

2018年度 JBAルールテスト用問題集(150問)

	問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度(D~A)	備考
Q1-3 第1章 ゲーム 第2章 コート、用具・器具	1	バスケットボールにおいて、それぞれのチームの目的は「自チームのバスケットに得点すること」および「相手チームが得点することを妨げること」である。	×	第1条 定義	D	
	2	ゲームは、審判、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	
	3	1チームが攻撃するバスケットを「自チームのバスケット」といい、防御するバスケットを「相手チームのバスケット」という。	×	第1条 定義	D	
	4	コートの大きさは、ラインの内側からはかり、縦28m、横15mとする。	○	第2条 コート	D	
	5	バックコートとは、自チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインで区切られたコートの部分をいい、自チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。	○	第2条 コート	D	
	6	フロントコートとは、相手チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインの相手バスケット側の端で区切られたコートの部分をいい、相手チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。	○	第2条 コート	D	
	7	コートは、境界線（エンドラインおよびサイドライン）で囲まれている。これらのラインはコートには含まれる。	×	第2条 コート	D	
	8	センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に0.15m延長する。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	C	
	9	制限区域は、エンドライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側0.65mずつ延長したライン、エンドラインの中央から左右2.45mの点からフリースローラインを延長したラインとの交点で区画されたコートの長方形の部分を含む。エンドラインを含む制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。	×	第2条 コート	D	
	10	スリーポイントラインは、スリーポイントフィールドゴールエリアに含まれる。	×	第2条 コート	D	
	11	通常、それぞれのチームベンチエリアには、コーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者からなるチームベンチパーソネルのために16席（国内大会においては、チームベンチパーソネルのための席数は、大会主催者の考えにより変更することができる。）が用意されているが、座席に空きがあればチームベンチパーソネル以外の人もチームベンチエリアにいることができる。	×	第2条 コート	D	
	12	スローインラインとは、スコアラーズテーブルと反対側のサイドラインにコートの内側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ0.15mの2本のラインをいう。	×	第2条 コート	C	
	13	ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアの一部である。	○	第2条 コート	D	
	14	スタッツ担当者がある場合は、スコアラーズテーブルの中央あるいは後ろに席を設ける。	×	第2条 コート	C	
	15	コートを背にして立ったときスコアラーズテーブルに向かって右側から、タイマー、ショットクロックオペレーター、コミッショナー（同席している場合）、スコアラー、アシスタントスコアラーの順に席を配置する。	×	第2条 コート	C	
	16	バックストップユニットとは、バックボードとプレッシャーリリースリングで構成されるバスケット、バックボードサポート（パッドを含む）で構成される。	×	第3条 用具・器具	D	
	17	バスケットとは、プレッシャーリリースリングとネットで構成される。	○	第3条 用具・器具	D	
	18	バスケットボールのゲームを行うときには、3種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザーを用意しなければならない。	×	第3条 用具・器具	D	
	19	プレーのインターバル中は、プレーをする資格があるチームメンバーは全て交代要員とみなされる。	×	第4条 チーム	D	
	20	タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がスコアラーに交代を申し出たとき、プレーヤーは交代要員となる。	○	第4条 チーム	D	
	21	両チームの話し合いで双方が了解した場合もシャツの色の濃淡は交換することはできない。	×	第4条 チーム	D	
	22	アームスリーブは身につけても差し支えないが、同じチームのプレーヤーは同じ色を着用しなければならない。	○	第4条 チーム	D	
	23	ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。	○	第5条 プレーヤー：怪我	C	
	24	ゲーム中に出血をしたり傷口の開いているプレーヤーは、交代をしなければならない。	○	第5条 プレーヤー：怪我	D	

Q4-8
第3章 チーム
第4章 プレーの規定

25	出血をしたり傷口の開いているプレーヤーは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、スコアラーの交代のブザーの前であってもプレーを続行することはできない。	×	第5条 プレーヤー：怪我	D	
26	コーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。	○	第5条 プレーヤー：怪我	C	
27	ゲーム開始後に到着したチームメンバーはスコアシートに記載されていてもゲームに出場することはできない。	×	第7条 コーチ：任務と権限	D	
28	ゲーム中いつでも、コーチあるいはアシスタントコーチは、スコアラーステーブルに行きスタッフの情報を得ることができる。	×	第7条 コーチ：任務と権限	D	
