

# 令和7年度 審判研修会 資料

令和 7年 4月  
(一社)山口県バスケットボール協会  
U12審判委員長 西田直之

1. 2025年 バスケットボール競技規則 主な変更点パート①

変更内容：[http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule\\_changepoint\\_20250306.pdf](http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule_changepoint_20250306.pdf)

説明動画：<https://youtu.be/hJZvXmmVvBQ>

2. 2025年 バスケットボール競技規則 主な変更点パート②

変更内容：[http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule\\_changepoint2\\_20250128.pdf](http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule_changepoint2_20250128.pdf)

説明動画：<https://youtu.be/iis0o0nuTnk>

3. U12特別ルール導入に伴う2POマニュアルの確認（スリーポイントショット）

4. 審判養成講習会について

# 1. 2025年 バスケットボール競技規則 主な変更点パート①

01 第4条 チーム

02 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

03 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

04 第16条 得点 :ゴールによる点数

05 第27条 近接してガードされたプレーヤー

06 第28条 8秒ルール

07 第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

08 第44条 訂正できる誤り

09 別添資料B – スコアシート

10 別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) ①:割愛

11 別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) ②:割愛

12 別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) ③:割愛

13 別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) ④:割愛

## 2. 2025年 バスケットボール競技規則 主な変更点パート②

01 第1条 ゲーム

02 第17条 スローイン

03 第36条 テクニカルファウル

04 第40条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場

05 第44条 訂正のできる誤り

06 第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

07 別添資料A – 審判のシグナル

08 別添資料C – 抗議の手続き

09 別添資料D - チームの順位決定方法

10 別添資料F - インスタントリプレーシステム (IRS) ① :割愛

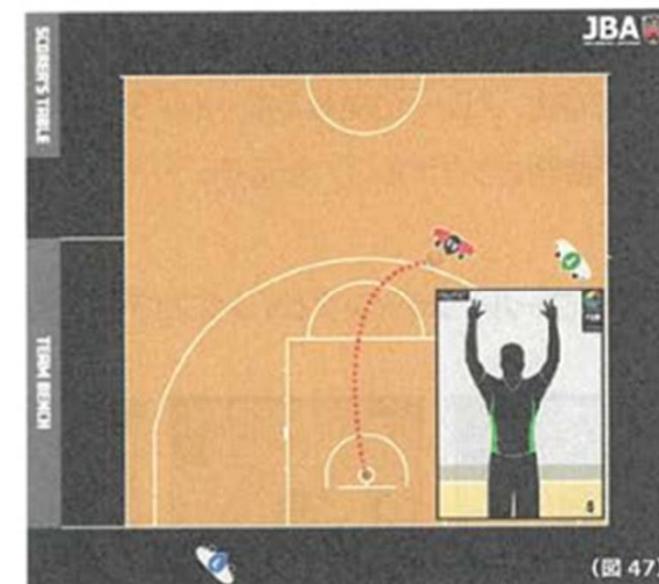
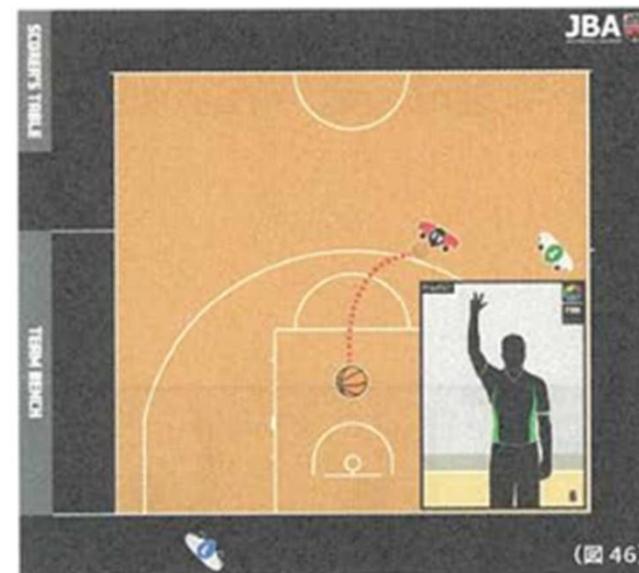
11 別添資料F - インスタントリプレーシステム (IRS) ② :割愛

