

審判マニュアル

- ◆審判は、ゲームをスムーズに、かつ安全に進行するために選手と同じくゲームの参加者であるということを自覚し、オフィシャル、コート主任と協力しながら、ゲームを運営する。

☆試合を行う上での主な注意事項☆

1. 試合の前

- ① 審判の服装を確認（動きやすい服装）
※時計、アクセサリ類は外す。→選手と接触するおそれもあるため
- ② そのゲームの主審・副審。テーブルオフィシャルの3人を確認する。（チームワークが大切）
- ③ 得点係の確認（特に2試合目以降は、前の試合の負けチームの児童が残っているか）
- ④ 用具（5号ゴムボール、得点板表示：チーム名・ゼッケンカラー、オフィシャルグッズ：ストップウォッチ2つ・筆記用具・オルタネイト表示）の確認およびコートの確認（前チームの忘れ物・フロアの水滴など）
- ⑤ チームのメンバーがそろっているか（ゼッケンも）
- ⑥ メンバー表の提出の確認（記入する必要事項も含めて）
- ⑦ ベンチの確認 **トーナメント表の番号の小さいチームがオフィシャル席の左側**
- ⑧ 選手の服装の確認
禁止：鉢巻きやリストバンド類・金属製の髪留め（大きな飾りのあるものもNG）
OK：サポーター・目を保護するゴーグル等、健康・安全上の目的の物
（している児童がいた場合、試合前に確認し、相手の監督にもその旨を伝えるようにする。）
以上のことを確認してから試合を開始する。

2. 試合中

- ① 笛は首からかけ、プレイ中は常に口にくわえておく。
（バスケットの審判は、瞬時の判断が大切です。）
- ② シュート成功時、オフィシャル、得点板に正しく得点表示がされているかを確認する。
- ③ オルタネイト表示の向きについてそのつど確認をする。
- ④ 選手の体調不良、けが、ほどけたくつひもなどに注意し、そのようなことがあった場合は、時計を止めて対応することもある。（オフィシャルに、時計を止めることをしっかりと指示すること）

3. 試合の後

- ① 終了時のオフィシャルの合図とシュートが成功した時がほぼ同じ時は、審判はオフィシャル席に行き、確認を取ってから、選手、会場にシュートの成否（得点の有無）のコールをする。
- ② 最終スコアが得点板とあっているかオフィシャルに確認をとる。
- ③ 挨拶をして終了。負けチームには得点係の確認、勝ちチームには次の試合のメンバー表を渡す。
- ④ けがなどがあった場合は、その状況を選手と監督に確認し、救護が必要な場合は、見てもらうように促す。けがについてはその大小にかかわらず、本部に速やかに報告する。
- ⑤ 試合結果を本部または、コート主任に報告する。（メンバー表を提出する。）

☆審判の動き方☆

○審判は2人1組（主審・副審）で行う

ただし、主審と副審は、ゲーム中においては全く同等の権限を持ちます。主審が優先であるとか、相手の場所を吹いてはいけないということは決してありません。特にゴール下の攻防や、シュートの動作時は、ファウルが起こりやすいので、二人の目でしっかり見るのが望ましいです。また、主審と副審のチームワークも大切です。積極的にアイコンタクトや言葉でコミュニケーションをとるようにしてください。