29	コーチとアシスタントコーチは、一度にどちらか1人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。	○	第7条 コーチ：任務と権限	D	
30	ゲーム開始前のインターバルは、第1ピリオドを始めるジャンプボールで、トスアップのボールにどちらかのチームのジャンパーが触れたときに終わる。	×	第8条 競技時間、同点、延長ピリオド	C	
31	第1ピリオド以外のピリオドは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。	○	第9条 ゲーム、ピリオドの開始と終了	C	
32	フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき、ボールはライブになる。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	C	
33	フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき、ボールはデッドになる。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	C	
34	プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。	○	第11条 プレーヤーと審判の位置	C	
35	ジャンプボールで、クルーチーフの手からボールが離れるまで、ジャンパー以外のプレーヤーは体のどの部分もサークルのラインに触れたり、超えたりしてはならない。	×	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	
36	最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき、ジャンプボールシチュエーションになる。	○	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	
37	オルタネイティングポゼッションのスローインは、スローインをするチームにファウルが宣せられたときに終わる。	×	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	
38	ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。	○	第13条 ボールの扱い方	C	
39	フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき、チームコントロールは終了する。	○	第14条 ボールのコントロール	C	
40	シューターが空中にいる場合は、ショットの動作は片足がフロアに着地したときに終わる。	×	第15条 ショットの動作中のプレーヤー	B	
41	故意に自チームのバスケットにボールを入れた場合は、相手チームに2点が与えられ、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記録される。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	C	
42	ゲームクロックが0.3秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかない。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	C	
43	スローインのとき、コート内のプレーヤーは、スローインをするプレーヤーの手からボールが離れるまで、体の一部を少しでも境界線を越えてはならない。	×	第17条 スローイン	C	
44	第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない。	○	第18条 タイムアウト	C	
45	交代が認められたとき、交代して出場したプレーヤーはゲームクロックが動かなくても再び交代してチームベンチに戻ることができる。	×	第19条 交代	B	
46	不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。	○	第19条 交代	B	
47	ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない場合、ゲームは20対0で相手チームの勝ちとする。	○	第20条 ゲームの没収	C	
48	ゲームの途中終了によってリードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは2-0と記録される。	○	第21条 ゲームの途中終了	C	
49	コート内のルーズボールをA3とB5がお互いにボールをしっかりとつかんだままB5が境界線を越えてアウトオブバウンズになった。B5のバイオレーションとなり、チームAのスローインでゲームは再開される。	×	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	
50	ひと続きの動作あるいは立ち止ってドリブルを終了したあと、A1がバックボードにボールを投げ、他のプレーヤーに触れる前に再度キャッチしてダンクをした。審判は得点を認めそのままゲームを続けさせた。	×	第24条 ドリブル	B	
51	A1はドリブルを終えた後、B1に故意にボールを当て、そのボールをリカバーし、再びドリブルを始めた。審判はそのままゲームを続けさせた。	○	第24条 ドリブル	B	
52	パスかショットをするときにはピボットフットを床から離してもいいが、次にそのピボットフットが床につく前にボールを手から離さなければならない。	○	第25条 トラベリング	D	

53	足がフロアについた状態でボールをコントロールした場合、フロアについている足を0歩目としたとき、動きながらボールをキャッチしたプレーヤーがドリブルを始めるには、2歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならない。	○	第25条 トラベリング	D	
54	ドリブルを終えたあと、あるいはボールをコントロールしたあとに、連続して両足でフロアに触れてはならないが、連続して同じ片足でフロアに触れることはできる。	×	第25条 トラベリング	D	
55	チームAのプレーヤーがショットを試みた際、チームBのプレーヤーがブロックしようとボールへ片手をしっかりとかけ、そのまま両者が着地した。審判は、チームAのプレーヤーの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	
