

大会派遣・研修報告書	
1. 大会・研修会名	高松宮記念杯 第2回全日本社会人バスケットボール地域リーグチャンピオンシップ大会
2. 研修期間	令和2年2月14日(金)～16日(日)
3. 派遣者	峰 聰
4. 研修内容 (担当ゲーム)	<p>(研修会) 14日 15:00～19:00</p> <p>研修① 「3PO メカニクス」 (玉木彰治氏)</p> <p>オフィシャルマニュアルを熟知しているか? 高い精度の判定を提供するもの プライマリ・エリア、アングルの確認</p> <p>○Rotation 3つのフェイズ</p> <p>○Primary の確認</p> <p>1. L Primary パイプに入ってくるプレイ エッジ パラレルに見る T はリバウンドを</p> <p>2. C Primary (C は 3PO の生命線) C サイドのドライブ L のローテーション中は C が見る (L は判定できない) クロスステップ 8秒オーバータイム</p> <p>3. T Primary 3VS2 (foot-up-land) Rotation 中の pick the paint (T→C)</p> <p>○習慣 ファウルの数 クロック管理 マジックタイム (必ず根拠のある時間設定で) Speed Adjuster (早く正確な再開) クルー間のアイコンタクト&TO 確認 EOG、EOQ 責任と勇気のある決断が求められることが必ずある</p> <p>※コート上の3人のレフリーがベーシックに積み重ねること ベーシックを大切にトライ!</p> <p>研修② 「プレイコーリング (松本究氏 尾形美樹氏)</p> <p>○POC ・「なんとなくファウル」→「身体のどの部分がどうイリーガルなコンタクトを起こしたからファウル」へ ・POC を把握することは、判定を説明できることにつながる ・POC と判定をつなげてコミュニケーション ・「相手が何を言いたいか」をヒアリングした上で、判定した内容を伝える。 ・お互いに意見交換をすることも重要な一方で、ゲームコントロールが必要な場面ではしっかり線を引く。 ・「身体のどの部分」+「何をしたか (Nature) 」→POC ・見たままの POC をプレゼン (レポート) しているか?</p> <p>○マージナル、イリーガル、ノーファウル ・マージナルはファウルの域に達していない触れ合いで、リーガルで自然なコンタクト。ノーファウルとは異なる</p> <p>○プロテクトシュート (キックアウト) ・foot (3or2) up(コンタクト) land (フロアに戻れるか) ・キックアウト ボールリリース前 オフェンスファウル ボールリリース後 ルーズボールファウル (プッシング)</p> <p>○TF 4つのポイント</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・Ball Status (ボールはどんな状態にあるのか) ・Fit (ゲーム、状況にフィットしているか) ・Effective (効果的か) ・Defendable <p>○AOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ショットのためにボールをギャザーしアップモーションから ・Rip through は AOS ではない(side to side) <p>研修③「グループディスカッション」 (8グループ)</p> <p>8班に分かれて事前に配布された映像資料についてディスカッション 気になったところをそれぞれ分析し、発表する形式 同じ映像を見ても、人によって違う見方もある。それを共有して理解してい く。</p> <p>研修④「インテグリティそして審判のあり方」 (宇田川貴生氏)</p> <p>「スカッとジャパン」の映像も視聴 → 一般の人も知っている。 →保護者、観客などから SNS への拡散へ コーチへの忖度が自分を守る術にはならない。 Respect for the Game! から外れるものについては TF 「それはそれ！これはこれ！」で TF を宣していく。 ベテランのレフリーほど TF をとれない傾向にある。変わってほしい。</p> <p>「担当ゲーム」</p> <p>15日 予選リーグ 男子 横浜ギガスピリッツ VS BUBBLES CC 康鳳真 (鳥取) U1 峰 聰 U2 佐伯有三 (岡山)</p> <p>16日 予選リーグ 男子 プレス工業 VS ホシザキ CC 大豆村斉 (岐阜) U1 峰 聰 U2 奈須遼渡 (岡山)</p>
5. 所感	<p>初日の研修会での内容を受け、3人のCrewでベーシックを意識しながらゲームを担当した。①メカが安定していると判定が安定すること。②ルール通りに、両チームに同じものを同じように判定するとプレイヤーがアジャストしてくれること (一貫性と公平性) ③何かあったときに、コミュニケーション (判定した内容) をとることでプレイヤーやコーチが協力してくれること。これらのことが再確認できた。逆に言えば、これらが崩れるとチームにフラストレーションを与えてしまうことになる。担当した2ゲームの中で、Crewで両チームに同じ判定 (AOS、研修であったRip throughのケース) ができなかった時にアピールがあった。コミュニケーションを求められた時に、判断したこと、把握できなかったこと等ありのままを伝えたことでプレイヤーも理解してくれてゲームを終えることができた。全てを正しく判定することは難しいことだが、常にベーシックを意識しながらシンプルに判定を積み重ねることによりゲームになっていくと思う。コミュニケーションも積極的にとりながら、チームとお互いにゲームを作っていくという姿勢で今後も研鑽していきたい。</p> <p>今回このような機会を与えてくださり、ありがとうございました。県内で還元していきたいと思っております。</p>