

# 2PERSON-OFFICIATING

REFEREE STANDARD QUALITY

**JBA**  
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



# 審判の基礎

## ①基本的な動き

☆試合開始時、右図の様に主審、副審が位置し、主審のトス・アップによって試合を開始する。

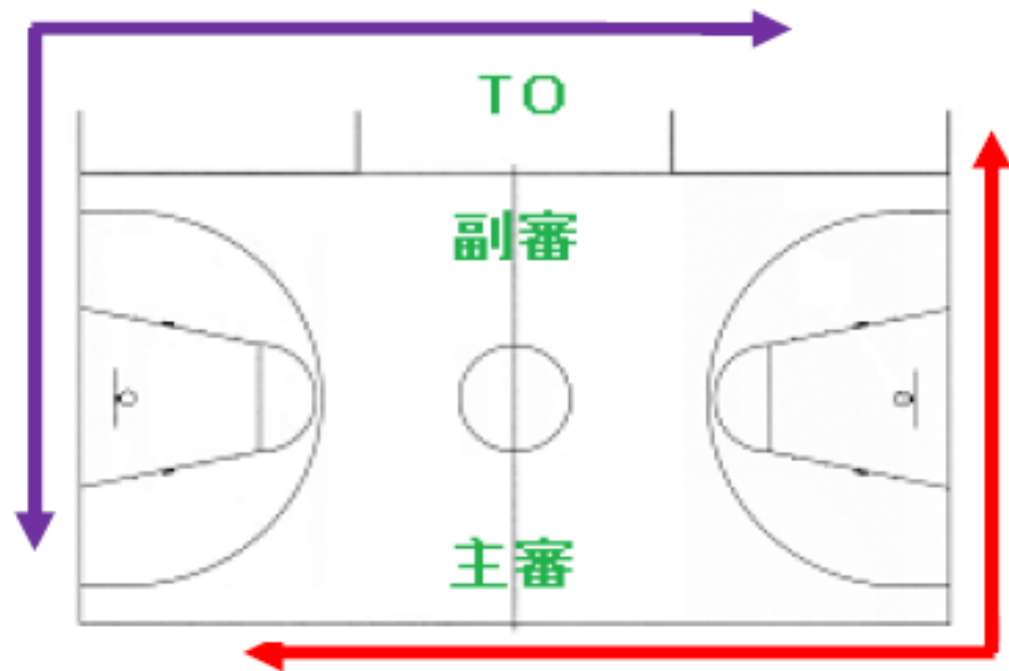
☆副審は素早くリード・オフィシャルとなり、主審はトレイル・オフィシャルとなり、コート全体を「L」字の様に移動する。

※リード・オフィシャル(L)

:プレーに対し先行する審判

※トレイル・オフィシャル(T)

:プレイを後方から追う審判



## ②リードオフィシャル・トレイルオフィシャル

☆**リードオフィシャル(L)**はプレイに先立って進みエンドライン辺りから見ます。解り易く言うと**ゴール下**エンドライン辺りにいるのがリードで、**センターライン辺り**にいるのが**トレイルオフィシャル(T)**です。



リード

トレイル

### ③視野分担

☆コートを6分割してエリアを分担します。

☆ボールが①②③⑥にあるときは、**トレイル**がボールの有るところを見て、**リード**がボールの無いところを見ます。

☆ボールが④にあるときは**リード**がボールを見て、**トレイル**がボールのないところを見ます。

☆ボールが⑤にあるときは、ゴール前であり混戦が予想されるので**リード**と**トレイル**二人で全てを見ます。

☆⑥の場所はゴールに近い半分くらいを**リード**、それ以外を**トレイル**という具合に分担します。

☆ライン分担 上記の図で**赤い線**で示したサイドラインとエンドラインは**リード**オフィシャルが担当しアウトオブバウンズの判定をします。**緑線**で示したサイドラインは**トレイル**オフィシャルが担当しアウトオブバウンズの判定をします。

担当でないラインについてはアウトオブバウンズの判定はしません。



# 正しい判定のために

## 審判の動きの4原則

**BOXING-IN** (Primary, Big Picture Mentality)

**ALWAYS MOVING** (Position Adjust)

**SPACE-WATCHING** (Referee Defense)

**PENETRATION** (Position adjust)

# 正しい判定のために

## 審判の動きの4原則

### BOXING-IN

10人のプレイヤーをつねに自分と相手審判の視野の中に入れておく

### ALWAYS MOVING

絶えずよい角度(アングル)と視野を求めて位置を変える

### SPACE-WATCHING

からだの触れ合いが起こっているかいないかを判断する

### PENETRATION

バスケットに向かって踏み込んでそのプレイを確認する

## ④四原則

バスケットボールのルールが分かっているにもかかわらず、審判の動きが分からないと正確な判定はできません。審判をする際は、「四原則」を実践して、より正確な判定ができるようになりましょう。

### ☆ボクシングイン

→常に10人のプレイヤーを2人の審判で挟んで見ます。

### ☆オールウェイズムービング

→立ち止まらずに、良い位置、良い角度へ。常に確認できる位置へ移動します。

### ☆ペネトレーション

→良い角度から見るためにも、足も気持ちも踏み込みます。左右前後に。

### ☆スペースウォッチング

→オフェンスとディフェンスの間から見ます。人と人の中から。

## ④-1 四原則からIOTへの移り変わり

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)とは、個々人の(Individual)審判(Officiating)技術(Technique)という意味。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。

### ☆ボクシングイン

→2PO(二人制)では継続して、ボクシングインの考え方を取り入れている

### ☆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

→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。

### ☆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、スクリーン等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。

### ☆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。



# 2PERSON-OFFICIATING

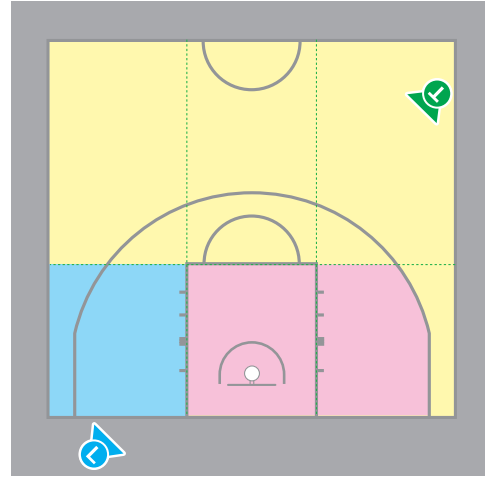
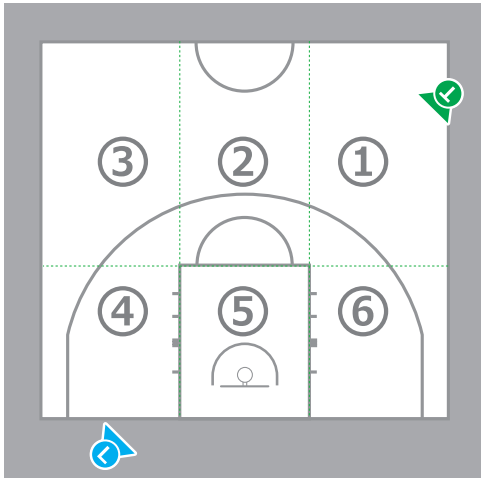
トレイル／ハーフコート

**2PO**

 リード : Lead

 トレイル : Trail

プライマリ・カヴァレッジ




※これは、Tの Primary (プライマリ) の確認である。

< プライマリ・エリア >

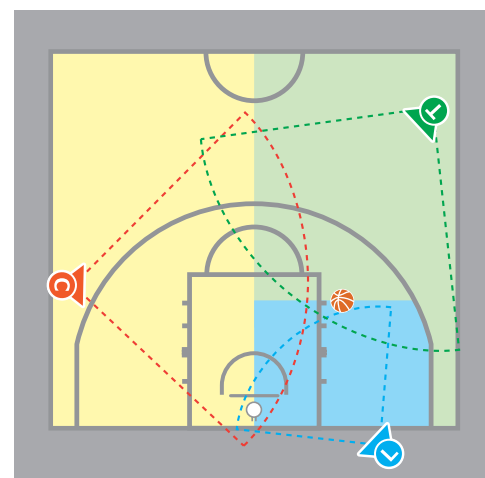
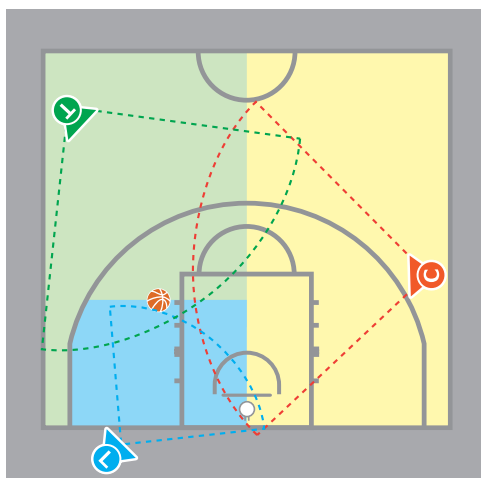
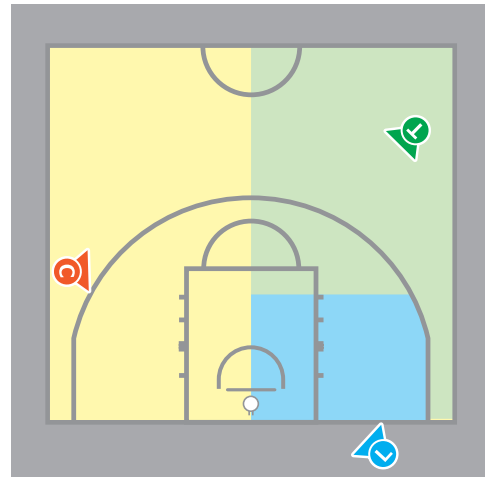
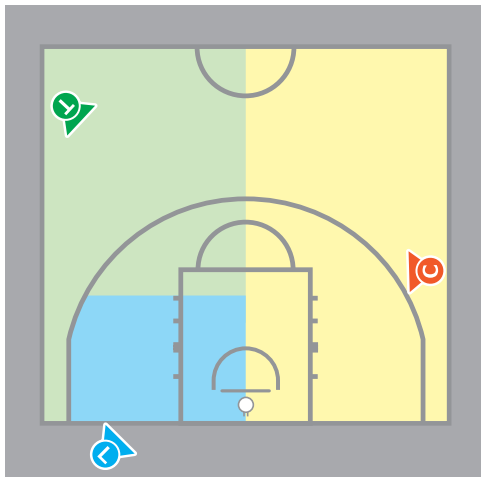
デュアル・カヴァレッジ

**3PO**

 リード : Lead

 トレイル : Trail

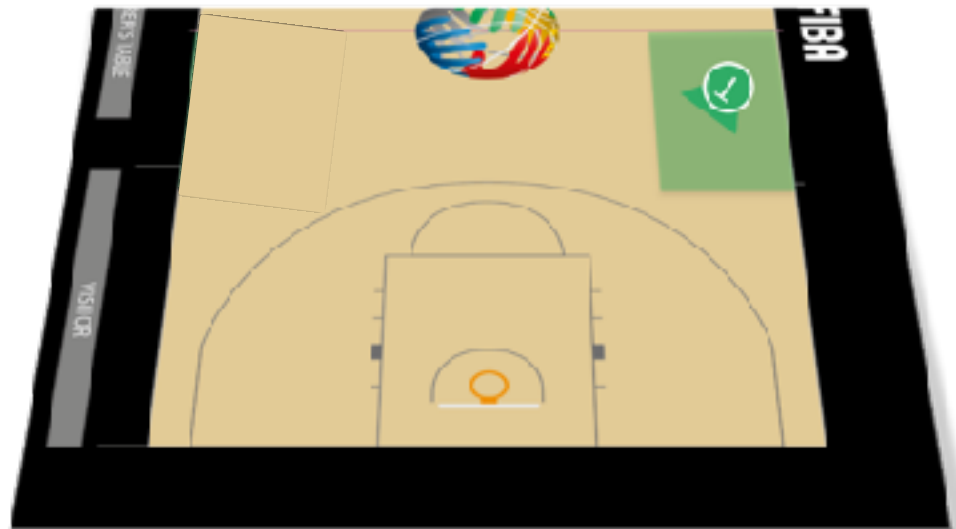
 センター : Center



# トレイルのポジション

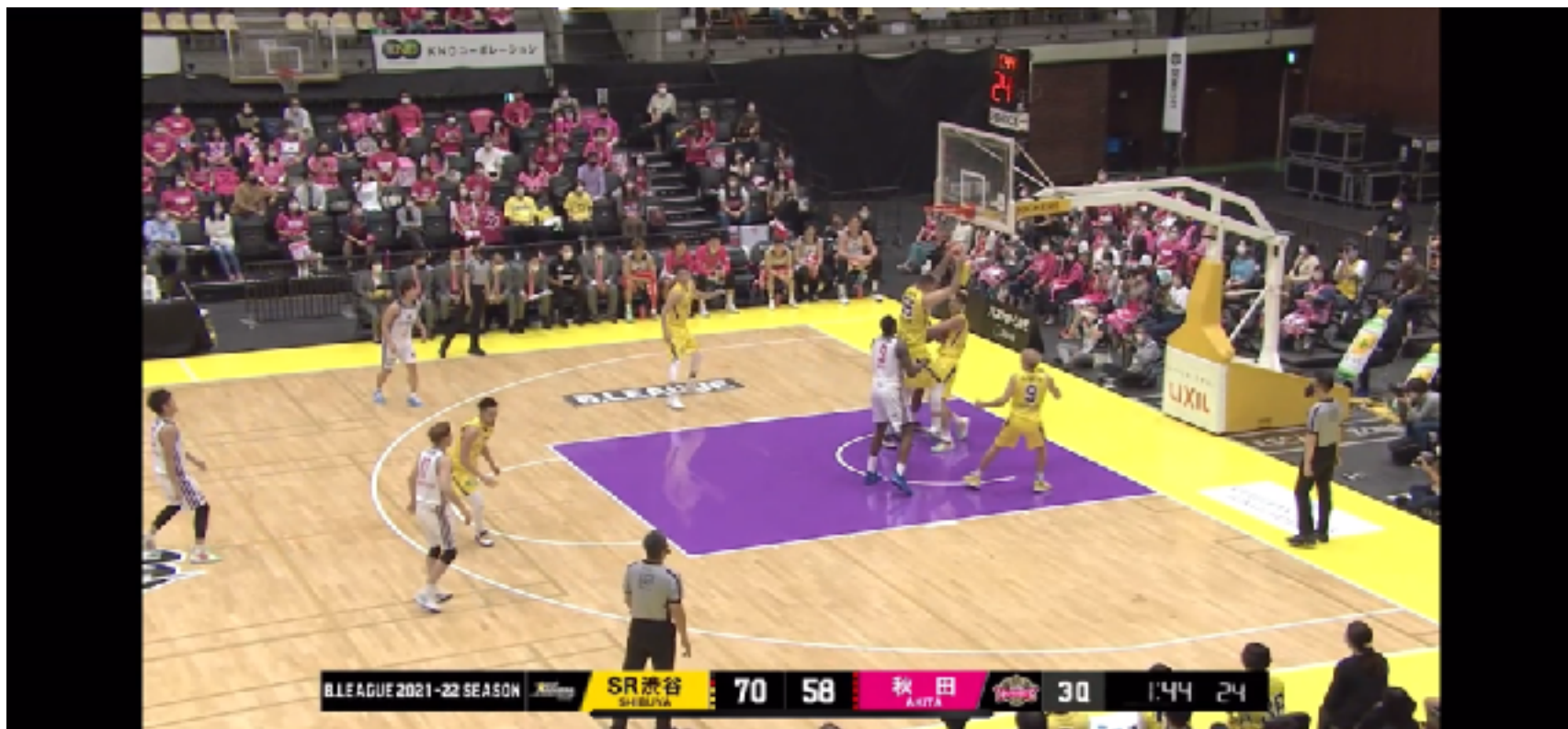
## 一般的なポジショニング

- ・ 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、ボールの左側少し後ろ3～5mを追従。
- ・ ツーポイントかスリーポイントか判定
- ・ リバウンドプレーの判定
- ・ タイマー・ショットクロックの確認とショットの判定

