

大会派遣・研修報告書	
作成者：峰 聰	
1. 大会 研修会名	令和元年度 全国高等学校総合体育大会バスケットボール競技大会 JBA 主催 審判研修会 (鹿児島県薩摩川内市)
2. 研修期間	令和元年 7月 27日 (金) ～7月 29日 (月)
3. 派遣者	峰 聰
4. 日程	26日 (金) 移動 27日 (土) 研修会 (講義等) 28日 (日) 実技研修 大会 1回戦 29日 (月) 実技研修 大会 2回戦 30日 (火) 移動
5. 研修概要 (担当ゲーム)	<p>研修テーマ 「処置ミスゼロに向けた3POメカニクスの実践」 ～ベーシックの確認と徹底、情報共有の重要性に着目して～</p> <p>研修① 「研修テーマ設置の意図・大会運営にあたって」 講師：有澤氏・福岡氏</p> <p>研修② 「3PO MECHANICS」 講師：青木氏</p> <p>研修②-2 「プレイコーリング」～高校生で起こりうるケースについて～ 講師：北島氏</p> <p>研修③ 「処置ミスゼロを目指して」～オフィシャルズの連携と役割～ 講師：小田中氏・久米氏</p> <p>研修④ 「インテグリティと審判」 講師：宇田川氏</p> <p>研修⑤ 「処置ミスゼロを目指して」～Official's Tools/IOT～ 講師：阿部氏・北沢氏</p> <p>(担当ゲーム) 男子 1回戦 岡山商科大附属 (岡山) VS 八戸学院光星 (青森) CC 橋 貴志 (岩手) U1 峰 聰 (長崎) U2 鳥羽瀬暁天 (鹿児島) 男子 2回戦 前橋育英 (群馬) VS 東山 (京都) CC 佐田幸一 (山梨) U1 峰 聰 (長崎) U2 小川隆三 (宮崎)</p>
6. 研修内容	<p>[研修①]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・研修会の大きな目的は個人のスキルアップ ・判定ミス、処置ミスからのトラブルは情報社会で叩かれる時代の中にある。 ・ミスに対して審判委員会が組織として責任を持って適切な指導をするため、全試合の報告を義務付けた。またコート外に関することも必ず報告。 ・今大会は全試合開始 30分前に TO クルーと PGC 実施 <p>→処置ミス 0 でスムーズなゲーム・大会運営を</p> <p>[研修②-1]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よいゲーム運営は、クルーワークとベーシックの徹底が大切。 ・一人でも意識が欠けていてはダメ。うまくいく、いかないはクルー全員の成果や責任である。 ・基本を意識し、徹底できることで余裕が生まれ、処置ミス 0 につながる ・リード、センター、トレイルの確認 (今大会でチャレンジすべきこと) <p>① クロスコールはしない プライマリの審判を信用すること</p> <p>② POC にこだわる。選手・ベンチ・観客は何のファウルを取られたかを見ている。細かい部分にこだわる。</p> <p>③ ポジションアジャストする。正しい判定をするには適正な位置にいないと情報收拾ができない。より多くの情報を集められるポジションへ。 ネガティブ思想はプラスになることを生み出さない。 ポジティブな考えでチャレンジすることを忘れないこと。</p>

[研修②-2]

- ・マージナルコンタクト
- ・POC
映像にて多くの関係者の目に触れる時代
- ・Decisive
異質なものに対して笛を入れる 倒れたプレイをそのままにしない 自分が見えていない時はパートナーが見えている
- ・スクリーン
- ・ブロック・チャージ
意見が分かれると思われるコンタクトについて PGC で確認する
ブレイジのケース→アイコンタクト
- ・プロテクトシューター
Foot Foul Floor Fake
- ・UF
- ・TF
再開の方法は？
- ・インサイドの整理
クルーでいろいろなことを想定して試合を運営する。

[研修③]

- ・ミスの原因の2要素
防ぐことができるもの（メカ崩れ、ルール適用ミス、不適切なポジション）
防ぐことが（予測）できないもの（ノイズ メンタル 機材故障）
- ・処置ミスにつなげないために
ルール クルー T0 Official の3つのツールを使う
- ・プレーの再開時気をつけること
スローインの際 コートの状況・クロック確認 T0 への声かけ
どうすれば公平になるのか様々な状況を考えて、判断を下す。
ルールに則って、事象の順序の確認、どのようなコミュニケーション？→決断
基本を徹底することで処置ミスゼロにつながる

