

平成27年度 ルール伝達講習会



期日 平成27年4月12日（日）
時間 13：30～
会場 秋田県児童会館（けやきシアター）
主催 秋田県バスケットボール協会

JBA 公認審判員の行動に関する申し合わせ！

(コンプライアンス)

日本バスケットボール協会
審判委員会

JBA 公認審判員として活動するすべての審判員は、JBA の行動規範に則り日本のバスケットボール競技の普及発展に寄与するために努力するものとする。

そのためには日常における自己の行動を自ら律するとともに、審判組織の信頼と尊敬を得られるよう以下の項目に留意し最善の努力を払うものとする。

1 審判員は、常にニュートラルな立場を自覚し、特定のチーム関係者と利害関係のあるような行動、情報提供を行うことの無いよう十分に慎むこと。

- ・ 審判割り当ての情報等、守秘義務があること
- ・ ツイッター・ブログ等の不特定多数が閲覧できる書き込みの厳禁

2 バスケットボールの関係者、またはバスケットボールを愛する方々は常に我々審判員の行動を注視している。コート外での行動についても、社会的通念上ふさわしくないような言動や立ち振る舞いについて十分に注意すること。

- ・ パワーハラスメント的な言動（暴言等含む）による指導等の厳禁

3 全国大会やブロック大会、また地区大会等において審判役員として従事するときには、審判員としての立場を理解し良識ある行動を選択し大会関係者やチーム関係者から信頼されるよう努めるものとする。

- ・ ドレスコードの遵守
- ・ 公共の交通機関の利用
- ・ 午後 10 時以降の飲酒、宿舎外での行動の厳禁（宿舎に戻り翌日の試合に備え体調を整えること）

* 審判員の行動は一個人として評価されるのではなく、審判組織全体として評価されることになる。一社会人としての責任と義務、考え方と行動を十分に注意して審判活動を行うものとする。

関係各位

(財) 日本バスケットボール協会
審判委員長 吉田 利治
指導グループ長 湯浅 暢宏

平成 27 年度 指導重点項目

- (1) 「公平性を伴う判定の一貫性」
- (2) 「規則・マニュアルの正しい理解と適応」
- (3) 「相手審判やテーブル・オフィシャルズ (TO) との連携意識の向上」
- (4) 「ゲームのスムーズな進行・重要な時間帯への対応」
- (5) 「審判員としてのコンディショニングの自己管理意識の向上」
- (6) 「技術の理解とゲーム運営」
- (7) 「個々のプレイの見極め」
- (8) 「ショット・クロックの把握」

○フロント・コートのエンドラインからスロー・インを行うとき。

- 第2条 コート(ノー・チャージ・セミサークル)
本文(P14) 2.4.7
解説(P161) (1)
- 第3条 用具・器具(24 秒)
解説(P162) (1)
- 第4条 チーム(ユニフォーム) ※訂正資料
本文(P17) 4.3.(2)、4.3.2.(4)
解説(P163) (1)(2)(4)(5)
- 第5条 プレイヤーが負傷した場合
本文(P20) 5.7
- 第18条 タイムアウト
本文(P36) 18.2.5
解説(P181) (1) ・ (P182) (4)
- 第23条 アウト・オブ・バウンズ
本文(P43) 23.2.3
解説(P188) (4)
- 第25条 トラベリング
解説(P191) (4)
- 第29条 24 秒ルール
本文(P48) 29.1.2.(3)
解説(P194) (1)
解説(P195) (3)
- 第30条 ボールをバックコートに返すこと
本文(P51) 30.1.2
解説(P201) (5)
解説(P202) (7)
- 第33条 からだの触れ合い(ノー・チャージ・セミサークル)
本文(P60) 33.10.(a)、(b)
解説(P205) (1)
- 第36条 テクニカル・ファール
本文(P66) 36.3.3 ・ 本文(P67) 36.4.2
解説(P208) (2)
解説(P209) (6)
解説(P210) (7)
- 第37条 アンスポーツマンライク・ファール
本文(P68) 37.1.1.(4)
- 第44条 処置の訂正
本文(P79) 44.3.3
解説(P221) (2)
- ディレクション
- その他

訂正とお詫び

「2015～バスケットボール競技規則」の本文に誤りがございましたので、お詫びして以下のとおり訂正いたします。

162 ページ

解説

3. 第4条 チーム

《誤》

- (2) パンツの長さがあらたに「ひざ上まで」と規定された（第4条4.3.1-②）。

ひざ頭にかかってしまうような長さのパンツは、**公式大会のユニフォームとしては認められない。**

ただし、身体の成長が著しい中学生以下の категорияにおいては、このかぎりではない。

《正》

- (2) パンツの長さがあらたに「ひざ上まで」と規定された（第4条4.3.1-②）。

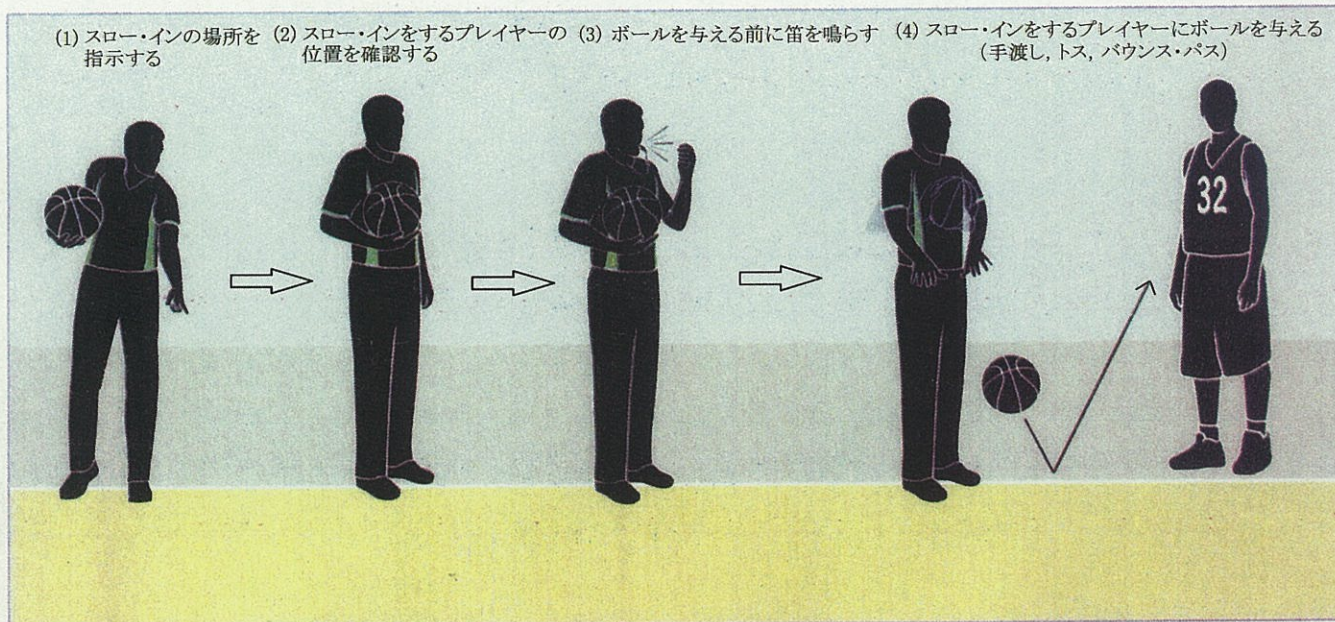
ひざ頭にかかってしまうような長さのパンツは、**公式大会のユニフォームとしては認められない。**

ただし、身体の成長が著しい小学生以下の категорияにおいては、このかぎりではない。

◎ フロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うとき

フロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うときは、スロー・インのボールをプレイヤーに与えるアクティヴ・オフィシャルであるリード・オフィシャルは、プレイヤーにスロー・インのボールを与える前に、**笛を鳴らして**、コート内のプレイヤーの注意を喚起しなければならない(“Warning whistle”).

その手順は、次のとおりとする(下図参照).



- (1) スロー・インの場所を指示する.
- (2) スロー・インをするプレイヤーの位置を確認する.
- (3) ボールを与える前に**笛を鳴らす**(Warning whistle).
- (4) スロー・インをするプレイヤーにボールを与える(手渡し、トス、バウンス・パス).

注意事項:

この規定は、**フロント・コートのエンド・ライン**からスロー・インを行うときのみ適用される.

そのほかの場合のスロー・インを行うときは、審判は、スロー・インのボールを与えるときには笛を鳴らさない.

ショット・クロック（24秒計）の操作法と スコアシートの記入法について

ルール変更の概要(テーブル・オフィシャル関連)

1. **24秒ルール:**ボール(ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール)がリングに触れたのち、シューター側チームのプレイヤーがそのリバウンドのボールを取った場合は、24秒計は**14秒**からはかり始められることになった。

2. **タイム・アウト:**第4ピリオドの最後の2分間には、1チームがタイム・アウトを**3回**とることはできなくなった。

3. **テクニカル・ファウル/その(1):**プレイヤーに科されるものでもコーチに科されるものでも、テクニカル・ファウルの罰則のフリースローの数が**1個**になった。

※ 変更になるのは、フリースローの数だけ。

4. **テクニカル・ファウル/その(2):**プレイヤーにテクニカル・ファウルが2回記録されたときは、そのプレイヤーは失格・退場になる。但し、コーチに記録されるテクニカル・ファウルの回数によるコーチの失格・退場となる条件についての変更はない。

これは、1プレイヤーが一度テクニカル・ファウルを宣せられているにもかかわらず、ふたたびスポーツマンシップとフェア・プレイの精神を逸脱するふるまいをしてゲームのクリーンな雰囲気損なった場合に、そのプレイヤーにより重い罰則を科すための変更である。

※ テクニカル・ファウルとアンスポーツマンライク・ファウルは種類の異なる別個のファウルとして考えるので、1プレイヤーにテクニカル・ファウルとアンスポーツマン・ライクファウルが1回ずつ記録されても、それだけでは失格・退場になることはない。

※ この規定によってプレイヤーが失格・退場となった場合は、罰則はテクニカル・ファウルの罰則だけを適用する。したがって、そのうえでさらにディスクオリファイング・ファウルの罰則が適用されることはない。

ルール変更の詳細

1-1. 24秒ルール：

「ボール(ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール)がリングに触れたとき」に、ショット、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを引きつづいてふたたびコントロールした場合には、**ショット・クロック**は24秒ではなく、「**14秒にリセットする**」ことになった。

これは、リングに触れたボールをどちらかのチームのプレイヤーがコントロールする前にファウルやヴァイオレーションが宣せられ、その処置により引きつづいて同じチーム(ショット、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチーム)に**スロー・インのボールが与えられる場合にも適用される。**

※ これらの規定は、ボールが**バスケットに入ってショット・クロックがリセットされる**ときにも**適用され**、さらに、**フロント・コート、バック・コートにかかわらず適用される。**

相手チームがそのボールをコントロールした場合には、**ショット・クロックは24秒にリセット**することに変わりはない。



また、ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレーションが宣せられて相手チームに**スロー・インが与えられる**ときは、**ショット・クロックは24秒にリセット**する。


※ 「ショットによってボールのコントロールが終わっても、24秒の制限が終わらないうち(ボールがリングに触れなかったとき)にふたたび同じチームがそのボールをコントロールした場合は、24秒計は止めないしリセットもしない」ことについては変更はない。

※ 「パスされたボールがリングに触れた場合」など、変更に伴う細かい点における規定は、FIBAからの解説の発表を待つことになる。


具体例 I：A4がショット、パス、あるいは最後のフリースローをした。


処置(a) そのボールがリングに触れたのち、A5がリバウンドのボールをコントロールした。	14 (リセット)
処置(b) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした。	24 (リセット)

<p>処置(c) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前に B5が最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになり、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。</p>	 (リセット)
<p>処置(d) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前に B5がA5にファウル(チーム・ファウルの罰則はない)をして、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。</p>	 (リセット)

<p>処置(e) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした直後にチームBに ヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズも含む)やファウルが宣せられ、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。</p>	 (リセット)
--	---

※ B5がボールをコントロールした時点でショット・クロックは24秒にリセットされているので、チームAには新たに**24秒**が与えられる。

<p>処置(f) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前に ヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼション・ルールによりチームAにスロー・インのボールが与えられることになった。</p>	 (リセット)
---	--

<p>処置(g) そのボールがバスケットに入った。 その直後(チームBのプレイヤーがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前)にB5がA6にファウルをしたので、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。</p>	 (リセット)
---	---

※ 上記の規定にかかわらず、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・ファウルが宣せられて、フリースローののち、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズでフリースロー・シューター側のチームによるスロー・インでゲームを再開する場合は、スロー・インをするフリースロー・シューター側のチームには**あらたな24秒が与えられる**。
ただし、第39条「ファイティング」や第42条「特別な処置をする場合」で第50条 50.3 が適用される場合は、この規定は適用されず、24秒を継続してはかる。

以下の規定は変更されないので、注意すること

※ ショットやパスのボールがリングに触れるかバスケットに入る前に防御側チームにファウルが宣せられ、ファウルの罰則としてシューター側チームに**フロント・コート**からのスロー・インのボールが与えられる場合は、「ボールをコントロールしていないチーム」のファウルが宣せられたので、ショット・クロックが表示している残りの秒数が14秒以上であるときにはショット・クロックをリセットせず24秒は継続してはかり、ショット・クロックが表示している残りの秒数が13秒以下であるときにはショット・クロックは14秒にリセットする。


具体例Ⅱ：A 4 がショットをした。

ショットのボールが空中にある間（ボールがリングに触れるかバスケットに入る前）に、B 5 がA 6 にファウルをした。



このとき、ショット・クロックの表示は残り 16 秒であった。

チーム・ファウルの罰則はない。

- (a) ショットされたボールはリングに触れなかった。
- (b) ショットされたボールはリングに触れたがバスケットには入らなかった。
- (c) ショットされたボールはバスケットに入った。

処置 (c)	(c)の場合はチームAにA4のショットによる2点あるいは3点が認められる。	 (継続)
処置 (a),(b), (c)	いずれの場合も、ゲームは、B5のファウルがあったところにもっとも近いところからのチームAのスロー・インで再開される。	
処置 (a),(b), (c)	いずれの場合も、チームAのフロント・コートでのスロー・インでゲームが再開されるので、ショット・クロックはリセットせずに残り 16秒 から継続してはかる(ショット・クロックの表示が残り13秒以下だった場合は、 14秒 にリセットする)。	

(d) ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちファウルがあった

処置 ①	<p>ファウルののちボールがバスケットに入るかリングに触れた場合</p> <p>24秒ルールのヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)は成立しないので、そのファウルの処置をしてゲームを再開する。</p> <p>このとき、フリースローが与えられずにそのファウルの罰則としてシューター側チームにフロント・コートからのスロー・インのボールが与えられる場合は、「ボールをコントロールしていないチーム」のファウルが宣せられ、ショット・クロックの表示が「0」すなわち13秒以下なので、ショット・クロックは14秒にリセットする。</p>	 (リセット)
処置 ②	<p>そのファウルがパーソナル・ファウルであったとき、ファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合</p> <p>24秒ルールのヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立したので、そのファウルはなかったものとみなす。</p>	 (リセット)
処置 ③	<p>そのファウルが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、テクニカル・ファウルであったときは、どのような場合でもそのファウルはなかったものとはしない。</p> <p>これらのファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合</p> <p>24秒ルールのヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)よりも先にファウルが起こったことになり、ヴァイオレイションはなかったものとする。</p> <p>この場合、当該のファウルの処置をしてゲームを再開すればよい。</p>	(継続 or リセット)

以下の点に注意してください。

ショット・クロックの表示方法について：

○ショット・クロックの表示を“消灯”させるのは以下のとおり

- ① 試合開始前のトスアップまでは、ショット・クロックは“消灯”させる。
タップ、ルーズ・ボールのようにボールをコントロールしていない状態では、“消灯”させておく。
どちらかのチームがボールをコントロールした時、“点灯”させ計測をはじめる。
- ② ハーフ・タイム等のインターヴァル中は“消灯”させる。
- ③ ボールがデッドになり、次のプレイが24秒から再開される場合タイム・アウトがとられた。タイム・アウト中は“消灯”させる。

○ショット・クロックの表示を“点灯”させるのは以下のとおり

- ④ ボールがデッドになり、次のプレイが16秒など継続して再開される場合、タイム・アウトがとられた。タイム・アウト中は“点灯”させる。

2-1. タイム・アウト：

第4ピリオドの最後の2分間には、1チームがタイム・アウトを3回とることはできなくなった。すなわち、「1チームは、後半（第3ピリオドと第4ピリオドを通じて）に3回のタイム・アウトをとることができる」が、**第4ピリオドの最後の2分間**にはそのチームにタイム・アウトが3回残っていたとしても、それぞれのチームは**2回ずつ**までしかタイム・アウトが認められなくなった。

※ 1チームが「後半(第3ピリオドと第4ピリオドを通じて)に**3回**のタイム・アウトをとることができる」という本来の規則についての変更はない。

※ 「前半(第1ピリオドと第2ピリオドを通じて)に**2回**」、「各延長時限には**1回**ずつ」のタイム・アウトをとることができることについては規則の変更はない。

スコアシート記入法

タイム・アウトは、次のように記録する

後半(第3ピリオドと第4ピリオド)にタイム・アウトが認められたときは、次の3個の枠に左から順に経過時間の数字を記入していく。

第4ピリオドの最後の2分までに、チームに後半の最初のタイム・アウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠(後半の左端の枠)に2本の横線をひく。

==	9	10
----	---	----

ファウルは、次のように記録する

アン스포ーツマンライク・ファウルは“U”と記入する。

2回目のアン스포ーツマンライク・ファウルが記録されてそのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠に“GD”を記入する。

U ₂	P	U ₂	GD	
----------------	---	----------------	----	--

そのアン스포ーツマンライク・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠のとなり(欄外)に“GD”を記入する。

P	P ₃	U ₁	P ₁	U ₂	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

プレイヤーのテクニカル・ファウル、それぞれの交代要員に記録されるテクニカル・ファウルは“T”と記入する。

2回目のテクニカル・ファウルが記録されてそのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠に“GD”を記入する。

T ₁	P	T ₁	GD	
----------------	---	----------------	----	--

そのテクニカル・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠のとなり(欄外)に“GD”を記入する。

P	P ₃	T ₁	P ₁	T ₁	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

チーム・ベンチ・パーソネルによる、コーチに記録されるテクニカル・ファウルは、次のように記録する。

第38条 38.3.3-(1)の規定でコーチが失格・退場となった場合は、残りの枠あるいは最後の枠のとなり(欄外)に“GD”を記入する。

コーチ	C ₁	C ₁	GD
A・コーチ			

コーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD
A・コーチ				

※GD:Game Disqualification (意味;ゲームの資格剥奪、失格)





得点版、電光掲示板への表示方法

「1チームは、後半(第3ピリオドと第4ピリオドを通じて)に**3回**のタイム・アウトをとることができる」が、第4ピリオドの最後の2分間にはそのチームにタイム・アウトが3回残っていたとしても、それぞれのチームは**2回**ずつまでしかタイム・アウトが認められなくなった。よって、タイム・アウトをとった回数を表示する場合、以下のようにおこなう。

第4ピリオドの最後の2分間を過ぎて、チームにタイム・アウトが3回残っている場合

得点版、電光掲示板の表示

3回
↑
↓
2回

タイム・アウト成立時間	積算式	減算式
	・表示を1つずつ点灯する方法 表示は2つまで	・表示を2つから1つずつ 消す方法
残り 2 : 0 1		
残り 2 : 0 0		

以下の点に注意してください。

第4ピリオドの最後の2分間を過ぎてのタイム・アウト取得回数の分岐点について：

タイム・アウトの請求された時間ではなく、成立する時間が2分を経過してからの適用となる。よって、2:00ちょうどにタイム・アウトが成立した場合、取得回数が3回→2回となり（2回－1回＝残1回）となる。

※ 「積算式」、「減算式」のどちらを適用したとしても、テーブル・オフィシャルは、2:00を経過したからといって、勝手に点灯・消灯はしないこと。間違った回数を点灯させないためにタイミングをみて、審判と確認したうえで点灯・消灯をおこなうこと。

※ 2:00を経過して、シュートがリングを通過した時にタイマーは時間を止める必要がある。これについて、以前と変更はない。

※ 各コートに設置されている電光掲示板、得点版のタイム・アウトの表示形式が異なることから試合前に必ず審判とベンチとテーブル・オフィシャルとで協議の上、表示方法を決定してから試合をおこなうこと。

◎ 時限の終了まぎわのショット・クロックの操作

競技規則第50条 50.6 には、

「ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが14秒未満でなおかつあらたにヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性が残っていない場合は、ショット・クロックの表示装置の電源を切る。」

と定められているが、

各ピリオド、各延長時限の終了まぎわで、**ショット・クロックの表示装置の電源を切ることができる状況になるまでの間は**、ショット・クロック・オペレーターは、次のようにショット・クロックを操作する。

- (1) 競技時間が残り**24秒未満**になったのちに、それまでボールをコントロールしていたチームの**相手チーム**があらたにボールをコントロールしたときは、ショット・クロックを“**24秒**”にリセットするが、“**24秒**”を表示したまま動かさないでおく。

そのチームがショットをして、リングに触れたボールをふたたび**そのチームがコントロールしたときは**、ショット・クロックを“**14秒**”にリセットする。

- (a) そのとき競技時間が残り**14秒以上**であったときは、その時点からショット・クロックを動かし始める。
- (b) そのとき競技時間が残り**14秒未満**であったときは、“**14秒**”を表示したまま動かさないでおく。

- (2) 競技時間が残り**14秒未満**になったのちに、それまでボールをコントロールしていたチームの**相手チーム**があらたにボールをコントロールしたときは、ショット・クロックを“**24秒**”にリセットするが、“**24秒**”を表示したまま動かさないでおく。

※ いずれの場合も、(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性がなくなったのち(ゲーム・クロックの残り時間が14秒未満になったのち)に「ボールがデッド」で「ゲーム・クロックが止められたとき」に、すみやかにショット・クロックの表示装置の電源を切る。

電源を切ることができない装置・器具の場合は、表示を“非表示”にする。

タイムアウト表示について(図解)

●点灯 ○無点灯

ケース1. 残り2:00以降で1回目のタイムアウトを要求したとき

	残り2:01までタイムアウト0回	残り2:00以降で1回目
ランプ 3個表示	○ ○ ○	● ● ○
ランプ 2個表示	○ ○	● ○
数字 加算式	0	2
数字 減算式	3	1

ケース2. 残り2:00以降で2回目のタイムアウトを要求したとき

	残り2:01までタイムアウト1回	残り2:00以降で2回目
ランプ 3個表示	● ○ ○	● ● ○
ランプ 2個表示	○ ○	● ○
数字 加算式	1	2
数字 減算式	2	1

JBA 公認コーチ ライセンス制度に関して

秋田県バスケットボール協会
指導者育成委員長 栄田直宏

1 公式戦で求められるライセンス級 2015 年 4 月から完全実施

- ・ 2002（平成 14）年よりライセンス制度がしかれ、2015（平成 27）年 4 月からの完全実施に向けて整備されてきた。秋田県では 2003（平成 15）年から育成開始。
- ・ 2011（平成 23）年、国民体育大会については完全実施された。（C 級以上）
- ・ その後、中体連 高体連主催大会を除いた全国大会では、さきがけて要項に載せられ、採用されてきた。（オールジャパン、ウインターカップ、全国クラブ 他）
- ・ 当初は、地区から県大会規模が D 級、ブロックから全国大会規模が C 級以上という考え方のもと進められてきた。しかし、各連盟との調整があり、現在のように各大会により求められるライセンス級に差が出てきている。
- ・ E-2 級、E-1 級は、もともとバスケットボールの専門家ではない方（引率教諭など）に作られたライセンス。できるだけ D 級までの講習を受けてもらう方向。
- ・ 秋田県バスケットボール協会としては、現在求められていない中体連 高体連に対しても、「ライセンスをとらなくてもいい」という考えではなく、「プレーヤーのためにできるだけとって、指導の現場に立ってもらおう」という方針。

