

県外派遣報告書

審判員名（報告者）	小川 堅大	所 属	U15
大会名	令和6年度 関東 U15 部会所属 審判クリニック		
期 間	2024年 2月22日 ～ 23日（参加日：2月22日・23日）		
会 場	塩浜市民体育館		
ス ケ ジ ュ ー ル			
期 日	内 容	場 所	
2月18日	審判会議、研修会	ZOOM 会議 参加者自宅他	
2月22日	関東 U14DC 交流試合（女子）	塩浜市民体育館	
2月23日	関東 U14DC 交流試合（男子）	塩浜市民体育館	
審判会議、研修会 講義内容			
<p>【開講式・挨拶】関東ブロック中体連審判長 草野 伸明 氏</p> <p>日頃から培ってきた力を遺憾なく発揮してもらいたい。積極的なチャレンジをするとともに、講師や受講生同士の交流を通じて、自己の成長につなげてくれることを期待している。</p>			
<p>【講義①3PO メカニクスについて ②プレーコーリングについて】 東京都S級審判員 六角 亜沙美 氏</p>			
<p>① 3PO メカニクスについて</p> <p>ベーシックの徹底が何より大切である。リード・トレイル・センターの各ポジションでのベーシックなメカと共に、とくにリードにフォーカスしてレクチャーをいただいた。リード時はミラーザボールでポジションを移動する。その際は DF ラインを意識したポジションアジャストがより良い。また、逆サイドへスイッチする材料は「逆サイドで何が行われるのか」「何を見に行きたいのか」である。エッジから下でのショットはリードがプライマリとして、「フット・アップ・ランディング」を判定する。身体、顔をマッチアップに向けてチェックインしたことをメッセージする。逆に、リードがアクティブなマッチアップからチェックアウトできない場合は、身体、顔の向きを見るべきマッチアップから外さず、ステイしていることをトレイルにメッセージする。</p>			
<p>②プレーコーリングについて</p> <p>「身体のどこがどうなったらファウルなのか」（POC）を考えて吹くことが重要である。しかし、予測しすぎて、完成していないのに吹いてしまったり、はじめからプレーを見ていないのに、大きい現象だから咄嗟に吹いてしまったりするのは NG である。だからこそ、コンタクトが起こってジャストで鳴らすというよりは、「確認して事実が完成してから鳴らす」という意識で取り組むとよい。ただし、ショットに対する手のコンタクトに関しては、接触の瞬間に影響が出るため、ジャストで鳴らしても構わない。</p>			
担当試合①			
期 日	2月22日（土） U14DC 女子		
対戦カード	①山梨 VS 神奈川 ②千葉 VS 神奈川 ③茨城 VS 山梨		
ク ル ー	①CC：大房 建太 氏（栃木） U1：小川 U2：松崎 朋弥 氏（茨城） ②CC：小川 U1：松崎 朋弥 氏（茨城） U2：大房 建太 氏（栃木） ③CC：松崎 朋弥 氏（茨城） U1：大房 建太 氏（栃木） U2：小川		
ミーティング内容	講師：六角 亜沙美 氏（東京） 審判主任：星河 聖 氏（群馬） ：岡 龍哉 氏（栃木） ：荻野 健 氏（山梨）		
<p>▶ゲーム前の PGC</p> <p>・レクチャーにもあったベーシックなメカニクスの確認 + C サイドエントリー時の、ローテーションの確認。</p>			

・プライマリの確認。→基本はプライマリが判定 & テイクする。

▶ゲーム後のミーティング

- ・声をつかってデリバリーすることをもっと意識する。チームファウルの数（「2 more」・「next bonus」）や、ショットクロックの秒数など、ベンチから言われる前に、審判がリードして声を出していきたい。
- ・吹き急がず、絵ができてから吹く。とくにセカンダリーの笛は注意する。→ イメージは、ポケットの中に笛があり、プライマリレフリーが鳴らないから、ポケットから取り出し、鳴らす。ほどの余裕があってよい。
- ・リードローテーションは、「何を見に行きたいのか？」という根拠をもって行う。→ いつでもローテーションをできるようにクローズダウンやピンチを使って備えておくことは必要だが、使いすぎないようにする。
- ・得点は正しく加算されているか、タイマーは適切なタイミングでスタート・ストップしているかなど、映像に残る時代なので、TO 管理にはもっと気を配る。ボールデッド時は常にクロックを確認する習慣をつける（マジックタイムの把握）。
- また、得点は、勝敗に直接関わる大事な要素であるということを強く意識する。

