

派遣審判報告書

1. 報告者：本間 竜也（北相）
2. 大会名：令和5年度全国高等学校総合体育大会バスケットボール競技大会
3. 大会期間：令和5年7月25日（火）～7月30日（日）
4. 会場：北海道/北海きたえーる・北ガスアリーナ札幌 46・札幌市白石区体育館
5. 報告：

〈審判会議〉 令和5年7月24日（月）

【研修会テーマ】

- ▶ 「コール・ザ・オヴィアス～3PO メカニクスの実践から～」
- ▶ 「処置ミスゼロに向けて」～2019年 鹿児島IHから継続的な取り組み～

研修①「研修会テーマ設定の意図・大会運営にあたって」

講師：塩谷 禎氏、岩井 遥河氏

☞ テーマ設定の意図・背景

- ・オリンピックやワールドカップの開催、八村選手をはじめとする世界で活躍するプレーヤーの増加、スポーツくじの導入などにより、バスケットの注目度が高まり、より目の肥えた選手や観客が増えた。審判としてゲームを運営していくにあたり、正しいルールとガイドラインを適用し、誰にでも分かりやすい判定をコツコツと積み重ねることが求められている。ひとつの判定に対する責任を持ち、魅力的なゲームを提供できるように。
- ・ **プレゼン・メカニクス** ≠ **判定** 外見と中身の精度を合致させたい。

☞ 実際に起きている事象

- ケース① 得点の加算ミスにより勝敗が分かれたケース
- ケース② 得点ミス及び個人ファウルの加算ミス
- ケース③ EOG 1.6秒で時計が動かなかったケース
- ケース④ EOG 間際のファウルコールとテクニカルファウルの処置ミス

〈共通点〉

- ・ クルーそれぞれ誰が把握していたのか？
- ・ クルーとして決断して結論を出したか？
- ・ ルールに基づいた結論であったか？

〈問われること〉

- ・ EOG では時計を把握して、笛に息を吹き込むこと。
- ・ クルーで情報の共有と確認をしてゲームを再開すること。
- ・ ルールに沿った正しい処置を行うこと。

☞ 怪我につながるオヴィアスな3つのケースを映像で確認

① プロテクトシューター

- ・ 着地点に遅れて入りコンタクトが起きるケースは必ずファウルを宣する。

②イリーガルスクリーン

- ・体格差のあるスクリーンは怪我につながりやすいことを意識。
- ・スクリーンプレーがチームの生命線であることもあるため、正しく判定したい。

③シリンダー

- ・プレーの勝ち負けを意識しすぎてしまい、笛を鳴らすことをためらってしまうことが多い。

☞PGCについて

〈目的〉

様々な内容の共通理解の場（異なるパーソナリティーを持つ3人の目線合わせ）

〈よくある失敗例〉

- ・ガイドライン、メカニクスの確認のみになってしまう。
- ・クルーの力量に合わせた内容になってしまう。
- ・情報量が多すぎて、何が大切なポイントかがぼやけてしまう。

〈PGC の設計について〉

Point① ゲームの方向性をはっきり示す

Point② 一方通行ではなく双方向を意識

Point③ スカウティングの共有（役割分担をして行ったほうがよい）

Point④ クルー個々人の特徴や課題を共有

Mission このゲームでの役割の理解

Vision どんなゲームにするか（方向性）

Value ガイドライン・メカニクス・IOT

⇒ 意識しよう！

研修②-1 『コール・ザ・オヴィアス』

「コール・ザ・インパクト&ベーシックなプレーコーリング」

講師：小田中 涼子氏、古畑 香子氏

☞「明らか」とは？

- ①コール・ザ・ベーシック ⇒ 基本的な判定（ベーシックなプレーコーリング）
- ②コール・ザ・インパクト ⇒ 「何か判定があるべき」と誰もが思うコンタクト
 - ・クルーとして、ゲームとして絶対に必要なコール。
 - ・時にはセカンダリーからのコールも必要となる。
 - ・逃さず吹くことで、正しい方向にゲームを進めていく。