56	A1がバスケットに向かってペネトレイトをしながらボールを両手で持ちショットの動作に入った。そのひと続きの動作の中でB1にファウルをされた後トラベリングのバイオレーションをしたが、ボールはバスケットに入った。審判は得点を認め、A1に1本のフリースローを与えてゲームを再開した。	×	第25条 トラベリング	A	
57	オフェンスのプレーヤー、またはその味方のプレーヤーがショットの動作中でボールが手から離れたか、離れようとしているときは、制限区域内に3秒越えても、3秒ルールは適用されない。	○	第26条 3秒ルール	C	
58	3秒ルールの制限区域内にいるオフェンスのプレーヤーは制限区域の外の床に片足でもつければ、制限区域から出たことになる。	×	第26条 3秒ルール	D	
59	3秒ルールの制限区域とは、その区域を区画している線は含まない。	×	第26条 3秒ルール	D	
60	コート内でライブのボールを持っているオフェンスのプレーヤーは、ディフェンスの状況にかかわらず、必ず5秒以内にパス、ショット、ドリブルをしなければならない。それに違反することはバイオレーションである。	×	第27条 近接してガードされたプレーヤー	D	
61	A1がバックコートでドリブルをしているときにコート内で暴力行為がおこりそうになり、このときチームベンチエリアから出てコート内に入った交代要員A7とB9が「ファイティングの規定」により失格・退場となった。ゲームは、ボールをコントロールしていたチームAのオフィシャルズテーブルから遠いほうのセンターラインのアウトオブバウンズからのスローインで再開され、スローインをするプレーヤーA1はバックコートにいるA3にボールをパスした。このとき、バックコート内のプレーヤーに触れたときから8秒は継続して数えられる。	○	第28条 8秒ルール	A	
62	バックコートでドリブルをしていたA9がボールをフロントコートに進めようとしていた。ここでA9は、バックコートに片足が残ったままでもう片方の足がフロントコートについた状態で、バックコートにいるA6にドリブル中のボールをつかまらずにタップした。このボールをA6がつかみ、バックコートで再びドリブルを始めたときに8秒が経過した。審判は8秒のバイオレーションを宣し、チームBにスローインのボールを与え、ゲームを再開した。	○	第28条 8秒ルール	A	
63	バックコートでボールをコントロールしているA1は、センターラインをまたいでいるA4にパスをした。A4がパスをキャッチしたときに審判は8秒のカウントを終了した。	×	第28条 8秒ルール	C	
64	チームAがボールをコントロールしフロントコートへ進める前に、6秒を経過したところで、センターラインをまたいだ状態の相手チームBのプレーヤーがボールをチームAにとってのバックコートのアウトオブバウンズへはじき出した。審判は、チームAのバックコートからのチームAのスローインでゲームを再開する際、8秒は継続であることと残り2秒以内にフロントコートへボールを進めなければ8秒のバイオレーションになることをプレーヤーへ伝えた。	×	第28条 8秒ルール	A	
65	24秒の終わり近くにB5がショットをし、ボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った。ショットのボールが落ち始めてからリングに入る可能性がある間に、A8がこのボールに触れた。審判は、A8のゴールテンディングを宣し、B5の得点を認め、通常のフィールドゴールが成功したあと同じ方法で、ゲームを再開した。このとき、審判はボールを扱わない。	○	第29条 24秒ルール	A	
66	ボールをコントロールするA4が、パスを試みたボールがリングに触れた。その後、A5がボールを保持した。ボールがリングに触れた時、ショットクロックは20秒を示していたが、明らかに味方へのパスであったため、審判はショットクロックを継続させた。	×	第29条 24秒ルール	A	
67	B4はショットクロックが残り10秒のときにショットをした。ショットは成功しなかったがボールはリングにあたり、リバウンド争いの結果どちらのチームもコントロールすることなくアウトオブバウンズとなり、引き続きBチームのスローインとなった。ショットクロックは14秒からスタートする。	○	第29条 24秒ルール	B	
68	B5は、ショット動作中のA1にファウルをした。審判はA1にフリースローを与えた。最後のフリースローは、ボールがリングに当たるも成功せずにリバウンドとなり、B4がボールをコートの外に出したので、チームAにスローインを与えた。リバウンド時には、どちらのチームもボールをコントロールすることはなかったが、ボールはリングにあっていたので、ショットクロックは24秒の表示でスタートとした。	×	第29条 24秒ルール	A	
69	24秒の終わり近くにA4がツーポイントショットを放ち、ボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った。この直後、審判がB7に対するテクニカルファウルを宣した。このとき、A4のショットは成功したので、得点を認め、さらにテクニカルファウルの処置をして、ゲームを再開した。	○	第29条 24秒ルール	B	
70	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たところ、ショットクロックが残り8秒の場面で、チームBのプレーヤーにアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。チームAのフリースローの後、センターラインのアウトオブバウンズからチームAのスローインでゲームを再開する際、審判はショットクロックを14秒にリセットした。	×	第29条 24秒ルール	B	

Q9-14
第5章 バイオレーション

71	第4ピリオド残り1:00で、バックコートでボールをコントロールしているA1に対して、B2はパーソナルファウルをした。このときショットクロックは残り20秒を表示していた。チームAにバックコートからのスローインを与えようとしたときに、チームAがタイムアウトを請求した。審判はタイムアウト終了後、ショットクロックを24秒に戻し、スローインラインからのチームAのスローインでゲームを再開した。	×	第29条 24秒ルール	B	
72	チームAがフロント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、隣のコートよりボールが入ってきたために審判がゲームを止めた。このとき24秒計は12秒を示していた。どちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたので、審判はショットクロックを14秒に戻し、チームAのスローインでゲームを再開させた。	○	第29条 24秒ルール	B	
