

平成 25 年度 関東総合バスケットボール選手権大会

平成 25 年 11 月 22 日(金)レクチャー 講師：渡邊 諭 氏 (指名)

## 【心構え】

各カテゴリー (体・力・レベル) に合わせた判定

↓

一貫性、公平・平等・・・ヴァイオレーションでもファウルでもどちらに対しても

↓

うまいのか、質が悪いのかの見極め

### ○体の寄せ

- ・頑張っているのか、意図して足元に入っているのか。(その中でふくらまされているもの)
- ・OFF でも DEF でも平等である。
- ・リーガルガーディングポジション、シリンダーの考えから外れたものに対して  
※激しさだけで判定しない。倒れたからファウルではない

### ○悪い手の使い方

- ・ポストに対してピンハンド(片手・両手)
- ・まく、かかえる
- ・OFF が DEF を押しのけてボールをもらう

### ○スクリーン

- ・止まっている選手に対して— 横 (視野内)、後ろ (視野外)
- ・動いている選手に対して— 避けられる距離

↓

触れ合いが起きる→どちらに責任があるか、全てファウルなのか

※ゲームレベルに関係なく吹いていた時に選手、ベンチとのギャップがあった経験から  
OFF も DEF もどのくらい影響を受けるのかを考えてから CALL/NO CALL

### ○トラベリング・パーミング

- ・成立の確認
- ・PLAY への影響

### ○アンスポーツマンライクファウル

例えばブレイクの場面

- ・AT だから AT に CALL で良いか
- ・AT だけどブレイクでゲームを止めずに 2 点が良いか
- ・やはり AT に取り上げるのか

### ○交代・タイムアウト

スムーズに行うこと

## 【ゲームの進め方】

○基準の示し方・・・ファウル、ヴァイオレーション

→トラベリング・後方からのリバウンド・スクリーン・インサイド・手の使い方

・最初に示す

ただしゲームの始まりに起こるとは限らないので起こったときに吹く

厳しく取り上げるのではなく、そのことがあってどうなったから→吹く

※影響の大小の見極め

○責任の所在・・・仕掛けの確認

例えばインサイド

・リードは早く KeyPlayer に目を当てる

・手、ヒジ、体の使い方について 1 回目から、2 回目には判定を

例えばリバウンドの手を絡めているもの

どっちが先に組んでいたかを把握して、どこで吹くか

倒れたから吹く/倒れる前に吹く→ボールは別の所へ…

※やり返しを吹かない←荒れるゲームになる原因

○コンタクト

大小、有無の確認→リーガルガーディングポジション、シリンダーを元に判定

○アクティング、フロッピング

・現象の確認（倒れたからではない）

・警告を選手、ベンチに行いオフィシャルにする→次に起こったら Tech

○選手・ベンチへの対応・・・聞く、聞かない、他方ベンチへの配慮も必要

例えばクレームについて

・現象が起きて 1 往復してもまだアピールが続く→警告→必要なら Tech

・原因が自分にある→聞く→でも必要があれば Tech

※しかし防げるものは防ぐ

○交代・タイムアウト後の備え・・・重要な場面に対応できる準備

○ユニフォーム・・・シャツが出たら入れるように協力してもらう

## 【まとめ】

渡邊諭氏

基準を示せずゲームが荒れた時、ベンチや選手からクレームが来るがその試合を終わらせなくてはならない。できることはミスを繰り返さずに、次は必死に見に行くこと。

相手審判を孤立させず 2 人または 3 人で協力し、自分のエリアを責任もって判定、運営し大会を成功させましょう。

中嶽希美子氏

各カテゴリーに対して頭で納めてしまわず、選手によっては引退もあるので、シンプルにルールを適用し AJ 予選にふさわしく判定のレベルを上げてのぞみましょう。