

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	令和6年度全国高等学校総合体育大会 バスケットボール競技大会	開催地	福岡県 福岡市
報告者名	慶野 芽以	派遣期間	令和6年8月4日 ~ 8月5日
講師	岩井遥河 久米克弥 古畑香子 村上恵美 平出剛 石鍋光智代 北沢あや子 塩谷禎		

【IH/全中合同審判研修会】

7月25日(木) 19:00~21:00 IH担当講師

【研修会・大会運営に向けて】

担当講師:塩谷氏

●第1回審判研修会メインテーマ

「コール・ザ・オヴィアス～次のステージに向けて～」

〈テーマ設定の背景〉

改めてコール・ザ・オヴィアスを大事にするとともに、3POメカニクスをより手中に収めるためにペイシエントとケイデンスを進めていきたい。

●IH研修での継続的な取り組み

〈メカニクス〉

- ・基本的なメカニクスの振り返り:一層の徹底が必要。ヘルプ・ディフェンダーについての理解をすすめる。
- ・クロックマネジメントの意識:「全員でやる」ことを意識。基本的なクロックの意識から、難しい場面での対応力まで。

〈プレーコーリング〉

- ・トラベリング:「ボールミート」「ポストプレイ」に対して「明らかなもの」の意識を高める。
トラベリングが起きそうな場面に十分に準備して判定に備える。※細かなものを取り上げるとは別。
- ・ショットの見極め:オープンアングルから精度の高い判定を進める。

特にゴール下近辺やマルチプルな場面の「明らかなケース」の判定の意識を。

- ・シリンダー:適切なポジションアジャストが求められる。ゲームの中で一貫した判定が必要。
- ・アンスポーツマンライクファウル:まずは現場で判定をすることを大事に。クルーで判定の擦り合わせの際、持っている情報を正しく共有し、正しい処置で再開させる。

●次のステージに向けての取り組み

〈ペイシエントとケイデンス〉

～進めていく上で必要になってくるもの～

- ・ガイドラインに沿った判定の理解(そもそものファウルの理解)
- ・プライマリーの理解
- ・イリーガルorマージナルの理解
- ・ゲームフローの理解
- ・スカウティングから得られた、このゲームに必要なファウルの理解
- など

●PGC

- ①ゲームの方向性をはっきり示す
- ②一方通行 慶野
- ③スカウティングの共有(クルー3人で、それぞれがしっかりと準備)
- ④クルーの特徴や課題を共有

●「明らか」とは？ → 誰が見ても「判定すべき」と思われる事象

正しい判定を積み重ねるために必要なこと → ベーシックメカニクスを**遂行し続ける・やり続けること**
ポジションアジャストをすること

〈Basic mechanics〉

IOT (Individual Officiating Technique) が、Basicを遂行する上で必要な基本的な技術
個々/人 審判 技術

→ ・Call the obvious ・Stationary&distance ・Referee the Defense ・45° & Open Angle ・Stay with the play

メカニクスを実践する上で大切なものは **〈Position adjust〉** =我々に求められるレフリングの大事なスキル

・まず最初のポイントは**「ポジションに入ること」** ※ファウルやヴァイオレーションが確認できる位置に自分を置くこと。

・プレーヤーやボールの移動、フロアバランスを意識して**次のポジションへの早めのアジャスト**をする。

→ **これが継続的なオープンルックを作り出すことに繋がる**

※「その瞬間」だけを捉えにいくことはNG。**「する前・するとき・した後」すべてを確認できる位置を捉える。**

〈「当たり前」のことを「当たり前」にやり続ける〉

だからこそ大切なのはBasic。Try&Errorを繰り返しながら、スキルを身に付けていく。

〈EOQ/EOG〉

①ゲームにおいて、少なくとも必ず4回訪れる重要な場面

②**印象強く残る場面である**ため、プライマリーだけでなくクルーで意識を高めることが必要

③PGCで必ず確認する事項の1つ

④得点差関係なく、バスケットボールの価値を高める要素の1つ

⑤決して**わだかまりを残さない**こと

●まずペイシエント・ホイッスルとは？ ケイデンス・ホイッスルとは？

「ファウルの絵」ができてから笛を鳴らす。「ファウルの絵」とはつまりのどのような場面か？

〈プライマリーの判定プロセス〉

※プレーの流れ →



※全ての情報に基づきプレー全体を分析。慌てずに笛にする・しないを判断。

例)シュートに対する接触の際は「着地」がFINISH場面。着地の状況も踏まえて判定に繋げる。

※ペイシエント→プライマリーが「我慢する」ことではない！！

クイック・ホイッスル



※笛を吹き急ぐはNG。判定の質(精度)を下げてしまう可能性がある。

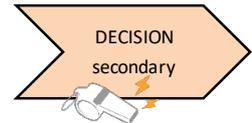
※クイック・ホイッスルとは別で、すぐに笛を吹くことが必要なケースもある△

<セカンダリーの判定プロセス>

ケイデンス・ホイッスル



※プライマリーを尊重しつつゲームにとって必要なものを笛にする
プライマリーの100%でない決断を助ける



●判定プロセスを理解する！

Start・Development・Finish Decision 我慢・遠慮は禁物！

8月4日(日)

審判員	CC:慶野芽以 U1:中島弘幸(鹿児島) U2:川原佑里佳(福岡)
カード	1回戦 湯沢翔北(秋田) — 三田松聖(兵庫)
・ベンチコントロールについて 1つ1つへの現象(接触)への反応が多く、アピールの大きいコーチに対する対応の仕方をどうするべきだったか。 →そのコーチとばかりアイコンタクトをしたり、話を聞いたりすると相手コーチは嫌な思いをする。 ゲームの早いタイミングでそのコーチ自身のリアクションについては抑えてもらえるようにコミュニケーションをとる。 それでも反応や、異論に近い表現をし続けているときには毅然としてTFを取り上げる必要もあった。 <p style="text-align: right;"><主任> 高橋直子氏(和歌山)</p>	

8月5日(月)

審判員	CC:慶野芽以 U1:神山安奈(三重) U2:中島弘幸(鹿児島)
カード	2回戦 山形中央(山形) — 東海大学付属福岡(福岡)
・ゲームの終わらせ方・まとめ方について 負けているチームが3Q終わりからDFの強度を上げ、ゲームの流れや雰囲気が変わった。ラフな接触が増えてきたタイミングで、クルーとして判定を踏んばらないといけなかった。ゲームの内容の変化や、特にキーポイントとなるプレーヤーは誰なのかを改めて確認し、ゲームフローも踏まえながら丁寧な判定に繋がたい。クルーチーフとしてゲームに必要な笛を入れていく必要があった。 ・コーチとのコミュニケーションについて コーチがコミュニケーションを取りに来た際、それは①判定の内容の確認がメインなのか、②審判への訴えがメインなのか、そのどちらかの可能性が高い。それを感じながら、①であれば判定の根拠を明確に伝える。②であれば、まずはしっかりと話を聞き入れる。コーチの思いを正しく聞き取れるような意識が必要だった。 <p style="text-align: right;"><主任> 細見竜太氏(大阪)</p>	