担当試合②

期 日	2月23日（日） U14DC 男子
対戦カード	①埼玉 VS 東京 ②千葉 VS 神奈川 ③茨城 VS 山梨
ク ル ー	①CC：若林 溪一郎 氏（山梨） U1：小川 U2：竹澤 泰徳 氏（栃木） ②CC：小川 U1：竹澤 泰徳 氏（栃木） U2：若林 溪一郎 氏（山梨） ③CC：竹澤 泰徳 氏（栃木） U1：若林 溪一郎 氏（山梨） U2：小川
ミーティング内容	講師：武藤 陽子 氏（茨城） 審判主任：木村 勇 氏（茨城） ：星河 聖 氏（群馬） ：草野 伸明 氏（東京）

▶ゲーム前の PGC

- ・各々が前日いただいた反省の共有。
- ・エッジの見方。→基本はリードが判定する。チェックインしていないことは身体の向きでトレイルにメッセージする。
- ・C サイドのコフィンコーナーでつかまった際の、ローテーション方法。
- ・メカニクスが崩れた時の対応方法。

▶ゲーム後のミーティング

- ・レフリーの役割は、ゲームをより良い方向に導くことである。事象をただ淡々と鳴らすのが仕事ではない。
→よりエキサイティングなプレーを引き出すために、無用なコンタクトを伴うプレーは、ゲーム序盤から排除していきたい。
- ・テンポセットは1ゲーム通して鳴らし続けられるものを取り上げる。
- ・吹いた後に、プレーヤーのリアクションをよく見る。（デッドボールオフィシエーティング）
→吹かれたものについて、プレーヤーやベンチが納得していないような場合、コミュニケーションのチャンスがある。
このような声かけが、ゲーム（インテンシティ）コントロールにつながる。
- ・3 or 2を確認するための準備を怠らない。→元々の OF と DF の距離感で、打ってくるかどうか予測できるパターンが多い。
こうした予測のもと、いつでもポジションアジャストできる準備しておく。
- ・誰が交代（IN と OUT）したか、確認する習慣をつける。
→ベンチから出てくるキープレイヤーがいるかもしれない。判定に生かせるインプットを常に怠らない。
また、こうした確認する習慣をつけておくことで、同時刻入退場を防げる。⇒処置ミス 0 へ。
- ・自分の鳴らすタイミングが遅かったせいで、クルーと判定が割れてしまうケースがあった。

→スムーズなゲーム運営、余計なトラブル予防のためにも、鳴らすタイミングにはこだわっていく。

全体の感想

この度、関東クリニックに参加させていただき、普段お会いすることができない方々との交流や割当を通じて、様々な学びや刺激を得ることができました。3人のベーシックなメカニクスの遂行、リードローテーションを行うときは根拠をもつこと、声をつかってゲームをリードする重要性、吹き急がず絵ができてから鳴らす（バイシエント・ホイッスル）、テンポセットの大切さ、TO管理への強い意識など、日頃から自分に取り組んできたことではありましたが、課題が多く見つかりました。今回の講習会を経て、「もっと上手になりたい」「上を目指したい」という思いがより一層強まったと同時に、まだまだ自分の努力量は足りないと感じました。こうした審判活動に取り組めることを当たり前と捉えず、常に感謝の気持ちを忘れずに、貪欲に、そして謙虚に学び続けていきます。

最後になりますが、開催県である千葉県バスケットボール協会の皆様、講師の武藤様、六角様、ご指導いただいた各都県のU15 審判長の皆様、今回の関東クリニックに派遣して下さった埼玉県バスケットボール協会、日々ご指導してくださっている皆様へ心より感謝申し上げます。今回の経験や学びを最大限に生かし、目標に向けて自己研鑽を積み重ねていくと共に、日頃から大変お世話になっている県内審判員の皆様と切磋琢磨しながら、さらに自分を高めていけるよう努力してまいります。今後ともご指導ご鞭撻のほど何卒よろしくお願い申し上げます。

