

# 2019 JUNIOR ALLSTAR 審判研修会

講師 漆間 大吾 氏



***WE WILL NEVER STOP EVOLVING***

例えば、何がどのように進化・変化しているか・・・

4PRINCIPLES (4原則)	→ IOT
ALWAYS MOVING	→ STATIONARY & DISTANCE
SPACE WATCHING	→ REFEREE DEFENSE
PENETRATION	→ STAY WITH THE PLAY
BOXING IN	→ APPLY IN 2PO

これから・・・

- **PROACTIVE** 積極性 自分の考えや意見をしっかり伝える
- **NO EXCUSE** 言い訳を探さない → 言い訳にメカニクスを使わない  
自分にウソをつかない。認める。原因を探す。
- **TELL IT LIKE IT IS** はっきりと思ったことをいう
- **RESPECT EACH OTHER** お互いを尊敬しあって

だけど、壊してはいけない・・・

- **ONE RULE**
- **ONE INTERPRETATION**
- **ONE PLAYCALLING GUIDELINE**
- **ONE SET OF APPROVED MECHANICS**

※全国どこに行っても同じルール。レフリングも同じ

※大本が一緒であること。

※オリジナルを作らない

- **TRUST YOUR PARTNER**

※パートナーのことを信頼して尊重して取り組む

何かメカニクスが崩れてきたら・・・

- **ACTIVE MIND SET**

※積極性をもって止める

## CONCEPTUAL APPROACH

- **IOT&3PO** 個人の審判技術・3POメカニクスの理解
- **DNP CONTROL** 様々な蓄積された情報、データを管理する
- **GAME&RULES** プレイのトレンドや戦術の理解 ルールの理解
- **COURT PRESENCE** コート上での存在感や見せ方、立ち振る舞い、プレゼンテーション

# IMAGE OF BASKETBALL REFEREE

- **STRONG** 立ち振る舞いや声や雰囲気  
※横柄ではない。上から目線で黙らせるわけではない
- **DECISIVE** 決断力  
※決断の連続。分からなかった、を極力なくす。
- **APPROACHABLE** 親しみやすさ  
※どんな人とならコミュニケーションが図りやすいか

# BASIC MECHANICS

## TIMING OF ROTATION

- Tとボールがセンターラインを越えたか
  - ボールがミッドレーンにあればクローズダウン
- ※Cサイドに見るべきものがあるなら、必ずしもTを待たずにボールが越えたら行くことも
- オリジナルCは基本ステイ
- ※トップにボールが移るなら、Lを待たずにポジションアジャストしてもよい
- フィニッシュの位置はクローズダウンポジションでもよい。
  - 両足がミッドラインを越えていたらローテーションを完成させる  
超えていない中ドライブやショットがあればバックペダル
  - 何回でもローテーションしてよい
- ※待ってても良かったのではないかと？それも一つのアイディア。見たいものがあれば積極的に行く。
- 自分が見えていないものは相手が見えているかもしれない

## ○ウィークサイド側でトラップが起こった場合

- センター主導のローテーションはない。
  - Lは早めにローテーションを開始（Tが入ってないから・・・は気にしない）
  - Cはハイセンターまでポジションアジャスト、リードが来たらそのまま上がる
  - センターライン付近でトラップをされている  
→早めにチェックインしたいから、走ってもよい
  - TとLのローテーションは基本的にコネクトしないといけませんが、センターライン付近でのトラップの際はセンターラインのカバレッジのために、チェックアウトのタイミングを待つ。Cが来たらチェックアウト。
- ※原則のメカニクスは守りながらも、その時のプレイに対してポジションアジャスト。考えながら結論をする。理由をもって原則を崩したのか、なんとなくなのか。アイディアは一つではない。

## REFEREE DEFENSE

- **オープンアングル** 見えるところを探す
- シリンダー内でのコンタクトなのか
- **近ければ見えるわけではない** アングルが
- ここは誰々のプライマリだから見えただけ吹かなかった・・・**絶対なし**
- **POC**を明確にする
- オープンアングルを**最大限**探すけど、どうしても見えないことをマイナスにとらえない

- クロスコールをやめましょう → **理由** オープンアングルがないから  
※自分のパートナーを信じて任せる。 **ノーコールという判定**もある
- ショットに対する手のヒットはCよりもLがオープンになる場合もある

## CREATE OPEN ANGLE

- リードはポジションを一番に入ってくる
- **フット** (つま先) → **アップ** (顔を上げる) → **ランディング** (着地するまで)
- プレイの予測・・・そのプレイがどのようにしてフィニッシュするか。 **R I Q**  
Tは基本ボールを追従だが、予測のもとにボールを追い越すこともあり
- スクリーンに対して、表と裏を協力する