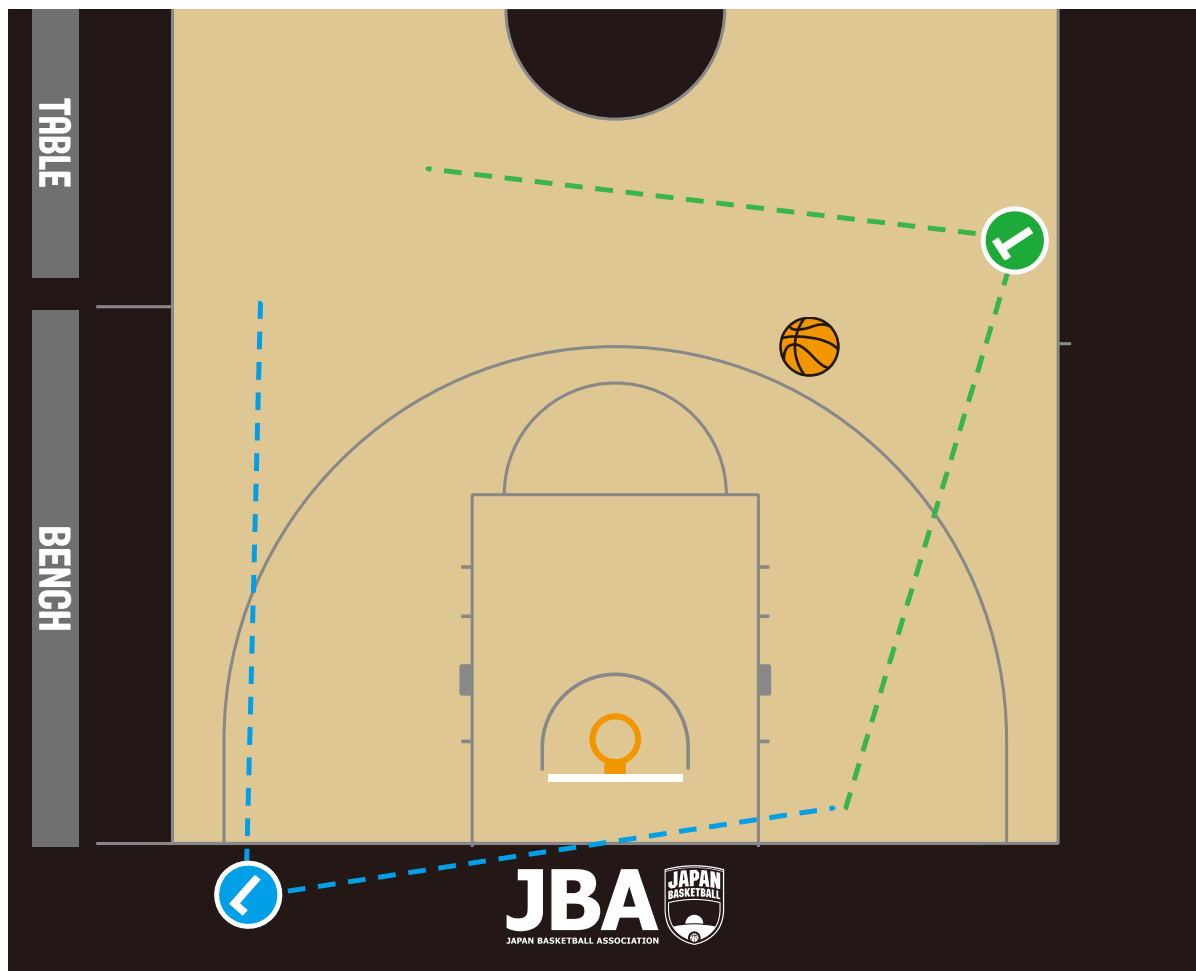


# トレイルのポジション

## 一般的なポジショニング

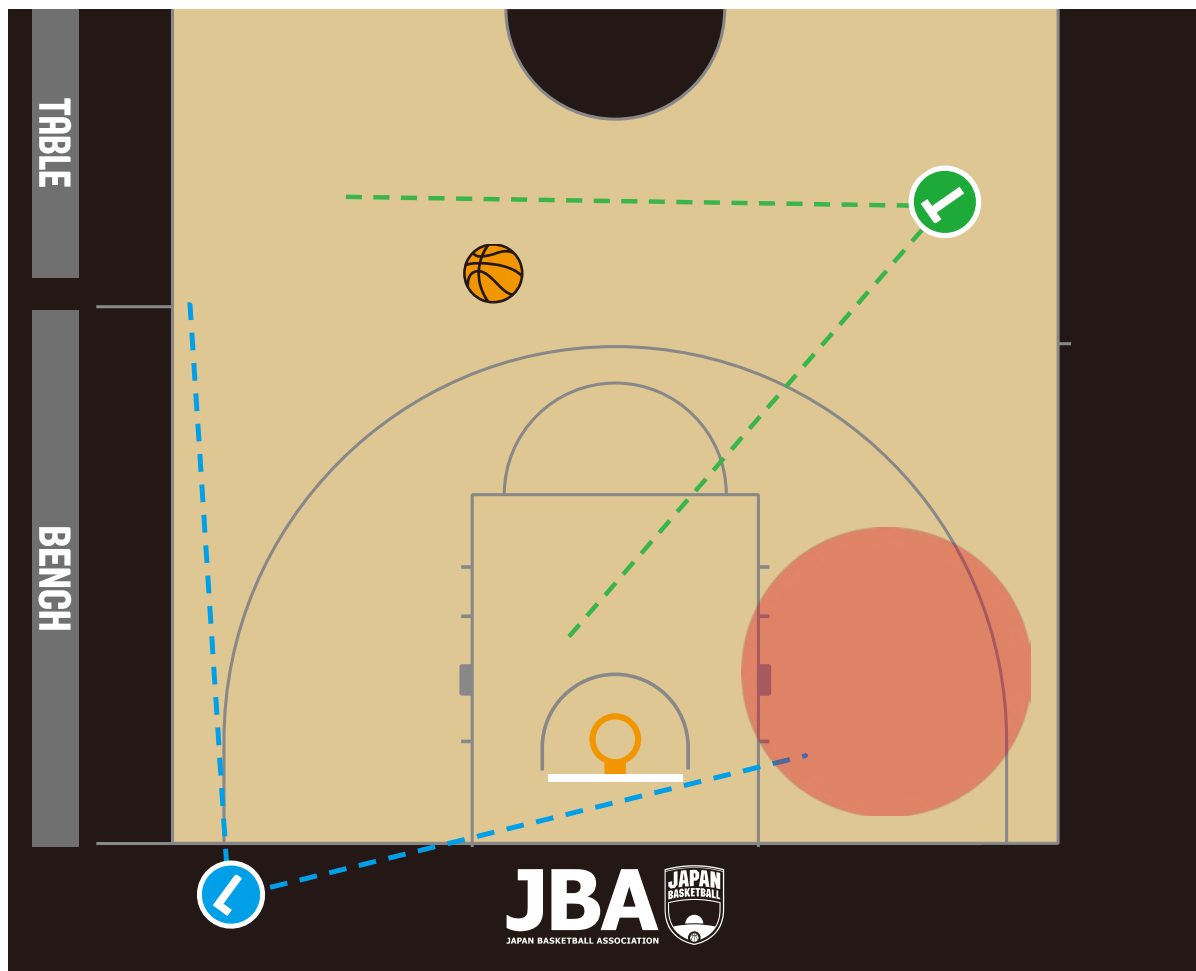


# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

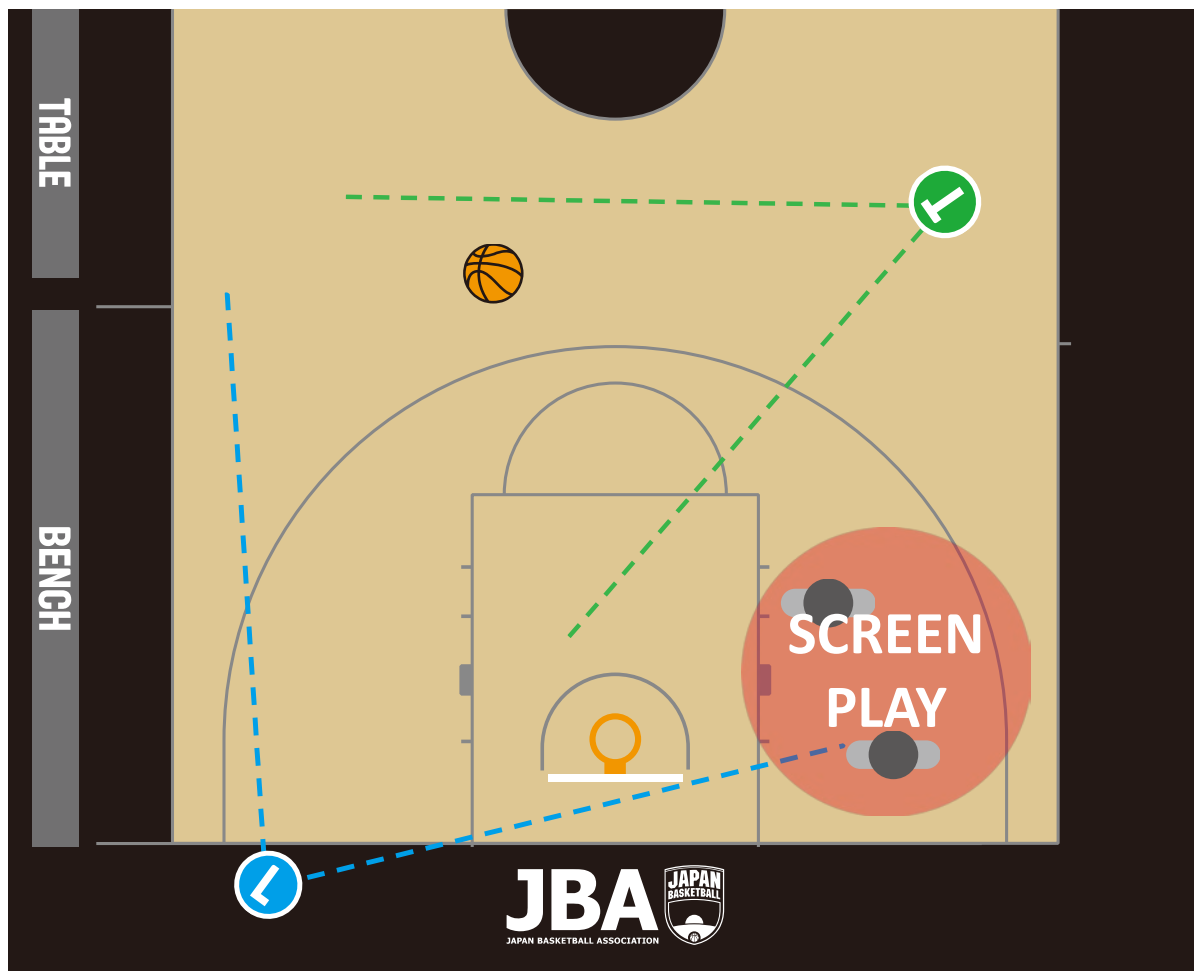
# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

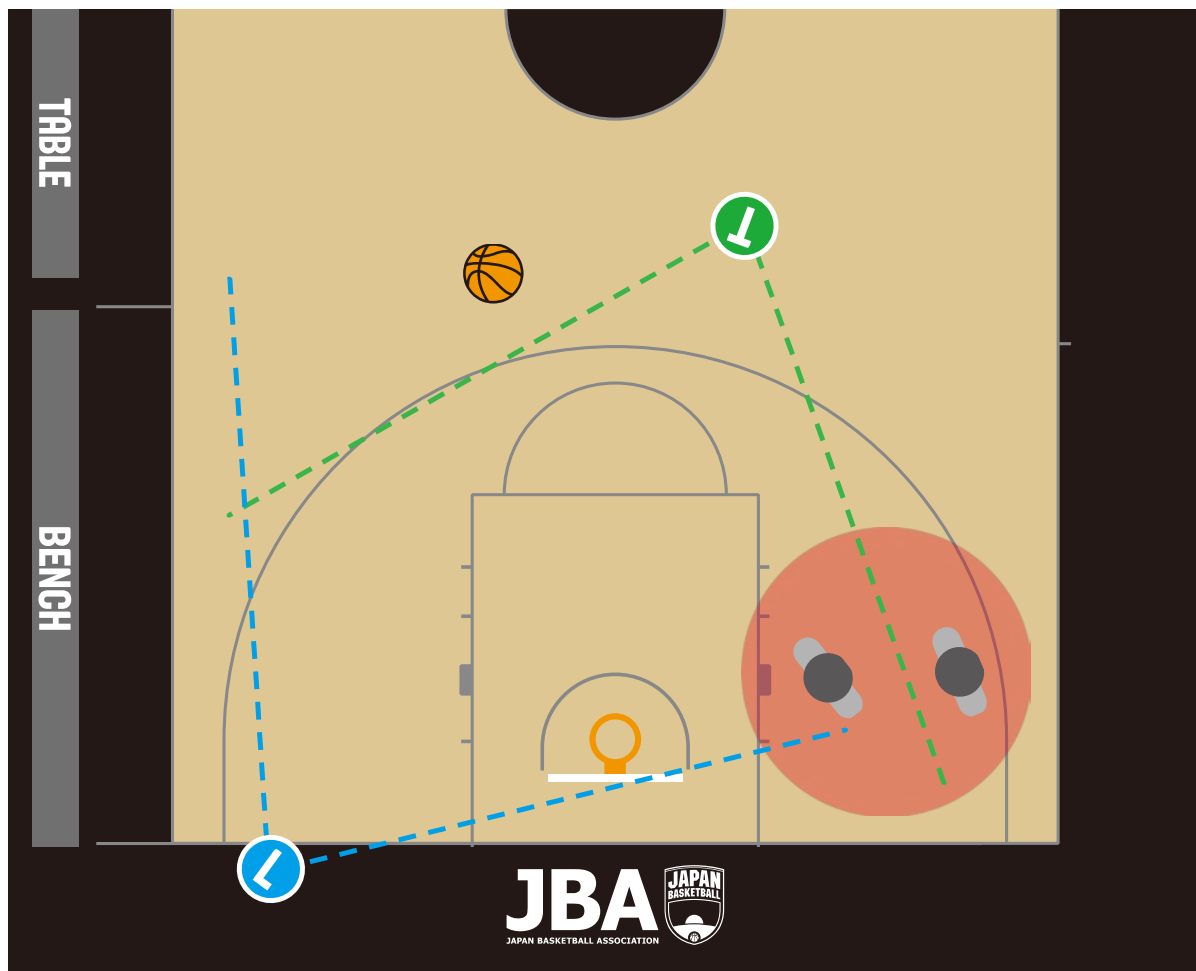
# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt

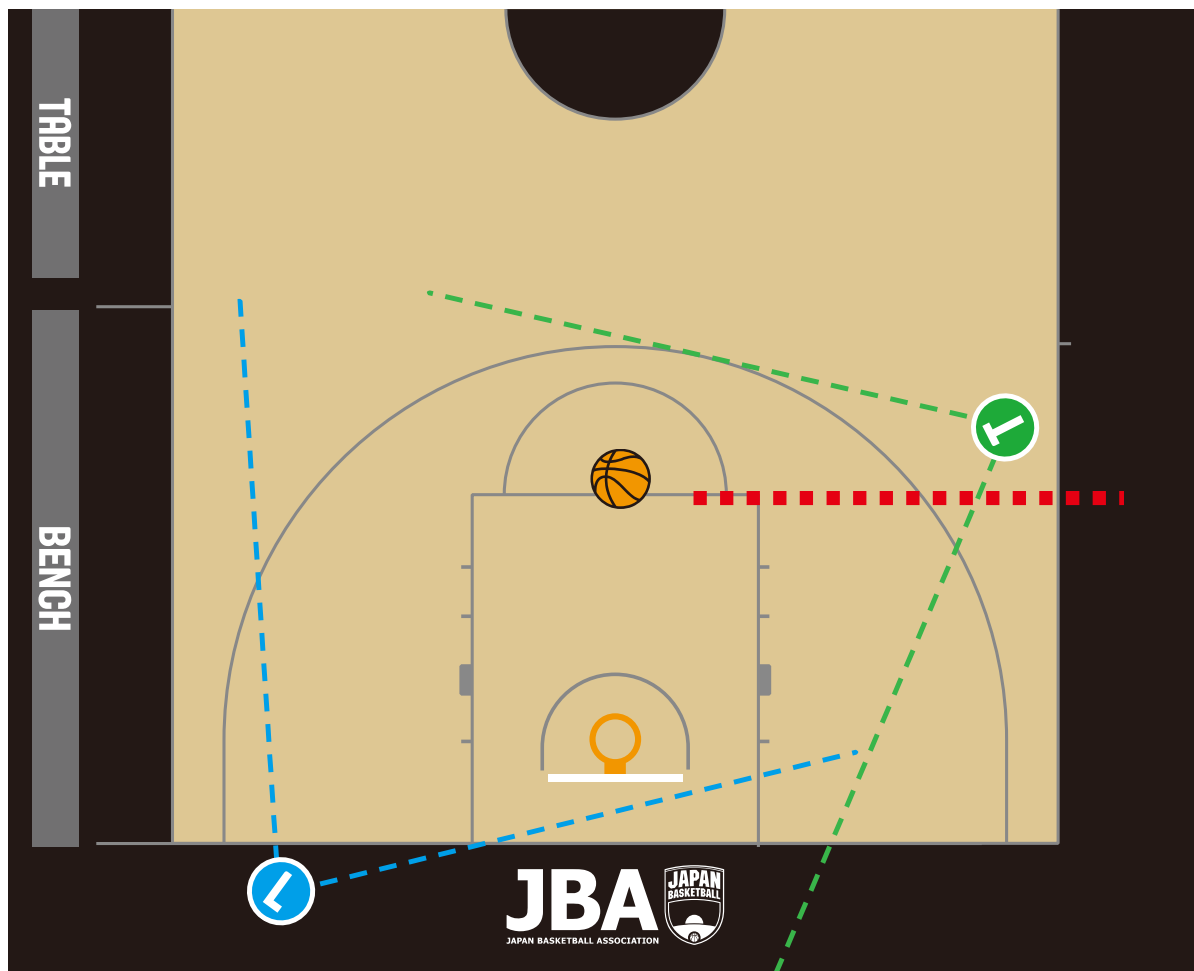


2PO

2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

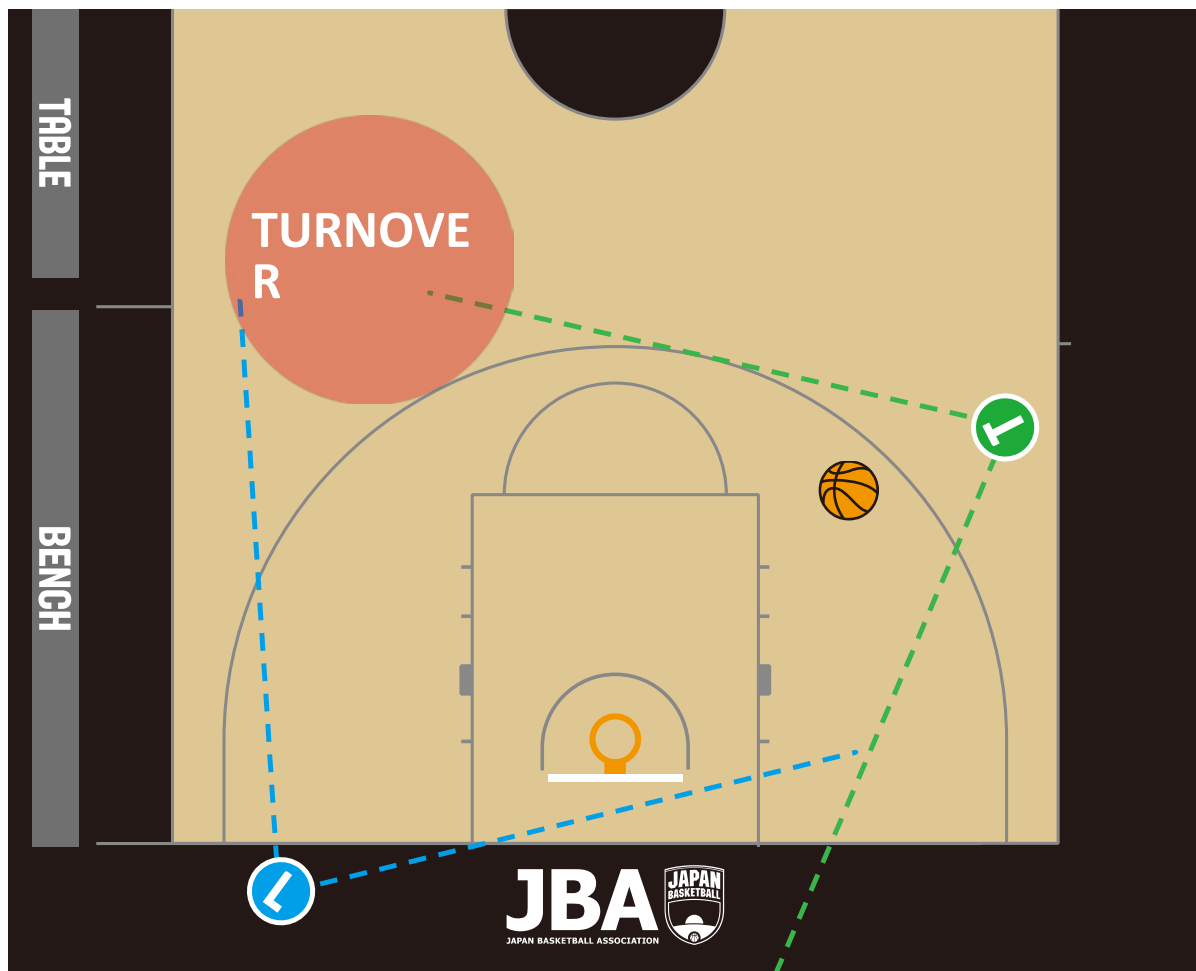


# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



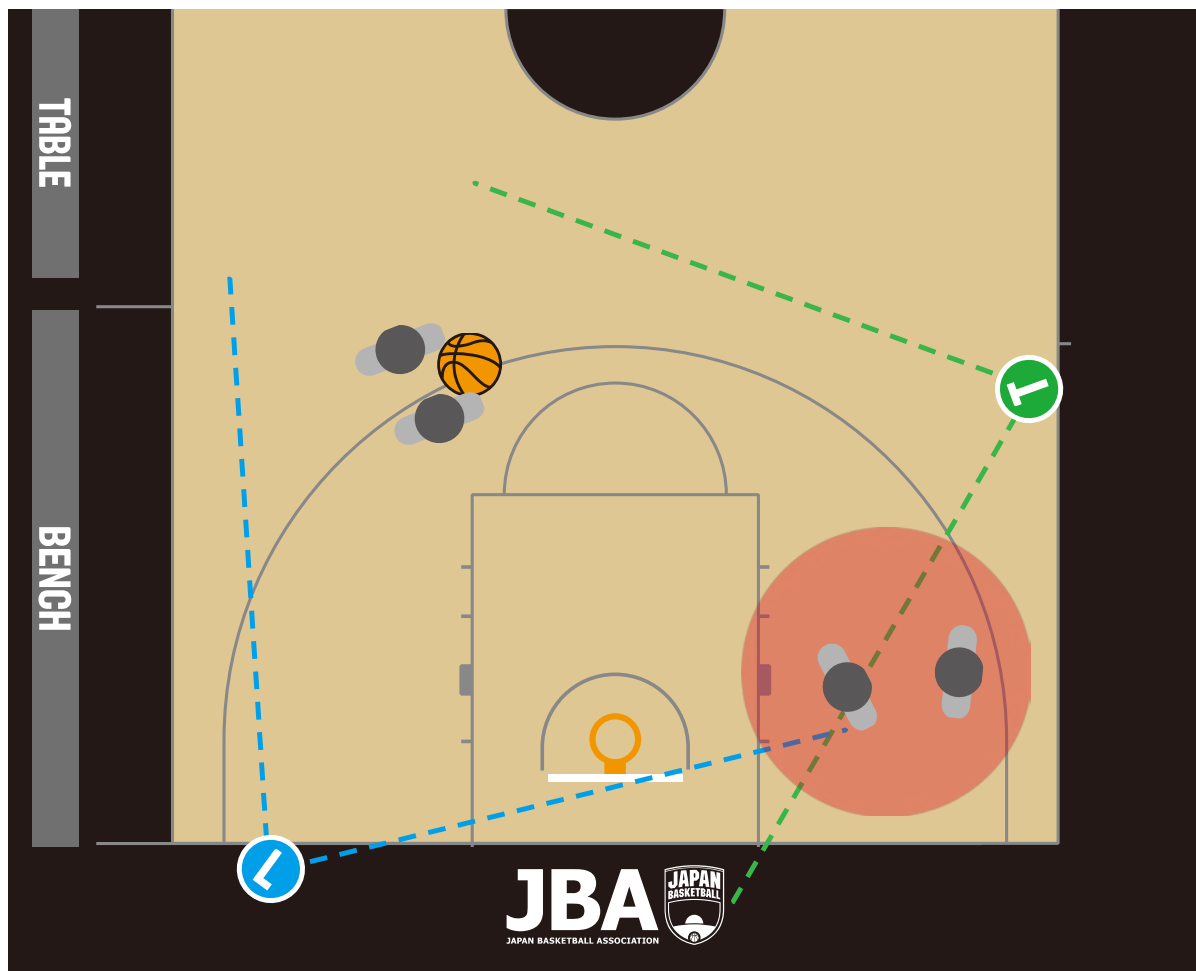
2PO

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



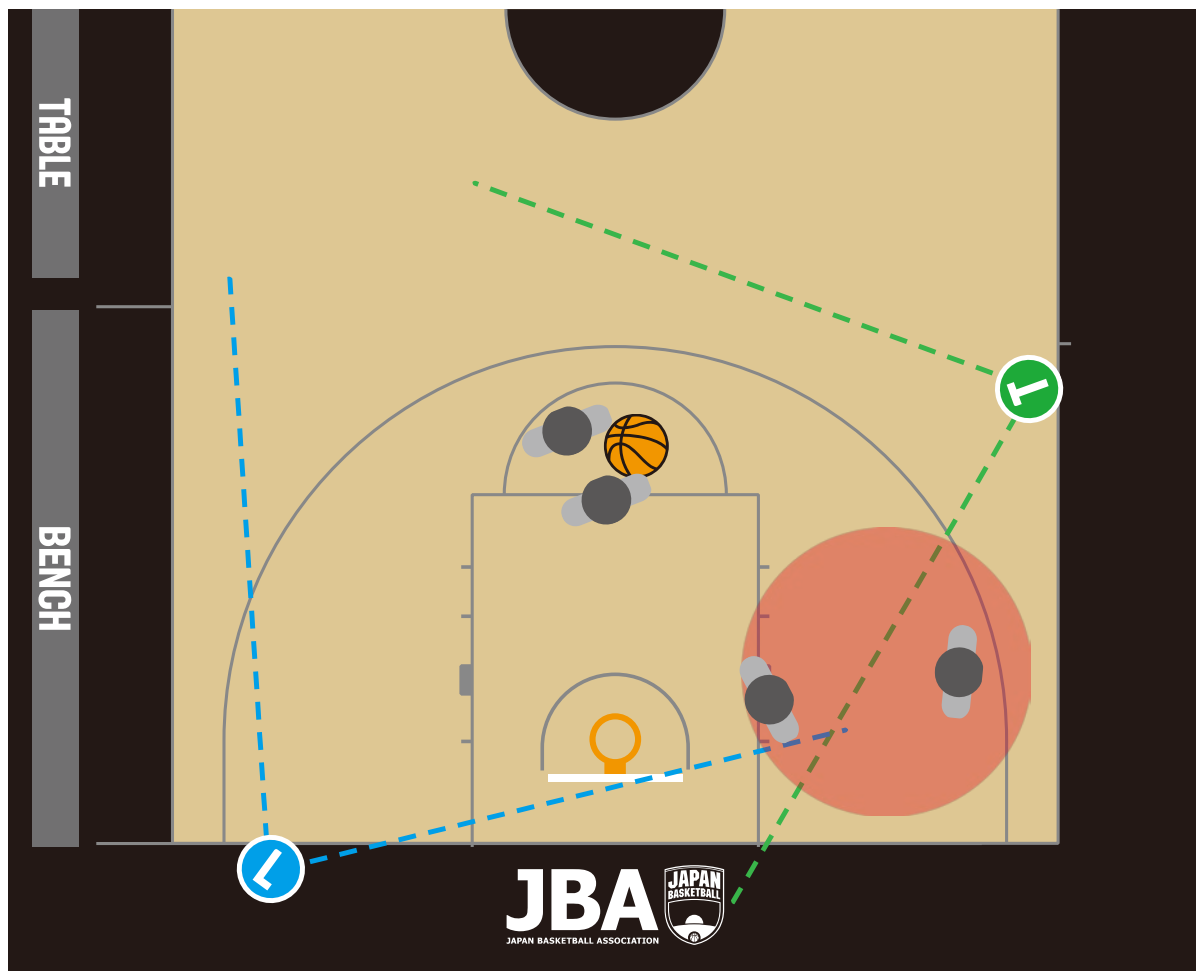
2PO

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



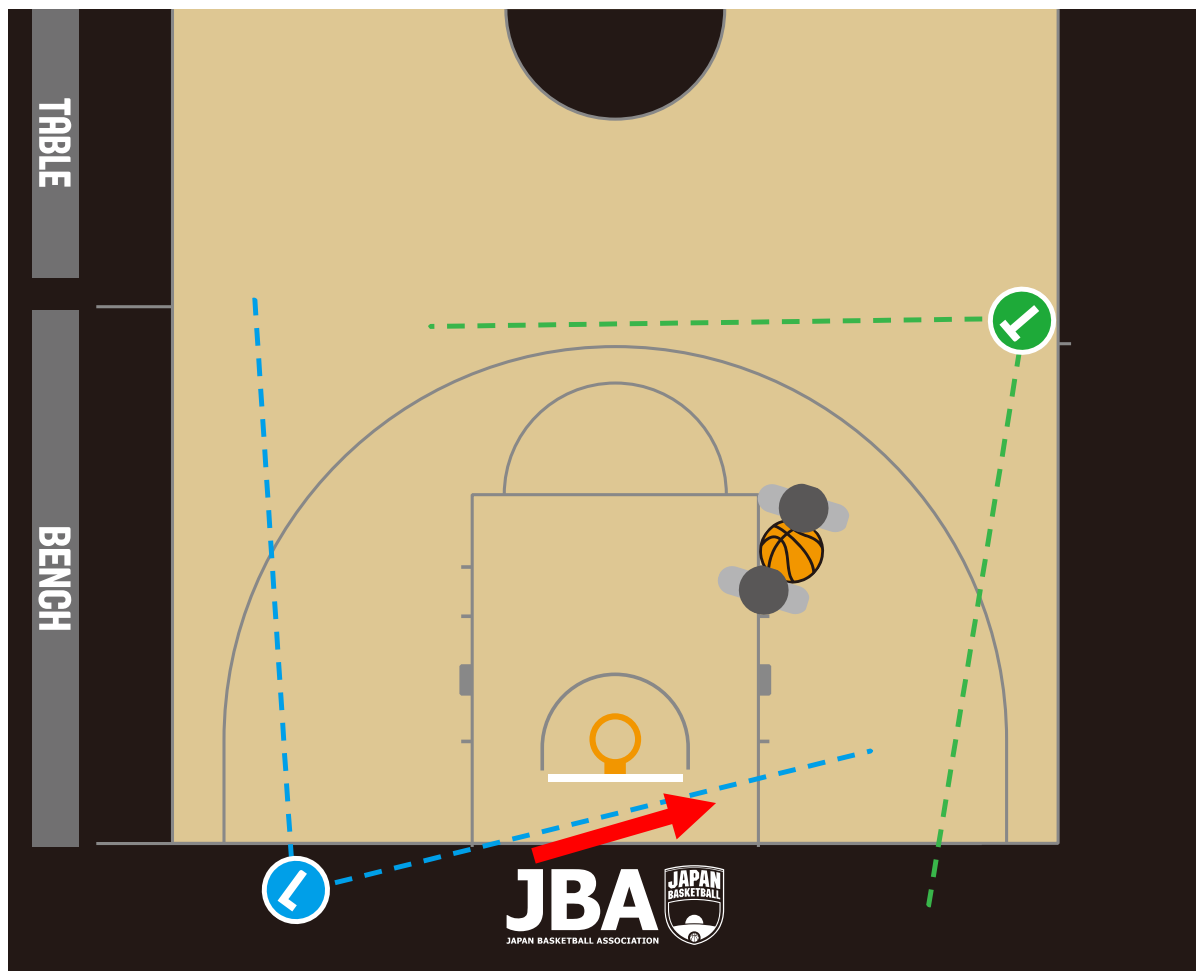
