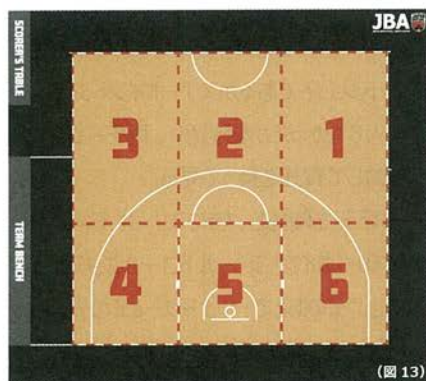
- (4) 全ての準備が整っていることが確認できた後、クルーチーフはセンターラインのアウトオブバウンズからスローインをするチームのバックコート側に立ち、クォーターを始めるスローインのボールをプレーヤーに与える。このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長部分をまたいで立ち、コート内のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。
- (5) クォーターの開始のスローインのとき、アンパイアはスローインをするチームのフロントコートのテーブルサイドのサイドラインぎわで、全てのプレーヤーをボクシングインできるような位置取りをする。

9-2 フロアカバレッジ（位置取りとプライマリ）

9-2-1 両審判の責任と協力

- (1) 両審判は、コート上の 10 人のプレーヤーがどこにいるかを常に把握するために、コート上の広い範囲に絶えず目を配る努力をしなければならない。
- (2) ボールのある位置によっては、一方の審判はボールのないところのプレーを見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、同じことではない。
- (4) 両審判がほとんど同時に笛を鳴らしたとき（ダブルホイッスル）は、すぐに次の動作に移るのではなく、どちらのプライマリのプレーかを把握しつつ、相手審判とアイコンタクトを取り合う。原則としてそのプレーに対するプライマリアreaの審判が判定を下す。
- (5) 審判がファウルやバイオレーションの判定を下すときには、クルーチーフとアンパイアの間には区別がなく、クルーチーフの判定がアンパイアの判定よりも優先するということは全くない。また、判定を下すことについては、経験の少ない審判も、経験の豊富な審判と全く同じ権限を持つ。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クルーワークを欠かすことはできない。

9-2-2 コート上のプライマリエリア



- (1) 審判は、一方の審判がボールとその周辺のオンボールのプレーを、相手審判はボールのないところのオフボールのプレーに対して責任を持って見る。したがって、両審判の緊密なクルーワークが必要とされている。
- (2) 両審判は、それぞれのプライマリエリアで正確な判定を適切に下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クスを用いて、プレーをレフェリーするのに最もよいポジションを探し続けていかなければならない。
- (3) その際の審判のプライマリエリアを分かりやすく考えるために、ハーフコートを図 13 に示すように 6 つに区分し、それぞれ「エリア 1」から「エリア 6」と呼ぶことにする。
- (4) 自身のプライマリエリアを越えたところでの明らかなファウルやバイオレーションについて、レフェリーできるアングルを取ることができる場合があるが、そのような場合でも、ファウルやバイオレーションの笛を鳴らす順序としては、原則としてプライマリエリアを持っている審判を 1 番手とし、何らかの理由でその審判からの笛が鳴らなかったときに、プライマリエリアは持っていないがアングルを取ることができている審判が 2 番手としてコールする。(セカンダリヘルプ)

9-2-3 トレイルオフィシャル、リードオフィシャルの基本的なポジショニングとプライマリエリア

9-2-3-1 基本的なポジショニングの考え方と基本的な任務

【 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、トレイルオフィシャルは通常、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) 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準備しておく。このようなインターセプションがあったときでも、プレーヤーを妨げないように、またプレーに遅れることのないように、最善の努力をする。
- (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かったかを確認し、両チームのプレーヤーによるゴールテンディングとインタフェアレンスに対して責任を持って見る。
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フィールドゴールエリアから放たれたものかどうかを見極める。同時に、ショットのときやそのあとで、シューターとそのディフェンスのプレーヤーとの間で起こる触れ合いをレフェリーしなければならない。
- (4) リバウンドプレーを注意深く見守り、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ーヤーに注意をばらう。
- (5) 自分の左側のサイドラインに責任を持ち、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。
- (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から離れていたかどうかの判定を下す。このような場合に得点を認めるか認めないかの判定を下すことは、トレイルオフィシャルの重要な任務である。
- (7) 8 秒ルールの 8 秒が継続されるときには、バックコートのアウトオブバウンズから行われるスローインのときに、残りの秒数を両チームのプレーヤーに知らせる。
- (8) ショットクロックに注意をばらい、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は常にショットクロックの表示を確認しておく。
- (9) ボールがパスされたりショットされたときには、そのボールを目で追う前に、まずディフェンスプレーヤーの動作を見守っておかなければならない。

【 リードオフィシャル 】

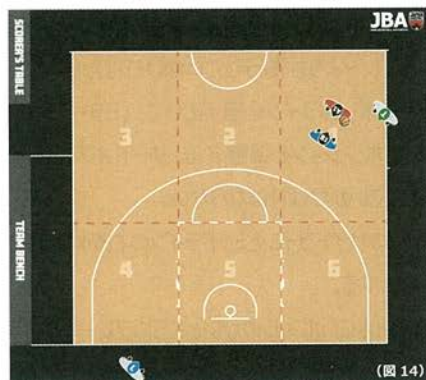


- (1) リードオフィシャルは、いつでもコート上を進行するプレーよりも先行していなければならない。したがって、必然的に全力でエンドラインまで動き、ボールラインを基点として（ミラーザボール）プレーヤーの位置やプライマリを意識して常にポジションを調整する。リードオフィシャルは、プレーに対応して絶えず動き、ポジションを変えていかななければならない。
- (2) エンドラインにいるときには、原則として自分の左側のサイドラインとミッドラインの右側のスリーポイントラインの内側までの位置をワーキングエリアとする。
- (3) ボールがトレイルオフィシャルのプライマリアリアにあるときに、ボールのないところのプレーをレフェリーする。
- (4) スクリーンプレーをレフェリーする。
- (5) ポストプレー、ピボットプレーをレフェリーする。
- (6) ゴール下のプレーをレフェリーする。
- (7) 制限区域内のプレーをレフェリーする。
- (8) ボールのないところを見ているときでも、常にボールの位置を把握していなければならない。
- (9) エンドラインと自分の左側のサイドラインについて責任を持つ。
- (10) ボールがアウトオブバウンズになったときは、トレイルオフィシャルに協力できるようにショットクロックの表示を確認しておく。
- (11) エリア 4 付近からスリーポイントショットが放たれたときは、トレイルオフィシャルに協力してスリーポイントショットのシグナル（審判のシグナル 6）を示す。またショットのときやそのあとで、シューターとそのディフェンスのプレーヤーとの間で起こる触れ合いをレフェリーできるようにアングルを残し、ショットが成功したときには、トレイルオフィシャルがスリーポイントショットのシグナルを示しているかどうかを確認しなければならない。
- (12) リードオフィシャルは、各クォーター、各オーバータイムの終わり間際にショットが放たれたとき、そのフィールドゴールを得点とするかしないかのシグナルは示さない。これはトレイルオフィ

シャルの任務である。

- (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 人以上相手チーム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。

9-2-3-2 ボールがエリア 1 にあるとき



【 トレイルオフィシャル 】

ボールがエリア 1 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ーに対して責任を持って見る。

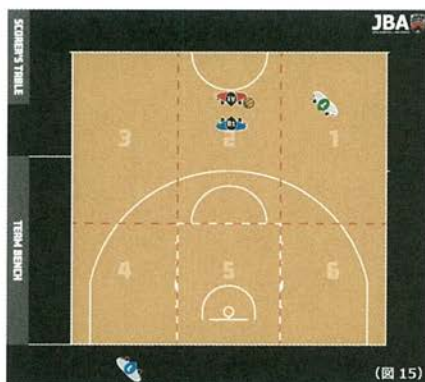
特に、エリア 1 でオフェンスプレーヤーがドリブルをしていたりショットやパスをしようとするときは、そのプレーに対して責任を持って見なければならない。通常はボールの左側の少し後ろ（アウトサイドイン）でレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。

【 リードオフィシャル 】

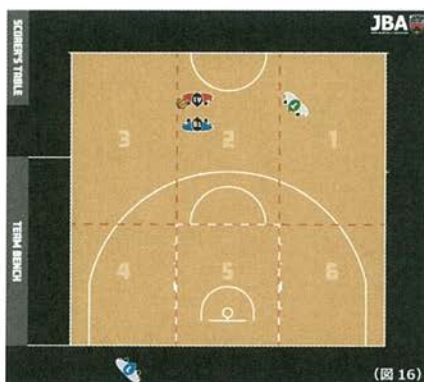
リードオフィシャルは、トレイルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

9-2-3-3 ボールがエリア 2 にあるとき



(図 15)



(図 16)

【 トレイルオフィシャル 】

ボールがエリア 2 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ーに対して責任を持って見る。(図 15)

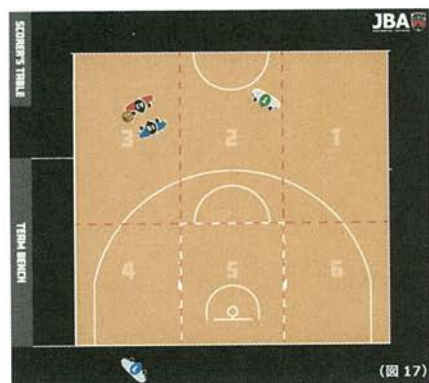
特に、ボールがトレイルオフィシャルから見てミッドライン付近やミッドラインを超えてエリア 3 付近に展開した場合、トレイルオフィシャルは積極的にコートに入り、ボールの左側の少し後ろでレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。特別な理由がある場合を除いて、通常、トレイルオフィシャルはミッドラインを超えて右側にポジションすることがないようにする。(図 16)

【 リードオフィシャル 】

リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

9-2-3-4 ボールがエリア 3 にあるとき



【 トレイルオフィシャル 】

ボールがエリア 3 にあるときも、トレイルオフィシャルはボールとその周辺のプレーに対して責任を持って見る。(図 17)

特に、ボールがエリア 3 に展開した場合、トレイルオフィシャルは積極的にコートに入り、ボールの左側の少し後ろでレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。特別な理由がある場合を除いて、通常、トレイルオフィシャルはミッドラインを超えて右側にポジションすることがないようにする。

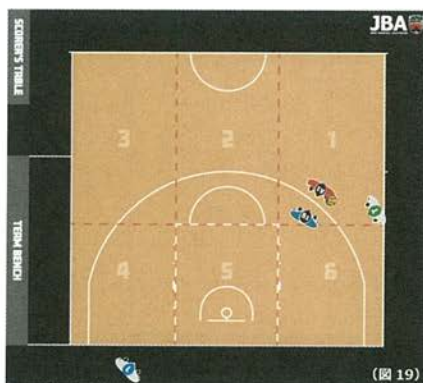
【 リードオフィシャル 】

リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

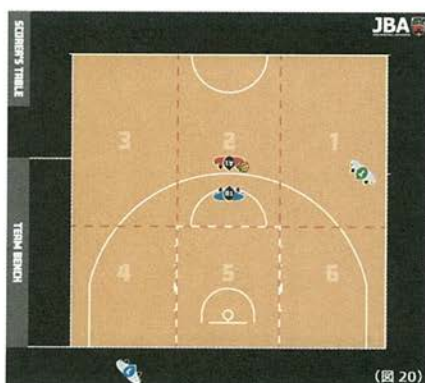
特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

ボールがサイドライン付近に移動したときは、リードオフィシャルもサイドライン付近にポジションをアジャストする。サイドライン沿いのアウトオブバウンズを正確にレフェリーするために、リードオフィシャルの左足をサイドラインの延長線上まで運ぶことを推奨する。(図 18)

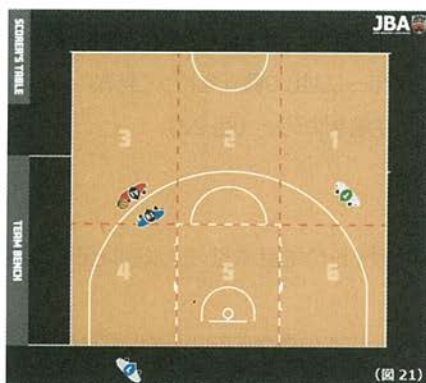
9-2-3-5 ボールがエリア 1、2、3 のスリーポイントライン付近にあるとき



(図 19)



(図 20)



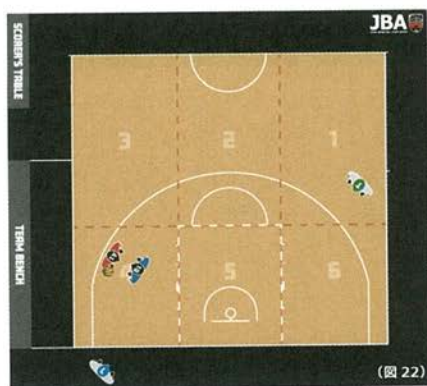
(図 21)

【 トレイルオフィシャル 】

オフェンスプレーヤーがスリーポイントライン付近でボールを持っているときは、突発的なスリーポイントショットに対応ができるように、トレイルオフィシャルはレベルを下げてポジションアジャストをしておく。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、シューティングハンドに対するファウルやプロテクトシューター、シューターが起こすファウルやフェイクなどをレフェリーするためには、オフェンスのつま先を確認できるようなポジショニングが望ましい。(図 19、20、21)

積極的にトレイルオフィシャルがレベルを下げることを推奨するが、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をしておく。このようなインターセプションがあったときでも、プレーヤーを妨げないように、またプレーに遅れることのないように、最善の努力をする。

9-2-3-6 ボールがエリア 4 にあるとき



【 トレイルオフィシャル 】

ボールがトレイルオフィシャルから最も離れたエリア 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ーを見るのではなく、ボールのないところのプレーに対して責任を持って見る。

特に、オフボールのローポストで起こるスクリーンプレーに注意を払う。(図 22)

【 リードオフィシャル 】

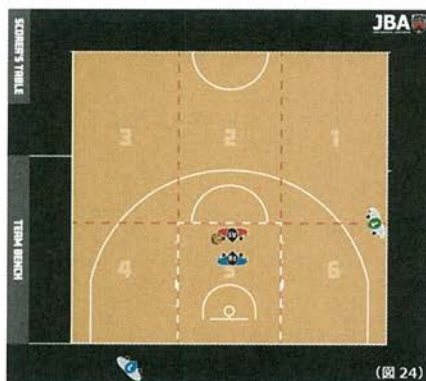
ボールがエリア 4 にあるときは、リードオフィシャルはアウトサイドインを基本として、ボールとその周辺のプレーに対して責任を持って見る。

また、エリア 4 からスリーポイントショットが放たれたときにも、この位置からでもトレイルオフィシャルにそのシグナルを示して協力する。(図 23)

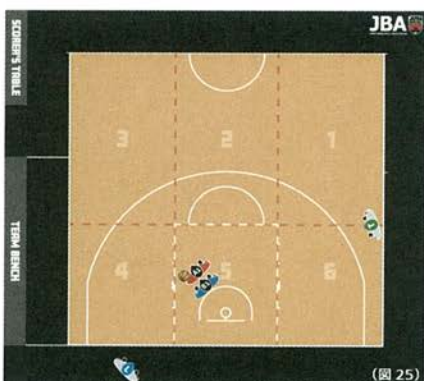
ボールがエリア 4 にあるときには、ボールとその周辺のプレーだけでなく、ボールサイドのローポスト付近のプレーヤーにも注意を払っておかなければならない。

特に、エリア 4 からスリーポイントショットが放たれたときには必ず、シューターとそのシューターをディフェンスしようとするプレーヤーとの間に起こる触れ合いをレフェリーできるように、アングルを残しておかなければならない。

9-2-3-7 ボールがエリア 5 にあるとき



(図 24)



(図 25)

【 トレイルオフィシャル 】

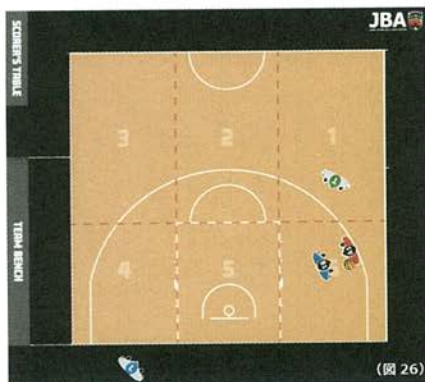
ボールがエリア 5 にあるときは、両審判がボールとその周辺のプレー、特にショットについて見ておかなければならない特別な場面である。(図 24、25)

【 リードオフィシャル 】

ボールがエリア 5 に入ってきたときには、リードオフィシャルはアウトサイドインを基本として、ボールとその周辺のプレーを見ることに集中する。(図 24、25)

ボールが制限区域内にあるときや、ショットや 1 対 1 のプレーが行われるときには、プレーと適度な距離を保ち、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。その一方で、オフENSEをアングルに入れておくことで、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。

9-2-3-8 ボールがエリア 6 にあるとき



【 トレイルオフィシャル 】

ボールがエリア 6 のスリーポイントラインの内側（ツーポイントフィールドゴールエリア）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ーに対して責任を持って見る。

ボールがエリア 6 のスリーポイントラインよりも外側（スリーポイントフィールドゴールエリア）にあるときは、ボールとその周辺のプレー、特にショットに対して責任を持って見る。（図 26、27）

どのような場合でも、両審判の緊密な協力が必要とされる。

特にボールがエリア 6 にあり、そのボールがパスで他のエリアに移動したときには、ボールとその周辺のプレー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最も必要とされる。

【 リードオフィシャル 】

ボールがエリア 6 のスリーポイントラインの外側（スリーポイントフィールドゴールエリア）にあるときには、リードオフィシャルはボールのないところのプレーに対して責任を持って見る。（図 26、27）

ボールのないところにいる全てのプレーヤー、特にローポスト付近のプレーヤーを目に入れておき、スクリーンプレーに注意をはらわなければならない。

9-2-3-9 リードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動する場合

積極的にリードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動することを推奨する。

ただし、当然右側に移動するリスクもあるため、それぞれのタイミングを見て移動することが必要である。

また、リードオフィシャルが右側に移動した場合、トレイルオフィシャルがエリア 3、エリア 4 にアングルを当てるような協力も必要不可欠である。

9-2-3-9-1 フロアバランスが右側に集中している場合



(図 28)



(図 29)

3 ペアいたら、リードオフィシャルが必ず右側に動かなくてはならないわけではない。しかし、右側にアクティブなマッチアップが 3 ペア以上あるときは、リードオフィシャルは右側に移動し、トレイルオフィシャルと協力してプレーを捉える。(図 28、29)

9-2-3-9-2 右側のローポストでオフェンスがアクティブにポストアップしている場合



ボールがトップから右 45 度にパスされ、その先でアクティブなポストアップが起きている場合
(図 30、31)

- ① リードオフィシャルは走らずテンポよく右に移動する。可能であれば、ボールがポストに入る前に移動して、ポストプレーを見届ける。
- ② トレイルオフィシャルはポジションを少し高くし、ボールもアングルに入れながら、右側に移動したリードオフィシャルが見えにくくなるエリア 3、エリア 4 をカバーする。

リードオフィシャルが右に行くタイミングにおいて、トレイルオフィシャルの協力は必要不可欠である。特にリードオフィシャルが右側にいるうちにポストからパスが出され、エリア 3、エリア 4 からクイックでショットが放たれた場合、そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたか、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかをリードオフィシャルが判断するのは困難である。プレゲームカンファレンスでは、リードオフィシャルが右側に行ったときのエリア 3、エリア 4 へのトレイルオフィシャルのアングルの当て方については入念に確認を行う必要がある。

リードオフィシャルは右側に行って、そこから左側に戻るタイミングも重要である。見るべきプレーが右側になくなった場合は、速やかに左側に戻ることが必要である。また、次のプレーに遅れそうな場合は、走って戻ることを推奨する。

右側に行ってショットがあった場合は、リバウンドのボールをディフェンス、またはオフェンスがコントロールするまではその場で止まり、リバウンド時のファウルやアウトオブバウンズのラストタッチをレフェリーする。

ショットクロックが 5 秒未満の場合はすぐにショットが起きる可能性が高いため、リードオフィシャルは右側には移動せずにその場で見るべきプレーを捉えおく。

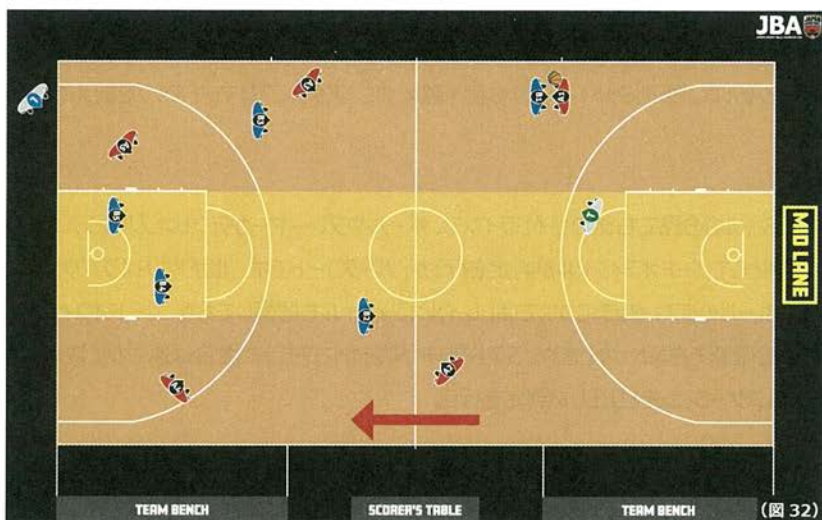
また、リードオフィシャルが右側に移動を始めたあとでショットやドライブが行われたときは右側への移動は即座に中断し、自身のプライマリエリア、アングルをレフェリーできるポジションに戻らなければならない。

9-2-3-10 プレスディフェンスへの対応

プレスディフェンスが行われるときは、審判にとって難しい場面が多くなる。このようなときは通常のプライマリエリアと位置取りでは対処できなくなるので、両審判の高い集中力と緊密な協力とが必要とされる。

特に、3人以上のアクティブにディフェンスしているプレーヤーが相手チームのバックコートにいるときには、リードオフィシャルはすぐにエンドラインに入るのではなく、フロントコートにいるアクティブなマッチアップにレベルを合わせてポジショニングしておき、ボールがフロントコートに進められたら、リードオフィシャルは、速やかにエンドラインまで動いて通常のリードオフィシャルのポジションに入る。

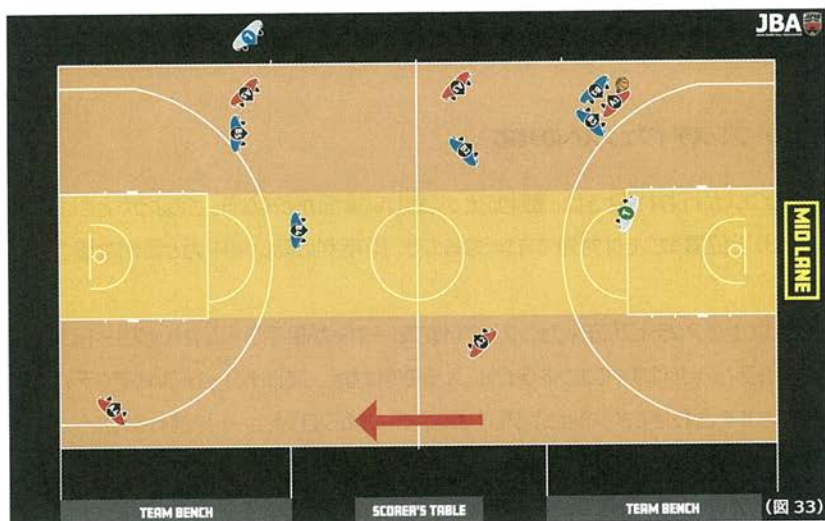
9-2-3-10-1 バックコートにアクティブにディフェンスしているプレーヤーが1人しかいない場合



リードオフィシャルは、速やかにエンドラインまで動いてフロントコートにいるアクティブなマッチアップを捉えておく。(図 32)

トレイルオフィシャルは、原則ミッドレーンの右側を越えずに、アクティブなマッチアップを捉えておく。

9-2-3-10-2 バックコートにアクティブにディフェンスしているプレーヤーが 3 人いる場合



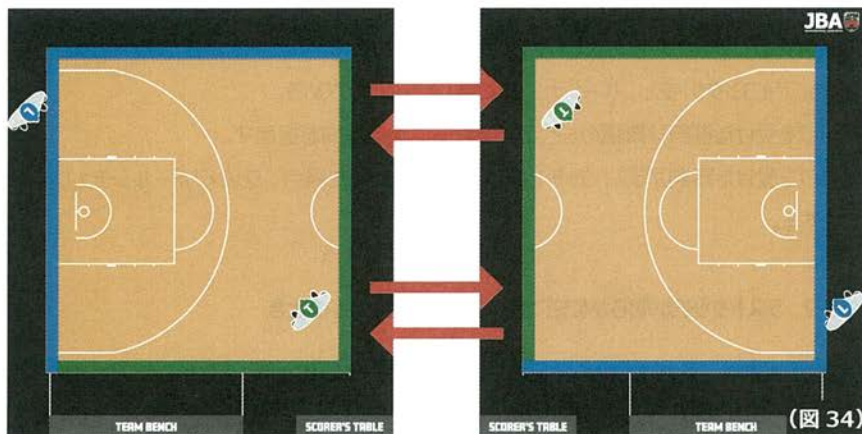
(図 33)

リードオフィシャルはすぐにエンドラインに入るのではなく、トレイルオフィシャルに協力ができるよう、フロントコートにいるアクティブなマッチアップにレベルを合わせてポジショニングしておき、ボールがセンターラインを越えてフロントコートに進められることが明らかになるまでサイドライン近くにとどまる。トレイルオフィシャルは、原則ミッドレーンの右側を越えずに、アクティブなマッチアップを捉えておく。
(図 33)

トレイルオフィシャルから見て右側のサイドラインで、ボールやプレーヤーがアウトオブバウンズになった場合は原則としてリードオフィシャルが判定を行うが、バックコートでボールがアウトオブバウンズになった場合、ボールのラストタッチについてはトレイルオフィシャルも把握しておき、リードオフィシャルがラストタッチを確認できなかったときや、ラストタッチが明らかに逆だった場合は速やかに決められた方法でコミュニケーションをとり正しい判定を行う。

9-3 アウトオブバウンズ（バウンダリカバレッジ）

9-3-1 ラインについての責任



リードオフィシャルは、エンドラインと自分の左側のラインに責任を持つ。トレイルオフィシャルは、センターラインと自分の左側のラインに責任を持つ。したがって、ボールをバックコートに返すバイオレーションは、原則としてトレイルオフィシャルが判定を下す。（図 34）

- (1) トランジションによってボールがバックコートからフロントコートに移動したときは、それに応じて両審判が責任を持つラインも変わる。
- (2) ラインに責任を持っている審判がどちらのチームにボールを与えてよいか分からずに協力を求めた場合を除き、相手審判は、原則として自分に責任のないラインでのアウトオブバウンズには判定を示さない。これは、互いに異なる判定を示すことおよびそれによってジャンプボールシチュエーションになることを避けるためである。

9-3-2 アウトオブバウンズの協力

上記のようにそれぞれの審判が判定を下す境界線（以下「バウンダリライン」）を定めているが、ボールやプレーヤーの位置によって、ボールがアウトオブバウンズに出る前、ラストタッチの確認が難しい場合がある。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。

9-3-2-1 ラストタッチを確認できなかったとき

自身が判定を下すバウンダリラインからボールがアウトオブバウンズに出たが、ラストタッチを確認できなかった場合は、下記のようにパートナーと協力する。

- (1) 笛を鳴らしてゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル1）を示して、ゲームクロックを止め、アイコンタクトをし、パートナーへはっきりとヘルプを求める。
- (2) ヘルプを受けた審判は確信のもと、笛を鳴らして次の方向を指差す。
- (3) ヘルプを受けた審判がラストタッチを確認できていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとする。