☞判定に至るまで

〈コンタクト〉

①リーガル ②**マージナル** ③イリーガル

- ・しっかり判定した上でマージナルとしているか？
- ・判定に至らずマージナルの幅が広がっていないか？

≪**発見**→**分析**→**決断**に至るまでに必要なこと≫

⇒プレーを長く捉えること。

⇒ベーシックなメカニクス・IOT の遂行が安定した判定につながる。

☞ 高校生の各ブロック大会の映像を用いて講義

◎イリーガルシリンダー

→ディフェンスにフォーカスをする。

→放置するとペイバック（やり返し）につながるため、シンプルにコールする。

◎イリーガルな手・腕の整理

◎イリーガルスクリーン

◎ブロック or チャージ

→速攻のとき、リードは素早くポジション・アジャストをする。

→プライマリーの理解、セカンダリーのタイミングでブラージを防ぐ。

◎プロテクトシューター（POC の分類）

・シューターが空中にいるときに起きる → プッシング

・シューターの着地点（足元）で起きる → ブロッキング

◎オフボール

→リバウンドはそれぞれのレフリーがプライマリー（どのマッチアップを見るのか）を正しく理解して、判定する。

◎UF、TF

→ゲーム中はいつ、誰の前で起きるか分からない。まずはプライマリーが決断を！

☞ 最大のゲームコントロールは、ベーシックな判定の積み重ね！

研修②-2 『コール・ザ・オヴィアス』

「3PO メカニクスからの分析・Crew Work/Game Control」

講師：平出 剛氏、久米 克弥氏

☞ 映像を用いて解説・ディスカッション

◎ポジション・アジャスト

→常にオープンアングルを維持するために、プレーに合わせて位置を変えることが重要。

→3or2はプレーの予測とつま先が見える位置へ動く。

→バックコートとフロントコートでは、コンセプトが変わる。

・バックコートの追従は後方から

・フロントコートはシュートやリバウンドがあるため、単純ではない見方（レベルを下げる）

◎プライマリー

→プライマリーエリアとアングルを明らかに持っているレフリーがいて判定ができるケースであれば、シングルコールが理想。不必要なダブルコールやトリプルコールはできるだけ回避。

◎セカンダリー（ケイデンスホイッスル）

→まずはプライマリーのレフリーに判定を預け、何らかの理由で鳴らなかった場合にセカンダリーとして、ケイデンスホイッスルを実践。どんなレフリーにも「見えない」「分からない」「判定に迷う」ことはある。CC メンタリティーを発揮しよう。

◎チェックインとチェックアウト

→ローテーション中のプレーの受け渡しは、必ずプレーを受け取る側のレフリーがチェックインしてから、チェックアウトすることを心がける。

◎デュアルカバレッジとプライマリーテイク

→2人の判定のプライマリーエリアが重なり合う部分において、それぞれのレフリーが同じタイミングでコールした際に、すぐに判定を下すのではなく、両レフリーはまずアイコンタクトを取り、どちらがプライマリーテイクをするのかを確かめるベーシックなメカニクスを実践。

◎トランジションでの判定

→動きながらの判定となるため、判定の精度が低下する可能性がある。プレーを予測した上でのポジション・アジャストが求められる。

◎ターンオーバー後の判定

→トランジションでの判定と同様にプレーを予測した上でのポジション・アジャストの実践が必要。また、リードのローテーション中に STEEL-TURNOVER が起きた場合は、その時点でトレイルとセンターどちらが「ビジーな状態なのか」をビジーでないレフリーが判断し、その上で他のクルーはビジーなパートナーに合わせる。

◎3or2（プロテクトシューター含む）

→つま先を見に行く習慣を身に付けた上で、トレイルはロートレイルを実践。センターはベーシック、ハイセンター、ローセンターのポジションを正しく選択できるようにしたい。また、速攻やスクリーンからのプレーに対しては、クルーの協力が必要不可欠。

◎EOQ と EOG（クロックの管理）

→責任の所在を明確にして最後の判定を正しく行う。ただし、プライマリーのみが答えを持っているのではなく、クルーとしていつでも協力できるようにそれぞれのレフリーが意見を持っていられるように心がける。