73	A1がショット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り、その後A2にB2がパーソナルファウルを起こした。その後ボールはリングに触れなかった。チームBのチームファウルは2個目だったため、審判はチームAにスローインを与えてゲームを再開した。	○	第29条 24秒ルール	B	
74	両足がフロントコートに触れたそのチームのプレーヤーが、ボールを持っているかフロントコートでドリブルをしている、あるいはそのチームのフロントコートにいるプレーヤー同士で、ボールをパスしている状況の場合、チームはフロントコートでライブのボールをコントロールしていることになる。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	D	
75	フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが、フロントコートで最後にボールに触れ、次にそのボールが、体の一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合、あるいはそのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合、ボールはルールに違反してバックコートに戻ったことになる。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	C	
76	チームAはセンターライン近くで「ボールをバックコートに戻すバイオレーション」を宣せられた。チームBのスローインの場所は、このバイオレーションが起こったところに最も近いフロントコートのアウトオブバウンズである。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	B	
77	第1ピリオドを始めるジャンプボールのとき、ジャンパーであるA4がタップしたボールをA2が自チーム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コントロールしてセンターラインをまたいで下りた。その後、A2はバックコート側の足を軸足としてピポットをしてバックコートにいたA1にパスをした。審判はそのままゲームを続けさせた。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	B	
78	自チームのフロントコートからジャンプしてボールを新たにコントロールし、自チームのバックコートに着地する前に、バックコートにいる同じチームのプレーヤーへパスをすることは、ボールをバックコートに戻すバイオレーションである。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	C	
79	A1がバックコートからドリブルをして、センターラインをまたいだ状態でボールを持ってドリブルを終えた。A1はそのあと同様にセンターラインをまたいでいるA2にパスをした。審判はボールをバックコートに戻す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戻すこと	B	
80	ゴールテンディングとは、ショットされたボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れることをいう。オフENSEのプレーヤーがこのバイオレーションをしたときは、ボールがバスケットに入っても得点は認められない。	×	第31条 ゴールテンディングとインタフェアレンス	C	
81	インタフェアレンスとは、ショットされたボール全体がリングの高さより上にある間に、ボールがバスケットに向かって落ち始めている、あるいはバックボードに触れた後でプレーヤーがそのボールに触れることをいう。ディフェンスのプレーヤーがこのバイオレーションをしたときは、オフENSEのチームに得点が認められる。	×	第31条 ゴールテンディングとインタフェアレンス	C	
82	最後のフリースローで、ボールがリングに触れる前にゴールテンディングやインタフェアレンスをしたときは、オフENSEのプレーヤー、ディフェンスのプレーヤーにかかわらず、テクニカルファウルが宣せられる。	×	第31条 ゴールテンディングとインタフェアレンス	B	
83	A1の最後のフリースローでボールがリングに触れる前に、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B1にインタフェアレンスのバイオレーションを宣し、A1に1点を認め、チームBのエンドラインからのスローインでゲームを再開した。	×	第31条 ゴールテンディングとインタフェアレンス	B	
84	A1がパスをしたボールがリングよりも上にあり、B1がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。明らかにパスのボールだったので、審判はそのままゲームを続けさせた。	×	第31条 ゴールテンディングとインタフェアレンス	A	
85	プレーヤーがコート上で普通に立ったとき、そのプレーヤーが占めている位置とその真上の空間をシリンダー（筒）といい、その範囲は、正面は手のひらの位置まで、背面は尻の位置まで、側面は腕と脚の外側の位置までである。手や腕を前に伸ばしてもいいが、足の位置を超えてはならない。手を肘の位置で曲げてもいいが、前腕と手は挙げなくてはならない。両足の間隔はプレーヤーの身長を考慮せず1mとする。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	D	ルールブック本文より
86	ディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーに正対して、両足をフロアにつけたときにリーガルガーディングポジションを占めたとみなされる。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	D	ルールブック本文より
87	リーガルガーディングポジションには真上の空間も含まれるので、真上の空間の内側であればまっすぐ上に手や腕を上げたり真上にジャンプしてもよいし、シリンダーの外に外れてもよい。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	D	ルールブック本文より

88	ボールをコントロールしているプレーヤーは、いつでもガードされることを予測し、相手チームのプレーヤーがどれだけ素早く最初のリーガルガーディングポジションを占めたときにも、止まったり方向を変えたりして、体の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルールブック本文より