◆足を止めない

（必ず1人はボールより先に動いていく）

◆コートに踏み込んで判定する。

（プレイを妨げない範囲で、積極的にコート内に入って判定しましょう。）

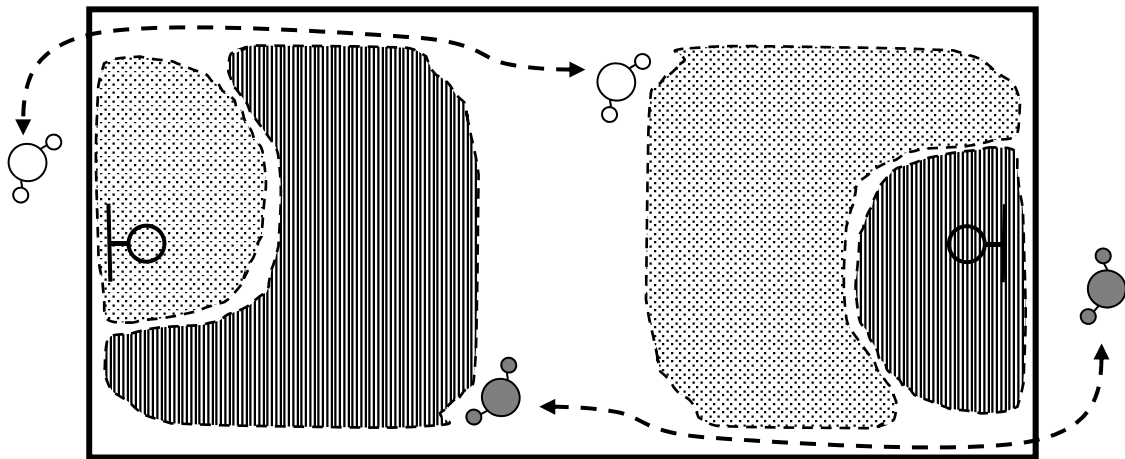
◆選手とボールが見える角度で見る。

（2人でプレイヤーを挟み込むようにして）

◆二人の審判の動きが重ならないように動く。

（責任範囲→下図を参照）

○審判の位置取りと分担エリア



○ジャンプボールは主審が行う。副審は、最初にボールが動いた方へ走りエンドライン側から試合を見る。主審はオフィシャル席のオルタネイト表示を確認してから、後からボールを追うように動いて試合が始まる。

※ファウルが起きた時に2人の審判がポジションを交代することが望ましいが、ポジション的に時間がかかる場合はそのままでもよい。

○笛をふく時は、大きな音でしっかり吹く。

○笛を吹いたあとは、何があったのか、どちらのボールなのかをはっきりとコールしジェスチャーする。

○堂々とした態度でジャッジをとる。（自信がなさそうにすると、プレイヤー、ベンチ、また保護者が、不安感や不信感をもちます）

○審判が笛を吹いた場合は、必ず審判が一度ボールを持ってからプレイヤーに渡して試合を再開する。※ゴールが決まった後は、笛は吹かない。ボールにもさわらない。

○2、3ゲーム目の開始はオフィシャルの反対サイドからのスローインで始まる。審判はスタートを促す言葉をかけて子供にボールを渡すようにする。（渡した時点で5秒のカウントが始まる。オフィシャルは、スローインされたボールをコート内のプレイヤーが触れた時から時計を動かす。）

☆バイオレーションおよびファウルとその合図☆

①バイオレーション

⇒バイオレーションとは規則に対する反則のうち、体の触れ合いやスポーツマンらしくない行為を含まないもの。

☆バイオレーションがあった場合は、審判は右手を挙げて笛を吹き、バイオレーションの内容に応じて、以下のジェスチャーを行う。(声を出してコールも合わせて行うことが望ましい)

○トラベリング

→ボールを持ったまま3歩目が床につくこと。



○ダブルドリブル

→両手でドリブルをつく。
ドリブル中にボールを支え持っ
てから、再びドリブルをする。



○キックボール

→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してはいけない。

○5秒ルール

→ボールを持ったら5秒以内にシュート・パス・ドリブルのいずれかのプレーをしなくてはならない。

○ボールがコートの外に出た時(アウト・オブ・バウンズ)

※バックボードの裏、および支柱にボールが当たった時も、最後にボールにふれた選手の相手チームのスローインとなる。

☆これらの反則があった時は、反則のあった場所から最も近いサイドラインまたはエンドラインから、相手チームのスローインとなる。

※エンドラインからのスローインの場合は、バックボードの真下は避ける。

※ノータッチでボールが出た時は、スローインした場所から相手チームがスローインする。

※会場によって、コートの周りが狭い会場では、スローインの際、コート内にいるプレーヤーがラインから1m以上内側に離れるようにする。(開会式後のルール説明で確認する。)

※一般のルールにある3秒ルール、バックパスは少年団ルールには無い。

○ジャンパーバイオレーション

→タップして床や、他のプレーヤーに触れるまで、ジャンパーはボールを保持してはいけない。タップの回数は、2回まで。また、タップしたボールが直接、外に出た場合、どちらが出したのか明らかな場合、その後のスローインは相手ボールとなり、スローインを保持(コントロール)とみなし、それに合わせてオルタネイトの表示をする(ボールを出した側)。どちらが出したのか分からない時は、再度ジャンプボールとする。

② ファウル

⇒ファウルとは、規則に対する違反のうち、からだの触れ合いやスポーツマンらしくない行為のこと。1人が1試合を通して5回目のファウルをすると退場となる。(ファウルの回数はオフィシャルが確認する)

☆ファウルがあった場合は、審判は右手の拳を挙げて笛を吹き、ファウルの内容に応じて、以下のジェスチャーを行う。(声を出してコールも合わせて行うことが望ましい)

○プッシング

→相手プレーヤーを押すこと。



○ハッキング

→相手プレーヤーをたたくこと。



○ホールディング

→相手プレーヤーをおさえて自由をさまたげること。



○チャージング

→相手プレーヤーにつきあたること。



○ブロッキング

→相手プレーヤーのコースをわざとふさぐこと。



○トリッピング

→相手の足を引っかける。

※テクニカルファウル⇒ベンチの選手、監督も含め、スポーツマンとして好ましくない態度もファウルとする。

(ベンチテクニカルの場合、ファウルされたチームのコートにいるどの選手でも、好きな場所から、シュートまたは、パスができる。)

