

2023年度 JBAルールテスト用問題集（172問）

2023年3月20日更新

	問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度	備考
【Q1】 第1章 ゲーム 第2章 コート、 用具・器具	1	ゲームは、審判、テーブルオフィシャルズ、およびコミッショナー（同席している場合）によって進行される。	○	第1条 定義	D	ルールブック 1-1
	2	コートの大きさは、境界線の内側からはかり、縦32m、横19mとする。	×	第2条 コート	C	ルールブック 2-1
	3	センターラインはフロントコートの一部である。	×	第2条 コート	D	ルールブック 2-5-2
	4	スコアラーステーブルの配置はコートに向かって左から、ショットクロックオペレーター、タイマー、コミッショナー（同席している場合）、スコアラ、アシスタントスコアラの順である。	○	第2条 コート	D	ルールブック 2-5
	5	バスケットボールのゲームを行うときには、2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザーの装置は必ずしも必要ではない。	×	第3条 用具・器具	D	ルールブック 3
【Q2-Q3】 第3章 チーム 第4章 プレーの 規定	1	同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のコンプレッションウェア、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンドは全て同じ単色でなければならないが、テーピングは別の色でもよい。	×	第4条 チーム	C	インプリ 4-1
	2	A6はユニフォームのパンツの下にコンプレッションウェアを着用していて、そのウェアはくるぶしまで伸びていたため、審判はコンプレッションウェアを膝上まで上げるようA6へ指示した。	×	第4条 チーム	C	インプリ 4-7
	3	怪我をしたプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、タイムアウト前に怪我をしたプレーヤーに対する交代の合図をタイマー（国内大会においてはスコアラ）が行っていたとしても、そのプレーヤーはプレーを続けることができる。	×	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	ルールブック 5-7
	4	A1が足首を怪我したと見られたため、ゲームが中断された。チームAの交代要員がコート内に入ったが、様子を見ただけでA1の手当てはしなかった。審判はA1は手当てを受けたと判断し、A1を交代させた。	○	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-2
	5	チームAのチームベンチエリアの近くでB1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。ファウルのあと、A1は自チームのチームベンチエリア内に倒れてしまった。A6は立ち上がってA1が起き上がるのを助けた。A1は遅くとも約15秒以内で、速やかにプレーすることができたが、審判は介助を受けたとみなしA1を交代させた。	×	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-7
	6	チームAは所定の時間内にスコアラにリストを提出した。2人のプレーヤーの番号が実際のユニフォームの番号と一致していなかったことが、試合開始後に判明した。審判はチームAのヘッドコーチに罰則を与えず、スコアシートを正しく修正の上ゲームを再開させた。	○	第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-2
	7	ヘッドコーチはスコアラに、スコアシートの最初に出場する5人のプレーヤーの欄に小さい「×」を記入するように依頼をし、スコアラがスコアシートに小さい「×」を記入した。	×	第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-6
	8	第1クォーターはジャンプボールのボールがセンターサークルでのトスアップにより、プレーヤーにタップされた瞬間に始まる。	×	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	B	ルールブック 9-1
	9	ゲーム開始後、審判が両チームともに誤った方向にプレーしていることに気がついた。ゲームはどちらのチームにも不利にならない状況でできる限りすぐに止められる。両チームはバスケットを交換し、ゲームは止められた場所に最も近い対称となる位置から再開される。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	B	インプリ 9-5
	10	A2がB2にファウルをしたとき、A1はゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていて、ボールはA1の手の中にあった。A1はひと続きの動作でショットを終えた。A1のショットが成功した場合、そのゴールは認められず、ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	B	インプリ 10-3

11	クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーのA1によってボールが正当にタップされた直後に、A2とB2の間でヘルドボールが起きた。審判はA2とB2をジャンパーとして指定し、再度ジャンプボールを行う。	○	第12条 ジャンプボール・オルタネイティングポゼッション	B	インプリ12-5
12	クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーのA1によってボールが正当にタップされた直後に、A2がB2にアンスポーツマンライクファウルをした。審判はB2に誰もリバウンドの位置に着かせない状態で2本のフリースローを与えたのち、フロントコートのスローインラインからチームBのスローインでゲームを再開した。ショットクロックは14秒となる。	○	第12条 ジャンプボール・オルタネイティングポゼッション	B	インプリ12-8
13	ゲームクロック残り4:17で、オルタネイティングポゼッションのスローインの間に、スローインをするA1が、ボールを持ったままコートに入った。審判はA1のバイオレーションを宣し、チームBにボールを与えた。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにされずそのままの方向となる。	×	第12条 ジャンプボール・オルタネイティングポゼッション	C	インプリ12-25
14	チームAは15秒間ボールをコントロールしている。A1はA2にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B1はボールをキャッチしようとコート内からジャンプをして境界線を越え、まだ空中にいる間に両手でボールを弾いた。ボールのチームコントロールが変わったので、ショットクロックはリセットされる。	×	第14条 ボールのコントロール	C	インプリ14-3
15	第4クォーター残り0.2秒で、チームAにスローインが与えられ、審判はイリーガルバウンダリーラインクロッシングシグナルを示してからA1にスローインのボールを与えた。A1が空中に投げたボールをA2が直接ダンクしてショットを成功させたが、審判はゲームクロックに0.0秒が表示されたとき、ボールはまだA1の手に触れていたと判断したため、得点を認めなかった。	○	第16条 得点：ゴールによる点数	A	インプリ16-12
16	B1がスリーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはツーポイントゴールエリアのコートに触れ、その後でバスケットに入った。審判はA1の得点として2点を認め、1本のフリースローをA1に与えた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ16-8
17	A1はスリーポイントゴールエリアから相手チームのバスケット付近にいるA2に向けてボールをパスした。ボールはパスカットを試みたB2に触れた後、バスケットに入ったため、審判はチームAのキャプテンに2点を認めた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	A	インプリ16-5,16-6
18	相手チームのゴールが成功したあと、A1がエンドラインの外側のアウトオブバウンズでスローインのボールを持った。A2はエンドラインの外側のアウトオブバウンズからジャンプして、空中にいる間にA1のスローインのボールをキャッチした。そのあと、A2がコート上にいるA3にボールをパスした。審判はチームAの正当なプレーとして判断し、バイオレーションを宣さなかった。	○	第17条 スローイン	B	インプリ 17-40
19	A1がショットをした。ボールが下降しているとき、A2がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。A1のゴールは認められず、チームBはバックコートのエンドラインからスローインを与えられる。ショットクロックは24秒となる。	×	第17条 スローイン	B	インプリ 17-52
20	ゲーム開始のジャンプボールでボールがクルーチーフの手を離れたあと正当にタップされる前に、ジャンパーのA2がバイオレーションを宣せられ、チームBにスローインのボールが与えられた。このときチームAが交代を請求したため、審判は交代を認めた。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	B	インプリ 18/19-2
21	ゲームクロックが止まり、B1はB6と交代した。チームAにスローインが与えられた後、ゲームクロックが動き始める前に、B6はファウルを宣せられた。これはB6の5個目のファウルであった。ゲームクロックが動いていないため、審判はB6の交代を認めず、プレーを続行させた。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	A	インプリ 18/19-15
22	ゲームでは、第1クォーターと第2クォーター（前半）の間、第3クォーターと第4クォーター（後半）の間、および各オーバータイムの間にそれぞれ2分間のインターバルを設ける。	○	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	D	ルールブック 8-3
23	各クォーターやオーバータイムの終了時にインスタントリプレーシステム（IRS）のレビューが行われる場合、プレーのインターバルは審判がIRSのレビューを開始した時に始まる。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	C	インプリ 8-1
24	A1はスリーポイントゴールのショットをした。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B1がまだ空中にいるA1にファウルをした。ボールはバスケットに入った。B1のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルの判定基準に合致せず、パーソナルファウル相当のものであった。審判はA1の3点を認めた上で、B1のパーソナルファウルを記録し、1本のフリースローをA1に与え、ゲームを終了させた。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	インプリ 8-4

