

県外派遣 参加報告書

平成 30 年度全国中学校体育大会
第 48 回全国中学校バスケットボール大会



開催日程：2018年8月22日(水)～25日(土)

報告者 中体連 川井 剛

○会場 維新百年記念公園スポーツ文化センター（山口県山口市）
ソルトアリーナ防府（山口県防府市）

○日程

8月21日（火）：移動日

8月22日（水）：審判研修会（西京高校体育館）及びレクチャー（山ログランドホテル）

| 日程 | 内容 | 講師 | 備考 |
|--------|----------|------|---------|
| 8：20～ | 開校式 | | |
| 8：30～ | 講師紹介等 | 下記参照 | 研修内容の説明 |
| 8：40～ | 実技研修 | 下記参照 | |
| 12：50～ | 閉校式 | | |
| 13：30～ | 昼食・移動・休憩 | | |
| 17：00～ | レクチャー | 玉木氏 | |
| 18：00～ | 審判会議 | | |
| 19：30～ | レセプション | | |

8月23日（木）：予選リーグ（各会場にて）

8月24日（金）：男女決勝トーナメント2回戦まで（各会場にて）

8月25日（土）：男女準決勝・男女決勝（維新百年記念公園スポーツ文化センター）

○研修会内容

【研修会テーマ】・・・3POメカニクス

【研修会内容】・・・ゲーム研修及び映像を使った振り返り

【講師】・・・武藤（茨城）、星野（群馬）、長谷川（神奈川）、蒲（東京）、東條（東京）
山内（長野）、玉木（富山）、小出（京都）、大野（奈良）、福岡（長崎）
御手洗（大分）、砂川（沖縄）

【講話】・・・3POメカニクスについて（玉木氏より）

・講師の玉木氏より、以下の6つの観点を示していただいた。

- ① Lead Lan
- ② Lan C to C
- ③ Presentation
- ④ Crew Work
- ⑤ Rotation
- ⑥ Primary (Area/Angle)

【実技研修】・・・3PO（高校生チームでのモデルゲーム）

・研修生を4人～5人に組み分けをし、それぞれのグループにA級・S級の方が付いて
くださりゲーム後の振り返りをする。

・1Q（8分） - （2分） - 4Q（8分）※タイムアウトは1回ずつ

・各コート、山口県審判員の方がiPadでゲームを撮影。振り返りに活用

【ミーティングの様子】 ※他のクルー



☆気になったケースを映像で確認する☆

- その時のメカはどうだったか
- エリアやアングルはどうか
- どうすればよりよかったのか など

※ やはり映像を使った振り返りは大切であると改めて実感した。県内で継続して取り組んでいることは、間違いではないことも分かった。今後も続けていきたい。

【 ゲーム研修 】・・・Aコート第5ゲーム 山口 - 西京

クルー：水嶋（北海道）小笠原（岩手）伊東（東京）川井

PGC

- ・ 玉木氏がおっしゃっていた6つの観点を確認
- ・ 3P0の基本的なメカニクスを確認
- ・ テンポセッティング/ビックインパクト等判定についての確認
- ・ 4人なので、4分ずつで交代するという順番を確認

実際

4人で協力して、アイコンタクトを取りながらゲームを進めることができた。例えば、トレイルとセンターでダブルコールがあった際、アイコンタクトをしてどちらがレポートに行くのかなど。

MTG 主任 森田氏（長崎）小出氏（京都）

- ・ リードの際、アウトサイドインの意識がとてもよい
- ・ リードのローテーションの際、スキャンザペイントとネクストマッチアップを合言葉にするとともによい。ボールに目が行きがちである



・ レポート時の声は多くの方が意識をしていたし、よく出ていた。では、声を出す場面はそれだけなのか？スローイン前にクルーでショットクロックを確認する声、FTシューターを確認する声、スローインの場所を確認する声など、もっともっと声を使ってゲームをリードすることができるのではないかとのこと。

※声を使ったレポートはしまった印象。これだけではなく・・・。



・ EOGの場面。フロントコートでファウルがあり、スローインになる前に、ショットクロックが14秒ではなく24秒にリセットされたケース。このことに、3人いるクルーがはっきりと把握できていなかった。結果このゲームでは何も起こらずに終わったが、このようなことをなくす意味でも、声に出す習慣をつける必要がある。

○8月23日(木) 予選リーグ 維新百年記念公園 男子Fリーグ

東北学院 - 詳徳 CC:川井 U:大下(島根)

