

県外派遣審判員報告書

作成日 令和2年 2月24日

大会名	全日本社会人選手権ブロック予選佐賀大会	会場	佐賀市諸富文化体育館 小城市芦刈文化体育館
期間	令和2年2月8日(土)～9日(日)	報告者	三木 大助
スケジュール			
期日	内容		場所
2月8日 (土)	大会1日目(女子会場)		芦刈文化体育館
2月9日 (日)	大会2日目		諸富文化体育館

レクチャー・審判会議の内容

(2月8日 審判会議確認事項)

サポーターの色の確認、同一色なのか → 競技で確認
ソックスの色も同様 審判があまり介入しすぎない
アシスタントコーチはいかなる場合も審判に話しかけてはいけない クエスチョンもだめ
タイムアウトは50秒で出るように
インテグリティ それぞれ基準を持って 基準を超えたらワーニングORテクニカル その前にベンチと会話を

(2月9日 審判講習会)

九州社会人連盟ブロック長 山崎 誠二 氏
JBAガイドライン 最新は映像付き 確認しているか チームにも伝える ガイドラインを有効活用する
インテグリティ 言葉だけが一人歩き コーチ陣から色々な質問が まずガイドラインを確認させる
メカニックスの確認 3POメカニックスの大事な事って? メカを信じる 常に探求する クルーワークへ繋がるBASICの確立
チェックインをしっかりと理解して、ポジションアジャスト、チェックアウト、ローテーションにつなげる
ボールウォッチャーになっている人がメカを崩す プライマリの理解 アングルの確保
ローテーション ボールサイドが変わったらリードが早目に
ローテの3原則にうちなる声
①ボールはパイプ? ミッドラインを越えてるな
②クローズダウン ベーシックなメカを信じる
③ネクストマッチアップは? インサイドは誰もいないな
④エントリーは? ストロングサイドにマッチアップは?
⑤ローテーション ベーシックなメカを信じる
⑥スキャンザペイント
⑦フィニッシュ スイッチして良かったな
ボールサイド2 + エントリー & ストロングサイド
ノーワーキングエリア ノッキングはダメ ストップ&バックペダルはOK
ショットは反対側に落ちることが多い バック ドライブは行ってしまってもいい
リードのローテーションに対してセンターがプレイを手放さないことが大事 センターのレベル
チェックインの感覚がないと良いローテーション には繋がらない
セットアップポジションから何が起きているか?を確認し、情報を整理して、準備する
ディヴィジョン・オブ・ルール チェックイン ポジションアジャスト チェッキングアウト ← レフリーディフェンス
エラー&チャレンジ やらないとわからない事がある メカを信じる 常に探求
ポジションアジャストへの予備動作 顔?体の向き?足を動かす? スクリーン、FOM、バンプ、リバウンド
ネクストマッチアップとアクティブマッチアップの両方を掴むためにポジションアジャストしている
6人をセンター一人で見るのは難しい リードが早目にローテーション
キーマンのマッチアップ 外せない ローテできない プレカンで打合せしておけばいい 情報を共有している
リード ウィークサイドドライブ みんな1歩内側に入ってしまう 1歩外側に動いていいアングルを取る
ポジションアジャスト チェックインで導き出した結果を行動にうつす ステイシー \$オープンルックを作る
トレイル 1ON1 オープンルック リード ローテ、アクティブによって
キープアジャステいんぐポジション 維持していくことが大切 アジャストで終わりでは無い 最終局面をとらえる動作
アジャストしているからプライマリ ポイント1 エリアとスタート ミドル エンド を持っている
アジャストしていないから ポイント2 エンド(ファクト)だけわかっている セカンダリー かバレーじアングルのみエリアのみ
チェックアウト 相手に確実に受け渡しけどちょっと待ってそのプライマリは?
相手に渡しているの? 二人でとらえるの? 次のチェックインを捉える
今日のテーマとしては 行ってしまふ そして上の二人がそれを捉える

実技	割り当て	2月8日 C1	ひらまつ病院(佐賀1) VS BlueBears(大分2)	U1	相手	CC 久原 裕未(長崎) U2 千々岩 知佳(鹿児島)
----	------	------------	-------------------------------------	----	----	--------------------------------

○ゲーム前(プレカンファレンス)

ローテーションをスムーズに

コーナーからの3Pの確認 基本リードが平行に開いて確認

ひらまつ病院はよく手を使って止めようとしてくるので、手の使い方に注意して、早目にやめさせる

ひらまつ病院にビッグマンがいるのでその守り方を注視して見る

○ゲームの実際

ゲームの始まりで両チーム、スタートのメンバーが違い、その修正に手間取ってしまった。

出だしのリズムの悪い中、ローテーションのタイミングが遅れてしまったり、相手のローテーションに気づかない時があったので、まずはより良いメカニクスを作っていないといけなかった。

プレゲームであった3Pについて、通常の時はずっとリードから確認できたが、クローズダウン中のスキップパスや、ローテーション中の3Pでリードで慌ててしまった。間に合わない時は、インサイドを見る意思表示をして、トレイルに任せて良かった。

4Q3:00にハーフライン付近でスクリーンプレイヤーとディフェンスの激しい触れ合いがあったが、トレイルもセンターも目が当たっていなかった。トレイルが表のプレイを見て居るので、センターとして裏のプレイに目を当てておく必要があった。

