

**令和2年度高宮杯 全国社会人地域リーグチャンピオンシップ大会  
参 加 報 告 書**

掲題の件、下記の通りご報告申し上げます。

●大会名	令和2年度高宮杯 全国社会人地域リーグチャンピオンシップ大会					
●日程	令和2年2月14日 (金) ~			令和2年2月16日 (日)		
●会場	岡山ジップアリーナ					
●講師	宇田川 貴生 様 久保 裕紀 様 玉木 彰治 様 松本 究 様 尾形 美樹 様 宇田津 浩史 様					
●スケジュール	令和2年2月14日 (金)					
	14:30 集合				18:00 インティグリティ	
	15:00 開校式				19:00 研修会終了	
	15:10 講義①	3POメカニクス				
	16:15 講義②	プレイコーリング				
	17:15 講義③	グループディスカッション				
	令和2年2月15日 (土) ~					
	17:00~ 男子予選リーグ 担当					
●担当試合	令和2年2月15日 (土) 17:00 ~					
対戦カード	BEANS		VS		三井住友東京海上	
主審	CC	松本氏(佐賀)	U1	大倉	U2	谷舗氏(岡山)
講師/主任	宇田津 浩史 氏					
講評	<p>・判定については特にないが、4Qにコールした、オフポールでの判定は点差、時間を考えて吹いたのであれば、UFにした方が良かった。</p> <p>・メカについて、なぜクローズダウンがあり、ピンチザペイントがあるのか、そのコンセプトを知り、運用すること。CCの松本氏と一番違うのは、その活用である。クローズダウン、ピンチザペイントすることにより、移動の距離が短くなる。つまり、待つ時間ができるので判断する時間ができる。3POではセンターが生命線となる。そのセンターを生かすのはリードのローテーションで、クローズダウンとピンチザペイントと上手に使うことで、センターやトレイルを生かすことに繋がる。クオリティの高い3POメカを実践するために、ぜひトライして欲しい。</p>					
自己の感想	ゲーム自体は大きな問題もなく終えることができた。3POメカについて、宇田津氏よりアドバイスいただいた事により、自分がローテーションで振られてしまうことを解消できるなど感じた。					

令和2年度高宮杯 全国社会人地域リーグチャンピオンシップ大会  
参 加 報 告 書

掲題の件、下記の通りご報告申し上げます。

●大会名	令和2年度高宮杯 全国社会人地域リーグチャンピオンシップ大会					
●日程	令和2年2月14日 (金)		~	令和2年2月16日 (日)		
●会場	岡山ジップアリーナ					
●講師	宇田川 貴生 様 久保 裕紀 様 玉木 彰治 様 松本 究 様 尾形 美樹 様 宇田津 浩史 様					
●スケジュール	令和2年2月14日 (金)					
	14:30	集合		18:00	インティグリティ	
	15:00	開校式		19:00	研修会終了	
	15:10	講義①	3POメカニクス			
	16:15	講義②	プレイコーリング			
	17:15	講義③	グループディスカッション			
	令和2年2月16日 (日) ~					
	17:00~ 男子予選リーグ 担当					
●担当試合	令和2年2月15日 (土) 17:00 ~					
	対戦カード	信和建設		VS	APEX Holly Knights	
	主審	CC	柏木氏(岡山)	U1	堀田氏(北海道)	U2 大倉
	講師/主任	坂 美佑季 氏				
	講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームコントロールができていた。</li> <li>・プライマリについては課題が残る。本来コールすべきレフリーは誰なのかは、今後、理解を深めて改善してほしい。</li> </ul>				
自己の感想	ゲームコントロールを失うことなく、試合を終わらせることができた。主任のコメントであったように、プライマリの理解がこのゲームでは課題が残った。何かあったときに笛はなっているが、本当は誰が吹くべきなのかについては追及すべきことであると感じたゲームになった。					

2/14(金)地域リーグCS 研修会@岡山

○3PO メカニクス

Mechanics⇒精度の高い判定を継続するためのもの  
IOTに関連したり、クルーワークともつながっている。

Primary Area/Angle Primary take⇒BASIC

- LEAD

Rotation

Set up position/close down/pinch the paint/rotation/finish

□ローテーションのハンドルを握っている

□ローテーションしない…3C Shot Clock5sec

□ローテーションはただのポジションチェンジではない

□ローテーション中に一番トラブルが起きやすい

Switch Side : C side ball hold

Primary/into the Pipe block/charge

Edge corner shot primary⇒T rebound cover

- TRAIL

3vs2 Shot…position adjust FUL

Check in/Check out

Pick and Roll スクリーンの裏と表

T→C : pick the paint

EOG/EOQ

Shot clock primary

- CENTER

Position adjust …On ball match up

Active Center(3POの生命線)

Primary : ①Center side Drive

②L リードがローテーションを完了させるまで

③Good position Good Angel⇒Good Call

3vs2 Position adjust

8sec

EOG/EOQ important situation⇒レフェリーの出番

- 習慣

Foul count : Team foul personal foul Two more Next Crew communication

Clock management

Speed adjuster

Crew eye contact

TO 確認

誰かが…ではなく全員で確認すること

- コート上の3人のレフリーがベーシックを積み上げていく

## ○Play Calling

### ・POC

「なんとなくファール」という判定のレベルから、「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ール」のレベルが求められる。⇒判定の内容を説明できることに繋がる判定が合っている主張ではなく、判定の内容を伝えることが大切

