

平成21年1月11日

## 平成20年度 第3回 審判講習会 資料

～よいジャッジをするために～PART 3

新潟市ミニバスケットボール連盟審判委員会

### 1 はじめに

<まずは、ルールの確認をいくつかやってみましょう。>

◇ ○か×で答える質問です。(H20, 4, 6の県協会の講習会より)

- 1 第1ピリオド開始時のジャンプ・ボールの際、ジャンパーはトス・アップされたボールをつかんではいけません、それぞれ3回までしかボールタップすることはできません。( )
- 2 選手Aが空中でパスをキャッチしたが、着地した時に足が滑って床に倒れてしまった。倒れて選手Aの両足が床から離れた瞬間に、審判はトラベリングを宣した。( )
- 3 第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチーム・プレイヤーがコントロールする前にヘルド・ボールかダブル・ファウルが宣せられた場合は、例外として、ゲームはセンター・サークルでのジャンプ・ボールで再開される。ジャンパーはこのヘルド・ボールやダブル・ファウルにかかわった2人のプレイヤーである。( )
- 4 ボールをコントロールしている(ボールを持っているかドリブルをしている)プレイヤーを防御する時は、防御側プレイヤーは相手の速さと距離にとらわれずに防御の位置を占めることができる。ただし、防御側のプレイヤーは、その位置を占める前に体のふれ合いを起こさないように、相手チームのプレイヤーの進路上に相手より先に防御の位置を占めなければならない。( )
- 5 選手Aにオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールが与えられたが、選手Aは5秒以内にスロー・インを行うことができずに、5秒オーバー・タイムのヴァイオレーションを宣せられたゲームは同じ位置からBチームのスロー・インで再開される。次にジャンプ・ボール・シチュエーションになったときは、Bチームにスロー・インのボールが与えられる。( )
- 6 バック・コートからドリブルでボールを運んでいたA1が、パスをしようとしたがファンブルしてしまい、両手がボールに触れた。A1がそのボールを両手でしっかりつかみ直したところで、審判はA1にダブルドリブルを宣した。( )
- 7 プレイヤーが故意に足または脚(大腿部を含む)でボールをけったり止めたりすることはヴァイオレーションであるが、ボールが偶然に足または脚にあたったり触れたりしてもヴァイオレーションではない。( )

身体接触に関しては、かつては「**接触のないスポーツ**」という認識だったが、現在では「**当然、接触が起こり得るスポーツ**」に変化してきた。それを踏まえて審判は、プレイを判定しなければならなくなりました。

また、正しい「判定」をするためには、「判定基準」を持たなければなりません。その判定の基となるのが、ルールやバスケットボール技術の理解などです。審判を目指すからには、または、審判をするからには、それらについてしっかりと理解を深める努力をし、自分の判定基準を作らなければなりません。

ゲームの最初にしっかりと「判定基準」を示めし、それを、ゲームを通してくずさないことです。今、自分の持っている審判の技術を精一杯コートの中で表現してください。そのための、講習会です。

## 2 身体接触に関する判定について

- ◎ 身体のおれ合いを判定するには、「シリンドア」の概念を理解することが大切です。

\* ミニバス・ルールブック P 5 5 ~ P 6 0 : 防御の位置と真上の空間の権利のところを参照してください。その部分を、しっかりと読んでください。

○ ディフェンス側プレイヤーが相手に向かって両足を普通に開いて床につけている状態を「防御の位置」を占めたという。この状態からまっすぐ上にジャンプしても防御の位置を保ち続けていることになる。まっすぐ上に上げた手も防御の位置に含まれる。

- シリンドアとは、プレイヤーが普通に両足を開いて構えたときに、そのプレイヤーが占める位置とその真上の空間を指します。
  - ・前=手を普通に上げたときの手の平の垂直面
  - ・後ろ=尻の垂直面
  - ・両脇=腕と脚（足）の外側の垂直面

◇ どちらがの責任なのかをしっかりと判断します。

- ◇ チャージングとブロッキングについて
  - ・オフense側プレイヤーが、自分の進路上に防御の位置を占めている相手に突き当たれば**チャージング**
  - ・ディフェンス側プレイヤーが相手の進路上に入りきれないで触れあいを起こせば**ブロッキング**