### 3. U12特別ルール導入に伴う2POマニュアルの確認 (スリーポ イントショット)

- トレイルオフィシャルの任務
- リード オフィシャルの協力
- 基本的なプ ライマリ

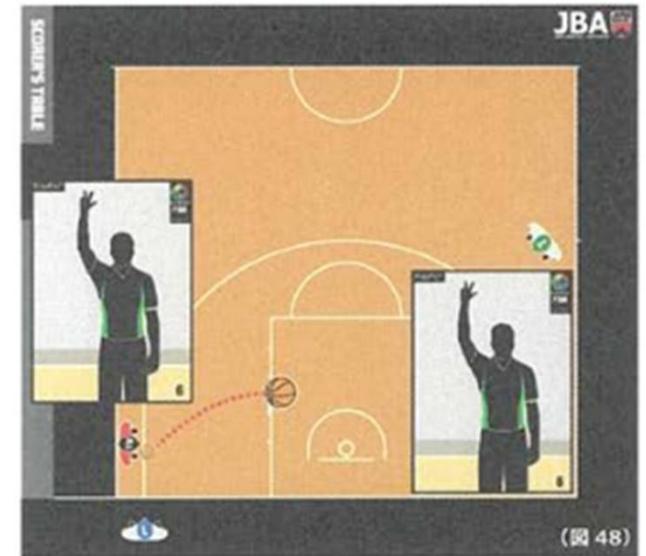
# ・トレイルオフィシャルの任務

- (1) スリーポイントフィールドゴール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) スリーポイントフィールドゴール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フィールドゴール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たりしてはならない。



# ・ リード オフィシャルの協力

- (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フィールドゴール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。



# ・ 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イ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、プレイ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フィールドゴール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フィールドゴールエリアからであったか、スリーポイントフィールドゴール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面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。



## 4. 審判養成講習会について

- 該当級の **eラーニング + 実技講習会** がセットになります。  
**eラーニング、実技講習はそれぞれ申込み・支払いが必要です。**  
実技講習会にシステム申込をしていた（できていた）としても **eラーニングが修了していないと「合格」の処理ができません。**
- 更新講習の eラーニングは6月末で申込終了です。  
申込を忘れた方に対して、県内での個別対応はできません。
- **今年度（2025年度）はE～C級の更新講習会も行われます。**  
養成講習会の受講は、原則、更新講習会を終えてからです。

# 養成（取得）について確認

- **D級・C級については、無資格からの取得も可能です。** 必ずしも1つ下の資格でなくとも受講可能なことを改めてご認識ください。
  - C級取得のためのeラーニングは他と重複があります。  
いずれかを受けていれば、実技講習の申込・受講が可能です。
    - [現在D級の方] C級昇格 or **D級更新（これが多い）**
    - [現在E級の方] C級昇格 or **D級昇格（E⇒D⇒C取得）**
    - [無資格の方] C級新規取得
    - [3級IRの方] 3級IR更新 or 3級IR新規取得
- ※ 該当のeラーニングは、すべてC級養成実技講習会の前提講習会に設定してあります。



## 1. 受講期間

|        | eラーニング   | 実技        |
|--------|----------|-----------|
| 養成（新規） | 4/1～1/31 | 4/1～2/28  |
| 養成（昇格） | 4/1～1/31 | 4/1～2/28  |
|        |          |           |
| 更新     | 4/1～6/30 | 4/1～12/31 |

## 2. 実技内容

| C級 | 地区リーグで1ゲーム（合否あり） ※変更あり |
|----|------------------------|
| D級 | 地区リーグで1ゲーム（合否なし） ※変更あり |
| E級 | eラーニングのため、なし           |

※講習会の日程等については、HP等でお知らせ致します。



## eラーニングの申込

### 事前準備

インターネット接続可能なPC・スマートフォン・タブレットで利用可能。  
PC版との併用も可能。



<動作環境>

- マルチOSで受講可能（Windowsだけではなく、Macintoshにも対応）
- マルチブラウザで受講可能（FireFox/Safari/Chrome対応）

