



FIBA

國際籃球總會 裁判手冊 個人執法技巧(IOT)

中華民國籃球協會 編譯
中文版 1.0

譯自 FIBA IOT 英文版 1.1
2022 年 1 月 1 日生效

本裁判手冊依據 2020 年國際籃球總會官方籃球規則。

若在不同語言版本之間有含義或解釋之差異時，以英文版本為準。
未經 FIBA 裁判部的書面許可，本手冊內容不得修改，且必須附有
FIBA 標誌呈現。

在整個《裁判手冊》中，所有對球員，教練，裁判的推薦等男性稱
謂，也適用於女性。必須瞭解這樣做僅出於行文之便。

December 2020,
All Rights Reserved.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

This material is created by the
FIBA Referee Operations.

If you identify an error or a discrepancy in
this material, please notify the FIBA Referee
Operations at refereeing@fiba.basketball



Download Now!

FIBA iRef Academy Apps



FIBA iRef Academy Library App

Gives you access to all public material published by FIBA.

It contains a wide range of topics from grassroots to the elite level. The App includes videos, manuals and guidelines published by FIBA Referee Operations for referees, commissioners, table officials, referee instructors, video operators.

It also contains the latest Basketball Rules with Interpretations available.

FIBA iRef Academy Pre-Game App

Specialised App for pre-game preparation of the basketball referees developed by FIBA.

It contains videos, pre-game checklist, technical manuals, FIBA basketball rules and official interpretations (OBRI), full & half court with referees, players, coverage area symbols, drawing tool, able to save your own play-situations.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

前言

籃球，是一項技巧和速度與日俱進的競賽。這是一個自然的發展過程，我們稱之為演進。籃球比賽和執法技巧已經與 10 年前完全不同。現今頂尖的裁判員至少需與比賽演進的相同速度不斷地進步，甚至被期待著有更高水準的表現。這種變化可以用一句座右銘作解釋：「昨天被認為是非常好的，今天已被認為只是正常的發揮，明天則將被認為是低於水準以下」

本手冊是其他國際籃球總會（FIBA）執法技術手冊的補充。《個人執法技術（IOT）手冊》提供了成功執法籃球比賽的基礎，即一次執法一個比賽狀況。該《IOT 手冊》中的內容應視為在球場上執行裁判法和技術程序的基本標準之個人技巧，並且每一位 FIBA 的裁判都應具有這詳細的專門知識。

為了提高 IOT 技術，裁判應在場上和場外在自己的時間內訓練和練習這些技術。這應該是在追求掌握技能的過程中進行的。當然，記住要經過數以千記的重複才能發展成肌肉記憶。這正是好裁判與菁英裁判之間的差別，並且無論比賽或環境如何，都會產生標準的操作水平。

此外，FIBA 裁判部還提供各種輔助材料，例如”改善你的能力（Improve Your）”系列（例如”改善你的前導位置”）。這些指南提供了更多如何使用本手冊內容的詳細信息。

目錄

前言

第一章

1. 通則 7

1.1 籃球執法 7

1.2 菁英籃球裁判員的形象 7

第二章 9

2. 個人執法技巧(IOT) 9

2.1 介紹 10

2.2 距離與站定 11

2.3 監控防守動作 11

2.4 維持對狀況的觀察 12

2.5 位置、開放的視角(45°)與調整 13

2.6 賽前會議和FIBA iRefPG App的使用 14

2.7 鳴哨、判決和聯繫 15

2.8 手號和報告 17

2.9 跳球 / 執行裁判(拋球) 18

2.10 跳球 / 非執行裁判 18

2.11 投籃時的涵蓋範圍(保護投籃者) 19

2.12 執行發界外球(一般及前場端線) 20

2.13 騙取犯規

2.14 比賽和投籃計時鐘的控制 24

第三章 24

3. 手號 & 術語 24

3.1 官方裁判手號 33

3.2 基本的籃球執法術語



通則

第一章

1. 通則

1.1 籃球執法

一般而言，運動執法是具挑戰性的，尤其是在籃球比賽中，10名運動員在有限的面積內快速移動時更是如此。當然，比賽已經改變，且球場不僅在實際的尺寸，且在比賽和裁判的感知上，也真實地變更大。比賽狀況發生在球場上的任何角落，每個球員幾乎都能在每個位置上做動作，這很自然地對籃球裁判提出了新的要求。最好記住，每天的進步不應被視為實際的進步，而只是為了跟上比賽的發展，這就是所謂的進化，無論我們是否願意，這種發展都必然地發生了。

有時，人們傾向於將籃球裁判定義為有著多種技能的複雜組合。確實，裁判需要很多能力，但最重要的是，所有這些技能都旨在達成一件事—準備判斷動作或處理賽期間可能出現的情況。所有訓練應著重於比賽準備，以協助裁判處理各種比賽中的狀況。

所謂執法：

預測會發生什麼 — 積極的思維

瞭解正在發生什麼 — 籃球知識

對所發生的事情做出正確的反應 — 心智意象訓練

1.2 菁英籃球裁判的形象

在FIBA比賽中，針對裁判培訓的優先順序，有一項黃金準則—比賽掌控(Game Control)。目的是確保賽事能夠流暢地進行，以便球員能夠展現球技。被任命的2或3名裁判就是負責掌控比賽的人員，這正是FIBA想要建立的形象。

請確認並牢記「比賽掌控」不同於「比賽管理」。自始至終，負責控管比賽的是裁判，除了他們之外沒有人可以定義比賽中什麼是被允許的，什麼是不被允許的。

因此，裁判員的儀態和舉止也同樣重要。裁判員應透過他的儀態及非言語的訊息告訴大家，他已做好準備並且有能力作出判決。執法的核心職責是作出判決。裁判需要在判決過程中保持冷靜，不要猶豫。當然，這些判決的正確性可以在比賽結束後進行分析，因此裁判必須表現出信心和信任，或者至少要表現出信心和信任，才能使其他人也以這種觀點看待裁判。

因此，FIBA在其訓練計劃中增加了“場上儀態”的主題。它包括以“由我負責”概念進行的心智訓練，並與體能訓練計劃相結合，以創建出一個強壯、具運動力的專業形象，以促進比賽掌控。因此，FIBA 在其訓練計劃中增加了“球場儀態 (court presence)”的主題。它包括以“由我負責”為概念的心智訓練。這將與體育訓練計劃相結合，以創建堅強運動的身體素質，適合專業形象並促進比賽掌控。

“掌控是一種態度”



基本的 個人執法技巧(IOT)

第二章

2. 個人的執法技巧 (IOT)

2.1 介紹

個人執法技巧 (IOT) 不論就兩人裁判法 (2PO) 或三人裁判法 (3PO) 都是最重要的基礎。顯然地，在過去的 15 年中，我們一直將重點放在 3PO (即裁判在球場上制式的移動)。這導致缺乏如何在各個比賽階段中實際判定個別動作階段的知識—這是裁判需要掌握的基礎技能，以便處理和提升正確的判決。這些是 IOT 的內在技能，無論是 2PO 或 3PO 同樣密不可分。

分析比賽狀況的各個階段和吹判，必須依據下列基本準則：

與比賽狀況保持適當的距離 - 保持開放的角度並維持站定，不要離比賽狀況太近，因而狹窄了視野。	距離與站定
裁判在有球的對抗組合中的優先順序是將更多的注意力放在防守球員的非法行為上，同時保持持球的進攻球員在你的視野內。	監控防守動作
積極尋找要鳴哨的非法動作。	積極的思維
掌握關鍵球員 (1 對 1) 或盡可能讓更多的球員在你的視野內，以觀察任何非法動作。	45度開放視角
理解攻守狀況何時結束，讓你能移動至下一個狀況 - 心智上/身體上。	留在狀況直到結束

缺乏堅持上述原則是在場上做出錯誤判決的主要原因。就那麼簡單！

當裁判員能夠對所有明顯攻守進行適當的主要涵蓋時，它將提高執法的品質。這些明顯的攻守，如果漏掉了，是人們對於什麼是可以接受的執法水準，在看法上決定性的因素。

“在明顯的狀況中的主要涵蓋範圍”

2.2 距離與站定

目標：確認並瞭解當對有競爭性的對抗上作判定時，應與狀況保持適當的距離並保持站定的關鍵要點及其影響。

許多裁判認為在球場上，上下移動並與狀況非常接近，能有助於做出正確的判斷。因此，我們必須瞭解並專注於這兩個主要的觀念：

1. **距離** - 當執法時應與狀況保持適當的距離是很重要的，不要靠得太近。裁判會因為所有動作看起來更快而有失去視野的可能。想像一下，您從看台的上層看比賽，您所看到球員的動作看起來比在球場上來得慢一些。它們並非真的如此，但看起來就像是這樣。
2. **站定** - 裁判經常會過於投入在比賽狀況中，當動作開始時他們並未意識到本身是否正在移動。若我們想能更專注於某一狀況，最好能在站定的狀態下。如此的兩個原則同樣適用於執法上。

如果裁判與狀況有適當的距離（3~6 米）：

- a. 出現情緒或反應哨的可能將降低。
- b. 可以維持讓視野內的動作看起來較緩慢。
- c. 可以保持廣角，以增加在其視野內能看到更多的球員。
- d. 能有更大的畫面（接下來的狀況，掌控計時鐘，確定搭檔的位置）。

如果裁判在做出判斷時是站定的：

- a. 他的眼睛沒有跳動，注意力能更集中。
- b. 由於專注和集中，更能做出正確的判決。

重要的是裁判必須移動到正確的位置才能看到縫隙（這不同於位置調整）；並且必須盡快這樣做。移動、停止、觀察並作出判決。

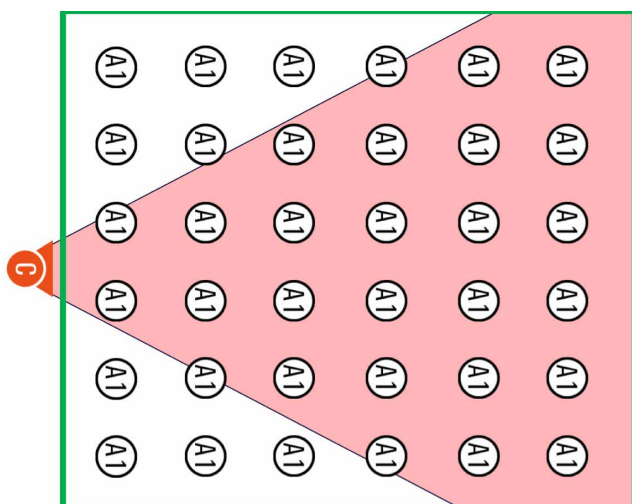


圖 1：
適當的距離可產生更寬廣的角度，並且裁判同時能夠在他的視野內看到更多球員。第一排 2 名球員，第二排 3 名球員，第三排 4 名球員等等。總共 36 名中的 26 名球員 (72%)。

2.3 監控防守動作

目標：確認在分析一對一狀況時主要的焦點。

監控防守動作的概念是準確進行籃球比賽執法的基石之一。從本質上來說，這意味著裁判在比賽中的首要任務是將注意力集中於防守球員的犯規行為，同時將持球的進攻球員保持在裁判的視野中。裁判必須進入能夠讓他們清楚看到防守球員的位置。

注意：我們並不是對球員間的空隙作執法，而是防守動作本身—但你需要有一個可以看到球員間空隙的位置，以致能執監控防守動作。

當執法持球狀況時應專注於防守球員的犯規行為！

2.4 留在狀況

目標：瞭解如何對比賽狀況加強掌控的品質。

有時裁判漏判了明顯的犯規。不幸的是，他們像是在場上唯一漏掉這明顯犯規的兩、三個有哨子的人。正確地宣判這些明顯狀況的關鍵是遵循專業守則—每次執法時都要耐心和謹慎。這正是期望裁判“留在狀況中直到動作的結束”（即讓您的視野和專注力於狀況上直到狀況結束）。

實務上，裁判需要實行以下策略：

- a. 心理上將注意力專注於防守者上，直到狀況結束。例如投籃者落地、切入的狀況中防守者已落地。
- b. 身體不要先行移動。投籃時追蹤裁判/中間裁判的向後退，表示在球進入球籃或防守隊已經控制籃板球之前，裁判潛在的心態上已經先放鬆了。

比賽狀況的發展過程（更有耐心地鳴哨）

在鳴哨之前，裁判應從頭到尾監控整個比賽狀況，從開始 — 發展過程 — 直到狀況結束才決定是否鳴哨。如此可更分析狀況的作出判決，而非只看到狀況的結果，並做出反應性（情緒性）的判決。

2.5 位置、開放的視角(45°) 與調整

目標：瞭解隨時在你的視野內保有最多球員的影響性和技巧。

如前所述，裁判必須始終尋找非法的動作（並做出宣判）。邏輯上來說，如果裁判的視野中有更多球員，他看到非法動作的機會就會大大地增加。也就是說，裁判在場上站位保持適當距離的和較開放的視角，更可能取得更高的宣判精準度，以達到更高水準的表現。

分析證明，裁判並未對保持開放視角的概念有完整的瞭解。若裁判能建立開放的視角，他不需要再多的移動，反之失去開放的視角將與攻守狀況成一直線。

第二個關鍵原則是前導裁判（L）和追蹤裁判（T）在狀況的邊緣（球員和球）上。這樣，裁判就能在視野中保有更多的球員。對於前導裁判來說，在端線上隨球移動（鏡像於球）是非常重要的；追蹤裁判始終保持在狀況的後方（在最後一位球員和後場球籃之間）。下圖展示了處於”狀況邊緣”並保有 45° 角的優勢。

