

県外派遣審判員報告書

平成30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

JBA主催審判研修会



2018.7.29~8.5

報告者 原田 拓朗

平成30年度「彩る感動 東海総体」バスケットボール競技 審判研修会日程

7月29日（日）

時間	内容
16:00	開講式 愛知県高体連バスケットボール専門部 部長及び専門委員長 挨拶 来賓紹介 JBA主催者挨拶/主任講師挨拶ならびに講師紹介
16:20~17:45	講義①JBA PLAY CALLING GUIDELINE
17:45~18:25	夕食（弁当）
18:25~19:45	講義② 3PO MECHANICS
19:50~20:20	研修会及び大会期間中の諸連絡
20:20~20:35	班別MTG（講師挨拶 自己紹介 リーダー選出 研修内容説明）
20:55	1日目終了

7月30日（月）

時間	内容
9:00~10:00	講義③ Official's Tools(3PO)/Individual Officiating Technique(IOT)
10:30~11:30	コート研修①
12:00~13:30	モデルゲーム(Game1)
14:10~14:50	Game1 MTG(Breaking down on the Game movie)
13:30~15:00	モデルゲーム(Game2)
15:40~16:20	Game2 MTG(Breaking down on the Game movie)
16:20~16:50	1日目研修の振り返り

7月31日（火）

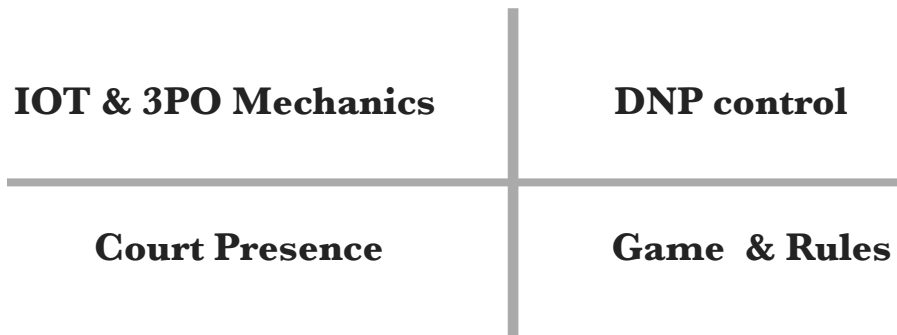
時間	内容
9:00~10:10	講義④ 7/30 Review 映像解説（POE）
10:30~12:00	モデルゲーム(Game1)
12:40~13:20	Game1 MTG(Breaking down on the Game movie)
12:00~13:30	モデルゲーム(Game2)
14:10~14:50	Game2 MTG(Breaking down on the Game movie)
13:30~15:00	モデルゲーム(Game3)
15:40~16:20	Game3 MTG(Breaking down on the Game movie)
16:20~16:50	2日目研修の振り返り
17:00	閉講式 講師代表挨拶 次期開催県挨拶（小牧会場：原田，一宮会場：上山）

講義① JBA PLAY CALLING GUIDELINE

担当：平出氏 須黒氏

1 PLAY CALLING GUIDELINE とは

コート上で判定されるもののこと



→上記の項目のどこか1つが欠けてしまうと審判としては不十分である。

ガイドラインに沿ってコールしていくことは当然であるが、ゲームのバックボーンを分かっているだけで違った判定もできる。ゲーム中のファウルの数や体力差、体格差など多くの情報をもっておく。

審判が引き起こす様々な影響

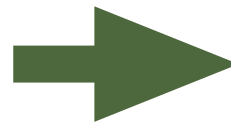
審判の判定に対するチームとしての捉え方や反応

元々はチームは前向きに取り組んでいる。

審判の反応によって、チームの反応も変化してくる。

プレイコーリングを正しく行う

- ・ アグレッシブ、スピーディ
- ・ 基準を早い段階で示す
- ・ 明らかなものをコールする
- ・ 公正でありながら、確固たる姿勢で
- ・ 妥協はしない
- ・ 大きな現象を逃さない



Clean The Game

誰が審判を行っても同じ現象については、同じように判定されるべき

2 PLAY CALLING GUIDELINEの内容について

MTGで課題をもって臨む

ガイドラインはゲームの始まりから示す

→きっちり取り上げることでチームにメッセージを示すことができる

プレイヤー同士の間合いが狭くなると何かあるかもしれないと感じる

スクリーンプレイについて、チームのシステムはどうか？

→ファイトオーバーが多いのか、アンダーが多いのかなど

ハンドチェック

DFの悪い手、OFの悪い手をゲームの序盤からコールしていく

良いポジションから明らかなものを判定していく

スクリーン

スクリーナーに対して、DFが押してイリーガルスクリーンに見せかけるプレイもある。UFの可能性も視野に入れて判定する

ブロッキング・チャージング

インパクトに笛を入れていく

アンスポーツマンライク・ファウル (UF)

