

# 県外派遣報告書

（社）栃木県バスケットボール協会 審判委員会

大会名	令和7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	開催地	岡山県 岡山市
報告者名	倉持 雄一	派遣期間	7月26日(土)～7月28日(月)

## 7月22日(火)審判研修会

担当講師	塩谷 禎 氏 ・ 古畑 香子 氏 ・ 堀内 純 氏 ・ 村上 恵美 氏
本部審判員	石鍋 光智代 氏 佐藤 浩太 氏 管 祐介 氏 一色 渉 氏 平出 剛 氏 北沢 あや子 氏 豊田 康平 氏 皆川 義紀 氏 松本 究 氏 前田 隼大 氏
会場	zoomミーティングルーム

### 【開会の挨拶】

公益財団法人日本バスケットボール協会 審判委員会委員長 前田喜庸氏  
一般社団法人岡山県バスケットボール協会 専務理事 岸本哲也氏

### 【研修会・方向性と課題】 講師:塩谷氏

#### ①ベーシックなメカニクス

#### ②シンプルなプレイコーリング

#### ③「処置ミスゼロ」を目指した、TO・クロック管理

## 「～ビックマンに対するコンタクトの理解とポイント～」

### 〈テーマ設定の背景〉

- ・外国籍選手の起用  
近年、外国籍選手の起用する高校が全国各地で多くなっている。今後もさらに増えることが予想される。
- ・小柄な選手の活躍も顕著  
サイズ感の異なるチーム、選手同士のプレイの見方が重要である。

### IH研修での継続的な取り組み【トピック】

- ・トラベリング  
2018年度のいわゆる「ゼロステップ」の導入から、重点的に取り組まれている。ゲームの序盤、中盤、終盤に掛けて、明らかな現象をクルーで判定し続ける。
- ・ショットの見極め  
1 シューターのプロテクト～怪我の防止～  
シューターのランディングスペースを確保する。怪我防止の観点から、ショットの着地まで見極める。(メカニクスの観点としても、最後までレフェリングをする)
- 2 ペイシメントとケイデンス  
バスケットにアタックする際の、ボディ同士のコンタクトの見極めを、プライマリーとセカンダリーでどのように判定するのか重要となる。
- ・シリンダーファウル  
～タフでフィジカルティなバスケットを目指す～

### ～本部審判員によるプレゲームカンファレンス～

- ・本大会に向けて  
～クルーワーク、コミュニケーション、交流～  
～双方向の発信から、互いに理解を深める
- ・実際のゲームのイメージをより鮮明化

### 研修①「ビックマンに対するコンタクトの理解とポイント」 講師:堀内氏

- ・男女問わずインターハイに出場する多くのチームが、近年、留学生を含む多くのビックマンを擁している。
- ・ビックマンに関わるプレイを理解することは、重要である。  
**Rough[ラフ]ではなく、Tough[タフ]で、誰もがワクワクする試合を目指す**

### ビックマンに対するコンタクト

- ①ビックマン本人  
高さ(サイズ) 足・腕の長さ・体の幅
- ②対戦相手  
ミスマッチ ビックマン同士のマッチアップ
- ③戦術など  
スクリーン(ピック) ポストアップやペイントでの攻防(ポジション争い) リバウンド



### シンプルなプレイコーリング (JBAプレイコーリング・ガイドライン)

#### シンプルなプレイコーリング

- ・1対1 や 複数での守り方 など(ビックマンを楽にプレイさせたくないディフェンス)  
**何がファウルなのかをPOCを含めて適切にメッセージ**
- ・ビックマンのアドバンテージを生かす戦術  
ビックマンに正しいスクリーンやリーガルなプレイを導くために、イリーガルなコンタクトをしっかりと判定する必要がある。

## イリーガルスクリーン

- ①相手の動きにあわせて、動いてスクリーンをかける。
- ②シンルダーを超えた手・腕・肘、そして脚・臀部等を使ってスクリーンをかける。
- ③止まっている相手の視野の外で、十分な距離をおかずにスクリーンをかける。
- ④動いている相手に、相手が止まったり方向を変えたりしてコンタクトが避けられるだけの距離をおかずにスクリーンをかける。

・ピックマンのイリーガルなコンタクトもシンプルに判定 肘を使ったプレイ(サイズの違いから肘が顔や頭部をに当たる可能性がある)

- ・オフェンス(ピックマン)に責任があるコンタクトも、シンプルなプレーコーリングが必要になる。  
基本的な考え方として  
イリーガルな手・腕・肘はディフェンスだけでなくオフェンスに対しても整理する必要がある。  
**UF(C2) DQになる可能性もあるため、しっかりと準備が必要。**

シンプルなプレーコーリングを目指すには、基本であるレフェリーディフェンスを行なう。 ⇒ ベーシックなメカニクスにつながる

## 研修②「処置ミス ゼロを目指して」講師:村上氏

- ・ゲーム中に起こる多くのミスは「ヒューマンエラー」 ⇒ To Err is Human(人は誰でも間違える)
- ・「ヒューマンエラー」とは  
人間が達成しようと目的から逸脱した結果※(原因ではない)

・「ヒューマンエラー」はなぜ起こるのか

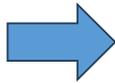
(背景として)

- ・知識不足、未経験 ・パニック(場面行動本能)、プレッシャー ・不注意、錯覚 ・集団欠陥(雰囲気) ・コミュニケーション不足、連絡不足 ・披露3H  
3H ・初めて ⇒ 初めて組むクルー  
・変更、変化 ⇒ 環境  
・久しぶり ⇒ 久しぶりのカテゴリー など。