	25	バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショットの動作（アクトオブシューティング）は、プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。	×	第15条 ショットの動作 （アクト・オブ・シューティング）中のプレーヤー	D	ルールブック 15-1-3
	26	動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）とは、プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。	○	第15条 ショットの動作 （アクト・オブ・シューティング）中のプレーヤー	D	ルールブック 15-1-2
	27	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。ファウルのあと、A1はA2にボールをパスした。ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	○	第15条 ショットの動作 （アクト・オブ・シューティング）中のプレーヤー	D	インプリ 15-9
	28	ツーポイントゴールのために両手でボールを持ったA1はバスケットに向かってドライブをした。B1はA1にファウルし、その勢いでA1はトラベリングのバイオレーションをした。ボールはバスケットに入ったため、審判は得点を認め、A1に1本のフリースローを与えた。	×	第15条 ショットの動作 （アクト・オブ・シューティング）中のプレーヤー	C	インプリ 15- 11
	29	第3クォーターで、チームAはフロントコートからのスローインを与えられ、ショットクロックは残り7秒であった。スローインをするA1がボールを持っているとき、B1は境界線を越えて手を動かした。審判はB1のバイオレーションを宣したあと、再度チームAにスローインを与えた。ショットクロックは7秒となる。	×	第17条 スローイン	C	インプリ 17-3
	30	B1がA1のツーポイントゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1の2本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うためにB6が交代してプレーヤーとなり、チームAもA6が交代してプレーヤーとなった。B6がA2のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1が2本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。	○	第18条 タイムアウト、第19条 交代	C	インプリ 18/19-10
【Q4-Q9】 第5章 バイオレーション	1	サイドラインの近くで、両手でボールを持ったA1がB1に近接してガードされヘルドボールとなった。その間にA1の片足がアウトオブバウンズに触れてしまったが、審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。	○	第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	C	ルール 23-2-3
	2	サイドラインの近くで、両手でボールを持ったA1がB1とB2に近接してガードされた。A1は片足がアウトオブバウンズに触れているB1にボールで触れた。審判はB1のアウトオブバウンズのバイオレーションを宣した。	○	第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	C	インプリ 23-3
	3	A1はドリブルを終えたあと、ひと続きの動きで、意図的にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールは他のプレーヤーに触れずコート上に弾み、A1が再びボールをキャッチした。審判はダブルドリブルのバイオレーションを宣した。	×	第24条 ドリブル	B	ルール 24-1-4 インプリ 24-3
	4	A1はドリブルを終えたあと、B1の脚に故意にボールを投げて当てた。A1はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。審判はA1のバイオレーションを宣した。	○	第24条 ドリブル	C	インプリ 24-7
	5	A1はどちらのチームもコントロールしていないボールに飛び込んで、フロアに横たわった状態でボールをコントロールした。そのあと、A1はボールを持ったまま立ち上がった。審判はA1にトラベリングのバイオレーションを宣した。	○	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-2 インプリ 25-4
	6	A1はドリブルをしながらバスケットに向かってドライブをしている。右足がフロアに触れている状態でボールを支え持ち（0歩目）、その右足で踏み切って再び右足をフロアにつけ（1歩目）、続いて左足をフロアにつけた（2歩目）。そしてひと続きの動作で左足で踏み切ってショットをした。審判は0歩目を適用してこのステップを0-1-2と数えてトラベリングのバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	×	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-1 インプリ 25-6
	7	A1がチームAのフロントコートのサイドラインからスローインをしようとボールを持っているときに、チームAのフロントコートの制限区域内でA3が3秒間とどまっていた。審判はA3に対して3秒のバイオレーションを宣した。	×	第26条 3秒ルール	C	ルール 26-1-1 インプリ26-5
	8	チームAのフロントコートでA1がライブのボールをコントロールしているときに、A2はチームAのフロントコートの制限区域内に2秒間とどまっている状態でボールを受け取った。A2がショットをするためにドリブルでバスケットに向かってドライブをしているときに3秒が経過した。審判は3秒のバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	○	第26条 3秒ルール	C	ルール 26-1-2