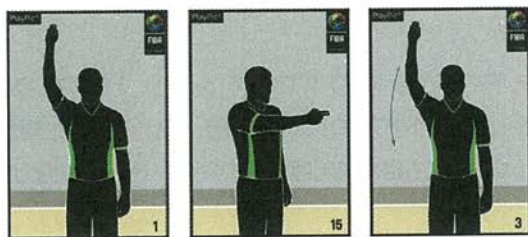
9-3-2-2 ラストタッチが明らかに逆であることを確認していたとき

他の審判が判定を下すバウンダリラインからボールがアウトオブバウンズに出たが、ラストタッチが明らかに逆であった場合は、下記のようにクルーと協力する。

- (1) 次に攻める方向を示した審判にヘルプの意図を示すために笛を鳴らす。
- (2) 次に攻める方向を示した審判に向かって自信をもってシャープに歩き、ラストタッチが逆であることを伝える
- (3) ヘルプを受けた審判は、ヘルプを受け入れ、改めて次に攻める方向を示す。
- (4) ヘルプを行う審判は 100 パーセント以上の確信をもって行う。そのため、ヘルプを受ける審判はクルーワークとしてそのヘルプを受け入れる。

9-4 スローイン

9-4-1 ボールがアウトオブバウンズになったとき



どの位置からのスローインでも、プレーヤーが一連の動きの中でコートから出てしまった場合は、そのプレーヤーがコートに戻ってからスローインを行う。またプロテクターなどが外れてしまった場合は、

プレーヤーがそれらを着用してからスローインを行う。

各クォーターを開始するためのスローインでは、ボールをプレーヤーに与える前に笛を鳴らす。またタイムアウト後のスローインや、第4クォーターとオーバータイムの残り2分間のスローインなど、ゲームをスムーズに進めるうえで笛を鳴らすことが必要だと判断した場合には、笛を鳴らしても差し支えない。

- (1) ボールがアウトオブバウンズになったときは、そのラインに責任を持っている審判は笛を鳴らし、同時にゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す
- (2) 続いて、ゲームクロックを止めるシグナルを示した手で、スローインをするチームが攻撃する方向をはっきりと示す。（審判のシグナル 15）
- (3) 必要な場合には、スローインが行われる位置を示す。
- (4) 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを与えてスローインをさせる。ボールは原則として手渡して与えるが、次の条件が満たされている場合には、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンズパスで与えてもよい。

- ① 審判が、スローインをするプレーヤーから4m以内のところにいる。
- ② スローインをするプレーヤーが審判に指示されたスローインの位置にいる。

審判が指示をしても、プレーヤーがスローインの位置にこなかったり、ボールを受け取ろうとしなかったときは、審判はスローインの位置にボールを置き、スローインをするプレーヤーにボールを与えたものとする。

- (5) スローインをするプレーヤーにボールを与えたあとは、スローインの規定が守られているかどうかを確認する。特に、スローインをするプレーヤーが、ボールを手離す前にスローインの位置からライン沿いに1mの幅を超えて移動していないことを確認する。
- (6) フィールドゴールや最後のフリースローが成功したあとは、通常、審判はボールを扱わないが、次の場合は、審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、トスあるいはバウンズパスで与えるか、スローインの位置にボールを置いて、スローインをするプレーヤーにボールを与えなければならない。
 - ① 審判が扱った方がより早くゲームを再開することができる場合
 - ② タイムアウトや交代があった場合
 - ③ 何らかの理由で審判がゲームを止めた場合
- (7) スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れた瞬間に、審判は、上げていた手を軽く振り下ろしてタイムインのシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

9-4-2 スローインの位置

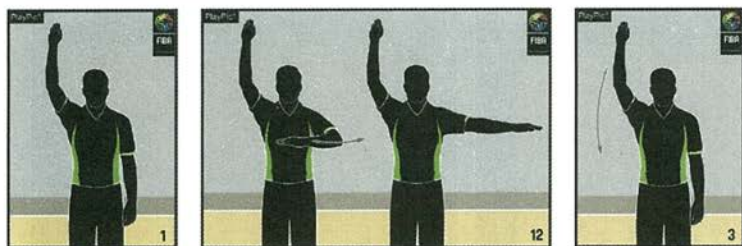


- (1) ファウルやバイオレーションのあと、あるいは何らかの理由でゲームが中断したあとスローインでゲームを再開する場合は、ファウルやバイオレーションがあったところあるいはゲームが止められたときにボールがあったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
- (2) ゲームを再開するスローインを行うアウトオブバウンズは、図35のようにフリースローライン側の制限区域の端から各コーナーを結んだ仮想の台形の内側か外側かによって決める。
- (3) 仮想の台形の内側でファウルやバイオレーションが起こってスローインでゲームを再開する場合、あるいはゲームが中断されたときにボールがこの台形の内側にあった場合は、エンドラインの最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。

注意事項：

ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合は、そのあとのスローインは、フリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズから行う。

9-4-2-1 フロントコートのエンドラインからのスローイン



- (1) フロントコートのエンドラインからのスローインでは、リードオフィシャルがディフェンスのプレーヤーの準備が整ったことを確認し、必ず一度笛を吹いて、スローインのボールを与える。
- (2) このとき、リードオフィシャルはゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示しながら、ビジブルカウントシグナル（審判のシグナル 12）を示し、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに 5 秒を超えていないかをカウントする。
- (3) コート内のプレーヤーがボールに触れた時点でゲームクロックを動かすシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

9-4-2-1-1 バックボードの左側からのスローイン



- (1) エンドラインのアウトオブバウンズで、図 36 の矢印で示す、リードオフィシャルの左側のサイドラインからおおよそ 1.5m 内側に入った位置からバックボードの端との間でスローインをさせる場合、リードオフィシャルはスローインをするプレーヤーの左側に立ち、右手でボールを手渡す。
- (2) エンドラインのアウトオブバウンズで、図 37 の矢印で示す、リードオフィシャルの左側のサイドラインからおおよそ 1.5m の間でスローインをさせる場合、リードオフィシャルはスローインをするプレーヤーの右側に立ち、左手でボールを手渡す。

9-4-2-1-2 バックボードの右側からのスローイン



- (1) エンドラインのアウトオブバウンズで、図 38 の矢印で示す、リードオフィシャルの右側のバックボードの端とセットアップポジションの間でスローインをさせる場合、リードオフィシャルはミッドラインの左側でスローインをするプレイヤーの左側に立ち、トスあるいはバウンズパスでスローインをするプレイヤーにボールを与える。
- (2) エンドラインのアウトオブバウンズで、図 39 の矢印で示す、リードオフィシャルの右側のセットアップポジションからサイドラインの間でスローインをさせる場合、リードオフィシャルはミッドラインの右側でスローインをするプレイヤーの左側に立ち、トスあるいはバウンズパスでスローインをするプレイヤーにボールを与える。このとき、ミッドラインの右側にアクティブなマッチアップが3ペア以上あるときは、リードオフィシャルは右側に留まり、トレイルオフィシャルと協力してプレーを捉える。
特に見るべきプレーが右側になくなった場合は、速やかに左側に戻る必要がある。また、次のプレーに遅れそうな場合は、走って戻ることを推奨する。

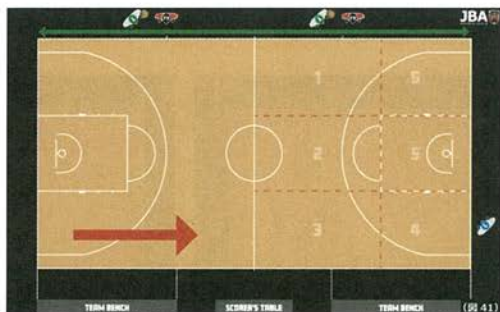
注意事項：

- (1) フロントコートのエンドラインのアウトオブバウンズからスローインが行われる場合は、トレイルオフィシャルは、ボールから離れたところのプレーを全て見るができるような位置までレベルを下げておく。
- (2) トレイルオフィシャルがバックコートのエンドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールを与えるときは、トレイルオフィシャルは、常にスローインをするプレイヤーの左側からプレイヤーにボールを与え、スローインのあとも引き続きトレイルオフィシャルの位置取りをする。

このとき、リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルと協力して全てのプレーヤーをボクシングインすることができるような位置に移動する。

9-4-2-2 サイドラインからのスローイン

9-4-2-2-1 審判の左側のサイドラインからのスローイン

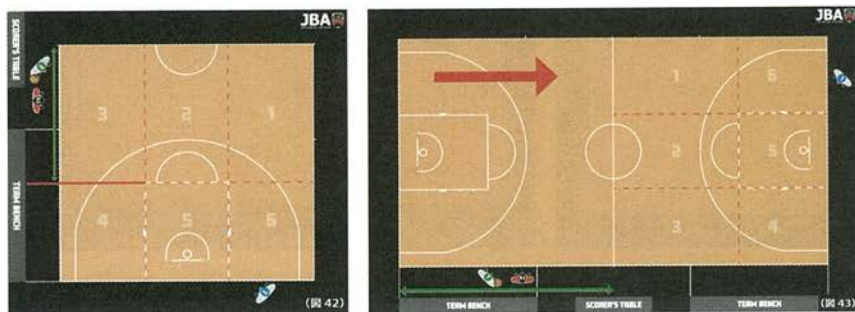


- (1) フロントコートのサイドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられるときは、そのラインに責任を持つ審判が、スローインをするプレーヤーにボールを与える。
- (2) ボールを与える審判は、スローインをするプレーヤーにボールを与える前に、相手審判とアイコンタクトを取って、相手審判の準備が整っているかどうかを確認しなければならない。
- (3) スローインをするプレーヤーにボールを与えた審判は、スローインの規定が守られているかどうか責任を持って確かめ、コート内のプレーヤーがボールに触れた時点でゲームクロックを動かすシグナル（審判のシグナル 3）を示す。
- (4) フロントコートのアウトオブバウンズからのスローインの場合、リードオフィシャルの左側のサイドラインでエンドラインとフリースローラインの延長線上の間からスローインが行われるときは、リードオフィシャルがスローインをするプレーヤーにボールを与える。
このとき、リードオフィシャルは、エンドライン側からプレーヤーにボールを与え、スローインのあとも引き続きリードオフィシャルの位置取りをする。(図 40)
- (5) トレイルオフィシャルがフロントコートのサイドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールを与えるときは、トレイルオフィシャルは、センターライン側からプレーヤーにボールを与え、スローインのあとも引き続きトレイルオフィシャルの位置取りをする。
このとき、リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルと協力して全てのプレーヤーをボクシングインすることができるような位置に移動する。(図 41)

- (6) トレイルオフィシャルがバックコートのサイドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールを与えるときは、トレイルオフィシャルは、バックコートのエンドライン側からプレーヤーにボールを与え、スローインのあとも引き続きトレイルオフィシャルの位置取りをする。

このとき、フリーオフィシャルであるリードオフィシャルは、トレイルオフィシャルと協力して全てのプレーヤーをボクシングインすることができるような位置に移動する。(図 41)

9-4-2-2-2 トレイルオフィシャルの右側のサイドラインからのスローイン



- (1) センターラインとフリースローラインの延長線上の間のサイドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる場合は、トレイルオフィシャルがスローインをするプレーヤーにボールを与える。(バックコートの場合も同様とする)

このとき、トレイルオフィシャルは、コート内のプレーヤーをボクシングインする位置に移動したりリードオフィシャルとアイコンタクトを取る。(図 42)

- (2) トレイルオフィシャルの位置から遠い方のサイドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールが与えられる場合は、トレイルオフィシャルは、コートを横切って遠い方のサイドラインのスローインの位置に移動する。

このとき、フリーオフィシャルであるリードオフィシャルは、コート内の全てのプレーヤーをボクシングインすることができるような位置取りをする。(図 43)

- (3) スローインのボールを与えたあと、トレイルオフィシャルは、プレーを追いながら、できるだけ早い機会にコートを横切って、通常のトレイルオフィシャルの位置に移動する。

トレイルオフィシャルが通常のトレイルオフィシャルの位置に移動したときは、リードオフィシャルも通常のリードオフィシャルの位置に移動する。

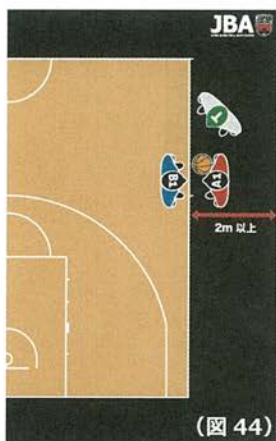
- (4) エリア 4 で激しいポストアップや、ミッドラインの右側にアクティブなマッチアップがなく、特に見る

べきプレーがない場合は、リードオフィシャルは通常のリードオフィシャルの位置にあらかじめ位置取りをしておく。

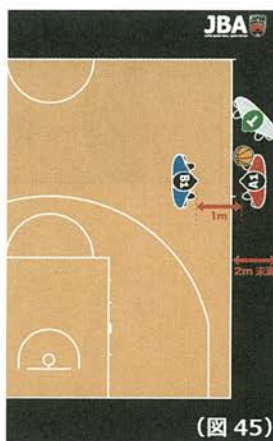
注意事項：

ボックスインとは、本来両審判が対角線上に位置を占めることを意味する用語ではないため、重要なプレーを判断するために両審判が同じサイドにポジショニングしても差し支えない。しかし、プレーが展開してその必要がなくなった場合、両審判はすぐに基本的な位置に戻ることを意識する。

9-4-3 スローインの制限



(図 44)



(図 45)

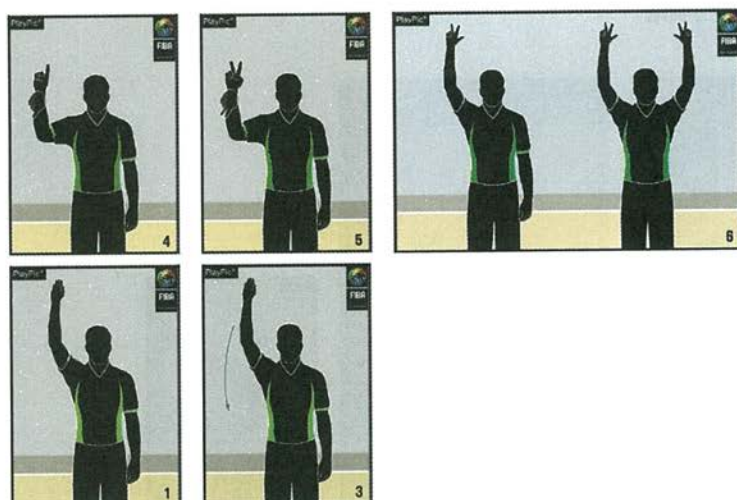


- (1) スローインのボールを与える審判は、スローインをするプレーヤーがファウルやバイオレーションが起こったところに最も近いアウトオブバウンズにいることを確認する。
- (2) 障害物からバウンダリラインまでの距離が 2m 以上あるときは、コート内のプレーヤーは、許される限りバウンダリラインに近づいてよい。ただし、スローインされたボールがバウンダリラインを越えるまで、体の一部でもバウンダリラインを越えてコートの外に出してはならない。(図 44)
- (3) コートの周りにゆとりがなくて障害物からバウンダリラインまでの距離が 2 m 未満のときは、コート内のプレーヤーはオフENS、ディフェンスに関わらず、スローインをするプレーヤーから 1m 以上離れていなければならない。(図 45)
- (4) スローインをさせる審判には、コート内のプレーヤーに対して上記の制限について徹底させる責任がある。

- (5) 第4クォーター、各オーバータイムの残り2分間で行われるスローインでは、スローインのバイオレーションを防ぎ、ゲームの残り2分間の遅延を防ぐため、スローインのボールを与える前に審判はイリーガルバウンダリラインクロスing（審判のシグナル 54）のシグナルを示し、遅延行為を予防する。

9-5 ショットが行われたときのカバレッジ

9-5-1 ショットされたときの基本的カバレッジ



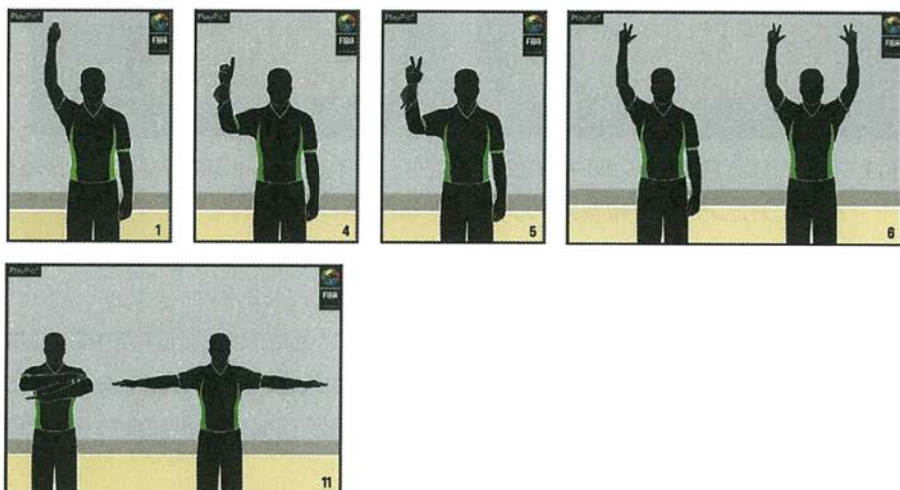
- (1) ショットされたボールが空中にあるとき、そのボールがバスケットに入ったか入らなかったかは、トレイルオフィシャルが確認する。ボールがバスケットに入って得点を認めるときは、スコアラーに得点を認めるシグナル（審判のシグナル 4,5,6）を示す。
- (2) リードオフィシャルは、ボールを目で追わずに、ボールのないところのリバウンドプレーに対して責任を持って見る。
- (3) ショットされたボールがバスケットに入ったか入らなかったかを確認するのはトレイルオフィシャルの責任であるが、ファウルが起こったときは、そのコーリングオフィシャルが得点を認めるか認めないかをまず判断し、必要に応じてトレイルオフィシャルとコミュニケーションを取ったあと決断する。
- (4) どちらの審判がファウルを宣したとしても、トレイルオフィシャルは、ファウルに関わったプレーヤーを見極めると同時に、空中にあるボールの行方を見届け、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ておかなければならない。

どのような場合でも、ゴールの成否を確認することはトレイルオフィシャルの重要な任務である。

- (5) 得点したチームのプレーヤーが、相手チームのスローインを意図的に遅らせることは許されない。得点したチームのプレーヤーは、スローインされるまでそのボールに触れてはならない。
- (6) 審判から一度警告されたにも関わらず、くり返し得点が認められたあとにボールに触れた場合は、そのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。場合によっては、警告することなしにテクニカルファウルを宣してもよい。
- (7) 第 4 クォーターまたは各オーバータイムの最後の 2 分間にフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められたときは、リードオフィシャルは、笛を鳴らさずにゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す。
- (8) そのあと、スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れたときに、タイムインのシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

9-5-2 ゴールテンディングとインタフェアレンス



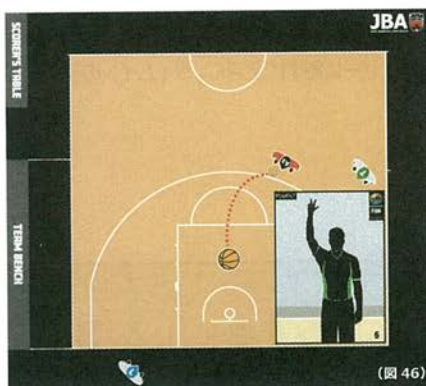
- (1) トレイルオフィシャルにはショットされたボールの行方を見届ける責任があるので、ゴールテンディングやインタフェアレンスについても責任を持ってレフェリーしなければならない。
- (2) ディフェンスプレーヤーがゴールテンディングやインタフェアレンスのバイオレーションをしたときは、トレイルオフィシャルは、笛を鳴らしてゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を

示してから、フィールドゴールによる得点を認めるシグナル（審判のシグナル 4,5,6）を示す。

- (3) オフェンスプレーヤーがゴールテンディングやインタフェアレンスのバイオレーションをしたときは、トレイルオフィシャルは、笛を鳴らしてゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示してから、得点を認めないシグナル（審判のシグナル 11）を示し、続いて次に攻撃が行われる方向を示す。

9-5-3 スリーポイントショット

9-5-3-1 トレイルオフィシャルの任務



(図 46)

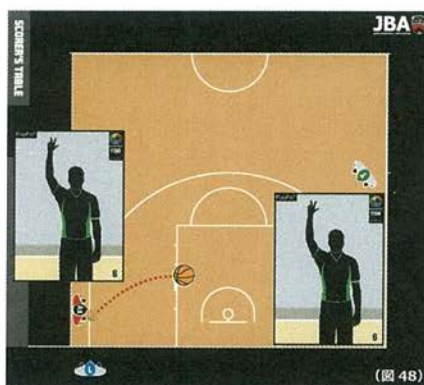


(図 47)

- (1) スリーポイントエリアからショットが放たれたときには、トレイルオフィシャルは、スリーポイントショットが放たれたシグナル（審判のシグナル 6）を示さなければならない。
- (2) トレイルオフィシャルは、スリーポイントショットであるかどうかを確認するために、特にシューターの手先とスリーポイントラインを注意して見る。
また、トレイルオフィシャルは、シューターがショットを放つためにジャンプをして空中にいた場合、すぐにボールを追うのではなく、ディフェンスプレーヤーがあとからそのシューターの着地点に入っていないかを確認して、シューターが通常どおりに両足でフロアに着地できているかを確認してから、ボールを目で追うようにしなければならない。
- (3) スリーポイントエリアからのショットであることを確認したときは、トレイルオフィシャルは、片手の親指、人さし指、中指の 3 本の指を出して高く上げ、スリーポイントショットが放たれたシグナル（審判のシグナル 6）を示す。（図 46）
- (4) そのショットが成功したときは、トレイルオフィシャルは、もう一方の手も同じように 3 本の指を出して高く上げ、3 点を認めるシグナル（審判のシグナル 6）をはっきりと示す。（図 47）

- (5) スコアラーがシグナルを確認できるように、トレイルオフィシャルは、適当な時間その 3 点を認めるシグナルを示し続ける。
- (6) スリーポイントラインに極めて近い位置からショットが放たれたとき、そのショットがツーポイントエリアから放たれた場合は、2 本指を使って 45 度の角度でフロアを指す。
- (7) ゴールのあとプレーが素早く展開されることがあるので、トレイルオフィシャルは、シグナルを示しているときにスコアラーの方を振り返って見たり、ゴールのあとリードオフィシャルになるときにコートから目を離してはならない。

9-5-3-2 リードオフィシャルの協力



(図 48)



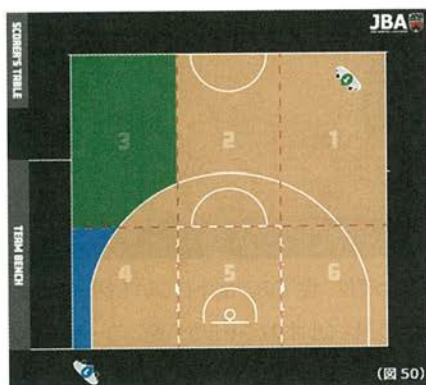
(図 49)

- (1) スリーポイントショットが放たれたとき、その位置によっては、全てのショットについてトレイルオフィシャルが確認できるとは限らない。特に、エリア 4 のトレイルオフィシャルから遠いコーナーでショットが放たれたときには、トレイルオフィシャルが確認することが難しい場合もある。そのような場合には、プレーの近くにいるリードオフィシャルが、スリーポイントショットであることを確認して、トレイルオフィシャルに協力する。(図 48)
- (2) リードオフィシャルは、エリア 4 からスリーポイントショットが放たれたときは片手の 3 本の指を出して高く上げ、スリーポイントショットが放たれたシグナル（審判のシグナル 6）を示す。この合図を見て、トレイルオフィシャルもスリーポイントショットが放たれたシグナルを示す。(図 48)
- (3) そのショットが成功したときは、トレイルオフィシャルだけがもう一方の手も 3 本の指を出して高く上げ、3 点を認めるシグナル（審判のシグナル 6）を示す。(図 49)
また、リードオフィシャルは、シューターがショットを放つためにジャンプをして空中にいた場合、

すぐにリバウンドプレーを探しに行くのではなく、ディフェンスプレーヤーがあとからそのシューターの着地点に入っていないかを確認して、シューターが通常どおりに両足でフロアに着地できているかを確認してから、次のリバウンドプレーを探すようにしなければならない。このような場面では、両審判の緊密な協力が重要である。(図 49)

- (4) スリーポイントラインに極めて近い位置からショットが放たれたとき、そのショットがツーポイントエリアから放たれた場合は、2 本指を使って 45 度の角度でフロアを指す。
- (5) エリア 3 とエリア 4 の境界付近からショットが放たれたときには、トレイルオフィシャルは、自分が責任を持ってそのショットがスリーポイントショットであるかそうでないかを確認できるように位置取りをしなければならない。このような場合は、エリア 2 のミッドライン付近まで踏み込んでプレーを見ることも必要である。

9-5-3-3 基本的なプライマリ



- (1) 図 50 で示されている緑色の部分からショットが放たれたときにはトレイルオフィシャルが、青色の部分からショットが放たれたときにはリードオフィシャルが、そのショットがスリーポイントショットかそうでないかを確認する。
- (2) 図 50 の緑色の部分からのスリーポイントショットであっても、シューターとディフェンスプレーヤーの位置および両審判がプレーを見るアングルによっては、2 人の審判が協力し合って確認しなければならない場合もある。
特に速攻の場面では、突然放たれるスリーポイントライン付近のショットに対して、リードオフィシャルはフラッシュして、遅れているトレイルオフィシャルを助ける準備をする。
- (3) スリーポイントショットが放たれた場合、あるいはスリーポイントラインの近くからショットが放たれ

た場合には、両審判の緊密な協力が重要である。

- (4) スリーポイントラインの近くからショットが放たれたとき、そのショットがツーポイントショットであった場合は、トレイルオフィシャルは、直ちに 2 本の指をスコアラーの方に示し、そのショットが成功すれば 2 点が認められることを示しておく。あらかじめこのシグナルを示しておくことによって、3 点が認められるのか 2 点が認められるのかを、スコアラーだけではなく、観客、コーチ、プレーヤーにも知らせることができ、得点を加算するときの混乱を防ぐこともできる。
- (5) スリーポイントラインはスリーポイントエリアに含まれないので、シューターがスリーポイントラインに触れて放たれたショットはスリーポイントショットではない。
- (6) 放たれたショットがツーポイントエリアからであったか、スリーポイントエリアからであったかについて両審判の間で意見が異なった場合でそのショットが成功した場合には、両審判は次にボールがデッドになり、ゲームクロックが止まった時点でコミュニケーションを取る。クルーチーフを中心に情報を交換し、基本的にはショットの放たれたサイドにいたアシスティングオフィシャル（プライマリではなく、ヘルプとしてフラッシュした審判）の意見を重視する。
- (7) また同様の場面が第 4 クォーターもしくはオーバータイムでゲームクロックに 2:00 が示されたあとに起こった場合は、ショットが成功するとボールがデッドになり、ゲームクロックが止まるため、その時点で笛を鳴らし、コミュニケーションを取る。

9-5-4 各クォーターとオーバータイムの終わり（EOQ と EOG）



- (1) 各クォーターまたはオーバータイムの競技時間の終わり間際にショットが放たれたとき、そのショットがバスケットに入った場合に得点を認めるか認めないかを決定することは、審判にとって難しい任務の一つである。

