

# 県 外 派 遣 報 告 書

(一社)栃木県バスケットボール協会 審判部

大会名	第2回全日本社会人バスケットボール地域リーグチャンピオンシップ					開催地	岡山県岡山市																																																																																																																																																																																																	
報告者名 (所属連盟)	武井晋平 (社会人)					派遣期間	令和 2年 2月 14日	～ 16日																																																																																																																																																																																																
参加者	東京	久保 裕紀	新潟	阿部 暢史	長崎	峰 聰	広島県	森原 隆	東京	針生 淳男	長野	吉田 知実	大分	樋口 俊司	広島県	望月 公平	富山	玉木 彰治	富山	河辺 真由美	佐賀	紀伊 孝哉	鳥取県	福田 篤	佐賀	松本 究	石川	白川 直弘	熊本	井元 誠	鳥取県	田中 真	長野	尾形 美樹	福井	梅田 香	宮崎	田中 智也	鳥取県	板井 優哉	愛知	宇田津 浩史	静岡	木下 晋一	鹿児島	山中 萌衣	島根県	今泉 雅敬	東京	本間 さとみ	愛知	太田 麻須美	沖縄	仲間 芳幸	島根県	寺田 雄一	大阪府	黒岡 和哲	岐阜	大豆村 斉	兵庫県	柳生 志乃	島根県	畑 靖彦	静岡県	浅野 慶太郎	三重	山本 雄大	香川県	田中 豊弘	岡山県	中村 達哉	大阪府	村田 尚美	滋賀	加藤 加織	岡山県	前花 直哉	岡山県	菅野 嵩大	北海道	堀田 幸一	京都	川路 宗勅	山口県	藤田 悠美	岡山県	中嶋 研仁	青森	成田 康平	大阪	大倉 哲也	山口県	柳田 雅人	岡山県	奈須 遼渡	岩手	阿部 ちひろ	兵庫	永山 忠利	兵庫県	真下 香子	岡山県	阪本 光一	宮城	野崎 梨奈	奈良	鈴木 恵里奈	兵庫県	生島 匡	岡山県	久田 雄也	秋田	水木 順仁	和歌山	栗山 一平	兵庫県	東谷 昌弥	岡山県	阿賀 文郁	山形	武田 亜沙美	鳥取	康 鳳真	岡山県	三村 力丸	岡山県	谷舗 健太	福島	古川 俊和	島根	田中 稔	香川県	仲地 祥吾	岡山県	小澤 康祐	茨城	坂 美佑紀	岡山県	岸本 祥也	香川県	長谷川 悠貴	岡山県	金平 桃子	栃木	武井 晋平	広島	樋口 未奈	岡山県	岩田 友幸	岡山県	佐伯 有三	群馬	石崎 公一	山口	野口 祥寛	岡山県	柏木 琢磨	岡山県	岡村 息吹	埼玉	山岸 大輔	徳島	若山 輝紀	岡山県	石川 貴基	鳥取県	田中 竜	千葉	久保 あしみ	香川	藤田 公介	岡山県	大嶋 将之	山口県	吉原 いつ子	東京	稲田 翔人	愛媛	二宮 光司	岡山県	浜本 淳子	島根県	上村 達也	神奈川	廣瀬 俊昭	高知	谷 隆正	広島県	中島 淳			山梨	手塚 清孝	福岡	山口 憲昭	広島県	山住 泰光		

**【審判研修会内容】**

○講義「3P Oメカニクスについて」玉木彰治氏

- ・トップリーグで経験した内容を話していきたいと思う。
- ・メカニクス→精度の高い判定をするためのシステム
- ・プライマリエリア、プライミアングル、プレイマリテイクの確認
- ・大会期間中、クルーで確認しながらゲームに臨む。
- ・誰のエリアか、誰が一番いいアングルか、誰がテイクに行くか。
- ・ローテーション
- ・リード・・・セットアップポジション、クローズダウンポジション、ミッドレイン(パイプ)  
クローズダウン→ローテーション→フィニッシュ 3つのフェーズ
- ・リードがフィニッシュするまでは、センターはそれまで捉えていたものを外さない。
- ・Lがローテーションしない時  
ドライブ、ショット、ショットクロック5秒以下
- ・ローテーションは、ただのポジションチェンジではない。
- ・スイッチサイドのタイミング
- ・ローテーションが不安定な場面を少なくする。
- ・Lプライマリ→パイプ Cが預けている。一緒に鳴っても、Lに預けている。
- ・エッジの下はL→ F・U・R
  
