

派遣報告書（報告者；中屋敷 大）

大会名	令和6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	福岡県
日 時	令和 6 年 8 月 4 日（日）～ 5 日（月）
担当ゲーム 1	（男子）前橋育英（群馬） vs 九州学院（熊本）
相手審判	CC：笹川 尚宏（奈良） U1：中屋敷 大（大分） U2：篠原 正則（福岡）
（担当ゲーム 1）Pre-Game Conference	
・チーム情報の確認 ・ペイシェント・ケイデンスの確認 ・シリンドー、ヘルプディフェンダーの確認	
（担当ゲーム 1）Post-Game Conference	
・メカが崩れることなく、プライマリーレフェリーが判定に繋げることができた ・エッジからの 3P の受け渡しの場面でトレイルと視野がかぶることがあった ・テクニカルファウルが 2 つあった。「ボールステイタス」「ゲームにフィットするか」「効果があるのか」「説明できるのか」などを確認して鳴らすことができた。しかし、ゲームをスムーズに開始させるためのクルーワークの部分ではもう少し改善の余地があると感じた。	

担当ゲーム 2	（男子） 東山（京都） vs 桐光学園（神奈川）
相手審判	CC：浮池 亮太（福井） U1：中野 嗣久（東京） U2：中屋敷 大（大分）
（担当ゲーム 1）Pre-Game Conference	
・プライマリを意識、徹底 ・タフでフィジカルな試合にさせるためのテンポセット ・エースプレイヤーには必ず目を当てておく	
（担当ゲーム 1）Post-Game Conference	
・それぞれのプライマリでシングルコールを意識した笛ができていた。個人的には 2 つほどプライマリを超えて飛び込んだケースがあったので、本当に飛び込む必要があったのかは検証が必要 ・エースプレイヤーへの守り方に対する判定はクルーで同じ基準を持って判定することができた。 ・ドリブラーが多く、スクリーンからの 3P のポジションアジャストが難しいケースがあった。プレーの予測や、アングルを持っているレフェリーからのヘルプなどをインターバル中にコミュニケーションを取ればよかった。	

今大会に参加しての感想など
今回で 4 度目のインターハイでした。事前に zoom 研修などがあり、自分の課題でもある「ペイシェント・ケイデンス」を特に意識して取り組みました。オヴィアスな判定をするために、「絵ができてから」という言葉があります。講師の方から「絵ができてから」を「着地」したときどうなっているのかまで長く見る、という説明を受けることで理解度が深まりました。少しずつではありますがペイシェント・ケイデンスの感覚を掴めた気がします。もう一つ最近意識的に取り組んでいることは、コミュニケーションです。ベンチが疑問を抱いている時には早めにアイコンタクトなどのコミュニケーションを先にとることで、ゲームコントロールもスムーズにいった気がします。最大のゲームコントロールは判定力ですが、これからの県内での活動でもコミュニケーションなどは継続的に取り組んでいきたいと思いました。 今回、派遣してくださった大分県バスケットボール協会の皆様、審判委員会の方々へ深く感謝し報告とさせていただきます。