特に、多数の観客がいて騒音のために時限の終わりのブザーがよく聞こえなかったときはなおさら難しい状況になる。

得点を認めるか認めないかの決定は、できる限り速やかに行わなければならない。

- (2) 得点を認めるか認めないかの決定は、トレイルオフィシャルが責任を持って行う。
通常の場合は、リードオフィシャルが例えクルーチーフであっても、トレイルオフィシャルの判断に従って処置する。
- (3) トレイルオフィシャルが得点を認めるか認めないかを確証を持って決定できないときは、両審判は直ちに話し合い、クルーチーフが決定を下す。
- (4) 必要があると思われる場合は、クルーチーフは決定を下す前にコミッショナーに意見を求める。さらに必要があるときは、タイマーやスコアラーに確認する。いずれの場合でも、最終的な決定はクルーチーフが下す。
- (5) 各クォーターまたはオーバータイムの競技時間が残り 24 秒以下になったときには、トレイルオフィシャルは、片手を頭上に上げて 1 本指（人差し指）を出すシグナル（図 51）を示して、このプレーがおそらくそのクォーターの最後のプレーになるであろうことを相手審判に示す。
- (6) 相手審判であるリードオフィシャルは、このトレイルオフィシャルのシグナルを確認したときは、同じシグナルを示さなければならない。トレイルオフィシャルは、リードオフィシャルがシグナルに気がついて同じシグナルを示すまで、このシグナルを示し続けておく。
- (7) 互いにシグナルが確認できたあとは、両審判はシグナルをやめて最後のプレーに集中する。

9-6 シグナルと手続き

9-6-1 ファウルのあとのスイッチ

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ェンスのファウルを宣したとき
ファウルを宣したリードオフィシャルは、スコアラーにファウルのレポートを終えたあと新たにトレイルオフィシャルになる。相手審判は、反対側のコートのエンドラインに入り、新たにリードオフィシャルになる。
- (2) トレイルオフィシャルがディフェンスのファウルを宣したとき
ファウルを宣したトレイルオフィシャルは、スコアラーにファウルのレポートを終えたあと、引き続きそのコートでトレイルオフィシャルになる。相手審判は、引き続きエンドラインでリードオフィシャルになる。すなわち、コーリングオフィシャル（レポーティングオフィシャル）は、レポートを終えたあとは、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。フリースローを行う場合も同様とする。

9-6-1-1 トレイルオフィシャルがディフェンスのファウルを取り上げたとき

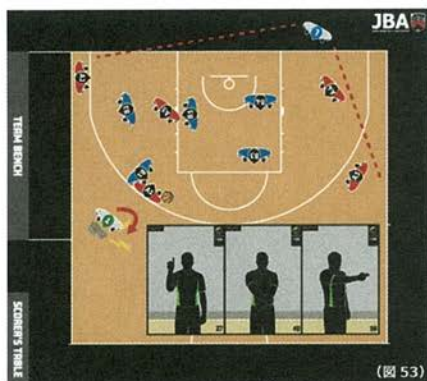
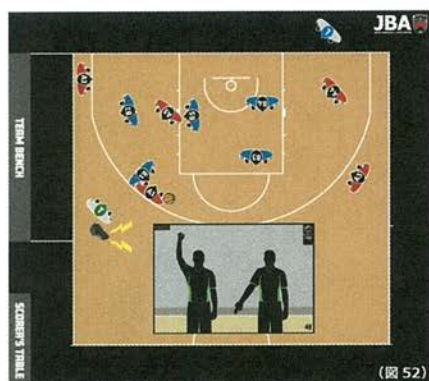


図 52 では、ショットの動作中ではないプレイヤーがディフェンスプレイヤーにファウルをされ、トレイルオフィシャルがファウルを宣したところを示している。

- (1) トレイルオフィシャルは、笛を鳴らすと同時にパーソナルファウルのシグナル（審判のシグナル 2）を示してゲームクロックを止めてから、ショットの動作中ではないプレイヤーへのファウルのシグナル（審判のシグナル 48）を示す。（図 52）
- (2) トレイルオフィシャルがファウルを宣した場合、トレイルオフィシャルはスコアラーにファウルをレポートするときコートから目を離すので、リードオフィシャルはその場にとどまり、コート上の全てのプレイヤーを見守り、デッドボールオフィシエイティングを行う。（図 53）
- (3) ファウルを宣した相手審判（トレイルオフィシャル）がスコアラーにレポートをしている間に、リードオフィシャルは、デッドボールオフィシエイティングを行いながら、プレイヤーからボールを受け取り、ゲームを再開する位置にプレイヤーを誘導する。
- (4) 図 53 に示されている例では、トレイルオフィシャルがディフェンスのファウルを宣したので、審判はポジションのスイッチを行わない。スコアラーへのレポートを終えたトレイルオフィシャルは、リードオフィシャルからボールを受け取り、プレイヤーにスローインのボールを与え、引き続きトレイルオフィシャルになり、リードオフィシャルは引き続きエンドラインでリードオフィシャルになる。

9-6-1-2 リードオフィシャルがファウルを取り上げたとき

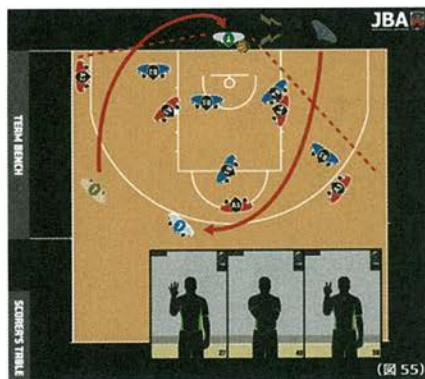
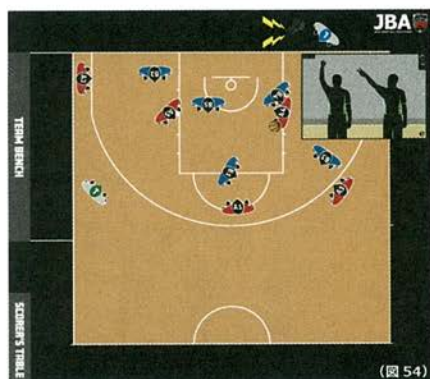


図 54 では、ショットの動作中のプレーヤーがディフェンスプレーヤーにファウルをされ、リードオフィシャルがファウルを宣したところを示している。このショットは成功しなかった。

- (1) リードオフィシャルは、笛を鳴らすと同時にパーソナルファウルのシグナル（審判のシグナル 2）をしてゲームクロックを止めてから、ショットの動作中のプレーヤーへのファウルのシグナル（審判のシグナル 47）を示す。（図 54）
- (2) リードオフィシャルがファウルを宣したときは、トレイルオフィシャルはしばらくの間その場にとどまり、コート上の全てのプレーヤーを見守り、デッドボールオフィシエイティングを行う。
- (3) ファウルを宣した相手審判（リードオフィシャル）がスコアラーにレポートをしている間に、トレイルオフィシャルは、デッドボールオフィシエイティングを行いながら、プレーヤーからボールを受け取り、ゲームを再開する位置（この例の場合はフリースロー）にプレーヤーを誘導する。
（図 55）スコアラーへのレポートを終えたリードオフィシャルは、新たにトレイルオフィシャルになる。
- (4) 新たにリードオフィシャルになった審判がフリースローをさせる。

9-6-1-3 トレイルオフィシャルがオフENSEのファウルを取り上げたとき

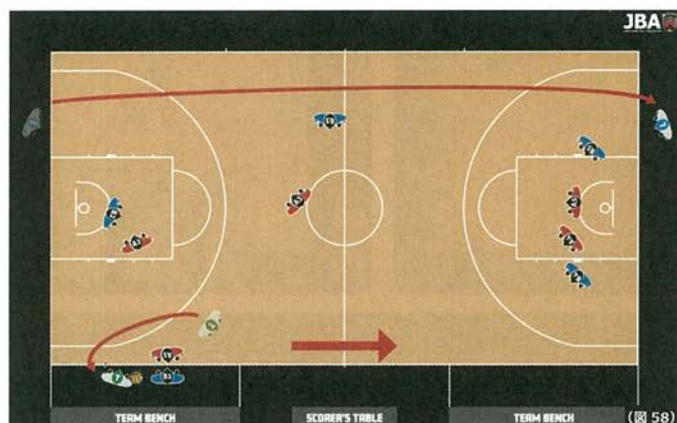
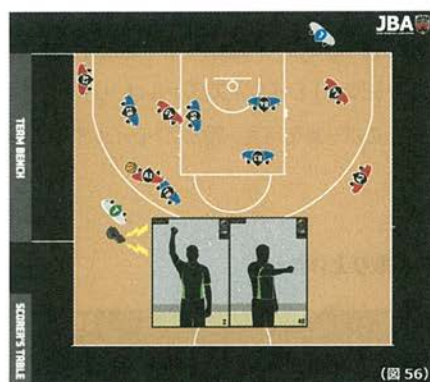


図 56 では、ボールをコントロールしているプレーヤーにオフENSEのファウルがあり、トレイルオフィシャルがそのファウルを宣したところを示している。

- (1) トレイルオフィシャルは、笛を鳴らすと同時にパーソナルファウルのシグナル（審判のシグナル 2）をしてゲームクロックを止めてから、ボールをコントロールしているチームのファウルのシグナル（審判のシグナル 46）を示す。
- (2) トレイルオフィシャルがファウルを宣したときは、トレイルオフィシャルはスコアラーにファウルをレポートするときコートから目を離すので、リードオフィシャルはその場にとどまり、コート上の全てのプレーヤーを見守り、デッドボールオフィシエイティングを行う。（図 57）
- (3) ファウルを宣した相手審判（トレイルオフィシャル）がスコアラーにレポートをしている間に、リードオフィシャルは、デッドボールオフィシエイティングを行いながら、プレーヤーからボールを受け

取り、ゲームを再開する位置にプレーヤーを誘導する。

- (4) スコアラーへのレポートのあと、審判はコート上のポジションをスイッチする。
- (5) 図 58 に示されている例では、リードオフィシャルは反対側のコートのエンドラインに入り、新たにリードオフィシャルになる。スコアラーへのレポートを終えたトレイルオフィシャルは、リードオフィシャルからボールを受け取り、プレーヤーにスローインのボールを与え、新たにトレイルオフィシャルになる。

9-6-1-4 リードオフィシャルがオフENSEのファウルを取り上げたとき

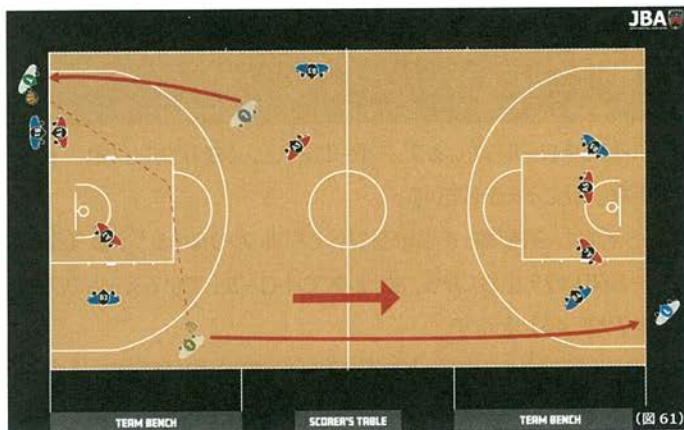
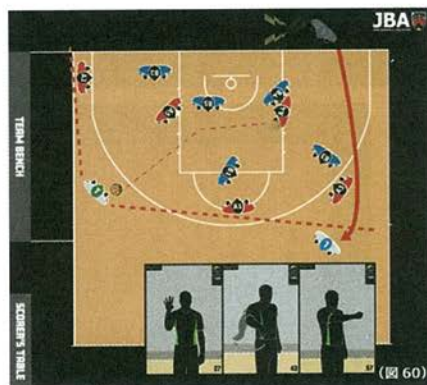
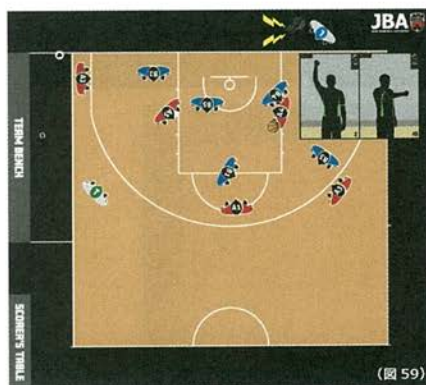
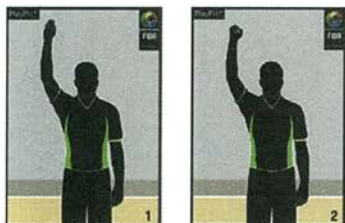


図 59 では、ボールをコントロールしているプレーヤーにオフENSEのファウルがあり、リードオフィシャルがそのファウルを宣したところを示している。

- (1) リードオフィシャルは、笛を鳴らすと同時にパーソナルファウルのシグナル（審判のシグナル

- 2) をしてゲームクロックを止めてから、ボールをコントロールしているチームのファウルのシグナル（審判のシグナル 46）を示す。（図 60）
- (2) リードオフィシャルがファウルを宣したときは、トレイルオフィシャルはしばらくの間その場にとどまり、コート上の全てのプレーヤーを見守り、デッドボールオフィシエイティングを行う。
 - (3) ファウルを宣した相手審判（リードオフィシャル）がスコアラーにレポートをしている間に、トレイルオフィシャルは、デッドボールオフィシエイティングを行いながら、プレーヤーからボールを受け取り、ゲームを再開する位置にプレーヤーを誘導する。
 - (4) スコアラーへのレポートのあと、審判はコート上のポジションをスイッチする。
 - (5) 図 61 に示されている例では、トレイルオフィシャルは反対側のコートのエンドラインに入り、新たにリードオフィシャルになる。スコアラーへのレポートを終えたリードオフィシャルは、トレイルオフィシャルからボールを受け取り、プレーヤーにスローインのボールを与え、新たにトレイルオフィシャルになる。

9-6-2 2人の審判が同時に笛を鳴らしたとき（ダブルホイッスル）

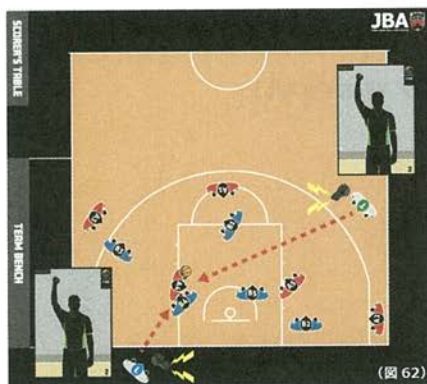


- (1) それぞれの審判のフロアカバレッジには「プライマリアリア」と「プライマリアングル」がある。
- (2) 基本となるプライマリアリアにプライマリアングルが加えられることで、実情に即したより機能的なフロアカバレッジになっている。
- (3) 1つのプレーに対して2人の審判が同時に笛を吹いて判定を下すことは、それぞれの審判が異なる判定を表現するリスクがある。特に、ブロッキングとチャージングの異なる判定をそれぞれの審判が同時に示してしまったときは、判定への信頼感やゲームコントロールを失う要因となり得る。
- (4) したがって、ファウルやバイオレーションが生じたときには、できる限り1人の審判のみが笛を鳴らし、判定を下すことが望ましい。
- (5) また、審判が笛を鳴らしたときは、ファウルのシグナルやバイオレーションのシグナルを直接示す

のではなく、必ずゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）、またはファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を先に示すことが重要である。

- (6) 自身のプライマリエリアを越えたところでの明らかなファウルやバイオレーションについて、レフェリーできるアングルを取ることができる場合があるが、そのような場合でもファウルやバイオレーションの笛を鳴らす順序としては、原則としてプライマリエリアとアングルを持っている審判を 1 番手とし、何らかの理由でその審判からの笛が鳴らなかったときに、プライマリエリアは持っていないがアングルを取ることができている審判が 2 番手としてコールする。（セカンダリヘルプ）
- (7) しかしながら、ゲーム中様々な事情から両審判がほとんど同時に笛を鳴らすことがある。（ダブルホイッスル）このときは、両審判の緊密な協力が絶対的に必要とされる。

9-6-2-1 2人の審判が同時に同じプレーに対して、同じファウルを宣したとき

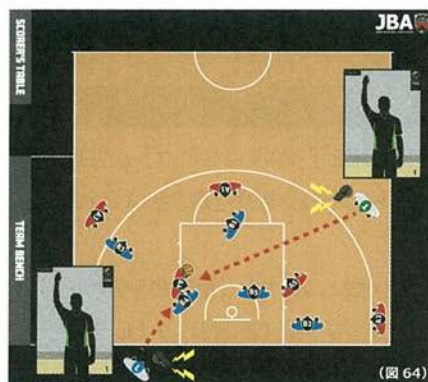


- (1) それぞれの審判が互いに笛を吹いた場合、すぐに判定を下すのではなく、ゲームクロックシグナルを示したままの状態で静止して、両審判は直ちにアイコンタクトを取り合い、互いのシグナルを確かめる。（図 62）
- (2) そのシグナルがファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）であった場合、原則としてそのプレーに対するプライマリエリアの審判が判定を下す。
この場合は、ショットの動作中のプレーヤーへのファウル（審判のシグナル 47）のシグナルを、プライマリエリアのリードオフィシャルがその場で示してから移動し、スコアラーにレポートを行う。（図 63）
- (3) このときトレイルオフィシャルは、ファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を急に下げたり、そのシグナルを隠したりするのではなく、アイコンタクトのあと、自然に手を下

ろして次の動作に移る。

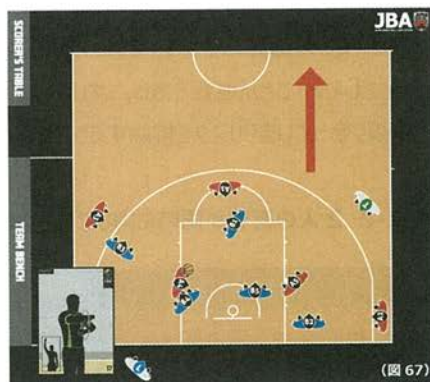
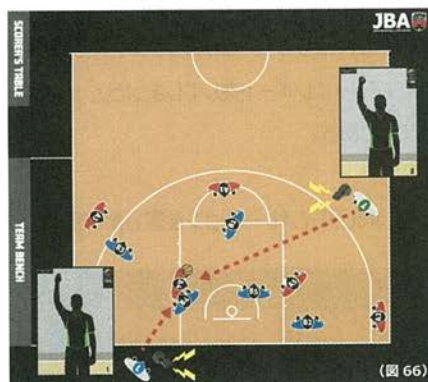
- (4) また、アイコンタクトのあと、原則としてそのプレーに対するプライマリエリアの審判が判定を下すが、その確認方法やプライマリエリアの理解は、あらかじめプレゲームカンファレンスで認識を確認しておくことが重要である。これは、互いにスコアラーにレポートをしてしまったり、レポートを譲り合ってしまうリスクを排除するうえで必要なことである。

9-6-2-2 2人の審判が同時に同じプレーに対して、同じバイオレーションを宣したとき



- (1) それぞれの審判が互いに笛を吹いた場合、すぐに判定を下すのではなく、ゲームクロックシグナルを示したままの状態に静止して、両審判は直ちにアイコンタクトを取り合い、互いのシグナルを確かめる。(図 64)
- (2) そのシグナルがゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）であった場合、原則としてそのプレーに対するプライマリエリアの審判が判定を下す。
この場合は、トラベリング（審判のシグナル 17）のシグナルを、プライマリエリアのリードオフィシャルがその場で示してからスローインを行う。(図 65)
- (3) このときトレイルオフィシャルは、ゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を急に下げたり、そのシグナルを隠したりするのではなく、アイコンタクトのあと、自然に手を下ろして次の動作に移る。
- (4) また、アイコンタクトのあと、原則としてそのプレーに対するプライマリエリアの審判が判定を下すが、その確認方法やプライマリエリアの理解は、あらかじめプレゲームカンファレンスで認識を確認しておくことが重要である。これは、互いにバイオレーションのシグナルを示してしまったり、バイオレーションのシグナルを譲り合ってしまうリスクを排除するうえで必要なことである。

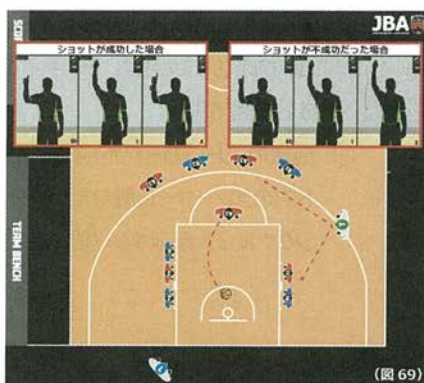
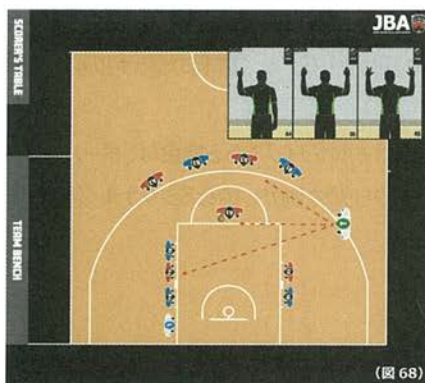
9-6-2-3 2人の審判が同時に同じプレーに対して、ファウルとバイオレーションを宣したとき



- (1) それぞれの審判が互いに笛を吹いた場合、すぐに判定を下すのではなく、ゲームクロックシグナルを示したままの状態では静止して、両審判は直ちにアイコンタクトを取り合い、互いのシグナルを確かめる。(図 66)
- (2) そのシグナルが、リードオフィシャルがゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）、トレイルオフィシャルがファウルでゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 2）を示していた場合は、必ずお互いに近寄りコミュニケーションを通して判定を下す。
- (3) このコミュニケーションはデッドボールオフサイエーティングに注意しながら、プレーヤーやコーチ、その他から影響をできる限り受けない場所で行い、できるだけ早く判定を決定する必要がある。また、コミュニケーションを取るときはシンプルな言葉を使い、憶測ではなく自分の確認した情報を伝えることが重要である。
- (4) 原則としてプライマリエリアとアングルを持っている審判の判定を優先するが、互いの情報を確認したうえで、どちらの現象が先に起きていたかを判断して最終的な判断を下す。ここではリードオフィシャルが判定を下した、トラベリングのバイオレーションが先に起きていたとする。コミュニケーションのあと、リードオフィシャルは一度笛を吹き、注目を集めてからトラベリングのシグナル（審判のシグナル 17）示し、スローインを行う。(図 67)
- (5) また、何らかの理由でアイコンタクトがなく、パートナーの審判が判定を先に下し、そのシグナルをすでに示した場合、それが自身の判定と違い、自身もそのシグナルをすでに示していた場合も必ずコミュニケーションを行ってから最終的な判定を下す。

9-7 フリースロー

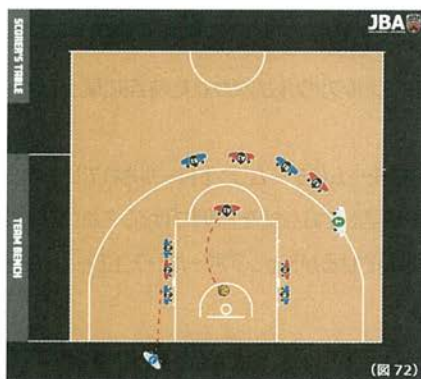
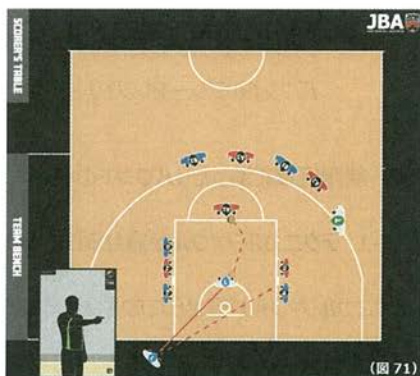
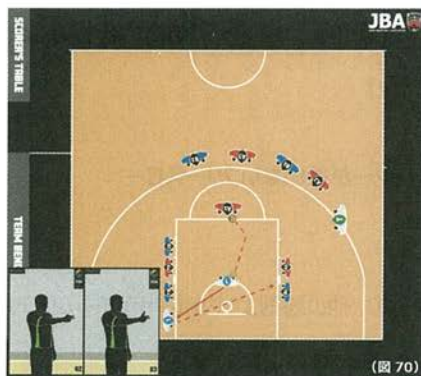
9-7-1 トレイルオフィシャルの任務



- (1) スコアラーへのファウルのレポートを終えたあと、新たにトレイルオフィシャルになった審判は、フリースローシューターの左側でフリースローラインの延長線とスリーポイントラインが交わるところに立つ。
- (2) リードオフィシャルがプレーヤーにフリースローの数を示すとき、トレイルオフィシャルは、腕を上げてフリースローの数を示すシグナル（審判のシグナル 64,65,66）をフリースローシューターがボールをショットするまで示し続ける。（図 68）
- (3) フリースローシューターがボールを受け取ったあと、ショットをするまでに 5 秒を超えていないかを数える。
このときジブルカウントをする必要はない。
- (4) フリースローの間、トレイルオフィシャルには次の任務がある。
 - ① フリースローシューターのバイオレーションをレフェリーする。
 - ② ショットを放つまでは、自身から遠い方のリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのバイオレーションをレフェリーする。
 - ③ ショットを放ったら、自身から近い方のリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのリバウンドのプレーをレフェリーする。
 - ④ リバウンドの位置を占めていないプレーヤーのバイオレーションをレフェリーする。
 - ⑤ フリースローのボールの行方を確認して、ゴールテンディングやインタフェアランス、リングの上に乗っているボールに対するバイオレーションをレフェリーする。
 - ⑥ フリースローが成功したかしなかったかを確認する。

- ⑦ フリースローが成功したとき、1点を認めるシグナル（審判のシグナル 4）を示す。
（図 69）
- ⑧ 最後のフリースローが放たれた瞬間、それまでフリースローの数を示すシグナルを示していた手で、ゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す。フリースローが成功したときは、その手で 1点を認めるシグナル（審判のシグナル 4）を示す。（図 69）
- ⑨ 最後のフリースローが不成功で引き続きボールがライブである場合は、ボールがコート内のプレーヤーに触れたときに、ゲームクロックを動かし始めるシグナル（審判のシグナル 3）を示す。（図 69）

9-7-2 リードオフィシャルの任務



- (1) リードオフィシャルは、制限区域の中に立ち、全てのフリースローのボールをフリースローシューターに与え、フリースローをさせる。
- (2) 制限区域に沿ってリバウンドの位置を占めているプレーヤーの人数と位置を確認したあと、ボールを渡す前に、スコアラズテーブルを見てタイムアウトや交代がないことを確認する。
- (3) そのあと、フリースローの数を示してから（審判のシグナル61,62,63）1本目のフリースローのボールをフリースローシューターにバウンズパスで与える。（図 70）
- (4) リードオフィシャルは、あとにフリースローが続く場合は図 70 で示す位置に立ち、最後のフリースローのときは、図 71 で示すコートの外に立つ。
- (5) 最後のフリースローが成功した場合は、エンドラインからボールがスローインされるときに、ゲームクロックを動かし始めるシグナル（審判のシグナル 3）を示す。
- (6) フリースローの間、リードオフィシャルには次の任務がある。

- ① ショットを放つまでは、自身から遠い方のリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのバイオレーションをレフェリーする。(図 71)
- ② ショットを放ったら、自身から近い方のリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのリバウンドのプレーをレフェリーする。(図 72)

9-7-3 制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレーヤーが並ばないフリースロー

9-7-3-1 テクニカルファウルが宣せられた場合

- (1) テクニカルファウルが宣せられた場合はその罰則により、他の罰則よりも前に相手チームにフリースロー1本が与えられる。
- (2) このときのフリースローはそのあとにリバウンドのプレーが続かないので、フリースローシューター以外のプレーヤーは、制限区域に沿ったリバウンドの位置に並ばない。
- (3) テクニカルファウルのフリースローを与えたあと、テクニカルファウルが吹かれた時点に戻ってゲームは再開される。
- (4) テクニカルファウルを宣するときは、ボールがどちらのチームにチームコントロールされていたか、またはチームコントロールがない状態であったかを確認しておくことを習慣づける。これはテクニカルファウルを宣したあと、スローインでゲームを再開させるかジャンプボールシチュエーションで再開させるかを判断するために必要な情報である。
- (5) フリースローのあと、競技規則に沿って正しい秒数がショットクロックに表示されているかを確認し、ゲームを再開する。

