

2019年度 日本車いすバスケットボール連盟 競技・規則審判部 講習会報告書

九州ブロック 氏名 三木大助

日時	2020年2月13日(木)～16日(日)
場所	丸善インテックアリーナ大阪

講師	菅野英輔氏、門川浩人氏、増竹昇氏、岸良太郎氏
参加審判員	二階堂俊介、斗沢祐香、田中敏弘、金川光一、三木大助、初瀬真由子 (敬称略)

スケジュール	
2月13日(木)	
20:30～20:35	開講式
20:35～22:00	講義①
2月14日(金)	
10:00～11:30	実技① JPN 対 GBR CC: 二階堂 俊介 U1: 田中 敏弘 U2: 斗沢 祐香
13:30～15:00	実技② CAN 対 JPN CC: 増竹 昇 U1: 金川 光一 U2: 初瀬 真由子
15:00～16:00	Meeting
2月15日(土)	
11:00～12:30	実技③ GBR 対 CAN CC: 二階堂 俊介 U1: 田中 敏弘 U2: 初瀬 真由子
14:00～15:30	実技④ JPN 対 GBR CC: 岸 良太郎 U1: 金川 光一 U2: 三木 大助
16:00～17:00	Meeting
2月16日(日)	
10:30～12:00	実技⑤ CAN 対 GBR CC: 岸 良太郎 U1: 二階堂 俊介 U2: 三木 大助
13:30～15:00	実技⑥ JPN 対 CAN CC: 齋藤 登 U1: 増竹 昇 U2: 斗沢 祐香
15:30～16:00	閉講式

報告事項（講義や指導内容等）

2月13日（木） 講義① 菅野部長より

東京パラリンピックから車いすバスケットが除外されるかもしれない件

最低障害について I W B F と I P C の基準の違い→6年ほど前から I P C から改善指示あり

I W B F → 障害の軽い選手を入れてよりアグレッシブな競技にしたい

I P C → 医学的な部分で障害のある選手を出したい

4.0点、4.5点の選手の点数の見直しを期限までにする必要がある

上級審判として、自分のエリアは吹けて当然、セカンダリーで吹かれたり、インパクトの大きい接触を吹けなかったりするようではいけない。

今講習会で大事にしていきたいこと

Proactive 積極性

No excuse 言い訳をしない→ミスを認め、原因を追求する

Tell it like it is 自分が思っていることを伝える

Respect each other お互いを尊重し合う

今講習会で目標として欲しいこと

One rule 最新のルールについてはホームページにアップ

One interpretation

One play calling guidelines

One status of approved mechanics

今講習会で意識して欲しいこと

IOT & 3PO 個人の技術とメカニクス

DMP CONTROL 得られた情報の整理、データの管理・分析 (Data Management Process)

GAME & RULES プレーのトレンド、戦術の理解、ルールの理解

COAT PRESENTATION コート上での存在感や見せ方、立ち振る舞い

① Strong (ボディーランゲージ、シグナル、ディレクション、ボイス etc.)

② Decisive (決断力)

③ Approachable (親しみやすさ) 腕組みは N G

【メインテーマ】ベーシックなメカニクスの実践の徹底

ベーシックなメカニクス

－(実践)→ 目の前で起こるケースやゲームのフローに合わせたアジャスト

－(発展)→ それぞれがメカニクスの意味を理解し、3人がひとつのクルーとして

－(機能)→ 3人のクルーが機能するベーシックなメカニクスが ー(完成)

3人のクルーが機能するベーシックなメカニクスの“実践”

+ プレイコーリングガイドラインを“徹底”

