



















新規 A 級審判員強化研修会 参加報告書

報告者 川井 剛 (中体連)



 B.LEAGUE UNDER 15 TO THE WORLD CHALLENGE CUP 2019	 BREX	 ACORSAIRS	 RISING ENERGY	 EARTH FRIENDS TOKYO	 KNIGHTS	 EL TEAM
	○	○	●	○	○	○
 BREX		67-56	46-44	69-78	87-48	73-35
 ACORSAIRS	●		○	●	○	○
 ACORSAIRS	56-67		70-59	62-90	106-41	65-59
 RISING ENERGY	●	●		●	○	●
 RISING ENERGY	44-46	59-70		56-75	91-44	65-72
 EARTH FRIENDS TOKYO	○	○	○		○	○
 EARTH FRIENDS TOKYO	78-69	90-62	75-56		57-46	67-52
 KNIGHTS	●	●	●	●		●
 KNIGHTS	48-87	41-106	44-91	46-57		46-55
 EL TEAM	●	●	○	●	○	
 EL TEAM	35-73	59-65	72-65	52-67	55-46	

3月26日（火） 11：00～

CC：稲田（東京） U1：川井 U2岸本（岡山）

対戦カード FE名古屋 対 栃木ブレックス

《PGCについて》

- ①レフリングについて
- ②チーム情報、過去の戦績について
- ③ベーシックなメカニクスについて
- ④起こりえそうな場面と吹きたいプレイコーリングについて

《ゲームについて》

序盤から大きなトラブル等なくスムーズに進行できた。

クロー間アイコンアクトやTO時の情報共有がうまくいった。

FTでのシューター確保、クロック管理をお互いに意識して行うことができた。

ゲームの終わり方に課題があった

《ゲーム後》

講師 漆間大吾氏

①ゲームのプラン 栃木の手の使い方をもっと早く整理をする。

→「今日の審判ならすぞ！」と言われるくらい、メッセージを伝える。

→何がいけないのか（POC）→どうすればいいのか（短く明確に）

→例えば、「手を放そう」「真っ直ぐ手を上げよう」などアイディアはたくさんある

②マナーコール

→この会場を抑えてくださった方々、見に来られた方々、最後の1プレイがどうだったか。

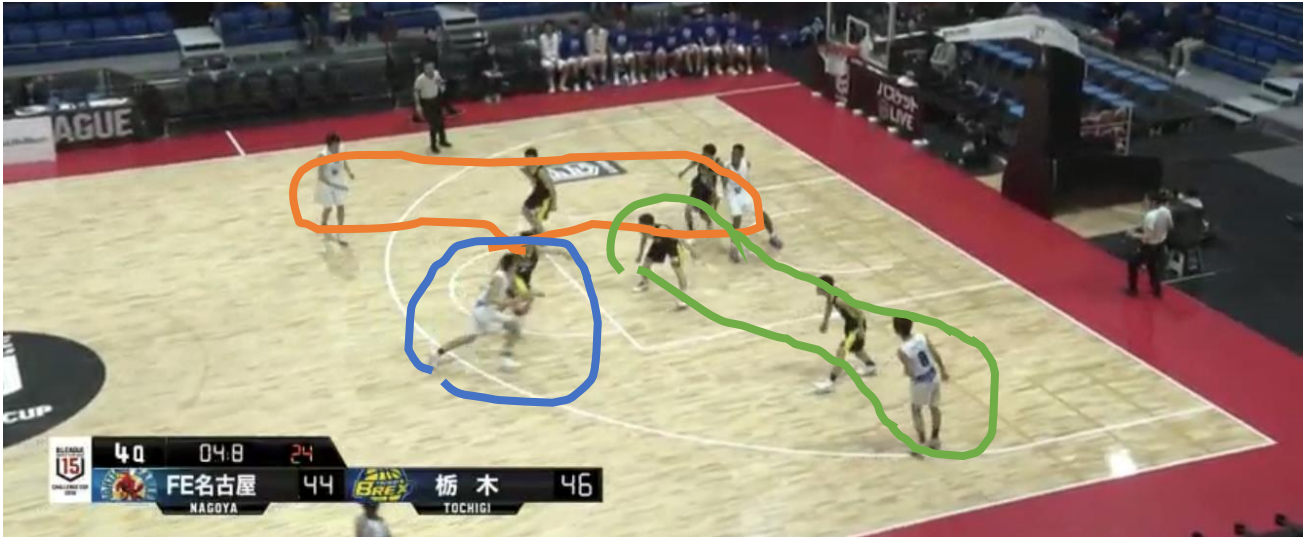
ゲームの印象として残る。「あれが鳴るとけば・・・」

→120%の集中を

③映像解析の仕方（起こったケースを分解する。次にどうするか）



- ・残り時間**8.6秒**。2点ビハインドの名古屋がリバウンドからのブレイクのケース。L、Cは真っ先に自分のポジションへ。また、EOGの確認も。



・この時点でどのレフリーが何を捉えておくか。それぞれのポジションで捉えておくべきペアを確認しつつ、ドライブを仕掛けている選手が名古屋のキープレイヤーなので、最後のショットに対してどのように**オープンアングル**を作るか。