- ・センター
- ・Cはアクティブであるほど、メカが引き締まる。3P Oの生命線
- ・プライマリの確認  
Lがローテーション完成させるまでCが捕まえたままフィニッシュするまで最後まで判定につなげる。
- ・クロスステップ
- ・8秒・・・Cプライマリ
- ・アクティブCとは・・・ボールが手に残っているのか、放れているのか、クロック管理
  
- ・トレイル
- ・3or2の確認 プロテクトシューター
- ・イリーガルスクリーン
- ・ローテーションはただのポジションチェンジではない。
- ・リングに向かうドライブ
- ・チェックインチェックアウト・・・Cサイドに行っても、右手を捉えておく。
- ・後方から3or2を確認すると見づらいのでLがヘルプ

- ・習慣
- ・ファウルカウント・・・チームファウルの数やフリースローシューターの確認
- ・ファウルが起きたときのF Tの数や、スローインの場所
- ・クロー間で5個目のファウルが起きる前のコミュニケーション
- ・クロック管理
- ・リングに当たったか当たってないかの確認は、TとCで。
- ・必ず根拠のある時間に設定
- ・スピードアジャスター
  - 何気ない確認や基本的なルーティーンが大きなミスを防ぐ。
- ・コート上の3人のレフリーがベーシックに積み重ねること。それこそが強さとなりクローワークの土台となる。

## ○プレイコーリングについて

講師: 松本究氏

- ・P O C
  - ・本当に判定できているか
  - ・「身体の中のどの部分がイリーガルなコンタクトを起こしたからファウル」のレベルが求められる。
  - ・見たまま、判定したままを説明するとコミュニケーションにつながっていく。
  - 「なんとなくファウル」という判定のレベル
  - 「イリーガルなコンタクトをしたからファウル」
  - 「その部分がイリーガルだったのか説明できるか」
  - ・プレイヤーがボールだったよ
- 惜しかったですね。」というコミュニケーションが取れるか。「確かにボールに行った手はファウルではなかったですね。ただ、前に飛んで身体が相手のボディに当たっていましたね、
- ・判定があっている、間違っているかのコミュニケーションではない。
- ・相手が常に間違っているとは限らない。
- ・まずは、「相手が何を言いたいのかを」をヒアリングするコミュニケーション
- ・ゲームコントロールが必要な場面ではしっかり線を引く。
- ・ブロッキングとは・・・
  - プッシングをブロッキングでコールしているケースがある。
  - ブロッキングとはA地点からB地点へ行けなかった。もしくはA地点からC地点という別の場所に行かなければならなかった。
  - 等の現象をいう。
- ・P O C
  - 身体の中のどの部分(P O C)が何をしたか(Nature) = P O C
- ・マージナル、イリーガル、ノーファウル
  - マージナル・・・ファイルの域に達していない触れ合い
  - 自然なバスケットボールの触れ合い
  - ノーファウル・・・そもそもファウルではない レフェリーディフェンス→「ディフェンスがイリーガルかどうか」
  - 「ストリップ」・・・スナッチしてボールだけを抜くケース
- ・プロテクトシューター(関連ケース、キックアウト)
  - ・オフェンスがジャンプショットを打った時、正当な位置に着地する
- ◆F・U・L
  - 足元を確認し3or2視野を戻し、シューターに対してイリーガルなコンタクトが起きるかどうかが、
  - ランド・アップの時点で何もなければ、シューターがフリアにきちんと着地できるかどうか確認。
- ・キックアウト
  - シリンダーを超えて必要以上に足を広げる等でコンタクトを起こす。
  - ボールが手から離れていたら、ルーズボールファウル・・・プッシング
  - チームファウル5個以上であれば、2ショット、「シューターの確認」を忘れないように。
  - ボールのリリースがどうかを確認する。
  - コンタクトを避けるための着地はフェイクではない。
  - レフェリーを欺いているかどうか
- ・テクニカルファウル
  - ◆4つのポイント
  - ボールステータス・・・どんな状況にあったか
  - フィット・・・その場面、ゲームに当てはまっているか
  - エフェクティブ・・・効果があるかどうか
- ・アクトオブシューティング
  - コンセプト・・・ドライブトゥザバスケット・・・ドライブ、ギャザー、ボールが上がる
  - リップスルー・・・ショットとはみなさない、ボールを持ったオフェンスが、左から右へボールを動かした時。
  - ジャンプストップアンドショット・・・ステップのあとショット
  - ボールを上を上げるところからA O S