ウィークサイドのドライブについて、センターから苦しいプレイについてトレイルからヘルプしておけば良かった。

白チームの手を出すところのファウルをもっと細かく取ってやっても良かった。

実技	割り当て	2月8日 D3	C(LEAR(長崎1) VS LOVEPHOENIX(佐賀2)	U1	相手	CC 萩尾 繁治(福岡) U2 藪崎 康平(熊本)
----	------	------------	---------------------------------------	----	----	------------------------------

○ゲーム前(プレカンファレンス)

ローテーション 3Q以外はベイシックに

コーナーからの3Pの分担の確認 ウィークサイドをボールが運ばれるときの確認

ハンドチェック 瞬間でふく(ボウスハンド、ストレッチハンド) ハッキング 影響を見る

リーガルガーディングポジションとは 両足がついて居るか 平行にスライドして守っているか

いいディフェンスは自信を持ってノーコール

○ゲームの実際

ゲームの入りからいい形でテンポセットできたと思われる。最初のコールのプライマリをもっと理解し、プライマリテイクすれば良かった。所々でダブルやトリプルホイッスルがあったが、お互い同じ基準で判定できており、ノーコールについても打ち合わせ通りお互いノーコールにすることができた。ゲームの中盤で少し笛が走ってしまいクロスコールや相手のプライマリまで無理して吹き込んでしまうケースがあったので、再度アクティブマインドセットする必要があった。

途中スクリーンのオフenseファウルをコールしたが、ディフェンス側も特に気にしておらず、オフense側も意図してスクリーンをかけたわけではなく偶然の触れ合いとして処理すれば良かった。

クルーチーフの萩尾さんが終始TOとコミュニケーションを取ったり、ゲームのリスタート時にタイマーが手を挙げているか確認したりしていた。自分は途中TOを確認せずにリスタートしたりしてしまうので、その徹底ぶりはとても勉強になった。

実技	割り当て	2月9日 B4 3位決定	HAWKS(福岡1) VS SPOTY CROWS(佐賀1)	U2	相手	CC 古後 宏和(福岡) U1 徳丸 昂(熊本)
----	------	--------------------	--------------------------------------	----	----	-----------------------------

○ゲーム前(プレカンファレンス)

午前中の講習会であったクルーワークにつながるBASICの確立を目標にメカニクスの打合せを行なった。

コーナーからの3Pの役割分担、センターサイドでのトラップへの対応などを確認した。

両チームのキーマンとチームスタイルを確認し、プレイにマッチした判定、メカニクスができる様確認した。

○ゲームの実際

ゲームの立ち上がりは両チームともゆったりとした立ち上がりで、激しいディフェンスもなく淡々とゲームが進んでいった。

その中でまだゲームの序盤に明らかになりバウンドファウルに対し、自分がコールを行なっている間に判定に文句を言っているプレイヤーがあり、クルーがテクニカルファウルを宣して対応してくれた。

プレゲームでもあったBASICなメカニクスを徹底するために早目のローテーションを心がけたが、いくつかローテーション中にファウルが起こるケースがあり、センターがしっかりステイしてコールしてくれたので、とても心強かった。

途中、リードで判定したアウトオブバウンズに対してプレイヤー自身が逆だったと言っていたので、自分のポジションが近すぎてラストタッチが確認できていなかったため、プレイに近くなりすぎない様に気を付けたい。

ドライブに対して手を使って止めていたプレイをリードからコール、結果的にレイアップが決まりノーカウントにしてしまったが、コールのタイミングなどを工夫してAOSでのファウルとするべきであった。

ゲーム全体を通して、早い展開のプレイに対して、自分のプライマリーで最終局面がブラインドになってしまうことがあり、セカンドリーで拭いてもらうことがあったので、再度自分のプライマリーをどう工夫して最後まで確認するかポジションの工夫、見方の工夫が必要であると感じた。

また、途中トレイルの目の前でゆっくりではあるが、結果的にビッグインパクトとなったオフェンスの触れ合いを決断し切らずにリードからコールしてもらったケースがあったので、シンプルに決断してコールにつなげていきたい。

(九州ブロック審判長 福岡氏より)

2Qの終了と同時にファウルがあり、ゲームクロックを0秒でフリースローのみとしたが、今は映像で誰でも確認できる時代なので、レフリーはまず、ファウルが先なのか、時限の終わりが先なのかを判断する。ファウルが先だと判断したのであれば、残り0点何秒かだけでもタイマーを残さないといけない。

全体を通しての感想

今回の大会を通じて、自分が今理解できていることとできていないこと、そして頭で理解できていても、コート上で体現できていないものが明確になってきた。特に2日目の午前中の講義ではBASICなメカニクスを実現するために必要なことや自分のプライマリーのプレイをどの様チェックインするかなども貴重な話を聞け、そしてそれをすぐに試合で確認できたことがとても良い経験となった。

このレベルの大会を吹いて、他の上級やクルーチーフに比べて、自分の力量が足りていないことを痛感した。

一方でしっかりとしたメカニクスの元、クルーと判定基準を共有できたら良い判定に繋げられることも感じる事ができたので、そこは今後の自信に繋げて、今後クルーチーフとしてこのレベルの試合をまとめられる様に、自分自身が判定基準を示していける様になりたい。

また、メカニクスを実践する中で、まだまだレフリーディフェンスが徹底できておらず、最後の局面が確認できなかつたり、判定につなげることができなかつたりすることがあったので、今の自分の課題として、とにかく一試合通してBASICなメカニクスとレフリーディフェンスを徹底して、一貫した判定につなげられる様、研鑽を積んでいきたい。