89	一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るプレーヤーを妨げてはならない。リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルールブック本文より
90	止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）から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	B	ルールブック本文より
91	コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ることは正当であり、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜けようとするときにも、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてよい。腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、脇を通り抜けようとしたプレーヤー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	A	ルールブック本文より
92	A1がエンドライン沿いをドリブルしており、バックボードの裏側のエリアからジャンプをして、セミサークルエリアに触れ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。審判はノーチャージセミサークルルールを適用してA1のファウルではないと判定をしてプレーを続行させた。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	A	インプリ_33.3
93	A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。ショットをするのをやめてA1の真後ろにいるA2にボールをパスした。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。同時にA2は、ショットをするために直接バスケットに向かってドライブをした。審判はノーチャージセミサークルルールを適用してA1のファウルではないと判定をしてプレーを続行させた。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	A	インプリ_33.5
94	A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作を起こした。ショットをするのをやめてコーナーに立っているA2にボールをパスした。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。審判はノーチャージセミサークルルールを適用してA1のファウルではないと判定をしてプレーを続行させた。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	A	インプリ_33.6
95	ダブルファウルが起きたとき、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が与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところにもっとも近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。	○	第35条 ダブルファウル	D	ルールブック本文より
96	A1がショットの動作中にA1とB1の間で体の触れ合いがあり、ボールはバスケットに入った。リードオフィシャルがA1のオフenseファウルを宣し得点を認めなかった。一方で、トレイルオフィシャルがB1のディフェンスファウルを宣し得点を認めた。審判で協議の上、クレーチーフであったリードオフィシャルの権限により、B1のファウルは無かったこととし、A1のオフenseファウルとしてゲームを再開した。	×	第35条 ダブルファウル	B	インプリ_35.2
97	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・退場になる。	○	第36条 テクニカルファウル	D	ルールブック本文より
98	ゲームクロックが動いているとき、チームAは6人のプレーヤーがコート上にいた。チームAが6人以上のプレーヤーをゲームに出場させていたことに気がついたあと、不当に出場していたプレーヤーが得点を入れていた。その場合、得点は全て無効とされる。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ_36.7
99	5個目のファウルにより失格になったことを宣せられたB1が、そのあと交代をしてゲームに戻った。B1がショットを成功させたあと審判はB1の不当な出場に気がついた。B1の得点は認められず、コーチBにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。	×	第36条 テクニカルファウル	A	インプリ_36.12
100	A1がドリブルし、B1がディフェンスをしている。A1があたかもB1にファウルをされたかのような印象を与えるように頭部を動かした。審判はA1に「レイズザローワーアーム」のシグナルを2回示しフェイクに対して警告を与えた。その後一度もゲームが止まらずに、A1はさらにあたかもB1に押されたかのような印象を与えるようにフロアに倒れた。審判はさらにA1に「レイズザローワーアーム」のシグナルを2回示し、フェイクに対して警告を与えた。次にゲームが止まったときにA1とチームAのコーチに警告を与えた。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ_36.16
101	A1がリバウンドのボール取ってフロアに着地した。その後B1がすぐそばでディフェンスをした。A1がB1を威嚇するため、またはピボットやパス、ドリブルをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したがB1には当たらなかったため、審判はファウルを宣さなかった。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ_36.22