クライテリア5つの確認

C1・・・ボールにプレイしていないファウルはUFとして取り上げる

C2・・・わざとかそうでないかは関係ない。タイトな守り方をしてくるチームなのかどうかは事前にチェックしておく。出血した時はどう対処するかも考えておく必要がある。

UFをコールしただけでは不十分で、何のCで取り上げたかを確実に説明できるようにする。コミュニケーションは短くシンプルに。

アップ/ダウンが必要であると感じる時、テーブルレポートをする前にクルーでコミュニケーションをとる。(クルーワークの重要性)

C3・・・大事なものはボールのコントロールがあるのかどうか。

24秒のリセットのタイミングがカギ

※ボールをコントロールするとは・・・？

フェイク (FAKE A FOUL)

(1) 基本的な考え方

フェイク＝オフェンス・ディフェンスともにファウルをされたように見せかけ、ゲームに関係する人たちを欺くプレーのこと

(2) ゲーム中に起こるフェイクの行為に対する対応

フェイクが起こった時に決められた方法で行う。PGCで確認

Bリーグだろうが一般、高校でもUFは同じように記録していく。

講義②3PO MECHANICS

担当：漆間氏

1 TIMING OF ROTATION

①リードのローテーションのタイミングを確認

瞬間的にCが残る

ボールとTがセンターラインを通過したらストロングサイドを形成するために
ローテーションを開始

LとCのローテーションのスピードは同じ

LTTはNG パートナーがアングルの中に入るようにする

ボールがミッドラインのどちらに入ってくるのかを見極める

NewLの入り方のパターンは2つ

→ノーマル セットアップポジション

→パイプもしくはミッドラインの反対側 クローズダウンポジション

この時Tはスピードを落とさずにT-Cのローテーション

Cはオートマチックに上がるのではない

②リードのローテーションを中断するべきケース

SC 5秒以下のローテーションはしない 元々のサイドにステイ

バックペダルをする時

→クイックショット, クイックパスバック, クイックドライブ

→バックペダル, non-working areaにステイせず, ワイドにアングルをとる

→クイックドライブが起きたら, Cはプレイにステイ ドライブにコネクト

③センター側でディフェンスのプレッシャーが高まっている時について

アーリーローテーション (C主導) は基本行わない ベーシック通り

Cのワーキングエリア (3.6m) の範囲の中でチェックインする

明確な理由がある時はCはセンターライン側のトラップを見に行く。リードは
早めにローテーションを起こす。

プレイが完結しそうなら行く

バスケットのトレンドはピック&ロール

→それに伴ってDFも進化する（アンダー/ファイトオーバー/ハードヘッジ）

→Cは積極的に見に行くべき

→TはCをアングルの中に入れて次のプレイの準備

→CがチェックインしたらLはローテーション

2 OPEN ANGLE/POSITION ADJUST

オープンアングルとは

コインの表と裏の関係

そこにファウルがあるかもしれないが空振りかもしれない

クロスコールについて

見えているようで、見えていない,POCが不明確,判定の精度が下がる

オープンアングルでプレイを捉えて、ガイドラインを正しく適用する

『一瞬でも見えにくいと思うものは、パートナーが見えている』

『クロスコールになるから吹かない』のではなく、クローズドアングルのクロスコールが判定の精度を下げるからよくない

明らかなるものを判定して行くために、オープンアングルを探す

Cドライブ Lオープンアングル Lは一旦Cに預けてからコール

クロスステップの活用

オフenseを探す時は、「つま先」を探しに行く

ファウルを探す時は、「referee defense」で全体を把握して1歩先行する

ポジションアジャスト

本来の位置ではないが、ここでしか見えない位置にアジャストする。

例外的な動きなので、必要がなくなれば戻るようにする

4 Fについて①feet(3or2)→②foul→③floor(protect shooter)→④fakeの順に確認

Never stop challenging

自分の殻の中でrefereeをしない

向上が必要 コート上でしか成長できない

良い意味で失敗を多く積んで成長する

講義③officials' Tools/IOT

担当：阿部氏

TOPICS

Last second shot

Out of bounds communication

Crew communication

上記の話題に沿って、映像を観てディスカッションを行い、それぞれが感じたものを出し合った。その上で、3POを行う上で必要なメカニクスについて理解し、その後のコート研修①に繋げて行った。