〈各クルーが判定をブックマークしてテンポセッティングを行う。〉

= 最大で最高のゲームコントロールが完成する

コミュニケーション

クルーとのコミュニケーション

アシスト（ヘルプ）

ノンコーリングレフリーがクルーに起こす

アシストする際は「120%」確信のあるインプット（情報）を持ってヘルプ

「どうだった？」と聞くのはNG どちらも情報を持っていないのであれば意味がない

セカンドオピニオン

コーリングレフリーやノンコーリングレフリーが決断を下す際の情報を聞き出す

DQ、UF、クライテリアの確認

情報共有（ゲーム中の確認事項）

EOQ、EOG ラスト1プレー、時計の役割確認

チームファウル ファウルカウント（2モア、ネクスト）

個人ファウル キープレイヤーのファウル数の把握

プレイヤー、コーチとのコミュニケーション

ゲームを提供するパートナー！お互いに尊重し合う

選手コーチとの会話

判定への疑義について問われる

① 判定を必ずしも守らなくてもいい

② 間違っていたと簡単に認める必要もない

→ 『確かにあなたの言う通りの部分もありますね』

確かに選手コーチの言い分が正しい → 素直に非を認めて、次は必ず気を付ける

※ 運用に注意（選手コーチの感情が高ぶっている時は逆効果）

コーチ選手とのコミュニケーション

使える言葉！コミュニケーションを図るツール

→ 『コーチからはどう見えていましたか？』

この会話を始めるのに必要なのが“POC”会話を具体的にすること

自分なりの答えを持っておくこと（どこがどう接触して判定したのか？）

プレイヤー、コーチとのコミュニケーションのまとめ

判定があっている、間違っている、のコミュニケーションではない

相手が間違っただけを言っているのか

情報交換で「相手が何を言いたいのか」をヒアリングするコミュニケーション能力

情報交換も重要な一方、ゲームコントロールが必要な場面では一線を引くこと

英語でのコミュニケーション 会話をするための言葉を知っておく

You might be right. I look at it next chance. 確かにそうかも。次のチャンスで見てみるよ。

I will talk to you at next chance, so please wait. 次のチャンスで話を聞くから、待ってて。

I will talk about it with my partners. パートナーとちょっと共有してみますね。

How can I help you? どうしましたか？

Coach, talk to me. I listen to you. コーチ、話を聞くから、どうしたの？

I could be wrong. / You could be right. あなたがあっているかもね。

Defense was illegal. Responsibility for that contact wasn't clearly on offence.

ディフェンスがイリーガル。接触の責任が明らかにオフェンスにあるとは判定しなかった。

Defense hasn't established "legal guarding position".

ディフェンスはリーガルガーディングポジションを取れてなかった。

This kind of behavior is not acceptable, coach. I have no other choice to call technical foul on you. コーチ、そのような振る舞いは認められません。（その振る舞いには）テクニカルファウルを宣せなければならない。

We need your cooperation to manage your team's behavior.

We appreciate your understanding.

チームの振る舞いを正すのにあなたの協力が必要です。理解いただいて感謝します。

She was not playing to the ball and it wasn't legitimate basketball play.

彼女はボールにプレイしておらず、正当なバスケットボールのプレイとも認められません。

We called unsportsmanlike foul for an excessive contact.

過度なコンタクトと判断してアンスポーツマンライクファウルを宣しました。

Defense committed foul to impede offense.

ディフェンスがオフェンスの進行を妨げる目的でファウルをしています。

『我々は車いすバスケットを愛する仲間ですよ』

メカニクスの確認

1つのプレイフェイズで2回のローテーションをためらわない

つまり、最初（1回）のローテーションを早めに始める

トレイルがバックピックを見ると、センターは2メンを選択する

バックコートにオフェンスのみの場合は2メンをする必要はない

センターポジショニング

トランジション、プレスディフェンスの際のセンターポジション→どこで静止するのか？

① フロアバランスは？センターより下に過半数のマッチアップがあるか？

② インラインプレイの時にパッサーがどちらを向いているか？

トランジション時に…

① バックコートに密集している

② パッサーがセンターを向いている

③ プレイヤーがスプリットラインより C 側に多い

→ センターラインより深い場所に位置取る

・ 8s'などセンターラインを含めて確認できる

・ そのままフロントコートでの2メンに移行できる

※ ビジョンを当てておくことと、チェックインすることは違う

3人のクルーでそれぞれのマッチアップをどうチェックインするか？

トランジション時に…

- ① バックコートに密集している
- ② パッサーがセンターと反対側を向いている
- ③ ボールキャリアが反対側に向かっている
→ バックコートの3Pラインとハーフラインの間に位置取る
・トレイルと違うアングルを捉える

判定 目当て

- 1) Point Of Contact を知ることで、正しい Type Of Contact につなげる
- 2) ピック&ロールに対しワイドなピジョン（視野）でPOCにフォーカス