[研修④]

- ・インティグリティ・・・誠実さ 真摯さ 高潔さ
- ・スポーツの価値を高めるため 人間力の向上なくして競技力の向上なし
試合の質を下げないために
- ・振る舞いに対するファウル（TF）を触れ合いに対するファウルと同様にシンプルに判定する。
- ・審判は感情的にならないでサラッと吹く。どちらのチームにもフェアに
- ・審判にミスがあった場合でも、「それはそれ、これはこれ」
- ・プレーヤーズ・センタード 選手を中心に考える
- ・試合の質を高めるために「リスペクト、協力・連携、コミュニケーション」をコーチ・審判・プレイヤーが共有しておく。

[研修⑤]

- 3or2 Three-point or Two-point
Foot up landing L ミラーザボール peak
T はコンタクトを C がヘルプ
意見が異なった場合 デッドになった時 フラッシュした審判の意見を重視
- Out of bounds communication
推測で判断しない
ジャンプボールシチュエーションは3人目が出す
まずはじぶんの Primary を果たす努力を
- Presentation
判定の信用度を上げるために重要
・走る姿、歩く姿、立つ姿、テーブルレポート

	<ul style="list-style-type: none"> ・毅然さ、立ち振る舞い、自信、説得力 ・声の使い方 <p>○Crew communication タイムアウト中など3人で集まる時は</p> <ul style="list-style-type: none"> ・知っている情報をどんどん出す。(自分のもっているものを素直に出す 自分が見たものを信じて言う) クルーで情報共有、その後 T0 と確認して訂正等行う。 ・決してあの時は? などと言わない。ネガティブ発言は NG ・発する側 Crew Chief Mentality 受ける側 Open mind <p>(話す内容)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・次の再開は? ・どこに注意をするか ・この後どうゲームを進めていくか ・ビジーな状態の時は、クルーとして誰が何をするのか確認 <p>コーチのアピールに対して→自分が見えたものを素直に伝える どのように対応するかの答えはない。まず自分で想像する。そして、コートでチャレンジ</p> <p>すべてのコミュニケーションは簡潔に、短く。時間をかけない</p> <p>○ディスカッション</p> <p>[担当ゲーム]</p> <p>PGC では両ゲームとも、研修内容、チームの特徴、メカの確認をして臨んだ。両ゲームとも、3人で協力してゲームを進めることができたと思う。特に T0 との確認、3or2、クロック管理などうまくいった。ゲーム再開時に基本的なことを確認し、実行していったからだと思う。</p> <p>課題としては、大きなインパクトがあった時の判定、プレイコーリングの正しい適用、コミュニケーションが挙げられる。映像で振り返り、どこで見るのか、何を見るのかを明らかにしていきたい。コミュニケーションについては自分の苦手とするところなので、どのような聞き方、言葉かけが有効なのか考えていきたい。</p>
7. 所感	<p>この研修で感じたことは、一つは、基本を徹底すること。もう一つは、何かあった時に「自分ならこうする」というイメージをしっかりとっておくこと。</p> <p>コート内ではいろいろなことが起こる。両チームにとって公平に、誰もが納得するような判断を私たち Officials は即座にコート上でしていかなければならない。そのためには、この二つの準備が大切だと改めて感じた。基本を徹底する、ということは簡単そうでいちばん難しいことだと思うが、規則書・マニュアル・ガイドライン等を繰り返し読んで徹底していきたい。</p> <p>「共創」試合に関わる方々と共に（特に3人のクルー）ナイスゲームを創ってこういう気持ちを強くさせてくれた研修会・大会だったと思う。</p> <p>もう1点、インターハイには地元開催でない限り、参加できないと思っていたが、カテゴリーが違って参加できるというシステムはとてもありがたかった。この機会をいただいたことでさらに刺激を得た。これを地元、また普段関わっているところに還元していきたい。今回この大会に携わった方々、派遣していただいた長崎県バスケットボール協会に感謝いたします。ありがとうございました。</p>