一つのプレーに対してオフense・プレイヤーとディフェンス・プレイヤーとの位置関係をしっかりと把握し、【おれ合いが起こる前→起こったとき→起こった後】の状況を一連の流れとして捉え、瞬時に判定することができるようにする。「起こったとき」現象のみをみて判定する場合があります。



**この見極めをしっかりと判断する。**

### 3 トラベリングについて

- ◎ ミニバス・ルールブック P 7 4 ~ P 7 5をよく読んでください。
- ◎ プレイヤーがどのようにボールを受けて、床に足が着いたかをしっかりと見て、ピボット・フットがどちらの足かを確認します。
  - 動きながらボールを空中で受け、片方の足で床におり、その足で踏み切りジャンプして、両足同時に着地すれば、トラベリングにならない。しかし、両足同時に着地しても、その後、いずれかの足がずれた時はトラベリングになります。
  - \* 動きながら片足が床に着いているときにボールを受けた後、あるいは、空中でボールを受け取って片足を床に着けた後にその足でジャンプしたとき、その後の着地は、どちらの足からでも、両足でもよい。
  - \* ピボット・フットを床から離してもそれだけでは、ヴァイオリションではない。そのあとショット、パスそのほかでボールを手から離すことができる。しかし、ボールを持ったままピボット・フットが床の上でずれること、ピボットフットを床から離してからドリブルを始めることはトラベリングのヴァイオリションとなる。
    - ・テスト問題 2 参照

### 4 ショット動作について（確認）

- ショット動作は、プレイヤーが相手のバスケットを狙って、ボールをスローやダンク、あるいは、タップしたと審判が判断したときに終わる。
- ショット動作は、ショットしようとしたプレイヤーの手からボールが離れたときに終わる。
- 空中にいるシューターのショット動作は、ボールが離れた後、そのプレイヤーの両足が床に触れるまで続いているものとする。
- ショット動作は、ショットのために腕を上げる動作をしようと、プレイヤーがボールを片手または両手で持ったときから始まる。
- ショット動作は、ボールがプレイヤーの手から離れるか、プレイヤーが新たにショットの動作を起こしたときに終わる。

\* これまでの規定では、「ショットのためにひと続きの動きを起こしていれば、そのプレイヤーはショットの動作中のプレイヤーと見なす。ショットをするためにプレイヤーがボールを片手または両手でコントロールし、ボールを上へ上げようとしたときに始まるものとする」でしたが、「ショットしようとして、ボールを片手または両手で持ったとき」に変わった。（確認）

◇ショットしようとしているか否かの判断は審判に委ねられている。

### 5 30秒について

- リセットは、ボールがリングにあたったときである。
- ショットされたボールが空中にある間に30秒の合図が鳴ったとき
  - ・いくつかの確認事項があります。
  - \* ミニバス・ルールブック P 4 4 参照

## 6 最後に（確認事項）

### （1）フリースローのヴァイオレイションについて

- ・○制限区域に入れる場合
  - ・フリースロー・シューター：ボールがバスケットのリングに当たるかバスケットに入ったら
  - ・制限区域のラインに沿って並んだプレイヤー：ボールがシューターの手から離れたら
  - ・それ以外のプレイヤー：ボールがリングに当たるか、バスケットに入るまでフリースローを行う半円よりも後方にいなければならない。

\*ミニバス・ルールブックP52～P53参照

### （2）3秒ルール of 適用について

\*ミニバス・ルールブックP42～P43参照

### （3）審判の合図に慣れる。

- ・得点の合図
- ・計時の合図
- ・交代とチャージド・タイムアウト
- ・ヴァイオレイション
- ・プレイヤーの番号
- ・ファウルの種類
- ・攻撃の方向
- ・フリースローの数
- ・フリースローをさせるとき：リード・オフィシャルとトレイル・オフィシャルの合図

\*ミニバス・ルールブックP78～P83参照

### （4）審判を目指す上で必要となる5か条

\*バスケットボールマガジン 2008 5月号<レフリー講座より>

- ①審判としての心構え
- ②第一印象の大切さ
- ③ボランティア精神とプロ意識
- ④環境条件の整備
- ⑤ワッペン of 重みとプライド

◎ ぜひ、みなさんも県公認、さらに、上級の審判へと目指してください。