【ビデオクリップ】

プレイコーリング 悪いバンパーの使い方

“ジャンプ&トレイル”という戦術 戦術をもっと知っておかないといけない。

ローポインターが下、ハイポインターが上に位置し、ハイポインターのシューターにディフェンスをジャンプさせ、ローポインターがダイブする

日本などはわざと相手にさせて、ブロックやカットを狙う場合もある

メカニクスの共通認識

デッドボールオフィシエイティングの時に、集団に寄りすぎない

飛び込んでくる選手が見えない

コーリングオフィシャルはコールしたらすぐにショットなのか、スローインなのか伝える
スローインだと思って、選手がポジション争いを始めてしまう、実際は2ショット
タイムアウトになって、両チームが交差する時は注意が必要

L2Mの時のタイムアウト、再開位置をコーチに確認したレフリーが笛を吹いて示す
ピック&ロール ディフェンスだけでなくオフェンスにも視野を当てること

1対1の勝ち負け どこから勝負が始まってどこで決着がつくか (Start Develop Finish)
インテンシティ（感情の高ぶり） → 原因を知ることが必要

2月14日（金）

ポストゲーム（1ゲーム目 主任補佐）

（主任 菅野部長）

ゲームフローが乱れる機材トラブル MC コントロール

チェアコンタクトへのこだわりは伝わってきた

コンセンシティとしてはどうだったか、ブックマークおいたのであればそこに拘って
ジャンプ&トレイルに対してもリードとトレイルで挟めていた

シンプルなメカニクスはできていた 自分たちの課題に対しては？

田中さん 悪いディフェンスを早く捉えることを同じようにとらえる

動きを工夫してもっと捉えられたものがあつたのではないかな。

イギリスベンチから話しかけられる 何となく分かる 単語が出てこない

斗沢さん コミュニケーションのところ 英語、クルーとのコミュニケーション

1個1個確認しながらしたもの、観客への伝え方がまずかった。
4Qの大事な場面、アウトオブバウンズから8秒オーバータイムへ変更
ノンコーリングが寄っていくのではなくコーリングがMCに伝える時間を作る
ベンチ選手コミュニケーション 話を聞こうとする 理解をする 言葉を伝える
二階堂さん IOT、テンポセッティング 最初の2つ伝え方は良かった 継続できなかった
苦手なところ 時間の管理 12.9秒からの再開がうまくできなかった
3分28秒はスタッツの時間を参考に再開した
イギリスのコーチがアングリーな感じだった 昨日の言葉を使ってガス抜きできた
下を向くことがまだあった IOT、テンポセッティング、セカンダリーは良かった
それをコンセンシティとして続けることができれば良かった。
タイマーが止まった時 イギリスが勝手にアップを始めた 仕方ない
門川さんより 一番最初の笛が基準になるのはオッケー それを継続しなければならない
それに対して残りの二人がついていってない様な気がする
斗沢さん ローテはボールがどうなるかを見て始める 時計をむやみに止めない
田中さん もう少し丁寧にしていかないといけない TOのブザーで止めなかった
二階堂さん 結果的に8秒になったケース 自分のポジションが遠かった
2Q 3:11 田中さんのブロッキング or チャージングはどうだったか？
ビッグローテーション リードが来てくれる すぐにトレイルの位置どり 近い
4Q 押されてバックパス 何が起こるか感覚がない ディフェンスの手の動き

班別ミーティング

(菅野部長より)

チェアコンタクト意識できていた 皆さんの場合正面からの接触は判定できていた
車椅子の場合は後ろに下がってプッシュするケースがある

(田中さん)

二階堂さんがテンポセットしてくれたところが反対側から確認が取れていなかった
なのでそれに気づくのが遅れた まだどう来たらどうなるか自分の中に入れていところ
センターの動きは今までよりも落ち着いて見ることができた

機材トラブルでタイマーが止まってしまう どこで止めていいか分からなかった

TOのブザーが鳴って選手が止まってしまったのであれば、早めに止めるべきだった
ペイントエリアでの転倒についても、状況を見て止めれば良かった

英語力がないので、コミュニケーションが取れない 単語でいいのでトライしてみる

(斗沢さん)

機材トラブル、3人のクルーとしてのコミュニケーションは頑張って取れていた

センターの動きはまだまだ課題 選手の位置で自分のポジショニングを決めなければいけない
選手が流れていく時にどのタイミングでバックからフロントへ見る場所を変えるか

(増竹さん)