- ・判定が合っている/判定が間違っているの議論ではない
- ・相手が常に間違っている訳でもなく、私たちが常に間違っている訳でもない
- ・「相手が何を言いたいのか」をヒアリングするコミュニケーション
- ・見たままの POC を判定できているか
- ・Blocking⇒A 地点～B 地点に行けなかった A 地点から C 地点に行かされた

## ☆POC を改めてそのコンセプトを確認

「身体のどの部分が(POC)」

「何をしたのか(Nature)」

2つの要素をまとめて POC となる

### ・Marginal//Illegal/no foul

Marginal：ファールの域に達していない度合いの触れ合い

そのコンタクトがバスケットボールの自然なコンタクト

レフェリーDF ディフェンスがイリーガルかどうか判断→コンタクトにより RSBQ が崩れる  
ストリップ…スナップでボールをはじく

### ・protect shooter/kick out

Kick out→pushing

ボールがリリースされているかどうかを判断、ルールの適応

### ・TF

Respect for the game

TF を宣する4つの条件

①ボールステータス

②Fit

③Effective(効果)

④Defendable(客観的に支持・説明できるか)

### ・AOS

2つのコンセプト

Drive to the basket

「ギャザー」

Jump stop&shot

「アップモーション」

## ○グループディスカッション

事前に配信された映像をもとにグループディスカッションを展開。一番の目的は、色々な視点を感じる大切である。

## 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 参 加 報 告 書

掲題の件、下記の通りご報告申し上げます。

●大会名	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		
●日程	2020年2月15日 (土)	～	2020年2月16日 (日)
●会場	岡山市総合文化体育館・ジップアリーナ岡山		
●担当試合①	2020年2月15日 (土) 15:15 ～		
	対戦カード	日本無線(関東7位)	VS NTT西日本大阪(近畿4位)
	クルー	CC: 白川氏(石川) U1: 細見 U2: 稲葉氏(岡山)	
	講師/主任	武井氏(栃木)	
	講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの序盤でOOBの判定が続けて訂正することがあったため、終始OOBの判定に関しては、不安感が拭えなかった。</li> <li>・ファウルの判定に関しては、クルー間の基準も大きな差はなく、また、大きな取りこぼしもなく良かった。</li> <li>・メカもクルーで大きな修正点もなくスムーズであった。</li> <li>・デュアルエリアで、パートナー(リード)が吹いたポストのポジション争いについてのフェンスファウルは、センター(細見)から見て、どういう判定をしていたか</li> </ul>	
●担当試合②	2020年2月16日 (日) 15:15 ～		
	対戦カード	日立金属(関東1位)	VS プレス工業(関東11位)
	クルー	CC: 田中氏(鳥取) U1: 細見 U2: 谷舗氏(岡山)	
	講師/主任	永山氏(兵庫)	
	講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの早い段階で、ベンチに判定に対する異論表現のワーニングを入れたのは良かった。</li> <li>・プレス工業の分かりやすいファウルに対しては笛が入っていたが、プレス工業よりも分かりにくい日立金属にもファウルをつけてほしいコンタクト(特に、ポストに対するディフェンス)があった。</li> <li>・プレス工業にはファウルが簡単につくが、日立金属にもファウルをつけようと、RSBQに影響のないコンタクトに対しても笛をいれてしまっていたのではないか。</li> </ul>	
●自己の感想	<p>・ウインターカップの時から課題であった、二つのマッチアップを把握し(特にセンターのオンボールと、ポスト争い)、よりアクティブな方に注視するという、今回の2試合では意識することができた。</p> <p>・OOBの判定についても、オンボールからボールが飛び、視野が切り替わった時にラストタッチの把握が薄い時(特にリードの時)あり、体の向きや、視野の広げ方など、なるべく視野をぶらさないなどの工夫が必要と感じた。</p> <p>・チームの特徴、キープレイヤー、クルーで共有しておきたいことをプレカンで話し、試合で活かすことができたので、事前のスカウティングの重要性を認識できた。これについては今後も継続していきたい。ただ、今回の場合、スカウティングをして対応したが、その後のプレイヤーの対応に対しては後手後手になっていたため、ゲーム中にも常に次の想定をし、準備とクルーで共有すべきだった。</p> <p>* 具体的な内容として、青チームのキープレイヤーのオフenseの手の使い方が悪いことをクルーでプレカン時に共有。→ゲームの序盤でその手の使い方に関してコール。→その後、青のキーマンに対する白のディフェンスがタイトになり、オフenseを引き出そうとする。青のキーマンもディフェンスにやられたように見える。(この部分について、後手後手になった)</p> <p>最後になりましたが、今回の派遣でご配慮して頂いた大阪府バスケットボール協会及び審判委員会の皆様に感謝申し上げます。</p>		