・結果として、このコンタクトについて3人ともノーコールという判定。100%ファウルではない！という確証があつた現場であつたかどうか？？私はCサイドから見て、100%ファウルともノーファウルとも決断ができなかつた。つまり、判定できなかつた。

・実際にはこの後、外れたショットのリバウンドを名古屋がとり、ショットファウルによりFTとなった。私は内心ホツとしていた部分があつた。しかし、そのファウルがなければ、おそらく負けたチームはあとで映像を見返し、この場面を探し出し、「あれが吹かれていれば・・・」といった思いを持つことになる。

・このケースがファウルかどうかではなく、100%の確証をもって、コール or ノーコールにするためには、どんな改善が可能か？



- Lはワイドに広がる。Tはペネトレイト。Cはもう少しレベルを下げる
- このプレイヤーがキープレイヤーであることを分かっている
- このラスト1プレイを何が何でも逃さないというメンタル

④判定の根拠

- レフリーディフェンス
 - POC (ここがこのように接触したのでファウルです)
 - 説明し、どうすれば吹かれないか、どう守ればいいのかメッセージを
- 判定は3種類
 - 100% ファウル
 - 100% ノーフアウル
 - わからない=判定できなかった

3番目をどれだけなくせるか、減らせるか

⑤難しいケースをどれだけ予防できるか



• 先ほどのプレイの続きで1投目を外し、2投目。名古屋はわざと外し、リバウンドをとる作戦。

• ボールがリングに当たる前に外の選手が飛び込んできている。プライマリーは？→T



• シューターもリングに当たる前に飛び込んだ。プライマリーは？→C

• 結果として、ヴァイオレーションはコールされず、栃木がリバウンドをとってゲームセットとなった。しかし、これをとったのが名古屋だったら？のこり0.8秒。新たなファウルが起こる可能性も・・・。

• 正しい処置としては、シューターのヴァイオレーション。

• このような難しいケースにならないために、予防できなかったか？

→ゲーム序盤から、リングに当たる前に外から飛び込む選手の姿があった。

→「リングに当たってからだよ」というような声かけを事前にできる

• リングに当たる前に飛び出す可能性を予測し備える

→外から飛び込むヴァイオレーションとシューターのヴァイオレーションが起った際の処置を分かっている。

《全体を通して》

ゲームをどのように進めていくか、ゲームの展開をどのように把握しているか、ではなく、まだまだ自分はプレイを追いかけていることが多いと痛感した。講師による振り返りを経て、ゲームを進めるプランがあり、ゲームを掌握し、プレイコーリングに沿った判定を重ねるためにメカニクスやIOTがあり、というつながりが実感できた。また、映像を使った振り返りの中で、数秒の場面からも多くの学びや課題が見つかることが分かった。

スプリングキャンプから同じ顔ぶれで、仲間意識が高まった。20代の方が多く、若くして様々なことを貪欲に学んでいる姿を見て、県内にも伝えたいと思った。