9	チームAのフロントコートでA1がライブのボールをコントロールしているときに、A2はチームAのフロントコートの制限区域内に2秒間とどまっていた。A2はこのままでは3秒のバイオレーションになってしまうと判断して、エンドラインからアウトオブバウンズに移動して、再び制限区域内に戻った。審判は3秒のバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	×	第26条 3秒ルール	B	インプリ 26-1、2
10	コート上でライブのボールを持っているA1は、チームBのプレーヤーが1m以内の距離にいたが積極的にガードされていなかったため、5秒間パス、ショットあるいはドリブルをしなかった。審判はA1に対して5秒のバイオレーションを宣した。	×	第27条 近接してガードされたプレーヤー	D	ルール 27-1、2
11	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。フロントコートへのパスの途中で、ボールは空中にあるときにセンターラインをまたいだ状態で止まっているB1によって正当に弾き出され、チームAのバックコートに戻り、A1が再びバックコートでボールをコントロールした。この時点でA1が最初にバックコートでライブのボールをコントロールしてから8秒が経過していた。審判はチームAに8秒のバイオレーションを宣した。	×	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2
12	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、バックコートにいるA2に向かってパスをした。A2はバックコートから左足で踏み切って空中でボールをキャッチし右足でフロントコートに着地した。そのあと、右足で踏み切ってバックコートにいるA3にボールをパスし、ボールは他のどこにも触れずにA3に渡った。このとき、チームAがバックコートでライブのボールをコントロールしてから8秒が経過していた。審判はチームAに8秒のバイオレーションを宣した。	○	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2、30-1-1
13	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、両足が完全にフロントコートに触れているA2に向かってパスをした。A2はボールをキャッチできず、ボールはA2の体に当たってバックコートに転がり、バックコートにいるA3がキャッチした。このとき、チームAがバックコートでライブのボールをコントロールしてから8秒が経過していた。審判はその前にA2の体にボールが当たっていたためフロントコートにボールが進められたと判断し、A3がキャッチした時点で再び8秒のカウントを始めた。	○	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2、30-1-1
14	A1がバックコートで4秒間ドリブルをしたとき、B1がボールをチームAのバックコートのアウトオブバウンズに弾き出した。ゲームはバックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。審判はボールを4秒でフロントコートに進めることをスローインをするチームAのプレーヤーに伝える。	○	第28条 8秒ルール	C	ルール 28-1-3 インプリ 28-10
15	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。フロントコートへのパスの途中で、ボールが空中にあるときに8秒が経過し、チームAに8秒のバイオレーションが宣せられた。審判はチームBのバックコートのセンターラインに最も近いアウトオブバウンズからチームBにスローインを与え、ショットクロックに24秒を表示してゲームを再開させた。	×	第28条 8秒ルール	D	インプリ 28-14
16	A1のショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバックボードに触れたあと、リングに触れずにコート上に転がったが、B2に速やかかつ明らかにコントロールされた。審判はボールがコートに転がったためショットクロックのバイオレーションを宣した。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-1
17	A1のショットで、ボールはバックボードに触れたが、リングには触れなかった。B1はボールに触れたがコントロールすることはできず、その後A2がボールをコントロールした瞬間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールは一度B1に触れられているためショットクロックのバイオレーションにはならない。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-3
18	A1のショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、その後B1がボールをコントロールすることなくアウトオブバウンズに弾き出した。審判はチームBのアウトオブバウンズのバイオレーションを宣し、チームAのスローインでゲームを再開させた。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-5
19	A1はショットの動作（アクトオブシューティング）中にB1にファウルをされた。ファウルのあと、ひと続きの動作でショットを完了させようとしているときにショットクロックのブザーが鳴り、そのあと、A1はボールを手から離しショットを放った。ボールはバスケットに入った。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、まだA1がボールを手から離していなかったため、得点を認めず2本のフリースローをA1に与えた。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-6

20	ゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールのコントロールを得た。ショットクロック残り1秒で、A1がショットをした。ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、A2がリバウンドのボールを取ったため審判はチームAのショットクロックのバイオレーションを宣した。このときゲームクロックは0.8秒を示していた。審判はゲームクロックを1.2秒に戻し、ゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開した。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-7
21	ショットクロックの終了間際に（2人ともフロントコートにいる）A1のパスをA2がキャッチできず、ボールはチームAのバックコートに転がった。B1がバスケットまで誰もいない状況でボールをコントロールしようとする前に、ショットクロックのブザーが鳴った。審判は、B1が速やかかつ明らかにボールのコントロールを得たため、ショットクロックのブザーはなかったものとしてゲームを続行させた。	○	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-9、10
22	ショットクロック残り4秒で、チームAがフロントコートでボールをコントロールしているとき、A1が怪我をして、審判がゲームを止めた。ゲームはショットクロック残り4秒で再開される。	○	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-15
23	ショットクロック残り6秒で、A1のショットのボールが空中にある時にA2とB2にダブルファウルが起きた。ボールはリングに触れなかった。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。ゲームはショットクロック残り14秒でチームAのスローインで再開される。	×	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-16
24	第3クォーターでA1のフロントコートからのスローインの間に、B1が境界線を越えて両腕を動かし、A1のパスを妨げた。そのとき、ショットクロックは残り11秒であった。審判は、B1のスローインのバイオレーションを宣し、ショットクロック残り11秒でフロントコートからチームAのスローインで再開した。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-19
25	第4クォーター残り30秒、得点がA 72 - B 72で、チームAが新たにコート上でボールのコントロールを得た。20秒が経過しA1がドリブルをしているとき、同じくゲームをしていた隣のコートからボールが飛び込んできたため審判がゲームを止めた。ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開され、ショットクロックはリセットされる（何も表示しない）。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-21、22
26	ショットクロック残り17秒で、A1のショットのボールが空中にあるときにチームAのフロントコートにいるB2がA2にファウルをし、このクォーター2個目のチームファウルであった。ボールはバスケットに入った。A1のゴールは認められる。ゲームはフロントコートのB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-25、26
27	A1のショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。そのとき、チームAのフロントコートでB2がA2にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。A1のショットのボールはリングに触れなかった。審判はチームAのショットクロックのバイオレーションを宣し、B2に宣したファウルをなかったものとした。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチームBのスローインで再開される。	×	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-31
28	A1のショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。B2にテクニカルファウルが宣せられた。A1のショットのボールはリングに触れなかった。審判はB2のテクニカルファウルによる1本のフリースローをチームAに与え、バックボードの真後ろを除いたエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインでゲームを再開した。	○	第29条 ショットクロック	A	インプリ 29/50-32
29	ショットクロック残り19秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときにB2がA2にアンスポーツマンライクファウルをした。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA2に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-33、35
30	ショットクロック残り20秒で、A1がショットをした。ボールはリングに触れA2がボールのコントロールを得た。ショットクロックは継続となる。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-36、38
31	ショットクロック残り20秒で、A1がショットをした。ボールはリングに触れ、そのボールにB1が触れたがコントロールすることはできず、ボールはチームAのバックコートのサイドラインからアウトオブバウンズに出た。ゲームはバックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-36、40
32	ショットクロック残り17秒で、A1がショットをした。そのあと、ボールはリングとバックボードの間に挟まった。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。審判はチームAのフロントコートのバックボードの真後ろを除いたバックボードに最も近いエンドラインのアウトオブバウンズからチームAにスローインを与え、ショットクロックを14秒から再開させた。	○	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-45