2PO

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



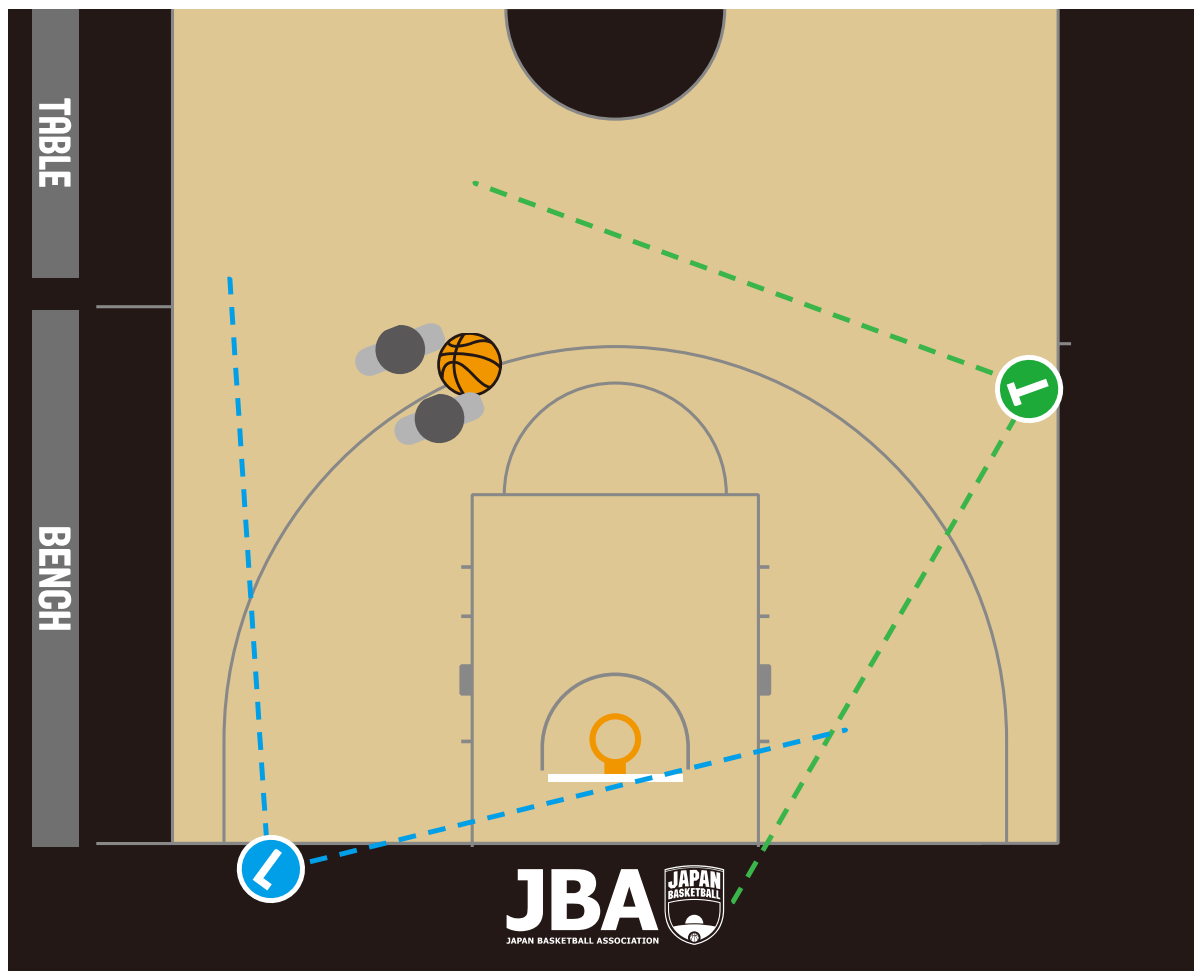
2PO

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

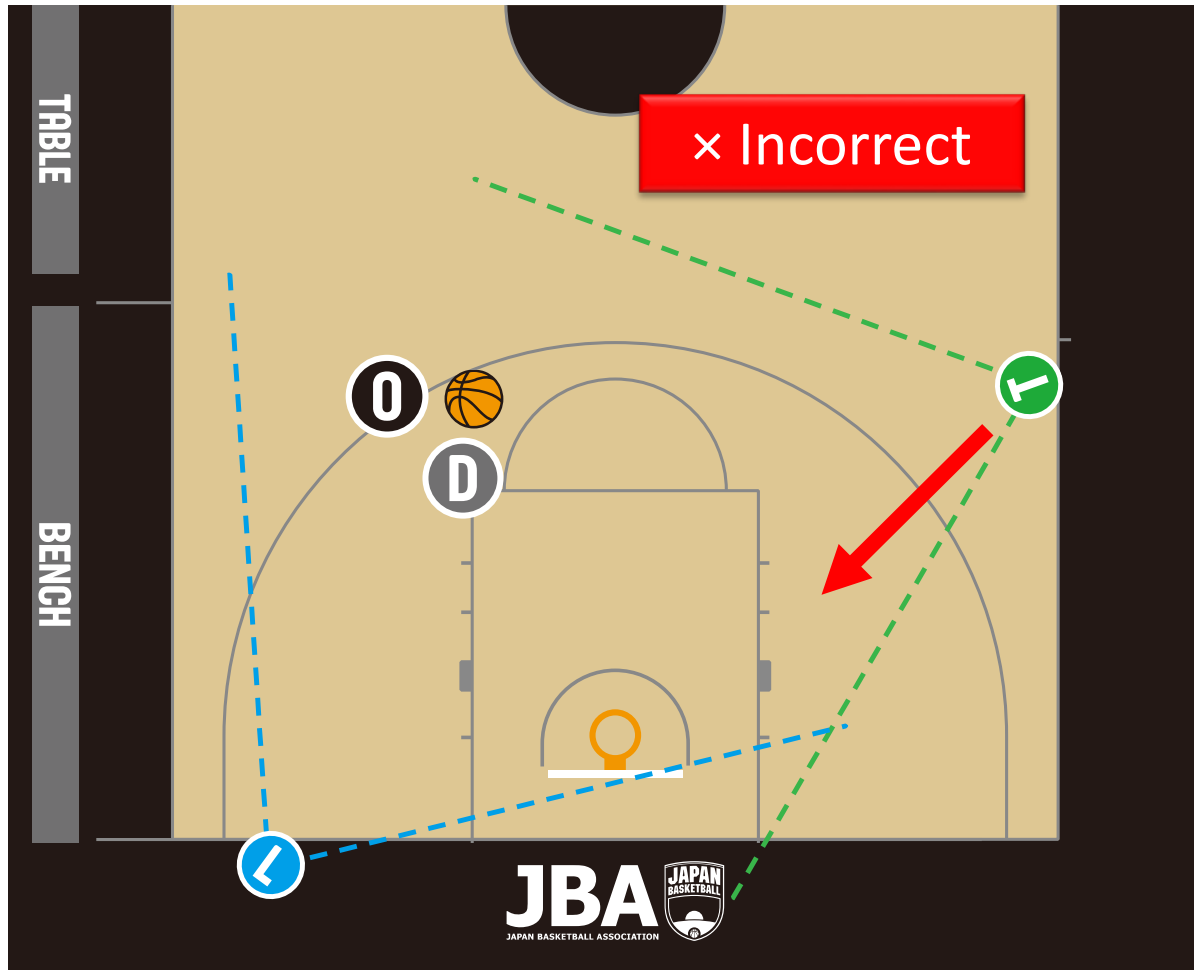
# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

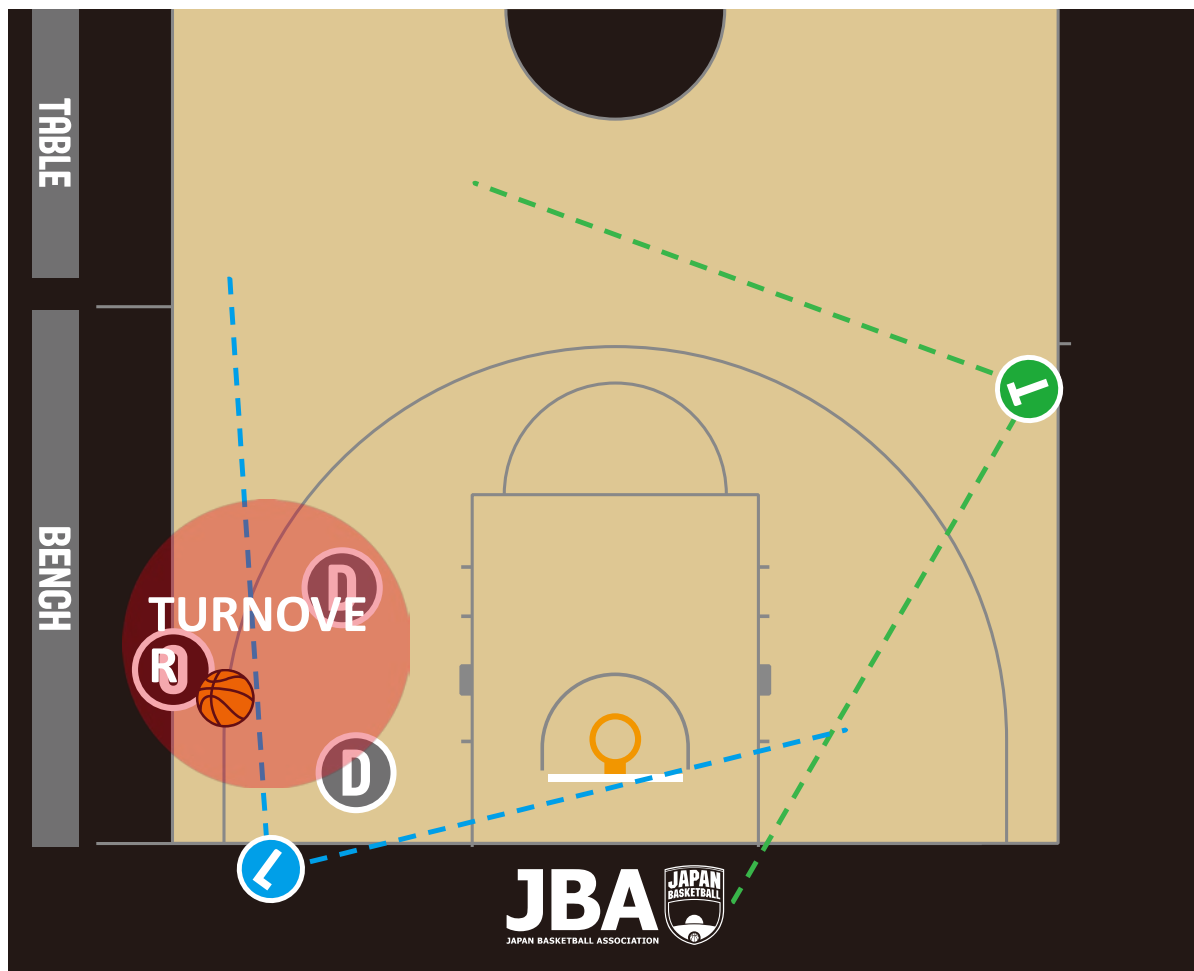
2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

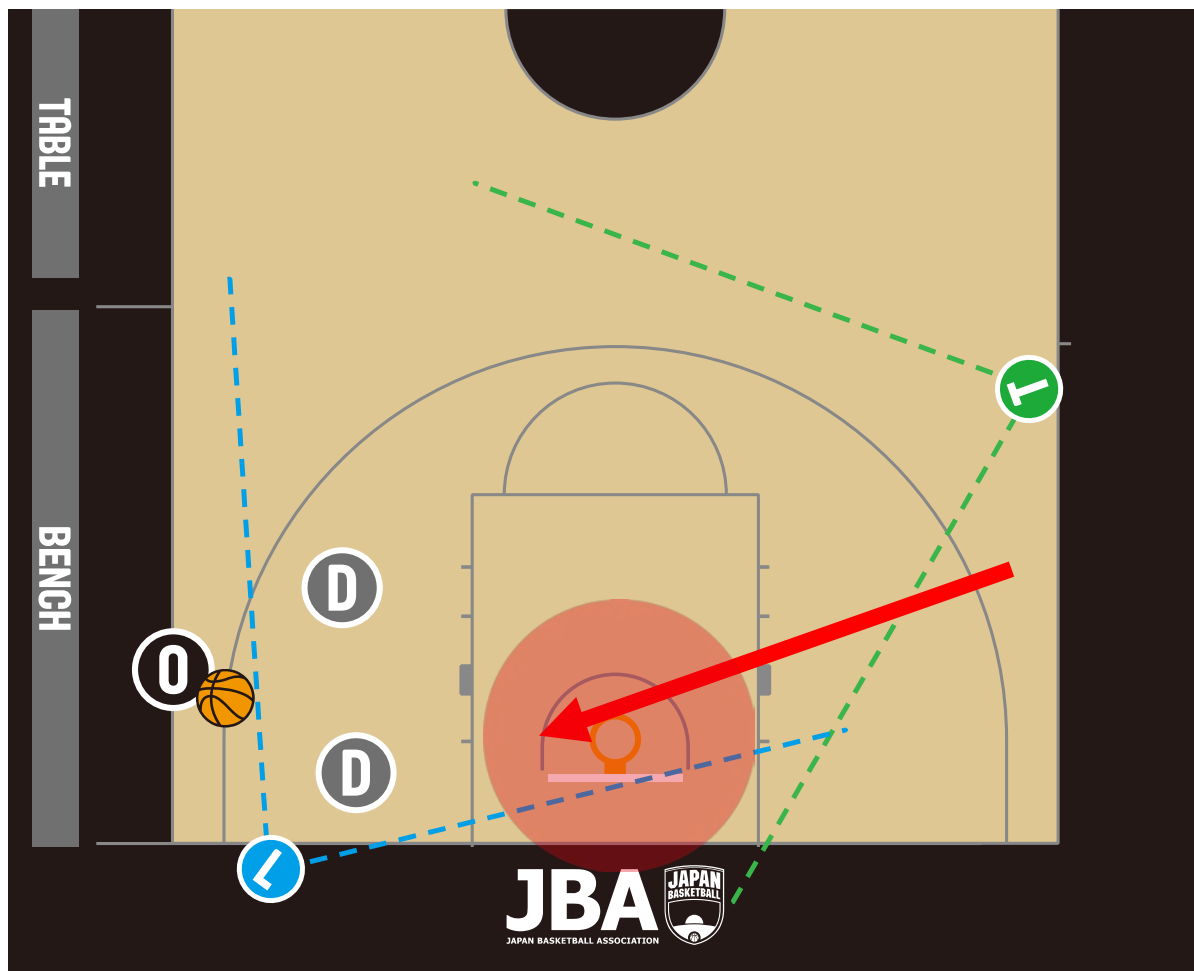
# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO



# 2PO MECHANICS / TRAIL : halfcourt



2PO

**2POのTは視野の確保が必要である！**

**Ball Playに近づきすぎない  
常にプレイに対するアングルを意識する**

# 2PERSON-OFFICIATING

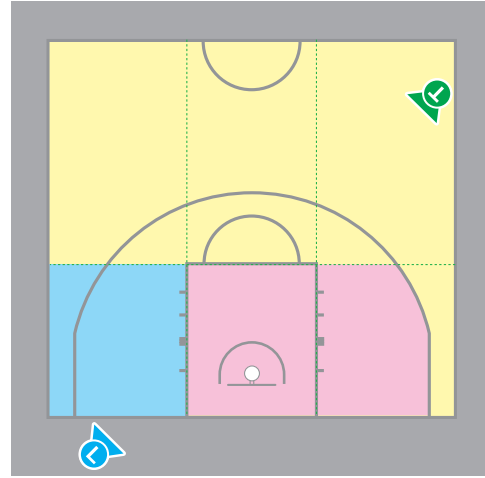
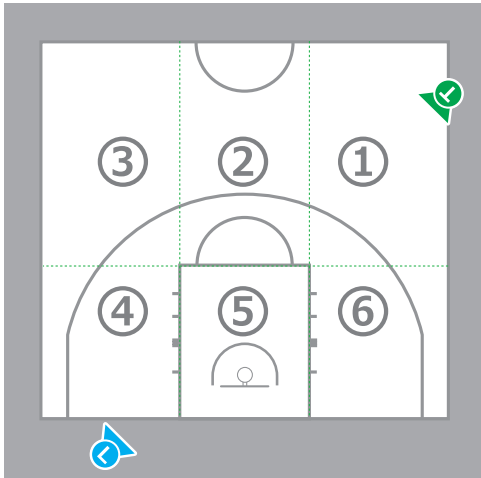
リード／ハーフコート

2PO

リード : Lead

トレイル : Trail

プライマリ・カヴァレッジ



※これは、Tの Primary (プライマリ) の確認である。

< プライマリ・エリア >

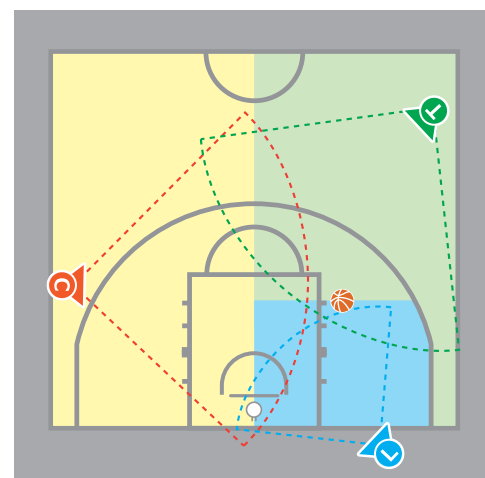
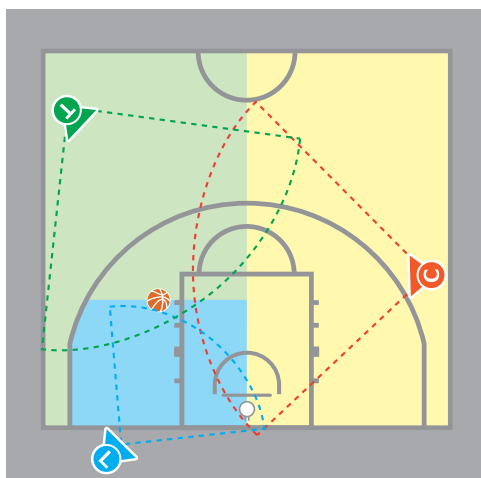
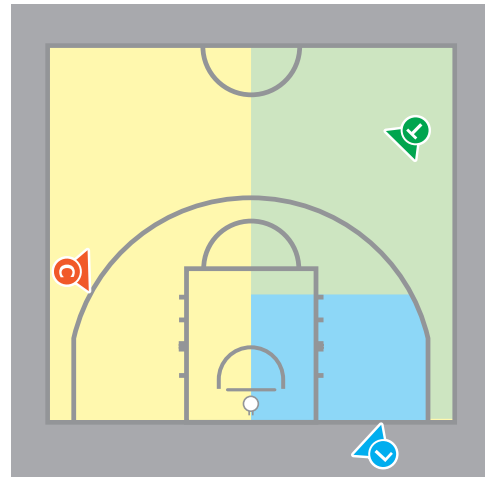
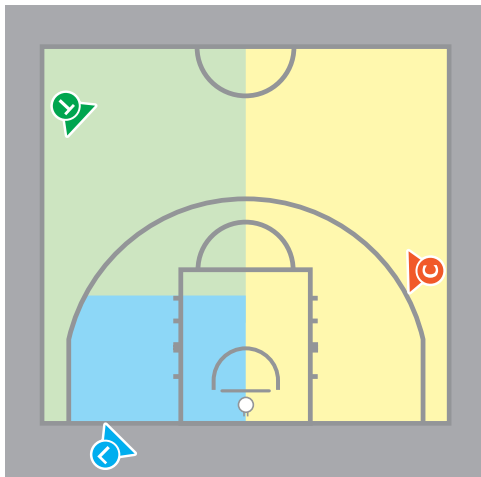
デュアル・カヴァレッジ

3PO

リード : Lead

トレイル : Trail

センター : Center



# リードのポジション

## 一般的なポジショニング

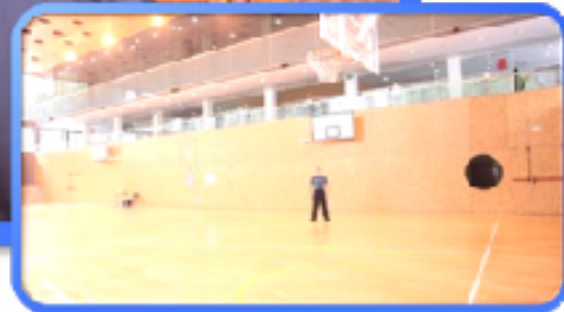
- ・ エンドラインの外側に位置し、ボールラインを基点として(ミラーザボール) プレイヤーの位置やプライマリーを意識して常にポジションを調整する。



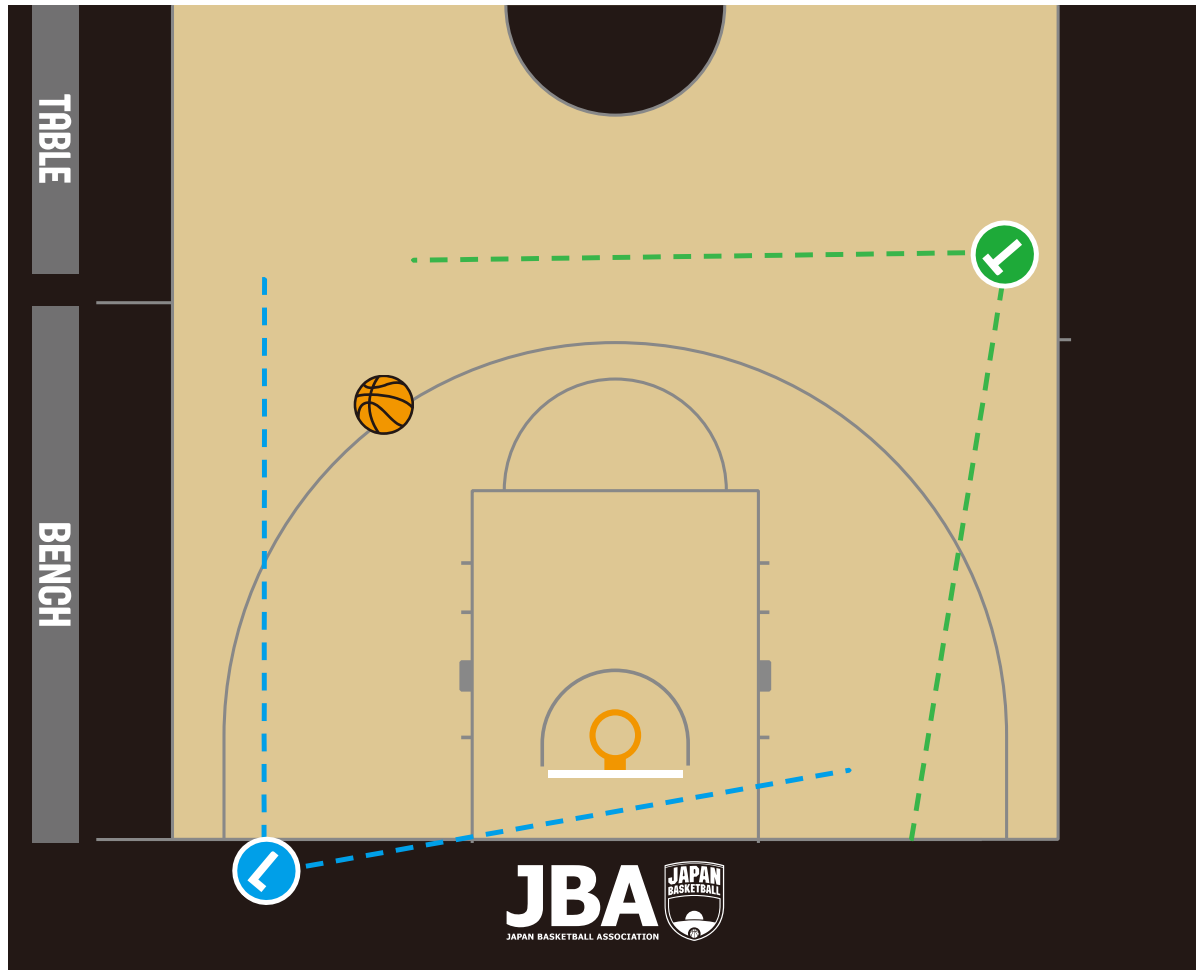
- ・ 制限区域内をレフェリーする。
- ・ ゴール下のプレーをレフェリーする。
- ・ ポストプレーをレフェリーする。
- ・ スクリーンプレーをレフェリーする。