2 ストラップ、カードを身に着けている方

- ・ D 級以上のコーチにカードが送付されている。毎年、更新を行わなければならない。
- ・ E-2 級、E-1 級のコーチは、Team JBA マイページからライセンスカードを印刷する。
- ・ ライセンスを所有しているすべてのコーチに、緑のストラップが日本バスケットボール協会から配布されている。
- ・ ライセンスを所有しているすべてのコーチに、このストラップにより、カードをさげて、公式戦のベンチに入ってくださいようお願いしている。（チーム内で複数可）

3 県内の養成講習会の内容 ライセンス取得・更新の概略について

- ・ 5 日間（6h × 5 日 = 30h と 10h 分のレポート）の講習で D 級となる。
- ・ その 5 日間のうちの、1 日受講で E-2 級、2 日間の受講で E-1 級となる。
- ・ ①指導者の役割、バスケットボールの特性、ルールの理解、育成年代の指導指針 他
②遊びを使った導入法、得点を取る技術の指導、ボールコントロール 他
③ミニゲームを使った指導、シュートの指導、トランジションの指導
④ 1 対 1 の攻撃の指導（with ball の指導・without ball の指導・ポストアップ・コンタクト）
⑤協力してシュートチャンスを作る指導（2 対 2・3 対 3）、マンツーマンディフェンスの基礎
- ・ D 級から C 級になるためには、スポーツリーダー（スポ少認定員）を取得し、日体協への申請手続の後に Team JBA 上で手続する。

4 何のためのライセンス制度なのか

- ・ プレーヤーを置き去りにした議論の進め方は
- ・ 選手、指導者、審判がより良い関係を

ライセンス取得・更新の概略

J B A 公認 D 級コーチ

1 日間の講習	J B A 公認 E - 2 級コーチ	受講料 2,000 円
2 日間の講習	J B A 公認 E - 1 級コーチ	受講料 3,000 円
5 日間の講習	J B A 公認 D 級コーチ	受講料 15,120 円

受講後、Team JBA により申請し、登録料 3,000 円（毎年）

毎年、更新手続きが必要

リフレッシュ研修等に参加し、4 年に 1 度、2 ポイントを取得する

J B A 公認 C 級コーチ

日本体育協会スポーツリーダー
スポーツ少年団認定員

これらの資格を取得する
もしくは現在所有している

<共通> + <専門>

スポーツリーダー J B A 公認 D 級コーチ 日本体育協会
スポーツ少年団認定員 バスケットボール指導員

※日本体育協会に手続きが必要
手続きのない場合は D 級のまま

||
J B A 公認 C 級コーチ

日本体育協会バスケットボール指導員（4年に1回更新 4年で10,000円）

J B A 公認 C 級コーチ（毎年更新手続きが必要） 登録料 1,500 円（毎年）

更新にかかわる義務研修を受講し、両方の資格を自己管理していく

J B A 公認 A 級・B 級コーチ

B 級（日体協バスケットボールコーチ）受講 推薦条件

- ① J B A 公認 C 級コーチの資格（日本体育協会バスケットボール指導員以上）の者（※1）
- ② 国体、ジュニアオールスター等、県代表の指導者、または将来的にそれを担う者
- ③ ブロックまたは県内エンデバー等で伝達する立場にある者または将来的にそれを担う者
- ④ 都道府県内の E 級・D 級・C 級の養成講習会において講師を務める者
- ⑤ トップリーグのベンチに入る可能性がある者（※2）
- ⑥ 上記以外で都道府県協会が推薦書を添付し、特別に推薦する者