PGC

- ・予選リーグ第一試合の映像で濃色チームの特徴を確認。
- ・2P0で弱くなりがちなエリアと、お互いにエリア外ではあるがヘルプをしあう場所を、他のクルーの映像から確認。
- ・基本的なクルーワーク、ガイドラインについて確認。

実際

序盤からテンポセティングの笛をお互いに入れることができ、ファウルに関しては特に問題なく進められた。アウトオブバウンズで確認がしっかりとできないケースが3つあり、見方や位置取りの工夫が必要だと感じた。

MTG

主任 岩月氏(長野)

- ・お互いのプライマリーテンポよく判定がなされていた印象
- ・アウトオブバウンズでのちぐはぐ感が逆に目立つ。プレーに近かったり、予測が足りないことが原因。
- ・カッティングが多用されていて、それに対応してリードが受ける準備があればよかった。

○8月24日(金) 決勝トーナメント 維新百年記念公園 男子1回戦

東海菅生 - 岩国東 CC:長谷川 U1川井 U2:西田(大阪)

PGC

- ・メカニクスの確認。特に、メカニクスが崩れる原因となる場面の共有ができた。
- ・ベーシックに徹する
- ・1ゲーム通してベーシックを大切に
- ・効が崩れる時、どこかの時間帯に必ずくる、と思っておこう
- ・効が崩れた時こそ、ベーシック、ベーシック、ベーシック
- ・オーバーコール、クロスコール、clockのLost、自分またはクルーの効が崩れてきたサイン
- ・目を合わせること。

実際

それぞれのプライマリでおこった出来事を、それぞれがバランスよく判定していくことができた。3Pにゲームの様相が変わり、その変化に対してうまく対応ができずに、自分のエリアの判定ができなくなったことがとても悔いが残る。映像で確認したところ、リードラン・レフリーディフェンスができていれば判定できていたケースや、ニューセンターに入るのが早すぎたために確認できなかったものなどがあった。カンファレンスで確認したように、ベーシックを徹底できていなかった結果であると思った。

MTG

主任 御手洗氏(大分)

- ・3Pでのメンタルをどうするか検証してほしい。
- ・ニューリードに行くのが早すぎて、リバウンドプレイおろそかになっている
- ・Cにいる際のポジションアジャストをもっと研究したい。
- ・自分がどのプレイをより責任をもってつかまえているかを明確に。

○全体を通して○

今回参加させていただいて感じたことは、大きく以下の3点です。

1点目は、ベーシックの徹底です。先日のブロック国体でもカンファレンスで強調された部分です。リードランやC to Cのラン、時計を常に見ること、声に出してゲームをリードすることなど、基本に忠実に、どれだけ徹底できるかが大事な場面での判定につながるのだと痛感しました。このことは、日常の取り組みや染みついたものがオンザコートで出るものなので、日常のどのようなゲームでも繰り返しベーシックの確認をし、自然に表現できるようになりたいです。

2点目は、移動している中で起こることへの判定が弱いということ、つまり、判定をする際にはステイしていることが必須であるということです。CからTへの移動が早かったその瞬間、ニューリードに入るために走っている最中、TからCへのピックザペイントなど、動きの中で起こった出来事については、判定できません。そのため、やはりベーシックにつながりますが、リードランを徹底して早くリードに入ることや、プレイを予測してポジションアジャストすることなどが重要です。いかにステイして長くプレイを捉えられるか、そのための予測や細かい動きなどを研究していきたいです。

3点目は、自分がそのポジションでつかまえるべきプレイを明確にすることの大切さです。やはり、1ゲーム通した中で、ふとした時にボールウォッチャーになってしまっていることや、1ペアは視野に入っているにも2ペアを把握できていないことなどがあります。自分のプライマリエリアやアングルというものは言葉として頭には入っていますが、その中でどのプレイを自分が一番でもつのか、次の展開がどうかなどを、1ゲーム通してしっかりと確認できるようになりたいです。これも、ベーシックなことです。

今回、初めて決勝トーナメントの割り当てをいただきました。このような舞台で吹くことができたということにまず感謝します。その中でいろいろな気づきがありましたが、一番はベーシックなことをしっかりとする必要があるということです。つまり、自分はまだまだベーシックなことが徹底できていなかったのだと痛感しました。この気づきは、来年IHを迎える本県にも絶対に必要なことです。県内に持ち帰り、鹿児島県のレベルアップにつなげていきたいです。また、自分自身もこれまで以上にベーシックなことを徹底します。

最後になりましたが、講師の方々をはじめ運営をしてくださった山口県の方々、このようなチャンスをくださった県協会の方々に心から感謝申し上げます、本大会の報告とさせていただきます。