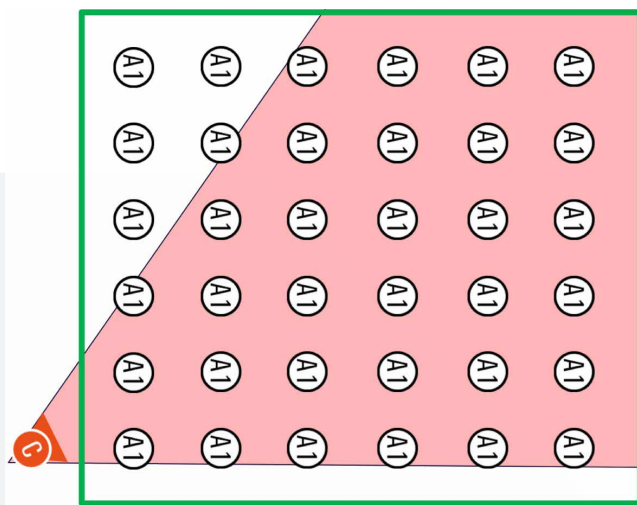


圖 2：
在球場上找到一個能夠觀察到最多的球員的位置和角度是很重要的。如果你比較圖 2 中涵蓋球員的數量，你將會發現 45° 和“狀況邊緣”能同一時間涵蓋了 36 名球員中的 32 名（89%）。

站位和開放視角的原則：

- 移動到正確的位置並建立開放視角。
- 預測你必須到哪裡（從心智上領先比賽狀況一步）。
- 根據狀況進行調整以保持開放視角（往左一步；往右一步）。
- 始終有目的地移動，知道你需要去哪裡和為什麼去那裡。
- 去任何你需要去的位置對狀況作執法（不同於責任區分工）。
- 如果初始位置是正確的，則移動的需要會較少，但不要完全靜止不動（你必須依據比賽狀況和球員的移動來做調整）。

2.6 賽前會議和 FIBA 賽前應用程式(APP)的使用

目標：瞭解賽前會議必須涵蓋的主題及應用程式提供了哪些功能。

賽前會議是絕對必要的。這樣做的目的是確保你和搭檔(們)執法時能有所共識。這促進了良好的團隊合作和良好的執法。

賽前討論的一些常規性主題是：

1. 知道自己在場上的責任區，並避免裁判們都在看球和球周圍的球員。
2. 當無球區是你的首要責任時，應對遠離球的狀況執法。
3. 當同時鳴哨時，在你作出後續的手號之前請先與搭檔進行眼神交流。

切記：離狀況最近或迎向狀況的裁判應有首要的責任。

4. 在球出界需提供協助的情況中，僅在你的搭檔尋求協助時才提供。養成建立眼神交流的習慣。
5. 不僅是隨時知道球和所有球員在哪裡，還要知道搭檔的位置。
6. 在快攻情況，尤其是進攻球員數量多於防守球員時，讓最近的裁判決定是否宣判犯規。當你離狀況 10 公尺或以上時，避免鳴哨。
7. 僅對有影響的動作宣判犯規。無關緊要或尺度內 (Incidental-marginal) 的接觸應被忽略。
8. 在比賽剛開始時建立你的標準，比賽將更易於掌控。對粗暴或過於攻擊性的動作必須判罰。球員會適應你所允許的比賽尺度。
9. 嘗試在攻守球員之間維持最佳位置和保持開闊的視角。在比賽中保持適當距離，並當你作出判決 (宣判或不宣判) 時應保持站定狀態。

為了在這方面幫助裁判，FIBA 開發了 FIBA iRef 賽前應用程式，該程式隨時隨地皆可輕鬆地使用，以幫助裁判為比賽做準備。

你可以從 Apple App 商店或 Google Play 商店下載該應用程式。



2.7 鳴哨、判決和聯繫

目標：瞭解如何鳴哨並及時以口語和標準手號進行聯繫。

有時我們低估了一些最簡單、最基本技巧的價值，這些基本技巧卻能在高水平的籃球比賽中為裁判正確的宣判建立堅實的基礎。

當要鳴哨時，能在短時間內將足夠的空氣（力道）吹入哨子，就能產生強力而果決的哨聲。鳴哨後需要對宣判作口頭溝通，因此必須保留一口氣。

請依據以下要點：

1. 鳴哨的技巧：一次短促有力地吹氣到哨子內。
2. 鳴哨後，將哨子從嘴裡放掉。
3. 指示判決的相關手號。
4. 口語支持你的判決：『藍隊 5 號犯規、進攻犯規、帶球走等…』
5. 少就是多 (Less is more)。記住，簡單、一次的指示/陳述某件事，這訊息的力量更強大（練習關鍵詞及如何清楚表達）。

2.7.1. 不鳴哨(Making a 'NO-CALL')

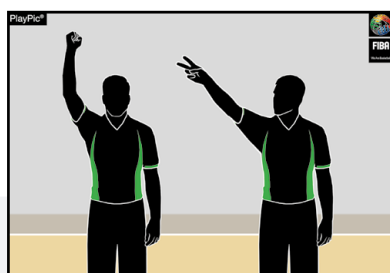
裁判應該只使用正式的手號。裁判對狀況決定不鳴哨時，不應對”不鳴哨”加上任何指示或手號，因為搭檔在不同的角度觀察同一狀況時，可能看到非法動作而鳴哨。

2.7.2. 鳴笛宣判出界

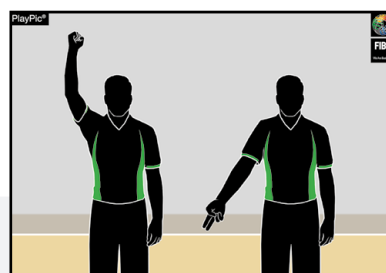
當宣判球出界時，裁判應始終以口語支持他的判決，例如說：『藍隊球』並同時指示方向。若你不小心指錯方向，這時將非常有幫助。

2.7.3. 鳴笛宣判犯規

清晰、迅速地向球員和其他參與人員傳達你的判決是很重要的。在投籃的情況中，所有人都迫切想知道是否有罰球，在這情況下，為避免混淆，裁判應立即透過以下正式的手號傳達其判決：



投籃動作的犯規(FAOS)



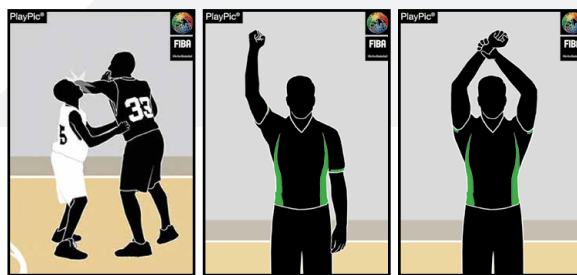
非投籃動作的犯規(FNAOS)

注意：這些手號僅在有投籃動作或有可能投籃動作的情況下使用。

違反運動精神犯規—0-1-2 技巧

當針對有可能是違反運動精神犯規(UF)的動作鳴哨時，應依下列程序：

0. 決定對狀況做出宣判
1. 先做出犯規手號（給予時間思考應引用UF的哪一準則）
2. 做出升級 UF 手號



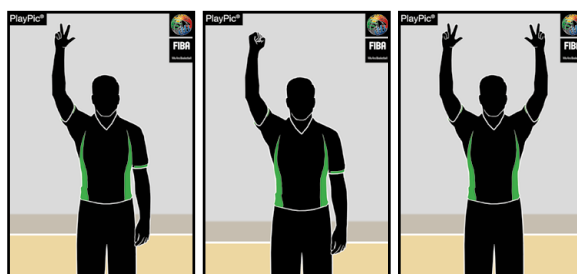
0. 1. 2.

當宣判犯規時，裁判應避免直接做出 UF 手號。

3 分投籃、犯規&中籃

當投籃時宣判防守犯規；應依下列程序：

1. 投籃時—3 分試投手號
2. 宣判犯規—轉換為犯規手號（使用同一隻手）
3. 球進入入球籃— 3 分投中手號



1. 2. 3.

2.8 手號和報告

目標：瞭解不同的手號呈現階段與強而有力及果決的手號是場上表現的一部分。

裁判應只使用 FIBA 籃球規則中指定的正式手號。只使用正式手號是專業的形象和態度。個人習慣和喜好只證明你對專業態度缺乏了解。

當以手號傳達判決時，手號的使用會對正在觀看裁判的人群有強烈的感染力。它能給人裁判是值得信賴和接受的印象。往往我們認為沒有必要練習正式手號，其實這是非常必要的。

成功使用手號的檢核表：

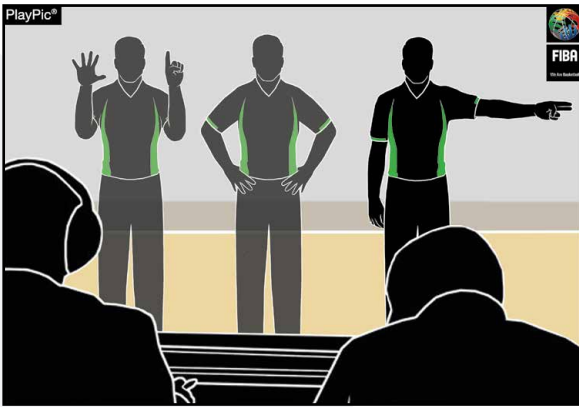
1. 使用FIBA正式的手號。
2. 節奏。
 - a. 每一個手號均有開始和結束。
 - b. 當完成手號時稍作停留，並默數“1-2”。
3. 強力、清晰、易見和果決的手號（在鏡子前進行練習）。
4. 依那個肩膀在前，決定使用那一隻手指示方向。
5. 以相同的標準對待每支球隊、球員和每一個狀況（不作秀）。
6. 記住少就是多（不重複，只須一個清晰而強烈的的手號）。
7. 始終以口語加強手號。

2.8.1 報告

成功向記錄台報告的檢核表。

1. 快步走到能與記錄台眼神交會的地方。縮短移動距離 - 思考報告後的下一個位置在哪裡？
2. 停止，雙腳與肩同寬在地板上並深呼吸（身體平衡 - 手號在肩膀高度）。
3. 節奏（開始-停止-“1-2，開始-停止-“1-2，開始-停止-“1-2）。
4. 確認：號碼、犯規種類和罰則（界外球或罰球）。
5. 犯規種類必須與比賽中實際發生的狀況相同。
6. 以口語加強向記錄台的報告。

發界外球犯規

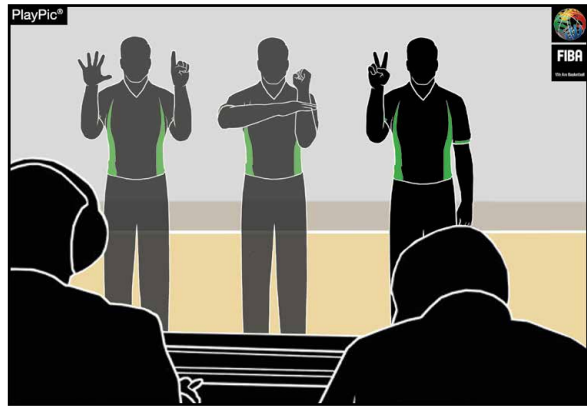


1. 號碼 - 6號
2. 犯規的種類 - 阻擋犯規
3. 罰則 - 發界外球的方向

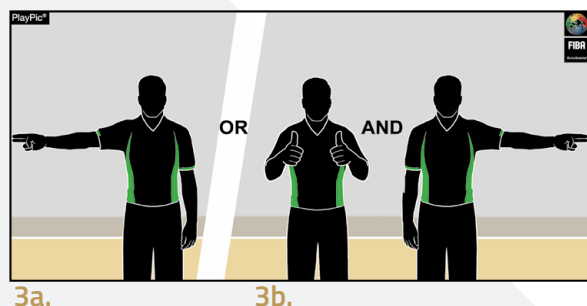
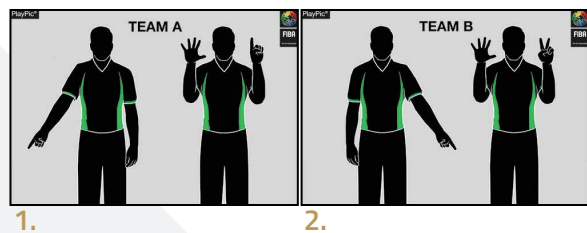
雙方犯規

1. 指向 A 隊球隊席區並報告號碼
2. 指向 B 隊球隊席區並報告號碼
3. 指示比賽將如何繼續
 - 3a. 發界外球方向，或
 - 3b. 跳球狀況及發界外球方向

罰球犯規



1. 號碼 - 6號
2. 犯規的種類 - 手部不合法動作
3. 罰則 - 2 次罰球



2.9 跳球/執行裁判(拋球)

目標：確認拋球期間的不同階段及正確的技術。

跳球是令人興奮的狀況，但不幸地有時裁判未能正確的執行拋球。分析中顯示，在比賽中 50%的跳球違例是由於裁判拋球不當所造成的，換句話說這是可以避免的。

拋球是需要經常訓練的項目。

必須理解跳球的球員是在緊張狀態中，並且很容易對裁判的任何動作做出反應，因此避免任何不必要的動作是至關重要的。

針對成功拋球的檢核表：

- a. 球員很緊張—避免任何額外的動作。
- b. 拋球的方式不是關鍵（雙手拋球-低或高、單手拋球-低或高）。
- c. 更重要的是一次強有力的向上拋球動作。
- d. 拋球時球的高度—起拋點較低的球—有著較長的飛行時間到達“最高點”。
- e. 速度及拋球的力度。（較低的起拋點—需要更有力且更快）。
- f. 執行拋球時，口中不要含著哨子。