県外派遣報告書

審判員名（報告者）	今井 駿介	所 属	U15
大会名	関東 U15 部会所属 審判クリニック		
期 間	2025年2月22日～23日（参加日：2月22日・23日）		
会 場	千葉県 塩浜市民体育館		
ス ケ ジ ュ ー ル			
期 日	内 容	場 所	
2月18日	開講式・講習会	ZOOM 会議 参加者自宅他	
2月22日	関東 U14DC 交流試合（女子）	塩浜市民体育館	
2月23日	関東 U14DC 交流試合（男子）	塩浜市民体育館	
審判会議、研修会 講義内容			
<p>東京都審判委員長の草野伸明氏、講師の六角亜沙美氏より、関東クリニックに向けての講義をいただいた。概要は以下の通り。</p> <p>●草野伸明氏</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日頃の力を発揮すること。その上で講師や各都県の審判長から様々なアドバイスをいただいて今後の活動に生かしてほしい。 ・関東 U15 のメンバーで交流を深め、今後の審判活動をしていく上での仲間づくりに努めていただきたい。 <p>●六角亜沙美氏</p> <p>①3PO のメカニクスについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各ポジションのベーシック <ul style="list-style-type: none"> リード：トランジションの時はコートにフェイシングをしながらスプリント、ゴールテンディングやインターフェアレンス等への準備 トレイル：バックコートではボールを追従しながらショットクロックを把握、フロントコートではオープンアングルを確保するためのポジションアジャストを意識 センター：バックコートがアクティブ（2ペア以上）の場合はトレイルをアシスト、ノンアクティブの場合はセットアップポジションまでスプリント（c to c） ・各ポジションのメカニクス <ul style="list-style-type: none"> リード：ミラーザボール、c サイドから来るプレーは簡単にコールしない（手の接触については準備）、スイッチをする材料は「逆サイドで何が行われるのか」「何を見に行きたいか」、スキャンザペイント、クローズダウンにステイしすぎない、HDR、エッジは体と顔を向けて「判定していること」をトレイルに示す（FUL の確認） トレイル：一番高い位置にいるプレーヤーよりも上に行かない（ロートレイル）、3 or 2 の確認（爪先が見える位置）、ゴールに向かうプレーにはクロスステップ、リバウンドの時は飛び込んでくるプレーヤーを捉えておく、エッジから下でのショットの際はリードが見ていないプレーを見る センター：体はサイドラインと平行、ボール中心にならず自分のエリアに集中する、見えるためのポジションアジャスト、チェックイン・チェックアウト、リードのローテーションがフィニッシュするまでポストプレーを見る <p>②プレーコーリングについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファウル成立基準の3原則について確認…コンタクトの事実・責任・影響（RSBQ） ・体のどこがどうなったらファウルなのかを考えて吹くようにする。 <ul style="list-style-type: none"> 予測しすぎて完成していないのに吹いてしまう、初めからプレーを見ていなくて大きい現象だからといって咄嗟に吹いてしまうのは× 「確認して事実が完成してから鳴らす」という意識をもつ。（シュートに対する手の接触についてはジャストで鳴らす） ・発見→分析→決断の確認…体と体（トルソー） 同士の正面の接触はファウルではない。そこから外れるものを取り上げる。 <ul style="list-style-type: none"> 手に引っかかる→<u>イリーガルユースオブハンズ</u> トルソーで後ろから、あるいは横から、空中でシリンダーを超える→<u>プッシング</u> 正面で向き合ってもシリンダーを超える→<u>イリーガルシリンダー</u> 手で押す→<u>プッシング</u> 下半身が引っかかる→<u>ブロッキング</u> 			