Last second shot

→時間を預かるrefはたとえビジーであっても最後まで時間を手放さずにクロックとプレイを捉えておくようにする

→4.9秒以下の新たなバックコートでのコントロールはCがプライマリ

OOB communication 手順は2つ

分からなかった時には、クロックを止める合図とアイコンタクト

→アシストするrefがはっきりと笛を吹いてディレクション

パートナーが明らかに逆を示した時

→笛を吹いて走って寄る。「オフェンスが出したので、白ボールです」とシンプルに伝える

コート研修①

担当：平出氏 阿部氏

1 プレゼンテーション

なぜプレゼンが重視されるのか？

力強さ・毅然とした雰囲気・声・ステイ・間合いなど

2 メカニクス（クルーワーク）

A. Run C to C

Cがしっかりと走ることでゲームの印象も良くなる

CはLが見えないプレーや場面を捉えにいく

Cは後ろを見て走るのではなく、先行しているボールを捉えるようにする

→3or2のフラッシュに繋がる

B.OOB

講義で説明のあった手順に沿って、コート上でコミュニケーションをとる練習を行った。ヘルプを求めるrefは時間を止める合図をしてパートナーとアイコンタクト

→その他のジェスチャーは出さない

→ヘルプする側は、少しの間を取ってはっきり示すとよいディレクションのみ

OOBを訂正するために必要な情報は、シンプルに伝える。

C.3or2

Peek→Flashをしてラインを踏んでいたら2を斜め下に、踏んでいなければ3を

はっきり上に示す。アシストしたいrefは自分のどちら側にいるのかによって挙げる手を変えると良い。

1 日目のモデルゲームを振り返って

担当：平出氏

1 クロック関係について

24秒のプライマリが「0」を示した時にボールが手に残っているのか、離しているのかの見極めをより正確に行う。

OOB、タイムアウト、タイムインの際に必ずクロックが正しく作動しているか確認する。

2 フリースロー・カバレッジについて

3Pラインより外にいるプレイヤーはどのタイミングで入ってきても良いのか。曖昧になっている部分があるので、明らかに早く入り込んでくるプレイヤーには早めにバイオレーションをコールする。

フリースロー最終投の際のLの立ち位置については、Lはクローズダウンポジションにいと、ボールがリングに当たった後の自分の左側に並んでいるプレイヤーリバウンド争いやその後のプレイを捉えにくいのでセットアップ側に開いておく。

3 ジャンプボール・カバレッジについて

U1のプライマリの確認，U2のプライマリの確認

U1はセンターライン付近がベーシックであるが、見るべきものが見えない時には移動してアングルを変えても良い。

4 スムーズなローテーションについて

ボールがセンターサイドを進んでフロントコートに運ばれた時には、Lはクローズダウンポジションにまずは入り、ボールとTがセンターラインを越えることを確認してローテーションを起こすかどうかを判断する。Lの入りかたをCサイドの時に丁寧に入る位置をこだわることで、よりスムーズなローテーションができ、ノッキングも減る。

5 3or2やOOBのコミュニケーションについて

講義，コート研修でやってきたことは完璧にできるようにする。

できることは当たり前続けて、できないことはできるまで繰り返しトライする。

講義④ 7/30 Review 映像解説 (POE)

担当：漆間氏

1 awareness test

映像を見て意識と気づきについて考えた。

→ 何もないと思っているのではなく、何かあるかもしれないという予測をもっていることが大切

2 クルーワーク・コミュニケーション

ダブルコールの時にはアイコンタクト、「自分が持っていくね!」という合図はO.K

ファウル後にディレクションが必要なのは、「リバウンド」, 「ルーズボール」
ラストショットは先に情報を出すと良い。審判が遅れたり迷ったりすると信頼をなくしてしまう。

ラストショットのシチュエーション

コーチ：「どうなんだ？」 → コーチ：「どうなんだ？」

審判：「確認します」 審判：「ブザーが先です！」

※明らかに確認したものが情報である

3 より確かなアングルをとって判定に繋げられるようにメカを徹底する。

4 UFをコールする時の注意

即UFのジェスチャーを示してしまうと、ダウングレードしにくくなってしまう。

ファウルコールをして1テンポおいている間にクライテリアをチェックしておく
とよい。

コミュニケーションをとる際には、「あれUFじゃないよ!」というコミュニケーションは良くない。クルーの中で何のクライテリアでUFをチェックしているかが異なるため。「何のクライテリアでUFにしたの?」と尋ねた方が、それぞれの情報を元に確実なチェックの元判定を下すことにつながる。

OOBの訂正のコミュニケーションでも「ラストタッチが逆だったので、白にしてください」とシンプルに伝えることで、情報のすり替わりもなく正しい処置に繋がられる。

モデルゲーム Game MTG

土浦日大 対 県立小林 (女子)

