

第4回指名強化審判研修会 吉田先生による講話内容

審判委員会育成指導部

【ガイドラインについて】

☆ファウルの3原則☆

・影響という部分を、改めて文言として入れている。

→RSBQ が一つでも崩れたら吹きましょう！

☆悪い手☆

手がある→ラフなプレイ（払いのける）・やり返しにつながる

マージナル（軽い）コールとの区別をする

・Def の悪い手・・・8項目 ①両手を使う／②片手でも伸びたひじ→分かりやすい

⑤シリンダーを越えたアームバー→判断しづらい

※結果、リアクションが起こり、リアクションの方が目立つので吹いてしまう。

◎Off にしてもDef にしても、アクションのところで判断しておかないと、その後リアクションが続くことになる。→ひじが出るなどのラフプレイにつながる！

⑥ロックしてとめる→一瞬とめる。固定する。高校生の女子に多い。

⑧スクリーナーの次の動きを妨げる手→ユーザーに付いているDef が、スクリーンに引っかかった後にロールさせないようにスクリーナーに抱き着くケース。

◎ピック&ロールの際、スクリーナーとユーザーに付いているDef に目を当てておく。

・Off の悪い手・・・②巻きつける手については、審判の感性が養われてきている。

ポストアップやベースラインドライブで起こる。

◎バスケットは、シリンダー最優先！！

☆スクリーン☆

・1) 止まっていて、2) 両足が床についた状態で、3) シリンダー内で

・イリーガルスクリーン・・・②止まっている相手のうしろ（視野の外）が、あまり鳴らされない。

避けられる幅（半歩から一歩）がない状態でセットしている。

◎ルールを正しく適用し、ダメなんだということを意識づけする。

☆ブロック・チャージ☆

・ブロッキング・・・④インパクトが大きい触れ合いで明らかにOff に責任がない。

※チャージングとの見極め（その前のやりとりを把握）

◎ドリブラーとマークマンとの関係は、トレイルがよく分かる。ヘルプDef についても、どの距離で、どのタイミングで入ってきて、両足がついていたかを確認する。

☆プロテクト・シューター☆

- ・ケガにつながる危ないプレイである。(トップリーグでは意識してこのような Def をする選手もいる)
- ・中高生は意識してしているわけではないが、ブロックに間に合うか間に合わないかギリギリな場合に、一生懸命真っすぐにチェックに行ってしまう起こる。

☆アンスポ☆

- ・タクティカルファウルという言葉がなくなる。
 - ◎バスケットの醍醐味はシュートである。
- ・残り2分を切ったあとのボールプレイでないファウル
 - ◎しっかりとボールにプレイさせよう！

☆テクニカルファウル☆

- ・見苦しい言動があった際には何かしらの対応を必ずする。ウォーニングも含めて決断をする。世界的にみると、不平や不満を表すジェスチャーは即テクニカル。
 - ◎何もしないのが絶対にダメ。どんどんエスカレートする。そのまま荒れる。

☆トラベリング☆

- ・①軸足の踏みかえ、②軸足のずれ、③突き出しの出遅れ
世界ではすごく鳴らされる。→日本でも徹底しましょう。

【ガイドライン以外で】

☆声を出すこと☆

- ・声を出すこと→ミスを防ぐことにも効果的。
誰のファウルなのか、シューターは誰なのか、FTなのかスローインなのか。
- ・声を出すこと→ファウルの抑止力にもつながる。残り2分を切ったアンスポなど。
- ・声を出すこと→自信にもつながる。