担当試合①	
期 日	2月22日(土) 第5試合
対戦カード	栃木 vs 茨城
ク ル -	CC : 今井 U1 : 荒木 友弘氏(群馬) U2 : 若林 溪一郎氏(山梨)
ミーティング内容	審判主任 : 岡 龍哉氏(栃木)
<ul style="list-style-type: none"> ・全体的に落ち着いて判定に集中していた。コンタクトがありながらもそこまで笛を入れる必要がなく、ゲームの進行がスムーズだった。 ・3 or 2 の確認、ポジションアジャストが丁寧にできているので、継続してやっていくこと。 ・センターに入るときのポジショニングをスムーズに(C to C)、バックコートに2ペアしかいない場合でもセンターライン付近に留まる傾向があるため、すぐに次のポジションへ行ってプレーの予測・準備をするように。 ・アウトオブバウンズの時にどちらから再開するのかをしっかりと相手クルーにも見えるように示してあげることで次の準備につながり、よりスムーズなゲーム運営につながる。(デリバリーの仕方、無駄をなくす工夫を) 	
担当試合②	
期 日	2月22日(土) 第11試合
対戦カード	千葉 vs 栃木
ク ル -	CC : 荒木 友弘氏(群馬) U1 : 若林 溪一郎氏(山梨) U2 : 今井
ミーティング内容	審判主任 : 栗田 賢吾氏(神奈川)
<ul style="list-style-type: none"> ・リードでローテーション中にシュートやターンオーバーなど、タイミングをつかめていない場面が何度かあった。このゲームではステイしているでもいいケースが多かったことから、ゲームに合わせてアジャストさせていく。 ・コールをする際は、ペイシエント・ケイデンスホイッスルも意識しながらL、T、Cそれぞれのエリア分担を明確にする。 	
担当試合③	
期 日	2月22日(土) 第12試合
対戦カード	山梨 vs 埼玉
ク ル -	CC : 若林 溪一郎氏(山梨) U1 : 今井 U2 : 荒木 友弘氏(群馬)
ミーティング内容	審判主任 : 草野 伸明氏(東京)
<ul style="list-style-type: none"> ・特に吹きこぼしているものはなく、概ねスムーズにゲームが進んでいた。3 or 2 のフラッシュやプレゼンテーションは、相方だけでなくT.Oにも見やすい方の手で示してあげる工夫があるとさらに良い。 ・自分のプライマリーエリアにいるプレーヤーを把握(発見)しておき、次にどんな展開になるのかを予測する。このルーティンを心掛けることで、判定の重みや説得力が向上する。 ・ポディー同士の大きな現象が起きた時にはすぐに鳴らすのではなく、しばらく見てからコールかノーコールかを見極め(分析)、必要ならばコール(決断)をする。 	
1日目を終えて	
<ul style="list-style-type: none"> ●武藤陽子氏 <ul style="list-style-type: none"> ・試合を重ねていくにつれて3人でスムーズに運営することができるようになってきている。 ・3人の中でもメカやローテーションが不安定なクルーへの対応、プライマリーカバレッジなども見られた。(主に第11・12試合) 今後の活動でも生かしていただきたい。 ●草野伸明氏 <ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボールは得点が多いチームが勝つスポーツ。限られた時間の中で勝敗がつくことから、特に「時間」「得点」「POC」の3つにこだわりをもって判定していただきたい。 <ul style="list-style-type: none"> 時間 : タイマー・ショットクロックともに正常に動いているかどうか 得点 : 点数が正しく入っているか、3 or 2 の確認はしっかりとできているか(本来2点のはずなのに3点入っていないかなど) POC : ファウルの種類は適切か、プレーヤー・チーム・観客に伝わるように注目を集めてから正しくレポートができているか ・2日目の男子ゲームはさらにタフになると思うが、この3つの点を意識して失敗を恐れずにどんどんチャレンジしてほしい。 	

担当試合④	
期 日	2月23日(日) 第1試合
対戦カード	千葉 vs 東京
ク ル ー	CC : 今井 U1 : 佐藤 航平氏 (茨城) U2 : 飯村 駿平氏 (神奈川)
ミーティング内容	審判主任 : 星河 聖氏 (群馬)
<ul style="list-style-type: none"> ・手のファウルについて要所でコールをしていたが、1試合を通してもっと鳴らすべきであった。どんなに点差が離れても、どんな時間帯でも、悪い手の使い方についてはこだわって判定を続けていてもらいたい。(Clean the game に必要) ・試合序盤のテンポセット、マージナルの幅(グレーゾーン)を広くしないことが大切。男子ゲームということもあり、ボディーの接触についてはそこまで影響は出ていなかったが、イリーガルなケースとして手を使ってからボディーを使う場面がいくつかあった。それがコールされないままゲームがバタバタと進んでしまった時間帯があり、最初の段階ではっきりと基準を示してあげる必要があった。 ・途中でメカが崩れてしまった場面があったが、崩れてしまった時の対応や崩れないための工夫などについてもプレカンで事前に確認しておくことが大切。原因としてはプレーを長く見過ぎている(ボールウォッチャー)、または相手のローテーションに気づいていないことが挙げられるが、自分は前者の方に当てはまる。 	
担当試合⑤	
期 日	2月23日(日) 第5試合
対戦カード	栃木 vs 茨城
ク ル ー	CC : 佐藤 航平氏 (茨城) U1 : 飯村 駿平氏 (神奈川) U2 : 今井
ミーティング内容	審判主任 : 荻野 健氏 (山梨)
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの展開を予測しながらローテーションをする必要があるかどうかの見極めをすること。トップから4-5度にパスをしたあとですぐにローテーションをするのではなく、ローテーションをするための準備をする、そのためにはセットアップとクローズダウンの使い分けが大切。 ・トレイルの位置がやや高い時がある。レフリーディフェンスを意識した見方をすると自然とポジションは低くなるので、オフenseとディフェンスの位置関係に合わせてポジションアジャストをする。 	
担当試合⑥	
期 日	2月23日(日) 第6試合
対戦カード	千葉 vs 群馬
ク ル ー	CC : 飯村 駿平氏 (神奈川) U1 : 今井 U2 : 佐藤 航平氏 (茨城)
ミーティング内容	審判主任 : 伊東 洋揮氏 (千葉)
<ul style="list-style-type: none"> ・開始後すぐに群馬のファウルを「手」でコールしていたが、「ブロック」するという見方もある。説得力のあるレポートをするためにも、POCを吟味することが大切。 ・Cポジション時の8秒バイオレーションと速攻の場面におけるシュートファウルについて、判定が遅れてしまう場面があった。自分の役割分担を把握しながら判定に集中することが大切だが、万が一の場合はクレー間で協力できるようにしておくことも必要である。 ・両チームとも接触が激しい試合展開だったが、その中でもどちらが先に仕掛けているのか、コンタクトの責任はどちらにあるのかを見極めることが重要。(先にイリーガルなことを仕掛けたプレイヤーにファウルがつけられるように) 	
2日目を終えて	
<p>●六角亜沙美氏</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1試合の1Q途中から2Qにかけて、プレーがバタバタとして落ち着かない時間帯があったことに気づいていたか、クレー間で情報交換ができていたかどうか。プレイヤーのインテンシティーが高まっている時は、タイムアウトやインターバルの際にクレー間で共有して次の準備をしておくこと。落ち着かせるためには、必要な笛を入れることもそうだが、アウトオブバウンズの際にちょっと間をとってからボールを渡すのも工夫の一つである。(feel the game の大切さ) ・アウトオブバウンズでヘルプを求める際は相方にもわかるようにはっきりと示す。(第1試合) ・手のファウルを何度かコールしていたが影響はどうか。発見→決断になりがちなので「分析」を磨いてほしい。(第5試合) ・大きな現象が起こった際にセカンダリーとしての意見をもち、いざという時には飛び込む準備、決断をもつ。(第6試合) 	

