

派遣審判報告書

1. 報告者：本間 竜也（横浜）
2. 大会名：令和元年度 関東高等学校男子バスケットボール大会 兼
第73回 関東高等学校男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1日（土）・2日（日）
4. 競技会場：山梨県／富士北麓公園体育館・鐘山スポーツセンター総合体育館
5. 参加チーム：各都県代表 Aブロック 16チーム／Bブロック 16チーム
6. 審判動向：5月31日（金） 審判会議（レクチャー）
6月1日（土） 大会第1日 1・2回戦
6月2日（日） 大会第2日 準決勝・決勝（グループミーティング含む）

7. 報 告

【審判会議・レクチャー】

5月31日（金）

関東ブロック審判長：渡邊 整氏

Respect for the gameに基づく「インテグリティ」について、審判員がどのように対応していけばよいか、以下の説明があった。

◇ガイドラインの位置付け

【テクニカルファウル（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
 - （1） 人格、人権、存在を否定する言葉
 - （2） 自尊心を傷つける、能力を否定する言葉
 - （3） 身体的特徴をけなす言葉
 - （4） 恐怖を与える言葉
2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）
 - （1） 殴る・蹴るなどを連想させる行為
 - （2） プレーヤーと近接（顔の目の前、腕一本分より近い距離）して高圧的・威圧的に指導する行為
 - （3） 継続的、かつ、度を越えた大声でプレーヤーを指導する行為、いわゆる怒鳴りつける行為
 - （4） 物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為
3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）
 - （1） 不潔な服装、裸足やスリッパでの指導

◇試合中における暴力的行為及び暴言に対する対応

- ・審判が傲慢で高圧的な態度で、感情的にTFを宣することはあってはならない。
- ・まずはゲームクロックが止まった時にHCに対してOfficial Warning（OW）をする。
例）「先ほどの言葉はインテグリティに反するので注意してください」 など
- ・それでも真摯に受け入れてくれない場合、TFを宣する。

ただし、誰がどこから見ても、聞いてもふさわしくないと感じる言動に対しては OW をせずに、TF を宣する。

【配慮事項】

クルーで協力して、相手ベンチにも OW や TF の内容を伝える。

◇あるべきコミュニケーションの再定義

不要な TF を防ぐために、コミュニケーション能力を高めることが必要である。

そのうえで、審判と選手・コーチとのあるべきコミュニケーションを次のように再定義する。

• Question … 「○」

例)「今のコールはどういう判定でしたか？」

「私はこう見たのですがどうでしたか？」 など

→お互いの理解を深めるためのコミュニケーション

• Statement … 「×」

例)「ファウルだろ！」

「どこ見てんだよ！」 など

→相手の意見を聞き入れる姿勢のないコミュニケーション

※コミュニケーションは、要点を短く簡潔にする。(Short and Clear)

講師：眞榮喜 工氏（指名）

テーマ「3PO メカニクスについて」

※3PO のメカニクスについて映像を中心にレクチャーがあった。

◇3PO メカニクスの重要性

- いつ、どこで、誰と組んでも同じようにゲームを管理することができる。
- 判定の制度を上げることができる。

【必要事項】

- 基礎、基本の徹底。
- それぞれが約束事を守る。
- メカニクスを信じる。
- クルーを信じる。
- CC、U1、U2 関係なく 3 人で協力。(クルーチーフメンタリティ)

◇メカニクスが崩れる原因

- ① リードのローテーション（迷い、フロアバランスの把握）
- ② センターのトレイル化
- ③ トレイルのボールウォッチ

◇基本原則

- リード
Ball side 2
ペイントエリアの管理
- トレイル
On ball 管理
Check out (T→C)
Pick the paint
- センター
Off ball 管理
Check in (C→T)

◇トレイルが意識すること

- スタート・デベロップ・フィニッシュ (Start/Development/Finish)
→特にバスケットに向かうドライブなどで起こる触れ合いに対して、その全体（はじまりから最後まで）を見て判定を下す技術。
- ステイウィズザプレー (Stay with the Play)
→プレーにステイし、プレーが終わるまで見届けてから判断すること。自分のプライマリから始まったプレーに関しては、そのプレーが次のプレーに展開するまではアングルを残しておくこと。
- ビッグピクチャーメンタリティ (Big Picture Mentality)
→主にトレイルオフィシャル、センターオフィシャルのアングルの意識のこと。
プレーヤーを含めたコート全体を把握しておくこと。
「X」高い位置で傍観すること
- トレイルのレベル管理
→2点 or 3点の確認、プレーヤーの着地がはっきりわかるレベルで判定。
※レベルが高いとリバウンドの判定からも遠ざかってしまう。
- LTT=X、LCC≠O
→LTT (ダブルトレイル) はいつも避けなければならない。
LCC (ダブルセンター) がいつでも良い (LCC=O) と考えている人がいるが、そうではない。
リードがローテーションを完成させるまでの間はLCCの状態ができるが、完成後はできるだけ早くトレイルのアングルを確保し、ベーシックに戻すことが必要。そうした意味でLCC≠Oという表現をしている。