9-7-3-2 アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合

- (1) アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合はその罰則により、相手チームにフリースローとフロントコートのスローインラインからのスローインが与えられる。
- (2) このときのフリースローはそのあとにリバウンドのプレーが続かないので、フリースローシューター以外のプレーヤーは、制限区域に沿ったリバウンドの位置に並ばない。
- (3) アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの罰則によるフリースローは、テーブルレポート後のスイッチでリードオフィシャルとなった審判が、アクティブオフィシャルとしてフリースローシューターにボールを与える。
- (4) コーリングオフィシャルは、フリースローが終わったあと速やかにスローインを行うことができるよう

に、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインのアウトオブバウンズに立つ。

- (5) フリースローのあと、競技規則に沿って正しい秒数がショットクロックに表示されているかを確認し、ゲームを再開する。

第 10 章 スリーパーソンオフィシエーティング (Three-Person Officiating / 3PO)

10-1 ゲームの開始	98
10-1-1 ゲーム前およびハーフタイムのウォームアップ	
10-1-2 ゲーム開始のトスアップとカバレッジ	
10-1-2-1 トッシングオフィシャル	
10-1-2-2 ノントッシングオフィシャル	
10-1-3 ジャンプボールのあとの審判の動き	
10-1-3-1 ボールがトッシングオフィシャルの右側へ進められたとき	
10-1-3-2 ボールがトッシングオフィシャルの左側へ進められたとき	
10-1-4 第 1 クォーター以外のクォーターの開始	
10-2 フロアカバレッジ (位置取りと責任範囲)	104
10-2-1 一般的なポジショニング	
10-2-2 リードオフィシャル	
10-2-3 トレイルオフィシャル	
10-2-4 センターオフィシャル	
10-3 ローテーション	107
10-3-1 ローテーションの原則	
セットアップポジション	
<フェーズ 1> クローズダウン	
<フェーズ 2> ローテーション	
<フェーズ 3> フィニッシュ	
10-3-2 ウィークサイドでのトラップ	
10-4 トランジションとプレスディフェンスへの対応	111
10-4-1 リードオフィシャルからトレイルオフィシャル (L to T)	
10-4-2 トレイルオフィシャルからリードオフィシャル (T to L)	

10-4-3	センターオフィシャルからセンターオフィシャル (C to C)	
10-5	スティールやターンオーバー時のポジション修正	113
10-6	アウトオブバウンズ (バウンドリカバレッジ)	115
10-6-1	アウトオブバウンズの協力	
10-6-1-1	ラストタッチを確認できなかったとき	
10-6-1-2	ラストタッチが明らかに逆であることを確認していたとき	
10-7	スローイン	116
10-7-1	ボールがアウトオブバウンズになったとき	
10-7-2	スローインの位置	
10-7-2-1	フロントコートのエンドライン	
10-7-2-2	フロントコートのサイドライン	
10-7-2-3	バックコート	
10-7-2-4	ゲームクロックのスタート	
10-7-3	スローインの制限	
10-8	ショットが行われたときのカバレッジ	121
10-8-1	ショットが行われたときの基本的カバレッジ	
10-8-2	ゴールデンディングとインタフェアレンス	
10-8-3	スリーポイントカバレッジ	
10-8-4	各クォーター、オーバータイムの終わり (EOQ と EOG)	
10-8-4-1	ラストセカンドプレー	
10-8-4-2	ラストショットとローテーション	
10-8-4-3	スコアもしくはノースコアの判定	
10-9	リバウンドカバレッジ	125
10-10	テーブルレポートとファウルコール後のスイッチ	125
10-10-1	テーブルレポートの原則	

10-10-2	スイッチの原則	
10-10-3	オポジットサイドのリードオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合の スイッチ	
10-11	チームファウルのカウントとコミュニケーション	130
10-12	フリースロー	131
10-12-1	制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレーヤーが並ばないフリースロー	
10-12-1-1	テクニカルファウルが宣せられた場合	
10-12-1-2	アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合	
10-13	3秒バイオレーションのカバレッジ	133
10-14	タイムアウト	133

10-1 ゲームの開始

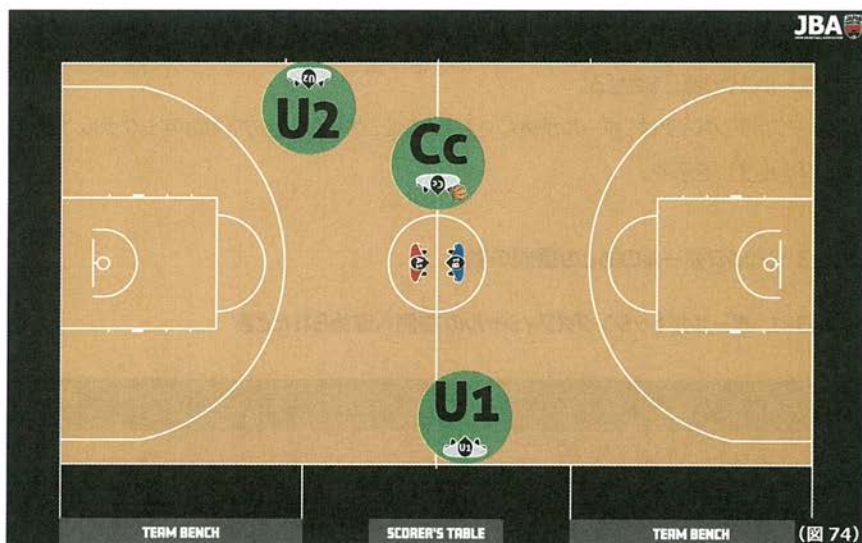
10-1-1 ゲーム前およびハーフタイムのウォームアップ



- (1) クルーチーフと両アンパイアは、オポジットサイドのサイドライン沿いに位置する。(図 73)
- (2) クルーチーフは、センターラインとサイドラインが交わる位置の近くに立つ。
- (3) ファーストアンパイアは、クルーチーフから 3m ほど左側に位置し、そちら側のコートでのチームのウォームアップを見守る。
- (4) セカンドアンパイアは、クルーチーフから 3m ほど右側に位置し、そちら側のコートでのチームのウォームアップを見守る。
- (5) 審判はオポジットサイドのコート外のスペースを使ってランニングなどを行ってもよいが、同時に走るのは 2 人までとし、1 人は必ずウォームアップを見守るようにする。また走るときもできるだけコートに顔を向けておく。
- (6) ゲーム開始 10 分前になったとき、クルーチーフはスコアラーステーブルへ行き、最初に出場するプレーヤーやチームメンバーの氏名と番号、コーチやアシスタントコーチの氏名が正しくスコアシートに記入され、コーチが確認のサインを終えていることを確かめる。この確認が終わったあと、クルーチーフは、再びオポジットサイドの位置に戻る。連続してゲームが行われる場合などにゲーム間の時間が十分に取れない場合もあるが、そのような場合でもゲーム開始 5 分前までにはこれらの確認を終える。

- (7) ゲーム前にチームや審判の紹介がある場合はその時間に応じて、クルーチーフは笛を鳴らして全てのプレーヤーにチームベンチに戻るように促す。このとき審判の紹介もあわせて行われる場合は、審判も紹介に備えてスコアラーズテーブルの近くに移動する。審判の紹介が行われない場合は、審判はゲーム開始 2 分前まではオポジットサイドにいなければならない。
- (8) チームや審判の紹介がある場合は、チームの紹介が終わったあと、クルーチーフは笛を鳴らしてゲーム開始 3 分前のシグナルを示す。
- (9) 審判の紹介が行われない場合にも、ゲーム開始 2 分前になったら、審判はスコアラーズテーブルの近くに移動して、ゲーム開始の準備をする。
- (10) ゲーム開始 1 分 30 秒前に、クルーチーフは笛を鳴らして、両チームのプレーヤーにウォームアップをやめて速やかにチームベンチに戻るように指示する。
- (11) 第 3 クォーター開始 5 分前になったとき、審判はオポジットサイドでゲーム前のウォームアップのときと同じ場所に位置し、それぞれの任務を行う。
- (12) 第 3 クォーター開始 3 分前になったとき、クルーチーフは笛を鳴らして、第 3 クォーター開始 3 分前のシグナルを示す。
- (13) 第 3 クォーター開始 2 分前になったら、審判はスコアラーズテーブルの近くに移動して、第 3 クォーター開始の準備をする。
- (14) 第 3 クォーター開始 1 分 30 秒前に、クルーチーフは笛を鳴らして、両チームのプレーヤーにウォームアップをやめて速やかにチームベンチに戻るように指示する。

10-1-2 ゲーム開始のトスアップとカバレッジ



- (1) クルーチーフは、オポジットサイドから、センタージャンプのボールをトスアップする。
- (2) ファーストアンパイアは、テーブルサイドのセンターライン付近のサイドラインに位置する。
- (3) セカンドアンパイアは、センターラインに近い方のチーム A のチームベンチエリアの端の延長上、オポジットサイドのサイドライン付近に位置する。

10-1-2-1 トッシングオフィシャル

- (1) テーブルに向かい、両手または片手で、予備動作（ボールを下げることなど）を使わずにトスする。ジャンプボールのためにプレーヤーが振り上げた腕がトッシングオフィシャルの顔に当たると怪我をすることがあるため、ボールをトスアップするときには笛を口から外しておく。
- (2) トッシングオフィシャルもバイオレーション、ファウル、その他の競技規則に違反する行為に対して確信があった場合には笛を鳴らす。

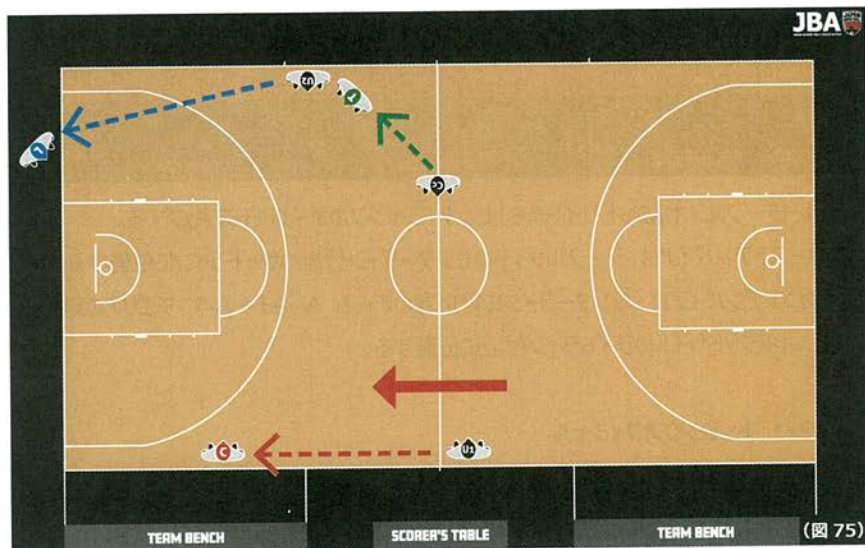
10-1-2-2 ノントッシングオフィシャル

- (1) ファーストアンパイアは、テーブルオフィシャルズを含めてジャンプボールの準備が整ったことを確認する。

- (2) ノットツングオフィシャルは、ミッドラインで分けた自分のサイドをプライマリとして、プレーヤーのバイオレーションやファウルをレフェリーする。
- (3) ファーストアンパイアは、トスのボールが曲がったり、低すぎたりした場合に笛を鳴らして、ジャンプボールのやり直しをさせる。
- (4) ファーストアンパイアは、ボールがタップされたときに、ゲームクロックを動かすシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

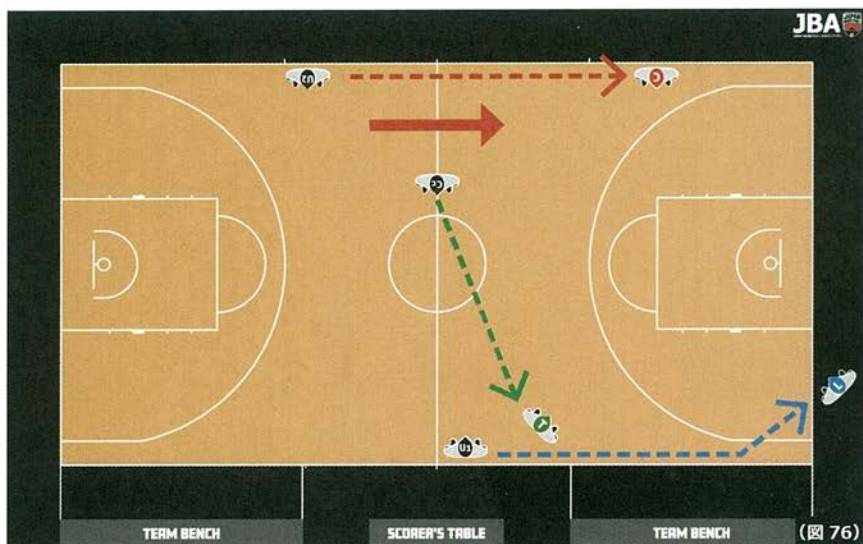
10-1-3 ジャンプボールのあとの審判の動き

10-1-3-1 ボールがトッシングオフィシャルの右側へ進められたとき



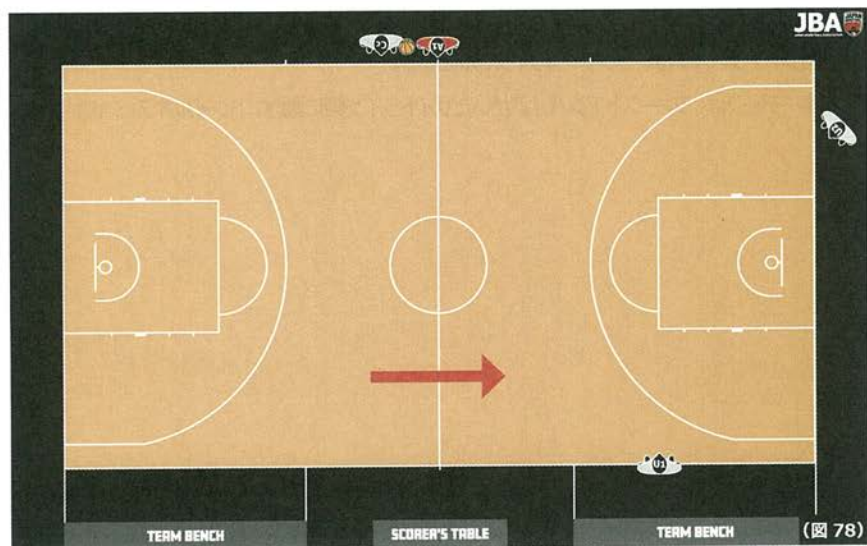
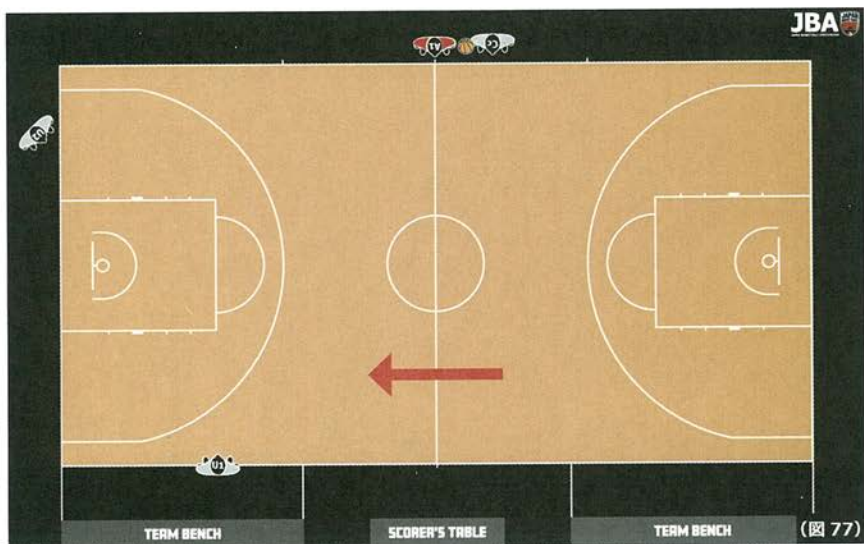
- (1) ファーストアンパイアは、センターオフィシャルになる。
- (2) セカンドアンパイアは、リードオフィシャルになる。
- (3) クルーチーフは、セカンドアンパイアがいたサイドライン側に動き、トレイルオフィシャルになる。

10-1-3-2 ボールがトッシングオフィシャルの左側へ進められたとき



- (1) ファーストアンパイアは、リードオフィシャルになる。
- (2) セカンドアンパイアは、センターオフィシャルになる。
- (3) クルーチーフは、ファーストアンパイアがいたサイドライン側に動き、トレイルオフィシャルになる。

10-1-4 第1クォーター以外のクォーターの開始



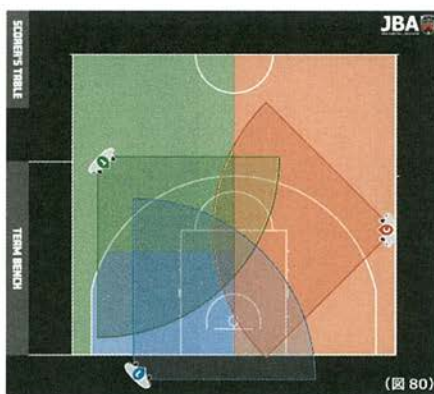
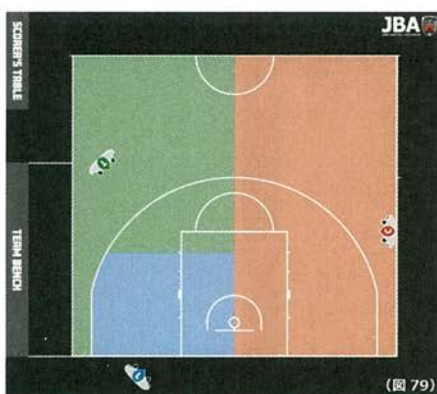
- (1) 第1クォーター以外の各クォーター（各オーバータイムも含む）は、オポジットサイドのセンターラインのアウトオブバウンズからのスローインで始められる。スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長部分をまたいで立ち、コート内のどこにいるプレーヤーにパスしてもよい。

- (2) 各クォーターを始めるためのセンターラインのアウトオブバウンズからのスローインは、クルーチーフがプレイヤーにボールを与えてスローインをさせる。
- (3) どちらのチームのスローインでクォーターが再開されるときでも、ファーストアンパイアは、テーブルサイドにいて、センターオフィシャルのポジショニングをする。セカンドアンパイアは、オポジットサイドのエンドラインでリードオフィシャルのポジショニングをする。
- (4) ファーストアンパイアは、テーブルオフィシャルズを含めてクォーターを始める準備が整ったことを確認する。
- (5) クルーチーフは、ファーストアンパイアの合図を受けてからセカンドアンパイアの準備が整っていることを確認したあと、スローインをするチームのバックコート側に立ち、アクティブオフィシャルとしてスローインをするプレイヤーにボールを与え、クォーターを始めるスローインを行わせる。
- (6) スローインのあと、クルーチーフはトレイルオフィシャルになる。

10-2 フロアカバレッジ（位置取りと責任範囲）

10-2-1 一般的なポジショニング

3PO においては、審判はいつでも大きな三角形（トライアングル）に例えられる位置関係を維持する。ボールがコート上の様々な位置に動いたり、ボールのコントロールが変わったりして、コート上の新たな位置に動くときであっても、審判はこの三角形を維持するように努力しなければならない。

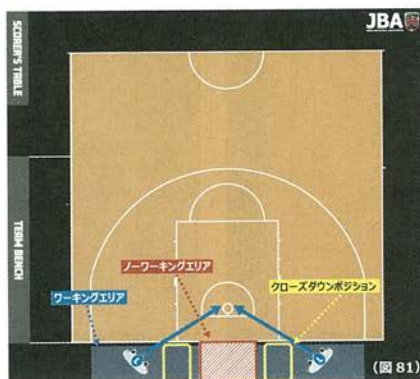


ハーフコートでプレーが行われているとき、エンドラインの外側に位置する審判を「リードオフィシャル

ル」、リードオフィシャルと同じサイドでセンターラインに近い方のチームベンチエリアの端付近に位置する審判を「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とは反対側のサイドでフリースローライン延長線上のコート内を基点として位置する審判を「センターオフィシャル」という。それぞれの審判のフロアカバレッジには「プライマリエリア」（図 79）と「プライマリアングル」（図 80）がある。基本となるプライマリエリアにプライマリアングルが加えられることで、実情に即したより機能的なフロアカバレッジとなっている。ボールが自身のプライマリエリアにある場合、その審判はオンボールのマッチアップを中心にフォーカス（焦点）をおく。オンボールのマッチアップでのプレイヤー同士の距離が離れている場合、他のプレイヤーへフォーカスを分配し、アングルを広げていく。オフボールをカバーする審判は、オンボールのプレーに直接関係していないプレイヤー全員をアングルに入れられるポジションを確保できるように努める。

1つのプレーに対して複数の審判が同時に笛を吹いて判定を下すことは、それぞれの審判が異なる判定を表現するリスクがある。したがって、ファウルやバイオレーションが生じたときには、できる限り1人の審判のみが笛を鳴らし、判定を下すことが望ましい。自身のプライマリエリアを越えたところでの明らかなファウルやバイオレーションについて、レフェリーできるアングルを取ることができる場合があるが、そのような場合でもファウルやバイオレーションの笛を鳴らす順序としては、原則としてプライマリエリアとアングルをもっている審判を1番手とし、何らかの理由でその審判からの笛が鳴らなかったときに、プライマリエリアはもっていないがアングルを取ることができる審判が2番手としてコールする。（セカンダリヘルプ）

10-2-2 リードオフィシャル

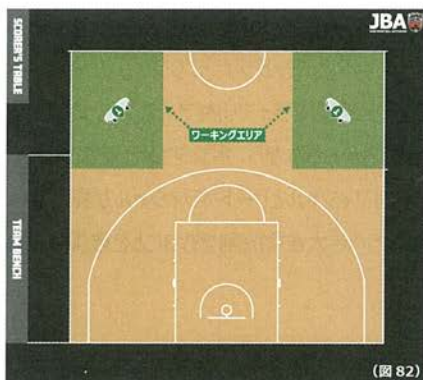


ハーフコートではリードオフィシャルはエンドラインの外側に位置し、ボールラインを基点として（ミラ

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。レフェリーするプレーを原則アウトサイドインで捉え、体の正面をリングに向け、エンドラインに対して45度の角度を維持する。しかしながら、原則としてスリーポイントラインより外側や、バックボードの裏側(ノンワーキングエリア)にはポジションを取らない。プレーヤー同士の距離の近いアクティブなマッチアップがスリーポイントラインの外側のコーナーにある場合、制限区域内に別のアクティブなマッチアップがある場合を除いて、トレイルオフィシャルと協力してこのプレーをカバーする。この場合もリードオフィシャルはスリーポイントラインの内側までの位置をワーキングエリアとし、スリーポイントラインの外側に位置することはない。

リードオフィシャルは見るべきものを明確にすることで、ローテーションを中心とした IOT とメカニクスをリードする。

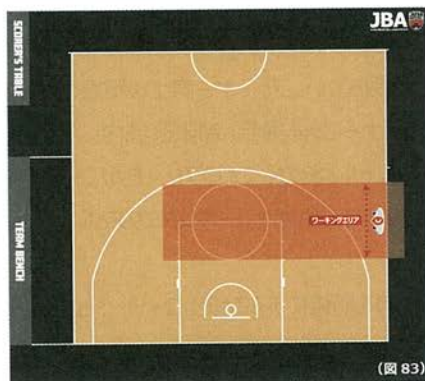
10-2-3 トレイルオフィシャル



トレイルオフィシャルはコート内に位置する。自身のプライマリのマッチアップとそれ以外のプレーヤーにもアングルを確保できるように、原則としてレフェリーするプレーをアウトサイドインで捉え、サイドラインを背に、45度の体の向きを維持する。特にバスケットに向かうドライブに対してはドライブの終わりまでプレーを捉えてポジションを調整する。ショットクロックの管理は主にトレイルオフィシャルが担当する。

トレイルオフィシャルはリードオフィシャルとセンターオフィシャルの見えないプレーをカバーする意識を持つ。

10-2-4 センターオフィシャル



センターオフィシャルはフリースローラインの延長線上を基点とし、体の向きをサイドラインと平行にしてコート内に位置する。(以下「ベーシックセンター」) フリースローサークル(円の半分は仮想)の上下端の延長線上までをワーキングエリアとし、その範囲でポジションを調整する。原則としてオフボールのプレーをカバーするが、ミッドラインよりウィークサイドにボールが移動してきたら、オンボールのプレーをカバーする。自身のプライマリ内でバスケットに向かうドライブに対しては、ドライブの終わりまでレフェリーする意識をもちながら、ポジションを調整する。

センターオフィシャルはトレイルオフィシャルとリードオフィシャルが見えないプレーをカバーする意識を持つ。3PO では生命線ともいべき大きな役割をもつことを意識し、積極的に判定などに参加する。

10-3 ローテーション

10-3-1 ローテーションの原則

3PO ではファウルやバイオレーションの起こる確率の高いとされるボールサイドにできる限りリードオフィシャルとトレイルオフィシャルの2人の審判が位置し、ストロングサイドを確立することで継続的に精度の高い判定が下されることを目指している。(ボールサイド＝ストロングサイド)したがって、ボールがウィークサイドに移動したときには、3人の審判が位置を変えることで新たなストロングサイドを確立する必要がある。(ローテーション)

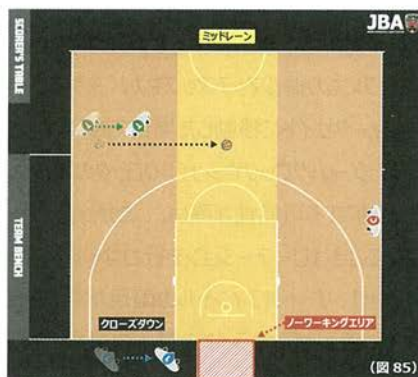
ローテーションにはセットアップポジションと、「クローズダウン、ローテーション、フィニッシュ」の3つのフェーズがあり、いつでもリードオフィシャルがローテーションの主導権を握る。

セットアップポジション



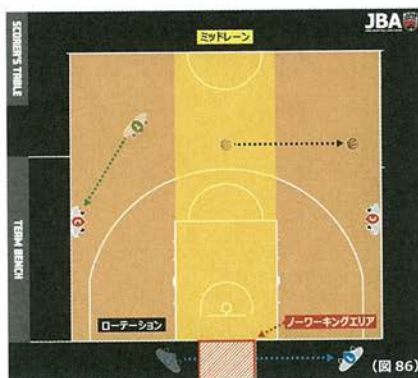
ボールがストロングサイドにある時、リードオフィシャルは制限区域の端とスリーポイントラインの間でミラーボールする。その位置をセットアップポジションという。

<フェーズ 1> クローズダウン



ボールがミッドレーンに移動したとき、リードオフィシャルは制限区域の端のすぐ外側（以下「クローズダウンポジション」）に位置する。（クローズダウン）ボールがミッドレーンにある間はクローズダウンのポジションを保つ。