全体の感想

この度は、関東 U15 部会所属審判クリニックへ派遣していただきありがとうございました。県外の事業に参加したのは今回が初めてということもあり、コートの中でも外でも関東各都県の審判員の方々と交流させていただく中でたくさんの発見と学びがありました。

この2日間、自分が今持っている力を全て発揮することを目標に、事前にオンラインでレクチャーをしていただいたメカニクスとプレーコーリングについて情報を整理した上で試合に臨むことを心掛けました。全体を通して、テンポセット（ゲームコントロール）が課題であると感じました。目の前で起こっているプレーについて、コール・ノーコールの判定を正しく積み重ねていくことはもちろんですが、自分だけではなく3人の中で判定基準を示していくことの難しさを痛感しました。これは他県の方々とクルーを組んで担当したからこそ得られたものだと思います。特に今回 CC として担当した試合では、自分から積極的にコミュニケーションをとることや判定をすることに努めたつもりですが、ゲームを感じる力（feel the game）がまだ不十分であることに気づきました。ゲームを良い方向に進ませるためにも、3人の中で情報交換をしながら、適切なタイミングで必要なコールをすることができるようにしていきたいです。そのために必要なのがメカニクスや IOT になってくるのだと思います。「当たり前のことを当たり前、ベーシックに」その言葉の示す難しさを改めて実感しました。今後の審判活動においても基本を大切に、さらに判定力に磨きをかけていきたいところです。

また、今回のクリニックには指名強化の方や次年度から A 級として活動される方などもおり、メカニクスやプレーコーリング、プレゼンテーションなど参考にできる点がたくさんあったことも学びの一つです。コートサイドで試合を観戦している中で、一つ一つのプレーについて話し合う機会もあり、お互いのバスケット観についても共有することができました。「今後どのように審判活動に取り組んでいくか」ということを自問自答したとき、このクリニックを通して私自身もいつかは上級審判員、そのためにはまず指名強化審判員を目指したいという気持ちに駆り立てられました。まだまだクリアしなければならない課題がたくさんあり、経験値も未熟ではありますが、所属連盟である U15 をはじめ、様々なカテゴリーの試合に足を運んで自己研鑽に励んでいきたい次第です。

最後になりますが、開催県である千葉県バスケットボール協会の皆様、講師の武藤様と六角様をはじめご指導して下さった各都県の U15 審判長の皆様、今回のクリニックに派遣して下さった眞榮喜審判長をはじめとする埼玉県バスケットボール協会の皆様、日頃からご指導いただいている全ての皆様へ、心より感謝申し上げます。今回の学びと経験をこれからの審判活動に生かせるよう、日々精進していきたい所存です。今後ともご指導ご鞭撻のほど、よろしく願いいたします。

