

県 外 派 遣 報 告 書

栃木県バスケットボール協会 審判部

大会名	全国社会人選手権大会	開催地	鳥取県
報告者名 (所属連盟)	平山 智章 (高体連)	派遣期間	平成 31年 3月 15日 ~ 17日
参加者 (所属都県)	高橋伸禎(北海道) 澤野卓朗(青森) 阿部ちひろ(岩手) 野崎梨奈(宮城) 京極幸村(秋田) 武田亜沙美(山形) 古川俊和(福島) 坂美佑紀(茨城) 石崎公一(群馬) 山岸大輔(埼玉) 山崎敬次郎(千葉) 島袋竹志(東京) 村上恵美(神奈川) 前田菜津子(山梨) 杉浦敬純(長野) 濱口玄也(新潟) 家接桂(富山) 寺島慶子(石川) 下東綾(福井) 三宅浩平(岐阜) 木下晋一(静岡) 大田匡俊(愛知) 山本雄大(三重) 田中優志(滋賀) 川路宗勅(京都) 清瀬末喜(大阪) 汐野壱歩(兵庫) 矢野涼介(奈良) 雑賀弥一郎(和歌山) 稲田篤(鳥取) 田中稔(鳥取) 石川貴基(岡山) 皆川義紀(広島) 有澤優子(山口) 若山輝紀(徳島) 長谷川悠貴(香川) 金谷純代(愛媛) 小谷将夫(高知) 柿原実(福岡) 紀伊孝哉(佐賀) 片岡瑞季(長崎) 豆塚宣男(熊本) 樋口俊司(大分) 石本修朗(宮崎) 川井剛(鹿児島) 山城力(沖縄)		

【審判会議内容】 久保 裕紀 氏(本部)

①2vs3について

- 3PTのアテンプトに対しては、ピーク・フラッシュ(しっかりと示す)。
- ピークして見たもの(見えたもの)は、情報として示す習慣をつける。
→パートナー(プライマリのレフリー)が必ず確認できているとは限らないことを前提とする

↓

一方で、自分が確認できなかったものについては憶測で示さないようにする

※スクリーンが絡んでからのショットが難しい。

②スクリーン

- 2vs3で、特に協力が必要なケースはスクリーンが絡んだショットであるとお話があり、具体的なケースを映像と共に解説して頂いた。
- スクリーンを判定するにあたり、プライマリの「表と裏」「エリアとアングル」についてお話頂いた。
 - スクリーンには「表と裏」がある→チェックイン(スクリーンの受け手)
チェックアウト(スクリーンの送り手)
 - ボールを持っているマッチアップがあるレフリー(表)は、次のボールが入るであろうところも視野に入れておく。
→(裏)のレフリーは、プライマリのレフリーが見えないアングルのスクリーンと2vs3のピークをアングルで捉える。
 - スクリーンは1度とは限らない(ピック→リピック)
 - オンボール・スクリーンからのサドン・ショット(Tはクローズ・アングル)
→Cサイドが(表)になるケースということを頭に入れておく。
 - ストロングサイド・ポケット(3POの一番弱いスポット)の理解→ストロングサイドのハイポスト
→Cがアングルを持って判定につなげる、Lはセカンダリー

<まとめ>

- 見たもの(ピークしたもの)をはっきりと示す。
- パートナーが自分と同じ情報を持っているとは限らない。
- プライマリ・セカンダリやプレイの表・裏(アングル)を理解することで、正しい判定につながる。

以上を踏まえたうえで、クルー間でもよくコミュニケーションを取ることが大切。

- コミュニケーションには2種類ある。
 - ①自分が持っている正しい情報はパートナーに伝える(アシスト)。
 - ②パートナーから確認が欲しいときは、自分からコミュニケーションを取る(セカンド・オピニオン)
→しっかりと言葉にすること、自分の情報を正しく伝えることが大切である。

【感想・県内審判員へ伝えたいこと】

今回、初めての全国大会派遣ということで、緊張や不安が大きかったです。とても勉強になることがたくさんあり、40分間のゲームがとても短く感じました。全国の方々とも交流を深めることができ、また、関東の方々とも、関東大会とはまた違った交流ができ、とても充実した3日間でした。私の課題として取り組んでいた、メカニクスの理解(プライマリアリア・アングル、プライマリ・セカンダリの理解)についても、研修会でのお話で理解を深めることができ、新たに、ポジションアジャストやテンポセッティングなどの課題が見つかり、また、反省を頂いて少しずつですが成長できたと思います。今回の経験を今後活かし、また、新たな課題へ取り組んで参りたいと思います。

最後に、今回の派遣に際し、ご配慮頂きました渡邊諭審判長をはじめ県内審判員の皆様、渡邊整ブロック長 JSB本部の皆様、そして、お世話になりました鳥取県協会・審判員の皆様に心より感謝申し上げます。派遣報告とさせていただきます。

県外派遣 審判ミーティング記録表

割当日:平成 31年 3月 16日

審判員名	平山 智章	相手審判	CC:小島慶子(本部) U1:山本雄大(三重)
カード	米子クラブ(鳥取)	対	BIHORO(北海道)
◇ ミーティングの内容			
・自分のエリアのプレイに対してストレートラインになってしまうことが多い→ポジションアジャスト			
→例えばT/Cでポールマンのプレイを見るときは、オフENSEのつま先が確認できる場所に位置するなど			
プレイやケースに応じてどの位置で見るのかを、自分のなかに確立すると良い。			
・クルーワークについて、セカンダリコールになったケースはgood help、プライマリのレフリーは何故コールできなかったのか、原因を考え次の判定に活かす。(自分の場合は位置が悪い)			
・オフィシャル・ワーニングについて、やり方を工夫する(プレイヤーに近づかない、周りに分かりやすいようなジェスチャー)、正しい手順で行う(ベンチにも伝えなければ、オフィシャルではない)。			
・ローテーションはスムーズでgood(Cの高い位置でプレッシャーがある際のLのプッシュなど)、メカニクスが崩れそうになった際も、アイコンタクトを取ってリカバリーできていたので良かった。			
《審判主任》 甲斐 清 氏(鳥取)			

県外派遣 審判ミーティング記録表

割当日:平成 31年 3月 17日

審判員名	平山 智章	相手審判	CC:皆川義紀(広島) U1:島袋竹志(東京)
カード	福太郎めんべい(福岡)	対	EBETSU W・B(北海道)
◇ ミーティングの内容			
・1Qで相手レフリーがコールしたリバウンドやショットに対してのファウルを、同じテンポでコールできたら良かった。			
2Qからは積極的にコールしていたので、ゲームの入りのテンポセットができると尚良い。			
・インパクトの大きなケースについて、ノーコールの場面があったが、誰かが笛を鳴らしたほうが良かった。			
・リバウンドに関して、後方からのプッシュについてはコールしていたが、腕を絡めたり掴んだりするケースについてもう少し笛が入ったほうが、よりクリーンなゲームになった。			
・ローテーションやメカニクスについては特に違和感はなかった。			
→クルー間でもストレスなく運営できた。			
・フロッピングに関して、3Qでワーニングを入れたが、1Qから該当するケースがあった。クルーで感じて早めに対応できると良かった。また、ワーニングをする際も、クルーで分担できると良かった(1人がプレイヤーとベンチに入っていた)。			
《審判主任》 山本 雄大 氏(三重)			