

# 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

※ブロック/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

## 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