県外派遣報告書

審判員名（報告者）	栗原 良紀	所 属	U15
大会名	令和6年度 関東 U15 部会所属 審判クリニック		
期 間	2025年 2月22日 ~ 23日（参加日：2月22日・23日）		
会 場	千葉県 塩浜市民体育館		
ス ケ ジ ュ ー ル			
期 日	内 容	場 所	
2月 18日	審判会議、研修会	ZOOM 会議 参加者自宅他	
2月 22日	関東 U14DC 交流試合（女子）	塩浜市民体育館	
2月 22日	関東 U14DC 交流試合（男子）	塩浜市民体育館	
審判会議、研修会 講義内容			
<p>東京都審判長の草野申明氏、今年度講師を担当された、六角亜沙美氏、武藤陽子氏から関東クリニックに向けて、オンラインで講義をいただいた。</p> <p>1 草野申明氏より</p> <p>（1）周囲からの注目等もあるが、日頃の力を発揮してほしい。講師や各都県の審判長からアドバイスをもらい、今後の審判活動に活かしてほしい。</p> <p>（2）各都県から参加していることから、関東 U15 所属のメンバーで交流を深めてほしい。今後の審判活動を継続していくためにも、仲間づくりに努めてほしい。</p> <p>2 六角亜沙美氏より</p> <p>講義は、「メカニクスとプレーコーリング」についての内容であった。</p> <p>（1）3 PO のメカニクスについて</p> <p>トレイル、センター、リードそれぞれの基本的な動き方、役割について理解を深める。</p> <p>①トレイル・・・バックコートでは基本ボールの追従およびショットクロックの管理 フロントコートでは、レベルの調整（オープンアングルを確保するため、ポジションアジャスト等を意識）</p> <p>②リード・・・トランジション時は、コート内から目を離さず、スプリントをする。</p> <p>③センター・・・バックコートに2ペア以上な場合アクティブな場合は、トレイルをアシストする。アクティブではない場合、スプリントでセットアップポジションへ移動</p> <p>（2）各ポジションのメカニクスについて</p> <p>①トレイル・・・最も高い位置にいるプレーヤーよりも上に行かない。3 or 2 の確認（爪先が確実に見える位置・ロートレイル） ゴールに向かうドライブ等のプレーには、クロスステップで対応 リバウンドの時には、特に跳び込んでくるプレーヤーを捉えておく エッジから下のシュートの時、リードと協力する。リードが見ていないプレーを捉えておく。リバウンド、アウトオブバウンズの判定の準備もしておく。 リードがエッジから下のシュートを判定している時、シューターへのアングルを0%にはしない。</p> <p>②リード・・・ミラーザボールでポジショニング（DFライン、セットアップポジション） センターサイドからくるプレーは簡単にコールしない。ただし、手に関する接触があることは意識して準備 スイッチする際は、状況を把握し、材料を集める。→チームの戦略、特徴を確認する。（逆サイドで何が起こりそうか。→何を見に行きたいのか。） スイッチする際は、スキャンザペイントを忘れずにする。 ショットクロック5秒を切ったからはスイッチしない。（プレカンで確認をする）</p>			