# リードのポジション

## 一般的なポジショニング

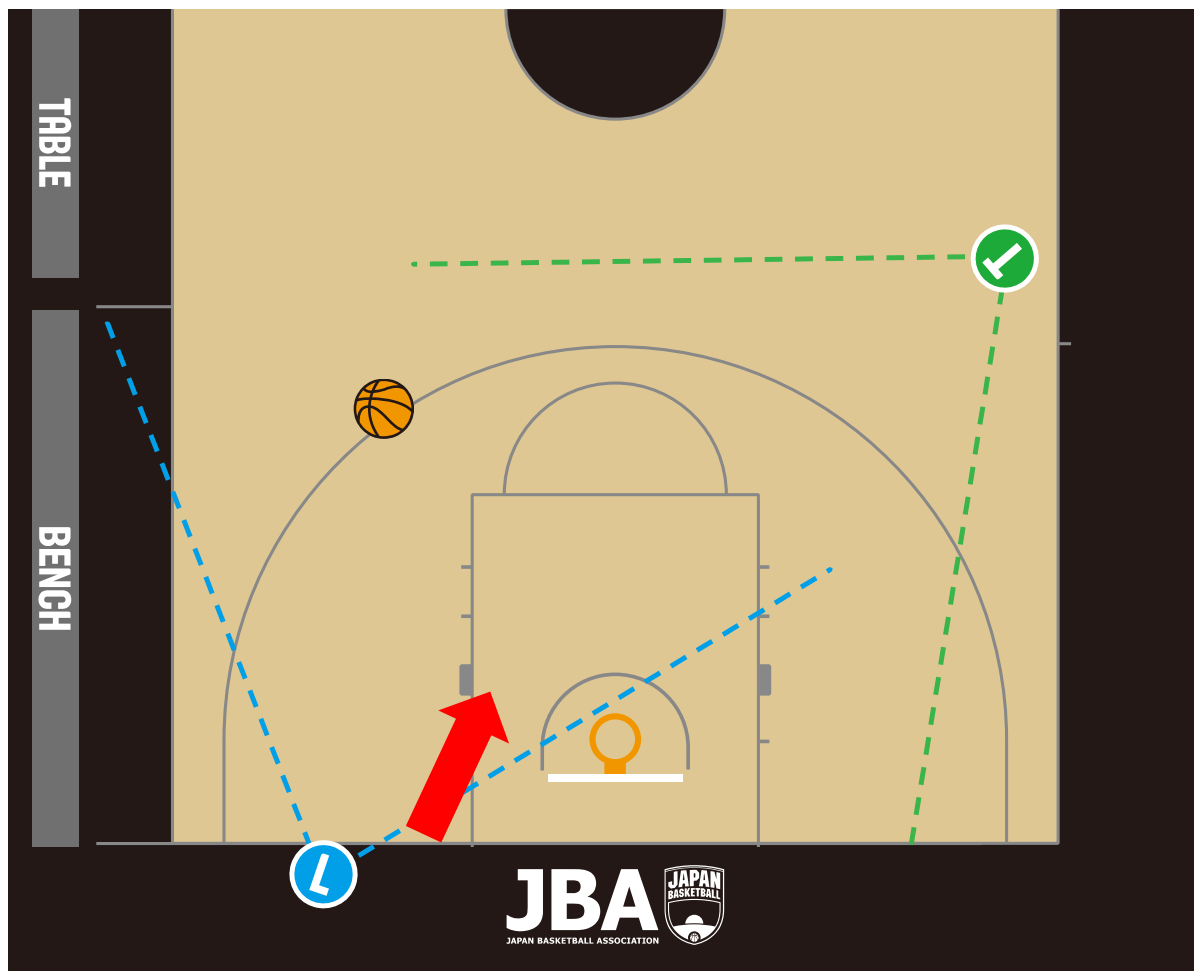


# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



2PO

# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



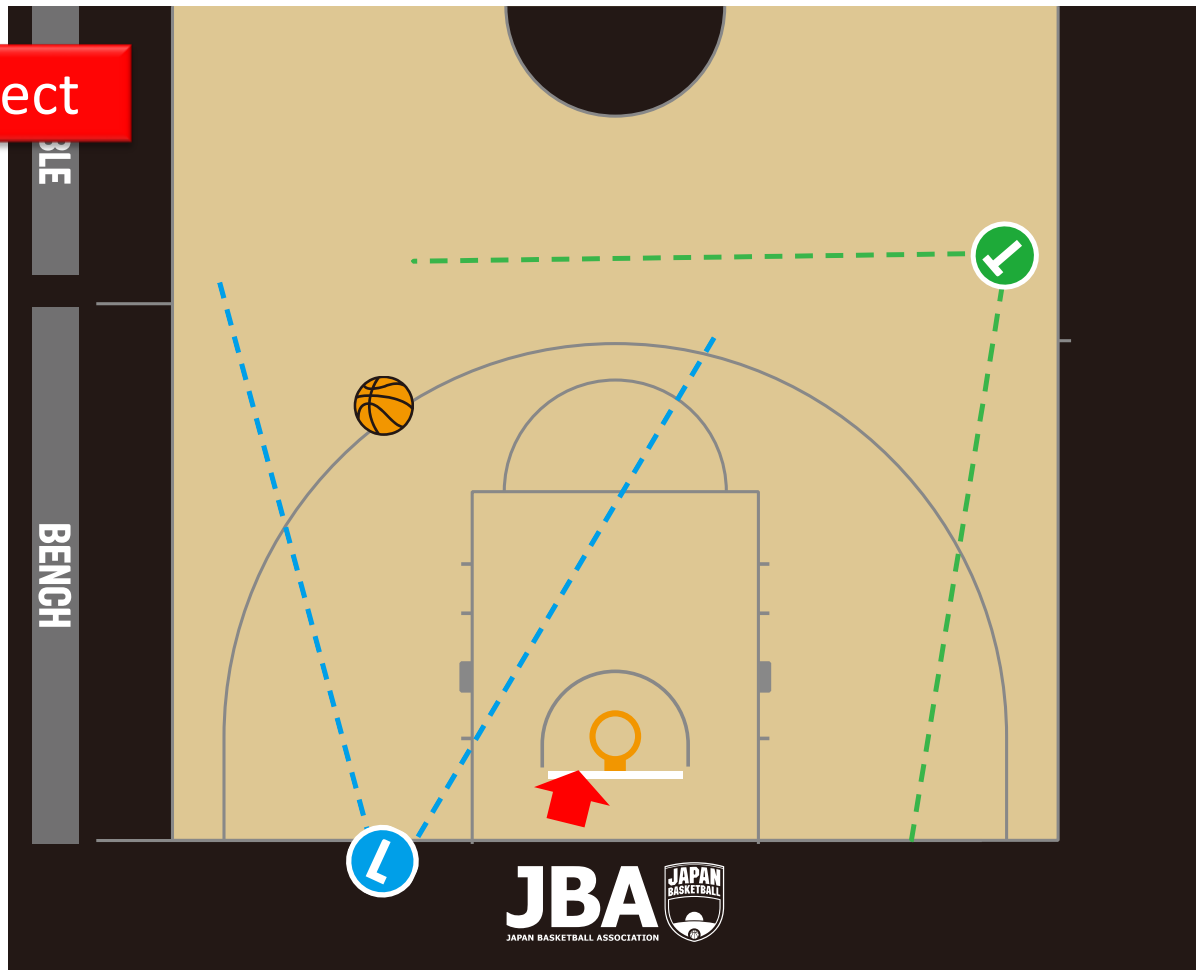
2PO



# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

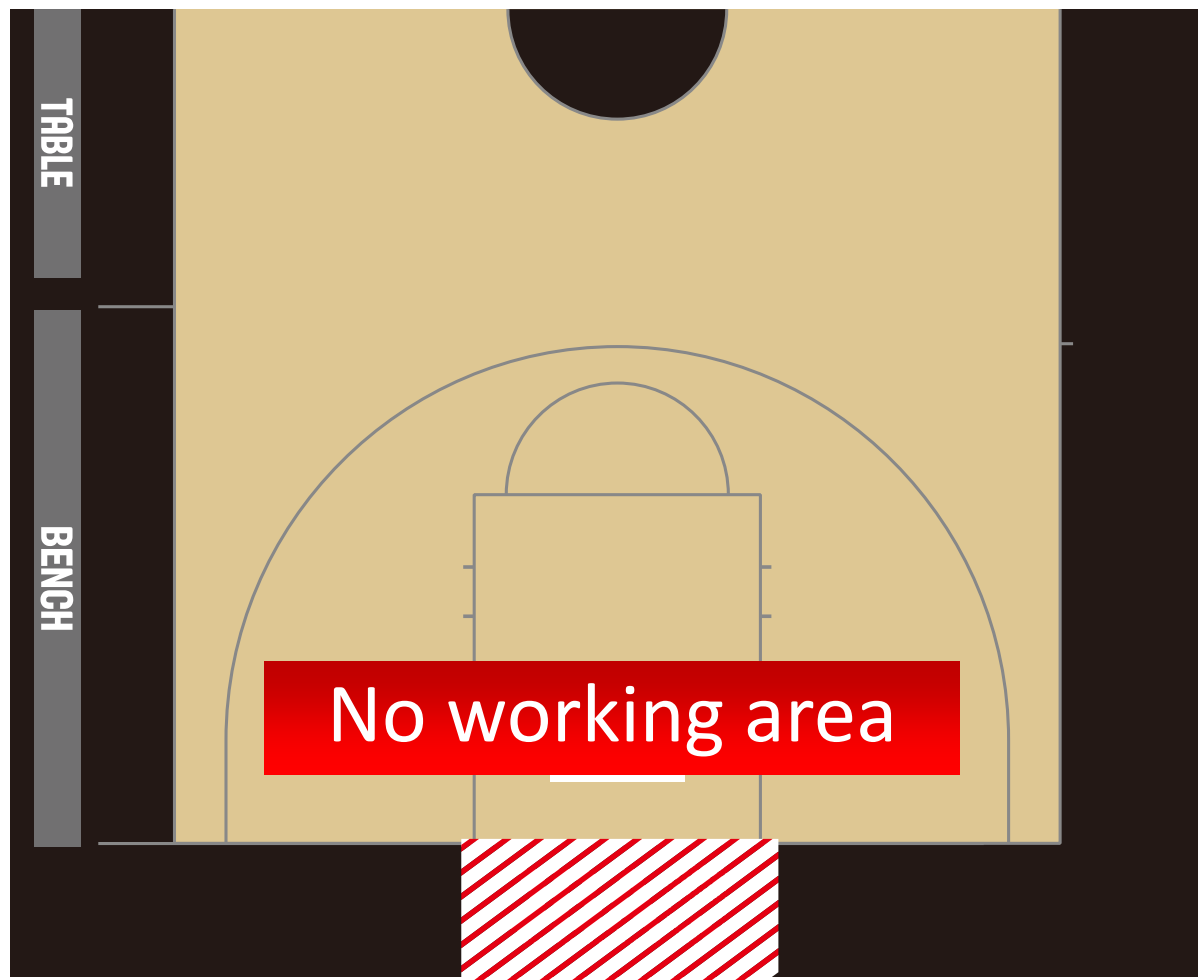
× Incorrect

2PO



# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

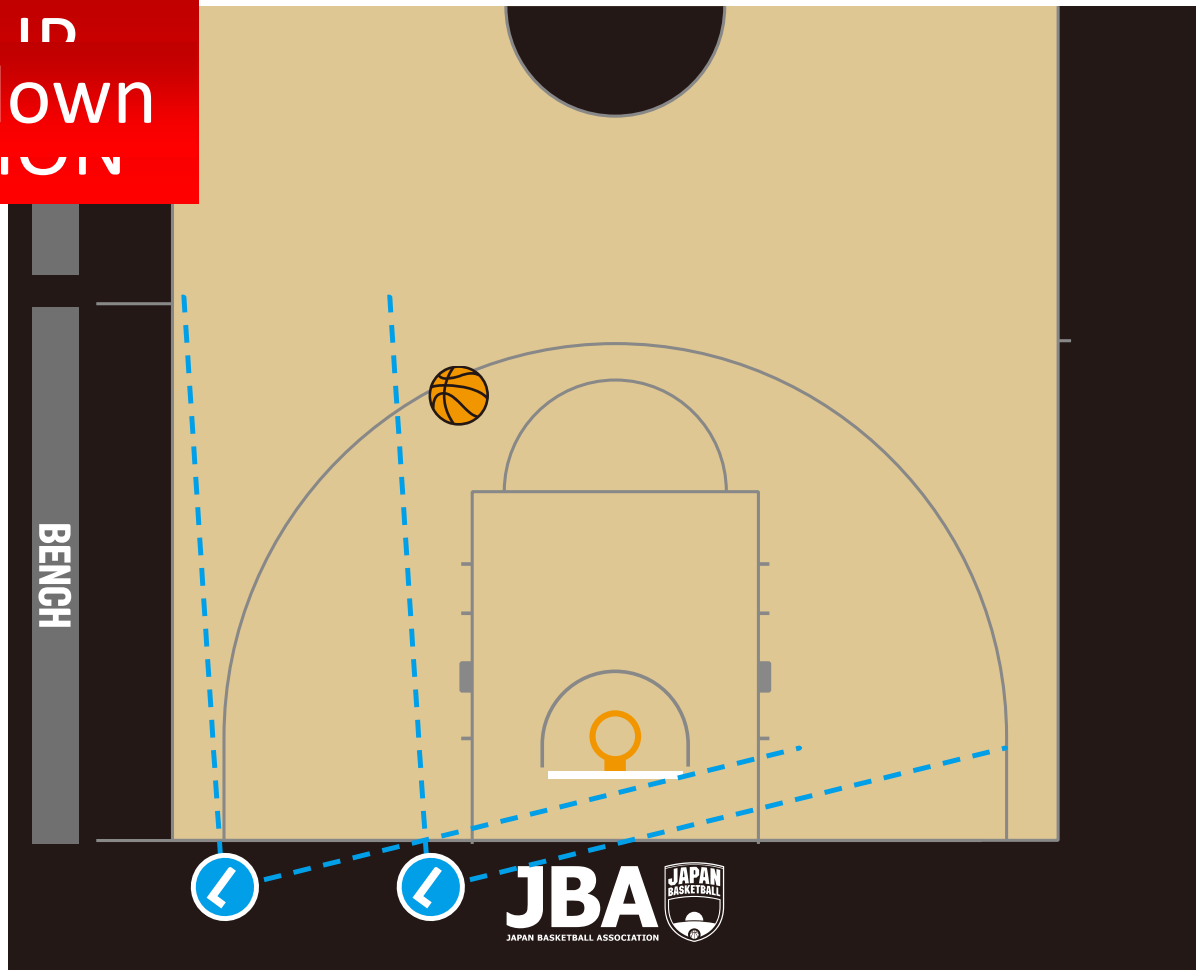
3PO



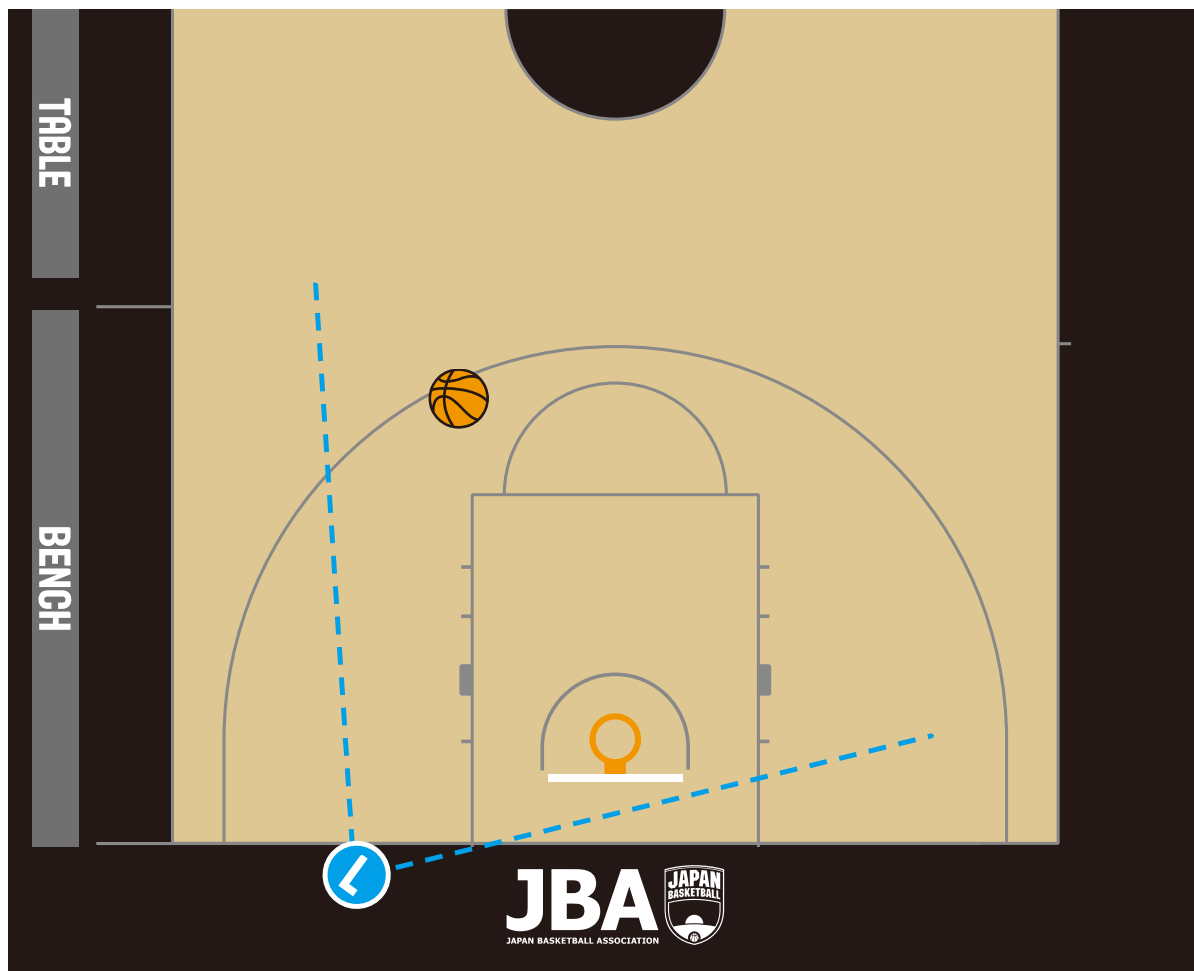
# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