<フェーズ 2> ローテーション



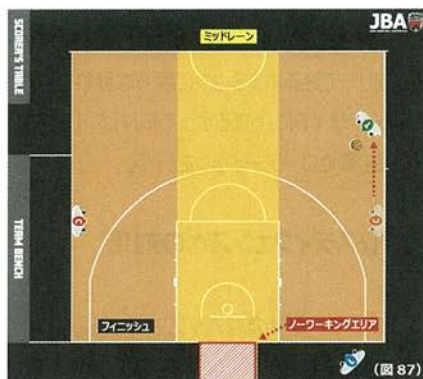
ボールがミッドレーンを越えてウィークサイドに移動し、すぐにショットやバスケットに向けてドライブに向かわない状態（ポーズ）となったとき、クローズダウンしているリードオフィシャルはボールサイドへ移動し、新たなストロングサイドを確立する。ローテーションを行うとき、リードオフィシャルは走ることなく、テンポよくシャープに歩く。制限区域を見渡してアクティブなマッチアップがどこにあるかを把握し、意識を切らないようにする。（以下「スキャンザペイント」）アクティブなマッチアップがボールサイドのポストにある場合、そのマッチアップにフォーカスをおき、ボールサイドのポストにアクティブなマッチアップがない場合、次にアクティブになり得るマッチアップをカバーする。

ボールがミッドレーンを越えてウィークサイドに移動した場合でも、すぐにショットやドライブが起きたときはローテーションをしない。またゲームクロックやショットクロックの残りが少ない場面では、プレーヤーはすぐにショットやドライブを選択する可能性が高い。したがって、ゲームクロックやショットクロックの残りが 5 秒未満を示しているときはローテーションを行わない。またローテーションを始めたあとでショットやドライブが行われたときは、リードオフィシャルの両足がすでにミッドラインを越えていればそのままローテーションを完成させ、両足がミッドラインを越えていなければ元のサイドに戻る。

リードオフィシャルがローテーションを行うタイミングで、トレイルオフィシャルはセンターオフィシャルになる。ボールがミッドレーンを越えてウィークサイドに移動し、センターオフィシャルがオンボールのマッチアップを受け入れたこと（チェックイン）を認識したら、トレイルオフィシャルはドライブが再び自らの方向に向かってくる可能性を意識しつつ、オンボールのマッチアップをセンターオフィシャルに任せ（チェックアウト）、アングルをオフボールへ移動させる。（ピックザペイント）

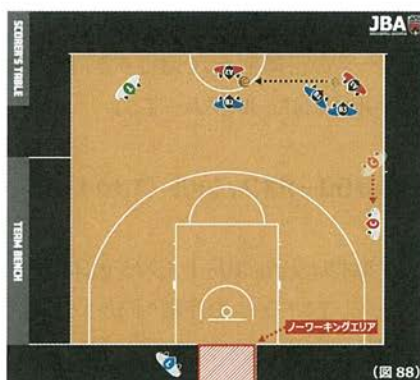
オンボールのマッチアップを受け入れたセンターオフィシャルは、リードオフィシャルがローテーションを完成させ、レフェリーできる準備が整うまではプレーにステイする。

<フェーズ3> フィニッシュ



リードオフィシャルがローテーションを完成させ、レフェリーできる準備が整い、オンボールのプレーがパートナーのプライマリエリアに展開されてから、センターオフィシャルはポジションのレベルを上げ、トレイルオフィシャルになる。

10-3-1-2 ウィークサイドでのトラップ



ウィークサイドの高い位置で、センターラインとサイドラインでできるコーナーにディフェンスがオフENSEを追い込んでプレッシャーを与えること（以下「トラップ」）がある。このような場面では、センターオフィシャルがプレーをレフェリーできる位置にポジションを変えることは差し支えないが、リードオフィシャルがローテーションの主導権を握っていることは、このような場面でも例外ではない。そのため、センターオフィシャルがプレッシャーのあるマッチアップをレフェリーするために行うポジションアジャストは、あくまでセンターオフィシャルとして行う。リードオフィシャルがローテーションを起こさないうちに、センタ

ーオフィシャルがローテーションを主導して新たなトレイルオフィシャルになってしまわないように注意しなければならない。したがって、トラップの状況が解消してボールがストロングサイドに展開されたとき、リードオフィシャルがまだローテーションを起こしていなければ、センターオフィシャルとして自身のプライマリエリア、アングルをレフェリーできるポジションに戻らなければならない。

トラップの状況からボールがウィークサイドに止まるようであれば、「3.1 ローテーションの原則」の手順に基づいてリードオフィシャル主導でローテーションを行う。

10-4 トランジションとプレスディフェンスへの対応

攻守が切り替わり、ボールやプレーヤーが新たなバックコートからフロントコートに移動することをトランジションという。

10-4-1 リードオフィシャルからトレイルオフィシャル (L to T)

攻守が切り替わったとき、リードオフィシャルはトレイルオフィシャルになる。ボールが他のプレーヤーより後方を進行するときは、自身のポジションがボールより先行しないように注意し、ボールの2、3歩斜め後方をアウトサイドインで追従する。またボールがウィークサイドへ進んだときも、自身のポジションはミッドラインに極端に近づくことはなく、センターオフィシャルがボールのあるマッチアップにチェックインするタイミングに準備し、一定の距離を持って追従する。ボールがフロントコートに入るまでは、原則としてトレイルオフィシャルがオンボールをカバーする。

10-4-2 トレイルオフィシャルからリードオフィシャル (T to L)

攻守が切り替わったとき、トレイルオフィシャルはリードオフィシャルになる。ゲームクロックとショットクロック、ボールの位置を把握しながら、エンドラインの外側へ向かって遠回りせずに走る。(通常はおよそ4秒) ボールがストロングサイドを進んでいるときは、リードオフィシャルは制限区域の端とスリーポイントラインの間で最適なセットアップポジションへ向かって走る。ボールがミッドレーンもしくはウィークサイドを進んでいるときは、リードオフィシャルはまっすぐクローズダウンポジションへ向かって走る。ボールとトレイルオフィシャルがフロントコートに入ったら、必要に応じてローテーションを行う。

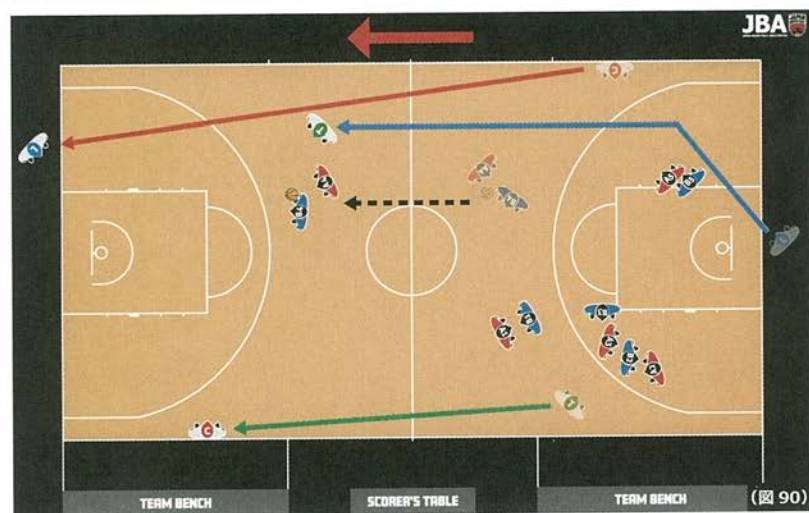
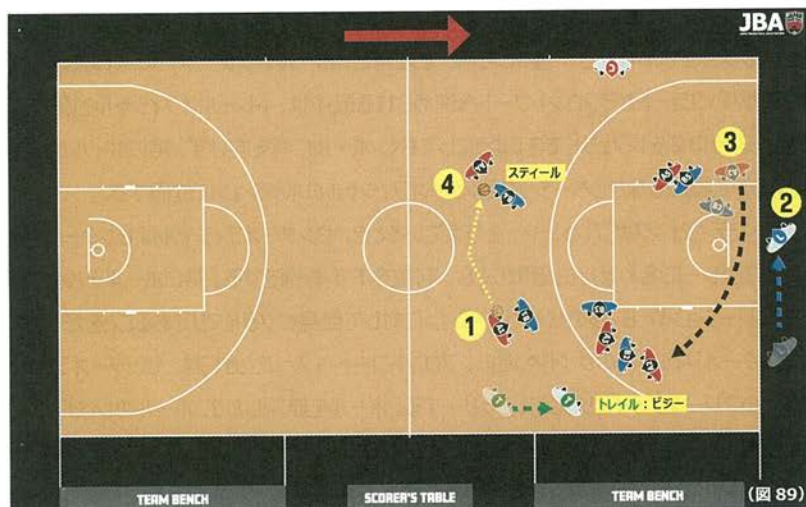
バックコートでディフェンスがプレッシャーを与えているとき、センターオフィシャルとトレイルオフィシャルでバックコートをかバーする。センターオフィシャルがバックコートに残ってトレイルオフィシャルに協力しているときは、リードオフィシャルはフリースローラインの延長線上を基準に一度止まってポジションを取ることができる。

10-4-3 センターオフィシャルからセンターオフィシャル (C to C)

ショットやターンオーバーにより攻守が切り替わったとき、センターオフィシャルはすぐに走り出さず、コート内にアングルを残しながら一度ポジションを維持し、ボールやプレーヤーの次の動きを把握する。ボールがバックコートからフロントコートへ進められる最中は、トレイルオフィシャルと協力して、コートの後ろ3分の2をレフェリーできるようにしておく。ボールに背を向けず、常にボールがどのような状態にあるかを認識しながらベーシックセンターオフィシャルのポジションに位置する。

バックコートでディフェンスがプレッシャーを与えているとき、センターオフィシャルはセンターライン付近を基準としてプレーに合わせた位置取りをし、判定を下す準備をする。特にボールをバックコートに返すバイオレーションや8秒のバイオレーションに対して自身のプライマリであることを意識する。ボールがセンターオフィシャルのサイドへ進み、フロントコートへ入ったときには、センターオフィシャルはオンボールのプレーをプライマリとしてレフェリーする。ボールを無視したり、ボールのレベルより上がってトレイルオフィシャルとなったりせず、あくまでセンターオフィシャルとしてポジションを調整する。ボールがウィークサイドでポーズし、リードオフィシャルがローテーションを行い、プライマリのオンボールのプレーがリングへ向かった場合もそのプレーの終わりまで、ポジション的にも精神的にもレフェリーする状態を維持する。

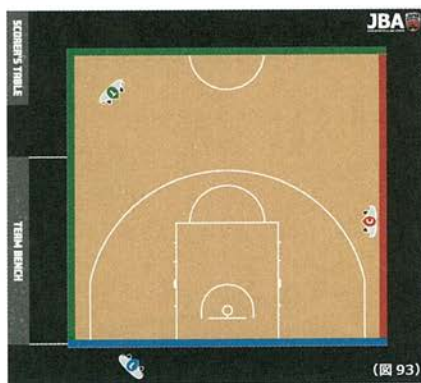
10-5 スティールやターンオーバー時のポジション修正



攻守が切り替わった時点で、トレイルオフィシャルあるいはセンターオフィシャルのうち、アクティブなプレーをレフェリーしていてビジー状態にある審判は、そのプレーをレフェリーすることを優先し、オープンアングルを維持しながら自然にリードオフィシャルあるいはセンターオフィシャルになる。このとき、もう一方のトレイルオフィシャルあるいはセンターオフィシャルは、ビジー状態にある審判を確認し、その状況に応じて重複を避けるようにリードオフィシャルあるいはセンターオフィシャルになる。リードオフィシャルであった審判は、最終的に新たなリードオフィシャルが位置したサイドでトレイルオフィシャルになる。

図 89、図 90 ではローテーション前のトレイルオフィシャル、図 91、図 92 ではローテーション前のセンターオフィシャルがそれぞれビジー状態の場合の例を示しているが、アクティブなマッチアップが速攻で直接バスケットに向かうときなど、ビジー状態にある審判がアクティブなマッチアップをレフェリーしながら、新たなリードオフィシャルになる場合もあり、図の限りではない。

10-6 アウトオブバウンズ（バウンダリカバレッジ）



リードオフィシャルは、フロントコートのエンドラインでのアウトオブバウンズ、センターオフィシャルは、自身に近い方のサイドラインでのアウトオブバウンズ、トレイルオフィシャルは、自身に近い方のサイドラインでのアウトオブバウンズをレフェリーする。またトレイルオフィシャルは、センターラインも責任範囲とし、ボールをバックコートに返すバイオレーションをレフェリーする。

10-6-1 アウトオブバウンズの協力

図93のようにそれぞれの審判がレフェリーするバウンダリラインを定めているが、ボールやプレーヤーの位置によって、ボールがアウトオブバウンズに出る前、ラストタッチの確認が難しい場合がある。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。

10-6-1-1 ラストタッチを確認できなかったとき

自身がレフェリーするバウンダリラインからボールがアウトオブバウンズに出たが、ラストタッチを確認できなかった場合は、下記のようにパートナーと協力する。

- (1) 笛とゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル1）を示して、ゲームクロックを止め、パートナーへはっきりとヘルプ（アイコンタクト）を求める。
- (2) ヘルプを受けた審判がラストタッチの確信があったとき、笛を鳴らして次の方向を指差す。
- (3) 最初にヘルプを受けた審判がラストタッチを確認できていなかった場合、3人目の審判にアイコンタクトし、3人目の審判に確信があったとき、笛を鳴らして次の方向を指差す。
- (4) 3人とも確認できていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとする。

10-6-1-2 ラストタッチが明らかに逆であることを確認していたとき

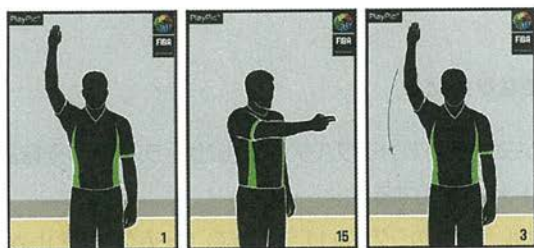
- (1) 次の方向を示した審判にヘルプの意図を示すために笛を鳴らす。
- (2) コミュニケーションのため次の方向を示した審判に向かって自信をもってシャープに歩み寄る。
- (3) ヘルプを受けた審判は、ヘルプを受け入れ、改めて次の方向を示す。
- (4) ヘルプを行う審判はラストタッチの確認に100%以上の確信があるときのみヘルプを行う。そのため、ヘルプを受けるパートナーはチームワークとしてそのヘルプを受け入れる。

10-7 スローイン

どの位置からのスローインでも、プレーヤーが一連の動きの中でコートから出てしまった場合は、そのプレーヤーがコートに戻ってからスローインを行う。またプロテクターなどが外れてしまった場合は、プレーヤーがそれらを着用してからスローインを行う。

各クォーターを開始するためのスローインでは、ボールをプレーヤーに与える前に笛を鳴らす。またタイムアウト後のスローインや、第4クォーターとオーバータイムの残り2分間のスローインなど、ゲームをスムーズに進めるうえで笛を鳴らすことが必要だと判断した場合には、笛を鳴らしても差し支えない。

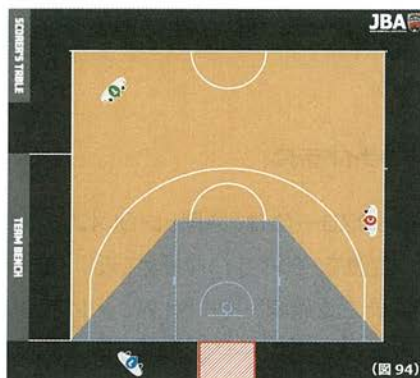
10-7-1 ボールがアウトオブバウンズになったとき



- (1) ボールがアウトオブバウンズになったときは、そのラインに責任を持っている審判は笛を鳴らし、同時にゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す。
- (2) 続いて、ゲームクロックを止めるシグナルを示した手で、スローインをするチームが攻撃する方向をはっきりと示す。（審判のシグナル 15）
- (3) 必要な場合には、スローインが行われる位置を示す。
- (4) 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを与えてスローインをさせる。ボールは原則として手渡しで与えるが、次の条件が満たされている場合には、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンズパスで与えてもよい。
 - ① 審判が、スローインをするプレーヤーから 4m 以内のところにいる。
 - ② スローインをするプレーヤーが審判に指示されたスローインの位置にいる。審判が指示をしても、プレーヤーがスローインの位置にこなかったり、ボールを受け取ろうとしなかったときは、審判はスローインの位置にボールを置き、スローインをするプレーヤーにボールを与えたものとする。
- (5) スローインをするプレーヤーにボールを与えたあとは、スローインの規定が守られているかどうかを確認する。特に、スローインをするプレーヤーが、ボールを手離す前にスローインの位置からライン沿いに 1m の幅を超えて移動していないことを確認する。
- (6) フィールドゴールや最後のフリースローが成功したあとは、通常、審判はボールを扱わないが、次の場合は、審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡しするか、トスあるいはバウンズパスで与えるか、スローインの位置にボールを置いて、スローインをするプレーヤーにボールを与えなければならない。
 - ① 審判が扱った方がより早くゲームを再開することができる場合
 - ② タイムアウトや交代があった場合
 - ③ 何らかの理由で審判がゲームを止めた場合

- (7) スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れた瞬間に、審判は、上げていた手を軽く振り下ろしてタイムインのシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

10-7-2 スローインの位置



- (1) ファウルやバイオレーションのあと、あるいは何らかの理由でゲームが中断したあとスローインでゲームを再開する場合は、ファウルやバイオレーションがあったところあるいはゲームが止められたときにボールがあったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
- (2) ゲームを再開するスローインを行うアウトオブバウンズは、図 94 のようにフリースローライン側の制限区域の端から各コーナーを結んだ仮想の台形の内側か外側かによって決める。
- (3) 仮想の台形の内側でファウルやバイオレーションが起こってスローインでゲームを再開する場合、あるいはゲームが中断されたときにボールがこの台形の内側にあった場合は、エンドラインの最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。

注意事項：

ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合は、そのあとのスローインは、フリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズから行う。

10-7-2-1 フロントコートのエンドライン

フロントコートのエンドラインからのスローインでは、リードオフィシャルがディフェンスのプレーヤーの準備が整ったことを確認し、必ず一度笛を吹いて、スローインのボールを与える。

このとき、トレイルオフィシャルもゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示し、コート内のプレーヤーがボールに触れた時点でゲームクロックを動かすシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

10-7-2-2 フロントコートのサイドライン

フロントコートのサイドラインからのスローインは、原則トレイルオフィシャルが行う。ただし、フリースローラインの延長線上より低い位置で、エンドラインに極めて近い位置で行われる場合は、ディフェンスのプレーヤーの準備が整ったことを確認し、リードオフィシャルがスローインのボールを与えてもよい。ボールを与える前に、次に起こり得るプレーに備えた位置に移動し、原則としてバウンズパスでボールを与える。

10-7-2-3 バックコート

バックコートからのスローインでは、トレイルオフィシャルが原則としてバウンズパスでスローインのボールを与える。エンドラインからのスローインでは、ボールがパスされるまでエンドラインの外側の位置からアングルを確保する。

センターオフィシャルは、コート上のプレーヤーの位置やディフェンスによるプレッシャーがあるかどうかを確認し、2組以上（もしくは3人以上）のプレーヤーがバックコートに残っているときには、センターラインを基準にポジションを調整する。プレッシャーがない状態、もしくはプレッシャーが解けた時点で、フロントコートのベーシックセンターのポジションに位置する。

リードオフィシャルは基本的にできる限り早くフロントコートのエンドラインの外側に位置するようにする。バックコートでディフェンスがプレッシャーを与えていて、センターオフィシャルがバックコートに残ってトレイルオフィシャルに協力しているときは、リードオフィシャルはフリースローラインの延長線上を基準に一度止まってポジションを取ることできる。

10-7-2-4 ゲームクロックのスタート

トレイルオフィシャルのプライマリとして、ゲームクロックを動かすシグナル（審判のシグナル 3）を示す。センターオフィシャルはボールがコート内のプレーヤーに触れた時点で、ゲームクロックがスタートしたかどうかを確認する。

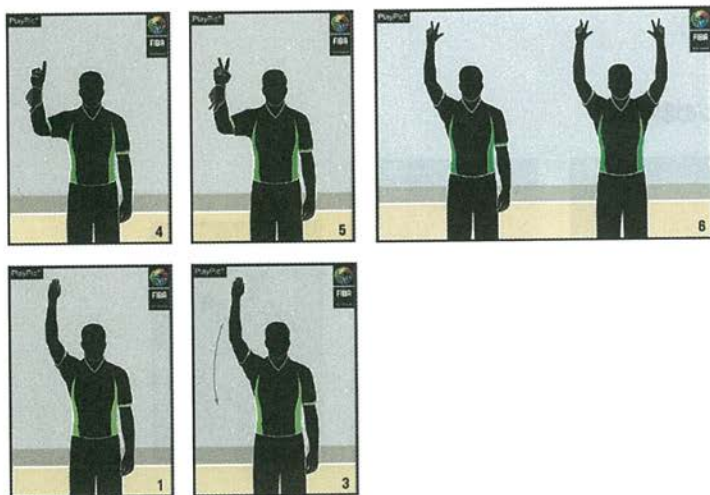
10-7-3 スローインの制限



- (1) スローインのボールを与える審判は、スローインをするプレーヤーがファウルやバイオレーションが起こったところに最も近いアウトオブバウンズにいることを確認する。
- (2) 障害物からバウンダリラインまでの距離が 2m 以上あるときは、コート内のプレーヤーは、許される限りバウンダリラインに近づいてよい。ただし、スローインされたボールがバウンダリラインを越えるまで、体の一部でもバウンダリラインを超えてコートの外に出してはならない。（図 95）
- (3) コートの周りにゆとりがなく障害物からバウンダリラインまでの距離が 2 m 未満のときは、コート内のプレーヤーはオフェンス、ディフェンスに関わらず、スローインをするプレーヤーから 1m 以上離れていなければならない。（図 96）
- (4) スローインをさせる審判には、コート内のプレーヤーに対して上記の制限について徹底させる責任がある。
- (5) 第 4 クォーター、各オーバータイムの残り 2 分間で行われるスローインでは、スローインのバイオレーションを 방지、ゲームの残り 2 分間の遅延を防ぐため、スローインのボールを与える前に審判はイリーガルバウンダリラインクロス（審判のシグナル 54）のシグナルを示し、遅延行為を予防する。

10-8 ショットが行われたときのカバレッジ

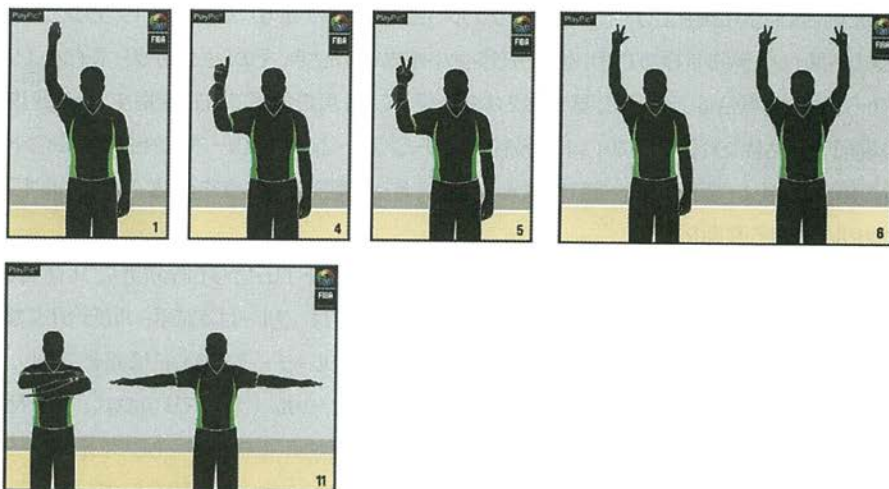
10-8-1 ショットが行われたときの基本的カバレッジ



- (1) ショットされたボールが空中にあるとき、そのボールがバスケットに入ったか入らなかったかは、トレイルオフィシャルもしくはセンターオフィシャルが確認する。ボールがバスケットに入って得点を認めるときは、トレイルオフィシャルがスコアラーに得点を認めるシグナル（審判のシグナル 4,5,6）を示す。
- (2) リードオフィシャルは、ボールを目で追わずに、リバウンドプレーに対して責任を持って見る。
- (3) ショットされたボールがバスケットに入ったか入らなかったかを確認するのはトレイルオフィシャルもしくはセンターオフィシャルの責任であるが、ファウルが起こったときは、そのコーリングオフィシャルが得点を認めるか認めないかをまず判断し、必要に応じてクルーとコミュニケーションを取ったあと決断する。
- (4) どの審判がファウルを宣したとしても、トレイルオフィシャルもしくはセンターオフィシャルは、ファウルに関わったプレーヤーを見極めると同時に、空中にあるボールの行方を見届け、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ておかなければならない。
どのような場合でも、ゴールの成否を確認することは、トレイルオフィシャルもしくはセンターオフィシャルの重要な任務である。
- (5) 得点したチームのプレーヤーが、相手チームのスローインを意図的に遅らせることは許されない。得点したチームのプレーヤーは、スローインされるまでそのボールに触れてはならない。

- (6) 審判から一度警告されたにも関わらず繰り返し得点が認められたあとにボールに触れた場合は、そのプレーヤーにはテクニカルファウルが宣せられる。場合によっては、警告することなしにテクニカルファウルを宣してもよい。
- (7) 第 4 クォーターまたは各オーバータイムの最後の 2 分間にフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められたときは、リードオフィシャルは、笛を鳴らさずにゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示す。
- (8) そのあと、スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れたときに、タイムインのシグナル（審判のシグナル 3）を示す。

10-8-2 ゴールテンディングとインタフェアレンス



- (1) トレイルオフィシャルもしくはセンターオフィシャルにはショットされたボールの行方を見届ける責任があるので、ゴールテンディングやインタフェアレンスについてもプライマリとして責任を持ってレフェリーしなければならない。通常はミッドラインで分けた自身に近いサイドで起こるプレーをレフェリーする。
- (2) ディフェンスプレーヤーがゴールテンディングやインタフェアレンスのバイオレーションをしたときは、笛を鳴らしてゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示してからフィールドゴールによる得点を認めるシグナル（審判のシグナル 4,5,6）を示す。
- (3) オフェンスプレーヤーがゴールテンディングやインタフェアレンスのバイオレーションをしたときは、

笛を鳴らしてゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）を示してから、得点を認めないシグナル（審判のシグナル 11）を示し、続いて次に攻撃が行われる方向を示す。

10-8-3 スリーポイントカバレージ

原則としてトレイルオフィシャルは、スリーポイントショットが放たれたときはいつでも片腕をあげ、成功したときには両腕を上げることで、3 点のシグナル（審判のシグナル 6）を示す。センターオフィシャルは自身のプライマリでスリーポイントショットが放たれたときに片手を上げる。スリーポイントショットが成功したときはいつでも両腕を上げ、3 点のシグナル（審判のシグナル 6）を示す。

できる限り全ての審判は、セカンダリもしくはデュアルカバレージでのショットがツーポイントエリアから放たれたか、スリーポイントエリアから放たれたかの確認に努め、放たれたショットがスリーポイントであった場合には、片腕を上げて「3 点」のシグナル（審判のシグナル 6）を示す。（フラッシュ）またスリーポイントラインに極めて近い位置からショットが放たれたとき、そのショットがツーポイントエリアから放たれた場合は、確認した審判は 2 本指を使って 45 度の角度でフロアを指す。特に速攻の場面で突然放たれるスリーポイントショットやスクリーンプレーなどで、スリーポイントかツーポイントかの確認が難しい場面はクルー間で協力し、確認できた審判はフラッシュすることで、トレイルオフィシャルを助ける準備をする。