選手と選手の距離があればそこに接触はない 間合いが近づいてきたら何か起こる

(三木より)

みんな自分のプライマリを必死に守ろうとして、周りの状況に目が行っていない様に見えるクルーが最初どの様にテンポセットしたのか、3 or 2のアシストやファウルカウントなど

2月15日

班別ミーティング

(田中さん)

判断を早くして決断をしていきたいという課題に対して、昨日今日取り組んで、ちょっとずつだけリードの動きを早くして、早く捉える意味で失敗するケースもあったけど、実際は早く動いたほうが良かった。まだ、どういう展開になるかまで考えられていず振られるケースがあるが、早く動くことで早く戻れることもあった。リードの動きは良くなったが、トレイルとしての動きや時間の管理がまだできていなかったのが今後直していけないといけないと感じた。

(三木より)

ローテーションに関しては前半のうちほうまくいっていた。ジャンプ&トレイルのケースにも2人で捉えることができた。しかし、後半に入って、少しチームの戦術が変わってきた時に行ったら振られることが続いてしまったので、今回行ってみて経験できたので行かなくていい時を取捨選択できれば、ゲームにマッチしたポジションでマッチした判定ができるのではないかと感じた。

もう一つの課題であるアクティブマインドセットということで、途中笛が軽くなってしまったり、2Qの終わりでクルーとアイコンタクトが取れずにEOQの笛を拭いてもらったりということがあったので、そういう時にこそ、何をしないといけないかを客観的に捉えられる様になりたい。今日のゲームはクルーに色々話をしてもらって、もう一回持ち直すことができたが、上級として自分がクルーチーフになった時にどうゲームマネジメントしていくかが求められているので、笛はアグレッシブにだけど心は穏やかにいれる様になりたいと感じた試合だった。

(斗沢さん)

田中さんは昨日と今日でリードの動きはスムーズに足を運んでいた。判定をする回数も増えていた。そういうところで昨日の課題を取り組もうとする姿勢がみられた。三木さんは3人のクルーワークがスムーズだった。ベンチからの声も耳を傾けていた。センターの動きもとても参考になった。お二人とも昨日一昨日の講習をチャレンジしようとしていると思った。

(田中さん)

今回の試合を映像で撮ってもらって、自分のビジュアルがすごく猫背で自信なさげな感じで立っていることに気付いた。

(菅野部長より)

自分が思っている自分と周りを感じている自分は違うと思った方がいい。立ち振る舞いについてももっと勉強しないといけない。ある意味我々は俳優である。常に見られているという意識をもってコートに立たないといけない。今回の大会はBリーグと何ら変わらない、場合によってはネット中継で全世界の人たちが見ている。

ジャンプ&トレイルの形でディフェンスがどういう対応をするか知っておくと次の展開が読

める。シューターに対してディフェンスがジャンプしてから、ダイブするオフェンスに次のディフェンスが来る。ボールがトップに戻った時に結果的にトリプルスイッチの形になるので、そこで何が起こるか予測をして“目付け”をすること。プレイの理解ができているとそれほど予想外のことは起こらないはずである。

(岸氏より)

1Q 自分がローテーションの時にレイルの時に降りるのが遅れていた。それだけリードが早めに動いていたと思う。それ以降は3人のローテーションはスムーズにいったと思う。

今回はいつも以上に二人に情報を喋っていた。今度は3人がクルーチーフをやる時に相手かどういう目的でチームがどういう状態で試合に臨んでいるのかを分かった上で何を伝えるのか相手に合わせてあげる必要もある。

ビデオを見ることも大事だけど、コーチや選手と話をしてみたり、実際に車いすに乗ってみたいすることも必ずプラスになるので是非やってみてもらいたい。今回も試合後のコーチの会見などを聞いていてもチームが何をしたいかが分かってくる。

