

派遣審判報告

- 1、報告者：浅見 好美（小田原）
- 2、大会名：令和元年度 関東高等学校女子バスケットボール大会
兼 第73回 関東高等学校女子バスケットボール選手権大会
- 3、大会期間：令和元年6月8日（土）～6月9日（日）
- 4、会場：茨城／日立市池の川さくらアリーナ
- 5、大会レベル：各都県の代表チーム女各32チーム
- 6、審判動向：6月7日（金）審判会議（レクチャー①含む）
6月8日（土）大会第1日（男女1・2回戦）
6月9日（日）大会第2日（男女準決勝・決勝）・審判研修会（レクチャー②）
- 7、報告：
 - ・6月7日（金） 審判会議・レクチャー① 講師：渡邊 整氏（関東ブロック審判長）
テーマ：『インテグリティ』（誠実さ、真摯さ、高潔さ）

1 一般の人に見苦しいふるまいを見せない

特にコーチの選手に対する暴力的行動、暴言といった振る舞いに対して「リスペクト・フォー・ザ・ゲーム」の観点からテクニカルファウル（TF）とする。

【TFの対象となる振る舞い（行動・行為）】

1. コーチのプレーヤーに対する暴言
2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）
3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）

- ・感情的ではなくシンプルに吹いていくということ（パーソナルファウルと同じように）
- ・レフリーによってその発言を今までに聞いてきているために自然と聞いてしまうことで敏感になれないこともある。

2 コミュニケーション→ 審判だけではなく皆で取る。

【あるべきコミュニケーションの定義】

○ Question → 例)「さっきのどうでしたか？」
「どう見えていましたか？」 } → 試合中に取るべきコミュニケーション

- ・否定ではなく必要な情報を伝える

× Statement → 例)「ファウルでしょ！」
「おかしいよ」 } → 試合中に取るべきでないコミュニケーション

- ・一方的なもの、審判とのコミュニケーションを取ろうとしていないもの

判定をするのは審判だが、規準や理解をコーチや選手と共有しておくことが大切！

根拠と Point of Contact (POC) を明確に！！

3 答え方を変えていく

コミュニケーションは「Short and Clear」要点を短く、明確にする。

Official Warning が全てではない → 誰がどう見てもわかるものに関しては TF をとりにいく。

* インテグリティについて気にしながらゲームを進めていくが、気にしすぎてプレーに集中できなくなるないようにすること。

講師 小坂井 郁子氏（指名）

テーマ：『新ルールの確認について』

- 新ルールの変更点について映像を交えて確認した。

1. スローイン

スローインを与えるときに警告としてプリベンティブシグナルを使う。第4クォーター（Q）、各オーバータイム（OT）でゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているスローインに対する遅延行為は TF とする。

2. 24 秒/14 秒

直前にボールをコントロールしていた相手のチームに与えられるゲーム再開のスローインが：

- バックコートで行われる場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- フロントコートで行われる場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

・コントロールしたか否かの見極め（特に投げ入れのケース）→あいまいなまま始めない。
審判がしっかりと判定をし、テーブルオフィシャルとのコミュニケーションをとること。

3. ダブルファウル

2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる：

- 両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
- 両方のファウルが、体の触れあいを伴うファウルであること。
- 両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
- 両方のファウルの罰則が等しいこと。
- 何のファウルなのか、処置はどうなるのかの確認をすること、又チームファウルの確認も必要となる。

4. テクニカルファウル

挟み込みのフリースロー1本が行われ、ゲームは TF が宣せられた状況で再開される。

→ クルーで必ずボールのステータス、再開位置を確認しておく。

5. 第4Q と各 OT でゲームクロックが 2:00 以下を表示しているときのタイムアウト（TO）

再開の位置の確認 → バックコート or フロントコート

TO 後にレフリーに伝えてからの変更はできない。レフリーは反対ベンチにも伝え全体への周知をすること。

TO をとっていないチームがもう一度 TO をとってもスローインの位置は変わらない。

講師：星野 由貴氏（指名）

テーマ：『プレーコーリング・ガイドラインについて』

・映像を交えて確認した。

・慣れてきたからこそガイドラインの再確認を！

→はじめは慎重だったものをもう一度、再確認

1 スクリーンの時→ その先に何があるのか

3PO では自分が何をとらえるべきなのかアングルにより変わるので誰が良いアングルを持っているのか？

女子はお尻を出してくるので気を付ける。リーガルガーディングポジションはどのようなのか？

「イリーガルスクリーン」

1) 動いてスクリーンをかける (Moving Pick)

2) 止まっている相手の視野の外からスクリーンをかける

3) 動いている相手の進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおかずにスクリーンをかける

4) シリンダーを越えた手や肘、お尻等を不当に使うスクリーンをかける

・アンスポーツライクファウル (UF)

クライテリアをはっきりと持っておくこと

(1) 正当なバスケットボールのプレーと認められない、かつ、ボールに対するプレーでないとして審判が判断したプレー

(2) プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）と審判が判断したプレー

(3) オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合いと審判が判断したプレー

(4) 速攻に出ているオフェンスのプレーヤーとそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状態で、その速攻を止めるためにディフェンスのプレーヤーが、そのオフェンスのプレーヤーの後方もしくは横から起こす触れ合いと審判が判断したプレー