◇補足

Q1. 「クロスステップ (Cross Step) はどうすればできますか？」

A1. クロスステップの技術を知ろうと思うことよりも、プレーに対して良いアングルを確保するため

のより良い動きを考えていくと、それが結果的にクロスステップにつながっている。

Q2. 「3PO のときリードで下がるなど言われたのですが、2PO でも同じですか？」

A2. 支柱があるゴールの場合には、1.5~2.0m より後方へ下がってしまうと、ペイントやヘルプディフェンスを見失い、またクルーを見失ってしまう可能性が高い。

◇レフリー技術の向上のために

レフリーの技術は教わることもあれば、自分自身で培っていかねばならないこともある。誰かに〇〇しろと言われたからではなく、その約束事の意味を理解して実践していくことが大切である。

講師：梶 崇司氏（指名）

テーマ「新ルールについて」

※新ルールの変更点について映像を交えて確認した。

◇スローイン

4Q と各 OT（オーバータイム）でゲームクロックが 2：00 以下を表示しているとき、遅延行為を予防するためにプリベンティブシグナルを行う。その後遅延行為が認められた場合には、TF を宣する。

◇24 秒／14 秒

・新たなオフェンスのチームにフロントコートからスローインが与えられる場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

→8 秒バイオレーション、バックコートバイオレーションの後は、必ずフロントコートから 14 秒で再開される。

※これらの再開時はいつでも時計が止まっているので、必ずショットクロックを確認する。

・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）

・DEF 側のコントロール有り→プレーオン（投げ入れ） … 24 秒リセット

・DEF 側のコントロール有り→OOB（アウトオブバウンズ）

… 14 秒リセット（フロントコート）

・DEF 側のコントロール無し→OOB（アウトオブバウンズ） … 継続

・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、バックコートからスローインをする権利が与えられているチームに TO（タイムアウト）が認められた場合、そのチームのコーチは TO 後のスローインをフロントコートから行うか、バックコートから行うかを決定する。

・フロントコートから再開→ショットクロック 14 秒以上⇒14 秒

→ショットクロック 14 秒以下⇒継続

・バックコートから再開 →相手チームのファウル・ショット成功後・⇒24 秒

→それ以外⇒継続

※TO中はセンターライン上にボールを置く。

※再開場所の確認方法

FIBAはTO後にCCがコーチに確認することになっているが、JBAとしてはクルーの誰が確認しても良いこととしている。

◇TF

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。

→TFに該当する行為と、コールの間に多少の時間差があっても構わないので、TFを宣するときは、必ずボールのステータスを確認する。

◇ドリブル

ボールをバックボードに当てることはドリブルの定義から削除された。

※ボールをバックボードに当てる→ダンクショット、タップショット⇒Legal Play

◇アンスポーツマンライクファウル(UF)、ディスクオリファイングファウル(DQ)の再開方法

全てのケースでスローインラインからショットクロック14秒で再開される。

講師：東條輝正氏(指名)

テーマ「JBAプレーコーリング・ガイドラインについて」

※JBAプレーコーリング・ガイドライン(20190401)について映像を交えて確認した。

◇ファウルとは

(1) Clean Basket, Clean the Gameを実践するため、イリーガルな「触れ合い」及び「振る舞い」に対するファウルを、競技規則及びプレーコーリング・ガイドラインに則り判定していくことが求められる。

(2) ファウルの3原則

① 事実

② 責任

③ 影響(RSBQ)

※マージナル(ファウルの域に達していない触れ合い) or ファウル or ノーフアウルを常に根拠を持って判定しなければならない。

◇スクリーンプレー

近年よく見られるプレーであり、1回の攻撃中に複数回行われることも珍しくない。

・リーガルスクリーン

1) 止まっている

2) 両足が床についている

3) シリンダー内で触れ合いが起きる

・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、お尻等を不当に使ってスクリーンをかける

◇プロテクトシューター

ボディのコンタクトは見やすいが、足元に入ってしまうケース (ディフェンス側プレーヤーの足を踏んで捻挫してしまうような触れ合い) は特に注意が必要。

◇UF

各クライテリアにおける注意すべきポイント

C1 : Try to defend、POC (Point of Contact)、LGP (Legal Guarding position)

