

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
- ヴァイオレイションが成立してもプレイをつづけるとき
- 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

※チャージド・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て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・ホイッスルのときのアイ・コンタクトのとり方
- アウト・オブ・バウンズ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
- センター(リード), トレイルの協力: (8秒, センター・ライン・ヴァイオレイション)
- 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

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

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
- ※トラヴェリング

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とり方
- ※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

