

現在の審判員に求められること

参考資料

Mr. Carl Jungebrand 議事録より抜粋

世界レフリー情勢を知る

世界のレフリーングは毎日、毎年変わり続けている。リオでのオリンピックではまた大きく新しくなる。そういった新たな技術や環境に対応・吸収できるレフリーはどんどん成長する。

新しいものを取り入れないレフリーは、結果的に新しいものを取り入れたレフリーが上にいくので現状維持の状態か、もしくは下がってしまう。

ネクスト・ジェネレーション（次世代）は、**常に今の自分達の世代よりも良いものを持っているのが現実**である。

私たちの中の数人は、「自分が辞めてしまうと組織が壊れてしまう。動かなくなってしまう」と思っているが、現実はそのようではない。

レフリーとは、ゲームを提供する側の人間であり、サービス業である。もしコーチやプレイヤーがいなかったら、当然レフリーもいない。そういう組織のためにあるサービスを提供する側である。

レフリーもビジネスを意識していくことが必要だという方向になっている。ただ、時代と共に大きく変わり始めているものに対応し、システムを変えていくことが必要となってきている。その中のひとつの考えが、「レフリーングはグローバル化が必要」ということである。どこに行っても、同じように機能し、同じものがサービスとして提供されることが求められているからだ。たとえば、マクドナルドを例にすると、世界のどこにいても同じサービスを提供されることが求められる。バスケットも同様で、コーチやプレイヤーが海外に行ったとしても、同じようなサービスがレフリーから提供されることが求められている。

グローバル・プロダクトを目指す、そこには一つの定義や技術があり、それを各レフリーが実行していくことが大切である。それは各個人が賛成するか反対するかという話ではなく、一つのシステムとして施行していくことがサービスの提供につながる。

見えたから吹くというのは **emotional call**、システムチックなコールではない。

Regular call・・・基本的な判定、ノーマルな判定。プライマリ外へのヘルプなどではなく通常のコール
Referee defense

これはレフリーの中では当たり前の、大昔から変わらない大事な技術だ。特にトップレベルではプレイヤーも早く、ディフェンスを把握しておくことは必須の技術だ。同時にボールの位置を視野の中にいれておくことも必要。

Open angle

プライマリやセカンダリで見るべきケースに対してしっかりと景色が見えていること。

大事なものは、とらえるべきアクションが見えているときには**その場所やアングルを手放さない**ということだ。

RSBQ

リズム・スピード・バランス・クイックネス・・・以前のアドバンテージ、ディスアドバンテージという説明を避けていく。アドバンテージの考え方は複雑で説明が難しい。アドバンテージの考え方と似ているが、それと変わって、その接触が **RSBQ** に影響したかどうかとシンプルに理解判定していく。早い展開でプレイは移り変わっていくものを判定するうえで、**RSBQ** を判定していく。

EOP/EOG

各ピリオドの終わりと**ゲームの終わり**、ここは**レフリーングが変わる瞬間**。影響を大きく持つ。

Analytical decision making vs Emotional Call

Emotional call・・・見たものをただ反射で吹いていくだけの判定

Analytical decision making

プレイのひとつひとつのフェイズを把握し、理解したうえで、結果判定すること

Raise standard of quick quality decision

コート上で判定を下す上で、通常会社などで行われるような情報収集をして、会議をして、情報を検証して、その検証結果を改めて確認して決断を下すというような時間はない。つまり、**Quick**（時間をかけずに）**Quality**（質のある）**decision**（判断）を下すことがもめられる

Quality とはなにをさすか

- ・ **Fast** 迅速で
- ・ **Correct** 正しく
- ・ **Simple** シンプルに
- ・ **Understandable** わかりやすいもの

Natural decision・・・あまり深く考えずに決断や判断を下すこと

人間の脳は反復する動作や情報を蓄積していくことで、考えることなく判断を下すことを覚えていく。新しい情報などは脳がプロセスすることから始まるが、何度も反復することでその事象に対しての判断は自然なものになるため、わざわざ考えることはせずに判断をくだせるようになる。

メカにしても、新しい動きや考え方は、最初は意識して対応するが、ずっとそれを反復していくことで、考えることなく、自然にリードに走ったり、トレイルのポジションについたりするようになる。

コート上でのレフリーとしての見え方で大事な3つの要素は

- ・ **Strong** 強い姿勢
- ・ **Decisive** 決断力
- ・ **Approachable** 接しやすい雰囲気

見た目の上でアスレチックであり、歩く姿なども含めて、**ゲームにフィット**していなくてはならない。プレイヤーがアスレチックなのに対して、レフリーがアスレチックに見えないことはゲームにフィットしていないということだ

Decision making took

Start of the play – Middle of the play – End of the play

判定をするということは**ひとつのプロセス、パッケージ**だ。ただ、**接触が見えたから吹くのではない**。プレイのスタートはどう始まるのか、プレイの中間ではそれがどう展開しているのか、では最後にそれらの情報をふまえてイリーガルと判断するのかどうか。

これはひとつの映画のように、部分部分だけを見て結果を予測するのではなく、どうはじまってどう展開されて、映画の終わりはどうなるか、フィルム全体を見て判断することだ。

Active mind-set

レフリーとはアクティブに現象やコートを見て、しっかりとレーダーをはっておくことが大切
Self talking・・・そのためには常に自分自身と会話をし続けること。

Look for reason to call

どうしてイリーガルなのか、判定するときには何がイリーガルなのかを把握すること

Distance

プレイに対して**的確な距離**を保つことが重要だ、プレイに近すぎることは判断ミスにつながる。
近すぎるとすべてのプレイが非常に早く動いているように見える、結果的に**リアクションでの判定**が増えてしまう

Stationary・・・止まって安定している状態

Stationary と Distance この二つはすべてのプレイを判断するうえで今後必要としていく

判定を下す瞬間、Stationary（走ったり、足が動いている状態ではなく止まって安定している状態）であることが重要だ。Stationary なときに集中力と判断力は増すが当然、その前に正しい場所にポジションしていることは前提である。

Distance と Stationary は映像を解剖するうえで必ずチェックする項目となる。

判定を下すべきプレイが始まった時に Stationary での**的確な Distance** が保たれているかを映像を使って確認していくことが重要だ

Stay with the play until it finishes

Mentally and physically, stay with the play

例えばショットが起こった時に**無意識にポジションを離れた**り、**後ろに下がって**いくことがある。

これはメンタル的にもフィジカル的にも**プレイを手放している**証拠だ。これは習慣で、その習慣を直していくこと、しっかりと最後までプレイにステイすること

オープンルックがあるとき、動かないこと。ムービング (Moving) という言葉ではなく、今はアジャスト (Adjust) と言うようにしている。これは今までのようにとにかく**動いてレフリーしているようにアクティブに見せることではない**。アジャストするということは、目の前にあるオープンルックを継続して確保するための微調整だ。

Move with a purpose

次に、動くときにはその**目的**、何をみるか**理由をもって動く**。そして動いた場所に行くことで**レフリーすることができるプレイがあること**

Initial position is correct, less move, different from being static

正しい位置でアングルをキープした後、今度はプレイヤーが動けば当然ポジションをアジャストすることが必要になるケースもある。これは最初に正しいオープンルックを得て、プレイヤーが動いたにも関わらずまったく動かないということとは違う