2.10 跳球/非執行裁判員

目標：確認跳球期間非執行裁判的任務與技術。

在跳球狀況中，非執行跳球裁判的職責並不多，即使如此，我們仍然能看到明顯的違例或管理錯誤未能被正確的宣判。可能的原因是非執行的裁判並未對球員的任何非法行為或搭檔的失誤做出做出反應的準備。積極的心態是最有效的涵蓋關鍵。非執行裁判應提醒自己（自我對話），以確認非法動作並隨後採取適當的處理程序。

非執行裁判成功涵蓋的檢核表：

- a. 不當的拋球時鳴哨（過低、不直、不正確的時機）。
- b. 若球在上升的時候被跳球員觸碰了（偷點），宣判違例。
- c. 非跳球員在跳球員合法拍撥球之前提前進入中圈，宣判違例。
- d. 管控比賽計時鐘（10 分鐘）和投籃計時鐘（24 秒）—確認球在合法拍撥前被觸及而宣判違例後，兩個計時鐘均已重設。
- e. 確認因跳球員違例的界外球是在靠近中線新的前場執行。
- f. 檢視球權輪替箭頭在某隊已建立第一個活球球權後作出正確設置。

2.11 投籃時的涵蓋範圍(保護投籃者)

目標：完整涵蓋整體投籃動作的情況。

裁判應在其首要責任區內涵蓋所有明顯的情況。投籃永遠是最明顯的比賽狀況！正確判定投籃狀況的方法是使用 1-2-3 技術。使用得當就可對犯規或騙取哨音提供詳細的信息。動作必須有接觸才可能是非法的。

投籃狀況中的 1-2-3 技術

- a. 始終保持監控防守動作 (Referee defense)。
- b. 依照以下順序檢視狀況：1. 手 2. 身體 3. 腳 (落地)。
- c. 維持在該動作的觀察，直到投籃者回到地上為止。
- d. 此後才能將注意力轉向球的飛行和籃板球。

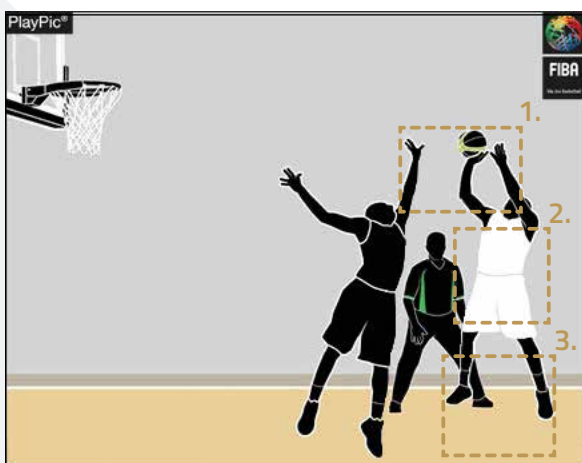


圖 3
涵蓋投籃動作的 1-2-3 技術

2.12 發界外球管理 (一般情況及前場端線)

目標：確認發界外球的標準階段及正確的執程序序。

執行發界外球應該是一個自動化 (肌肉記憶) 的程序。如果每次都能使用正確的技巧，裁判將能在生理與心理上皆做好準備，以涵蓋發界外球中各種可能發生的狀況。

裁判執行界外球程序的檢核表：

1. 指定發界外球的地點。
2. 使用預防性執法，如說出：『在這裡』、『停住』或『不要移動』。
3. 確認計時鐘。
4. 與狀況保持適當距離。
5. 當持球時，將哨子放在嘴裡。
6. 將球反彈給發球員。
7. 開始可見的計數。
8. 觀察發界外球和周圍的動作。
9. 做啟動計時鐘手號。

注意：在前場端線發界外球時，執行裁判將球置於發球員可處理的位置之前先鳴哨。

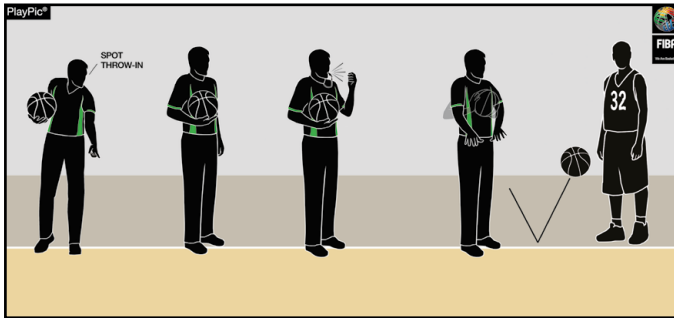


圖 4
裁判在執行界外球時不同階段的正確程序。

2.13 騙取犯規

目標：瞭解何謂騙取犯規與如何管理此狀況。

騙取犯規是不符合運動精神和公平比賽的行為，因此，裁判必須盡早認定並處理該類行為。騙取犯規是球員假裝自己被犯規或以戲劇性誇張動作製造被犯規的假象，以獲得不公平的利益。注意：假倒是防守者(撞人/阻擋)的特殊動作，是騙取犯規的一種。並未與對手發生任何身體接觸的騙取犯規動作，被認為是過度的騙取犯規行為。

就裁判而言，對籃球比賽的了解及球員的技術動作和戰術的瞭解是很重要的，對騙取犯規的執法有幫助，尤其是當球員將一尺度內的接觸(Marginal contact)放大其影響時。

運動員在比賽中有騙取犯規的行為時，裁判應對該球員及其主教練予以警告。這是對該隊的警告，每一隊可給予一次警告。任何同一球隊重複騙取犯規的行為就是技術犯規。

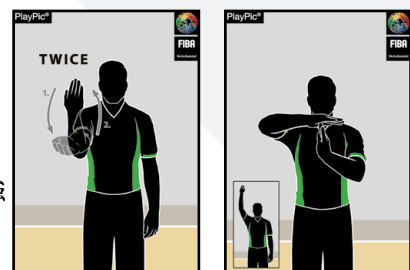
過度的騙取犯規行為應直接宣判技術犯規(無需警告)。

1. 比賽過程中警告騙取犯規行為的標準程序：

- a. 比賽過程中出現球員騙取犯規動作。
- b. 作出”抬起下臂”手號以指示”騙取犯規的行為”。
- c. 以口語加強—例如：『白隊 8 號假倒』。

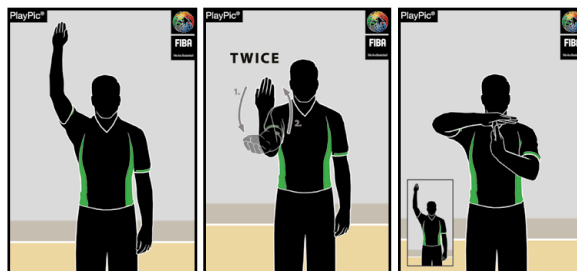
2. 警告程序(下一次停錶期間—比賽中斷)

- a. 傳達警告予該球員及其主教練和裁判搭檔。
- b. 作出”抬起下臂”和”技術犯規”手號並以口語加強



3. 重複的騙取犯規行為或過度的騙取犯規
應鳴哨宣判技術犯規：

- a. 停錶手號
- b. ”抬起下臂”手號
- c. 接著做出”技術犯規”手號



騙取犯規的一些跡象：

- 騙取犯規者首先會尋找接觸。（他需要一個接觸以騙取犯規）
- 當接觸並非發生在頭部時，頭往後仰。（頭部假動作）
- 製造戲劇性的誇張動作
- 跳起點與落地點彼此靠近
- 倒地時腳抬高，手準備倒地

並非所有的動作都是騙取犯規：

- 若運球者伸展手臂創造空間—原則上這仍是進攻犯規。
- 若一位球員踩到另一位球員的腳使其失去平衡—原則上這不是騙取犯規的動作。

重要的是看完整個攻守狀況，而非僅看到球員的反應動作。非法的接觸仍必須宣判犯規，尺度內合法的接觸是比賽的一部分。若狀況中有犯規動作，則在同一個攻守中就不可能是騙取犯規的動作（在同一攻守動作，不會宣判犯規同時又作出警告）。

犯規=沒有警告。沒有犯規=警告。

2.14 CONTROL OF THE GAME AND SHOT CLOCK

目標：

- 確認如何掌控比賽計時鐘和投籃計時鐘的正確技巧。
- 確認最常發生錯誤的比賽狀況。
- 確認重新設置比賽或投籃計時鐘的正確步驟與方法。

如今，裁判對比賽計時鐘和投籃計時鐘的掌控已成為標準的例行性工作。在以往實務上這幾乎是不存在或是極為罕見的。過往曾有人質疑裁判如何能隨時掌控著時間，又可完全專注於比賽狀況。秘訣是採用正確的技巧和適當的時機。加上數以千計重複的動作練習，將使它成為自動化技能（持續發展在你的肌肉記憶中）。

基本要素是，每當有新的球隊控制球時，就要掌控比賽計時鐘。

注意：這些技巧應用於裁判看到時間顯示的時候。

階段1 學習掌控比賽計時鐘

比賽計時鐘—
應被啟動時

當下列情況時，啟動比賽計時鐘：

- A. 跳球時，球被一位跳球員合法拍撥。
- B. 最後一次或僅一次的罰球未中籃且球繼續成為活球，球觸及比賽球場上任一球員或被球場上任一球員觸及。
- C. 發界外球，球觸及比賽球場上任一球員或被球場上任一球員觸及。

比賽計時鐘—
應被停止時

當下列情況時，停止比賽計時鐘啟動：

- A. 每一節比賽時間終了，若比賽計時鐘未自動停止時。
- B. 活球時任一裁判鳴笛。
- C. 球隊投球中籃得分，對隊提出暫停。
- D. 第 4 節和每一延長賽比賽計時鐘顯示 2:00 或更少，在球隊中籃之後。
- E. 當一球隊控制球時，投籃計時鐘信號響起。

階段2 學習在有新的球隊控制球時掌控比賽計時鐘

球隊建立新的
控球權
(新的投籃計
時鐘週期)

- A. 看比賽計時鐘的最後兩位數字。
- B. 例如：6:26→記住 26。
- C. 當你需要更正投籃計時鐘時，你就會知道比賽計時鐘時間和投籃計時鐘週期應何時開始。
- D. 例如：6:26，新的球隊球權，球出界且投籃計時鐘錯誤地重設。當比賽計時鐘顯示 6:10，裁判可以用一些基礎數學： $26-10=16$ 確定投籃計時鐘(已經過 16 秒)。新的正確投籃計時鐘時間是 8 秒。



最常見的計時
錯誤情況

- A. 跳球—合法拍撥(啟動比賽計時鐘)和第一個球權(啟動投籃計時鐘)。
- B. 球出界(停止比賽計時鐘)。
- C. 發界外球(啟動比賽計時鐘)。
- D. 搶籃板—新的球權(投籃計時鐘)。
- E. 球出界的救球狀況(是否為新的球權控制—投籃計時鐘)。
- F. 球失落但控球隊還未改變(錯誤重設投籃計時鐘)。

階段 3

學習在每節結束時掌控比賽和投籃計時鐘

新的球隊控制球且比賽計時鐘顯示 24.0/14.0 秒或更少

當比賽時間為 24.0 / 14.0*秒或更少時，有新的球隊控制球

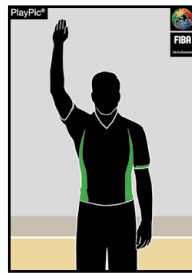
1. 其中一位裁判以 1 根手指指示。
2. 其他裁判仿效回應這個手號（鏡射）。
3. 這意味著：在這個球隊控球期間該節可能結束。
4. 所有裁判應做好密切注意比賽計時鐘的準備以確定在最後時刻的投籃情況是否在比賽時間內投籃一球中籃有效與否（取消得分）。



