

1. **悪い手の使い方への対応**  
 審判がゲームでの判定基準を示す大きなポイントは、早い段階から手や腕を不当に使うことや、手を使い相手を押したり、押しのけたりすることを許してはならない。
- (1) 判定基準の基本は、悪い手をいち早く取り上げること  
**【ディフェンスへの注意】**  
 ・片手で伸ばしたまま触れ続ける  
 ・両手を使う行為  
 ・ポスト・マンへの不当な手  
 ・スクリーン・プレイでのスイッチやスライド時等  
**【オフェンスへの注意】**  
 ・片手で伸ばしたまま触れ続ける  
 ・両手を使う行為  
 ・ポストでの手の絡み  
 ・ドリブル・イン時の巻き込む手  
 ・ショット時、スクリーン時等
- (2) 悪い手を使っての有利・不利があってはならない。  
 悪い手への正しい理解によりゲームをクリーンに進めこと  
 ポストでのポジション争いは、バスケットボールの醍醐味の一つである。両チームのプレイヤーが規則に定められた範囲で、お互いに触れ合いを起こしているような時、その触れ合いが特に粗暴なものでない限り触れ合いが激しくてもファウルとして取り上げることが妥当ではない。  
 ただし、その触れ合いが「不当な触れ合い」と思われる場合や、そのままにしておくで「粗暴な触れ合い」にエスカレートしていく恐れを感じたときには、一方あるいは両方のプレイヤーにファウルを宣すべきである。
2. **ボールの扱い方への注意**
- (1) **ダブル・ドリブル**  
 ・ボールをコントロールして床に落とし、キャッチしたボールをあらためてドリブルする。  
 ・ドリブラーがボールを支え持ったあと、ドリブルを繰り返す。  
 「片手でつかむ」行為も含まれる。
- 《注意》** ファンブルはドリブルではないが、ボールをコントロールしたか否かを見極めなくてはならない。
- (2) **スピーディーなショット・モーションやパスへの対応**  
 ボールのサイズの変更により、ボール・コントロールが早く上手になっていることを察知し、審判としての視野に注意したい。
- (3) 得点したチームのプレイヤーは、ゴールのあとボールに触れてはならない。  
 注意はせず、テクニカル・ファウルを宣する。  
 ゲームを止めてまで注意することはしない。
3. **ベンチ**
- (1) コーチ、アシスタント・コーチだけが、チャージド・タイム・アウトを請求することができる。
- (2) コーチだけが、ゲーム中に立ち続けてもよい。(アシスタント・コーチはだめ)
- (3) キャプテンがコートから退くときは、コーチがその代理のプレイヤーの番号を審判に伝える。
4. **トラベリングの見極め**  
 プレイヤーの運動能力や技術の発達により、いろいろなステップ(大きく踏み込む・コースを変える等)がボールのサイズの変更により、どの時点でボールを持っているのか等の見極めがより重要となっている。  
 外角からのドリブルの突き出しやポストマンのターン等にも注意する必要がある。
5. **からだの触れ合いについて**
- (1) **スクリーン・プレイをしているとき**  
 攻撃側が行うスクリーン・プレイに対して、それを避けようとして防御側プレイヤーがファイト・オーバー、スイッチ、スライド等のプレイで対応するとき、一方のプレイヤーが「不当に体や手、腕を使う行為」や「相手のシリンダーを無視するような触れ合い」を起こさない限り、その触れ合いをファウルとして取り上げる。特に、次にショットにつながるプレイが続くような場合は、気をつけていなければならない。ただし、規則で許されないスクリーン(イリーガル・スクリーン)がなされたとき、あるいはスクリーンされるのがわかっているのに防御側プレイヤーがスクリーンをセットした攻撃側プレイヤーに不当に触れ合いを起こしたときは、触れ合いの責任のあるプレイヤーのファウルとして取り上げることが適当である。そうでないと、触れ合いを起こされた攻撃側チームがショットできなくなったり、あるいは防御側チームが防御できなくなったりして、不当に不利な状況が生じることとなる。
- (2) **リバウンド時の視野**  
 リード・オフィシャルは特にエリア5に注意を払う。  
 ポスト・プレイヤー同士のからだの触れ合いに気をつけて、粗暴な触れ合いがあれば、直ちにファウルをトレイル・オフィシャルは、後方からのリバウンドにも注意を払う。
- 《注意》** プレイヤーが新しい位置へ動こうとしているのか、そうでないのか、あるいはその動きを不当に妨げられていないかをよく見極める。