ビデオを見るにしても、他のポジションだったらとか、オフェンス側やディフェンス側で見る視点だとか、そのプレイだけでなくその前後のプレイもある。

担当した試合				
No	期日	対戦カード	主・副	相手審判
1	2月15日	JPN vs GBR	副2	(主)岸 良太郎 (副1)金川 光一
<p>プレゲームカンファレンス 各チームのキーマンの確認、昨日の試合の状況の確認 正面からのコンタクトは注視してみる 転倒するケースについてどちらが仕掛けたか見る 日本はスピード、イギリスはパスで繋いでくる。 どちらもシュートが入らない時、リバウンドに対してトレイルも参加する アウトオブバウンズをアイコンタクトしてヘルプする ファウルに関しては何かあればよって話をする MC コントロールは紛らわしい時はゆっくり丁寧に伝える OK サインは必要最小限で、自分の前から目を離さない方がいい カウントはトレイル、ゲームの終わりは基本オポジット、3P のアテンプトの確認 昨日の講習会の内容の確認 T0 は学生なので注意する</p>				
<p>指導された内容 (菅野部長より) 全体的に3人でコントロール出来ていた良い試合だったと思う。今回の講習会に対する取り組みや自分の課題に対するチャレンジが所々に見られた。テーマにした戦術であるジャンプ & トレイルに対しても多くの場面でトレイルとリードの2人で確認できることがあった。センターの位置取りについても昨日の講習会に伴う工夫が見られてとても良かった。 ゲームの途中、チームファウル数が0-4となってしまう状態を特に海外のチームは不公平と感じることが多いので、気をつける必要がある。それによって分かりやすく日本のファウルを吹き始めてしまったのはよくなかった。やはり事実をどう積み重ねていくかが大切である。 センターの位置取りについては概ね良い位置取りができていたが、いくつかボールに気を取られて、多数決の原理から外れて人数の少ないボールの方を向いてしまうケースがあった。いつでも基本的なメカニクスを忘れず、繰り返すことが必要であった。</p>				

	<p>自身の反省</p> <p>昨日の講習会を受けて、ベーシックなメカニクスでスムーズにリードもローテーションができ、クルーの協力もあって、いい形でテンポセットできた。途中、チームファウルのバランスが崩れたことを気にしすぎて、チープなファウルを取り上げてしまいチームのリズムを崩してしまった。その中でもクルーの声かけや後半からの再度のテンポセットで、どうにかリズムを取り戻して、最終的にはいいリズムでゲームも進み、終了することができた。</p> <p>途中、判定がぶれ出した中、チームのインテンシティが高まってしまった時に、クルーとのアイコンタクトができず、EQQの確認が疎かになってしまった。何か会った時にこそ、クルーとのアイコンタクトをしっかりと取る必要があった。</p> <p>また、ローテーションがうまくいかず、パスにふられてしまったり、ローテーション中にショットになってしまったりすることが多かったので、ボールの位置だけでなく、フロアバランスやディフェンスの位置取りなど見ながらオフェンスがどう攻めたいのかを感じて、より良いローテーションにつなげていきたい。</p>
--	---

担当した試合				
No	期日	対戦カード	主・副	相手審判
2	2月16日	CAN vs GBR	副2	(主)岸 良太郎 (副1)二階堂 俊介
<p>プレゲームカンファレンス</p> <p>昨日までのチームの状況 キープレイヤー 両チームのプレイの特徴などを確認 今の自分の課題を共有し、一試合通して一貫した笛が吹ける様にする MC コントロール 何が起こったかを明確に伝える ベンチと英語でのコミュニケーション</p>				
<p>指導された内容</p> <p>(主任 田中氏より)</p> <p>前半は岸さんや二階堂さんのナイスコールや良い位置取りが所々に見られた。その中でもジャンプ&トレイルに対して上がって見るだけでなく、状況に応じて下がって見たり、ステイして見たり、マニュアルのためのマニュアルではなく、何処にいたら見えるかを理解した上での動きであった。</p> <p>3Qに色々なことが起こってゲームが崩れてしまった。アンスポなのかカウントなのかノーカウントなのかというケース、エンドスローでコートバイオレーションを吹いて訂正したケースなど、チームのインテンシティが高まってしまうことが多く起きてしまった。</p> <p>(3Q 3:55 ラストパスに対してダブルホイッスル、カウントではなくシュート前) (3Q 0:55 エンドスローインで2度笛をしてしまったためコートバイオレーション)</p> <p>(主任 初瀬氏より)</p> <p>3Qになってから、視野がボール中心になっていった様に思われる。それによって判定もぶれてきた結果、色々なことが起こった様に思う。</p> <p>(増竹氏より)</p> <p>カウントかどうかのところは、心情的にシュート前になってしまうとナイスファウルでスローインになってしまうという考えが働いたのかもしれない。であれば、シュートをさせないために意図的にボールではなく体にいったとしてアンスポの要素も頭に入れておく必要があった。</p> <p>(菅野部長より)</p> <p>全体を通じて色々なことにトライしようとしていることは良かったが、講習会としてはいかもしいないが、大会運営としてはよくなかった。ベンチのインテンシティを高める要因をレフリーが作ってしまっていた。そういう時にこそ、もう一度基本に立ち返って、ベーシックなメカニクスとシンプルなプレイコーリングを徹底する必要があった。</p> <p>AOSについては、ドライブについてはキャッチしてからそのままの流れでスイングする動作からであるが、ショットについては、キャッチしてからショットのために腕を上あげる動作からである。そこをしっかりと確認する必要があった。</p> <p>いくつかパラレルドライブからのコンタクトをブロッキングで判定しているケースがある。パラレルになった段階でブロッキングはあり得ないので、再度 POC はどこなのか、そして POC がどこになるかの予測が必要である。</p> <p>(2Q 4:12, 3Q 4:03 パラレルドライブに対してリードからブロッキング)</p>				

