

県外派遣審判員報告書

作成日 H30年 6月 11日

大会名	西日本学生バスケットボール選手権大会	会場	エディオンアリーナ大阪		
期間	H30. 6. 7 (木) ~ 8 (金)	報告者	隈元 ゆみこ		
スケジュール					
期日	内容				場所
6月7日(木)	14:10~	4回戦 関西学院大学 対 名古屋経済大学			エディオンアリーナ大阪
6月8日(金)	12:30~	準々決勝 大阪人間科学大学 対 武庫川女子大学			
レクチャー・審判会議の内容					
<審判会議内容> なし					
実技	割り当て	関西学院大学 対 名古屋経済大学	主 副	相手	上田 (和歌山県B級)
○ゲーム前 (プレカンファレンス)					
<p>パートナーが試合開始15分前の到着となってしまったため、PGCは、簡単に済ませざるをえない状況であった。2POなので、距離感、アングルを保つために足を使うこと、自分のエリア・アングルでの判定をしっかりとすること、2人で協力する場面について(クロック管理、OOBの協力)。キーマンについては、名古屋経済大学の外国人に対するDEF等について、しっかり目を当てていこうという話をしてゲームに臨んだ。</p>					
○ゲームの実際					
<p>やはりインサイドのところがこのゲームの鍵であった。入りのところから、2人でポジション争いの中でのシリンダーを超えた守り方やオフェンスの悪い手の使い方について判定を重ねていったものの、ベンチは、不満があったようで、相当アピールがあった。笛のタイミングもその要因の一つになってしまっていたかもしれないが、そのアピールに対し、ワーニングにはいったものの、やはりテクニカルファウルをコールしても良かったと思われる場面があった。また、ゲームが緊迫している中でのTO管理、ベンチコントロール、パートナーとの協力について、もっとコミュニケーションをとることも必要であった。</p>					
○ゲーム後 (ポストカンファレンス) 主任 丹後 氏					
<p>審判にとっては、色々考えさせられる、研修する、とてもいい材料になるゲームであったと思う。その中で、インサイドの線引きについては、このゲームは難しいところだった。ここについては、可能なら映像を確認するなりすると良い。また、緊迫した状況の中での最後のタイムアウトへの対応の仕方、相手Refとのコミュニケーションの取り方、ファウルゲームの感じ方含め、相手に何をどのように伝えるかという工夫が今後はもっと必要になってくる。1PのEOPのクロック管理、カウントorノーカウントについて、やはりしっかり止まった状態で判定を。以前見た時と比べ、毅然さ強さが出ていて良かった。上級として、パートナーとのコミュニケーションの取り方など、今後もっと工夫が必要である。</p>					

実技	割り当て	準々決勝	大阪人間科学大学	対 武庫川女子大学	CC (U1)・U2	相手	中川 (静岡S級)・木村 (和歌山A級)
<p>○ゲーム前 (プレカンファレンス)</p> <p>ゲームコントロール、テクニカルコントロール、判定基準 (テンポセッティング)、悪い手の使い方、イリーガルスクリーン、アンスポーツマンライクファウル、OOBの協力など、映像を含めて確認した。また、それぞれのプライマリでの判定をしっかりとっていくこと、積極的なローテーション、Cの積極性 (ストロングセンター)、3人の協力についてや、昨日のゲーム結果からキーとなるプレイヤーについて、情報を共有してゲームに臨んだ。</p> <p>○ゲームの実際</p> <p>ゲームの入りからハンドチェックに関してパートナー2人が基準を示してくださり、スムーズにゲームに入ることができた。その基準からいけば、一瞬手を使って止めているようなケースで早めに決断して判定すべきものがあった。特にファウルの数を考えた時に、片方のチームファウルは全くたまっていない状況もあったので、手の使い方について、両チーム公平であったかという疑問が残る。(わかりやすくファウルしてしまうチームと瞬間瞬間でうまくやるチームといったところでの線引き) また、インサイドに関しては、もっと早い段階で整理すべきだった。最後までお互いにやらせすぎてしまった感が否めない。</p> <p>○ゲーム後 (ポストカンファレンス) 主任 湯浅 剛 氏</p> <p>後半はだいぶ良くなったが、前半からもっとローテーションを早くスムーズにやるべきであった。また、前半からCの積極性をもっと出てきても良かった。Cのポジショニングが、中途半端な場面が見受けられたので、バックコート2POなのか、何もないからTに任せて早くCポジションに入るのか、ここをはっきりと。(なんとなく残ってしまっているケースが見受けられた) ペイントをクリーンにするために3秒を吹いていたが、ファウルについてはどうだったか。インサイドの守り方については、1Pの段階でテンポセッティングすべきだった。(リバウンドも含めて) 手の使い方についても早めに。イリーガルスクリーンについても同様。(いくつか笛を入れたが、気になるものはあった) 3 or 2のピック、フラッシュをもっと積極的に。笛の吹き方。やはり2度笛は良くない。吹き方の工夫 (= プレゼン) が必要である。</p>							
全体を通しての感想							
<p>2日間のゲームを通して、2POでも3POでも、PGCでのコミュニケーションだけでなく、ゲーム中にお互いが持つ情報を共有することや、目の前のゲームに対してどのように2人あるいは3人で対応していくか (メカニクス)、どう伝え合うかという工夫が必要であると感じました。特に1日目の2POでのゲームに関しては、ベンチコントロール含め、TOの管理やパートナーとの協力といった部分でまだまだ自分自身に足りていないものを感じることができ、とても貴重な経験となりました。この経験を単なる経験として終わらせるのではなく、次にどう繋げていくかということが求められています。今回のゲームを通して、これまでの自分の捉え方の甘さに気付かされました。自分が目標とするものに近づくためには、もっと研鑽が必要です。今後も目の前の1つ1つのゲームに真摯に向き合い、自分自身のレベルアップとともに、県内審判員のレベルアップにも貢献できるよう努めていきます。</p>							
<p>最後に、大変お世話になりました、西日本学生バスケットボール選手権大会実行委員会審判部の皆様、今回の派遣にご配慮いただきました原田審判委員長をはじめ鹿児島県審判委員会の皆様にお礼を申し上げます。ありがとうございました。</p>							