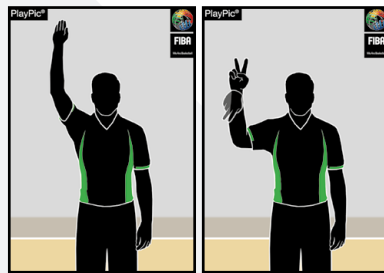
* *進攻籃板或從前場發界外球的案例，依據官方籃球規則第 29.2.1 條

當每節比賽終了信號響起 / LED 燈條亮起時的程序

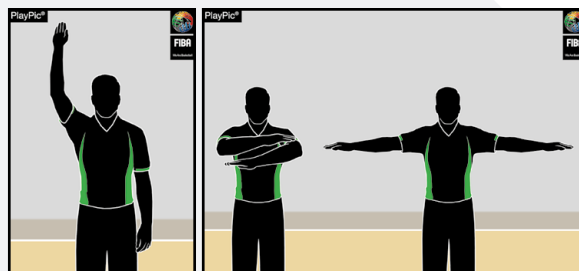
1. 裁判立即鳴哨並舉起他的手臂。

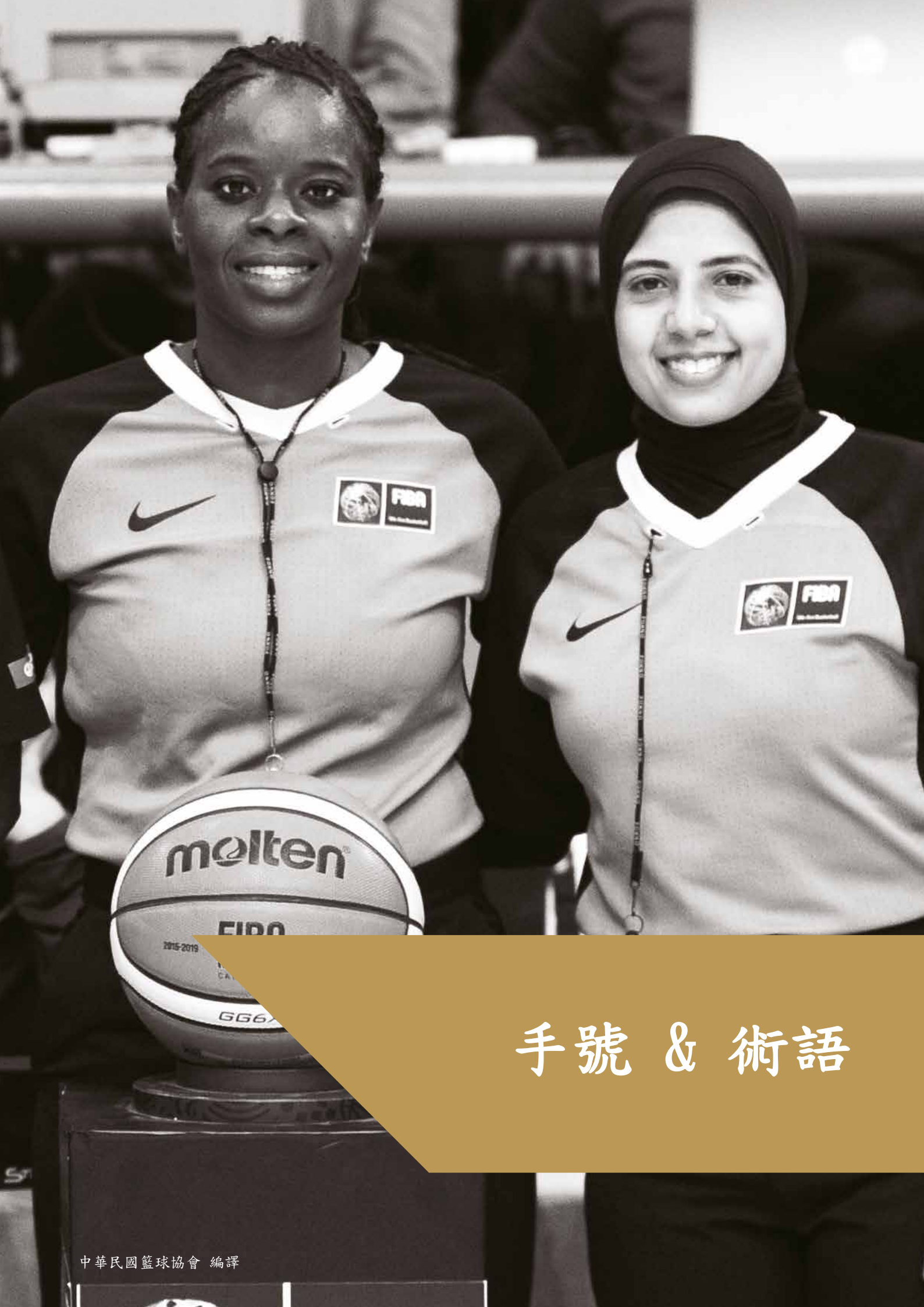


2. 若得分有效（在信號響起/LED 燈帶亮起之前球已離手），裁判保持手臂舉起，當球進入球籃時做出球中籃得分算的手號（2 分/3 分）。



3. 若要取消得分（在信號響起/LED 燈帶亮起時球仍在手中），裁判立即指示”得分不算”手號。





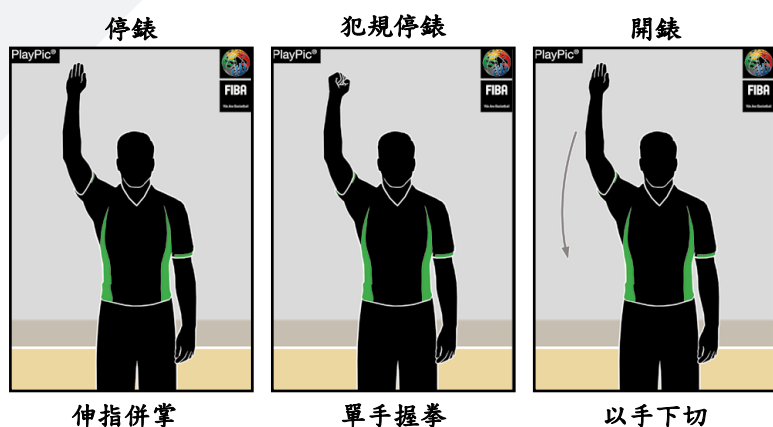
手號 & 術語

第三章

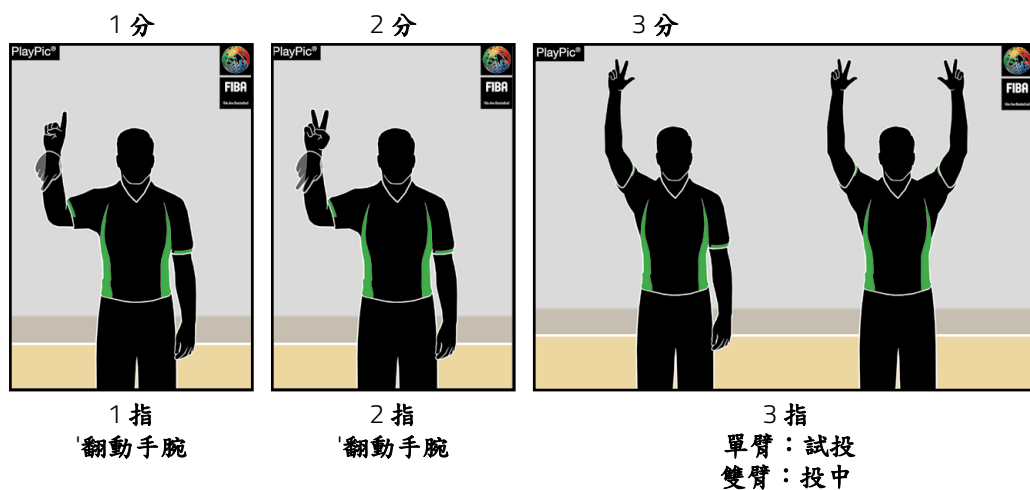
3. 手號&術語

3.1 官方裁判手號

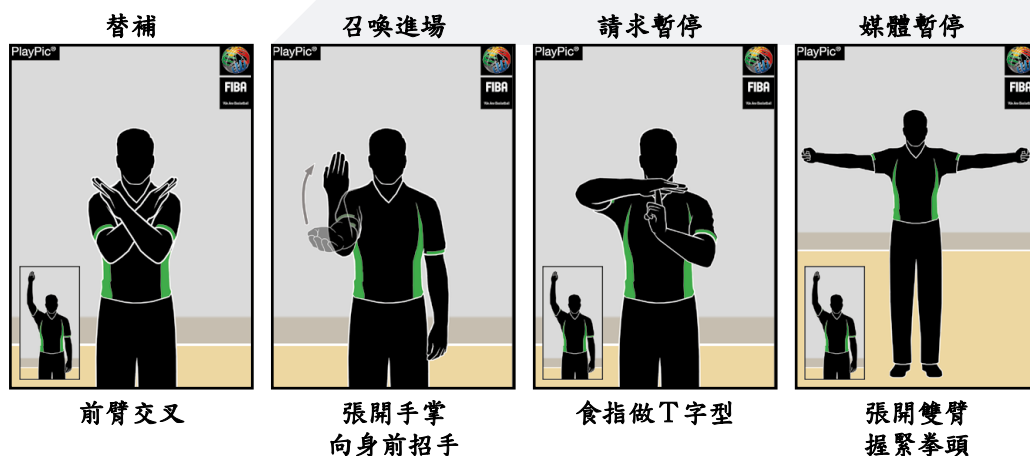
比賽計時鐘的手號



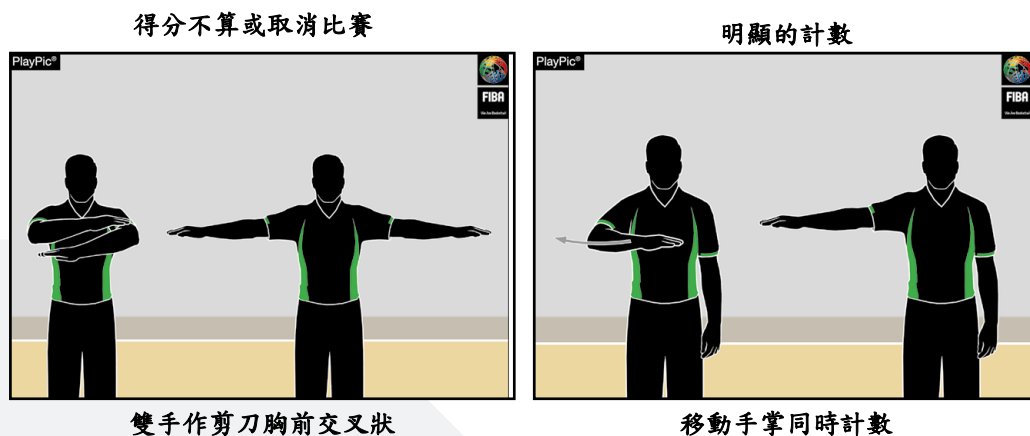
得分



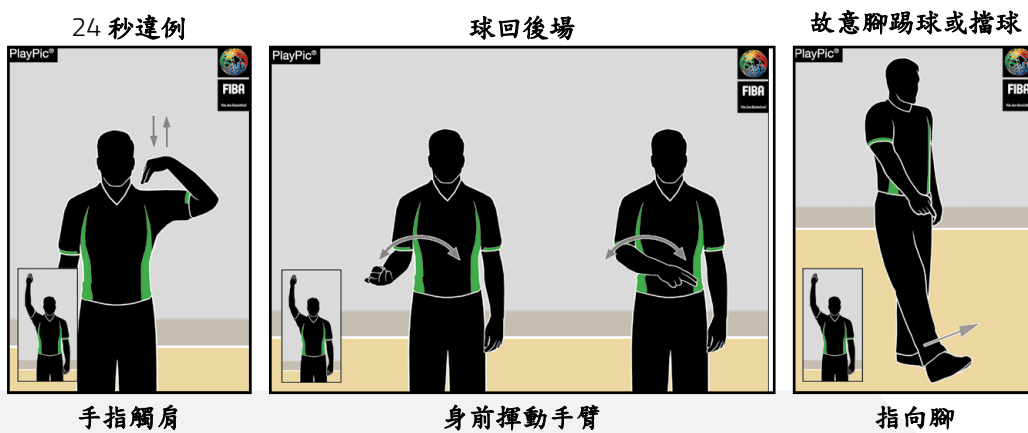
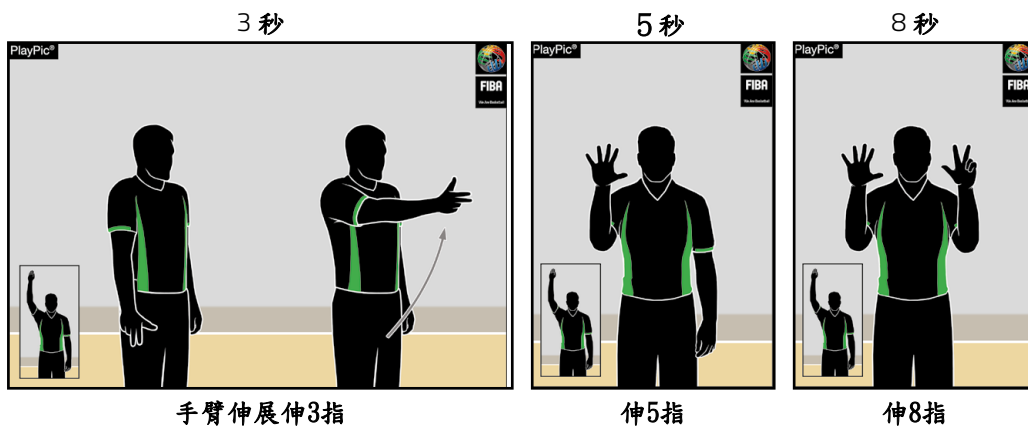
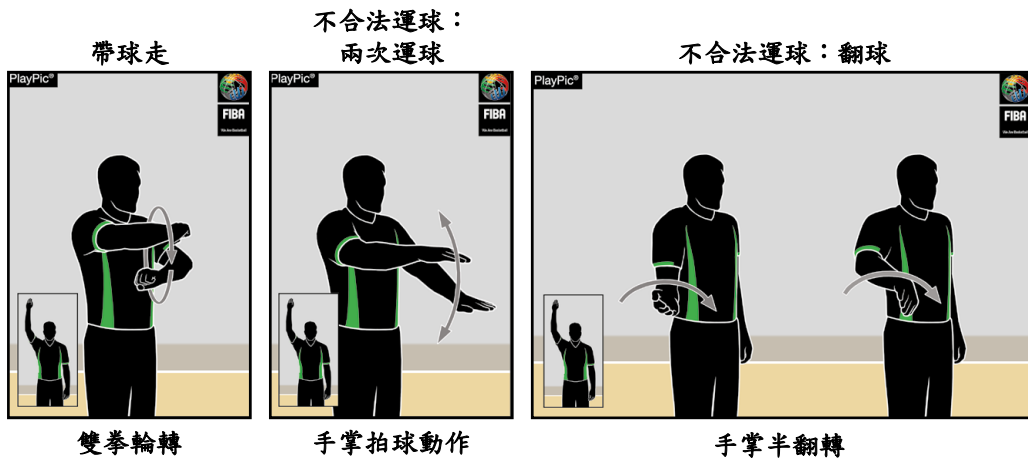
替補與暫停