33	ゲームクロックが動いている間に、A1がチームAのフロントコートで新たにボールのコントロールを得た。ショットクロックは14秒となる。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-49、50
34	ゲームクロック残り24秒未満で、チームがコート上でライブのボールのコントロールを得たり、取り戻したりした場合、ショットクロックには何も表示しない。ゲームクロック残り24秒未満および14秒を超えていて、ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ、オフェンスのチームがコート上でライブのボールのコントロールを取り戻したあと、ショットクロックは14秒となる。そのとき、ゲームクロックが14秒以下であった場合、ショットクロックには何も表示しない。	○	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-54
35	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、バックコートにいるA2に向かってパスをした。A2はバックコートから左足で踏み切って空中でボールをキャッチし右足でフロントコートに着地した。そのあと、右足で踏み切ってバックコートにいるA3にボールをパスし、ボールは他のどこにも触れずにA3に渡った。このとき、チームAがバックコートでライブのボールをコントロールしてから6秒が経過していた。審判はバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	ルール 28-1-2、30-1-1
36	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、両足が完全にフロントコートに触れているA2に向かってパスをした。A2はボールをキャッチできず、ボールはA2の体に当たってバックコートに転がり、バックコートにいるA3がキャッチした。このとき、チームAがバックコートでライブのボールをコントロールしてから8秒が経過していた。フロントコートにボールが進められたため8秒のバイオレーションではないが、チームAはボールをバックコートに戻したと判断し、審判はバイオレーションを宣した。	×	第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	ルール 28-1-2、30-1-1
37	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。B1はチームBのフロントコートからジャンプをして空中にいる間にボールをキャッチし、センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルをした。審判はB1のプレーは正当と判断してプレーを続行させた。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	インプリ 30-1、2
38	チームAのフロントコートでスローインを行うA1がA2にボールをパスした。A2はチームAのフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、両足でチームAのバックコートに着地した。審判はチームAがボールを不当にバックコートに戻したと判断してバイオレーションを宣した。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-4
39	ショットのボールがバックボードに触れたあと、ボール全体がリングの高さより上にあり、まだバスケットに向かって落ち始めていない間にプレーヤーがボールに触れた。審判はプレーを続行した。	×	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	C	ルール 31-2-1
40	A1の最後のフリースローでボールがリングに触れたあと、まだバスケットに入る可能性を残している状態で、B1がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。審判はインタフェアレンスのバイオレーションを宣してA1に1点を与え、さらにB1にテクニカルファウルを宣した。	×	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	A	ルール31-3-3 インプリ 31-2
41	A1の最後のフリースローで、ボールはリングから跳ね返った。B1がボールを弾き出そうとしたが、ボールはバスケットに入った。審判はインタフェアレンスのバイオレーションを宣して、A1に1点を与えた。	×	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	B	インプリ 31-6
42	A1の最後のフリースローで、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドでB2がA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状態で、A3がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。A3のインタフェアレンスのバイオレーションであるため得点は与えられない。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。	○	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	A	インプリ 31-8
43	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1がショットをしたあと、ボールがリングから跳ね返り、リングの上に乗った。ボールがリングの上に乗っている間に、B1がバックボードに触れたため、審判はB1のインタフェアレンスのバイオレーションを宣しA1の得点を認めた。	○	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	B	インプリ 31-19
44	A1がツーポイントゴールのショットをした。ボールのわずかな部分がバスケットの中であり、リングの周りを回転しているとき、A2がボールに触れた。審判はA2のインタフェアレンスのバイオレーションを宣した。	×	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	B	インプリ 31-24
1	クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ファウルがボールがデッドになった後で宣せられた場合は、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルである場合を除いて、そのファウルはなかったものとする。	○	第32条 ファウル	C	ルールブック 32-1-3

【Q10-Q15】 第6章 ファウル	2	A1はスリーポイントゴールのショットで空中にいるとき、自身のシリンダーの外に脚を広げ、B1との間で触れ合いが起きた。審判はB1のファウルを宣し、3本のフリースローをA1に与えた。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-2
	3	リーガルガーディングポジションには真上の空間は含まれないので、真上の空間の内側でまっすぐ上に手や腕を上げ真上にジャンプして触れ合いが起きた場合、ディフェンスに触れ合いの責任がある。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルールブック 33-3
	4	A1がエンドラインに沿ってドリブルし、バックボードの裏側のエリアからコート上をフリースローラインに向かってジャンプした。A1はセミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。ノーチャージセミサークルルールは適用されず、A1のチームコントロールファウルである。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-5
	5	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1のショットのボールがリングから跳ね返った。A2はジャンプしてボールをキャッチし、その後セミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。A2のチームコントロールファウルであり、ノーチャージセミサークルルールが適用されない。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-6
	6	A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A1はショットでドライブを完了するかわりに空中にいる間にコートのコーナーに立っているA2にボールをパスした。その後A1はノーチャージセミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。ほとんど同時に、両手でボールを持っているA2は得点するために直接バスケットにドライブをした。審判はノーチャージセミサークルルールを適用せず、A1のチャージングのファウルを宣した。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-8
	7	止まっている相手チームのプレーヤーの前または横（視野の中）でスクリーンをかけるプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルールブック 33-7
	8	審判はより多くのタフなバスケットボールプレーを引き出すため、パーティカリティ（シリンダーの概念）の考え方は、ポストプレーには適用しない。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	D	ルールブック 33-12
	9	第4クォーター残り1:24で、B1の最後のフリースローが成功したあと、スローインをするA1はエンドラインの外側でボールを持っている。このとき、コート上でB2がA2に不当に触れ合いを起こし、スローインファウルがB2に宣せられた。第4クォーターのチームBのチームファウルの数にかかわらず、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。このスローインでチームAは、コート上にボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って動いて位置を変えたり、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスをする権利を改めて得たことになる。	×	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-3
	10	第4クォーター残り59秒で、B1の最後のフリースローが成功したあと、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でB2はA2に不当に触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられ、このクォーター5個目のチームファウルであった。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられ、続けて通常のチームファウルのペナルティシチュエーションとなり、さらに2本のフリースローがA2に与えられる。	×	第34条 パーソナルファウル	C	インプリ 34-5
	11	ショットの動作（アクトオブシューティング）中に両手でボールを持っているA1とB1がほとんど同時に互いにファウル（どちらもパーソナルファウル）を宣せられた。両方のファウルは同じカテゴリー（パーソナルファウル）であるため、ダブルファウルである。A1のショットが成功した場合、ゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	○	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-4
	12	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1のショットのボールが空中にあるとき、A1とB1がほとんど同時に互いにファウル（どちらもパーソナルファウル）を宣せられた。A1のショットが成功しなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとなり、ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。	○	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-5
	13	ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル「C」が2個記録された場合、またはチームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が2個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて2個のファウルが記録された場合、ヘッドコーチは失格・退場（ゲームディスクォリフィケーション）となる。	×	第36条 テクニカルファウル	C	ルールブック 36-2-4