(対策として)

- ・マニュアルの習得 ⇒ ベーシックなメカニクス、ルールの確認
- ・運用体制の構築 ⇒ プレゲームカンファレンス(PGC)
- ・現場環境の整備 ⇒ 人的環境・物理的環境(全国大会)
- ・心身の健康状態の管理・ケア ⇒ 日頃の健康状態を管理すること。試合までの心身の準備をすること。

・TOミーティングの重要性  
高校生の大会  
TOクルーも高校生



3Hが潜んでいるかもしれない

To Err is Hyuman(人は誰でも間違える)

ヒューマンエラーはなぜ起こらなかったか(逆の発想として考える)

処置ミスが起きそうだったが、起こらなかった。「気遣い」「感性」活用されいるのではないかと考える。

(具体的に)

- ・違和感 ⇒ 「何かが違う」「何かが変だ」 etc...
- ・想像力 ⇒ 「見えないかもしれない」「気付いていないかもしれない」 etc...
- ・気付き ⇒ ショットクロックのリセットのタイミング・ベンチの動き クルーの表情、感情 etc...
- ・慮る(おもんばかる)  
⇒ 相手の立場や状況を深く理解し、その上で行動する。相手の立場や感情を察して配慮する。

**悲観的にならずに建設的に考えることが大切**

## 研修③「本大会に向けたプレゲームカンファレンス」ブレイクアウトルーム ムール10 本部:前田氏

全国大会を担当するにあたって

「グラドルール」

- ・日本の高校トッププレイヤーを担当する自覚と責任
- ・全員で基準を強化し、トライ(basic-basic-basic)
- ・優先順位は①ゲーム ②クルー ③自分

「メインテマ」

- ・全審判員の代表としてコートに立つ
- ・メカニクス、マニュアル、ルール、インプリに則した適切な処置、対応を实践
- ・タフでフィジカルなゲームを目指す(プレーコーリングの高い精度)

「クルーミッション」

ゲーム中、どの時間でもレフェリーによってコントロールされている場面をつくる

- ・ゲームをしっかりと「始めて、進めて、終わらせる」 ⇒ ゲーム中に起こる様々な事象に対して、それぞれの場면을適切な対応(決断、協力、判定)をコツコツと積み上げることが大切である。

・「知っている」ことから始まる ⇒ ゲーム中に起こるあらゆることを「知っている」状態にするために重要なのが「メカニクス」

・正しいメカニクスを実践すれば、クルーでもれなくコート上の状況をカバーすることができ、「知っている」状態をつくることができる。

「ベーシックなメカニクス」 アングルの確保とポジションアジャスト

・立ち位置を修正して、レフェリーしたいものが見えるアングルを確保。(3or2,レフェリーディフェンス)

・クルー(3PO) T(トレール)、C(センター)から積極的に参加し、T(トレール)とC(センター)を支えるL(リード)のコンパクトな動き。(マルチプルディフェンダー、リバウンド、ブラッシング)

「オフボールとデッドボールへの意識」

何か起こるときは、オフボールで始まり、デッドボールで大きくなる」

「プレーコーリング」

自分で目で見たものを信じてコール

- ・留学生VS日本人のマッチアップは目を離さない。
- ・ポストでのWチーム
- ・頑張りすぎでのイリーガルなコンタクト
- ・肘の扱い
- ・エクストラブッシュ など。

## 7月27日(日)

審判員	CC藤原綾佳(三重) U1小林直樹(鳥取) U2倉持雄一(栃木)	報告者	倉持 雄一
カード	1回戦 女子 土浦日本大学(茨城) vs 県立山形中央(山形)	主任	神田 亮一氏
<p>・ベンチコントロール ファウルの判定や、ヴァイオレーションに対しコーチからアピールがあり、クレー内で協力して対応したが、判定に対し納得していない場面が見られた。コーチとのアイコンタクトや、タイミングを見て、コミュニケーションをとる時間を増やすことが必要であったと反省した。</p> <p>・判定に関して 自分のエリアで起きている現象をしっかりと判定し、コール、ノーコールに繋げることができた。</p> <p>・メカニクスについて プレイに対し、ポジションアジャストやアングルの確保など、プレイを見るための動きが不足していると、振り返りをした。プレイの予測や準備をし、常に適切なポジションで判定できるよう努める必要がある。</p>			

## 7月28日(月)

審判員	CC豊田康平(島根) U1倉持雄一(栃木) U2大久保弘昭(岡山)	報告者	倉持 雄一
カード	2回戦 男子 福岡大学附属大濠(福岡) vs 新田(愛媛)	主任	豊田 康平氏
<p>・明らかな現象の判定 序盤で点差が離れてしまい、ゲームは自然と流れていく中で、クレーで明らかなファウルやヴァイオレーションを判定し続けることができた。</p> <p>・ショットクロックの管理 オフェンスプレイヤーにより放たれたショットがリングに当たらず、再度オフェンスプレイヤーがコントロールをした際、ショットクロックが14秒へとリセットされた。自分のエリアにボールがあり、マッチアップのプレイヤーが複数人いたため、ショットクロックの確認を怠ってしまった。CCより、ショットクロックは訂正されたが、ショットクロックのプライマリーは自分であったため、責任をもって確認し、正しい秒数に修正する力が不十分であった。今後同じような場面があると考え、準備を怠らず、表示物の確認を徹底できるよう日頃からの鍛錬を続けたいと考える。</p>			