

B.LEAGUE under15 to the world CHALLENGE CUP 2019  
～2019年度新規A級審判員強化研修会～  
参加報告書

報告者 上山 正智（鹿児島県）



3月26日（火）12:30～

対戦カード 東京Z 90 - 62 横浜

CC：野口（山口） U1：上山 U2：慶野（栃木）

IR：加藤 誉樹 氏

### 《PGC について》

- ベーシックなメカニクス
- 旧ルールの確認
- プライマリ
- オールコートプレスの対応
- 昨日のゲームから、チームの特徴を確認
- アイコンタクト
- OOB
- 2more/NEXT
- ベンチ、クロック管理（ゲームクロック・ショットクロック）

### 《ゲームについて》

- 1Q は1本も自分が call することもなく、チームファウルの数も2個ずつを数え、特に大きな事もなかった。
- ボール運びにおいてC サイドからボールが入るケースが度々見られ、L が早くローテーションをしたいのだが、T がフロントコートに入るタイミングが遅れるケースが何回かあった。
- 前半は大きな問題は特になかったのだが、3Q になりノイズが入ってくると、前半ベーシックにできていたものができなくなっていった。自分の中でノイズが入ったプレーが以下のプレーである。



- 1) トップからC サイド側に向けてのドライブが起こる。
- 2) ボールマンに付いているプレイヤーが左サイドエルボー付近でファウルを起こす。
- 3) オフェンスはそのままショットまで持っていき、そのショットが入る。
- 4) 私は AOS と判断し、カウント1ショットの判定。
- 5) その後ベンチから「カウントはないでしょ」とアピールがある。

これがノイズとなって、その後、前半にはなかったローテーションのミス等起こってしまう。

## ローテーションのミスによって判定できなかった現象



- 1) Cサイドからボールがフロントコートに入ったため、オートマチックに私(L)はローテーションを開始した。
- 2) しかしCサイドの高い位置からミドルサイドに向けてドライブが始まる。
- 3) ローテーション中にインパクトが起こってしまい、誰も判定ができなかった。

ノイズが入り、色々な所に影響が出てしまった。ゲーム中に関わらず、コートサイドで見頂いていた上田篤拓氏が「こういう状況の時こそベーシックを徹底」と声掛けして頂いてから、4Qにはクルーでスムーズに進行できるようになった。

- 途中で3or2の判定に対して、コーチが質問してきた。それによって、クルーの一人がゲームクロックが止まってない状況（ゴール後）で確認をするためゲームを止めてしまった。
- タイムアウトを取るタイミングで何回かゲームクロックが流れたケースがあった。その都度修正したのだが、T.Oとのコミュニケーションが不十分であった。

### 《MTGについて》IR：加藤 誉樹 氏

- 自分にとっての課題は何で、このゲームに関して何を目標にレフリーをされたか？
- プレゼンで改善できることはないか。
- Obvious Call
- Game management → Game Control

- ビジョンとフォーカス

同じ速さのものであっても、近すぎるとより速く感じられてしまう。

距離感を大切にしなければならない。

- 1・2Q は特に大きな問題無し。

- 3人のレフリーが協議するという事は、観客が一斉にそこに注目するという事。  
集まった際には、

- ① 何が起こって、その結果何の判定を下したのか
- ② ボールステータス
- ③ 再開方法 +  $\alpha$  → 役割分担（次は誰が T-C-L なのか）

の3つを瞬時に話し合いシャープに再開する。例：2Q 残り3：17

- 問題は3Q。何か印象はなかったか？

3Q 残り 6:54 のプレイで自分では自信を持って吹いたが、ベンチからのアピール（抗議）によって何かノイズが入ったのではないかと思う。

(1) レフリーする際に「何」を見ているか？（レフリーディフェンスできているか）

心の中で順序立てて「ドライブ→ディフェンス→インパクト→コール」のリズムを。

例：3Q 残り 3：06 残り 1：56

(2) プレイヤーのために必ず戻ってこない（精神面で）といけないのが我々であり、

それが早ければ早い方が良い。きっかけを自分で見つけるか、クルーで声掛けをするか。

（しかしQに関しては残り1：44の場面でようやく集まることのできた。その際、上田氏に助言を受けた）

(3) ローテーションのタイミング

残り 2：46

### 《全体を通して》

初めて参加させて頂いた。B.LEAGUE 同様のメインコートでレフリーさせて頂く経験がなかったため、思った以上に緊張した。前半に関しては特に何もなくゲームが展開していったが、ノイズが入ると前半できていたことが全くできなくなってしまった。クルーで話せる機会も3Q 終わり間際だったため、修正することが遅くなってしまった。個人で早めに解決しなければならないと感じた（精神的な部分で）。そして一番感じたのは、メカニクスが徹底できていなかったこと。「メカニクスは良い判定に繋げるためのもの」だが、それが判定に結び付かないのであれば3POの意味を為さないと感じた。これから県内でも上級として活動させていただくため、しっかりと基礎基本を身に付け、手本となれるようにしていかなければならない。今回の経験を少しでも県内外に還元していきたい。