14	A1がショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールを持っているとき、B1はA1の顔（目）の前で手を振ったり、コート上で大声で叫んだり、あるいは両足を強く踏み鳴らしてA1の気を逸らしたりした。A1のショットは成功しなかったため、審判はまずB1に警告を与え、その警告をチームBのヘッドコーチにも伝達した。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-4
15	第4クォーター残り7秒、チームA 70 - チームB 70で、A1は5個目のファウルを宣せられ「5個のファウルを宣せられたチームメンバー」となった。タイムアウトのあと、A1は再びコートに戻り、得点した。このときA1が不当にコート上にいることが発見され、ゲームクロックは残り1秒であった。チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入され、A1のゴールは認められる。誰もリバウンドの位置に着かずに、1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインのアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開され、ゲームクロックは残り1秒となる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-11
16	ゲームクロックが動いている状態で、5個のファウルを宣せられたチームメンバーであるA1がコート上にいた。A1が不当にコート上にいることが、A1がB1にファウルをした後に発見された。チームBが不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。A1はチームベンチに戻される。チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。A1のファウルはプレーヤーのファウルであるため、このファウルはスコアシートのA1の5個目のファウルの横のスペースに記入される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-10
17	特にリバウンド争いやディフェンスがオフェンスに近接してガードしている場合などで、過度に肘を振り回すことは、重大な怪我につながる可能性がある。そのような行為は体の触れ合いの有無に関わらず、ルールの精神や目的に反するためテクニカルファウルを宣せられる。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-15、36-16
18	B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はあたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。審判はA1に「レイズザローワーアーム」のシグナルを2回示した。その後ゲームクロックが1度も止められずに動き続けている状態で、A1があたかもB1に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。ゲームが止められず、A1あるいはチームAのヘッドコーチにA1の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-13
19	5個目のファウルを宣せられたあと、そのプレーヤーは「5個のファウルを宣せられたチームメンバー」となる。5個目のファウルのあと、そのプレーヤーの行為に対する更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ、「B1」と記入される。5個のファウルを宣せられたプレーヤーは失格・退場となるプレーヤーではなく、チームベンチエリアにとどまることが許される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-19
20	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1が、第2クォーターにプレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第3クォーターでA2がドリブルをしているとき、チームAの理学療法士のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられ「B1」と記入された。プレーヤー兼ヘッドコーチのA1は自動的に失格・退場となる。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-26、36-28
21	ショットクロック残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、A2がテクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはA2のテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズから、チームAのスローインで再開される。チームAはバックコートで新たな8秒を与えられ、ショットクロックは24秒にリセットされる。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-37、36-38
22	ゲームクロックが動いている状態で、6人のチームAのプレーヤーがコート上にいた。そのことが発見されたとき、チームAがボールをコントロールしていた。チームBが不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。ヘッドコーチは交代が正しく行われ、交代されたプレーヤーが速やかにコートから退いたかを確認する責任があるが、審判もコート上のプレーヤーの人数を確認しておらずヘッドコーチのみに責任があるとは言えないため、ゲームはヘッドコーチに指名された1人のプレーヤーをベンチに戻し速やかに再開される。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-6
23	第2クォーター残り4:27で、B1のゴールのあと、A1がエンドラインの外側でスローインのボールを持っている。B1はA1のスローインを妨げようと境界線を越えて手を動かした。いずれかのチームBのプレーヤーがスローインを妨げたことで、審判がすでに口頭で警告を与えていた場合、B1はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインのアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-35

24	審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許された人物への敬意を欠く振る舞い、異論表現があった場合、テクニカルファウルに該当するが、ベンチで立ち上がり異論表現を行うなどの行為に関しては、軽微な規則の違反としてテクニカルファウルを科さず、まずは警告を与え警告後も同じ違反が繰り返され続ける場合にのみテクニカルファウルを科すことが望ましい。	×	第36条 テクニカルファウル	C	ルールブック 36-2-1
25	速攻でチームBのバスケットに向かって進行しているA1とバスケットとの間にチームBのプレーヤーが全くいない状態で、A1がショットの動作（アクトオブシューティング）を始めるためにボールを持つ前に、B1がボールをスティールしようとして、後ろからA1の腕に触れ合いを起こした。審判はボールに対するプレーであり、過度に激しい触れ合いでもないことからB1にパーソナルファウルを宣した。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-1、37-3
26	テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場（ゲームディスクオリフィケーション）になる。この場合、テクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	ルールブック 37-2-3、37-2-4
27	速攻でチームBのバスケットに向かって進行しているA1とバスケットとの間にチームBのプレーヤーが全くいない状態で、A1がショットの動作（アクトオブシューティング）中にボールを持ったとき、B1がボールをブロックしようとして、後ろからA1の腕に触れ合いを起こした。これはB1のパーソナルファウルである。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	D	インプリ 37-4
28	ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合いはアンスポーツマンライクファウルが適用されるが、ボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力した中での過度に激しい触れ合い（エグゼシブハードコンタクト）と審判が判断できる場合は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準とせずリアクションも考慮してパーソナルファウルと判断をしなければならない。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	ルールブック 37-1-1、37-1-2
29	オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスによる必要のない触れ合いはアンスポーツマンライクファウルである。このルールはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	ルールブック 37-1-1
30	審判がアンスポーツマンライクファウルを判断する要素に、進行しているプレーヤーがボールをコントロールしている、もしくは進行しているプレーヤーがボールをコントロールしようとしているいずれかの状態で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとそのバスケットとの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くいない状態で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いがある。これは進行しているプレーヤーへのパスのボールが放たれている状況では適用されない。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	ルールブック 37-1-1
31	A1はバックコートから、フロントコートで相手チームのバスケットに向かって進行しているA2にボールをパスした。A2とチームBのバスケットの間にはチームBのプレーヤーはいなかった。A2は空中にジャンプしてボールをキャッチする前に、B1に後ろから触れ合いを起こされた。審判はB1にアンスポーツマンライクファウルを宣した。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-5
32	A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなった。これはチームAのこのクォーター2個目のチームファウルであった。A1はチームベンチに向かう間に、B1を突き飛ばした。このときB1もまたA1を突き飛ばしB1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。A1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームAのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。B1のアンスポーツマンライクファウルはB1自身に宣せられ「U2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1と交代したプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	A	インプリ 37-11
33	プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーによる、特に悪質でアンスポーツマンシップに反する行為はディスクオリフィケーションファウルであるが、チーム関係者はヘッドコーチの管理下にあるので、その対象とはならない。	×	第38条 ディスクオリフィケーションファウル	C	ルールブック 38-1-1
34	チームベンチにいるA6がスコアラーステーブルを叩き、ショットクロックを破損させた。A6は失格・退場となる。A6のディスクオリフィケーションファウルはスコアシートに「D2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。	×	第38条 ディスクオリフィケーションファウル	A	インプリ 38-9