放たれたショットがツーポイントエリアからであったか、スリーポイントエリアからであったかについてクルーの間で意見が異なった場面でそのショットが成功した場合には、クルーは次にボールがデッドになり、ゲームクロックが止まった時点でコミュニケーションを取る。クルーチーフを中心に情報を交換し、基本的にはショットの放たれたサイドにいたアシスティングオフィシャル（プライマリではなく、ヘルプとしてフラッシュした審判）の意見を重視する。また同様の場面が第 4 クォーターもしくはオーバータイムでゲームクロックに 2:00 が表示されたあとに起こった場合は、ショットが成功するとボールがデッドになりゲームクロックが止まるため、その時点で笛を鳴らし、コミュニケーションを取ることでその場で必要な点数の修正を行う。

10-8-4 各クォーター、オーバータイムの終わり（EOQ と EOG）

10-8-4-1 ラストセカンドプレー

各クォーターやオーバータイムでゲームクロックが残り 24 秒以下になったときには、トレイルオフィシャルは、片手を頭上に上げて 1 本指（人差し指）を示す合図をして、このプレーがおそらくそのクワ

ーターの最後のプレー（Last second play）になるであろうことをパートナーに示す。パートナーであるリードオフィシャルとセンターオフィシャルが合図に気がついて同じ合図を示すまで、この合図を出し続けておく。互いに合図が確認できたところで各審判は合図をやめる。

10-8-4-2 ラストショットとローテーション

原則として、リードオフィシャルはゲームクロックもしくはショットクロックの残りが 5 秒未満を示しているときに新たなローテーションを行わない。しかしながら、ゲームクロックの残りが 5 秒未満を示している場合、各クォーターまたはオーバータイムの終了間際のラストショットを判定するために必要だと判断した場合に限りローテーションを行い、センターオフィシャルのサイドに移動することは差し支えない。

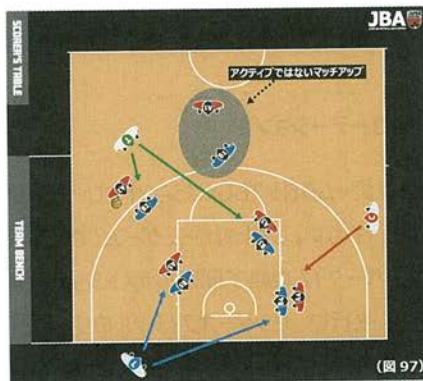
10-8-4-3 スコアもしくはノースコアの判定

各クォーター終了間際またはオーバータイムのゲームクロックが残り 5 秒以上で新たなチームコントロールを得たプレーでは、オポジットサイドの審判が、ショットのボールがクォーター終了のブザーより先にプレーヤーの手を離れていたかどうかをレフェリーする。

各クォーターまたはオーバータイムのゲームクロックが残り 5 秒未満で、バックコートから新たなチームコントロールを得たプレー、もしくはボールがバスケットを通過したときに 5 秒未満であったときには、ショットのボールがクォーター終了のブザーより先にプレーヤーの手を離れていたかどうかをセンターオフィシャルがレフェリーする。残り 5 秒未満でバックコートからの新たなチームコントロールによって、この判定がいったんセンターオフィシャルのプライマリとなったあとは、ボールがデッドにならない限り、スティールやターンオーバーが連続で起こったとしても、同一の審判がプライマリとしてショットのボールがクォーター終了のブザーより先にプレーヤーの手を離れていたかどうかをレフェリーする。ただし、残り 5 秒未満でアウトオブバウンズなどによってボールがデッドになり、ゲームがフロントコートでのスローインから再開される場合は、改めてオポジットサイドの審判が、ショットのボールがクォーター終了のブザーより先にプレーヤーの手を離れていたかどうかをレフェリーする。

いずれの場合も、判定を下す審判以外の審判は、ショットのボールがプレーヤーの手を離れていたかどうかについて即座に判定を示さないものの、意見を持ち、必要に応じてコミュニケーションを取る準備をしておく。

10-9 リバウンドカバレッジ



リバウンドの場面では、それぞれの審判はハーフコートをミッドラインで割って、自身の位置するサイドのアクティブなマッチアップを基本的なプライマリとする。またフリースローサークル（円の半分は仮想）の付近から、バスケットに向かう中距離（以下「ペリメーター」）のプレーヤーにも注意を払う必要がある。そのため、センターオフィシャルとトレイルオフィシャルは自身の位置するサイドとともに、ペリメーターのプレーヤーへのアングルを確保できるようにする。リバウンドの場面で、不当な触れ合いに対してファウルを宣したときには、判定を下した場所での進行方向を指し示すことで、どちらのチームのプレーヤーにファウルが宣せられたかということを明確に表現する。

10-10 テーブルレポートとファウルコール後のスイッチ

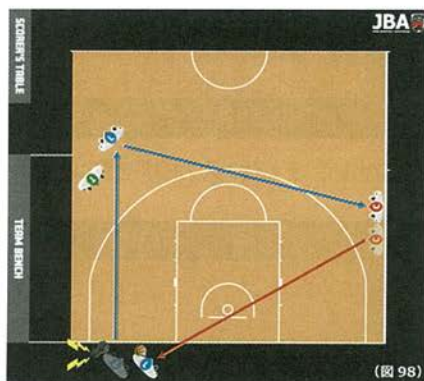
10-10-1 テーブルレポートの原則

テーブルレポートは、レポーターオフィシャルのプレゼンテーションが会場から注目を浴びる場面である。プロフェッショナリズムを意識したプレゼンテーションを心がける。

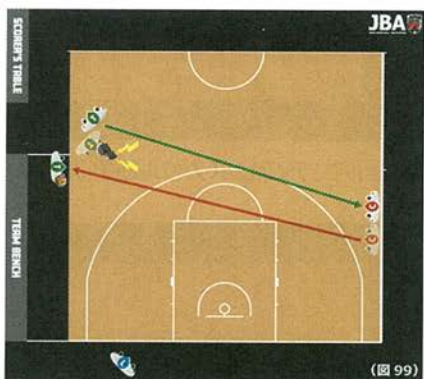
まずファウルを宣したとき、すぐに動き出さずに立ち止まったまま、声を使って自身の判定を表現する。次に自信をもってシャープに歩き、スコアラーから自身のプレゼンテーションがはっきりと確認できる位置に移動する。最も重要なことは自身の判定がスコアラーにしっかりと伝わることであるため、スコアラーからはっきりと確認できる位置に移動しなければならないが、はっきりと確認できる位置であれば、必ずしもスコアラーステーブルに近づく必要はない。スコアラーとアイコンタクトを取り、コミュニケーションを取れる状態にあることを確認できたら、声を使いながら、得点を認める場合には 2 点もしくは 3 点のシグナル（審判のシグナル 5, 6）、プレーヤーの番号のシグナル（審判のシグ

ナル 26～35)、ファウルの種類のシグナル(審判のシグナル 36～46, 49～53)、ファウルの罰則の処置のシグナル(審判のシグナル 56～60)をはっきりと示す。このとき、スコアラーに示す番号を間違えないように注意する。

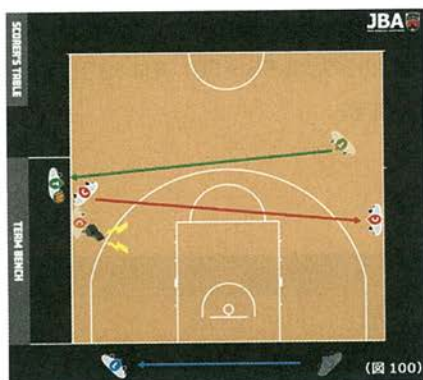
10-10-2 スイッチの原則



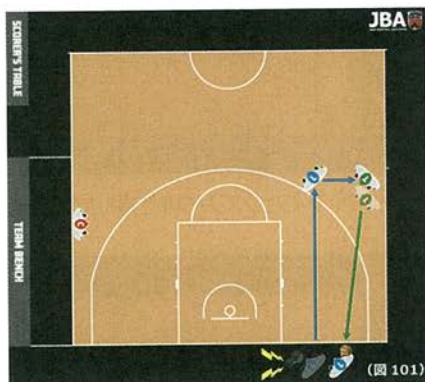
テーブルサイドのリードオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合(図 98)



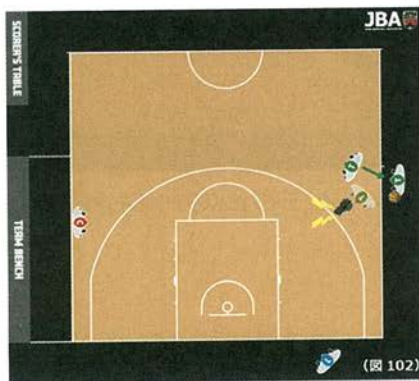
テーブルサイドのトレイルオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合(図 99)



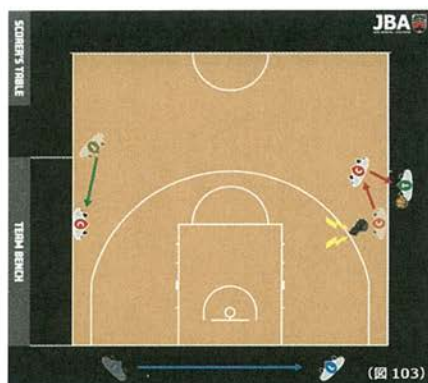
テーブルサイドのセンターオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合 (図 100)



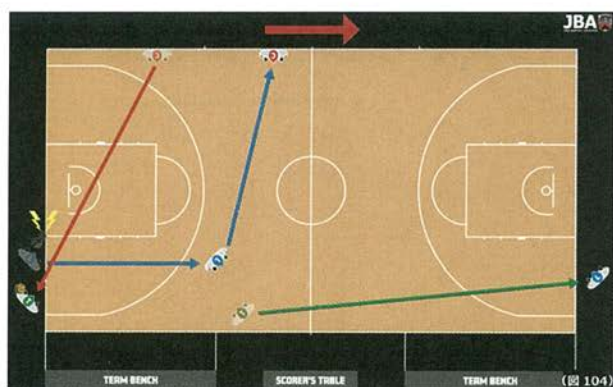
オポジットサイドのリードオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合 (図 101)



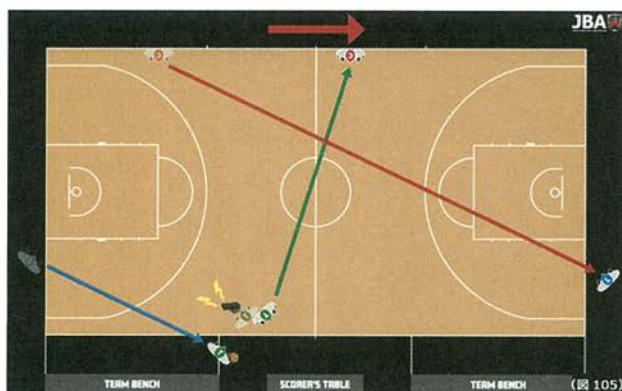
オポジットサイドのトレイルオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合 (図 102)



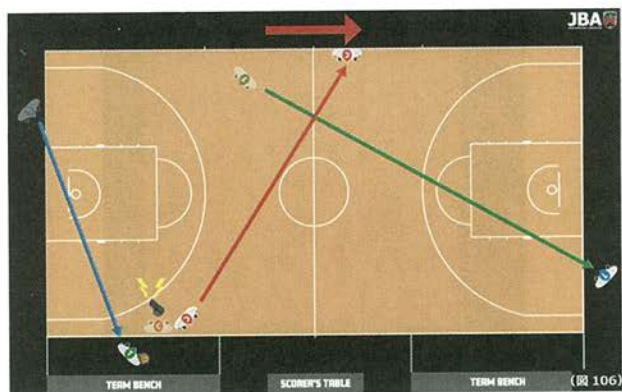
オポジットサイドのセンターオフィシャルで、ディフェンスファウルを宣した場合 (図 103)



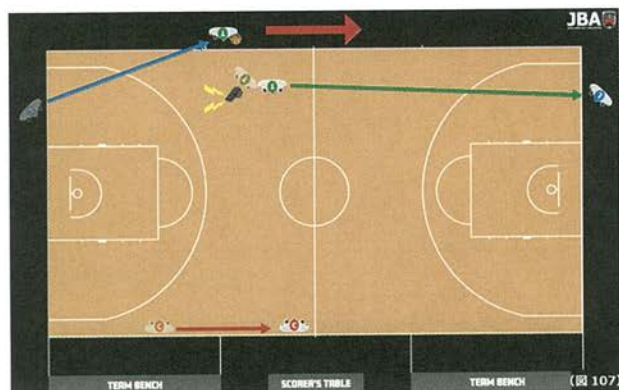
テーブルサイドのリードオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合 (図 104)



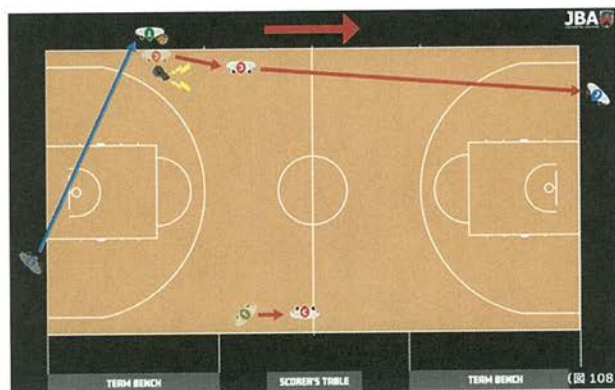
テーブルサイドのトレイルオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合 (図 105)



テーブルサイドのセンターオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合 (図 106)



オポジットサイドのトレイルオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合 (図 107)

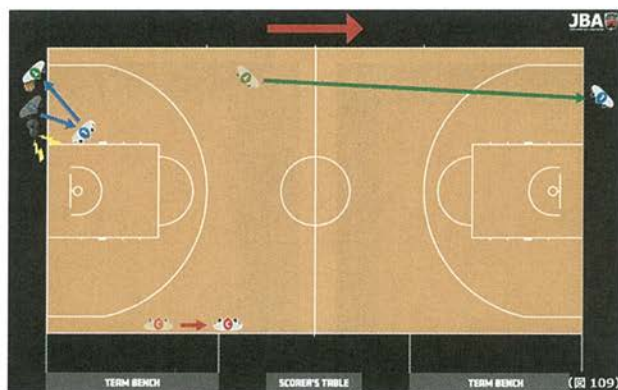


オポジットサイドのセンターオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合 (図 108)

テーブルレポートを終えた審判は、オポジットサイドに移動する。

コーリングオフィシャル以外の審判は、それぞれが次に位置するポジションに移動する。しかしながら、その間もデッドボールオフィシエイティングを行い、下を向くことがないように注意しながら移動する。テーブルレポートを終えた審判はオポジットサイドに移動するため、コーリングオフィシャルがテーブルサイドでファウルを宣した場合は、オポジットサイドにいた審判がテーブルサイドに移動する。

10-10-3 オポジットサイドのリードオフィシャルで、攻守が切り替わるファウルを宣した場合のスイッチ



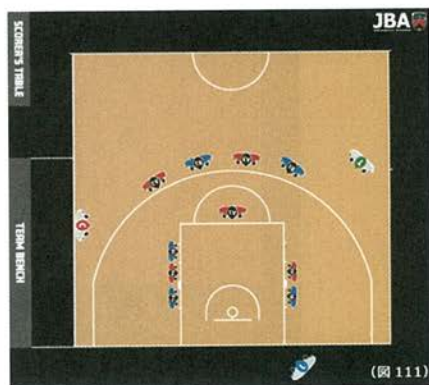
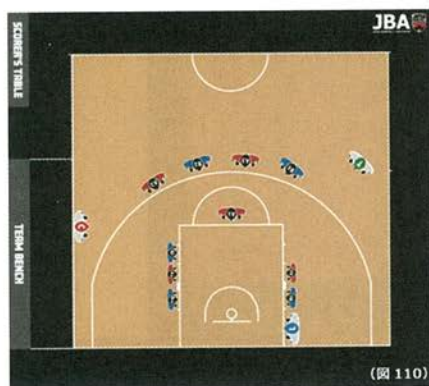
オポジットサイドのリードオフィシャルで、オフENSEのファウルなどの攻守が切り替わるファウルを宣したとき、コーリングオフィシャルは新たなトレイルオフィシャルになり、スローインのボールをプレーヤーに与える審判（以下、アクティブオフィシャル）になる。長い距離を移動するスイッチを行わないようにするため、新たなリードオフィシャルにはならない。コーリングオフィシャルは目の前のプレーヤーを避けてスコアラーとアイコンタクトを取れる位置に移動し、はっきりと声を使ってテーブルレポートを行なったあと、新たなバックコートのオポジットサイドでトレイルオフィシャルになり、スローインのボールをプレーヤーに与える。

10-11 チームファウルのカウントとコミュニケーション

与えるべきフリースローを与えなかったり、誤ったフリースローシューターにフリースローを与えてしまうことは、場合によってはファウルやバイオレーションで誤った判定を下してしまうこと以上にゲームの価値を下げ、審判への信頼が損なわれてしまうことに繋がる。したがって、ゲーム中いつでもチームファウルやフリースローシューターを把握し、クルーで共有していることは非常に重要である。

審判は各チーム 3 個目のチームファウルするとき、人差し指と小指を伸ばすシグナル（ボーナスシグナル）をクルー同士で示して、「ツームア」（あと 2 個でチームファウルのフリースロー）を共有し、さらに 4 個目のチームファウルでは、「ネクストボーナス」（次のファウルでチームファウルのフリースロー）を共有することで、5 個目以降のチームファウルで与えられるべきフリースローの代わりにスローインが与えられてしまうことを防ぐ。またこれらのコミュニケーションを 5 個目のチームファウル以前に行うことで、ショットの動作中以外の場面で 5 個目のチームファウルが起こった場合も、スムーズにフリースローシューターを把握することに繋げる。

10-12 フリースロー



フリースローでは、リバウンドのために位置するプレーヤーにできる限り早く並ぶように促す。アクティブオフィシャルは、レポーターオフィシャルが何本のフリースローをスコアラーズテーブルにレポートするかを確認する。テーブルレポートを確認できなかった場合には、レポーターオフィシャルとコミュニケーションを取って確認する。レポーターオフィシャルはテーブルレポートのあと、フリースローの本数をアクティブオフィシャルに示す。

リードオフィシャルは、あとにフリースローが続くときはコートの中に立ち（図 110）、最後のフリースローではコートの外に立つ。（図 111）トレイルオフィシャル、センターオフィシャルはそれぞれのベシックの位置に立つ。

リードオフィシャルは、シューターの手からボールが放たれるまで、自身と反対サイドのリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのバイオレーションをレフェリーし、シューターの手からボールが放たれたら、ストロングサイドのリバウンドのプレーをレフェリーする。センターオフィシャルは、シューターの手からボールが放たれるまで、自身と反対サイドのリバウンドの位置に並んでいるプレーヤーのバイオレ

ーションをレフェリーし、シューターの手からボールが放たれたら、ウィークサイドのリバウンドのプレーをレフェリーする。またセンターオフィシャルは、シューターのバイオレーションもレフェリーする。トレイルオフィシャルは、スリーポイントラインの外側のプレーヤーのバイオレーションをレフェリーする。また放たれたボールがリングに当たらなかった場合のバイオレーションのヘルプにも備える。

10-12-1 制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレーヤーが並ばないフリースロー

10-12-1-1 テクニカルファウルが宣せられた場合

- (1) テクニカルファウルが宣せられた場合はその罰則により、他の罰則よりも前に相手チームにフリースロー1本が与えられる。
- (2) このときのフリースローはそのあとにリバウンドのプレーが続かないので、フリースローシューター以外のプレーヤーは、制限区域に沿ったリバウンドの位置に並ばない。
- (3) テクニカルファウルのフリースローを与えたあと、テクニカルファウルが吹かれた時点に戻ってゲームは再開される。
- (4) テクニカルファウルを宣するとき、ボールがどちらのチームにチームコントロールされていたか、またはチームコントロールがない状態であったかを確認しておくことを習慣づける。これはテクニカルファウルを宣したあと、スローインでゲームを再開させるかジャンプボールシチュエーションで再開させるかを判断するために必要な情報である。
- (5) フリースローのあと、競技規則に沿って正しい秒数がショットクロックに表示されているかを確認し、ゲームを再開する。

10-12-1-2 アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合

- (1) アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合はその罰則により、相手チームにフリースローとフロントコートのスローインラインからのスローインが与えられる。
- (2) このときのフリースローはそのあとにリバウンドのプレーが続かないので、フリースローシューター以外のプレーヤーは、制限区域に沿ったリバウンドの位置に並ばない。
- (3) アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの罰則によるフリースローは、テーブルレポート後のスイッチでリードオフィシャルとなった審判が、アクティブオフィシャルとしてフリースローシューターにボールを与える。
- (4) コーリングオフィシャルは、フリースローが終わったあと速やかにスローインを行うことができるよう

に、スローインを与えられるチームのフロントコートのスローインラインのアウトオブバウンズに立つ。

- (5) フリースローのあと、競技規則に沿って正しい秒数がショットクロックに表示されているかを確認し、ゲームを再開する。

10-13 3秒バイオレーションのカバレッジ

3秒のバイオレーションを宣することは、プレーヤーにペイントをクリアにするというメッセージが含まれる。プレーヤーが順応し、ペイントがクリアになることでオフェンス、ディフェンスの両者に制限区域に入ったら出るという動きが生まれ、結果的にドライブやスムーズなポストプレーに繋がる。

プレーヤーが制限区域に入った瞬間（以下「エントリー」）を確認した審判は、そのプレーヤーが制限区域でどのようなプレーを行うのか、どのくらいの時間を制限区域にとどまるのかにアングルを入れながら、そのプレーヤーが制限区域を出て、ボールに対してアクティブでなくなる瞬間（以下「エグジット」）までレフェリーする。

10-14 タイムアウト

タイムアウトの間、審判はチームベンチから遠い方のいずれかのコーナーに立ち、チームやメディア、ファンからある程度の距離を持つ。

40秒経過した時点（最初のブザーが鳴る10秒前）にはチームベンチエリア付近のコート内に移動し、50秒経過した時点（最初のブザー）でチームに対しコートに戻るよう呼びかける。このとき、チームベンチエリア内には入らないようにする。60秒経過した時点（2回目のブザー）ではプレーヤーがコートに戻り始めている状態を確認する。

OFFICIAL'S
MANUAL
2019

3x3



第 11 章 3x3 オフィシエーティング (3x3 Officiating)

11-1 はじめに	137
11-2 ターミノロジー（重要な用語）	138
11-3 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）	141
11-4 ゲームの開始から終わりまで	141
11-4-1 会場への到着	
11-4-2 ゲーム前の話し合い（プレゲームカンファレンス）	
11-4-3 準備運動	
11-4-4 コートインスペクション（用具・器具の点検）	
11-4-5 テーブルオフィシャルズとのコミュニケーション	
11-4-6 ポストゲームカンファレンス	
11-5 審判のシグナル	145
11-6 タイムアウトと交代	147
11-6-1 タイムアウト	
11-6-2 交代	
11-7 ショットクロック	148
11-8 ゲームの開始	148
11-8-1 ゲームの開始前	
11-8-2 ゲーム開始のチェックボール	

11-9 フロアカバレッジ（位置取りとプライマリ）	151
11-9-1 両審判の責任と協力	
11-9-2 コート上のプライマリエリア	
11-9-3 トレイル、リードの基本的なポジショニングとプライマリエリア	
11-9-3-1 基本的なポジショニングの考え方と基本的な任務	
11-9-3-2 ボールがエリア 1 にあるとき	
11-9-3-3 ボールがエリア 2 にあるとき	
11-9-3-4 ボールがエリア 3 にあるとき	
11-9-3-5 ボールがエリア 1・2・3 のアーク（ツーポイントライン）付近にあるとき	
11-9-3-6 ボールがエリア 4 にあるとき	
11-9-3-7 ボールがエリア 5 にあるとき	
11-9-3-8 ボールがエリア 6 にあるとき	
11-9-3-9 リードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動する場合	
11-10 アウトオブバウンズ	161
11-10-1 ラインについての責任と協力	
11-10-2 シグナル	
11-10-3 再開方法	
11-11 ショットが行われたときのカバレッジ	163
11-11-1 ショットされたときの基本的カバレッジ	
11-11-2 ゴールテンディングとインタフェアレンス	
11-11-3 ツーポイントショット	
11-11-4 ゲームの終わり	
11-12 ダブルホイッスル	165
11-13 フリースロー	165

11-1 はじめに

3×3 はハーフコートとリングがあり、6 人が揃えば、屋内でも屋外でも、誰でも、いつでも実施でき、ルールも非常にシンプルで、エキサイティングで見応えがあり、鳴り響く軽快な音楽とともに行う新しい都市型のスポーツである。これまでのバスケットボール選手だけでなく、誰でもが新たに取り組むことができることから、誰もが「ストリートから世界」の舞台に立つ可能性があるスポーツでもある。

3×3 の歴史は、2010 年ユースオリンピックで初めて公式大会が開催され、10 年ほどしか経過していないまだまだ歴史の浅いスポーツだが、2018 年に 2020 年東京オリンピックから正式種目として開催されることが決定し、国内外では多くの大会が開催され、多くのチーム、選手が 3×3 に取り組みはじめており、今後さらに開催される大会の増加が見込まれている。

このような状況の中で、3×3 のプレーヤー個人のスキルやチームの戦術は著しく発展しており、FIBA において頻繁にルールとその運用の改正が行われ、審判も常にその変化に対応していくことが求められている。FIBA では 3×3 審判ライセンス制度が開始され、審判技術の向上に向けた指導・育成体制が整えられつつある段階である。

しかしながら、現時点で FIBA から公開されているものはルールおよびインタプリテーションのみであり、審判マニュアルは発行されていない。そこで、JBA では、現在 FIBA 3×3 公式大会の全てで採用されている 3×3 の 2PO について、「2019 オフィシャルズマニュアル」として発行することとした。

このマニュアルに示されているメカニクスは、5 対 5 のバスケットボールと同様に、正しい判定によりゲームをコントロールしスムーズに運営するために必要不可欠な審判技術である。正しい判定を行うためには正しい位置取りが必要であり、また誰とパートナーになっても同じメカニクスによって協力し合うことが、ゲームをコントロールしスムーズに運営できることに繋がる。

プレーヤー、観客から信頼される審判になるためには、この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審判技術を向上させるとともに、パートナーと協力し、共通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。審判が機械的に違反を取り上げて罰則を適用していただくだけでは、プレーヤー、観客に不満をもたせるだけである。したがって、本書の活用およびルールの徹底は当然のことであるが、審判には、そのルールの精神と意図が何であるかを絶えず省みることが、3×3 の総合的な理解へつながり、ゲームを正しい方向に導いていくことになる。特に 3×3 はルールとメカニクスが常に進化しており、審判は常にそのことを理解し、実践しようとするのが重要である。

このマニュアルに示している審判の位置取りの図は、あくまでもベーシックなものであり、図のとおり

の位置に立っていれば良いということではない。実際のゲームでは、コート上のプレーに対応して位置を変えていかなければ、正確な判定をすることはできない。

審判の主要な任務は、一つひとつのプレーを自分の目で確かめ、ルールに照らして判定することである。そのためには、絶えずコート上でプレーをしっかりと見るための努力をし続けなければならない。また場面よっての対応や工夫も必要である。ゲームをスムーズに運営していくためには、審判とテーブルオフィシャルズとの協力も不可欠である。両者の緊密な協力関係を築くためには、テーブルオフィシャルズの任務をよく理解し、アイコンタクトを含めコミュニケーションを取ることが重要である。その上で、テーブルオフィシャルズのコントロールは審判の責務であることを認識する必要がある。また、審判とプレーヤーとのコミュニケーションを通し、相互に尊重し、ゲームの価値を向上させることが審判には求められる。したがって審判は、ルール、マニュアルの理解に加えて、ゲームに臨むための精神的な準備やコミュニケーション能力も必要になってくる。

JBA では、絶え間なく進化する 3×3 をスムーズに運営するため、最新のメカニクスと審判技術を常に追究している。3×3 がより魅力的なスポーツになるよう、審判一人ひとりが、本書を活用し、よりレベルの高い審判活動を行うことを期待する。