エッジから下でのシュートに対して、体と顔の向きを向けて（平行）で、トレイルに判定していることを明確に示す。その際、「フット・アップ・ランディング」の確認をする。

③センター・・・ボール中心にならず、自分のエリアで起こるものを第一に判定する。（ボールと逆サイド時は特に）体はサイドラインと平行にする。

判定をするためにポジションアジャストする。

チェックインとチェックアウトを明確にする。

ポストプレーのカールプレー（センターサイドに向かってくる）は判定の準備をする。

（3）プレコーリングについて

①ファールの成立基準（3原則）・・・コンタクトに対してRSBQ、「事実・責任・影響」の確認

②体のどこが、どうなったら「ファール」なのか考えて笛を吹くようにする。

→予測しすぎて、完成していないのに笛を鳴らしてしまうのはダメ。

→プレーを始めから捉えていなくて、大きな現象だからと咄嗟に吹いてしまうのはダメ。

③「確認」をして、事実（絵）が完成してから笛を鳴らす。

→シュート時の「手」の接触は、タイムリーに笛を鳴らす。

④「発見・分析・決断」の確認

→体と体（トルソー）同士の正面の接触は、ファールではない。そこから外れるものをファールとして取り上げる。

【具体的に・・・】

・手に引っかかる → 「イーガルユースオブハンズ」

・トルソーで後ろから、あるいは横から、空中でシリンダーを超えるもの → 「プッシング」

・正面で向き合っている、シリンダーを超えるもの → 「シリンダーファール」

・正面で向き合っている、手で押す → 「プッシング」

・正面で向き合っている、下半身が引っかかるもの → 「ブロッキング」

※POC・・・選手、ベンチへ示す。

プッシングなのに、ブロッキング?? 正面でも手で押したもののハンドチェックではなく、プッシングである。

担当試合①

期 日	2月22日（土） U14DC 女子
対戦カード	① 埼玉 vs 東京 ②山梨 vs 東京 ③茨城 vs 神奈川
ク ル ー	① CC：栗原 良紀 U1：佐藤 航平氏（茨城） U2：竹澤 泰徳氏（栃木） ② CC：佐藤 航平氏（茨城） U1：竹澤 泰徳氏（栃木） U2：栗原 良紀 ③ CC：竹澤 泰徳氏（栃木） U1：栗原 良紀 U2：佐藤 航平氏（茨城）
ミーティング内容	講師：六角 亜沙美氏（東京） 審判主任：荻野 健氏（山梨） 審判主任：星河 聖氏（群馬） 審判主任：栗田 賢吾氏（神奈川）
1 リードでの動きに関して課題が残った。	
(1) セットアップ、クローズダウン、ピンチの使い分けをもっとすると良い。	
(2) リードの位置取り・・・エンドラインから下がりすぎていることが見受けられるため、下がりすぎない。プレーから離れてしまう。	
(3) リードでのローテーション・・・スキャンザペイントしてスイッチしているが、逆サイドへのスキップパスの意識を忘れずのこと。	
(4) エッジでの体の向き・・・体の向きを明確にして、トレイルに示す。平行なのか。トレイルに任せるのか。 インサイドがアクティブであるなら、トレイルに任せる。	
(5) 3人の中間点が薄くならないようにする。クローズダウンして、センターサイド側からのミドルドライブ等で、最後の手のファールなどの準備をする。（センターが鳴らないときの準備）	

2 ボール運び時のセンターとリードの連携

- (1) センターサイドのコフィンコーナー付近にボールが運ばれ、アクティブな時には、センターがマッチアップを捉える。
- (2) リードは、センターサイドにボールが運ばれたことを確認し、センターサイドへスイッチし押し上げる。
オリジナルセンターをトレイルにさせる。

3 トレイルの位置がサイドライン近くの場合

- (1) トレイル、センター、リードの3人の中間点が薄くならないようにする。
リードは、セットアップに居続けないで、状況に応じた位置取りをする。
センターは、セットアップに居続けないで、High センター、Low センター等の位置取りをする。

4 判定について

- (1) ゲーム開始直後、の扱い方について笛を2つ入れたところは良かった。
- (2) 声を使って、プレーヤーに伝えていたので、継続すると良い。
- (3) 吹き急がず、プレーをより長く見て判定にしていく。
- (4) 3人で協力をして判定していくが、プライマリーでも見えにくいことがあるので、アングルが取れているレフリーが判定する準備を忘れずにしておく。

5 その他

- (1) ファールバランスも把握しておく。
- (2) 3 PO のメカニクスでローテーションをスムーズに行うためにも、自分以外のレフリーの把握を視野の中に入れておく。
- (3) チェックイン、チェックアウトをして、ボール中心にならないようにする。

1 日目を終えての振り返り

1 武藤 陽子 氏

ゲームを重ねるにつれて、3人の協力ができ、スムーズなゲーム運営につながっていた。3 PO のメカニクスやローテーションが不安定なクレーへの協力なども見られた。

2 草野 伸明 氏

明日の2日目は、男子のゲームになることから、タフなゲームが増えていく。明日に向けて以下のことを意識して取り組んでいて欲しい。

バスケットボールの特性として、得点を1点でも多く獲ったチームが勝つスポーツである。決められた時間内でより多くの得点を獲ることで勝敗が決定する。このことから、特に「時間・得点・POC」の3つについて、こだわりを持って、明日の試合も判定をして欲しい。

- (1) 時間・・・タイマー、ショットクロックの確認。3人で協力して管理しても良い。
(タイムイン→タイマーが動いたかの確認 ショットクロック→リセット、継続、動いたかどうかの確認)
- (2) 得点・・・正しく点数が加算されているか。3 or 2の確認は確実にする。上からではなく下から拾って確認する。
- (3) POC・・・プレーヤー、チーム、観客へ伝わるように、注目を集めて正しくレポートをする。RSBQ、「発見・分析・決断」

3 個人としての振り返り

1日目を終えて、緊張の中で第1ゲームがスタートした。自分の持っている力を、いつも通りに出すことを第一に考えて臨んだ。その中でも、事前のオンライン研修で確認した3 PO のメカニクスについて、スムーズにできるように意識的に取り組んだ。リードの動きに関する課題が残った。また、3人の中間点が薄くなるケースが指摘されたので、状況に応じて位置取りの工夫が必要だと感じた。