C2 : Excessive、Hard Contact、By any means (どんなことをしても)

C3 : Ball Control、Try to defend、POC、LGP

C4 : Ball Control、Last Player

C5 : L2M (Last 2 Minutes)、Before the ball is released

※UF を宣したときは、クルーでクライテリアを確認する。

【担当ゲーム】

6月1日 (土)

Aブロック1回戦 船橋市立船橋高等学校 (千葉) — 県立甲府西高等学校 (山梨)

CC : 石崎 公一氏 (群馬) U1 : 中山 克則氏 (茨城) U2 : 本間 竜也

主任 : 梶 崇司氏 (指名)

《ミーティング内容》

- ・序盤によく笛が入っていてテンポセットがうまくいっていた。
- ・シューターの確認や新ルールの適応について、クルーで協力しながらできていた。
- ・表現の仕方や、本当に正しい処置であったかは別として、「あれ？」と思ったときに出ていける勇気は今後も持っておいて欲しい。
- ・シュートが成功した後のエンドスローインのとき、自分が先行してコートに入ってしまう癖は直す必要がある。
- ・リードのプライマリエリアであったとしても、トレイルの方が良いアングルを確保できるプレーに対してはもっと積極的に判定に参加してほしい。
- ・RSBQ やマージナル、ファウル、ノーファウル、といった判断をするために根拠を持って判定できるようにすることが課題。(吹かなかつたらどうなるかな? 吹いていたらどうなっていたかな? など、先のことを考えながらレフリーができる、審判としてのおもしろさや楽しさを見つけることができるかもしれない。)

【グループミーティング】

6月2日（日）

Aブロック準決勝 船橋市立船橋高等学校（千葉）－ 実践学園高等学校（東京）

CC：北島 寛臣氏（本部） U1：梶 崇司氏（指名） U2：河野 仁氏（山梨）

主任：小澤 勤氏（山梨）

メンバー：山岡 忠氏（神奈川） 山崎 敬次郎氏（千葉） 松本 祐大氏（栃木）

小原 宏太氏（埼玉） 本間 竜也

（ミーティング内容）

- ・1Qにテンポセットで選手がアジャストし、試合が進むにつれてファウルの数が減っていった。
- ・センターからのコールが多くて良いクルーだった。
- ・マーシナル、ファウル、ノーコールの基準が明確で分かりやすかった。
- ・コート、時間、シューター等、プレー以外の管理まで徹底されていた。
- ・ディフェンスだけでなく、オフェンスのプレーヤーの悪い手の使い方もきちんと整理されていた。
- ・必ずしも近いレフリーが見えている訳ではないということが理解されていて、より良いアングルを持っている人がコールをしていた。
- ・ローテーション中に起きる触れ合いを判定する難しさを感じた。
- ・ローテーション中にターンオーバーが起こりダブルリードになってしまったケースは、アイコンタクト等のコミュニケーションを取ることで解決できたのではないか。
- ・フリースローライン付近で起きたファウル（トリプルコール）は、誰がより良いアングルを持っていたのか検証が必要。

8. 大会を通じて

この度は関東高等学校男子バスケットボール大会に派遣していただき、ありがとうございます。このような貴重な経験ができたこと、大変嬉しく思います。

今大会を通じて、ひとつひとつの判定に根拠を持つことの大切さを改めて感じました。根拠を明確にすることで、自分の判定に説得力と自信を持つことができます。また、選手やコーチからの質問に対しても自分の見解をきちんと伝えることができます。課題である「コミュニケーション」や「判定のムラ」を克服するためにも、今まで以上に判定に根拠を持つという意識を持ちながらゲームに取り組んでいきたいと思えます。

また、時計やベンチ、選手の感情、ゲームの雰囲気、クルーの様子など、プレーの判定以外の事にも常に気配り、目配りができるようにすることが、より高いゲームへ携わるために必要だと感じました。コート内外問わず、様々なことに気を配りながら今後の審判活動に精進して参ります。

最後になりますが、大会中お世話になりました山梨県の大会役員・審判員の皆様、ご指導いただきました本部・指名審判員の皆様、並びに派遣審判員の皆様、そして派遣していただきました県協会・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。