11-2 ターミノロジー（重要な用語）

3×3 のマニュアルの理解を進めていくうえで重要な単語や、新たな概念について下記の通り定義している。なお、ここに記載されていないターミノロジーについては、3 ページから 11 ページの定義のとおりである。

ア

アーク Arc

2 ポイントラインのこと。このラインの外からの得点は 2 点になる。また、攻守交代に際しては、新たにボールを保持したオフェンスチームは、ボールを一度、アークの外側に出したあとに、攻撃をしなければならない。

キ

境界線（バウンダリライン） Boundary line

3x3 のコートは 2 つのエンドライン（リング側のエンドライン、リングと反対側のエンドライン）と 2 つのサイドラインで囲まれている。センターラインは無い。

コインフリップ^o Coin flip

ゲーム前にゲーム開始時またはオーバータイム時の攻撃権を決めるための方法のこと。審判はゲーム開始前に両チームキャプテンを集め、両チームキャプテンにコインの「表」「裏」を選択させる。その後、審判はコインを宙に投げ、落下したコインの「表」「裏」が合致したチームキャプテンは、ゲーム開始時またはオーバータイム時の攻撃権を選択することができる。

交代 Substitution

プレーヤーは、チェックボールまたはフリースローで審判がボールを渡す前であれば、何回でも交代をすることができる。交代に際しては、審判やテーブルオフィシャルズに交代を告げる必要はなく、交代が認められるタイミングであれば、自由に交代をすることができる。

コーチング Coaching

3×3 にコーチは存在しない。そのため、プレーヤーがコート外の人（コーチ、チーム関係者に限らず）から指示等を受けるなどのインタラクションを取る行為は、警告（オフィシャルワーニング）の対象であり、引き続き行われる場合にはそのプレーヤーに対してテクニカルファウルが宣せられる。（テクニカルファウルは個人ファウルとして記録はせずチームファウルとしてのみ記録をする）プレーヤーがコート外の人からの指示などに返事をする、うなづくことなどの行為はインタラクションとみなす。

ショットクロック Shot clock

新たにボールを保持したチームは、12 秒以内にショットをしなければならない。審判は、オフenseのチームがアウトオブバウンズ、またはオフenseのチームのテクニカルファウル後に引き続き攻撃を行う場合には、チェックボール時にショットクロックが継続であることを確認するとともに、両チームのプレーヤーに対しショットクロックの残秒をアナウンスすることが望ましい。

ストーリング Stalling

アークの内側で、オフenseがバスケットを背中または横にして、ドリブルを 5 秒以上行った場合はバイオレーションになる。審判はこの行為に対して、ビジブルカウントで 5 秒経過したことを確認しなければならない。

タイムアウト Time-out

各チームは、テレビタイムアウトを除き、ゲーム中に1回ずつ、30秒間のタイムアウトを取ることができる。タイムアウトは、交代要員を含むプレーヤーが（テーブルオフィシャルズではなく）リードオフィシャルまたはトレイルオフィシャルに対して、チェックボール時かフリースロー時にボールが審判からプレーヤーに渡される前に請求をする。ただし、得点が認められたあとにゲームが継続する場合には、タイムアウトは認められない。

チェックボール Check-ball

ゲーム開始時、アウトオブバウンズのあとの再開時およびアクトオブシューティング以外のファウルで、チームファウルが6個以下の場合の再開時に、ディフェンスからオフェンスにトスまたはバウンズパスでボールを渡して、ゲームを開始すること。

オフェンスがボールを保持した時点で、ゲームクロックおよびショットクロックが動き始める。

ノックアウト Knock-out

10分間の競技時間の終了前にいずれかのチームが21点以上を先取して勝敗が決すること。その時点でゲーム終了になるため、そのあとにフリースローが続く場合でも、そのフリースローは行わない。

11-3 インディビジュアルオフィシエーティングテクニク (IOT)

3×3においても、インディビジュアルオフィシエーティングテクニク (IOT) については基本的な技術となることから、正しく理解することが重要である。

内容については、12 ページから 15 ページに記載しているとおりである。

11-4 ゲームの開始から終わりまで

11-4-1 会場への到着

審判は、悪天候の場合や交通事情なども考慮し、大会会場には、時間的な余裕を持って、大会開始予定時刻の1時間前には会場に到着しなければならない。特に屋外会場の場合には、大会の開始時間や会場の変更などの可能性もあることから、前日から大会開始時間や会場の確認などを行い、当日も余裕をもって会場に到着しなければならない。また、会場に到着した後、速やかに大会主催者あるいは審判の責任者(割当て責任者など)に到着の報告をする。

審判は、身体的にも精神的にも適切な状態でゲームに臨まなければならない。

審判は、会場到着時の身だしなみにも気を遣わなければならない。会場ではプレーヤー、チーム関係者、観客等から多くの注目を浴びることを踏まえ、大会の雰囲気や考慮しつつ、一般常識に基づいた適切な服装を身に着けるべきである。ただし、ドレスコードがある場合には、遵守しなければならない。

審判のユニフォームは大会ごとに定められたもので清潔なものを着用しなければならない。審判は、コート内外において、周囲に好印象を与えるよう努力しなければならない。

11-4-2 ゲーム前の話し合い (プレゲームカンファレンス)

会場に到着した後、審判は大会に参加する審判全員と挨拶を交わし、ゲーム中に行うべき任務等についてゲーム前の打ち合わせ (以下「プレゲームカンファレンス」) を行う。審判は個人ではなく、各ゲームではクルーとして、大会としては審判チームとして大会に臨まなければならないため、緊密な協力ができるようあらゆる準備をしておく必要がある。

プレゲームカンファレンスで打ち合わせる内容としては、主に次のようなことが考えられるが、大会により必ずしも同様の内容にはならないため、この限りではない。

※基本的に5対5と同様であるが、3×3特有の内容は太字で表記した。

1. IOT

- ・コールザオピアス
- ・ステーショナリー & ディスタンス
- ・レフェリーディフェンス
- ・45度とオープンアングル
- ・ステイウィズザプレー
- ・アクティブマインドセット
- ・プレーの始まりから終わりまでレフェリーすること（スタート、デベロッパ、フィニッシュ）
- ・**チェックボール**
- ・スコアボードの管理（得点、ファウル数、クロック、ショットクロックの管理）
- ・タイムマネジメント
- ・**ノーチャージセミアサークル（以下「NCSC」）の警告**
- ・**コーチング**
- ・デッドボールオフィシエーティング
- ・インテンシティコントロール

2. メカニクス

- ・トレイルオフィシャル
- ・リードオフィシャル
- ・ツーポイントショット
- ・オンボール、オフボール
- ・リバウンド
- ・ピックアンドロール
- ・ゴールテンディングとインタフェアレンス

3. クルーワーク

- ・ゲーム終了時の協力
- ・ショット（ツーポイント/ワンポイント）の確認
- ・フリースローシューターの把握
- ・アウトオブバウンズの協力
- ・警告時、ダブルホイッスル時および特別な状況の審判同士のコミュニケーション
- ・タイムアウト時の確認（**コーチング、警告事項の確認**）、タイムアウト後の再開方法の確認

4. ファウルやバイオレーションの判定基準

- ・プレーコーリングガイドライン
- ・警告、テクニカルファウル（以下「TF」）
- ・アンスポーツマンライクファウル（以下「UF」）、ディスクオリファイングファウル（以下「DQ」）

5. 競技規則

- ・判定基準（クリアリー・ロスト・バランス/クリアリー・ロスト・ボール）
- ・チェックボール
- ・フリースロー
- ・ゲーム終了（ノックアウト）
- ・オーバータイム時の対応
- ・予選リーグでの勝ち上がり要件（総得点数）

6. 参加チームやプレーヤー

- ・チームの戦術やプレーヤーの特徴

11-4-3 準備運動

3×3 はハーフコートで素早いプレーが展開されることから、審判はプレーにアジャストし続ける動きが必要になる。ハーフコートのため身体的な準備の必要がないというわけではなく、1 日に担当するゲーム数も多いことから、ゲームごとに年齢や経験に関係なく入念にストレッチ等を行う。ゲーム中の負傷予防、さらに心理的に集中力を高めるための準備をし、身体的にも精神的にも最高の状態でゲームに臨まなければならない。

11-4-4 コートインスペクション（用具・器具の点検）

審判は、会場到着後ゲーム開始までの間に、コート、リングなどの施設、ゲームクロック、得点、ファウル数を表示するスコアボード、ショットクロック、スコアシートその他のゲーム用具やブザーを点検し、問題がある場合はゲームが開始されるまでに解消しなくてはならない。

また、用意されたボールの中からゲーム用のボールを 1 個選び、はっきりと示す。ゲームで使うボールは、良い状態のもので、規則のとおりボールの最低点が 1.80m の高さからコートのフロアに落とされたとき、はずんだボールの最高点が 1.20m から 1.40m の間になるようなものでなければなら

ない。ゲーム用のボールはゲーム前のウォームアップに使うことはできない。

11-4-5 テーブルオフィシャルズとのコミュニケーション

テーブルオフィシャルズと円滑に協力ができるよう、ゲーム前に打ち合わせをしておく必要があり、内容としては下記のものと考えられるが、この限りではない。

- ・ブザーの音量や用意されている器具に問題はないかの確認
- ・ゲーム開始時のチェックボールを行うチームの確認
- ・得点、ファウル数、ショットクロックやゲームクロックを誤って操作した場合の対処
- ・審判によるファウルやアウトオブバウンズが分かりにくい場合の対処

試合が始まったあともテーブルオフィシャルズとは常にコミュニケーションを取り、不明点が出てきた場合は曖昧にせず、直ちに解消しなくてはならない。

11-4-6 ポストゲームカンファレンス

ゲーム終了後は、クルーでそのゲームを振り返り、協力して達成できたことや次のゲームに向けた改善点を明確にする。3 x 3の大会では1日に複数のゲームを担当することから、各ゲームで振り返りを行い、次のゲームの準備を行うことが重要である。

1日の大会終了後には、審判全員での振り返りを行い、次回での改善点を明確にする必要がある。なお、振り返りとなるポイントは下記のような内容が考えられる。

- ・ゲーム全体のコントロールとメカニクス
- ・ゲームの中で重要なポイントとなる判定とメカニクス
- ・クルーワークの成否
- ・ガイドラインに沿ったプレーコーリングとルールの理解
- ・プレゼンテーション

100パーセント完璧なレフェリングを実現することは難しいが、我々は常にそれを目指して行く義務がある。単に出来なかったことのみを反省するのではなく、課題に対してチャレンジできたことや改善されたことを認識し、仲間同士で切磋琢磨していけることも、審判活動の大きな魅力の一つである。(5-7 映像を活用した振り返り 参照)

11-5 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示さなければならない。(6-1 審判のシグナル 参照)

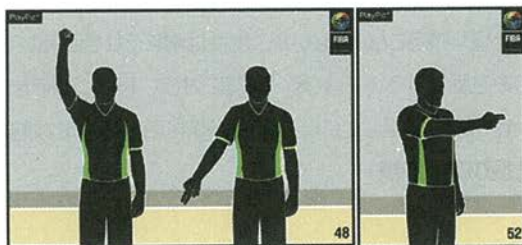
なお、3×3 独自のシグナルについては以下のとおりである。

- (1) U F または D Q 以外のファウル（ノーマルファウルや T F）については、スコアラーズテーブルへのレポートは行わない。そのため、審判は取り上げたファウルがどちらのチームのファウルであるのかを、その場でわかるようにシグナルを用いること。
- (2) ファウルまたはバイオレーションのあとにチェックボールで再開する場合には、ゲームクロックを止めるシグナルをした手で、ファウルまたはバイオレーションが起こる前にオフェンスをしていたチームが引き続きオフェンスになる場合にはリング側のエンドラインの方向を、ファウルまたはバイオレーションが起こる前にディフェンスをしていたチームがオフェンスになる場合にはリングと反対側のエンドラインの方向を、はっきりと指し示す。

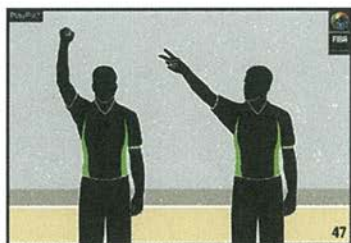
バイオレーションの場合



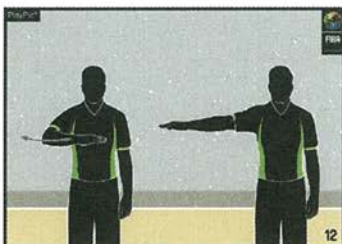
ファウルの場合



- (3) ファウルのあとにフリースローで再開をする場合は、ゲームクロックを止めるシグナルをした手で、フリースローの数をはっきりと指し示す。



- (4) ストローリングの5秒を数えるときには、周囲に分かるようにビジブルカウントを用いて秒数をカウントしなければならない。3秒ルール、近接してガードされたプレーヤーに対する5秒、フリースローのシューターに対する5秒を数えるときは、ビジブルカウントは行わない。



- (5) 新たにオフェンスになったチームがボールをアークの外に運んでいない場合には、審判は周囲にわかるように以下のシグナルをし、声でもボールがアークの外に運んでいないことをプレーヤーにはっきりと伝える。

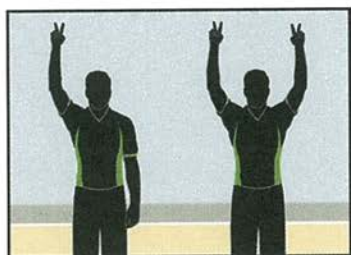


- (6) 大会でTVタイムアウトが採用されている場合には、TVタイムアウトが取れる時点（それぞれゲームクロックが6:59および3:59を示したあと、最初のデッドボール時）で、審判は周囲に分かるように以下のシグナルをしTVタイムアウトを宣する。TVタイムアウトのシグナルのあと

タイムアウトの30秒をテーブルオフィシャルズが計り始めることから、審判は、テーブルオフィシャルズにTVタイムアウトであることをはっきりと伝える。



(7) アークの外からの得点（2点）は、2本指で腕を伸ばし、ショットを放ったときは片腕で、ショットが成功したときは両腕で示す。



11-6 タイムアウトと交代

11-6-1 タイムアウト

審判は、チェックボールまたはフリースローで審判がボールを渡す前までのデッドボールのときに、交代要員を含むプレーヤーからタイムアウトの請求があった場合に、笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示し、タイムアウトを宣したあと、テーブルオフィシャルズにどちらのチームからタイムアウトの請求があったかを伝える。

3×3では、タイムアウトはスコアラー等のテーブルオフィシャルズから請求されない点に注意しなければならない。また、得点後はデッドボールにならないため、タイムアウトが認められないことも審判は注意しなければならない。

TVタイムアウトを含め、タイムアウトは30秒間である。テーブルオフィシャルズからの合図はないが、審判は20秒程度経過した時点で笛を鳴らし、プレーヤーをコート内に戻るように促し、30秒後にはゲームが再開されるように準備をしなければならない。ただし、審判は30秒経過のブザーが

鳴るまではゲームを再開させてはならない。

タイムアウト中、審判 2 人はフリースローライン付近に立ちプレーヤーの様子を確認しておく。特に、コート外の人とのインタラクションがないかを常に確認しておき、プレーヤーがコーチングの行為を行った場合には、その時点でプレーヤーに対して警告を行い、2 回目以降は TF を宣する。

11-6-2 交代

交代はデッドボールのうち、チェックボールまたはフリースローの前のタイミングで認められ、テーブルオフィシャルズや審判への請求の必要はなく自由に交代することができる。交代要員は、コート外へ出たチームメイトと身体的接触を行ったあと、ゲームに入ることができる。また、ゲームクロックが動き出していない間でも、一度交代したプレーヤーが再びコートに入退場することもできる。ただし、交代できるタイミング以外での交代が行われた場合には、審判は即座に TF を宣さなければならない。

なお、審判は交代のジェスチャー等を行わないが、交代が完了したことを確認したうえで、ゲームを再開しなければならない。

11-7 ショットクロック

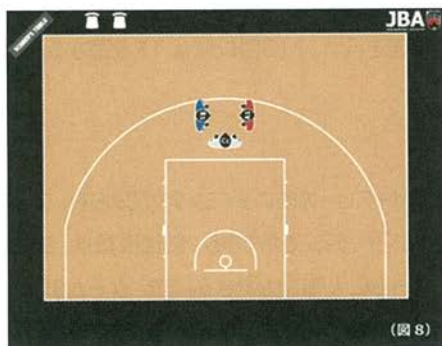
3×3 においてはショットクロックは最も注意しなければならないが、その表示方法等については、ショットクロックバイオレーションが 12 秒であること以外は 5 対 5 のバスケットボールと同じである。トレイルオフィシャルは常に、ショットクロックがリセットされるタイミングでショットクロックの表示がリセットされていることを確認しなければならない。ショットクロックが適切に操作されていない場合には、ゲームに影響がないタイミングで速やかにゲームを止めて、正しい時間に訂正をしなければならない。（その際にはマジックタイムで正しい時間を導き出す。**8-2 各クロックの管理とマジックタイムの考え方 参照**）

11-8 ゲームの開始

11-8-1 ゲームの開始前

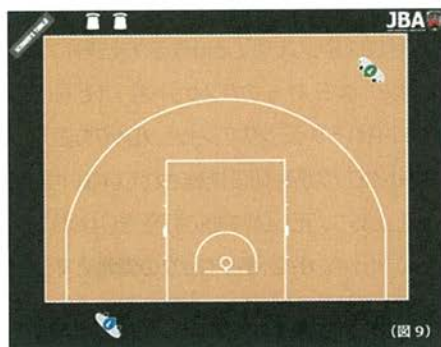
いずれかの審判は、リングの真正面でアーク付近に両チームのキャプテンを呼び（図 8）、コインフリップにより、ゲーム開始時またはオーバータイム時の攻撃権を決める。コインフリップは、プログラムで先に記載されているチーム（チーム A）がコインの色を選択し、審判がコインフリップを行う。

コインフリップで勝ったチームのキャプテンが、ゲーム開始時またはオーバータイム時の攻撃権を選択する。



コインフリップを行った審判は、テーブルオフィシャルズにゲーム開始時の攻撃権を有するチームを伝える。(スコアラーはスコアシートにゲーム開始時の攻撃権を有するチームを記録しておくことが望ましい)

トレイルオフィシャルはスコアラーステーブルから遠い方のサイドライン沿いに立ち、リードオフィシャルはその対角線に立ち、ゲーム開始の準備ができるのを待つ(図9)



ゲームを始めるチェックボールをする前に、トレイルオフィシャルは、リードオフィシャルおよびテーブルオフィシャルズの準備ができていないことを確認し、全ての準備が整ったことが確認できるまではゲームを開始してはならない。

このときは、互いにコミュニケーションのシグナルを示して確認をする。(6-1 審判のシグナル 図13)

ゲームは予定開始時刻どおりに開始しなければならない。両チームの準備ができていても、主催者からの許可がなければ、審判は予定開始時刻よりも早くゲームを開始することはできない。

なお、前のゲームが何らかの理由で遅れた場合には、主催者が決定したゲーム開始時刻どおりに開始する。

11-8-2 ゲーム開始のチェックボール

トレイルオフィシャルは、チェックボールでゲームを開始する前に、両チームのプレーヤーおよびテーブルオフィシャルズの準備が整っていることを確認する。両チームのプレーヤーの準備が整っているとは、以下の状態のことをいう。

- (1) チェックボールを行うオフェンスが、リングの真正面でアークから外に1m程度離れた場所に位置していること
- (2) チェックボールを行うディフェンスが、オフェンスから1m以上離れた場所に位置していること

両チームのプレーヤーおよびテーブルオフィシャルズの準備が整っていることを確認したあとに、以下のようにゲームを開始する。

- (1) トレイルオフィシャルは、チェックボールを行うディフェンスにボールを渡す
- (2) トレイルオフィシャルは、チェックボールを行うディフェンスがオフェンスに適切にトスあるいはバウンズパスを行ったことを確認し、オフェンスがボールを保持した時点でゲームクロックを動かす合図（6-1 審判のシグナル 図 3）を行い、ゲームクロックおよびショットクロックが動いたことを確認する
- (3) トレイルオフィシャルは、チェックボールに際して、オフェンスがボールを保持するまでオフェンスあるいはディフェンスが動いていないことを確認する

オフェンスがチェックボール時に以下の行為を行うことは、ディレイオブゲーム（以下「DOG」）として警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

- (1) オフェンスがボールを保持する前に動いてボールを受け取ること
- (2) ディフェンスが適切にトスあるいはバウンズパスを行ったボールを、オフェンスが意図的に保持しようとしないうこと

また、ディフェンスがチェックボール時に以下の行為を行った場合、DOGとして警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

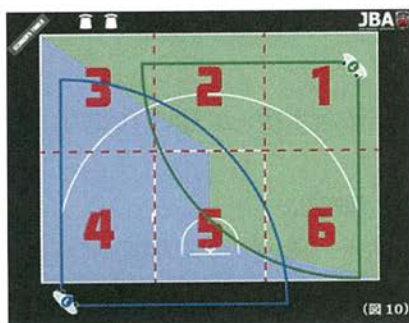
- (1) オフェンスがボールを保持する前にディフェンスが動いてディフェンスをすること
- (2) ディフェンスが適切にトスまたはバウンズパスを行わないこと

11-9 フロアカバレッジ（位置取りとプライマリ）

11-9-1 両審判の責任と協力

- (1) 両審判は、コート上の6人のプレーヤーがどこにいるかおよび交代要員が何をしているかを常に把握するために、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。
- (2) ボールのある位置によっては、一方の審判は、ボールのないところのプレーを見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、同じことではない。
- (4) 両審判がほとんど同時に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い、原則としてそのプレーに対するプライマリエリアの審判が判定を下す。
- (5) 審判がファウルやバイオレーションを判定するときには、審判の間には区別がなく、いずれかの審判の判定をもう一方の審判の判定よりも優先するということは全くない。また、判定を下すことについては、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クルーとの協力を欠かすことはできない。

11-9-2 コート上のプライマリエリア



- (1) 審判は、一方の審判がボールとその周辺のオンボールのプレーを、相手審判はボールのないところのオフボールのプレーに対して責任を持って見るため、両審判の緊密な協力が必要である。
- (2) 両審判は、それぞれのプライマリエリア（図 10）で正確な判定を適切に下すことができるように、このマニュアルに記載されている審判のメカニクスを用いて、プレーを判定するのに最も

よいポジションを探し続けていかなければならない。

- (3) 自身のプライマリエリアを越えたところでの明らかなファウルやバイオレーションについて、レフェリーできるアングルを取ることができる場合があるが、そのような場合でも、ファウルやバイオレーションの笛を鳴らす順序としては、原則としてプライマリエリアを持っている審判を1番手とし、何らかの理由でその審判からの笛が鳴らなかったときに、プライマリエリアを持っていないアングルを取ることができている審判が2番手としてコールする。(セカンドリヘルプ)

11-9-3 トレイル、リードの基本的なポジショニングとプライマリエリア

11-9-3-1 基本的なポジショニングの考え方と基本的な任務

注意：以下の説明は、図9に示すスコアラーステーブルが、コート左側にある場合を前提としている。スコアラーステーブルがコート右側にある場合は、両審判のポジショニングは逆になる。

【トレイルオフィシャル】

- (1) チェックボールが正しく行われているかどうかについて責任を持って見る。オフェンスあるいはディフェンスが正しくチェックボールを行っていない場合には、ゲームを止め、警告(2回目以降はTF)を宣する。
- (2) スコアボード(得点、チームファウル数、タイマー)およびショットクロックに注意をはらい、得点が認められたあと、ファウルが宣せられたあと、時計が止まるべきタイミングおよび動き出すタイミング、ならびにショットクロックのリセット、止まるべきタイミングおよび動き出すタイミングについて、常に確認しておく。
- (3) チェックボールで引き続きオフェンスが継続されるときには、チェックボールのときに、ショットクロックの残りの秒数を両チームのプレーヤーに知らせる。
- (4) 競技時間やショットクロックの終わり近くにショットがなされたとき、それらのブザーが鳴る前に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。
- (5) ショットが放たれたときには、そのショットがワンポイントショットであるかツーポイントショットであるかを確認し、ボールがバスケットに入ったか入らなかったかを確認するとともに、両チームのプレーヤーによるゴールテンディングとインタフェアレンスに対しても責任を持って見る。
ツ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、特にツ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、そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからなされ

たものかどうかを見極める。同時に、シューターとそのディフェンスのプレーヤーとの間のスペースをしっかりと見極め、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。

- (6) ボールがパスされたりショットされたりしたときには、そのボールを目で追う前に、まずディフェンスのプレーヤーの動作を見守っておかなければならない。
特に、リバウンドプレーを注意深く見守り、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ーヤーや、ゴール下で相手プレーヤーに手を絡めるなどで相手プレーヤーがボールを取ろうとすることを妨げるプレーヤーに注意を払う。
- (7) 自分に近いサイドラインおよびリングと反対側のエンドラインに責任を持ち、ボールがアウトオブバウンズになったときには、時計を止める合図のあとどちらのチームのチェックボールになるのかをはっきりと示す。
- (8) 交代要員が交代席で立ち続けることや交代のタイミングなど、常に交代要員の動向についても視野に入れておく。

【リードオフィシャル】

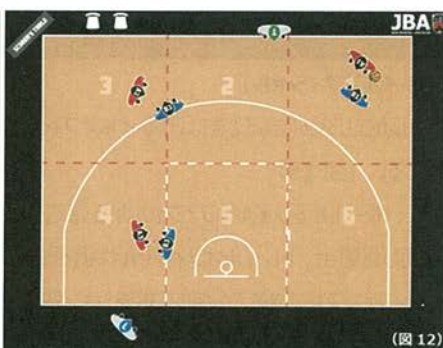
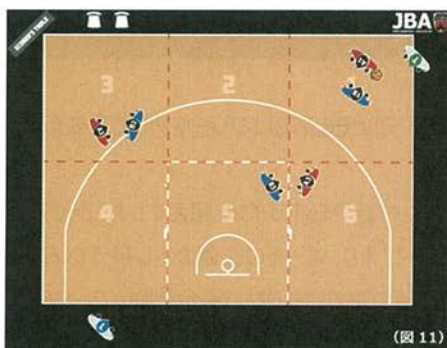
- (1) ボールラインを基点としてプレーヤーの位置やプライマリを意識して常にポジションを調整する。(ミラーザボール) プレーに対応して絶えず動き、位置を変えていかなければならない。
- (2) エリア 1、2、3 からのドライブプレーに対して、クローズダウンではなく、オープンアングルでプレーを捉える。
- (3) ペイントエリア内でのポストプレー、リバウンドについて責任を持って判定をする。得点後のプレーヤーや NCSC 付近での攻防についても確認をする。
- (4) リング側のエンドラインと自分に近いサイドラインについて責任を持ち、ボールがアウトオブバウンズになったときには、時計を止める合図のあとどちらのチームのチェックボールになるのかをはっきりと示す。
- (5) ボールがアウトオブバウンズになったときは、トレイルオフィシャルに協力できるようにショットクロックの表示を確認しておく。
- (6) エリア 3 のサイドライン付近でスクリーンプレーやダブルチームでディフェンスが行われる場合に、リードオフィシャルのプライマリエリアにアクティブなマッチアップがない場合には、コート内に入ってこのプレーを捉えてもよい。ただし、リードオフィシャルのプライマリエリアにアクティブなマッチアップがある場合はそのマッチアップを捉える。また、コート内に入ることでプレーヤーの邪魔になる場合にはコート内には入ってはならない。
- (7) エリア 6 付近からツーポイントショットがなされたときは、トレイルオフィシャルに協力してツーポ