35	A1は審判を侮辱する発言を行ない、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。控室に戻る間にA1はB1を突き飛ばし、その触れ合いはアンスポーツマンライクファウル相当であった。A1はすでに失格・退場になっており、控え室に戻る途中での行為によるさらなる罰則は与えられない。クルーチーフまたはコミッショナー（同席している場合）は、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	B	インプリ 38-11
36	A1は5個目のパーソナルファウルを宣せられ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなった。このクォーター2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、いら立ったA1は審判を侮辱する発言を行ない、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。A1は審判への暴言により失格・退場となる。A1のディスクォリファイングファウルはスコアシートのA1に「D」、チームAのヘッドコーチに「B2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-6
37	チームAがボールを5秒間コントロールしたとき、抗争につながりそうな状況が発生した。審判はチームベンチエリアを離れた各チーム2人の交代要員を失格・退場にした。ゲームは抗争につながりそうな状況が始まったときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAにスローインが与えられ、ショットクロックは24秒にリセットされる。	×	第39条 ファイティング	B	インプリ 39-2
38	ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、抗争が起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出て良い。この場合はヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは失格・退場にならない。しかし、チームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。	○	第39条 ファイティング	C	ルールブック 39-2-2、39-2-3
39	タイムアウトの間に、いずれかのチームの交代要員またはチーム関係者の数人が、コートに入り、チームベンチエリアの近くにとどまっていた。このとき、コート上で抗争につながりそうな状況が起き、タイムアウトのためにすでにコート上にいた何人かの人物が、チームベンチエリアの近くのそれぞれの場所から離れ、数人が抗争につながりそうな状況に積極的に関与した。しかし、タイムアウトのためにすでにコート上にいた人物は、いずれも失格・退場とならない。	×	第39条 ファイティング	B	インプリ 39-8
40	チームAのヘッドコーチはチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に抗争に関わり、B1を激しく突き飛ばした。チームAのヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の收拾のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。またチームAのヘッドコーチには自身が積極的に抗争に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルが宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに合計4本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。	×	第39条 ファイティング	A	インプリ39-7
41	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1がツーポイントゴールのショットをした。B2はA2を押し、A2はチームメイトのA1に不必要な触れ合いを起こしたため、B2はファウルを宣せられた。これはチームBのこのクォーター3個目のチームファウルであった。ボールはバスケットに入った。2点がA1に与えられる。ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-11
42	第4クォーター残り48秒、チームA 83 - チームB 80で、スローインをするA1の手からボールが離れたとき、スローインが行われている場所とは別の場所のコート上でB2がA2に触れ合いを起こした。B2はA2に対するスローインファウルを宣せられた。	×	第34条 パーソナルファウル	C	インプリ 34-10
43	B1がドリブルをしているA1を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チームBのこのクォーター5個目のチームファウルであった。ほとんど同時にA1がB1に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。A1とB1にそれぞれ与えられるフリースローは互いに相殺され、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	×	第35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-8
44	A1がドリブルをしているとき、A1とB1がほとんど同時に互いにファウルを宣せられた。A1のファウルはアンスポーツマンライクファウル、B1のファウルはディスクォリファイングファウルであった。2つのファウルは同じカテゴリーでないため、ダブルファウルではない。	×	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-10

	45	A1はバックコートでボールを持っている。フロントコートにいるA2は、相手チームのバスケットに向かって進行していて、A2と相手チームのバスケットの間にはチームBのプレイヤーはいなかった。A1からA2へのパスのボールが放たれる前に、B1はA2に後ろから触れ合いを起こした。A2とチームBのバスケットとの間にチームBのプレイヤーが全くいない状態で、進行しているプレイヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いとなり、B1のアンスポーツマンライクファウルである。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-6
	46	コート上にいるA1とB1で抗争が始まった。A6とチームAのマネージャーがコートに入り、積極的に抗争に関わった。A1とB1は失格・退場となり「DC」と記入される。A1、B1のディスクォリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。A6とチームAのマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ「B2」と記入される。A6は積極的に抗争に関わったことで失格・退場となり「D2」と記入される。スコアシートのA6の残りのファウル欄には「F」と記入される。チームAのマネージャーが積極的に抗争に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチームAのヘッドコーチに宣せられ、「B2」と記入して丸で囲み、累積することでゲームディスクォリフィケーションとなるヘッドコーチのテクニカルファウルには数えない。誰もリバウンドの位置に着かずに6本のフリースローがチームBのいずれかのプレイヤーに与えられ、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第39条 ファイティング / 別添資料B - スコアシート	A	インプリ 39-6
【Q16-Q19】 第7章 総則	1	すでに5個のファウルを宣せられたプレイヤー（チームメンバー）によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレイヤーのファウルとしてヘッドコーチに宣せられ、スコアシートのヘッドコーチ欄には「B」と記入する。	○	第40条 プレーヤーの5個のファウル	C	ルールブック 40-2
	2	チームファウルに数えるファウルとは、プレイヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1チームに対してクォーターごとに4個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。	○	第41条 チームファウル：罰則	C	ルールブック 41-1-1
	3	チームコントロールファウルを除き、チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレイヤーが、ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではない相手チームのプレイヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく2本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレイヤーがフリースローシューターになる。	○	第41条 チームファウル：罰則	D	ルールブック 41-2-1
	4	A1がスリーポイントエリアの外側からジャンプショットを放ち、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。そのブザーのあと、A1がまだ空中にいる間に、B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをし、ボールはリングに当たらなかった。アンスポーツマンライクファウルがB1に宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに3本のフリースローがA1に与えられ、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-2
	5	A1はショットの動作（アクトオブシューティング）中にB1からパーソナルファウルをされた。同じショットの動作（アクトオブシューティング）中にB2からもパーソナルファウルをされた。B1とB2の両方のパーソナルファウルの罰則が適用され、4本のフリースローがA1に与えられる。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-3
	6	両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていたとしても、ゲームはジャンプボールシチュエーションで再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	ルールブック 42-2-8
	7	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にパーソナルファウルをし、ボールはバスケットに入った。そのファウルのあと、A1にテクニカルファウルが宣せられた。A1の得点は認められ、ゲームはゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様に再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-5
	8	B1がA1にファウルをし、ショットは成功した。その後A1はテクニカルファウルを宣せられた。それに続いてチームBのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウル同士が相殺されるので、審判は1本のフリースローをA1に与えたのち、ゲームを再開した。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-6
	9	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にアンスポーツマンライクファウルをし、ボールはバスケットに入った。その後A1はテクニカルファウルを宣せられた。A1の得点は認められる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのヘッドコーチが指定したプレイヤーに与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-7

10	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。その後A1がB1の脚にボールをぶつけたため、A1はテクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのヘッドコーチが指定したプレイヤーに与えられ、ゲームはB1のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-8
11	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。その後A1が至近距離にいるB1の頭にボールをぶつけたため、A1にディスクォリファイングファウルが宣せられた。2本のフリースローがA1に与えられたあと、2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-9
12	ショットクロック残り8秒で、チームAのフロントコートにいるB1がA1にパーソナルファウルをした。その後B2がテクニカルファウルを宣せられた。B1のパーソナルファウルがこのクォーター5個目、B2のテクニカルファウルがこのクォーター6個目のチームファウルであった。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA1に与えられ、その後2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-10
13	B1がA1にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。そのとき、コート上で抗争につながりそうな状況が起こった。A6はチームベンチエリアを離れてコートに入ったが積極的に抗争には関わらなかった。A6は失格・退場となり、チームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B2」と記入された。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられ、2本のフリースローがチームBのヘッドコーチが指定したプレイヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	第42条 特別な処置をする場合	A	インプリ 42-16
14	ショットクロック残り8秒で、チームAのフロントコートでドリブルをしているA1がB1にチームコントロールファウルをした。スローインのボールをB1が持っているときにB2がA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒から再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	A	インプリ 42-20
15	最後のフリースローのときにフリースローシューターにバイオレーションがあった場合、フリースローの得点は認められない。それに続くスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインのアウトオブバウンズから相手チームのスローインで再開される。	×	第43条 フリースロー	B	ルールブック 43-3-3
16	訂正できる誤りに審判が気がつき、誤りを訂正するため、ゲームを止めるまでに起きた、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	ルールブック 44-2-3
17	B1がA1にパーソナルファウルをし、このクォーター4個目のチームファウルであった。審判は誤って2本のフリースローをA1に与えた。最後のフリースローが成功したあとでゲームクロックが動き出し、B2が得点した。A2がエンドラインでボールをつかんだ後、審判が誤りに気がつき、ゲームを止めた。A1のフリースローは取り消され成功していても得点は認められず、ゲームはエンドラインからチームAのスローインで再開される。	×	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-2
18	B1がA1にパーソナルファウルをし、このクォーター6個目のチームファウルであった。2本のフリースローがA1に与えられた。しかし、A1ではなくA2がフリースローを行おうとし、最初のフリースローで渡されたボールがA2の手を離れる前に審判は誤りに気がついた。フリースローのボールはライブになっているため、フリースローは取り消され、ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。	×	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-5
19	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、2本のフリースローがA1に与えられた。しかし、A1ではなくA2がフリースローを行った。2本目のフリースローでボールがリングに触れ、A3がそのリバウンドのボールをキャッチして得点した。チームBのプレイヤーがスローインのためにボールを持ってエンドラインのアウトオブバウンズに立つ前に審判は誤りに気がついた。審判はA2に与えられた2本のフリースローを成功したか否かに関わらず取り消し、A3の得点を認めた。ゲームはその誤りを訂正するために止められた場所に最も近いバックボードの真後ろを除いたエンドラインのアウトオブバウンズから、チームBのスローインで再開される。	○	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-6

	20	B1がツーポイントゴールエリアからのA1のショット動作（アクトオブシューティング）中にファウルをし、ボールはバスケットに入らなかった。その後チームBのヘッドコーチがテクニカルファウルを宣せられた。1本のフリースローがチームAのヘッドコーチが指定したプレイヤーに与えられ、その後2本のフリースローがA1に与えられるところ、A2が3本全てのフリースローを行った。3本目のフリースローでボールがA2の手を離れる前に審判が誤りに気がついた。誤ったフリースローシューターがフリースローを行ったため、3本全てのフリースローを取り消し、ゲームはフリースローラインの延長線上からチームBのスローインで再開される。	×	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-7
	21	第3クォーター残り0.3秒で、B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。2本のフリースローがA1に与えられた。A1の代わりにA2が2本のフリースローを行い、フリースローのショットは1本目が成功し、2本目が外れ、B1が外れたフリースローのリバウンドを取って第3クォーターが終了した。それに続くプレーのインターバルの間に審判はフリースローをA2に与えていた誤りに気がついたが訂正できる時期を過ぎていたため、そのまま第4クォーターを始めた。	×	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-9
	22	B1がA1にパーソナルファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。A1は2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインを与えられた。スローインのあと、A2が得点した。チームBのプレイヤーがスローインのためにボールを持ってエンドラインのアウトオブバウンズに立つ前に審判は処置の誤りに気がついたが誤りはなかったものとして、ゲームは通常のゴールの後と同様に再開された。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-14
【Q20-21】 第8章 審判、 テーブル オフィシャルズ、 コミッショナー ：任務と 権限	1	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）は、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。	○	第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	C	ルールブック 45-5
	2	クルーチーフは、第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と1分30秒前であることをタイマーから知らされたあと、笛を吹く。また、第2クォーター、第4クォーターおよびオーバータイムが始まる30秒前も同様に、笛を吹く。	○	第46条 クルーチーフ：任務と権限	D	ルールブック 46-13
	3	次のことは、審判が規則の違反について判定するときに考慮すべき基本的な原則の一つである。「アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1ゲームをとおして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレイヤーが有利にもならず相手チームのプレイヤーも不利になっていないような偶然の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。」	○	第47条 審判：任務と権限	C	ルールブック 47-3
	4	スコアラーは、認められたヘッドコーチチャレンジをスコアシートに記録する。ヘッドコーチが誤って2回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。	○	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	A	ルールブック 48-1
	5	チームAのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ、1本のフリースローがチームBのヘッドコーチが指定したプレイヤーに与えられた。スコアシートのヘッドコーチ欄には「T1」と記入する。	×	B - スコアシート	D	ルールブック B8-3-3、B8-3-8
	6	タイマーは、「スローインの場合、コート上のプレイヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき」にゲームクロックを動かし始めるため、スローインされたボールがコート上のプレイヤーに故意に足で蹴られた場合はクロックは動かさない。	○	第49条 タイマー：任務	B	ルールブック 49-2
	7	第4クォーターでボールがライブの状態状態でゲームクロックが動いており、A1がショットを成功させボールがバスケットを完全に通り抜けたとき、ゲームクロックは残り2:00を表示していた。タイマーはゲームクロックを止めなかった。	×	第49条 タイマー：任務	B	ルールブック 49-2
	8	タイマーは審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにタイムアウトの時間をはかり始め、60秒が経過したときにのみ、ブザーを鳴らして審判に知らせる。	×	第49条 タイマー：任務	C	ルールブック 49-3
	9	チームAのスローインでショットクロックは残り1秒を表示していた。スローインをするA1の手から離れたボールがチームBのプレイヤーの手に当たった。ゲームクロックは動き始めたが、ショットクロックはその後A2がボールを掴んでから動きだした。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 50-1
	10	チームAがフロントコートでボールをコントロールしているとき、A1の怪我で審判がゲームを止めた。このときショットクロックは残り10秒を表示していた。A1はA6と交代し、ゲームはフロントコートからチームAのスローインで再開されることになったので、ショットクロックオペレーターはショットクロックの表示を14秒にリセットした。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 50-2