提供訊息

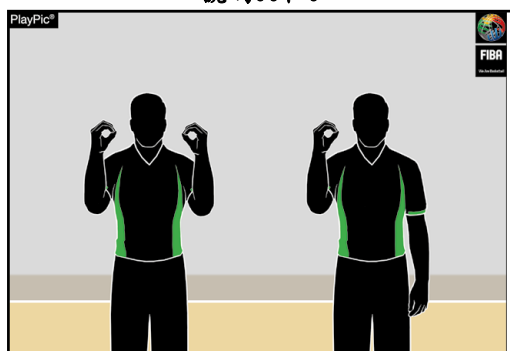


違例



球員的號碼

號碼00和0



雙手做出0號

右手做出0號

號碼1~5



右手做出1~5號

號碼6~10



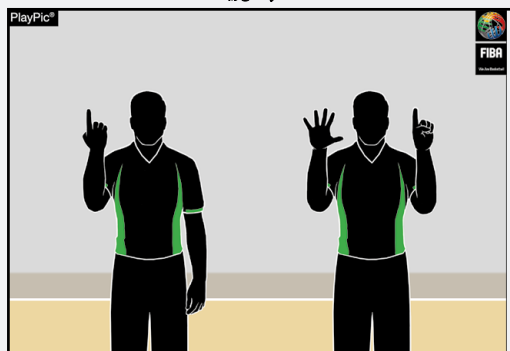
右手做出5號左手
做出1~5號

號碼11~15



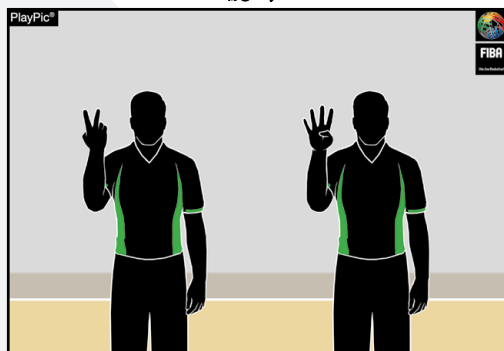
右手緊握拳頭
左手做出1~5號

號碼16



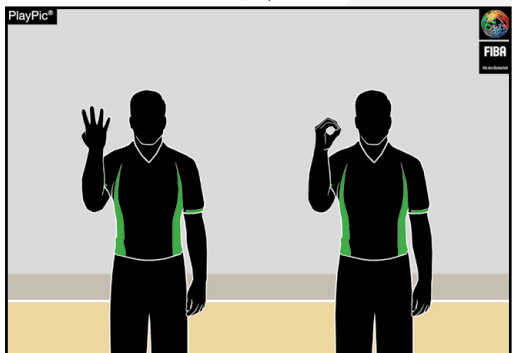
首先翻轉手顯示十位數1
然後打開雙手顯示個位數6

號碼24



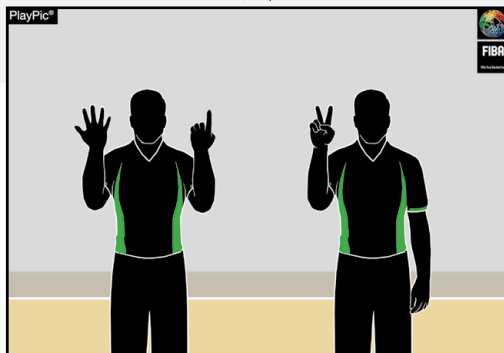
首先翻轉手顯示十位數2
然後打開單手顯示個位數4

號碼40



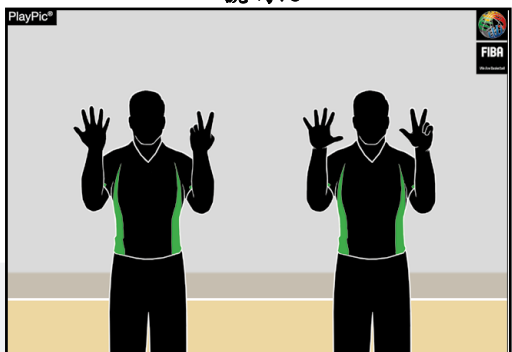
首先翻轉手顯示十位數4 然後打開單手顯示個位數0

號碼62



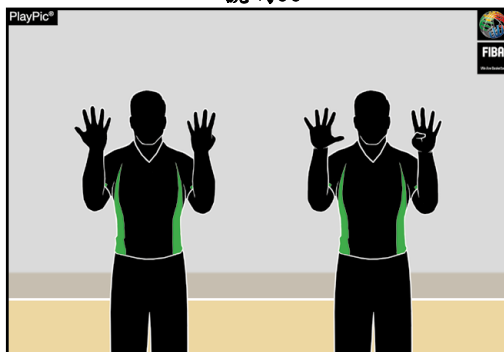
首先翻轉雙手手顯示十位數6 然後打開單手顯示個位數2

號碼78



首先翻轉雙手顯示十位數7 然後打開雙手顯示個位數8

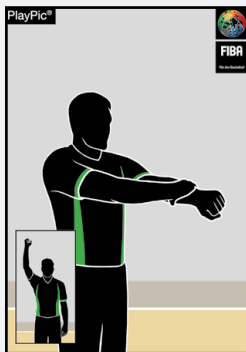
號碼99



首先翻轉手顯示十位數9 然後打開雙手顯示個位數9

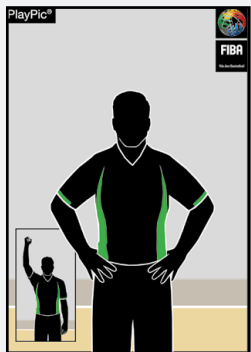
犯規的種類

拉人



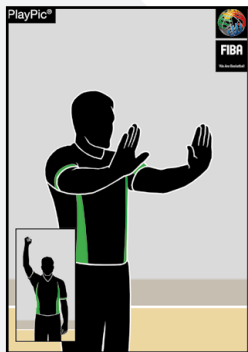
手握腕

阻擋(防守)
非法掩護(進攻)



雙手插腰

無球狀態下
推人或撞人



模仿“推”

以手接觸對手



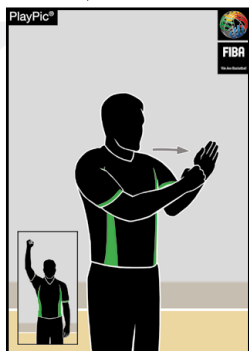
抓住手掌
向前移動

手部不合法動作



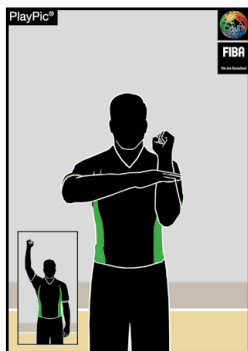
擊腕

帶球撞人



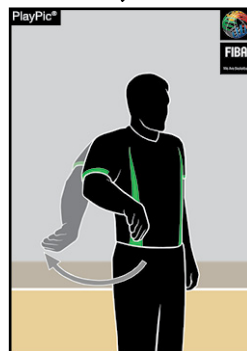
握拳擊掌

手部不合法接觸



朝向另一前臂敲擊手掌

勾人



下臂向後揮動

過度揮肘



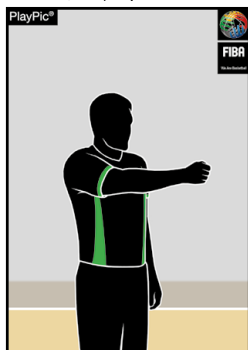
肘向後振

擊中頭部



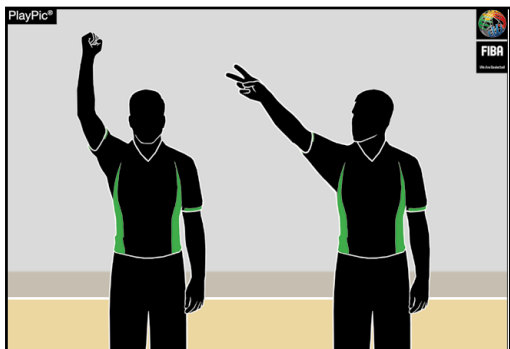
模仿與頭部接觸

控球隊犯規



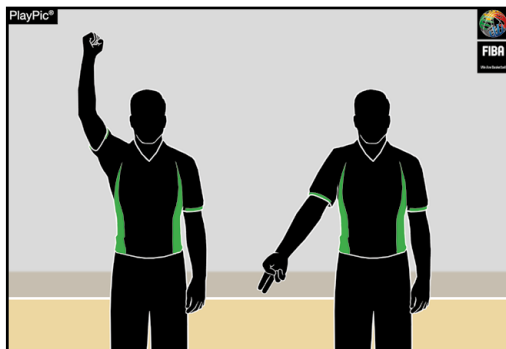
握拳伸臂指向犯規球隊本籃

投籃動作的犯規



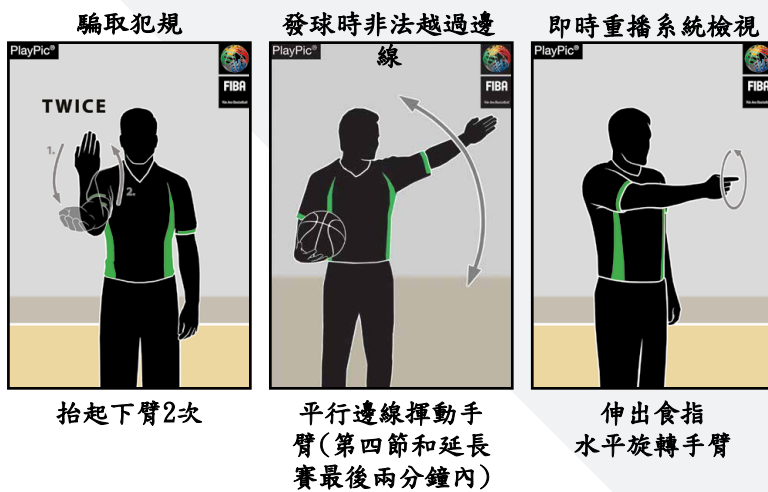
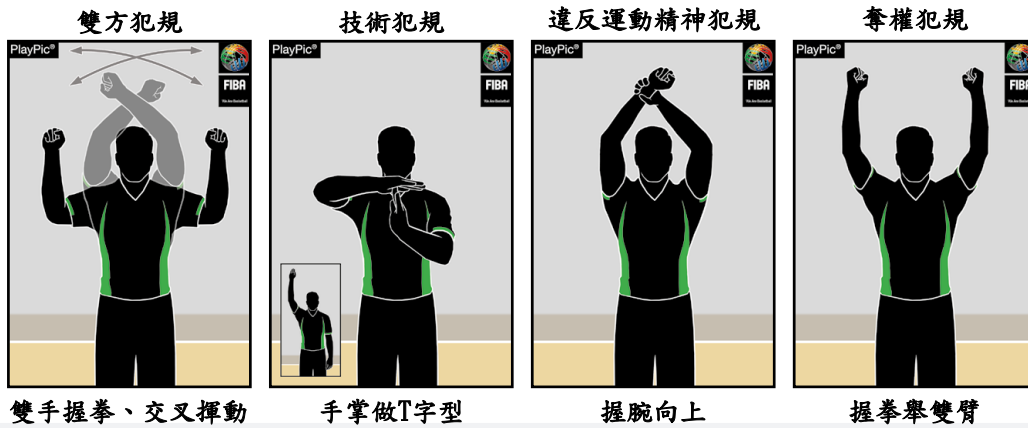
一手握緊拳頭 接著做出罰球次數

非投籃動作的犯規



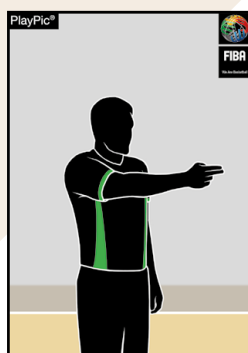
一手握緊拳頭接著指向地板

特殊犯規



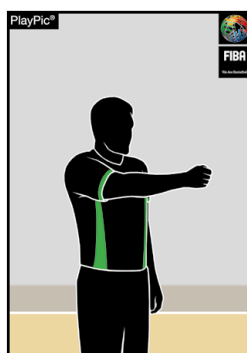
向記錄台報告執行犯規罰則

無罰球的犯規



指向進攻方向
與邊線平行

控球隊犯規



握拳伸臂
與邊線平行

罰1次



伸1指

罰2次



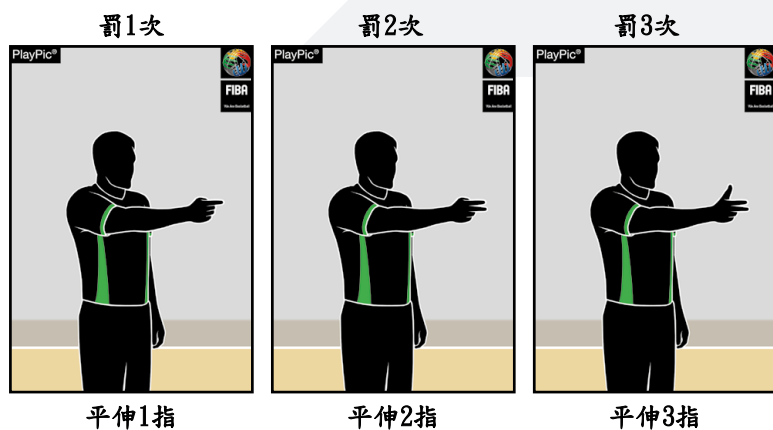
伸2指

罰3次

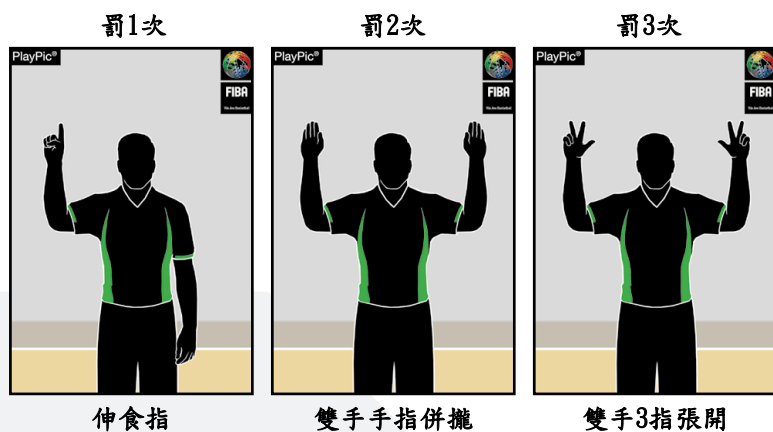


伸3指

執行罰球－執行裁判(前導)