イントショットの合図を示す。このようなときには、トレイルオフィシャルとアイコンタクトを取り、互いに確認できるようにしなければならない。

このときは、必ずシューターとそのシューターをディフェンスしようとするプレーヤーとの間に起こる触れ合いを判定できるように、視野を残しておかなければならない。

- (8) リードオフィシャルは、競技時間の終わり間際にショットがなされたとき、そのフィールドゴールを得点とするかしないかのシグナルは示さない。これはトレイルオフィシャルの任務である。

11-9-3-2 ボールがエリア 1 にあるとき



【トレイルオフィシャル】

ボールがエリア 1 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ーに対して責任を持って見る。(図 11)

特に、エリア 1 でオフェンスのプレー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るときは、そのプレーに対して責任を持って見なければならない。

3×3 では、ボールの左側あるいは右側の少し後ろでレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。

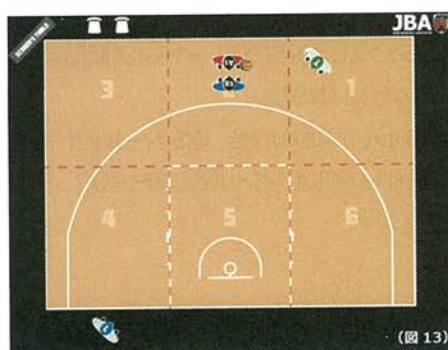
通常はアウトサイドインでポジションをとることが望ましいが、ボールマンとそのディフェンスのペアだけでなく、もうひとつのオフェンスとディフェンスのペアの 2 対 2 を捉えるために、コート内のプレーヤーの配置によりボールの右側に位置する場合もある。(図 12)

【リードオフィシャル】

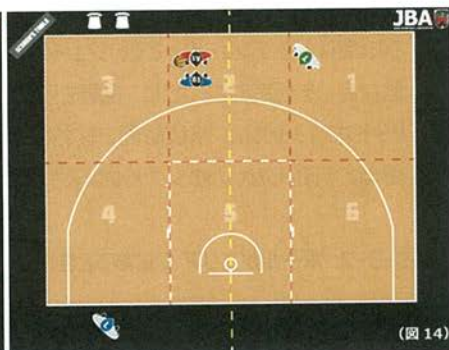
リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

11-9-3-3 ボールがエリア 2 にあるとき



(図 13)



(図 14)

【トレイルオフィシャル】

ボールがエリア 2 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ーに対して責任を持って見る。(図 13)

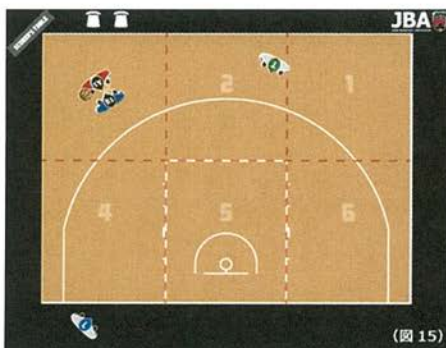
特に、ボールがトレイルオフィシャルから見てミッドライン付近やミッドラインを超えてエリア 3 付近に展開した場合、トレイルオフィシャルは積極的にコートに入り、ボールの左側の少し後ろでレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。特別な理由がない場合を除いて、トレイルオフィシャルがミッドラインを超えて右側に行くことがないようにする。(図 14)

【リードオフィシャル】

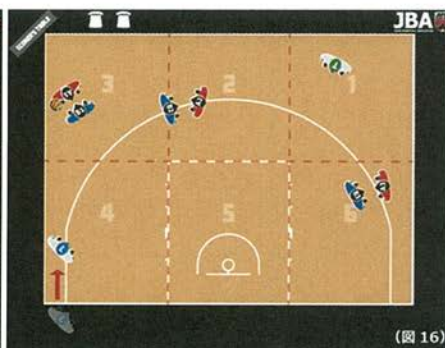
リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

11-9-3-4 ボールがエリア 3 にあるとき



(図 15)



(図 16)

【トレイルオフィシャル】

ボールがエリア 3 にあるときも、トレイルオフィシャルはボールとその周辺のプレーに対して責任を持って見る。(図 15)

特に、ボールがエリア 3 に展開した場合、トレイルオフィシャルは積極的にコートに入り、ボールの左側の少し後ろでレフェリーディフェンスができるアングルにポジション取りをする。特別な理由がある場合を除いて、通常、トレイルオフィシャルはミッドラインを超えて右側にポジションすることがないようにする。

【リードオフィシャル】

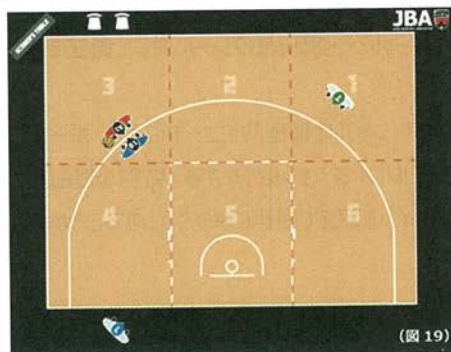
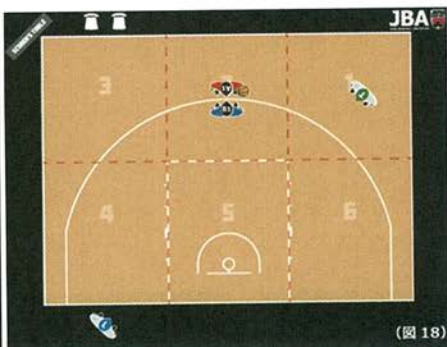
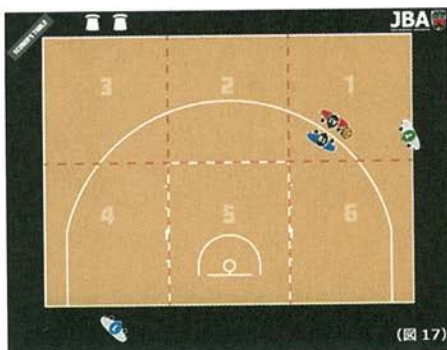
リードオフィシャルは、トレイルオフィシャルがカバーできていないオフボールのプレーに対して責任を持って見る。

特に、スクリーンプレーに関しては注意をはらわなければならない。

ボールがサイドライン付近に移動したときは、リードオフィシャルもサイドライン付近にポジションをアジャストする。サイドライン沿いのアウトオブバウンズを正確にレフェリーするために、リードオフィシャルの左足をサイドラインの延長線上まで運ぶ。

エリア 3 のサイドライン付近でスクリーンプレーやダブルチームでディフェンスが行われる場合に、リードオフィシャルのプライマリエリアにアクティブなマッチアップがない場合には、コート内に入ってこのプレーを捉えてもよい(図 16)。ただし、リードオフィシャルのプライマリエリアにアクティブなマッチアップがある場合はそのマッチアップを捉える。また、コート内に入ることによってプレーヤーの邪魔になる場合にはコート内には入ってはならない。

11-9-3-5 ボールがエリア1・2・3のアーチ（ツーポイントライン）付近にあるとき



【トレイルオフィシャル】

オフENSEのプレーヤーがツーポイントライン付近でボールを持っているときは、突発的なツーポイントショットに対応できるようにトレイルオフィシャルはレベルを下げてポジションアジャストをしておく。放たれたショットがツーポイントショットかどうかの判定を行うためには、オフENSEのつま先を確認できるようなポジショニングが望ましい。また、シューティングハンドに対するファウルやプロテクトシューター、シューターが起こすオフENSEファウルやフェイクの判定のため、積極的にトレイルオフィシャルがレベルを下げる。

ただし、ボールマンとそのディフェンスのペアだけでなく、もう1つのオフENSEとディフェンスのペアの2対2を捉えることから、ボールがエリア1にある場合には、コート内のプレーヤーの配置によりボールの右側に位置する場合もある。

11-9-3-6 ボールがエリア 4 にあるとき



【トレイルオフィシャル】

ボールがトレイルオフィシャルから最も離れたエリア 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ーを見るのではなく、ボールのないところのプレーに対して責任を持って見る。特に、オフボールのローポストで起こるスクリーンプレーに注意を払う。(図 20)

【リードオフィシャル】

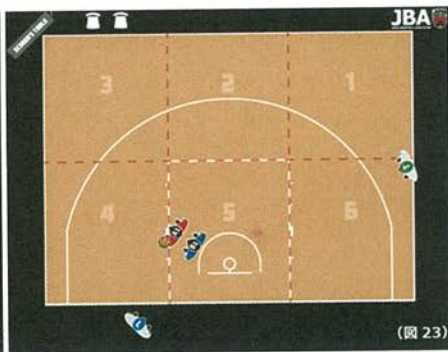
ボールがエリア 4 にあるときは、リードオフィシャルは体をボールの方に向け、ボールとその周辺のプレーに対して責任を持って見る。(図 21)

また、エリア 4 からツーポイントショットがなされたときにも、この位置からでもトレイルオフィシャルにその合図を示して協力をする。

ボールがエリア 4 にあるときには、ボールとその周辺のプレーだけでなく、ボールサイドのローポスト付近のプレーヤーにも注意をはらっておかなければならない。

特に、エリア 4 からツーポイントショットがなされたときには、必ずシューターとそのシューターを防御しようとするプレーヤーとの間に起こる触れ合いをレフェリーできるように、アングルを残しておかなければならない。

11-9-3-7 ボールがエリア 5 にあるとき



【トレイルオフィシャル】

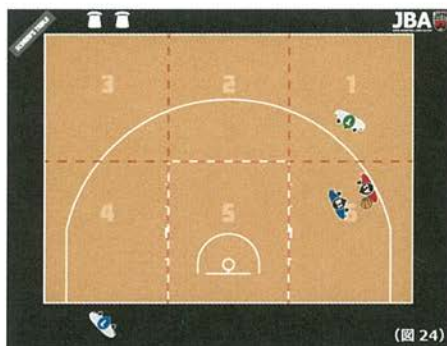
ボールがエリア 5 にあるときは、両審判がボールとその周辺のプレー、特にショットについて見ておかなければならない特別な場面である。トレイルオフィシャルはフリースローラインの延長線上までレベルを下げ、シュートハンドに対するコンタクトやそのあとのリバウンドプレーを見届けられる位置を取る。(図 22)

【リードオフィシャル】

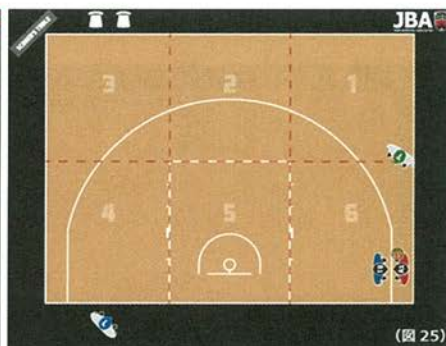
ボールがエリア 5 に入ってきたときには、リードオフィシャルは、ボールとその周辺のプレーを見ることに集中する。ショットや 1 対 1 のプレーが行われるときには、ディフェンスプレーヤーの動作を見ておくといふ。(図 23)

ボールが制限区域内にあるときは、リードオフィシャルは非常にプレーに近い位置にいるので、シューターとそのシューターをディフェンスしようとするプレーヤーとの触れ合いを含めて、あらゆる触れ合いをレフェリーするのもっとも適した位置にいることになる。

11-9-3-8 ボールがエリア 6 にあるとき



(図 24)



(図 25)

【トレイルオフィシャル】

ボールがエリア 6 のアークの内側にあるときは、トレイルオフィシャルはボールとその周辺のプレーに対して責任を持って見る。ボールがエリア 6 のアークよりも外側にあるときは、ボールとその周辺のプレー、特にショットに対して責任を持って見る。

どのような場合でも、両審判の緊密な協力が必要とされる。

特にボールがエリア 6 にあり、そのボールがパスで他のエリアに移動したときには、ボールとその周辺のプレーを見る責任を引き継がなければならないので、リードオフィシャルとの緊密な協力が最も必要とされる。

【リードオフィシャル】

ボールがエリア 6 のアークの外側にあるときには、リードオフィシャルは、ボールのないところのプレーに対して責任を持って見る。

ボールのないところにいる全てのプレーヤー、特にローポスト付近のプレーヤーを目に入れておき、スクリーンプレーに注意をはらわなければならない。

11-9-3-9 リードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動をする場合

原則は、リードオフィシャルがミッドラインを越えて右側に移動をしない。

ただし、フロアバランスが右側に集中している（プレーヤー全員がコートの上側にいる）ような状況では右側に移動をしてもよいが、左側のオープンスペースへのパスに対応できるようにしておく必要がある。（図 26）

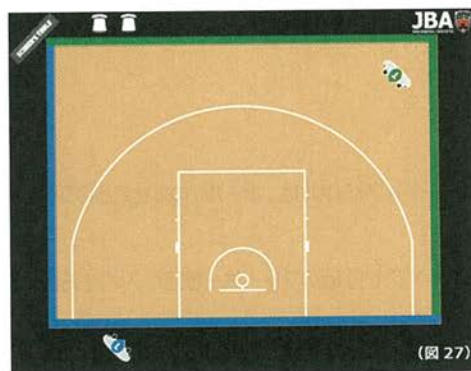
しかし、右側で全てのマッチアップが「アクティブマッチアップ（ディフェンスとオフェンスの距離が近いマツ

チアアップ)」であるときは、リードオフィシャルは右側に移動し、トレイルオフィシャルと協力してプレーを捉える。



11-10.アウトオブバウンズ

11-10-1 ラインについての責任と協力



両審判には、それぞれ責任を持って見るラインが次のように決められている。

- ・リードオフィシャルは、リング側のエンドラインと自分に近いサイドラインに責任を持つ。
- ・トレイルオフィシャルは、リングと反対側のエンドラインと自分に近いサイドラインに責任を持つ。

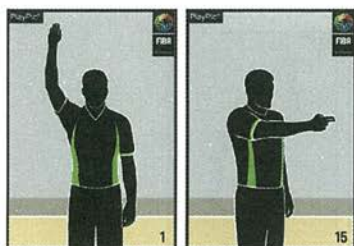
ラインに責任を持っている審判がどちらのチームにボールを与えてよいかわからずに協力を求めた場合を除き、相手審判は、原則として自分に責任のないラインでのアウトオブバウンズには判定を示さない。

これは、互いに異なる判定を示すことおよびそれによってジャンプボールシチュエーションになることをできる限り避けるためである。

また、審判はどのような場合でも推測で判断を下さず、相手審判との協力によりラストタッチの確認を行うとともに、可能な限り相手審判から求められたときのラストタッチを把握できるようにしておく。

（自身が判断を下すバウンダリラインからボールがアウトオブバウンズになったがラストタッチが確認できなかった場合、および相手審判が判断を下すバウンダリラインからボールがアウトオブバウンズになり、ラストタッチが明らかに逆であった場合の対応は、**9-3-2 アウトオブバウンズの協力 参照**）

11-10-2 シグナル



ボールがアウトオブバウンズになったときは、そのラインに責任を持っている審判は笛を鳴らし、同時にゲームクロックを止めるシグナル（審判のシグナル 1）をする。

続いて、ゲームクロックを止めるシグナルをした手で、オフェンスをしていたチームが引き続きオフェンスになる場合にはリング側のエンドラインの方向を、ディフェンスをしていたチームがオフェンスになる場合には、リングと反対側のエンドラインの方向をはっきりと指し示す（審判のシグナル 15）。

11-10-3 再開方法

アウトオブバウンズのあとは、ゲーム開始時と同様にチェックボールからゲームを再開する。トレイルオフィシャルはショットクロックが適切にリセットまたは継続になっていることを確認し、プレーヤーにショットクロックの残秒を伝える。特にショットクロックが継続になる場合には、両チームのプレーヤーに残秒を伝える。（**11-8-2 ゲーム開始のチェックボール 参照**）

チェックボールで再開する前に、プレーヤーの交代およびタイムアウトの請求がないかを確認し、両チームのプレーヤーおよびテーブルオフィシャルズの準備が整っていることを確認する。

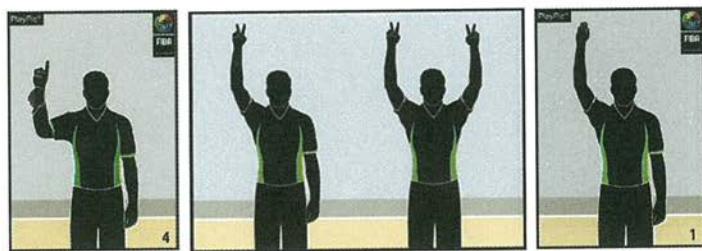
審判は速やかなチェックボールでの再開を促す。プレーヤーがチームで戦術等を会話したり、審判が渡そうとするボールを、チェックボールを行うディフェンスのプレーヤーが受け取らない場合には、

DOGで警告（オフィシャルワーニング）を与え、2回目以降のDOGの行為に対してはTFを宣する。

プレーヤーが、ほどけた靴紐を結んだり、ゲーム中のコンタクトや怪我等で倒れた場合（倒れたプレーヤーが頭を打つなど、怪我をしたプレーヤーを保護する必要がある場合を除く）は、そのプレーヤーを速やかに交代させ、ゲームをスムーズに再開する。また、審判は常にボールを管理し、プレーヤーが準備をすればいつでもゲームを再開できるよう備えておかなければならない。

11-11 ショットが行われたときのカバレージ

11-11-1 ショットされたときの基本的カバレージ



ショットが行われたときのトレイルオフィシャルおよびリードオフィシャルの基本的カバレージについては、73ページのとおりである。

ただし、3×3の場合は、得点後にボールがデッドにならず継続することから、審判は連続してプレーを見ておく必要がある。

特に、得点したチームのプレーヤーは、相手チームがボールを保持しようとすることを意図的に遅らせることは許されない。相手チームがボールを保持しようとするのを手や脚、体等を使って遅らせる行為には、審判はDOGで警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

(1) 得点したチームのプレーヤーは、相手チームがボールに触れるまでそのボールに触れてはならない。得点したチームのプレーヤーが相手チームがボールに触れる前にボールに触れた場合には、審判はDOGで警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

(2) 手以外の体が意図せずにボールに触れた場合はこの限りではないが、意図的に手だけではなく、頭や肩、脚などでボールに触れる行為に対して、審判はDOGで警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

得点したチームのプレーヤーは、相手チームがボールに触れ保持したあとでも、NCSCの外側でしかディフェンスをしてはならない。NCSCの外側とは、そのラインとそのラインの半円筒状のエリアの

外側のことをいう。得点したチームのプレーヤーがNCSCの内側でディフェンスをした場合は、審判はDOGで警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

ただし、得点をされたチームが新たに攻撃しようとするときに、得点したチームのプレーヤーがNCSCの内側で、ディフェンスは行わないがボールを避けることが出来ずに偶然に触れたことで新たなオフェンスのチームがボールの保持を失った場合には、審判はバイオレーションを宣し、得点をされたチームのチェックボールから、ショットクロック 12 秒でゲームを再開する。この場合、審判はDOGで警告またはTFを宣する必要はない。

得点されたチームのプレーヤーは速やかにボールを保持し、攻撃を開始しなければならない。得点されたチームのプレーヤーが速やかにボールを保持しようとする行為に対して、審判はDOGで警告を行い、2回目以降はTFを宣する。

なお、審判は一度DOGで警告を与えた場合に、オフェンスおよびディフェンスでの行為ならびにチェックボール時および得点後のボール保持にかかる行為には、いずれも同じ種類のDOGの警告として数える。そのため、これらいずれの行為に対しても、2回目以降のDOGの行為に対してはTFを宣する。

11-11-2 ゴールテンディングとインタフェアレンス

トレイルオフィシャルにはショットされたボールの行方を見届ける責任があるので、ゴールテンディングやインタフェアレンスについても責任を持って判定しなければならない。そのシグナルについては、9-5-2 ゴールテンディングとインタフェアレンスのとおりである。

11-11-3 ツーポイントショット

3×3においてツーポイントショットは重要な得点であり、トレイルオフィシャルは放たれたショットがツーポイントかワンポイントかを見極める必要がある。そのシグナルについては、9-5-3 スリーポイントショットのスリーポイントツーポイントに読み替えたとおりである。また、基本的なプライマリについても、9-5-3 スリーポイントショットのとおりである。

11-11-4 ゲームの終わり

競技時間の終わり間際にショットがなされたとき、そのショットがバスケットに入った場合に得点を認めるか認めないかを決定することは、審判にとって難しい任務の一つである。特に 3×3 では会場の音楽や多数の観客の声のために時限の終わりのブザーがよく聞こえないこともあり得るため、なおさら難しい状況になる。

審判は、得点を認めるか認めないかの決定はできる限り速やかに行わなければならないが、その決定は通常の場合はトレイルオフィシャルが責任を持って行う。ただし、トレイルオフィシャルが得点を認めるか認めないかを確証を持って決定できないときは、両審判は直ちに話し合い、最終的にはトレイルオフィシャルが決定を下す。さらに必要があると思われる場合は、両審判は、決定を下す前にタイマーやスコアラーに確認する。

11-12 ダブルホイッスル

両審判が笛を鳴らしたときの対応は、9-6-2 2 人の審判が同時に笛を鳴らしたとき（ダブルホイッスル）参照。

11-13 フリースロー

両審判のフリースローのときの対応は、9-7 フリースロー 参照。

また、チームファウルが 10 回目以上の場合や各プレーヤーの 2 回目の UF および DQ の場合には、制限区域に沿ったリバウンドのポジションにプレーヤーが並ばずにフリースローを行い、そのフリースローの終了後に、チェックボールから再開する。

第 12 章 終わりに

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ない。このことは、ときに規則に従っていない判定や誤った判定を下す可能性もあるということである。審判も人間であることから、ミスをしないうということや完璧なことなどあり得ない。どのようなゲームであろうとも、クルーがゲームを振り返ったときに「今日のゲームではミスをしなかった」と言えることはないであろう。審判も人間が行うものだということは、必然的にその審判の人間性や個性を伴った判定が要求されるということでもある。

バスケットボールは、エキサイティングなゲームであり、特に得点差の少ない接戦の場合は、プレーヤーは精神的に興奮し不満をあらわすことが少なくない。審判はどのようなゲームでも、常にゲームを掌握しコントロールしていなければならない。そのためには、確固たる決断力と不測の事態にも動じない心構えが必要である。さらに、コーチングに伴うフラストレーションなどの心理面についても深い理解と予測を持つことで、ゲームのテンションの変化や突発的に起きる事象などに対応する力を備えることができる。そのうえで審判に欠かすことができないものが集中力である。集中力を身につけそれを持続させることは簡単なことではない。ゲーム終盤の重要な場面向けて、疲労の蓄積とともにさらに集中力を高めていくためには、身体的および精神的な準備も必要となってくる。

クルーがスムーズにゲームを運営するためには、コーチ、プレーヤーの協力が不可欠である。コーチもプレー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。そのうえで審判は、観客が満足する高い水準のゲームを提供できるよう、コーチ、プレーヤー、観客と信頼関係を保ち、協力しなければならない。

レフェリー技術の中で最も重要な要素は、よいタイミングで正しい位置を占めることである。審判の位置取りと判定の正確さとの間には密接な関係がある。正しい判定を下すためには、ゲーム中に起こり得ることに対して適切に対応できるように準備しておくことが必要である。そのためには、プレーを見極めるための最もよい位置を知ることであり、その位置を占めるために努力を惜しまないことが必要である。審判の任務は、容易に果たせるものではない。プレーヤーはよりパワフルでスピーディーになり、ゲームはさらにエキサイティングで難しく、それら全てを目に入れておくことすら困難になりつつある。審判をしているときは観客の目でゲームを見てはならないのであるが、その一方で、よい審判とは自分の責任範囲内のボールのないところのプレーを目に入れておくだけでなく、コーチ、プレーヤー、観客の誰もが注目しているショットなどの直接得点に繋がるプレーからも常に目

を離さない努力をしているものである。審判として大切にすべきことは、どのようなゲームにおいても「判定の一貫性」を大切に、同様のプレーは常に同様に判定を下す努力をすることである。さらに、よい審判はゲームを深く理解し、正確な観察力を身につけ、厳しい状況下でも冷静で落ち着いた態度で臨むことができる。多種多様なゲームや競技レベルに合わせて適切に判定を下すことができたとき、プレーヤーやコーチからも信頼されることに繋がり、自ずと権威を保つことができ、リスペクトされる存在になるはずである。

JBAでは、Bリーグ開幕シーズンより、「世界に通用する選手やチームの輩出」、「エンターテインメント性の追求」を強く打ち出したことにもない、最新のテクノロジー、IRS（インスタントリプレーシステム：ビデオ判定）が導入された。IRSは、あくまでもクレーをサポートするものであり、ルールで決められた範囲の中で見逃されてしまった明らかな事象（エラー）を正すということに意味がある。IRS使用による中断が「試合の流れ」に大きな影響を及ぼす懸念はあるが、よりよいゲームを提供するという意味では、価値あるものとして大きな成果をあげている。

審判には、クリーンかつ安全にプレーできる環境の提供はもちろん、ルールに対する専門的な知識や本書に示されている判定に必要な技術、強い責任感や忍耐力、集中力など、厳しい水準の任務の遂行が要求される。コート上で全力を尽くし、ゲームを無事に終了したときに「よいゲームであった」と胸を張れる誇りと喜びが、プレーヤーやコーチ同様に、審判にもあるはずである。ゲームに関わる者として公平かつ公正にゲームを運営し、一つの任務を成し遂げるという誇りと喜びを大切にしていきたい。

競技規則の更新情報について

FIBA から発行される競技規則・解説等の更新・変更内容については、JBA の公式ウェブサイトにて随時更新いたします。

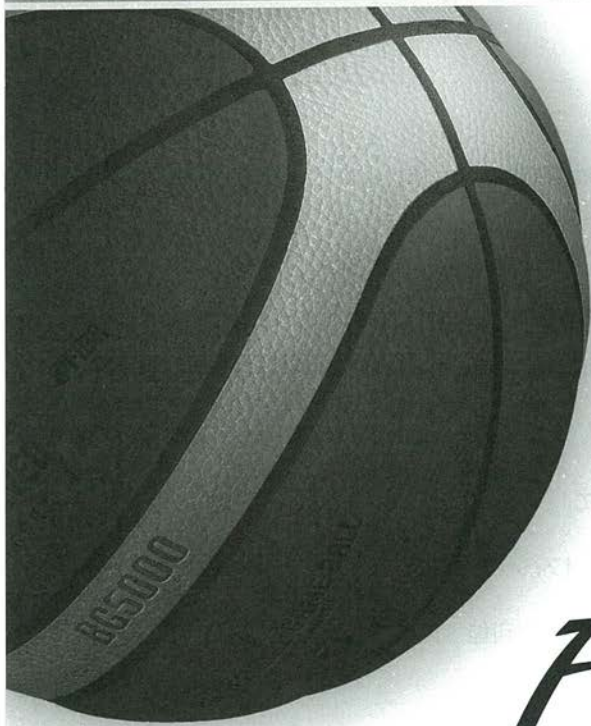
【JBA】<http://www.japanbasketball.jp/>

【FIBA】<http://www.fiba.basketball/documents> (FIBA document library)

テーブルオフィシャルズ・マニュアルについて

FIBA から発行されている「FIBA テーブルオフィシャルズ・マニュアル 2018」の和訳文を、JBA の公式ウェブサイトに掲載いたします。(ダウンロード可能：無料)

【JBA】<http://www.japanbasketball.jp/>



For the r

「プレイヤーの技術や意志が100%発揮

私たちモルテン・ブラン

ボールとスポーツエキップ

常に完璧な製品づくり



molten[®]
For the real game



al game

される時、スポーツは本物になる」
ドはこの信念をもとに
メント・メーカーとして
を指しています。



www.molten.co.jp

2019

オフィシャルズ・マニュアル

第 1 刷

2019年2月7日 印刷

2019年3月1日 発行

〒112-0004 東京都文京区後楽 1-7-27
発行所 後楽鹿島ビル 6 階
公益財団法人 日本バスケットボール協会

印刷所 株式会社 篠原印刷所

(不許複製)



4 562454 170051



JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION