

評価基準について

1. 評価表の使用基準

評価表	種別	対象	合格点数
評価表①	TLG・S級用	TLG、S級審査	60/100
評価表②	3PO(A級)用	A級更新	12/20
		A級審査	12/20
		ブロック内A級ランキング決定	
評価表③	3PO(全国)用	全国大会派遣(3PO)	12/20
		B級：A級候補者選定	12/20
評価表④	2PO用	B級更新	12/20
		B級審査	12/20
		C級更新	8/20
		C級審査	8/20
		D級更新*	評価なし
		D級審査*	評価なし

2. 評価内容の差異

評価表	種別	大項目	項目別 重点ポイント項目
評価表①	S/TLG	ゲームコントロール	ゲームフローの把握：インパクト、コール・ザ・オヴィアス アクティブ・マインド・セット：アクティブマッチアップの把握、インテンシティ・コントロール
		ガイドライン	デッドボールオフィシエーティング
		メカニクス	オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ
		プレゼン	デリバリカ
評価表②	3PO (A級)	ゲームコントロール	CCメンタリティ：決断力(Decisive)、カリスマ性、リーダーシップ テンポ・セッティング：ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り
		メカニクス	オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ
		ガイドライン	フェイク or イリーガル・コンタクト (プレイの理解)
評価表③	3PO(全国)	メカニクス	エリアとアングルの理解、チェックイン・チェックアウト コール・ザ・オヴィアス (インパクト)、ステーションナリ&ディスタンス ポジション・アジャスト、レフェリー・ディフェンス (3or2含む) 責任の所在 センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト) ステイ・ウィズ・ザ・プレー
		ガイドライン	イリーガルとマージナルの判断、シリンダー、ポストプレイ リーガルガーディングポジションの理解/NCSC
評価表④	2PO(B-E級)	ゲームコントロール	基本的なルールを理解している、適用できている TOと連携してゲームを運営できる
		ガイドライン	基本的なファウル (ガイドライン) の判定が安定してできる
		メカニクス	トレイルとリード (2PO) が実践できる
		プレゼン	走る姿やテーブルレポート、声を使うこと

3. 評価表基準の詳細

【評① T/S】 TLG・S級用

TLG評価基準

①	100～90	B1 CC	C1
②	89～85	B1 CC候補	
③	84～80	B1	
④	79～75	B2 CC候補	C2
⑤	74～70	B2	
⑥	69～60	B3	C3

⑦	100～85	Wリーグ CC	C1
⑧	84～75	Wリーグ CC候補	C2
⑨	74～60	Wリーグ	

- ① B1をCCとしてコンスタントにパフォーマンスできる
- ② B1でコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ③ B1もしくはB2をCCとしてパフォーマンスできる
- ④ B2でコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ⑤ B2もしくはB3をCCとしてパフォーマンスできる
- ⑥ B3でパフォーマンスできる
- ⑦ WリーグをCCとしてコンスタントにパフォーマンスできる（BLGチャレンジ基準）
- ⑧ Wリーグでコンスタントにパフォーマンスでき、今後CCとして期待したい
- ⑨ Wリーグでパフォーマンスできる

<S級審査基準> 男女共に基準点は2点、60点をS級審査合格とする

【評②】 3PO用 【評③】 3PO(全国大会)用

<基準点> 2点 (2点×4大項目=8点がベース)

評②	A級合格	12点
評②	A級ランキング	

評③	B級 (A級候補/全国大会レベル)	12点
----	----------------------	-----

【評④】 2PO用

<基準点> 2点 (2点×4大項目=8点がベース)

<合計点総合評価> A：16点以上 B：15～12点 C：11～8点

- A : 安定したレフェリング、次のライセンスが期待できる
- B : B級ライセンスの実力がみとれる
- C : C級ライセンスの実力がみとれる

2021評価表 各項目解説一覧

Game control	以下の中・小項目から、ゲームが円滑に進むためにリードしているかを評価。
CCメンタリティ	以下の小項目から、リネーション上の役割にかかわらず、自らクルーチーフ同様の責任感を持ってゲームを担当しているかを評価。
決断力 (Decisive) 、カリスマ性、リーダーシップ	ゲームにとってレフェリーの判定が必要な場面で決断できているか、振る舞い・言動などの存在感によってクルーやベンチ、プレイヤー、観客をリードできているかを評価。
正しい処置	以下の小項目から、処置を誤ることなくゲームを進行することができているかを評価。
チームファウル (ホーナシグナル含) 、FTシューター等の把握、IRSの活用と理解	ゲームを通してのファウルの把握。チームファウル3回目以降のクルー間でのコミュニケーション、FTシューターを逃すことなく把握できているかを評価。またIRSが稼働可能な場合、IRSを正しく活用できているかどうかを評価。
クロック・コントロール	以下の小項目から、各クロックの管理ができているかを評価。
ゲームクロック、ショットクロック関連	EOQ、EOGでのゲームクロックのプライマリを理解できているか、常にクロックを管理する意識からマジックタイムを把握し、各クロックにトラブルが生じた際に活用することで解決できているかを評価。
テンポ・セッティング	以下の小項目から、ゲーム全体をリードするために判定基準を示すことができているかを評価。
ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り	ゲーム序盤、後半の始めにイリガルなプレーをテンポ良くコントロールすることで、判定基準を示すことができているかを評価。
ゲーム・フローの把握	以下の小項目から、ゲームや各QのはじめのテンポセットからEOQ、EOGに向けて、どのようなフローでゲームが展開されているかを把握してのプレイコーリングからゲームコントロールにつなげる力を評価。
インパクト、コール・ザ・オヴィアス	示した判定基準やゲームのフローに沿った適切な判定をしているかどうか、またその中で大きなインパクトのあるものや、明らかなるものを取り上げているかどうかを評価。一方で、ゲームのフローを乱すことなく、判定の必要のないものは判定せずに進めているかどうかの、ゲームの把握。
アクティブ・マインド・セット	以下の小項目から、リイガルなアクションではなく、常にリイガルなアクションに着目できているかを評価。
アクティブマッチアップの把握、インテンシティ・コントロール	ゲームフローの中で変化するテンポやアクティブなマッチアップをコントロールできているか、感情の変化を伴うプレーをしっかりレフェリーすることでコントロールできているかを評価。
EOQ、EOG	以下の小項目から、クォーターの終わり、ゲームの終わりで円滑に進めることができているかを評価。
クォーターやゲームの終わり方	クォーターやゲームの終わりで起こるプレーに対して適切な判定、処置ができているかを評価。
ベンチ/プレイヤー・コントロール	以下の小項目から、ベンチやプレイヤーの言動などをコントロールできているかを評価。
コミュニケーション、OW、TF	プレイヤーやコーチとのコミュニケーションを恐れずに積極的にトライしているか、必要な場面でOWやTFを与えることができているかを評価。
テーブル・コントロール	以下の小項目から、TOと協力、またはTOをサポートしてゲームをスムーズに運営できているかを評価。
TOとの連携、TOに関しての管理・把握	TOからの質問や協力要請に対応できているか、時計やファウルの数、得点を合せて、主に「表示されている情報」を把握しゲームを運営できているか
Mechanics	以下の中・小項目から、正しいメカニクスを理解、実践できているかを評価。
プライマリ・メカニクス	以下の小項目から、プライマリとチェックイン、チェックアウトのメカニクスを理解、実践できているかを評価。
エリアとアングルの理解	エリア、アングルのそれぞれについて自らのプライマリを理解し、その中でプレーについて判定できているかを評価。
オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ	自らのプライマリエリアを越えたプレーコーリングやセカンダリとしての実践について、コールの必要性やタイミングを考慮できているかを評価。
チェックイン、チェックアウトなど	パートナーとのプライマリの受け渡しについて、チェックイン、チェックアウトを的確にできているか、ボールウォッチャーになっていないかを評価。
IOT	以下の小項目から、IOTを理解、実践できているかを評価。
レフェリー・ディフェンス (3vs2含む)	常にポジションアジャストを行い、ディフェンスをレフェリーできるポジショニングができているか、ポジションを工夫することでジャンプショットでの3vs2をミスすることなく判定できているかを評価。
ステーションナリ&ディスタンス、ポジション・アジャスト、ステイ・ウィズ・ザ・プレイ	安定したプレーコーリングのために、プレーとの適度な距離を保ち、静止した状態から判定することができているか、動きながらの無理な判定やプレーに近づきすぎて判定していないかを評価。ショットやリバウンドなどのプレーに対して、精神的にもポジティブにもステイすることができているかを評価。また、必要に応じたアングルやポジションの調整が常に行われているかどうかを評価
3PO	以下の小項目から、3POを理解、実践できているかを評価。
トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)	トレイルとして、身体の向きを45度に保ちながら、アウトサイドインでディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
リード (ローテーション、45度、オープンアングル)	リードとして、的確なタイミングでクローズダウン、ローテーションを行うことができているか、身体の向きを45度に保ちながら、ディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)	センターとして、ウィークサイドのプレーに対してハイセンター、ローセンターを使い分け、ディフェンスをレフェリーできるオープンアングルを維持できているかを評価。
Guideline (Playcalling)	以下の小項目から、プレーコーリングについてガイドラインに沿って適用されているかを評価。
イリガル (RSBQ,FOM)とマーシナルの判断、POCの把握	イリガルとしてファウルコールされたプレーについてマーシナルではなかったか、またはマーシナルとしてノーコールとされたプレーについてイリガルではなかったかを評価。FOMを理解し、プレイヤーの自由な動きを作り出すための判定ができているか、また、コンタクト自体が具体的にどんなコンタクトだったのかを把握できているかを評価。
フェイク vs イリガル・コンタクト	フェイクと判定したプレーについて正しい判定がなされているか、また本来イリガルなコンタクトを判定すべき場面でフェイクとしてしまっていないかどうかを評価。
デッドボール・オフィシエーティング	デッドボール時もゲームクロックが動いている時と同様に集中を切らさずレフェリーし続けることができているか、対応が必要なケースが発生した時にクルーと協力してトラブルを解決することができているかを評価。
TF/UF/DQ	TF、UF、DQについて、コール、ノーコールに加え、クライテリアを含めて的確な判定がなされているかを評価。
バイオレーション、OOB、GT/BI	各バイオレーション、OOB、GT/BIについて、的確な判定がなされているかを評価。
Presentation	以下の小項目から、ファンやプレイヤー、コーチに対して、常に磨かれたプレゼンテーションによって、判定への信用度につなげることができているかを評価。
走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート	トランジションの時の走る姿や何気ないタイミングでの歩く姿、立つ姿に対して常に見られているという意識で取り組むことができているか、特に注目を浴びるテーブルレポートで判定への信頼感につながるプレゼンテーションができているかを評価。
デリバリーカ/毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力	ゲームの中の必要な場面でクルーをリードし、会場全体や両チームに、何が起きているかをスムーズに伝える力があるか、毅然とした立ち振る舞いによってゲームをリードする姿勢が見えるか、そこから自信や説得力が伝わってくるかを評価。
声の使い方 (声を使ってリードする姿含)	テーブルレポート時はもちろん、それ以外にも積極的に声を使うことでゲームをリードする姿が見られるかを評価。
クルーチーフ適性	指導・育成力、プレゲームカンファレンスのための各種準備、ゲームに向けたスケジュール共有、モラルレポート、サポート、オープンマインドについて評価

2021評価表 各項目解説一覧(2PO)

Game control	以下の中・小項目から、ゲームが円滑に進むためにリードしているかを評価。
ルールの理解・正しい処置	
基本的なルールを理解している、適用できている	ルールに精通し、実際のゲームで適用することができるかを評価。
ゲームクロックの管理	
ゲームクロックを管理することができる	ゲームクロックの状態を常に把握してゲームを進めることができるかを評価。
ショットクロックの管理	
ショットクロックを管理することができる	ショットクロックの状態、正しい表示、正しくリセットされているなどを把握しながらゲームを進めることができるかを評価。
TOとの連携	
TOと連携してゲームを運営することができる	TOと積極的にコミュニケーションをとり、協力してゲームを運営することができるかを評価。
コミュニケーション能力	
コーチやプレーヤーとコミュニケーションをとることができる	ゲーム中にコーチやプレーヤーと必要なコミュニケーションをとることができるかを評価。
Mechanics	以下の中・小項目から、正しいメカニクスを理解、実践できているかを評価。
プライマリ・メカニクス	
トレイルのたつ位置や見るべきところを理解している	トレイルの役割やポジションを理解し、実際のゲームで実践できているかを評価。
リードのたつ位置や見るべきところを理解している	リードの役割やポジションを理解し、実際のゲームで実践できているかを評価。
リードで右に行くタイミングを理解している	2POでも必要な時にリードプレーヤーは右に行くが、マニュアルに示してあるように実践できているかを評価。
二人で10人のプレーヤーを視野の中に入れることができる	パートナーと協力し10人のプレーヤーを二人の視野の中に入れておく視野の分担を理解し実践できているかを評価（ボクシング・イン）
Guideline (Playcalling)	以下の小項目から、プレーコーリングについてガイドラインに沿って適用されているかを評価。
ファウル	
基本的なファウル（ガイドライン）の判定が安定してできる	ガイドラインを良く理解し、実際のゲームの中で基本的なファウルを判定することができるかを評価。
イリーガルスクリーンが判定できる	スクリーンプレーを正しく理解してイリーガルなスクリーンを判定できているかを評価。
ブロッキング・チャージングを判定できる	ゲームの中でオフenseとディフェンスの位置関係を正しく把握し、ブロッキングとチャージングを正しく判定できているかを評価。
TF/UFの判定ができる	ガイドラインを良く理解し、実際のゲームの中でTF/UFを正しくコールすることができるかを評価。
バイオレーション	
トラベリングを判定できる	正しくトラベリングを理解して実際のゲームの中でコールすることができるかを評価。
OOBの判定ができる	OOBを正しく判定することができる、正しくヘルプすることができるかを評価。
3秒・5秒・8秒を判定できる	3秒・5秒・8秒を実際のゲームの中で正しく判定することができるかを評価。
Presentation	以下の小項目から、プレゼンテーションを意識することができるかを評価。
走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート	ゲーム中の走る姿や歩く姿、立つ姿に対して見られているという意識を持つことができているか、テーブルレポートをマニュアルの通りできているかを評価。
立ち振る舞い/説得力	毅然とした立ち振る舞いによってゲームをリードする姿勢が見えるか、そこから説得力が伝わってくるかを評価。
声の使い方（声を使ってリードする姿含）	テーブルレポート時はもちろん、それ以外にも積極的に声を使うことでゲームをリードする姿が見られるかを評価。

JBA Evaluation Sheet 2022 (S級/TLG用)

審判員名				開催日			会場	
インストラクター名		GAME	HOME		VS	AWAY		
大項目	中項目	小項目				評価		
Game control (36点)	CCメンタリティ	決断力(Decisive)、カリスマ性、リーダーシップ						
	正しい処置	チームファウル(ボーナスシグナル含)、FTシューター等の把握、IRSの活用と理解						
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連						
	テンポ・セッティング	ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り						
	ゲーム・フローの把握	インパクト、コール・ザ・オヴィアス						
	アクティブ・マインド・セット	アクティブマッチアップの把握、インテンシティ・コントロール						
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方(この時間帯でのクロックを含)						
	ベンチプレイヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF						
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関しての管理・把握						
Mechanics (32点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解						
		オーバー・オフィシエーティング vs ヘルプ						
		チェックイン、チェックアウトなど						
	IOT	レフェリー・ディフェンス(3 or 2 含む)						
		ステーションナリ&ディスタンス、ポジション・アジャスト、ステイ・ウィズ・ザ・プレイ						4
	3 PO	トレイル(45度、アウトサイドイン、オープンアングル)						
リード(ローテーション、45度、オープンアングル)						3	TLG Standard	
センター(オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)							TLG基準3点	
Guideline (Playcalling) (20点)	イリーガル(RSBQ,FOM)とマージナルの判断、POCの把握						2	Standard
	フェイク or イリーガル・コンタクト							S級審査基準2点
	デッドボール・オフィシエーティング						1	Below Standard
	TF/UF/DQ							
	パイオレーション、OOB、GT/BI						0	Not Acceptable
Presentation (12点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート							
	デリバリー力/毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力							
	声の使い方(声を使ってリードする姿含)							総合評価
(100点)	総合計							
クルーチーフ適性	指導・育成力、プレゲームカンファレンスのための各種準備、ゲームに向けたスケジュール共有、モラル・レポート、サポート(4:非常に優れている 3:優れている 2:普通 1:劣っている 0:適性に欠ける)							
コメント欄:								

JBA Evaluation Sheet 2022 (A級 3 PO)

審判員名	CC・U1・U2		開催日	年	月	日	
インストラクター名		GAME	HOME		VS		AWAY
							評価
大項目	中項目	小項目					点数
Presentation (3点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート						
	毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力						
	声の使い方 (声を使ってリードする姿含)						
Mechanics (7点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解 (プレスへの対応)					
		チェックイン、チェックアウトなど					
	IOT	コール・ザ・オヴィアス (インパクト)					
		ステーションナリ&ディスタンス					
		ポジション・アジャスト					
		レフェリー・ディフェンス (3 or 2 含む) 責任の所在					
		トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)					
		リード (45度、オープンアングル、ローテーション)					
		センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)					
ステイ・ウィズ・ザ・プレイ							
Guideline (Playcalling) (7点)	イリーガル (RSBQ,FOM)とマージナル (不必要なコール) の判断、POCの把握						
	フェイク or イリーガル・コンタクト (プレイの理解)						
	シリンドー (パーティカリティ)						
	ポストプレイ						
	スクリーンプレイ(on / off)						
	ブロック/チャージ (リーガルガーディングポジションの理解 NCSC)						
	TF/UF (DQ)						
	OOB (アウトオブバウンズの協力)						
	トラベリング						
3秒・5秒・8秒 その他バイオレーション (GT/BI)							
Game control (3点)	CCメンタリティ	決断力(Decisive) 、カリスマ性、リーダーシップ					
	正しい処置	チームファウル (ボーナスシグナル含) 、FTシューター等の把握、AOSの理解					
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連					
	テンポ・セッティング	ゲーム序盤、後半の始めでの基準作り					
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方 (この時間帯でのクロックを含)					
	ベンチ/プレーヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF					
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関しての管理・把握					
総合計							
総合評価							
コメント欄：							

【基本的な点数基準】

(7 : 非常に理解度が高い 6 : とても優れている 5 : 優れている 4 : やや優れている 3 : 普通 2 : 普通基準に近い 1 : やや劣っている)
(3 : 優れている 2 : 普通 1 : やや劣っている)

ベースは各項目2点。

A級合格 = 12点

(全国大会派遣目安としても12点を設定)

A級ランキング決定に使用

合計点総合評価

A= 16点以上 B=12~15点

C=9~11点以下 D=8点以下

*ただし、A、B評価に関してはメカニクスとプレーコーリングを
各々最低4点以上を必須とする

評価基準

A	A級の中でも次のライセンスを期待できる
B	A級ライセンスの実力がみえてとれる
C	A級として努力がほしい
D	A級として現状では難しい

Evaluation Sheet 2022 (3PO/全国大会)

審判員名	CC・U1・U2		開催日	年	月	日	
インストラクター名		GAME	HOME	VS		AWAY	
							評価
大項目	中項目	小項目					点数
Presentation (3点)	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート						
	毅然さ/立ち振る舞い/自信/説得力						
	声の使い方 (声を使ってリードする姿含)						
Mechanics (7点)	プライマリ・メカニズム	エリアとアングルの理解 (プレスへの対応)					
		チェックイン、チェックアウトなど					
	IOT	コール・ザ・オヴィアス (インバクト)					
		ステーションナリ&ディスタンス					
		ポジション・アジャスト					
		レフェリー・ディフェンス (3 or 2 含む) 責任の所在					
		トレイル (45度、アウトサイドイン、オープンアングル)					
		リード (45度、オープンアングル、ローテーション)					
		センター (オープンアングル、ベーシックからのアジャスト)					
ステイ・ウィズ・ザ・プレイ							
Guideline (Playcalling) (7点)	イリーガル (RSBQ,FOM)とマージナル (不必要なコール) の判断、POCの把握						
	シリンダー (パーティカリティ)						
	ポストプレイ						
	スクリーンプレイ(on / off)						
	ブロック/チャージ (リーガルガーディングポジションの理解/NCSC)						
	TF/UF (DQ)						
	OOB (アウトオブバウンズの協力)						
	トラベリング						
	3秒・5秒・8秒 その他バイオレーション (GT/BI)						
Game control (3点)	正しい処置	チームファウル (ボーナスシグナル含)、FTシューター等の把握、AOSの理解					
	クロック・コントロール	ゲームクロック、ショットクロック関連					
	EOQ、EOG	クォーターやゲームの終わり方 (この時間帯でのクロックを含)					
	ベンチ/プレイヤー・コントロール	コミュニケーション、OW、TF					
	テーブル・コントロール	TOとの連携、TOに関しての管理・把握					
総合計							
総合評価							
コメント欄：							

【基本的な点数基準】

(7 : 非常に理解度が高い 6 : とても優れている 5 : 優れている 4 : やや優れている 3 : 普通 2 : 普通基準に近い 1 : やや劣っている)
 (3 : 優れている 2 : 普通 1 : やや劣っている)

ベースは各項目 2点。

B級 (A級候補/全国大会派遣レベル) = 12点

合計点総合評価

A= 12点以上 B=8~11点 C=7点以下

*ただし、A、B評価に関してはメカニクスとプレーコーリングを
 各々最低4点以上を必須とする

評価基準

A B級として3POを含めた理解度が高く、次のライセンスを期待できる
B B級として3POを含め理解ができています
C B級として3POを含め理解を高めてほしい

Evaluation Sheet 2022 (B-C級 2PO)

審判員名	CC・U		開催日	年	月	日
インストラクター名		GAME	HOME		VS	AWAY
						評価
大項目	中項目	小項目				点数
Presentation	走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート					
	立ち振る舞い、説得力					
	声の使い方（声を使ってリードする姿含）					
Mechanics	プライマリ・メカニズム	トレイルの立つ位置や見るべきところを理解している				
		リードの立つ位置や見るべきところを理解している				
		リードで右に行くタイミングを理解している				
		二人で10人のプレイヤーを視野の中に入れることができる				
Guideline (Playcalling)	ファウル	基本的なファウル（ガイドライン）の判定が安定してできる				
		イリーガルスクリーンを判定できる				
		ブロッキング・チャージングを判定できる				
		TF/UFの判定ができる				
	バイオレーション	トラベリングを判定できる				
		OOBの判定が正しくできる				
Game control	ゲームコントロール	基本的なルールを理解している、適用できている				
		ゲームクロックを管理することができる				
		ショットクロックを管理することができる				
		TOと連携してゲームを運営することができる				
		コーチやプレイヤーとコミュニケーションをとることができる				
合計点						
総合評価						
コメント欄						

【基本的な点数基準】

(5 : とても優れている 4 : 優れている 3 : やや優れている 2 : 普通 1 : やや劣っている)

ベースは各項目2点

B級合格 (2POでのB級審査の場合) = 12点以上

C級合格 (2POでのC級審査の場合) = 8点以上

合計点総合評価 A= 16点以上 B=12~15点 C=8~11点

評価基準

A 安定したレフェリング、次のライセンスを期待できる
B B級ライセンスの実力がみとれる
C C級ライセンスの実力がみとれる