

# 京王電鉄杯 2019 報告書

報告者 上山 正智 (鹿児島県)

4月7日(日) 10:00~

対戦カード 慶應大 — 法政大

CC: 池田隼人 (愛媛) U1: 京極幸村 (秋田) U2: 上山正智 (鹿児島)

## 《PGC について》

当日の朝クルーでの顔合わせをし、会場まで3人で移動。移動中に軽く打ち合わせ。

- 新ルール, メカニクスの確認
- 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
- オールコートプレスの対応
- テンディング, インタフェア
- 前日のスカウティングよりチームの特徴を確認

## 《ゲームについて》

• チームの特徴として、大きな選手はいないがタイトなディフェンスからプレッシャーを仕掛けブレイクにつなげる慶應大と、190cm以上の選手が数人と現役Bリーガーも所属する法政大のゲームであった。

• 序盤からディフェンスでプレッシャーをかける慶應大の手の使い方の部分で、池田さん、京極さんのお二人でテンポを作ってくくださった。

• 法政大のオフェンスは、Gがトップか45degにボールを運び、そこにCがスクリーンをかけるところからのオフェンスがほとんどであった。ピック&ロール、ピック&ダイブ、ピック&ダイブ→シール等。そのため、スクリーン後の表裏にファウルが起こりやすい場面がいくつか出てきた。

• 序盤はお互いになかなか点の入らない展開が続いたが、リバウンドを取り始めた法政大にリズムが出てき始めて8点リードで前半を終えた。

• 後半に入り、主力を温存したままの法政大に対して、主力のままの慶應大はディフェンスからリズムを作り出し徐々に点差を縮めていく展開になった。ハンドチェックも減っていき、判定に対してもアジャストし始めていった。これも早めに基準を作ってくくださったクルーがいたからだと思う。

・3Q 終盤から3Pの打ち合いとなり、点の取り合いになった。その中で3or2の部分がクルーで食い違う場面が出てきてしまった。

・4Q 終盤で遂に逆転した慶應大がそのまま逃げ切る形となった。

#### 《ゲーム後 (CMTG) について》

CCより

・セカンダリとして判定をする場合にもっとタイミングを遅らせてコールするべき。

・ローテーションの部分でもっと早めに決断する部分があったのでは。(特にコフィンコーナーでのトラップの際に)

・場合によってはメカニクス優先ではなく、目の前の現象を優先するのであればメカニクスを崩す場合もある。

・アイコンタクトが取れていない時間があって申し訳ない。

・チームファウル、個人ファウルの掲示が電光掲示板であったので見にくい部分があったが、クルーの誰かが把握出来ていたのでよかった。

#### 《全体を通して》

関東学生のゲームを担当させて頂いたのは昨年の関東リーグ、先日のスプリングキャンプに続き3回目となった。このようなレベルの高いゲームを担当させて頂く機会も少なかったため、先日の反省を生かして上級としてしっかりとゲームを運営していくという気持ちで臨んだ。私自身としては、それなりに準備をして臨んだつもりであったが、テンポセッティングに出遅れたり、目の前のobviousなものを判定できなかつたりとまだまだ力の無さを感じた。また、3Pが主流となっている現代のバスケットの特徴を理解してゲームに臨んだのだが、クルーでの判断の食い違い(3or2)もあって、非常に迷惑を掛けたと思う。しかし、積み上げてきたものが発揮できた部分もある(クルーでの情報の共有、バーバルサポート、プレゼンテーション)。そこは自信を持ってこれからも継続していきたいと思っている。

今回このような貴重な経験をさせて頂いて、とても感謝しております。これから上級としてコート内外での行動も含め、しっかりと自覚を持って行動して参りたいと思います。そして現場で経験させて頂いたことを少しでも県内・九州で還元できるように務めて参ります。ありがとうございました。