<受講推奨環境>

eラーニングの受講：<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-1623/>

### 申込手順

#### Step1 講習会申込

- ① [TeamJBAログイン](#)>メニュー>講習会>講習会一覧>対象のeラーニングに申し込む  
▼講習会/研修会の申込  
<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-1172/>
- ② 内容を確認し、画面下部の「申込」を選択
- ③ 申込情報、申込対象資格に入力して「入力内容を確認する」を選択
- ④ 申込内容を確認し、「申しこむ」を選択
- ⑤ 「請求書を発行する」を選択
- ⑥ 支払方法を選択（コンビニ/Pay-easy/PayPay決済の場合は電話番号を入力）
- ⑦ 「請求内容を確認する」を選択
- ⑧ 内容を確認し、「請求内容を確定する」を選択
- ⑨ (A)コンビニ/Pay-easy/PayPay決済の場合：  
「支払先窓口を選択する」を選択し、支払先（コンビニ/Pay-easy/PayPay）を選択して各支払先でのお支払い  
\*画面に表示されるお支払いに必要な情報（各種番号等）を必ずお控えいただき、期限までにお支払いください。  
(B)クレジットカード決済の場合：  
クレジットカードの情報を入力し、「クレジットカードで支払う」を選択

#### 【補足】eラーニングシステムからのメール送信について

- ・eラーニングにお申し込みをいただくと、以下のタイミングでeラーニングシステムからのメールが配信されます。
- ・送信元アドレスは「jba@a-learning.jp」となりますので、ドメイン指定受信設定などを行っている場合は、予め「jba@a-learning.jp」からのメールが受け取れるようにしてください。
- ◆送信メールの内容とタイミング
  - ①開講のお知らせ：全受講者を対象に、受講開始日の翌日午前10時に送信されます。
  - ②受講期限のお知らせ：未修了者を対象に、受講期限の7日前、3日前、1日前の午前10時に送信されます。
  - ③受講期間終了のお知らせ：未修了者を対象に、受講終了日の翌日午前10時に送信されます。
- ※eラーニングシステムからのメールが受け取れない場合もeラーニングの受講は可能です。
- ※最終の受講結果はTeamJBA(no-reply@team-jba.jp)より配信されます。

### 事前準備

インターネット接続可能なPC・スマートフォン・タブレットで利用可能。  
PC版との併用も可能。



#### <動作環境>

- マルチOSで受講可能（Windowsだけではなく、Macintoshにも対応）
- マルチブラウザで受講可能（FireFox/Safari/Chrome対応）

#### <受講推奨環境>

eラーニングの受講：<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-1623/>

### 申込手順

#### Step1 講習会申込

- ① [TeamJBAログイン](#)>メニュー>講習会>講習会一覧>対象のeラーニングに申し込む  
▼講習会/研修会の申込  
<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-1172/>
- ② 内容を確認し、画面下部の「申込」を選択
- ③ 申込情報、申込対象資格を入力して「入力内容を確認する」を選択
- ④ 申込内容を確認し、「申しこむ」を選択
- ⑤ 「請求書を発行する」を選択
- ⑥ 支払方法を選択（コンビニ/Pay-easy/PayPay決済の場合は電話番号を入力）
- ⑦ 「請求内容を確認する」を選択
- ⑧ 内容を確認し、「請求内容を確定する」を選択
- ⑨ (A)コンビニ/Pay-easy/PayPay決済の場合：  
「支払先窓口を選択する」を選択し、支払先（コンビニ/Pay-easy/PayPay）を選択して各支払先でのお支払い  
\*画面に表示されるお支払いに必要な情報（各種番号等）を必ずお控えいただき、期限までにお支払いください。  
(B)クレジットカード決済の場合：  
クレジットカードの情報を入力し、「クレジットカードで支払う」を選択

#### 【補足】eラーニングシステムからのメール送信について

- ・eラーニングにお申し込みをいただくと、以下のタイミングでeラーニングシステムからのメールが配信されます。
- ・送信元アドレスは「jba@a-learning.jp」となりますので、ドメイン指定受信設定などを行っている場合は、予め「jba@a-learning.jp」からのメールが受け取れるようにしてください。

##### ◆送信メールの内容とタイミング

- ①開講のお知らせ：全受講者を対象に、受講開始日の翌日午前10時に送信されます。
  - ②受講期限のお知らせ：未修了者を対象に、受講期限の7日前、3日前、1日前の午前10時に送信されます。
  - ③受講期間終了のお知らせ：未修了者を対象に、受講終了日の翌日午前10時に送信されます。
- ※eラーニングシステムからのメールが受け取れない場合もeラーニングの受講は可能です。  
※最終の受講結果はTeamJBA(no-reply@team-jba.jp)より配信されます。