	11	ジャンプボールシチュエーションになったとき、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられる場合は、ショットクロックは止めるがリセットはしない。ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときは、リセットする。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 50-2
	12	フリースローを行うときにはショットクロックを止めて24秒にリセットし、秒数は表示しない。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 50-3
	13	A1のショットのボールがリングに触れたあと、B1がリバウンドのボールをコントロールした。そのあと、チームAのフロントコートでA2がボールを奪おうとしてヘルドボールになった。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示していたため、ゲームはヘルドボールになった場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 50-4
	14	ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているか否かに関わらず、ゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルールブック 10-3、50-5
	15	ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、A1がショットを放ち、成功した。コートにはゲーム開始前に認められたインスタントリプレーシステム（IRS）に関する機器は存在しなかったが、チームBのマネージャーが自チームのビデオカメラで撮影していた動画を提供し、クルーチーフはその動画を確認した結果、ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールは明らかにA1手から離れていなかったため、A1の得点を認めなかった。	×	F - インスタントリプレーシステム（IRS）	A	インプリ F-1.3、F-1.4
	16	ゲーム開始前に認められたインスタントリプレーシステム（IRS）に関する機器は存在しているゲームにおいて、A1がショットを成功させ、ほとんど同時に第2クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はショットが競技時間の間に放たれたかどうかを確認がなく、IRSレビューを行うことを決めた。レビューを実施している最中であったが、両チームは更衣室に戻り、ハーフタイムに入った。	×	F - インスタントリプレーシステム（IRS）	A	ルールブック F2-2
	17	ゲーム開始前に認められたインスタントリプレーシステム（IRS）に関する機器は存在しているゲームにおいて、クルーチーフはゲームの終了を知らせるブザーがなった後も、スコアシートにサインをする前であれば、IRSを使用することが許可されている。	○	F - インスタントリプレーシステム（IRS）	A	ルールブック F2-1
【Q22-Q25】 新ルール 変更等	1	クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に、B1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、ショットは成功しなかった。審判同士で協議した結果、ファウルは試合終了と同時に起きたと判断した。プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックに0.0秒を表示した状態で、審判は誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローをA1に与え、そのクォーターを終了させた。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	インプリ 8-2
	2	全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーステーブルからコートに向かって、スコアラーステーブルの左側を自チームのチームベンチとし、ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	C	ルールブック 9-4
	3	クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ボールが最高点に達する前にジャンパーのA1がボールに触れたので、審判はA1のジャンプボールのバイオレーションを宣した。チームBはセンターライン近くのフロントコートからスローインを与えられ、ショットクロックは14秒となる。スローインをするチームBのプレーヤーがコート上で正当にボールをコントロールした後に、チームAは最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。	×	第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	C	インプリ 12-3
	4	第4クォーター残り1:24で、B1の最後のフリースローが成功したあと、スローインをするA1はエンドラインの外側でボールを持っている。このとき、チームAのフロントコートにいるA2に対してB2が不当に触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA2に与えられたあと、ゲームはチームAのバックコートのエンドラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。	×	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-3
	5	第4クォーター残り53秒で、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でA2がB2に触れ合いを起こした。チームコントロールファウルがA2に宣せられた。スローインファウルとして審判が誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローをB2に与えたあと、ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	×	第34条 パーソナルファウル	C	インプリ 34-8

6	B1はチームAのバックコートでドリブルをしているA1のボールを弾き出した。そのあと、B1はボールのコントロールを得ようとした。B1とチームAのバスケットの間にチームAのプレーヤーがいない状況で、B1はボールをコントロールできる可能性が高い状況だったが、まだコントロールはできていない中、A2が後ろからB1に不当な触れ合いを起こした。B1はまだボールをコントロールできていないため、チームコントロールがある状態でのパーソナルファウルをA2に宣した。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-7
7	クレーチーフによって承認されたIRS機器を利用できるゲームの中で、A1がドリブルをしているとき、A2がB2に肘打ちをした。審判はA2のファウルを宣さなかった。その5秒後にA1がテクニカルファウルを宣せられた。審判はIRSを利用したレビューを行い、A2にアンスポーツマンライクファウルを宣した。テクニカルファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられ、そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB2に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインのアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	○	別添資料F-インスタントリプレーシステム (IRS)	A	インプリ F-3.3.31
8	クレーチーフによって承認されたIRS機器を利用できるゲームの中で、第4クォーター残り6:36で、ボールがアウトオブバウンズに出て、審判はボールをアウトオブバウンズに出したのはチームBのプレーヤーであると判定した。チームAはタイムアウトを請求した。チームBのヘッドコーチは、下された判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。審判はチームBのヘッドコーチチャレンジを認め、IRSレビューを行った結果、判定は覆らなかった。レビューのあと、チームAのヘッドコーチはタイムアウトの請求をキャンセルしたため、審判はチームAのタイムアウトを記録せず、チームAのスローインでゲームを再開した。	○	別添資料F-インスタントリプレーシステム (IRS)	A	インプリ F-4.9

参照：2023ルールテスト（eラーニング）出題範囲／推奨難易度

- B級更新・B級審査 : A～C 153問
- CD級更新・昇格・新規 : B～D 150問
- E級更新 : C～D 95問
- E級新規 : eラーニング学習内容より出題