GET IN  
Close down  
POSITION

2PO



# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

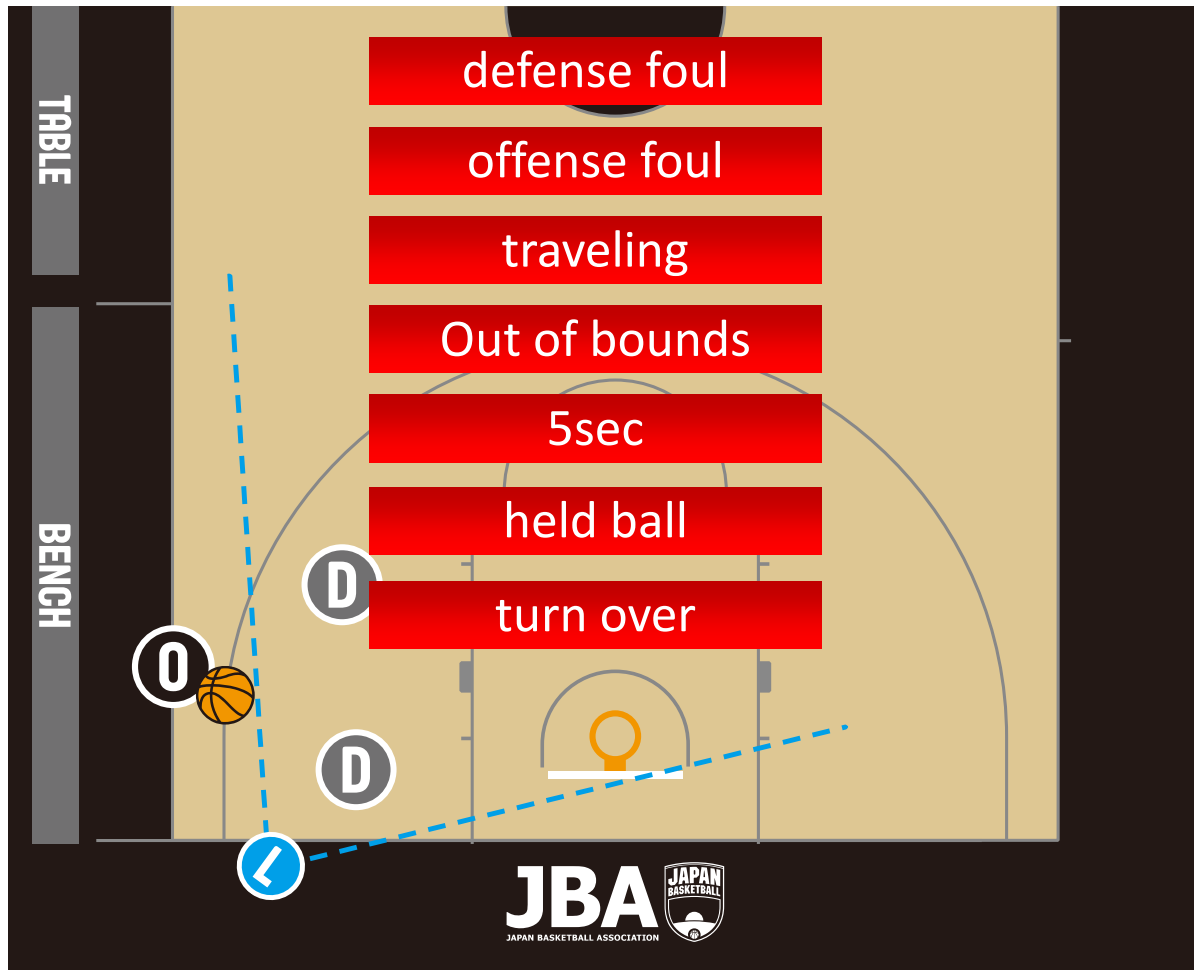


2PO

2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

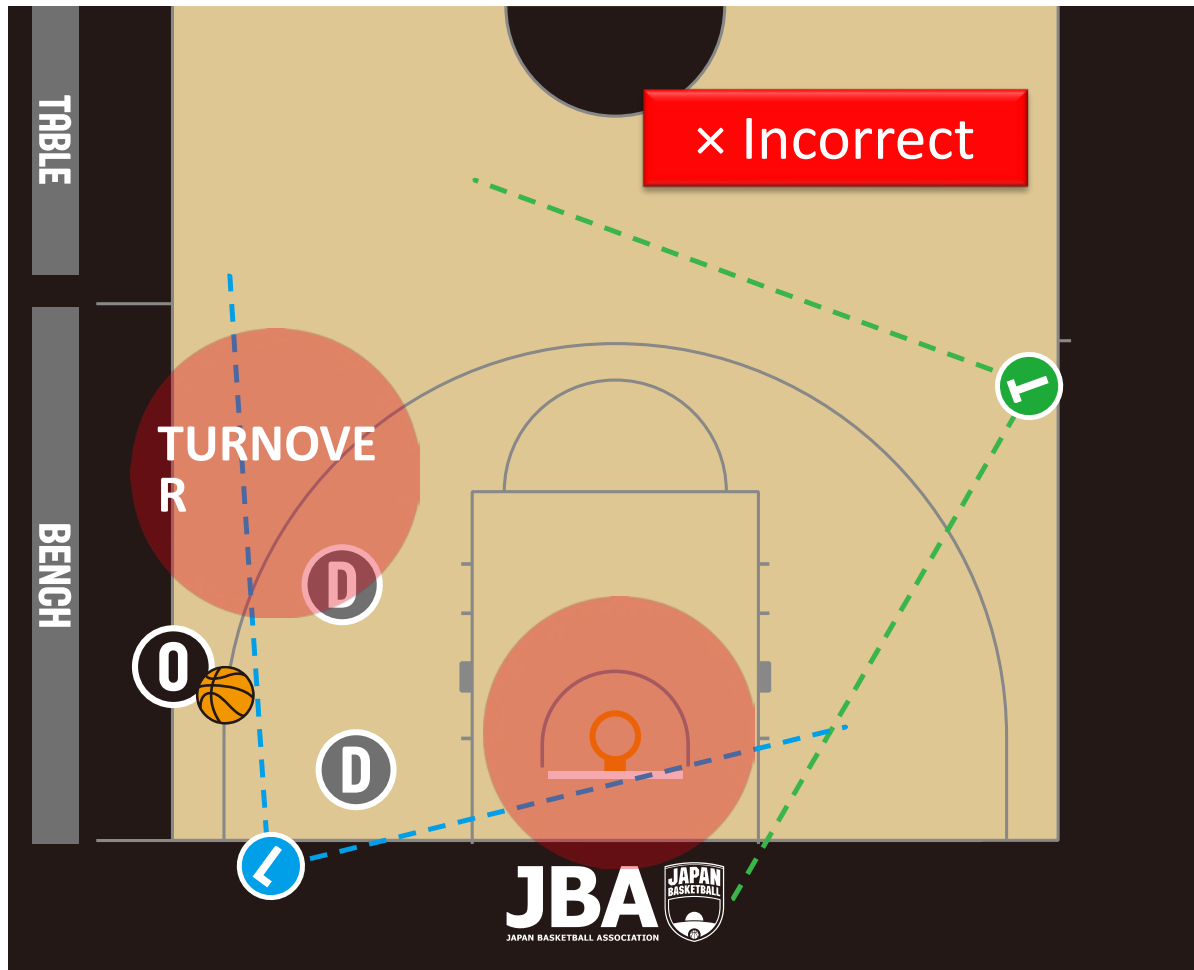


# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



2PO

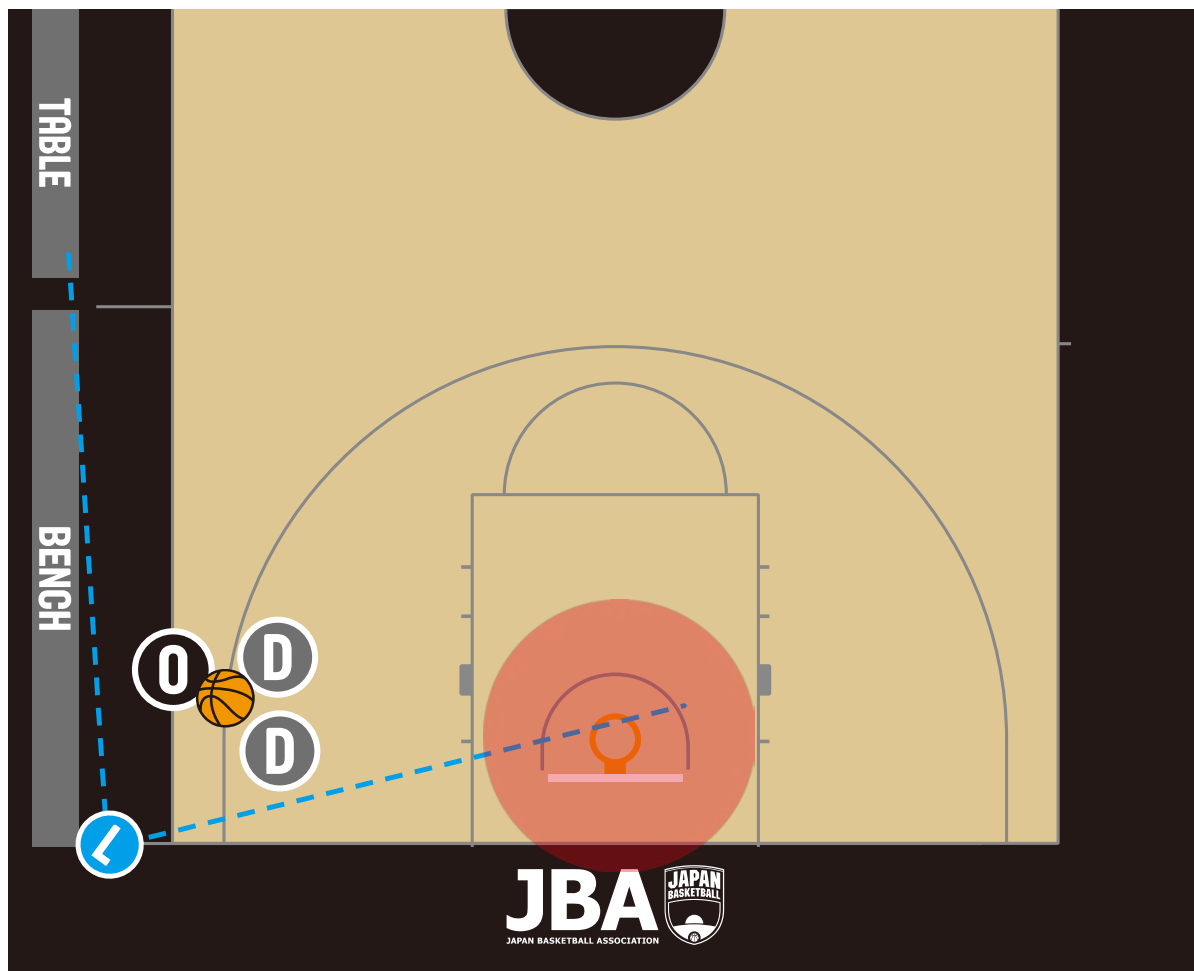
# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



2PO

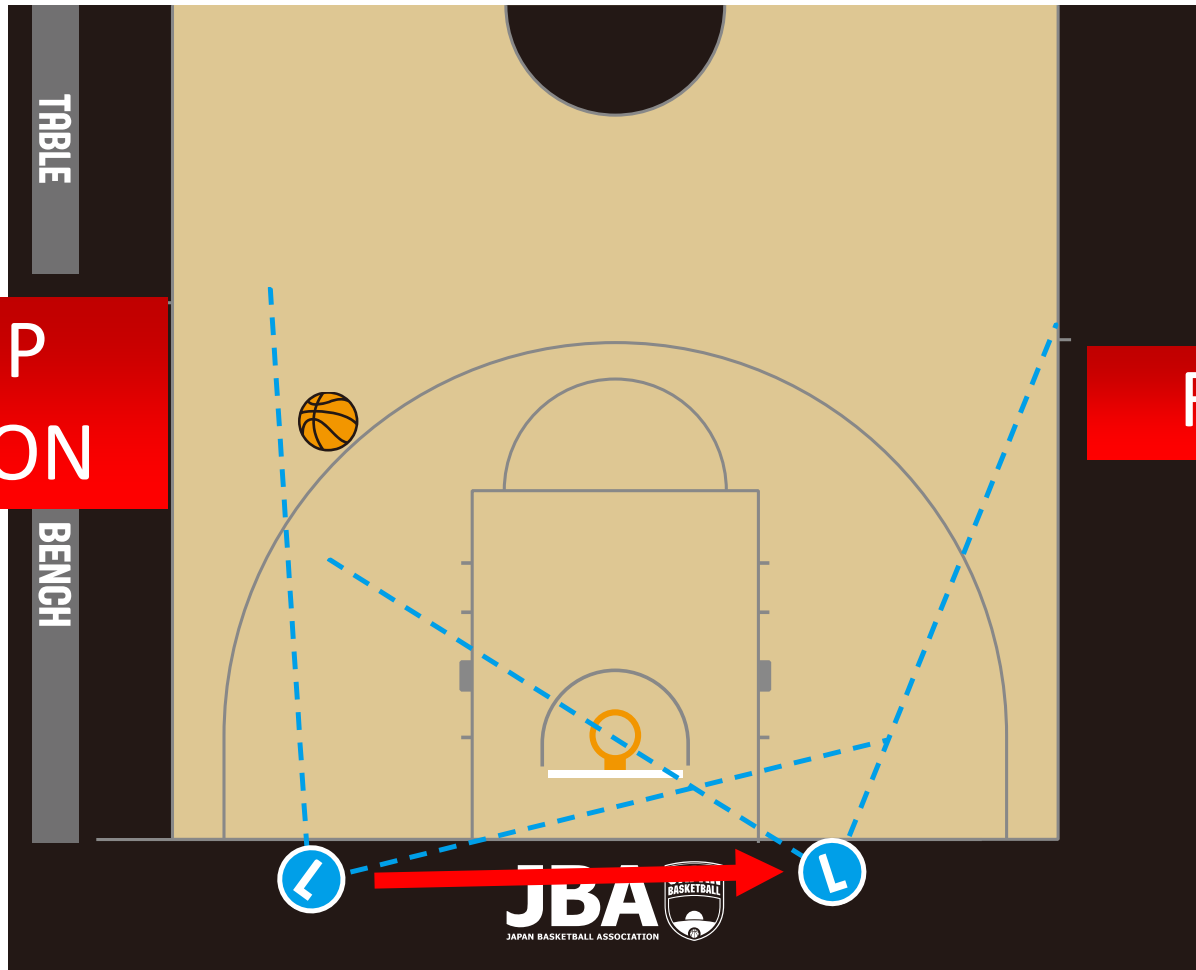
# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

2PO



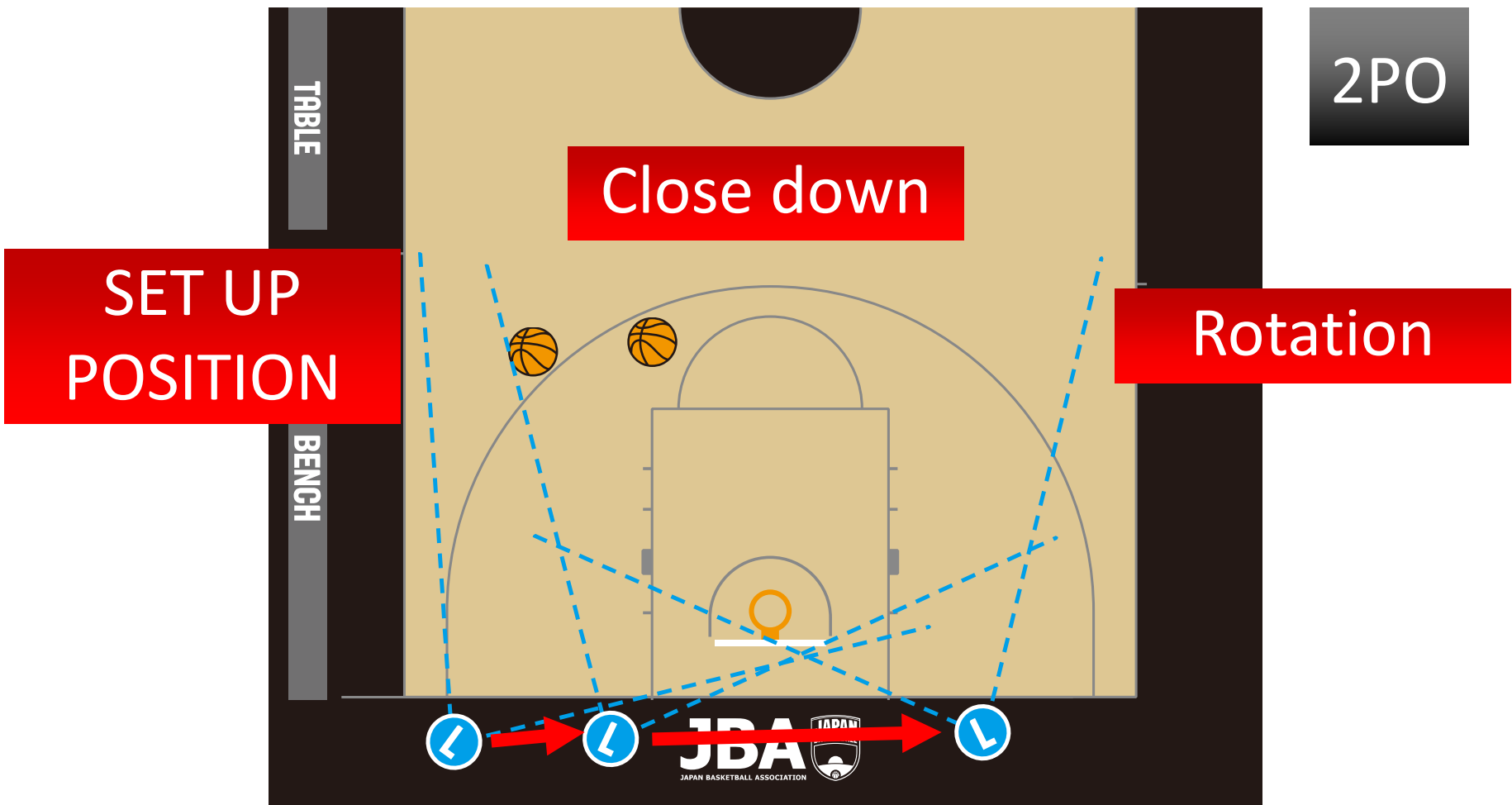
2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