102	B1は第1ピリオドにテクニカルファウルを宣せられた。第4ピリオドに5個目のファウルで失格になり、ベンチに向かう間にB1の審判への敬意を欠く言動により、テクニカルファウルが宣せられた。審判はB1の2個目のテクニカルファウルとして、B1を失格・退場とした。	×	第36条 テクニカルファウル	A	インプリ_36.23
103	プレーヤーがボールにプレーしようとして正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（イクセシブコンタクト、ハードコンタクト）であった場合は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	D	ルールブック本文より

Q15-19
第6章 ファウル

104	第4ピリオド残り0:53で、A1がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、B2がコート上のA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。審判はアンスポーツマンライクファウルに該当する激しい触れ合いでは無かったので、B2にパーソナルファウルを宣し、ゲームを再開させた。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	D	インプリ_37.2
105	第4ピリオド残り1:02、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときスローインが行われている場所とは別の場所でB2がA2に触れ合いを起こし、B2にファウルが宣せられた。審判は激しい触れ合いでは無かったので、B2にパーソナルファウルを宣し、ゲームを再開させた。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ_37.3
106	A1が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A1とそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状態で、B1はA1に後ろから触れ合いを起こし、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	D	インプリ_37.9
107	A1が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A1とそのチームが攻めるバスケットの間にディフェンスのプレーヤーが全くいない状態で、A1がショットの動作に入った。B1はA1の腕に後ろから、ボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。審判は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_37.10
108	A1が速攻を試みてドリブルで進行している。そのとき、B1はボールに手が届く余地がなかったが、チームBのチームファウルは2個であったため、ショットの動作に入る前にファウルをしてその進行を止めようとA1の体を押さえた。A1がバランスを崩したので、審判は「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のプレーヤーによる必要のない触れ合い」であると判定して、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_37.10
109	第4ピリオド残り0:20、A 75 - B 73で、A1はフロントコートでボールをコントロールしている。チームBはチームファウルのペナルティシチュエーションであった。B1はファウルをしてゲームクロックを止めようと試みたが、ボールにプレーすることができずA1の後方から体に抱きついた。激しい触れ合いではなかったため、審判はB1にパーソナルファウルを宣し、チームファウルの罰則としてA1に2本のフリースローを与え、ゲームを再開した。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	ルールブック本文より
110	体の触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、コーチが指定する。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	C	ルールブック本文より
111	第3ピリオドで、コート上にいるA1がA2を殴った。審判は直ちに仲裁に入り暴力行為を止めたが、味方同士の暴力行為であったため罰則は与えずゲームを再開した。	×	第38条 ディスクォリファイングファウル	C	インプリ_38.8
112	コーチと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、ファイティング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もよい。この場合は、コーチ、アシスタントコーチは失格・退場にはならない。	○	第39条 ファイティング	C	ルールブック本文より
113	ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数える。	×	第39条 ファイティング	B	ルールブック本文より
114	暴力行為につながりそうな事態が発生したとき、チームAはそれまでに20秒ボールをコントロールしていた。審判はチームベンチエリアを離れた両チームのプレーヤーを失格・退場にした。暴力行為が発生する前にボールをコントロールしていたチームAが、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインでゲームを再開する。ショットクロックは残り14秒となる。	×	第39条 ファイティング	B	インプリ_39.2
115	5個のファウルを宣せられたプレーヤーは審判によってそのことを伝えられ、そのプレーヤーは30秒以内に交代されなければならない。	○	第40条 プレーヤーの5個のファウル	B	
116	すでに5個のファウルを宣せられたプレーヤーによるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてコーチに宣せられ、スコアシートのコーチ欄には「C」と記録する。	×	第40条 プレーヤーの5個のファウル	A	
117	チームファウルに数えるファウルとは、プレー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、コーチ自身に宣せられるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルをいい、コーチ以外のチームベンチパーソネルに記録されるファウルはチームファウルに数えない。	×	第41条 チームファウル：罰則	C	