☆これらの反則があった時は、反則をされた選手が反則のあった場所から、シュートかパスかを選択してプレーを再開する。

その時、両チームの選手は2m以上離れなければならない。

※一般のルールと違って、フリースローは適用しない。

※ファウルはしっかりとジャッジする。(ファウルを見逃してしまうと試合が荒れることになり、けがにもつながる。ゲームの最初からしっかりとジャッジする。)

※シュート時にファウルがあり、さらにそのシュートが成功した場合は、得点が認められ、ファウルの回数も加算される。ファウルの回数をオフィシャルに確認した後、シュートを入れたチームの相手チームのスローインでゲームを再開する。(ボーナススローはなし。)

③ オルタネイティング・ポゼッション・ルール

⇒ オルタネイティング・ポゼッション・ルールとは、従来ジャンプボールで決めてきたボールの保持を、交互に保持し合うようにしたルール。

第1ゲームの最初のボール保持はジャンプボールで行われるが、それ以降はヘルドボールなど、旧ルールではジャンプボールが適用されていた状況（ジャンプボールシチュエーション）で、両チームが交互にボールをプレイの起こった一番近いラインの外からボールを入れる（スローイン）。また、第2ゲーム以降の各ゲームの開始時にもその時にスローインする順番のチームが行う。順番はテーブルオフィシャル席におかれる**ポゼッションアロー（赤い矢印）**で示される。

◎ ジャンプボール・シチュエーション

- ・ 両チームのプレーヤーでボールの取り合いになった時。（ヘルドボール）
- ・ 両チームのプレーヤーが同時に触れて、ボールがコートの外に出た時。
- ・ だれが最後に触れてボールがコートの外に出たか審判がわからなかった時。
- ・ 両チームのプレーヤーが同時に反則をした時。
- ・ シュートやパスをしたボールがバスケットボードとリングにはさまったり、のったままになったりした時

※ただし、延長戦の最初のボール保持については、再度ジャンプボールを行う。

（再延長は、オルタネイトの表示に従う）

※このルールの適用がある時には、オフィシャルにも分かるようにしっかりとジャンプボール・シチュエーションのジェスチャーをしてから、どちらのチームのボールで始まるかをオフィシャルに確認する。



※このルールの適用の後、オフィシャル席の矢印の向きが変わったかどうか確認する。

※1・2ゲームの後は、ゲームの終了と同時に矢印を反対向きにする。攻める方向を確認し、スローイン後、また向きを変える。

よくある質問から

- Q 1. 2人の審判がポジションチェンジするのですか？
- A. ファウルが起きた時に2人の審判がポジションチェンジすることが望ましいが、ポジション的に時間がかかる場合はそのままでもよい。
- Q 2. 2、3ゲーム目の開始はどうすればいいのですか？
- A. 2、3ゲーム目の開始はオフィシャルの反対側からスローインで始まる。審判はスタートを促す言葉をかけて子供にボールを渡すようにする。渡した時から5秒ルールのカウントは始まっています。
- Q 3. 5秒ルールはどの時点からカウントするのですか？
- A. 審判から選手にボールが渡された時点で5秒のカウントが始まる。オフィシャルは、スローインされたボールをコート内のプレーヤーが触れた時から時計を動かす。
- Q 4. ジャンプボールのボールが直接コートの外に出たら？
- A. Aが出してBのボールになったら、Bのスローイン（保持）でオルタネイトはAに向ける。
- Q 5. ジャンプボールのボールが相手に触れてコートの外に出たら？
- A. AがタップしたボールをBが触ってコートから出たら、Aのスローイン（保持）でオルタネイトはBに向ける。
- Q 6. オルタネイトによるスローインの際の反則は？
- A. Aのスローイン（矢印もA）の際、バイオレーションがあった時には、Bのボールとなり、オルタネイトの表示もBに向ける。
- Q 7. プレー中のボールがボードに当たってもよい？
- A. 板（ボード）の上下側面に当たってもよい。但し、ボードの後ろや、後ろの金具・壁などに当たるとバイオレーションとなる。
- Q 8. スローインしたボールがボードにあたったら？
- A. 裏や、金具に当たると相手ボール。ネットに当たってもよい。
- Q 9. 同点か1点差で、終了ぎりぎりにシュートが決まった場合どうするか？
- A. そのシュートが終了前なのか、終了後なのかの判断に迷った場合、主審、副審、オフィシャル、オフィシャルアドバイザーの4人で判定する。首をかしげたり、迷っている素振りを見せたりしないように堂々と協議、判定する。試合を左右する大きなプレーなので、同点か1点差の場合は、終了直前まで審判やオフィシャルはしっかり見ておくように意識しておくことがトラブル回避につながる。