

## はじめに

「現在の審判員に求められること」 昨年のトップリーグ研修の資料  
判定・メカニクスについて書かれているので、ぜひ読んでほしい。

## 3POのメカニクスについて

- ・カバレッジの原則（ストロングサイドが左側） ベーシック・何度も確認する  
空間として捉えられているか。他の審判と重なる部分はどこなのか。  
単純に線、エリアとして捉えているだけでは駄目である。  
プレカンファレンスでもまずはこれを確認する。

## リード

ボールサイド＝ストロングサイド、セットアップポジション、アウトサイドイン、45度のアングル、  
ミラー・ザ・ボール、クローズダウン、  
クローズダウン→ローテーション→フィニッシュ/45度のアングル  
ローテーション中にスキヤ・ン・ザ・ペイント  
ローテーション中に走らない、シャープに歩く（エレガントウォーク）  
3クイックス＝ローテーションしない  
ショットクロック5秒 ローテーションしない（ただし、緊急なら行ってもよい）

## 映像を用いて

- ・最初に目の前で捕まえたペア（インサイド）がセンターサイドに動いても、ずっと見続ける。  
→ クロスコールになる。1番良いプライマリ、アングルは誰なのかを意識しなければならない。
- ・トップからセンターサイドへのドライブをリードがクロスで判定した。  
クロスコールだが、最後の手はリードにしか見えないため、必要な判定であった。
- ・速攻でのクイック3P → リードあるいはセンターがフラッシュする必要がある。

## トレイル

ビッグ・ピクチャ・メンタリティ、ショットクロックを見る&リードの背後を見る、  
アウトサイドインのアングル、フリースローラインより上のプライマリ  
リードが何を視ているかを把握、リードが見えない角度（位置）をレフリング  
センターに入る時はピック・ザ・ペイント、リード・トレイルのプライマリ関係

## 映像を用いて

スクリーン → 2 vs 3 トレイルがレベルダウンする。  
ハイピック → 2 vs 3 レベルダウンしてアウトサイドイン→プロテクトシューターまで確認

## センター

ストロング・センター、ベーシック・センター・ポジションからのスタート  
カールプレイ・ポストプレイ、センターサイドからのカールプレイ、C to C

## 映像を用いて

- ・センターサイドは一人でドライブを見なければならない。
- ・リード側ポストからのカールプレイは、センターのプライマリーである。
- ・センターサイド、ベーシック目の前の3Pに対してレベルを下げる。ブラインドをつくらない。
- ・まずはベーシックに入ることが基本、そこからハイレベル・ローレベルへの移動が重要になる。
- ・スクリーン、2vs3、プロテクトシューター、立て続けに起こるのをどのように見るか？

## メカニクス

ベーシックをはやく完成させる。

Cの必要のないスローダウンは、3Pプレイが捉えられなくなる。C to Cを意識する。

ローテーション中が1番弱くなる。プレカンでしっかりとコミュニケーションをとっておく。

リードはローテーションしたら、クローズダウンポジションで一度ローテーションを完成させる。

## プロテクトシューター

シューターのプロテクトには敏感に。怪我をさせてはならない。

ハンズアップしていたとしても、シューターの着地の権利を侵していればファウルである。

着地する足元に Def.の脚が入る → 不可抗力でもファウル 最後までプライマリレフリーが見ておく。

ファウルでないと判断した場合は、余計なジェスチャーは出さない。

## ゲームを運営するにあたって

Clean the Game (ガイドラインをもとに)

悪い手・腕・肘の整理 ・ スクリーン ・ ブロック・チャージ 等の判定をしっかりと行う。

## Know the Game

ゲームやプレーを知る・分かることが重要になる。

## Ref IQ

レフリーとして何を持っているかを意識する。

- ・ショットクロック (基本はオポジット)

- ・ゲームクロック (基本はオポジット) EOP、EOG、

残り何秒か、タイムインのタイミングはいつか、タップだった場合の判定ができるか

- ・プレイヤーの特性 (利き手によってポジション・アジャスト)

チームのスタイル、チームのキーマン、ファウルの数 など 捉えて共有することは

判定を積み上げていくのに非常に重要になる。レフリーだけがゲームに合わせられない

- ・ショット後のシチュエーション (ショット+リバウンドのセット)

飛び込んでくるチームなのか、リバウンド後に奪いに来るチームなのか、対応が変わる

GAME IQ Feel the Game から Know the Game → Control the Game につながる

情報の共有をする

HELP・コミュニケーション・声に出す (レポート前)

感じたことを声に出す (ゲームの変わり目、タイムアウト、フリースローシューターなど)

これらを意識してゲームの運営にあたる。

バスケットボールは楽しいものであり、NBA、Bリーグでもミスはおこる。

しかし、中学生や応援されている方に、良いゲームを提供できるように頑張りましょう。

