

Ⅲ. 評価の要点

■評価については、下記の条項に従い点数化し、各レベルに応じて合格ラインを決め、公認（60点）A級（70点）AA級（80点）以上をアヴェレージクリアー（合格）とし、今後の審判力向上に向けた努力の材料とする。

1 プレゼンテーション（10点）

- ・ 服装
- ・ 外見
- ・ 礼儀正しさ
- ・ パフォーマンス

2 フィットネス（10点）

- ・ 体力
- ・ 軽快な走力
- ・ 1ゲームの安定
- ・ 必要に応じたスピード

3 メカニクス（10点）

- ・ 3人又は2人のメカニクス
- ・ オフ・ザ・ボール・プレイのとらえ方
- ・ プレス・ディフェンスへの対応
- ・ シグナルの的確さ

4 ヴァイオレイション（10点）

- ・ トラヴェリング
- ・ ゴール・テンディング／インタフェア
- ・ アウト・オブ・バウンズ
- ・ ボールをバック・コートに返すヴァイオレイション
- ・ 3秒
- ・ 5秒
- ・ 8秒
- ・ ヘルド・ボール
- ・ ショット・クロック
- ・ ダブル・ドリブル（パーミング、イリーガル・ドリブル）

5 ファウル（20点）

- ・ アドバンテージ／ディスアドバンテージ
- ・ チャージング／ブロック
- ・ スクリーン・プレイ : オン・ザ・ボール／オフ・ザ・ボール
- ・ イリーガル・ユース・オブ・ハンズ
- ・ 後方からのリバウンド
- ・ ブロック・ショット
- ・ テクニカル・ファウル
- ・ アンスポーツマンライク・ファウル
- ・ ポスト・プレイ : オン・ザ・ボール／オフ・ザ・ボール
- ・ 責任の所在

6 判定の一貫性（10点）

- ・ 公平さ
- ・ プレイの理解
- ・ ゲームのレベルにあった判定

7 パートナー（3人制と2人制）の協力（10点）

- ・ 責任分担
- ・ 3人または2人の協力
- ・ アイ・コンタクト
- ・ テクニカル・ファウル
- ・ カウント／ノー・カウント

8 ゲーム・コントロール（20点）

- ・ ゲームの入り方
- ・ 各ピリオドおよびゲームの終わり方
- ・ TOとのコミュニケーション
- ・ ゲームの理解と的確な判定
- ・ 重要な場面での対応の仕方（ゲーム終盤の場面での判定）
- ・ ゲーム・マネージメント（プレイヤー管理・ベンチ管理）
- ・ 処置の仕方

<評価の基準>

ライセンス	努力を要する	もう少し努力を	アヴェレージ	良い運営である	次のステージ へチャレンジ
公認	～49点	50～59	60	61～69	70～
A級	～59点	60～69	70	71～79	80～
AA級	～69点	70～79	80	81～	—