○グループディスカッション

各班に分かれて、事前に配信されていた映像を元に、メカニクスやクルーの良いところ改善すべきところ等をディスカッションして、各班2点ずつ発表した。

○インテグリティについて

講師:JBA 宇田川貴生委員長

宇田川委員長より、全国のインテグリティに関する、これまで起きた事案の報告と今後の取組みについて説明が行われた。

【感想・県内審判員へ伝えたいこと】

昨年度に引き続き今回も参加させていただきました。選手、チームともにレベルが非常に高い大会でした。研修会は、講義とディスカッションが行われ、3時間充実した研修を受けることができました。講義で得たことを、次の日のゲームでトライしようとクルーで入念なPGCを行いゲームに臨みました。実際に県内の講習会等でこれまで取り組んできたことがそのまま、全国の舞台でも話に挙がっていました。日頃の取組みの大切さ、そして再確認の意味でも非常に有意義な研修でした。3日間を振り返り、さらに精度を上げていくとともに、県内審判員へ伝えて行きたいと思います。今回の派遣に際しまして、県内の皆様の様々なご配慮、ご協力に感謝いたします。最後に、JSBそして地元岡山県の皆様には4日間大変お世話になりました。心より感謝を申し上げます。

割当日:令和2年 2月 15日・16日

審判員名	武井 晋平	相手審判	田中稔(島根)・武井晋平(栃木)・石川貴基(岡山)
カード	三井住友銀行 — 曙ブレーキ工業		
<p>◇ ミーティング内容</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・全体的には、良かった。</li><li>・メカニクスが一度崩れたことがあったが、すぐに修正していた。</li><li>・ショットクロックがリセットしてしまったことに気づいて、クルーでコミュニケーションを取り修正したのは良かったが、その時にメインクロックが動いており、管理できていない場面があった。デッドボールになった際には必ず確認を。</li><li>・UFが両チームに1回ずつ宣せられたが、クルーでコミュニケーションをとり、グレードアップしたことなどゲームコントロールとしては非常に良かった。</li><li>・アウトオブバウンズの訂正が、クルーワークとして良かった。</li></ul> <p style="text-align: right;">主任: 仲間芳幸 氏(沖縄)</p>			
審判員名	武井 晋平	相手審判	谷隆生(高知)・武井晋平(栃木)・若山輝紀(徳島)
カード	黒田電気Bullet Spirits — 三井住友海上火災		
<p>◇ ミーティング内容</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・全体的には良かったが、プロテクトシューターの場面があり立て続けに2回あり、片方のチームにはコールして、もう一方のチームにはコールできていなかったで、ゲームの序盤であるから、取り上げておいた方が良かったと思う。</li><li>・オフボールのグラブについて、コールが必要なケースもあった。</li><li>・ベンチ管理について、クルーで協力が必要だった。</li><li>・3or2に関して、クルーで積極的にフラッシュして連携が取れていた。</li><li>・チャージングとブロッキングで、ブラージがあり、コミュニケーションを取ったが、時間がかかりすぎてしまった。</li><li>・いま一度、スムーズな進行について、再開方法を確認したいと思う。</li></ul> <p style="text-align: right;">主任: 井元誠 氏(熊本)</p>			