

### 注意して判定すべきポイント

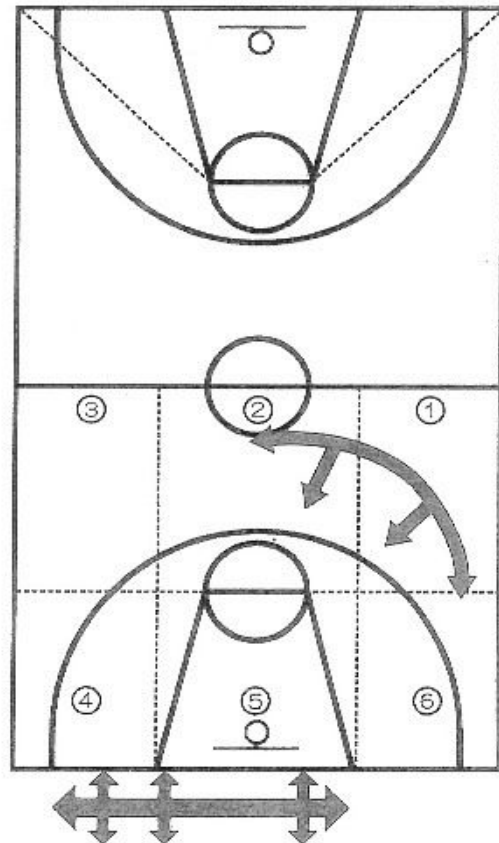
- ※ボールのないところのプレイ
- ※ポスト・プレイ
- ※不当に手を使うプレイ
- ※スクリーン・プレイ
- ※リバウンド
- ※トラベリング

### 特殊な状況

- ※プレイヤーやコーチとの会話やコミュニケーションの取り方
- ※特別な処置をする場合
- ※ファイティング
- ※プレイヤーやチーム・ベンチのスポーツマンらしくない行為
- ※テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイング・ファウルが宣せられたときのメカニック
- ※ピリオドの終了まぎわのプレイ（ショット、ファウル）
- ※ゲーム終了後の手続き

### からだの触れ合い／ファウルの判定

- ※ゲームの流れに合った判定（ゲーム・コントロール）
- ※1ゲームを通して一貫した判定
- ※シューターに対する防御
- ※ブロッキング／チャージングの判定
- ※真上の空間の権利（シリンダー）：ブロック・ショット
- ※ダブル・ファウルの判定（ゲーム・コントロール）
- ※アンスポーツマンライク・ファウル



## ゲーム前の話し合い（Pre-Game Conference）

### ルール／インタープリテーション

- ※24秒ルール
  - ボールがシューターの手から離れる瞬間の確認
  - リングに触れた瞬間の確認
  - ヴァイオレーションが成立してもプレイを続けるとき
  - 誤って合図が鳴ったとき
- ※オルタネイティング・ポゼッション・ルール
  - ジャンプ・ボール・シチュエーション
  - ピリオドを始めるスロー・イン
  - ポゼッション・アローの表示の確認
- ※プレイヤーの負傷・出血
  - 負傷や出血による交代
- ※タイム・アウト、交代
  - 請求や申し出の確認
  - ゴールのあと
  - 最後の2分間
  - タイム・アウトの終わり
  - すみやかなゲームの再開
- ※ゴール・テンディング、インタフェア
  - ボールが空中にある間に時限終了合図が鳴ったとき
  - バスケットの下から手を入れボールに触れたとき

### チーム・ワーク／責任分担

- ※コミュニケーション
  - ダブル・ホィッスルのときのアイ・コンタクトの取り方
  - アウト・オブ・ハウスの判定に対する協力
  - ゲーム再開時の確認の合図（サム・アップ）
- ※コート上の責任エリア
  - リード、トレイル、（センター）
  - ボールのないところのプレイ（オフ・ボール）
  - ドライブに対するペネトレイト
  - トランジション、ターン・オーバー
  - プレス・ディフェンス、トラップ・ディフェンス
  - スリー・ポイント・ショット
  - リード（センター）、トレイルの協力  
8秒、センター・ライン・ヴァイオレーション
  - ファウル伝達中の他の審判の役割  
フリーズしてプレイヤーを見る
- ※プレイの予測（ゲームの流れを不必要に止めない）
  - フィール・ザ・ゲーム
  - 全体のプレイを目に入れておく
  - 注目すべきプレイ・マッチ・アップ

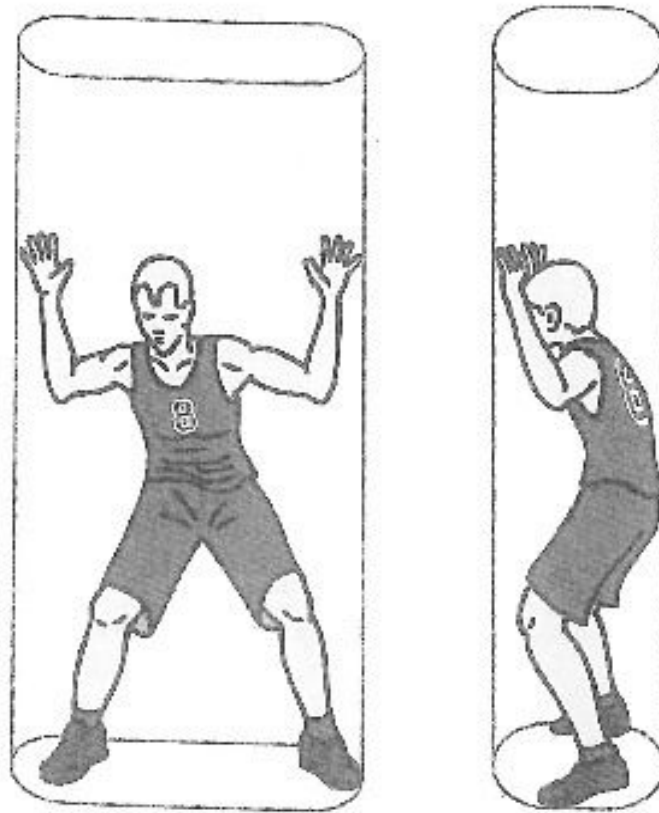


図5 シリンダーの概念

## 真上の空間の権利

- (1) ゲーム中、すべてのプレイヤーは、相手チームのプレイヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる。  
この原則には、コート上にプレイヤーが占めた位置およびそのプレイヤーが真上にジャンプした空間も含まれる。
- (2) 自分のシリンダーからはずれた空間で、すでに独自のシリンダーを占めている相手チームのプレイヤーと触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーからはずれているプレイヤーにその触れ合いの責任がある。
- (3) 防御側プレイヤーが自分のシリンダー内でジャンプしたり手や腕を上を上げていて触れ合いが起こっても、そのプレイヤーに触れ合いの責任はなく、**罰が科されることはない。**