◎その他のケース（フリースロー、ジャンプボールなど）

☞いかなる場面においてもベーシックなメカニクスを実践しよう！

研修③「処置ミスゼロを目指して～オフィシャルズとの連携と役割～」

講師：北沢 あやこ氏、阿部 ちひろ氏

☞処置ミスが起きる原因

《防ぐことができるもの》

ルールの適用ミス、メカニクスの崩れ、TO 任せ etc…

《防ぐことが難しいもの（できないわけではない）》

機材トラブル、メンタル、ノイズ etc…

☞処置ミスに繋がらないための対処法

ルール **クルー** **TO**

この3つを利用して、どんなトラブルが起きても正しい判定を導き出すことが可能！

☞Officials の役割

正しい判定の積み重ね

⇒ プレーに集中させる環境の構築

⇒ 全力を尽くし、ゲームを無事に終わらせる！

☞ケーススタディ（動画で講義）

01_3or2(New manual)

02_EOQ(New rule)

03_EOQ(Early buzzer)

04_Game clock(Miss reset)

05_24sec(Miss restart)

06_24sec(Ball control) Case①/Case②/Case③

07_FT(Shooter pick)

08_TO communication

09_Crew communication

《担当ゲーム》

◎7月25日（火） 男子1回戦

高岡第一（富山）vs 中部大学第一（愛知）

CC：岸本 祥也氏（岡山） U1：本間 竜也 U2：山田 将氏（北海道）

【ミーティング内容（講師なし）】

- ・プライマリーをよく理解し、3人で協力してゲーム運営ができた。
- ・外からのシュートが多いチームで、2or3の判定が難しいケースが通常のゲームよりも多かった。トレイルが「見えているだろう」ではなく、『見えていないかもしれない』という気持ちでリードやセンターからヘルプがあるとよかった。

◎7月26日（水） 女子2回戦

明星学園（東京）vs 開志国際（新潟）

CC：小松 綾実氏（兵庫） U1：神山 安奈氏（三重） U2：本間 竜也

【ミーティング内容：岩井 遥河氏】

- ・全体的には、プライマリーからのシングルコールが多く、クルーとして安定したゲーム運営ができていた。
- ・ケイデンスコールは笛のタイミングがタイムリーではないため、ベンチや選手からリアクションがある可能性が高いということを理解し、吹き方やレポートに工夫をするなどのプレゼンを意識して、より信頼感や説得力を持たせられるようにしたい。
- ・現在、自分が置かれている“立場”で、ステップアップするために必要な『存在感』の出し方を工夫していくことが必要。

〈大会を通じて〉

この度は全国高等学校総合体育大会に派遣していただき、ありがとうございました。昨年度に引き続き2度目の派遣となりましたが、対面での審判研修会や講師のミーティングなど、コロナ禍ではできなかった経験ができ、新鮮な気持ちと高いモチベーションで今大会に臨むことができました。

審判研修会では、講師の方から多くの講義を受け、自分に足りない考えや意識が多いことを改めて実感しました。また、映像やディスカッションを取り入れた講義もあり、非常に分かりやすく、何より自分の意見を『伝える』『表現する』ことの訓練にもなりました。これはコート上でも大事なスキルだと思うので、不得意な分野ではありますが、今後も日常からコミュニケーションを大切に行っていこうと思います。

また、今大会で担当した試合は、どちらも初めて組むクルーでした。ここでは、メカニクスの重要性和と、3人で協力してゲームを作り上げていくことの大事さを強く感じました。ゲームを通しての個人的な反省はたくさんありますが、PGC から EOG まで、自分の持っている情報や感じていることを共有し、何よりベーシックを心がけながら実践できたことにより、3人でよいゲームを提供することができたと思います。

このような全国大会で何よりも貴重な経験は、他の都道府県の方々との交流です。今大会でも、試合会場ではもちろん、オフコートでもたくさんの方からお声をかけていただき、共に乗り越えることができました。審判員としてだけでなく、人としての繋がりを大事にし、コミュニティを広げていくことは、自分の成長にとって非常に大きな財産になると思います。それと同時に、まだまだ自分には足りていない部分だとも感じているので、今後も活動の幅を広げていくことができるように、人との繋がりを大切に審判活動に励みたいと思います。

最後になりましたが、今大会運営にあたり、お世話になりました北海道の大会役員の皆様、各都道府県審判員の皆様、講師の皆様、派遣して頂いた県協会審判グループに心からお礼申し上げます。

ありがとうございました。