

湘南平塚 SPRING CAMP 2019 報告

報告者 上山 正智 (鹿児島県)

SHONAN HIRATSUKA SPRINGCAMP 2019
 3.21-24 (THU-SUN)
 神奈川大学
 湘南ひらつかキャンパス (SHC) 体育館
 秦野総合体育館

東海大学 / 国士館大学 / 大阪体育大学 / 仙台大学 / 京都産業大学 / 大阪学院大学
 立命館大学 / 筑波大学 / 名古屋経済大学 / 中京大学 / 大東文化大学 / 日本体育大学
 江戸川大学 / 日本経済大学 / 関西学院大学 / 早稲田大学 / 法政大学 / 関西大学
 中央大学 / 専修大学 / 拓殖大学 / 神奈川大学

協賛: 株式会社ヤング商事 / パワーハウス横浜 / 神奈川大学

Aコート				Bコート				Cコート			
開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色
11:30	東	大	東海 - 大阪体育								
13:30	名	法	名古屋経 - 法政	13:30	關	關	關西大 - 関西				
15:30	關	東	東海 - 關西	15:30	名	關	關西大 - 名古屋経	15:30	法	大	法政 - 大阪体育

※1試合 1時間40分 フルゲーム

Aコート				Bコート				Cコート			
開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色
10:00	東	關	東海 - 関西学院	10:00	神	立	神奈川 - 立命館	10:00	大	拓	大阪体育 - 仙台
11:40	京	専	京都産業 - 専修	11:40	中	關	中央 - 関西	13:40	日	江	日本経済 - 江戸川
13:20	大	東	東海 - 大阪学院	13:20	神	大	神奈川 - 大阪体育	13:20	仙	關	關西大 - 仙台
15:00	日	中	日本経済 - 中央	15:00	専	關	専修 - 関西学院	15:00			
16:40	大	關	大阪学院 - 關西大	16:40	江	關	江戸川 - 関西	16:40			

※1試合 1時間40分 フルゲーム

Aコート				Bコート				Cコート			
開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色	開始時間	TO	会場	淡色 - 濃色
10:00	東	日	東海 - 日本経済	10:00	神	關	神奈川 - 関西学院	10:00	大	拓	大阪体育 - 大阪学院
11:40	中	江	中央 - 江戸川	11:40	専	關	専修 - 関西	11:40	大	關	大阪体育 - 關西大
13:20	神	東	東海 - 神奈川	13:20	拓	關	拓殖 - 関西学院	13:20			
15:00	専	中	中央 - 専修	15:00	關	江	江戸川 - 關西	15:00			

※1試合 1時間40分 フルゲーム

3月23日(土) 11:40~

対戦カード 中央大学 - 関西大学

CC: 田中(鳥取) U1: 上山 U2: 大井(埼玉)

《PGCについて》

ガイドライン, 新ルールの確認 (映像を用いながら), メカニクス

- ・ショットクロック
- ・ダブルファウル (適応の条件の確認), TF, UF
- ・プリベンティブシグナル (L2M)
- ・プライマリの確認
- ・アイコンタクトの徹底 (ローテーションの際, T-L がアイコンタクト 取れると良い. L-C は New ポジションに入る際にアイコンタクト)
- ・テンディング, インタフェア
- ・パンフレットや各ブロックの様子からゲームの予測

《ゲームについて》

- 大きなトラブルなくスムーズな進行ができた。
- テンポセットという観点から、もっと call すべき現象があったと思う。
- 判定に対してコミュニケーションを図ろうとするコーチになるべく耳を傾けるよう心がけた。
- 体の強さの違いによってどこまで play を許すべきかを考えなければならなかった。
- 新ルールのショットクロックの対応ができた。
- ゲーム展開として、トップからのドライブ、ピック&ロールの play が多かった。

《ゲーム後（クルーでのMTG）》

- クルーでのアイコンタクト（特にローテーション前の T-L のアイコンタクト）はあまり出来なかった。もっとクルー内でのコミュニケーションをとるべき。
- ダブルコール（トリプルコール）があった際に、プライマリは誰なのか、もう少し考える必要があったのでは。
- 新ルールの事象の適切な対処は OK
- トップからのプレーが多いゲームだったため、L はもう少し様子を見てローテーションをしてよかった。パイプから外れるか外れないか微妙なポジションでの play の見極め。

3月23日（土）14:00～後半のみ

対戦カード 神奈川大学 - 大阪体育大学

CC：田中（鳥取） U1：上山 U2：大井（埼玉）

《PGC について》

前ゲームの MTG～

- 特にアイコンタクトに心掛けること
- プライマリ
- 競ったゲーム展開になっているため、UF の準備が必要。

《ゲームについて》

- 前半から競ったゲーム展開の中引き継いだ。
- MTG をしていたため、なかなか前半を見ることはできなかったが、後半からテンポセッティングという気持ちで臨むことができた。
- 両チーム同じようなサイズであったため、リバウンドの競り合いは少し整理すべきであったと思った。

《ゲーム後（クルーにて MTG）》

- 前ゲームの反省を生かした部分はあった。
- 様子を見てローテーションできた。

3月24日(日) 11:40~

対戦カード 専修大学 - 関西大学

CC: 谷(高知) U1: 寺田(島根) U2: 上山

《PGCについて》

ガイドライン, 新ルールの確認, メカニクス (映像を用いながら)

- UF, TF についての処置
- プリベンティブシグナル
- タイムアウト後の再開方法 (L2M)
- 3or2 の help について (L の Flash)
- プライマリの整理
- オールコートディフェンスの対応 (2ペア以上で様子を見ながら help)
- 積極的なボールサイド2の形成

《ゲームについて》

- 特に大きな問題もなくスムーズな進行ができた。
- 序盤, 専修大学がリードする展開であったが, 関西大学が徐々に追いついてくると play の質が変わりはじめた。
- キープレイヤー同士のマッチアップはお互いにやり合っている部分があったため, 早めに整理しておいた方がよかった。
- クルーの判定に対して, プレイヤーがコミュニケーションを図ってくるケースがいくつかあったため, ゲーム中 (タイムアウト時) に情報を共有した。
- 質の悪い play (ショットが終わる前くらいに, シューターの顔にチェックの手を持ってくる) があったのに対して, コミュニケーションを取ることはできていなかった。TF 等の処置をせず。
- ハイピックの play が多かった。
- 外国人選手への対応
- 3Q: ゲームクロックが 20 秒切ったところで専修大学がターンオーバーし, 17.4 秒でファールが起こった。自分は New L に入りゲームクロックは頭に入れていたが, ショットクロックは頭に入っていなかった。Play が止まった時ショットクロックが 14 秒を表示しており, 間違いに気付いたのだが, 非表示で play を再開させてしまった。

《ゲーム後 (クルーにて MTG) 》

- アイコンタクトが 3 人でよく取れていた。
- ピック&ロールに対する T-C の協力をもっとすべきであった。Play の表と裏の関係。このゲームで call したのは 1 回だけ。
- ゲーム展開が変わった時の早めの気付きと対応。
- 適切な処置 (ショットクロック)。

《全体を通しての感想》

半年前、関東学生リーグに参加させて頂いた時以来の関東での経験でした。やはりここへ来て感じることは、マーシナル or イリーガルな部分でした。各カテゴリーで影響の度合いは異なりますが、players first / Fun first と考えるとまだまだ見極めないといけないと感じた2日間となりました。

同じフレッシュマンの方々、同世代の方々、沢山の刺激を受けました。今回の経験をブロックや県内に少しでも還元できるよう研鑽を積んで参りたいと思います。