積極的に声を使ってプレーヤーに伝えることにもチャレンジをした。声を使うことで抑止にも繋がるが、ダメなものはダメですぐに笛を入れてプレーヤーやベンチに伝えることの重要性も再認識した。

担当試合②

期 日	2月23日(日) U14DC 男子
対戦カード	① 栃木 vs 群馬 ② 千葉 vs 栃木 ③ 山梨 vs 埼玉
ク ル ー	① CC: 栗原 良紀 U1: 橋本 昌樹氏(東京) U2: 中野 亘稀氏(神奈川)

	② CC：橋本 昌樹氏（東京） U1：中野 亘稀氏（神奈川） U2：栗原 良紀 ③ CC：中野 亘稀氏（神奈川） U1：栗原 良紀 U2：橋本 昌樹氏（東京）
ミーティング内容	講師：六角 亜沙美氏（東京） 審判主任：岡 龍哉氏（栃木） 審判主任：木村 勇氏（茨城） 審判主任：岡崎 氏（千葉）
1 CCとして	(1) トスアップのボールの高さは、カテゴリーや選手の大きさによって考えなければならない。やや低くトスアップしてしまった。 (2) ゲーム開始直後に笛を入れ、テンポセットに繋がる場面があった。メッセージ性がある。ただし、吹き急がず判定する。
2 リードの動き、位置取りについて	(1) スイッチサイドし、エッジでボールマンのマッチアップがあった時セットアップではなく、外側へ1歩開いた方が良い。体の向き、ミラーザボールの意識を明確にする。 (2) 1, 2, 3番エリアからペイントエリアへのミドルドライブに対して、動いて見に行く必要がある。開きっぱなしではなく、クローズダウンの位置に動くことで縦ラインのところが見えるようになる。 (3) タイミング良くスイッチサイドし、インサイドのマッチアップに対して判定できている場面があって良かった。
3 ボール運びの際、センターサイドにドリブラーが来たとき（トレイルからは遠く、見えない位置がある）	(1) バックコートに1対1しかないケースでも、センターサイドでしか見えないことがある。 (2) センターサイドにドリブラーが来た場合、バックコートに戻って判定することも必要である。
4 ペイントエリアでの判定	(1) チームの特徴でインサイドにキープレーヤーがいるときの目の充て方、アンテナを高くしておく。 (2) アクティブなマッチアップに対して、ゲームコントロールの視点から笛を入れていく。スローインの前なども含めて声掛けも必要 (3) 正しく守っているのか、オフェンスが過度に手や肘を使っていないのか確認をする。リアクションで吹かないように、どちらが先に仕掛けたのか確認をする。 (4) リバウンドの際、オフェンスがシュートするために肘を使った場面があった。リードの目の前であったが、アングルが取れていなければ、センター、トレイルが持って行くこともある。
5 その他	(1) TOへの訂正は、そのときの状況を良く把握して行う。すぐに訂正が必要なのか。それとも後でも良いのか。 (2) ファールを鳴らした際、誰がレポートするのが良いか。説得力があるのかを考え、レポートする。相手審判とのアイコンタクト等必要がある。
全体の感想	
<p>はじめに、今回、関東クリニックへ派遣をしていただいたことに感謝申し上げます。また、他県の審判の方々と交流をさせていただくことで、たくさんの刺激を受け、充実した研修となりました。本当にありがとうございました。</p> <p>2日間、講師、各都県の審判長の方々に、丁寧にご指導いただき、現時点での自分自身の課題が明確にもなりました。特に、今回のクリニックを通して「仲間づくり」に努めるというテーマからも、クルーは一心同体であるということを実感しました。ゲームを円滑に進め、終わらせるためには、3人のレフリー、TOとの協力は不可欠であることを再認識しました。そのためにも、メカニクスの理解、IOTは大切だと感じました。また、様々なカテゴリーのゲームを担当し、経験を積むことが、判定する際の引き出しを増やせる近道だと感じました。たくさんのゲームや人と関わり、研鑽してまいります。</p> <p>開催県である千葉県バスケットボール協会の皆様、講師の武藤様、六角様、ご指導いただいた各都県U15審判長の皆様へ、心からお礼を申し上げます。また、関東クリニックへ派遣をしてくださった埼玉県バスケットボール協会、U15の皆様にも重ねて感謝いたします。今後も皆様からご指導いただきながら、活動をさらに充実させ、レフリーとしての力量も高め、埼玉県のバスケットボールの発展に少しでも貢献できるように励んでいく所存です。</p>	

※本報告書の体裁は報告者自身にて自由に変更いただき問題ありません。分かりやすいよう図や写真を入れることも可能です。