自身の反省

2Qの始まりにCANのコーチからショットの時にバンパーが当たってシューターの向きが変えられていると少しアピールがあった。その時はどのプレイのことを言っているか分からなかったが、英語で次は見てきますねとやりとりができたので良かった。しかしながら後で映像を見返してみると、ショットの時にGBRのディフェンスが鈍角に向かってきて接触を起こしているプレイがあったので、ショットのところはもっと細かく見る必要があった。

3Qの立ち上がり自分の目の前のプレイを岸さんにセカンダリーで吹かれたケース、オフェンスの少しの動きに気をとられてしまっていたので、再度レフリーディフェンスを徹底する必要があった。

そして3Qのカウントかどうかの判定や、コートバイオレーションのケースも全て自分が要因となって、チームのインテンシティを高めてしまっている。安定した判定を続けられる様に、その時の感情の変化に流されず、常に基本を忘れずにベーシックなメカニクスとシンプルなプレイコーリングを続けていくことが大事であると感じさせられた試合であった。

その付近から自分の位置取りや判定がぶれ出した様に思われるので、ミスがあったとしても、そのミスを次に繰り返さない前向きな気持ちの強さをもっと持ってコートに立ちたい。

講習会終えての感想と今後の抱負等

昨年度までもこの大阪カップに参加させてもらっていたが、判定が試合にマッチしていなかったり、ベンチから英語で求められても何もコミュニケーションを取れなかったり、なかなか成果をあげられない状態でした。

今年度は大会前日に講習生全員で今回の大会に対する目的を確認し、ベーシックなメカニクスやコミュニケーションの取り方、戦術の理解など映像を通じて共通理解を図ることで、とてもいい状態で大会に臨むことができた。

また、大会を通じて失敗を恐れずチャレンジすることで、ミスもしてしまっただが、チャレンジして成功した体験は次につながる大きな一歩であった。そして、苦手になっていたベンチとのコミュニケーションについても、コミュニケーションのツールを知っていることで、日本チームは元より海外のチームとも講習で学んだ少しの英語でコミュニケーションを取ることができたことがとても大きな収穫でした。

しかしながら、両試合通じてゲームのリズムを崩してしまう大きなトラブルの原因は殆ど自分自身が招いてしまい、クルーに何度も助けをもらうことがあったので、その原因をもう一度しっかりと見つめ直し、今自分の課題としている一試合通じて安定した判定が続けられる様に技術面やメンタル面を鍛えていきたい。

今回の講習会は前日の夜から遅くまでみっちり講習があったが、自分としてはもっと聞いていたい様なとても濃い内容の講習であった。また個人個人の目標を明確にしたり、班ごとに別れて判別ミーティングを行ったり、今までにない色々な取り組みをさせていただいたので、失敗に負けずにチャレンジし続けることができたし、自分の長所や短所を改めて見つめ直すことができた本当に充実した講習会であった。

最後にこの様な素晴らしい講習会を企画していただいた菅野部長を始め規則・審判部の皆様、自分たちがチャレンジしやすい様に声掛けや助言をいただいた講師の皆様に感謝を申し上げますとともに、その感謝を自分の成長という形に変えられる様に、今後も研鑽を積んでいきたいと思っております。