

○講師：湯浅 暢宏氏（日本協会）

ーA 級審判として求められるもの！ー <A 級審判員の心構え>

- ① 審判力向上のための努力・・・色々なカテゴリーで割当をもらい担当すること
 - ② 経験値というバロメーター・・・色々な場面に遭遇して判定を繰り返すこと
 - ・吹けなかった←次に同じような現象があったときに吹けるようになること
 - ・ゲーム後に「なぜ吹けなかったか、吹いてしまったか」と思わなくなったら引退のとき
 - 1 「公平性を伴う判定の一貫性」
 - ・上級審判はアウトではなくその中身を見極める。選手の意図、意思を把握する
 - 2 「ルール・マニュアルの正しい理解と適応」
 - 3 「相手審判やテーブル・オフィシャルとの連携意識の向上」
 - ・相手審判から例えばアウト・オブ・バウンズについて協力を求められたときに Feel ではなく Watch でなければわからないと伝えるべきではないか。
 - 4 「試合のスムーズな進行・重要な時間帯への対応」
 - 5 「審判員としてのコンディショニング(心・身共)の自己管理意識の向上」
 - 6 「技術の理解と運営」
 - ・もしコンタクトが 100 あった場合、ファウルとして取上げるものは 20 から 30 である。しかし笛を吹かないという判定と合わせてそれ以上の回数を 1 ゲーム通して判定し続けている。そのための集中力と、技術の理解が求められる
 - 7 「個々のプレーの見極め」
 - 8 「ショット・クロックの把握」
 - ・ゲームの早い段階で掌握、確認する→うやむやにすると大事な時間、場面につながる
- ※ 「審判としての評価(価値)は、試合の最後の笛！」
- ・試合後の反省は試合前の話し合いの 3 倍の価値を持つ！
 - ・ 勝敗は選手が決めるようにゲームの始めから示し運営する
- 失敗を恐れずチャレンジして経験をつんでください!!

○講師：松本 隆志氏（日本協会）

「判定基準の確立に向けて」 一つ一つの正しい判定の積み重ねが、良いゲーム運営に繋がる

- 1、ファウルが成立する 3 条件 ① 事実 ② 責任 ③ 影響
 - ・ 判定するにはルールブックにもあるシリンダーの概念、リーガルガーディングポジション、真上の権利、スクリーンなどについて理解する。
- 2、よりよい判定基準 Feel The Game Game Control
 - ・ より良い位置を求めチャレンジすることが繋がる
 - ・ ルールの理解と適用 競技規則に照らして判定(適用)するにあたっての基本原則(4 つ)
 - ① 公平性 (ファウルの数など) ② 能力 (ストレス)
 - ③ ゲームの流れ (適用) ④ アドバンテージ