執行罰球－非執行裁判(2人裁判的追蹤裁判&3人裁判的中間裁判)



3.2 籃球裁判基本術語

術語	英文縮寫	解釋
45 度 45° (Forty five degrees)	45°	這是指裁判站位較為合適的角度，特別是前導裁判和追蹤裁判，及某些情況下中間裁判的位置。裁判員在前導和追蹤的位置通常會面向球籃，並保持 45° 角以盡可能讓更多的球員維持在他的視野中。中間裁判的基本站位是平行於邊線，但他通常會在弱邊突破時調整位置大約 45° 角。
投籃動作 Act of Shooting	AOS	<p>投籃中的動作：</p> <ul style="list-style-type: none"> 在裁判判斷下，當球員開始將球向上往敵籃移動時開始。 當球已經離開球員的手，或做一個全新的投籃動作時結束。對於一位跳投者而言，則是雙腳回到地板上時結束。 <p>向球籃突破的投籃連續動作或其它移動中的投籃：</p> <ul style="list-style-type: none"> 開始於當完成運球或在空中接球而球停留在球員的手中，並在裁判判斷下，是針對投籃做的出手動作時。 結束於球離開球員的手，或做了一個全新的投籃動作，或對於一位跳投者而言，雙腳回到地板上時。
行動區域 Action Area	AA	行動區域可能涉及到有球和無球球員。了解場上各種情況（擋拆、掩護、中鋒往上位移、籃板），將有助於裁判在其首要責任區內辨識行動區域，或擴大視野涵蓋範圍。
積極的思維 Active Mindset	AMI	執法就是隨時做好準備。優秀的裁判會不斷分析球員的移動和行為，以至能有最佳的位置觀察非法動作，尋求宣判的理由（非法的）。
執行裁判 Active Referee	AR	指將球給執行罰球或發界外球的球員，或執行開始比賽跳球的裁判。
球權輪替 Alternating Possession	AP	球權輪替是一種以發界外球取代跳球，讓球變成活球的方式。
球權輪替箭頭 Alternating Possession Arrow	APA	球權輪替箭頭應指向擁有下一次輪替球權之球隊的敵籃方向。當發界外球的輪替球權結束，箭頭的方向應立即轉向。

術語	英文縮寫	解釋
角度 Angle(s)	n/a	工作的角度，是試圖保持其視線，使裁判能看到球員之間的空隙中潛在的接觸。
預測(鳴哨) Anticipate (call)	AC	形容裁判預料將會發生某些事並在確實看到之前即鳴哨的情況。當所預測的事件並未實際發生時，就是裁判犯錯的情況。
預測(狀況) Anticipate (play)	APL	這是指當裁判能夠解讀比賽並判斷球員下一步的動作，並適當地調整自己在場上的位置/角度，以致能進一步涵蓋將要發生的狀況。
助理記錄員 Assistant Scorer	ASC	助理記錄員應操作計分板並協助記錄員。當計分板與記錄表有差異而無法解決時，應以記錄表為優先，並更正計分板。
可處理球的位置 At the Disposal (Ball)	BATD	裁判將球交給一位執行發界外球或罰球的球員，或裁判將球置於球員可處理球的位置上。
正式手號 Authorised Signals	N/A	裁判用作與球員或球隊席區溝通的正式手號是載於FIBA國際籃球規則中。
籃板 Backboard	BB	用以懸掛籃圈的木質或玻璃之矩形板。正式的尺寸為寬1.8公尺、高1.05公尺。籃圈置於“籃板”中心距籃板底部15公分處。
後場 Backcourt	BC	球隊的後場是由球隊的本籃、籃板的界內部分，及該隊本籃後方的端線、兩條邊線和中線所界定的球場部分所組成。
球回後場違例 Backcourt Violation	BCV	在前場控制活球的一位進攻隊員使球回到後場，並由他或一位隊友最先觸及，稱為“回場違例”。
球邊 Ball Side	BS	這依球的位置而定，球場依兩個球籃間的虛擬延伸線區分，有球的一側稱為“球邊”。

術語	英文縮寫	解釋
干擾球 Basket Interference	BI	干擾球發生在： <ul style="list-style-type: none"> ■ 投籃或最後一次罰球後，球正與籃圈保持接觸時，球員觸及球籃或籃板。 ■ 罰球之後尚有罰球，當球仍有可能中籃時，球員觸及球、球籃或籃板。 ■ 球員伸手由下穿過球籃觸及球。 ■ 當球在球籃中時，防守球員觸及球或球籃，阻止球穿越球籃。 ■ 在裁判的判定下，球員搖動或抓住球籃，致使球無法進入球籃或造成球進入球籃。 ■ 球員抓住球籃並操作球。
球隊席區的控管 Bench Control	n/a	裁判應確保坐在球隊席區的球員和教練沒有違反規則中的運動精神。
阻擋 Blocking	BL	阻擋是阻礙持球或空手的對手推進的非法身體接觸。
加罰狀態 Bonus	N/A	當球員被犯規，且對隊在該節犯規次數超過4次的限制時，該名球員獲得2次罰球。
界線 Boundary Lines	N/A	構成比賽球場區域的界線，包含兩端線和兩邊線。所有界線均不屬於比賽球場的一部分。
蜂鳴器 Buzzer	N/A	記錄台發出的信號的器材，包括指示替補、暫停、取消比賽權利；以及每一節比賽結束；或可用於記錄台人員召喚裁判進行判決之確認。
取消得分 Cancel the Score (basket)	N/A	裁判做出球中籃得分不算的手號。例如：當一位投籃球員在球離手前，因身體接觸被宣判帶球撞人—裁判取消得分並向記錄台示意中籃不算。
隊長 Captain	CAP	隊長是球隊在比賽場上被他的主教練指定的代表。他僅能在死球且比賽計時鐘停止時，以謙和有禮的態度與裁判溝通，獲得必要的訊息。

術語	英文縮寫	解釋
中間裁判 Centre (Referee)	C	中間裁判（三人裁判法）是在前場站在前導裁判對面一側的裁判（通常在球的對面一側），位於罰球線延伸線（初始位置）。取決於球的位置，中間裁判可能位於前場的任一側。
中線 entre Line	N/A	指標示球場中間的線。
撞人 Charge (Charging)	CH	撞人是推或架開對手軀幹的非法身體接觸，可能發生於有球或無球。
輪轉起始位置 Close Down	CD	輪轉啟動之前，前導裁判須移動到的位置。
封閉的視角 Closed Angle	CA	在一位裁判的主要/次要責任區內出現的被遮擋或是一直線的視角。
臨場委員 Commissioner	COM	臨場委員應坐在記錄員和計時員之間。比賽中他的主要職責是監督記錄台人員的工作，並協助裁判使比賽順利進行。
一致性 Consistency	n/a	裁判在整場比賽中對所有情況作出的判決和尺度自始至終都一致。
接觸犯規 Contact Foul	n/a	一位球員非法接觸另一位球員，致使其處於不利的侵人犯規。
控制球 Control of the Ball	COB	球隊控制球是指該隊的球員在界內首先擁有球權，或者在發界外球時球置於他可處理的位置。控制球一直持續到投籃、裁判鳴哨或對方球員取得控制球。一位球員控制球是指他正持有、運著一個活球、發界外球或罰球時球置於他可處理的位置
得以更正的錯誤 Correctable Errors	C E	僅在下列情況中發生無意地疏失，裁判可更正該錯誤： <ul style="list-style-type: none"> ■ 不應罰球而罰球； ■ 未給予應給的罰； ■ 宣判得分或取消得分發生錯誤； ■ 主罰球員錯誤。
涵蓋 Coverage	CG	2或3位裁判對比賽的視野；良好的視野涵蓋是裁判把所有有球和無球的球員都掌控在其視野之內。

術語	英文縮寫	解釋
主裁判 Crew Chief	CC	主裁判通常是2或3位裁判中較資深且/或較具經驗的。主裁判的職責與檢察員相同除了： <ol style="list-style-type: none"> 1. 執行比賽開始及其他各節開始。 2. 檢查並認可比賽中使用的設備。 3. 有權判決規則上所未提及的事項。
反向步 Cross Step	CS	裁判在首要責任區對比賽狀況的進行方向做反方向的移動稱之為反向步，可以在前導、追蹤和中間等所有位置做出此調整。
圓柱體(垂直原則) Cylinder (Principle)	CP	一位球員所佔據假想的垂直空間，球員有權佔據場上任何位置並包含其上方的圓柱體。(即他可以在其位置上垂直跳起。)
死球 Dead Ball	DB	當下列情況時，球成死球： <ol style="list-style-type: none"> 1. 投籃或罰球中籃後。 2. 活球時，任一裁判鳴哨。 3. 罰球時，球顯然不會進入球籃，而罰球之後又有： <ol style="list-style-type: none"> 3.1. 罰球。 3.2. 附帶其他的罰則(罰球和/或球權)。 4. 每一節或延長賽終了比賽計時鐘信號響起。 5. 一球隊正在控制球時，投籃計時鐘信號響起。
死球的執法 Dead Ball Officiating	DBO	指的是裁判做出宣判後到球再次成為活球之前發生的任何情況。對死球狀態執法主要是保持積極主動，(兩名)非宣判裁判需在死球期間保持警覺。
取消比賽權利 Disqualification	DQ	奪權犯規是球員和球隊席相關人員任何惡意違反運動精神行為的犯規。
兩次運球 Double Dribble	DD	非法運球是當球員中斷其運球動作，雙手同時觸及球或使球在一手或雙手中停留，而隨後又再次運球。
雙方犯規 Double Foul	DOF	雙方犯規是指2位對手幾乎在同時彼此相互發生侵人犯規或違反運動精神/奪權犯規，即為雙方犯規。為考量2個犯規為雙方犯規，應符合以下條件： <ul style="list-style-type: none"> ■ 2個犯規皆為球員犯規。 ■ 2個犯規皆包含身體接觸。 ■ 2個犯規為相同2位對手之間互相犯規。 ■ 2個犯規為2個侵人犯規或是任何違反運動精神和奪權犯規的組合。

術語	英文縮寫	解釋
雙哨 Double Whistle	DW	當兩名裁判幾乎同時鳴哨。
運球 Dribble	DR	運球是一控制活球的球員，將球拋、拍、滾或反彈在地上使活球移動的動作。
共同區 Dual Coverage	DUCE	2名裁判在同一區域或比賽狀況中具有重疊的首要責任責任區。
狀況的邊緣 Edge of the Play	EPL	對前導裁判而言，能根據球與外圍球員的位置調整位置極其重要。這樣更能使球員在其視野內，並能取得開放的視角。位於狀況的最外側邊緣能使裁判看到更多的球員，並更能預測接下來的狀況。此站位與術語中的45°角密不可分。
8 秒違例 Eight (8) Seconds Violation	8S	在後場獲得一次新的球權的球隊擁有 8 秒使球進入該隊的前場。
驅逐出場 Ejection	n/a	一位球員因為奪權犯規或第二次技術犯規或違反運動精神犯規，裁判將之驅逐出場。
肘擊 Elbowing	ELW	任何以肘部的擊打或接觸就是犯規。亦指持球的進攻球員過度揮肘的動作（無接觸）。
比賽結束 End Of the Game	EOG	比賽結束。
一節結束 End Of the quarter	EOQ	一節結束。
端線 Endline (Baseline)	N/A	在比賽區域兩端所標示的界線，界線本身視為界外。在美國籃球中使用「端線」一詞。
延伸區域 Extended Coverage	EXCE	在高水準的執法工作中，裁判有能力延伸其涵蓋區域，同時觀察到兩個不同的比賽狀況。
假動作 Fake (Basketball)	N/A	通常是進攻球員假裝朝一個方向移動以吸引防守球員，然後試圖從另一個方向越過對方的防守。
騙取犯規 (裁判認定) Fake (Refereeing)	FK	騙取犯規（裁判認定）是指球員假裝被犯規或進行戲劇性的誇張動作以產生被犯規的看法，從而獲得不公平利益。騙取犯規的例子：向後倒下，倒地，移動頭部向後仰等，假裝對手的接觸而沒有實際接觸，或者僅是尺度內的接觸（請參見“假倒”）。
幻想哨(鬼影哨) Fantasy Call (Phantom Call)	FAC	裁判員做出犯規的宣判，而事實上該狀況並沒有身體接觸（自律的問題/“我沒看到就不吹”）。這種情況不同於因錯誤理解尺度而把尺度內的接觸（Marginal Contact）宣判為犯規(尺度的問題)。