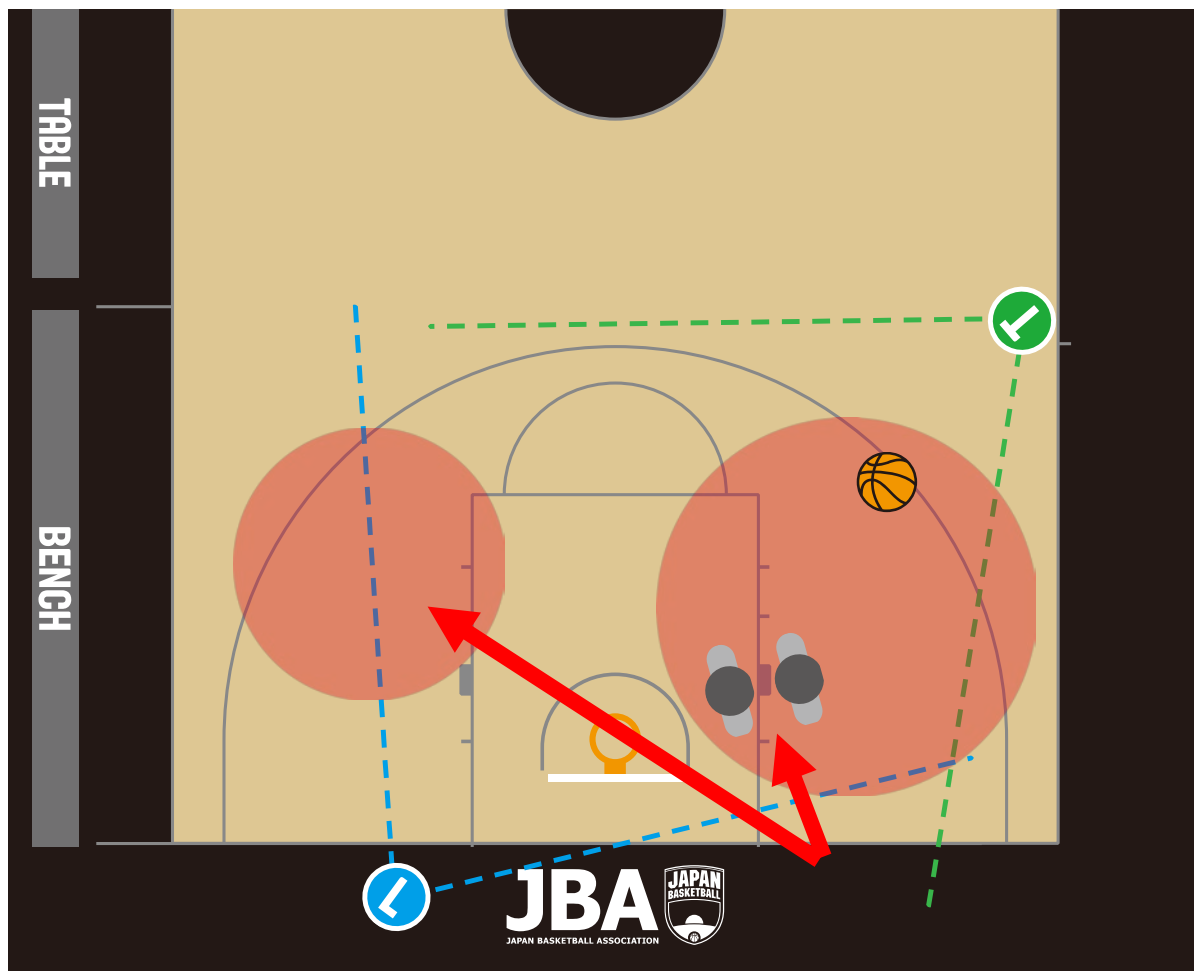




# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT

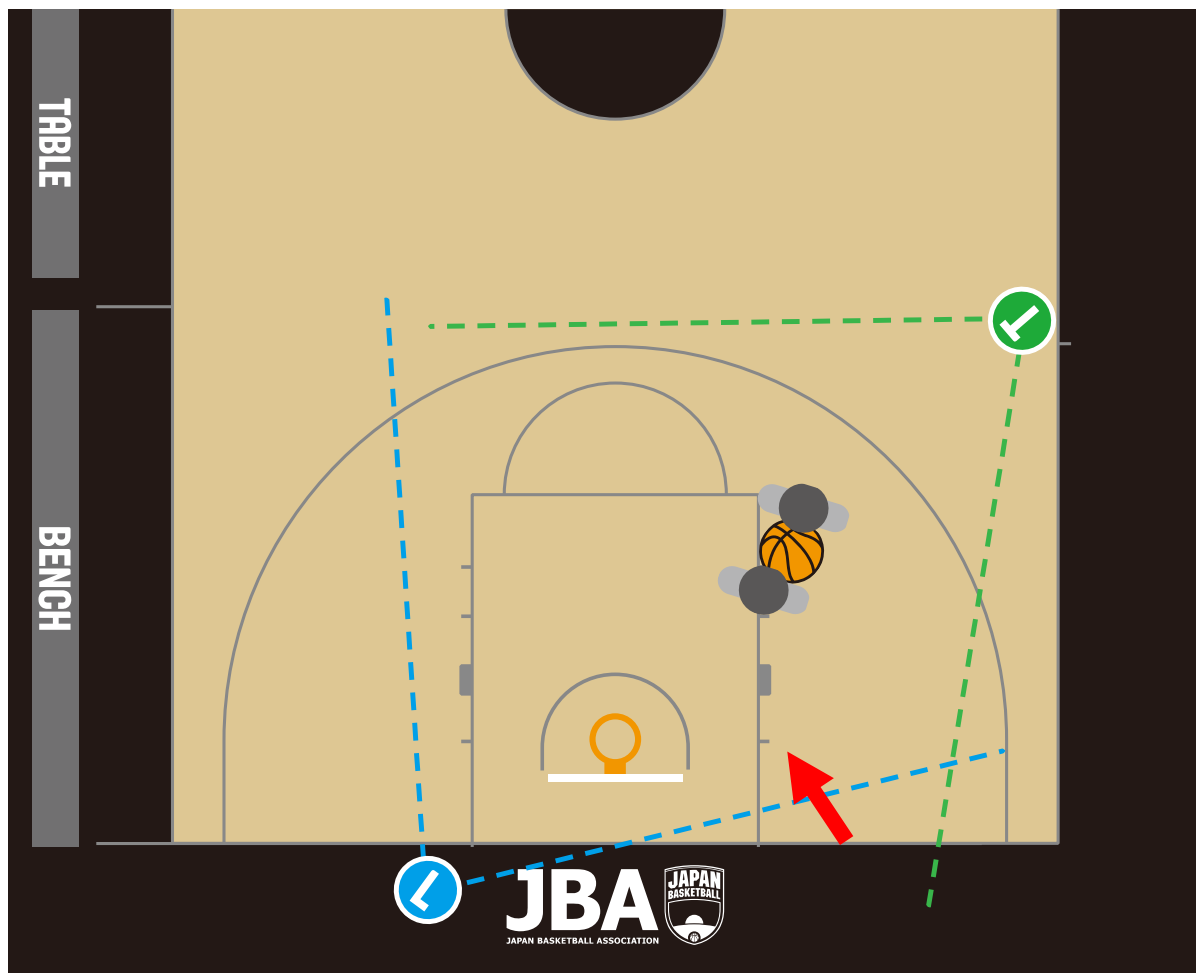


# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



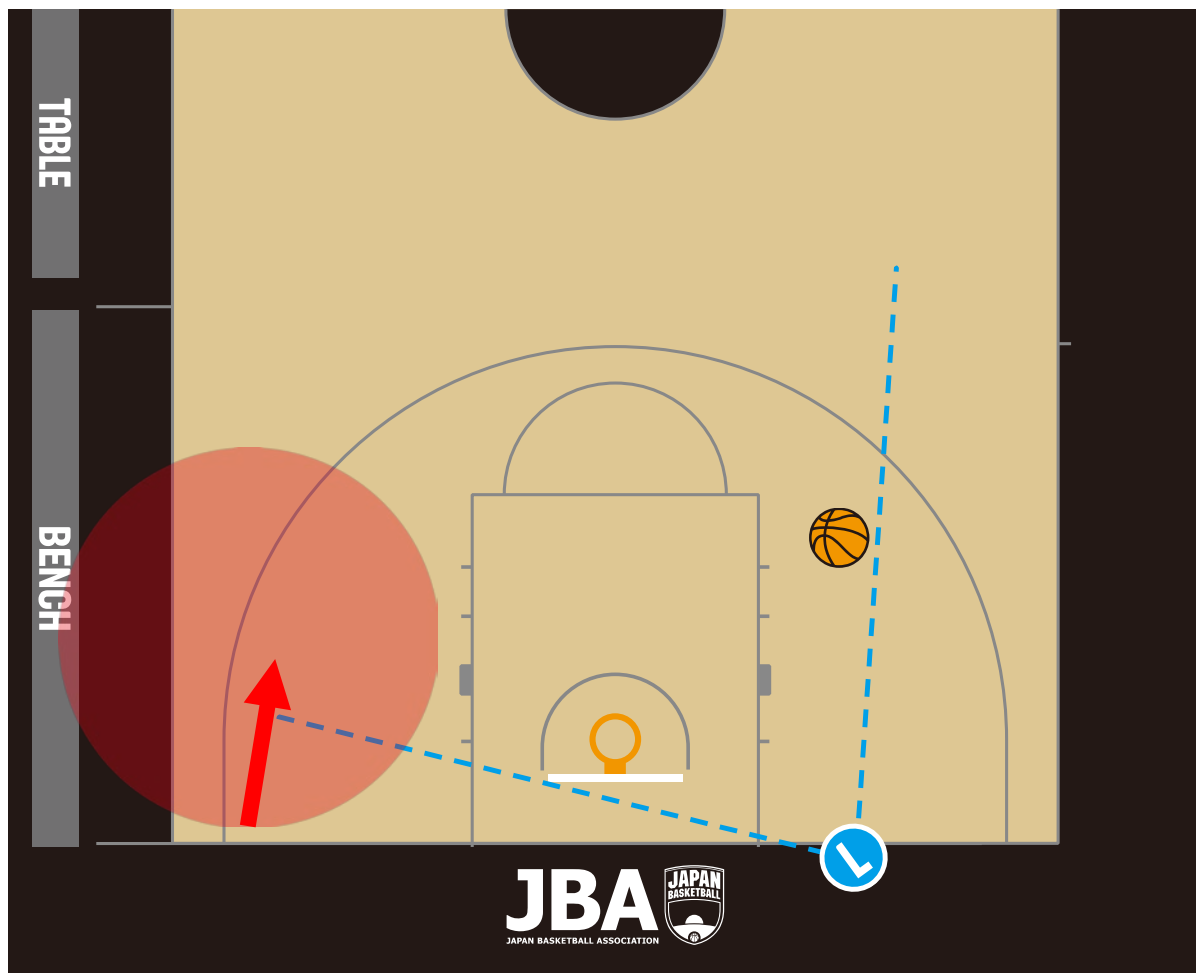
2PO

# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



2PO

# 2PO MECHANICS / LEAD: HALFCOURT



2PO

2PO BASIC REFEREE STANDARD QUALITY

## 2POリードのまとめ

- 3POでは、トレイル(T)とセンター(C)が配置されている。
- 2POのLは、よりペイントエリアに細心の注意を払うことが必要になる。

## 2POリードのまとめ

**2PO（3PO）のLは全てのPLAYに先行する**

- コート内に視野を確保し常に判断すること。
- 速攻の場合、playとの距離が近づきすぎると、playが速く感じられてしまうので注意を払うこと。
- 常にTのポジションに注意を払い、いつでも協力できる準備をしておくこと。

## ⑤ファウルの3原則

練習時の審判などでは、経験からの感覚だけで、なんとなくファウルをコールする人が多いですが、ファウルになるには3つの要素を確認してからコールする必要があります。接触＝ファウルではないといった判定を心掛けましょう。

### 1. 接触(確認)

→人と人の接触が最初の条件となります。

### 2. 責任

→接触を確認したら、接触の責任がどちら側にあるのかを見極めます。

### 3. 影響

→接触があり、どちらの責任かを判断したら最後に影響があるかを見極めます。

→オフェンスの**R**(リズム)**S**(スピード)**B**(バランス)**Q**(クイックネス)に影響のある触れ合いをファウルとして取り上げる。ファウルと判定を下すに至らない触れ合いの度合い→マージナルの見極め



この3つがそろった時、「ファウル」として取上げる

## ⑥ファウルと判定した後の動き方

☆TOテーブルから自身のプレゼンテーションがはっきり見えるところまで走って(ラン)移動し、しっかり立ち止まって(ストップ)、下記の順にはっきりそしてゆっくりとスコアラーへ



1. ナンバーコール(何番のプレイヤーが) **ゆっくり、はっきり、声出しok**



2. ジェスチャー(ファウルの種類)



3. ディレクション(フリースローの数or次に攻撃が行われる方向を指す)



ポジションへ走って(ラン)戻る

**※ラン→ストップ→ランが重要**

☆ローテーション

ファウル判定のあとは、TOへレポートした審判が**トレイル・オフィシャ**となるよう、位置を交換する。



# サンプル ファウルが起きた際のシグナル(その場で)

## ①ショットの動作中でないプレーヤーがDFにファウルをされた場合

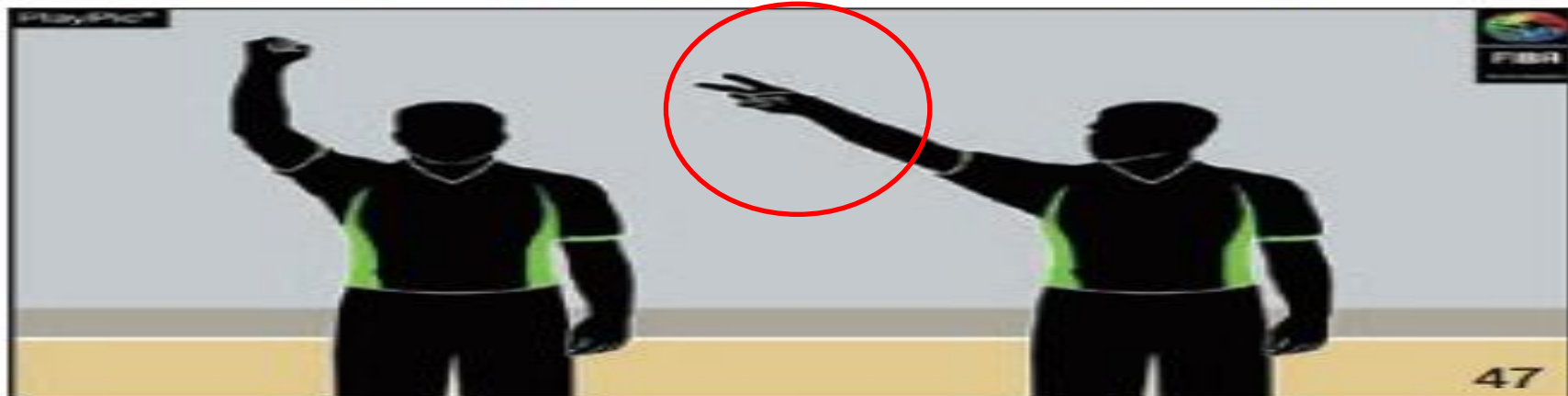
シヨットの動作中ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

## ②ショットの動作中にプレーヤーがDFにファウルをされた場合

2 シヨ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

# サンプル ファウルが起きた際のシグナル(TOに向かって)

①ショットの動作中でないプレーヤーがDFにファウルをされた場合。  
6番がブロッキングのファウルを起こして、相手チームのスローインからプレー再開

6番



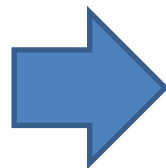
両手を腰に



サイドラインと平行に指し示す

②ショットの動作中のプレーヤーがDFにファウルをされた場合。  
11番がプッシングのファウルを起こして、相手チームのフリースロー(2ショット)から再開

11番



2本のフリースロー



2本指をあげる