(5) 第4QもしくはOT 残り2分の間で、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判もしくはスローインをするプレーヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手に起こした触れ合いと審判が判断したプレー

*ボールのコントロールがあったのかも含め、吹いた人でない人とも相談、クルーで確認をする。

講師：竹澤 友美氏（指名）

テーマ：『3PO メカニクスについて』

判定 = MECHANICS
規則 IOT
ガイドライン マニュアル

アングル
エリア

→ 一人だけが判定するのではない

「Crew Work」

• 試合中に起こる現象を3人で確認していく

「End of Quarter (EOQ)・End of Game (EOG)」「2or3 ポイント」「Out of Bounds (OOB)」「チームファウルの数、シューター誰なのか」

〈映像との関係〉

IRS…EOQ・EOG、第4Q残り2分

→裏を返せば難しいヒューマンエラーである。

IRS がない中でどういったクルーワークが必要か？

→一人で頑張るのではなくセカンダリーとしてどう関わっていくのか。

セカンダリーがどう情報を持っておくかが大切になってくる。何かあったときに確認ができるようにコミュニケーションをとって確認をする。

• 2or3ポイント

試合中にアイコンタクトをとり3人で確認することが大切。

スクリーンが起きている、ファウルが起きたときなどトレイルで確認しづらいものはリードがヘルプをする。

• その他映像

OOB： Help の準備（120%違う場合訂正をする）

マジックタイム：表示されているゲームクロックからショットクロックの時間を引くことで、ショットクロックの秒数を把握すること。

* 常にショットクロックとゲームクロックを確認し答えを持っておく。

フリースロー：本数とシューターの確認

レポートするレフリーが声を使い伝える。

ファウル：チームファウル、プレイヤーの確認

◀ まとめ ▶

• クルーでどのような答えを出すのが大切 → だから1人1人が答えを持っておく

**1つのゲームには3人のレフリーがいるが、
1つのクルーとしてゲームを無事に終わらせることが大切**

【担当ゲーム】

6月8日（土）

Bブロック1回戦 千葉経済大学附属高等学校（千葉）VS 川越市立川越高等学校（埼玉）
CC）伊佐 牧子氏（東京） U1）浅見 好美 U2）小林 大輝氏（茨城）
主任）稲葉 威氏（茨城）

<ゲームカンファレンス>

- ・メカニクス、新ルールの確認
- ・3人で協力の協力。できるだけアイコンタクトをとる。
- ・EOQ、EOG、ショットクロック等、タイム管理の確認。

<ミーティング内容>

- ・ボールを見すぎてしまうのでトレイルが高く残ってしまいがち。
- ・ディフェンスがオールコートで守っているときのセンターの協力をすること。
センターライン付近でのプレーではバックコートバイオレーション、8秒バイオレーションのヘルプをする。
- ・プレーによって「何か起こりそうだな」ともっとコートで感じ、それによってプレーにアジャストしていくことが大切。
- ・誰がプライマリーになるのかを気にしてコールをする。

【グループミーティング】

6月9日（日）

Bブロック準決勝 正智深谷（埼玉）vs 佼成学園（東京）
CC）武藤 陽子氏（茨城） U1）穂川 苑子氏（群馬） U2）赤羽 紗耶氏（栃木）
主任）古畑 香子氏（茨城）

<ミーティングの内容>

- ・チームファウル数がクォーターごとで気になった。
- ・ベーシックをやり続ける。余裕をもって次のプレーへの準備ができる。
- ・それぞれがプレーへアジャストできていてプライマリーがしっかりしていた。
- ・アイコンタクトをとりいいクルワークだった。
- ・審判がもっとリードしてスピーディーに行うことでゲームがしまってくる。（TOが多かった）
- ・ゲームクロックが動いてしまった時の訂正でテーブルオフィシャルのみではなく、審判が把握して何秒戻すのかやり取りをした方がいい。
- ・テーブルオフィシャルの管理のところで3人が確認しなければいけないことがあった。



8. 大会を通じて

この度は関東高等学校女子バスケットボール大会に審判員として参加させて頂きありがとうございました。初めての県外派遣でしたが大会前、大会期間中にたくさんの方に支えていただき無事に大会を終えることができたこと感謝しております。

大会を通じてクルーの大切さ、またクルーとして試合を進めていく中でどのように自分が関わっていくのか、判定に対しての根拠、強さなどこれからの審判活動への課題がより明確になりました。そして県外の審判員の方とコミュニケーションをとっている中で、これからの自分に必要なもの、考え方など様々なことを感じることができました。また審判は一人としての強さも大切ですが県内、県外審判委員の仲間の大切さ繋がりを強く感じました。オンザコートはもちろんですがそれ以外のところでも強くなれる審判員になっていきたいと思えます。

県外に出たことにより沢山の気づきがありとても貴重な経験をする事ができました。これを今後の審判活動に繋げ日々精進していきたいと思えます。

最後になりましたが大会を支えてくださった茨城県協会の皆様をはじめ本部・指名審判員の皆様、並びに派遣審判員の皆様、そして貴重な経験を積ませて頂いた神奈川県協会・県審判グループの皆様にこの場をお借りして感謝申し上げます。ありがとうございました。