術語	英文縮寫	解釋
快攻 Fast Break	FB	防守隊透過抄截、籃板球、違例或中籃而擁有球權，快速轉換進攻方向，試圖迅速進攻至球場另一端，以獲取進攻球員數量和位置上的優勢，並獲得高命中率的得分機會。
對比賽的感知 Feel for the Game	n/a	指裁判對場上所發生狀況的感知：火藥味濃厚、節奏加快、過多的身體接觸等等。一位對比賽有良好感知的裁判能夠在最好的位置維持比賽的掌控。
鬥毆 Fighting	FGT	鬥毆是兩名或多名對隊的人員（球員和/或球隊席相關人員）之間的肢體衝突。
5次犯規 Five (5) Fouls	5F	一位球員被宣判 5 次犯規，裁判應通知他必須立即離開比賽，並且必須在 30 秒內被替換。
5秒違例 Five (5) Seconds Violation	5S	在發界外球或罰球情況，當球置於球員可處理球的位置時，他/她有 5 秒的時間使球離手。同樣地，對於一位被緊迫防守的控球球員而言，他/她有 5 秒可以傳球、投籃或運球，否則就是違例。一位被緊迫防守的運球球員不適用於 5 秒限制。
惡意犯規 Flagrant Foul	FF	可能是侵人犯規或技術犯規。無論故意與否，這樣的犯規必定是違反運動精神。若是侵人犯規包括劇烈或粗暴的接觸，如拳擊、肘擊、踢、膝頂、跑至空中球員的下方或蹲伏或以臀部頂撞等可能造成對手嚴重傷害的方式。若是非接觸的犯規，則涉及過度且是持續的粗劣和（或）辱罵的行為。
假倒（裁判認定） Flop (Refereeing)	FL	持球或未持球球員的任何欺騙、假裝或誇張動作—例如向後倒、倒地、頭往後仰等—在沒有實際接觸或僅是尺度內(marginal way)的接觸，假裝被對手接觸的不自然行為。
腳踢球違例 Foot (Kick) Violation	FVI	球員不應故意踢或者用腿的任何部分阻擋球或用拳擊球。然而，腿的任何部份意外地接觸或觸及球不是違例。（故意腳踢球）
犯規 Foul	N/A	球員與對手發生非法的身體接觸及/或違反運動精神的違規行為。
罰球站位區域 Foul Lane	n/a	由罰球線、罰球區和端線組成。也被稱為“鑰匙區(key)”或“油漆區(paint)”。
非投籃犯規 Fouled in Act of shooting	FNAOS	當一位非正在投籃動作中的球員(AOS)，被防守球員非法接觸而宣判的犯規。
投籃犯規 Fouled in Act of Shooting (AOS)	FAOS	當一位球員正在試圖投籃或處於投籃連續動作的球員，被防守球員非法接觸而宣判的犯規。

術語	英文縮寫	解釋
罰球線延伸線 Free Throw Line Extended	FTEX	一條橫向貫穿球場的罰球線假想的延伸線。許多教練以此線建立防守的依據，當球在罰球線延伸線上方時是一種戰術；在罰球線下方又是另一種戰術。此線同時亦被用作進攻球員的參考。罰球線延伸線也是中間裁判在場上的初始位置。
罰球 Free Throw(s)	FT	罰球係指賦予一位球員直接在罰球線後半圓內做自由投籃，以獲得1分的機會。
移動的自由 Freedom of Movement	FOM	規則中極為重要的術語，敘述一位球員在場上不會受到不當的阻礙，可以從一處移動到另一處。若對手以任何方式的接觸限制了一位球員移動的自由，該接觸就是犯規。
凍結 Freeze	n/a	若出現同時鳴哨的狀況，而認為自己處於不利位置的裁判（通常離比賽情況較遠的裁判），應保持片刻的靜立（凍結），讓較接近狀況的搭檔宣判處理。
前場 Frontcourt	FC	一隊的前場包括敵籃、界內的籃板及狄籃下方的端線、兩邊線與靠近敵籃的中線內緣所圍成比賽球場的區域。
比賽掌控 Game Control	GC	依規則規範且嚴格又公平地執行運動精神，進而讓比賽順利進行時，就是裁判正掌控著比賽。這與比賽管理不同。
比賽流暢性 Game Flow	GF	比賽的速度和節奏取決於兩隊，且裁判應盡量避免中斷比賽的流暢性。
比賽的救星 Game Saver	GS	裁判在比賽即將結束時做出重要且正確的判決，無論他的位置或責任區在哪裡，如此對於保護比賽的完整性至關重要（字義上的“挽救比賽”）。若未能如此，將可能導致勝負顛倒。
給予協助 Giving Help	GH	讓在主要責任區內的搭檔做出宣判後，裁判對非其主要責任區的狀況提供協助，以作出正確的宣判。
中籃(投籃) Goal (field goal)	FG	中籃是當活球經籃圈上面進入球籃且停留在籃內或完全通過球籃。當球最小的一部分在籃圈之內，同時在籃圈水平面以下時，該球就被視為在籃內。

術語	英文縮寫	解釋
妨礙中籃 Goaltending	GT	投籃時的妨礙中籃，發生於球員觸及球體完全在籃圈水平面上，且符合以下情況時： <ul style="list-style-type: none"> 球正向球籃下落。 球在觸及籃板後。
以手接觸對手 Hand Checking	HC	“以手接觸對手/手部不合法動作或伸展手臂”是發生在防守球員在防守位置上以手或手臂放置在持球或未持球的對手身上，並保持接觸以阻礙對手前進。
爭球 Held Ball	HB	爭球發生在當雙方有一位或一位以上之球員，各以一手或雙手緊按球體，如不用粗暴動作不能獲球時。
協助邊 Help Side	HSB	指球所在位置的另外一側，（當球場被兩組球籃之間的假想線劃分時，穿過禁區頂端至中場跳球圈）。
拉人 Holding	HOL	拉人係指球員與對手發生身體接觸，因而妨礙對方行動的自由。此類身體接觸（拉）可能發生於身體之任何部位。
勾人 Hooking	HOK	當進攻球員用手臂或手肘“勾住”或纏繞防守球員，以防止防守球員進行合法的防守。
非法運球 Illegal Dribble	IDR	運球球員因翻運球或兩次運球所造成的違例。
手部不合法動作 Illegal Use of Hands	IUH	非法用手阻礙對方球員的行進。通常這犯規發生在運球球員身上，防守者試圖將球拍掉而打到運球員的手臂。
裁判的形象 Image of the Referee	IOR	人們如何看待裁判。例如：若裁判看似懶散，那麼球員和教練都會帶有偏見認為裁判會懶散地執法。頂尖裁判的形象應當是“堅強，果決且平易近人”。
個人執法技巧 Individual Officiating Techniques	IOT	個人執法技巧方面指的是如何利用正確的技巧執法比賽，如距離和站定、監控防守動作、積極的思維、維持在狀況的觀察中、調整以保持開放的視角等。
違法行為 Infraction	N/A	從字面上看，任何違法行為都是違反規則，例如：犯規（技術與身體接觸的）和違例。然而，一般情況下違法行為是指違例（例如：3 秒、帶球走等）。
由內向外（角度） Inside-Out (Angle)	IN-O	一般是指前導裁判未能在狀況的邊緣而由內向外看，無法以45°角執法，並讓更多的球員在視野範圍內。

術語	英文縮寫	解釋
即時重播系統 Instant Replay System	IRS	指在特定的比賽狀況中可以使用影像重播系統，IRS 檢視應由裁判主導。若裁判的判決需以 IRS 檢視，裁判必須在場上做出初始判決。在 IRS 檢視後，最初的判決只有在即時重播系統提供裁判明確且決定性的影像證據時才得以更正。
規則解釋 Interpretation of the Rules	N/A	好的執法要求裁判不能單從字面理解規則（例如：不允許接觸），而是根據其對比賽的影響來判斷每種狀況，即根據規則的精神與涵意解釋規則。
比賽間隔時間 Interval (of Play)	IOP	在表定比賽開始之前，應有 20 分鐘的比賽間隔時間。在第 1 節和第 2 節(上半時)之間，第 3 節和第 4 節(下半時)之間，以及每一延長賽之前，應有 2 分鐘的比賽間隔時間。 中場比賽間隔時間應為 15 分鐘。 比賽間隔時間內，所有賦有比賽權利的球隊成員，均視為球員。
戳刺(以手接觸對手) Jab (hand-checking)	JAB	反覆地接觸或“戳刺”持球或未持球的對手是犯規，因為這樣可能會導致粗暴的比賽。
判斷 Judgement	N/A	裁判有能力觀察每個情況的發展，並根據其對比賽的影響與否做出判決，並採取應對行動的能力。
跳球(情況) Jump Ball (Situation)	JB	當裁判在第 1 節開始時，在中圈於任何 2 名對手之間將球拋起。也是指“跳球情況”。
最後一投 Last Shot	LS	指球隊擁有新的控球權時比賽計時鐘顯示 24.0 秒或更少，即該節可能在該隊球權時結束。
比賽最後2分鐘 Last 2 minutes of the game	L2M	係指第四節與延長賽最後 2 分鐘。
前導(裁判) Lead (Referee)	L	前導(2 人/ 3 人裁判法)是場上在比賽狀況前面的裁判，他的負責涵蓋在球場底部沿端線進攻的狀況。
合法防守位置 Legal Guarding Position	LGP	當下列情況時，一位防守球員已建立合法的防守位置： <ul style="list-style-type: none"> ■ 他面對其對手，又 ■ 雙腳著地。
站位 Line Up	n/a	在罰球期間，球員在禁區兩側“站位”。

術語	英文縮寫	解釋
活球 Live Ball	LB	當下列情況，球成活球： 1. 跳球時，球拋離主裁判的手。 2. 罰球時，球置於罰球員可處理的位置。 3. 發界外球時，球置於發球員可處理的位置。
球失落 Loose Ball	LOB	當一活球並未掌握在球員手中，而是在地板上滾動或反彈時，雙方球員都試圖獲得控制球，或是爭搶籃板球的情況。球隊控球並未改變，直到對手獲得球的控制。例如：24 秒違例可能發生在球失落的時候。
假造(投籃) Manufactured (Shot)	MS	任何時候在非法接觸發生時，該球員並非正在投籃動作中，但在接觸之後做一個投籃動作希望獲得罰球。
尺度內接觸 Marginal Contact	MC	儘管籃球是一項沒有身體接觸的運動，但球員幾乎不可能在沒有接觸的情況下在場上移動。若發生的接觸影響了比賽則應宣判犯規。其他對比賽沒有影響的接觸則應視為是在尺度內並忽略之。
裁判法 Mechanics	MEC	關於執法的技術，即裁判如何移動、涵蓋範圍、手號；罰球、跳球情況、發界外球的執行等。
媒體暫停 Media Time-Out(s)	MTO	比賽的主辦單位可決定是否採用媒體暫停，如果採用，其時間長短為（60 秒、75秒、90秒或100秒）。
不鳴哨 No-Call	NC	當裁判認定一次可能的犯規或違例並未違背規則的精神和涵意時，裁判最佳的決定就是不鳴哨。
非執行裁判 Non-Active Referee	NAR	非執行罰球、發界外球，或在比賽開始跳球時拋球的裁判。
明顯的情況 Obvious Play	OP	對於裁判、教練、球員和觀眾等多數參與者而言，比賽中一些清楚可見的狀況，裁判必須100%準確無誤，沒有犯錯的空間。
無球狀況 Off the Ball	OFB	應關注比賽的各方面，而非單單關注持球者和其附近的球員。
進攻端 Offensive End	N/A	球隊試圖進攻得分之球籃所在的球場一端（他們的前場）。
籃球規則官方解釋 Official Basketball Rules Interpretations	OBRI	FIBA 發布的文件，其中包含 FIBA 定義的所有官方解釋。

術語	英文縮寫	解釋
開放的視角 Open Angle	OA	在裁判的首要/次要涵蓋區域內清楚的視野。切勿失去開放的視野。
對邊 Opposite Side	OPS	這是指比賽球場遠離記錄台的一側。
出界 Out-of-Bounds	OOB	比賽球場以外的區域—包含球場四週及界線本身。
由外向內(角度) Outside-In (Angle)	O-IN	前導裁判的理想位置是以 45° 站位，並將更多的球員涵蓋在他的視野範圍內。
翻球 Palming (the ball)	PLM	參閱：翻運球 (carrying the ball)。
傳球 Pass	N/A	將球從一位進攻球員拋向另一位進攻球員而使球移動的方式。
將球傳走 Pass-Off	POFF	一位球員開始投籃動作，被犯規後並未持續投籃動作而將球傳給隊友的狀況，將視為一般犯規，不是正在投籃動作中的犯規。
有耐性的哨音 Patience Whistle	PW	當裁判在鳴哨之前能觀察整個狀況（開始/發展/結束）。
周邊視野 Peripheral Vision	PV	當向前方看時，同時能看到兩邊更寬廣的視野。
侵人犯規 Personal Foul	PF	侵人犯規係指不論活球或死球時，球員與對手發生非法的身體接觸的犯規。
鬼影哨(幻想哨) Phantom Call (Fantasy Call)	FAC	裁判員做出犯規的宣判，而事實上該狀況並沒有身體接觸（自律的問題/“我沒看到就不吹”）。這種情況不同於因錯誤理解尺度而把尺度內的接觸（Marginal Contact）宣判為犯規。（尺度的問題）
擋人 Pick	SC	進攻的掩護。
中樞足 Pivot Foot	PF	當一位球員持球而沒有運球時，他/她被允許以一足做旋轉，惟該足必須在地板的同一點上—即中樞足。
球員 Player	N/A	在比賽時間，一位在場上賦予比賽權利的隊員就是球員。
賽前會議 Pre-Game Conference	PGC	在重要的比賽開始之前，裁判必須會晤以相互熟悉，討論他們的運作機制並為比賽作準備。
賽前的例行檢查 Pre-Game Routines	N/A	裁判在比賽實際開始前進行例行檢查，這包括檢查記錄表、確認計時員了解該比賽特定的計時規定等。
預防性執法 Preventative Officiating	PRO	指裁判員透過與球員和（或）教練溝通防止問題發生的舉動。這可以在活球期間（低位、外圍攻守），也可以在死球期間。