※1 必須項目

※2 この項目は連盟推薦も準備されている

*** 平成27年度 秋田県バスケットボール協会 審判委員会 日程表 (案)***

調整:平成27年4月2日

4月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
全国審判長会議(東京) 秋田県公認審判員講習会①(秋田市) 秋田県春季男女総合選手権(横手市) 地区中学春季大会 県A級指名講習会①(由利本荘市) 審判委員会①(秋田市) 審判委員会②(秋田市) 祝う会(秋田市)																														

5月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日
地区高校総体(各地区) 全県中学春季(由利本荘市) 東北実業団競技大会(秋田市) JBA公認コーチ① E-2(能代市) 県A級指名講習会②(各地区) ミニ国体(盛岡市) JBA公認コーチ① E-1(能代市) 北奥羽大学春季(弘前市) 第1回県A級審査会(大仙市)																															

6月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火
全県高校総体(秋田市) 地区中学総体 東北高校選手権・NHK杯(山形市) 全県実業団(秋田市) 日本公認候補者講習会①(秋田市) 熟年(大仙市) JBA公認コーチ② E-2(秋田市) JBA公認コーチ② E-2(秋田市) 第1回定例理事会																														

7月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金
県民体育大会(湯沢雄勝) 全県中学総体(大館市) 全国ママさん(札幌市) インターハイ(京都市) 全県ミニ夏季大会(秋田市)																															

8月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月
インターハイ(京都市) 全国定通制大会(渋谷区) 東北教員大会(鹿角市) 超OB(横手市) 県ママさん(美郷町) 日本公認候補者講習会②(横手市) 全国教員大会(一関市ほか) 東北中学(青森市) 東北電力旗(利府町) 全国専門学校大会(大阪市) ミニ国体(盛岡市) 全国中学(一関市ほか) JBA公認コーチ③ E-2(大仙市) 東北ママさん(仙台市) JBA公認コーチ③ E-2(大仙市)																															

9月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水
東北ブロックA級審査会(仙台市) 秋田県都市対抗(大仙市) 日本公認候補講習会③(大仙市) 地区中学新人(各地区) 全日本実業団大会(未定) 東北北三(花巻市) 秋田県クラブ選手権(由利本荘市) 国民体育大会(和歌山市ほか) 日本スポーツマスターズ(小松市ほか) JBA公認コーチD級①(秋田市) 第2回定例理事会																														

10月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
東北男女総合県予選(大館市・北秋田市) 日本公認候補講習会③(大館市・北秋田市) JBA公認コーチD級②(秋田市) 県中学生二次リーグ(美郷町) 県中学生市選抜(三種町) 第2回県A級審査会(未定) WJBL増田大会(デンソー・日立ハイテク) WJBL秋田大会(日立ハイテク・デンソー) 全日本社会人大会(鳴門市) 高校選抜県予選(横手市)																															

11月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月
全日本社会人大会(鳴門市) 全国高校選抜県予選(横手市) 東北男女総合選手権(青森市) 東北クラブ選手権(盛岡市) JBA公認コーチD級③(秋田市) 秋田県中学新人(秋田市) 地区高校新人(県北・県南) 全日本学生選手権・インカレ(渋谷区・大田区) 全日本クラブジュニア(高松市) 地区高校新人(中央) 東北実業団(宮城県)																														

12月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
東北大学新人(岩大・学院大) JBA公認コーチE-2級④(秋田市) 東北学生新人(東北学院大) 全国高校選抜・ウィンターカップ(東京都渋谷区) 第3回定例理事会																															

1月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日
全日本男女総合選手権(東京都渋谷区・大田区・世田谷区) 秋田県ミニ交歓大会(秋田市) 秋田県高校新人(秋田市)																															

2月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	
東北高校新人(利府町) 全日本実業団(仙台市) JBA公認コーチE-2級⑤(秋田市) 第4回定例理事会 WJBL セミファイナル秋田大会(第1, 2戦)																														

3月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
WJBL セミファイナル秋田大会(第3戦) 東北ミニ(郡山市) 全日本クラブ選手権(今治市) 都道府県対抗Jr.(東京都ほか) 全国ミニ(渋谷区) 3×3日本選手権大会(東京都)																															

※青字は会場又は日程が変更になったもの
 全国等 東北等 秋田県内 審判委員会 地区 審査委員会 技術委員会