CC：笠島喜与都氏（東京都） U1：仲地祥吾氏（香川県）

講師：平出氏



・ローテーションの最中にターンオーバーが起こると、メカが崩れやすいのでどちら側 (T,C)がビジーでプレイに残っていた方が良いのかによって、Lに入る方をアジャストする。Tに入る時はL、Cに合わせて入ると良い。

・OOBをヘルプする時には、ディレクションと笛だけで良い。

・誰かが鳴らせれば良いというのではなく、誰が鳴らすべきかが求められている。

・アイコンタクトをしてからテーブルレポートに行く習慣を作る。

・オーバープライマリをせず、クルーワークを常に大切にする。最終審査に残っている者同士、全員で協力して、全員で昇格するのだというメンタリティで取り組む。

・絶対にフリースローシューターを逃してはならないので、ファウルコールの際に必ず声を出して確認する。

・ファウルカウントの共有が甘かったなので、確実にできるようにする

担当試合とクルーについて

8月2日（木）男子1回戦 会場：ドルフィンアリーナ

県立能代工業高校 対 藤枝明誠高校

CC:原田拓朗 U：西 和馬氏（徳島県）

8月3日（金）女子2回戦 会場：小牧パークアリーナ

桜花学園高校 対 昭和学院高校

CC:原田拓朗 U：北村 仁氏（大阪府）

8月4日（土）男子3回戦 会場：一宮総合体育館

飛龍高校 対 北陸高校

CC：原田拓朗 U：仲地祥吾氏（香川県）

8月5日（日） 男子4回戦 会場：一宮総合体育館

桐光学園 対 明成高校

CC:守谷圭介氏（愛知県） U:原田拓朗

PGCについて

・県予選やブロック大会の映像、本戦のスタッツを基に選手の特徴やキープレイヤー、戦術について確認した。

・2POメカニクスについて確認した。

・ガイドラインについて、それぞれの試合で起こり得そうなシチュエーションを映像で確認した。

・OOBのコミュニケーション、チームファウルカウント、EOP、EOGの確認をした。

ゲーム全体の反省点

・綿密に打ち合わせたことで、どのゲームも協力して取り組むことができた。

・エリア3あたりからのウィークサイドのドライブをLが見極めなければならないケースが見つらいことがあった。

・インパクトをコールすることはできていたが、同じようなケースを同じようにはできなかった。

・TとLの二人の距離が遠いところで起こるルーズボールプレイへの対応が後手になることがあった。→翌日のゲームで情報共有して修正を図った。

・手の使い方への判定の精度をより上げる必要があるとアドバイスを頂いた。

全体を通じての所感

これまで長い歴史のある全国高体連バスケットボール専門部審判研修会が、今年からJBA主催の審判研修会となり、受講生も所属を越えて様々な連盟の方々が参加され、従来の研修会とは違った新しい雰囲気での研修会でした。

どの講義もコート研修も3POを習得していく上で、基本的かつ重要な項目を精査して指導してくださっており分かりやすかったです。講師の先生方の指導のスタンスも聴きやすい、関わりやすい雰囲気を作ってくださいました。講師と受講生が一緒になって気付きを増やしていく方法はこれまでにない新しい方法で、ディスカッションしながら答えを導き出していくことでさらに理解を深めることができました。

メカニクスもIOTもガイドラインもそれらを徹底して、クルーワークを高めて3人で良いゲームにしていくのだというという考え方は、その後のインターハイ本戦でも大いに役立ちました。今後もその考え方を地元に戻元していきたいです。

今回の愛知県で2POのインターハイは最後のものでした。次年度、地元鹿児島県より1回戦から3POの実施に向けて進んでいます。2019年鹿児島インターハイは大きな変化の年です。研修生として参加させていただいた私たちは、この研修会で学んだ3POについての考え方や技術を県内に正しく伝達し共有することが使命であると考えています。また愛知県実行委員会の皆様の心のこもった素晴らしい運営に負けない運営ができるよう開催に向けての準備も進めてまいります。

変化の年2019年を大成功に収められるよう、研修会・本線での経験を生かして、今後さらに研鑽を積んでまいります。さらに鹿児島インターハイに一人でも多くの鹿児島県の仲間がコートに立てるよう、学び合い方も工夫してまいります。

最後に、派遣に際しご尽力くださいました鹿児島県バスケットボール協会の皆様、隈元高体連審判長をはじめとする県高体連バスケットボール専門部の皆様に感謝申し上げます。拙い内容ではありますが、報告とさせていただきます。

本当にありがとうございました。