術語	英文翻譯	解釋
首要責任區(涵蓋範圍) Primary (Coverage)	PCE	裁判必須始終能夠涵蓋的責任區和動作。
推開 Push-Off	PO	當進攻隊球員為了阻止防守隊球員的行動、試圖搶球或為自己創造更大的空間而“推開”防守球員。
推人 Pushing	PU	推人係指球員用身體任何部位強迫或試圖推開一位持球或未持球的對手，造成的非法身體接觸。
快哨 Quick Whistle	QW	裁判未能在鳴哨之前觀察整個狀況。有時，快哨會導致沒有必要的宣判。
籃板球 Rebound	RB	如果球未中籃，兩隊之間為了爭奪球權即所謂的搶籃板球（球從籃圈或籃板反彈）。因此，搶到籃板球就是在球未中籃後搶到球。
矩形區域 Rectangle	RC	在前場為了定義裁判的責任範圍，將其劃分為6個區域。
裁判 Ref	N/A	裁判(Referee)的縮寫。
裁判 Referee	REF	一般來說，係指於比賽中執法的2或3位裁判。
裁判 Referees	N/A	裁判包含1位主裁判和1或2位檢查員，他們應由記錄台人員和臨場委員（如在場）協助。
裁判指導員 Referee Instructor	RI	裁判指導員是一位擁有豐富籃球與執法的教與學知識之人士。國際籃球總會已認證並訓練裁判指導員。
監控防守動作 Refereeing Defence	RD	執法持球狀態時的首要任務是，注意防守球員的非法動作，同時將持球的進攻球員保持在視野範圍內。
合乎原則的宣判 Regular call	RC	裁判在其責任區做出的標準宣判（無須協助）。
籃圈 Ring	N/A	球必須要穿過球籃的金屬鐵圈以記錄得分。
輪轉 Rotation	ROT	這是指在前場時，當球的位置移動導致前導裁判發動一次位置的改變或“輪轉”到球邊。前導裁判引導輪轉的時機是當球移動並停留在中間裁判那邊（弱邊）。前導裁判位置的改變會影響中間裁判（成為“追蹤”）和追蹤裁判（成為“中間”）位置的改變。
掃瞄(禁區) Scan (the Paint)	SPA	前導裁判在端線輪轉時，必須掃瞄禁區內無球的非法動作，若當中沒有球員則應觀察下一個動作區域。
得分 Score	FG	中籃或罰球得分。亦指兩隊的總比分—本場比賽比分為50：47。
記錄員 Scorer	SR	記錄員應根據籃球規則的規定執行記錄表之記錄。

術語	英文縮寫	解釋
記錄表 Scoresheet	SS	比賽的正式記錄表詳細記載完整的比賽信息，記錄表記錄了球隊和球員個人累積的得分和犯規。
掩護 Screening	SC	試圖延遲或阻止未持球的對手，使其無法到達比賽球場上的理想位置時，即為掩護。
次要責任區(涵蓋範圍) Secondary (Coverage)	SCE	裁判確保涵蓋主要責任區後，所能夠涵蓋到的責任區和動作。
自我評量 Self-Evaluation	SEF	評量自己表現的程序。
推銷你的哨音 Selling the Call	STC	以更大音量的哨音和加一些指示的手號來強調判決，只在勢均力敵的狀況中使用，幫助宣判更能被接受。
半圓區 (進攻免責) Semi-Circle (No-Charge)	NCSC	在比賽球場上劃出的進攻免責區，其目的是指定一特定區域對籃下的撞人/阻擋情況作解釋。進攻免責區的標示線是進攻免責區的一部分。
試投 Shot	N/A	對著球籃投球。
投籃計時員 Shot Clock Operator	SCO	投籃計時員應依籃球規則的規定操作投籃計時鐘。
24 秒違例 Shot Clock Violation	SCV	球隊在場上獲得活球的控球權，必須在 24 / 14 秒內試圖投籃，否則就是違例。
邊線 Sidelines	N/A	邊線劃在比賽球場區域的側邊。
手號 Signals	N/A	描述於規則中，裁判向球員和記錄台說明其判決的正式聯繫方式。
手號(裁判團隊間的聯繫) Signals (communication among the crew)	N/A	由一位裁判員向搭檔做出的手號，以協助比賽維持和團隊合作—例如：詢問另一(兩)名裁判球出界之前誰最後觸及球。每個裁判團隊也許有他們自己內部的溝通方式。
特殊情況 Special Situations	SPS	發生在違規後的同一個停錶時間內，宣判另一個犯規就是特殊情況。
規則的精神和意涵 Spirit and Intent of the Rules	N/A	規則並不是只按照字面意思來解釋的，而是要終止球員使用非法手段得利。因此，不是所有的接觸都是犯規，只有引起接觸的人導致一位球員處於不利的接觸才是。因此，每一狀況都應透過其對比賽的影響作判斷，而非單單考慮接觸的本身。必須更有彈性地解釋規則；以規則的“精神和涵意”來執法。
先發五人 Starting Five	SF	教練應在比賽開始前至少 10 分鐘，指定比賽先發的 5 名球員。

術語	英文縮寫	解釋
維持在狀況的觀察中 Stay with the Play	SWP	屬個人的執法技巧，裁判在一個比賽狀況結束前不應將視線和注意力移開。
強邊(執法/3人裁判法) Strong Side (Refereeing/3PO)	SSR	前導裁判和追蹤裁判所在的球場一側(3人裁判法)。
球員替補時機 Substitution Opportunity	SUBO	<p>當下列情況時，球員替補時機開始：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 對兩隊而言，球成死球且比賽計時鐘撥停，裁判向記錄台工作人員聯繫完畢後。 ■ 對兩隊而言，在最後一次罰球中籃之後，球成死球。 ■ 對非得分隊而言，在第四節或每一延長賽中比賽計時鐘顯示 2:00 分鐘或更少時，對隊投籃得分。 <p>當發界外球或第一次或僅有一次罰球，球在球員可處理的位置時，替補時機結束。</p>
球員替補 Substitution / Substitute	SUB	比賽期間，一位被賦予比賽權利的球隊成員，他不在比賽球場上時，即為替補員。
換位(裁判) Switching (Referees)	SW	指前導裁判、追蹤裁判和中間裁判在向記錄台報告犯規後的換位。換位通常是指宣判的裁判移動到球場上新的位置。
記錄台邊 Table side	TS	這是指比賽球場最靠近記錄台的一側。
記錄台人員 Table Officials	TBO	記錄台人員應為 1 名記錄員、1 名助理記錄員、1 名計時員和 1 名投籃計時員。
撥球 Tap	N/A	撥球係指以手向敵籃拍撥球體。
球隊/球隊成員 Team / Team Member	TM	<p>每一球隊應由下列人員組成：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 包括隊長在內賦，賦予比賽權利的球隊成員不可超過 12 位。 ■ 一位主教練。 ■ 最多 8 位球隊有關人員，其中最多 2 位助理教練。如果球隊有助理教練可以坐在球隊席區。第一助理教練應被登錄在記錄表上。
球隊席區 Team Bench Areas	TBA	<p>球隊席區應由 2 條線所標示在比賽球場外的範圍。</p> <p>每一球隊席區內應放置 16 張座椅，供主教練、助理教練、替補員、喪失比賽權利的球員與球隊有關人員。所有其他人員應距離球隊席後方至少 2 公尺。</p>

術語	英文縮寫	解釋
球隊控制(球) Team Control (Ball)	TC	當一位球員持球、運球或活球在其可處理的位置時，即球隊開始控制球。當下列情況時，球隊繼續控制球： 1. 球隊一員控制著活球。 2. 球於隊友間相互傳遞。 當下列情況時，球隊結束控制球： 1. 對手獲得控制球。 2. 球成為死球。 3. 投籃或罰球時，球離開球員的手。
控球隊犯規 Team Control Foul	TCF	進攻犯規。正控制球的球隊球員犯規。
球隊犯規 Team Foul(s)	TFO	球隊犯規是球員被宣判的侵人犯規、技術犯規、違反運動精神犯規或奪權犯規。每一節每一隊犯規滿4次之後，該隊進入球隊犯規罰則階段。
團隊合作 Teamwork	N/A	裁判團隊間平順的運作，可以為比賽提供適當的涵蓋和掌控。
技術犯規 Technical Foul	TF	球員、教練、替補員或球隊席區中球隊有關人員因違反運動精神的行為，沒有涉及身體接觸的犯規，也稱為「T」。
節奏 Tempo	N/A	比賽進行的速度：兩隊在來回場上、快攻與大量失誤；或球隊刻意充分利用 24 秒作進攻等。
三人裁判法 Three (3) Person Officiating	3PO	由 3 名裁判在比賽中執法。3 名裁判分別是主裁判(CC)、第一檢查員(U1)和第二檢查員(U2)，又或在實務工作時在前導、追蹤和中間的位置。
三(3)秒 Three (3) seconds	3S	當一隊在前場控制活球，且比賽計時鐘正啟動時，該隊球員不得在對隊的禁區內，連續停留超過 3 秒鐘。
發界外球 Throw-in	T-IN	發界外球係指界外的發球員將球傳進比賽球場內。
時間與距離 Time & Distance (Basketball)	T&D	防守空手球員時應適用時間與距離的因素。意即防守球員不得過於接近和(或)急速進入移動中對手的路徑，使其無法獲得足夠的時間或距離，用以停止或改變方向。距離係直接與對手的速度成正比，但是不得小於正常的 1 步。
暫停(裁判) Time-Out (Referees)	RTO	當球員受傷或裁判希望與搭檔、球員、記錄台或球隊席區商議，裁判可以宣判裁判暫停。

術語	英文縮寫	解釋
暫停 (球隊) Time-Out (Team)	TO	暫停是比賽中一次 1 分鐘中斷的時間，教練可與球隊溝通。每隊在上半時的任何時間可以請求 2 次暫停；下半時 3 次暫停；每一延長賽 1 次暫停。
暫停時機 Time-Out Opportunity	TOO	當下列情況時，暫停時機開始： <ul style="list-style-type: none"> ■ 對兩隊而言，球成死球、比賽計時鐘撥停，且裁判向記錄台工作人員聯繫完畢之後。 ■ 對兩隊而言，在最後一次罰球中籃之後球成死球。 ■ 對非得分隊而言，對隊投籃得分。 <p>當發界外球、第一次或僅有一次的罰球，球在球員可處理球的位置時，暫停時機結束。</p>
計時員 Timer	TR	計時員應依籃球規則計時比賽時間、暫停時間和比賽休息時間。
追蹤裁判 Trail (Referee)	T	在兩人裁判系統下，一位裁判領先戰況到達球場一端，另一位裁判則在狀況稍後方，以保持三明治包夾原則。同時控管干擾球和注意球是否中籃是追蹤裁判的責任。
帶球走違例 Travelling Violation	TV	當球員開始運球使球離手前，先抬起或移動地板上的中樞足；或當急停、傳球或投籃時在收球後走太多步。運球中不可能發生走步。運球中球員手部未接觸球時，跨多少步不受限制。
三哨音 Triple Whistle	3W	當三名裁判在同一個狀況同時鳴哨。
失誤 Turnover	TOR	當進攻隊不是因為球未中籃或球中籃而失去控制球；如被抄截、違例或進攻犯規。
兩人裁判法 Two (2) Person Officiating	2PO	由 2 名裁判在比賽中執法。裁判包括一位主裁判員 (CC) 和一位檢查員 (U)，且他們在比賽中分別在前導和追蹤的位置。
檢查員 Umpire	U (U1, U2)	在兩人執法中，一位裁判被指定為主裁判，另一位是檢查員，檢查員通常較年輕和(或)經驗較少的。除了對主裁判的明文規定外，檢查員的職責和權力與主裁判相同。三人裁判法中則有一位主裁判員和兩位檢查員 (U1 和 U2)。

術語	英文縮寫	解釋
違反運動精神的行為 Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)	UC	違反運動精神是指其違反公平、不尊敬的個人態度。包含欺騙的行為，例如不尊重裁判或對手，發表貶低或批評性的言論；口出粗話髒話無論是否針對某人。對於場上球員、教練、球隊成員/有關人員所做出違反運動精神的行為的判罰是技術犯規。
違反運動精神的犯規 Unsportsmanlike Foul	UF	包括下列任何條件的不合法接觸，應被宣判違反運動精神的犯規： <ul style="list-style-type: none"> 和對手發生身體接觸且並非在規則之精神與意涵內合法地試圖直接對球做攻守(C1)。 一球員在比賽過程中對對手造成過度的身體接觸(C2)。 由防守球員為了阻止攻守轉換時的進攻球員前進所產生之非必要的接觸。此規定適用至進攻球員開始投籃動作為止(C3)。 一球員被對手從後面或側面引起非法身體接觸，該球員向敵籃前進，且該前進的球員和球與敵籃間沒有其他球員。此規定適用至進攻球員開始投籃動作為止。(C4) 在第四節或延長賽中，比賽計時鐘顯示 2:00 分鐘或更少時，當發界外球，球還在裁判手中或置於發球員可處理的位置時，防守球員在場上與對手發生接觸(C5)。
影像操作員 Video Operator	VO	在國際籃球總會的比賽中，影像操作員標記裁判的宣判。他們主要的功能是用電腦以及其他設備透過裁判的宣判結取資料，針對影像以及裁判宣判的動作之數據做後續的分析。
違例 Violation	N/A	違反是違反規則。罰則：由對隊從違例發生最近處發界外球，籃板正後方除外，除非規則中有其他相關之規定。
警告 Warning	WAR	指裁判警告主教練或球員任何不當的行為：通常是因其不適當的行為、延誤比賽或假倒。
弱邊 (執法) Weak Side (Refereeing)	WSR	中間裁判所在的球場一側（在三人裁判法中）。
取消得分 Wiping the Basket	N/A	取消得分（此術語通常使用在北美區域）。
工作區域 Working Area	WA	裁判在任何規定的位置中正常的執法區域。

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99