118	プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のピリオドあるいは延長ピリオドに起こったものとみなされる。	○	第41条 チームファウル：罰則	C	
119	A1が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。ショットクロックバイオレーションが成立し、ゲームはチーム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	
120	A1はショットの動作中にB2からファウルをされた。同じショットの動作中にB1からもファウルをされた。B1のファウルはアンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルではなかったため、なかったものとみなした。	○	第42条 特別な処置をする場合	B	
121	B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。そのファウルのあと、コーチAとコーチBにそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。ゲームはA1の2本のフリースローとチーム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	B	

Q20-23
第7章 総則

122	B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの3個目のチームファウルであった。そのあとA1はボールをB1の体にぶつけた。A1にテクニカルファウルが宣せられ、チームBの任意のプレーヤーに1本のフリースローが与えられる。そのあとスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのチームBのスローインでゲームが再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	
123	B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをし、A1のショットは成功した。その後A1がテクニカルファウルを宣せられた。A1に2本のフリースロー、チームBの任意のプレーヤーに1本のフリースローが与えられ、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのチームBのスローインでゲームが再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	
124	ポジション争いにおいてB1がA1を押しつけ、パーソナルファウルを宣せられた。これはチームBの3個目のチームファウルであった。その後（ほとんど同時ではなく）A1がB1に肘打ちをし、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。ゲームはB1による2本のフリースローと、チームBのスローインによって再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	
125	B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであった。そのあと、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。等しい罰則は起きた順序で相殺され、スコアラーズテーブルの反対側のセンターライン延長線上からのチームBのスローインでゲームが再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	C	
126	A1が2本のフリースローを与えられ両方のフリースローを決めた。2本目のフリースローのあとボールがライブになる前に、A2とB2がダブルファウルをした。それぞれのファウルはA2とB2に宣せられる。ゲームはエンドラインから通常のフリースローが成功した後と同様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	
127	第1ピリオドと第2ピリオドの間のインターバル中に、A1とB1がそれぞれディスクォリファイングファウルをした。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。ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点でオルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチームBを示す。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	
128	ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5回のファウルあるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがいない場合は、そのときのコート上のキャプテンがフリースローシューターになる。	×	第43条 フリースロー	B	
129	テクニカルファウルや体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームのコーチが指定するプレーヤーがフリースローシューターになる。	○	第43条 フリースロー	C	
130	最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ジャンプボールシチュエーションになる。	○	第43条 フリースロー	C	
131	違うプレーヤーにフリースローを与えていたとき、罰則の一部としてボールのポゼッションがある場合は、行われたフリースローは取り消されるが、ポゼッションは取り消されない。	×	第44条 訂正できる誤り	B	
132	B1がA1にファウルをした。このファウルはチームBの4個目のチームファウルであった。審判は誤ってA1に2本のフリースローを与えた。最後のフリースローが終了した後でゲームクロックが動き出し、B2がボールを受け取りドリブルをして得点を決めた。誤りに気がついたのは、チームAのプレーヤーがエンドラインでスローインのボールを掴む前であった。B2の得点は認められるが訂正はすでにできないため、ゲームはそのまま続けられる。	×	第44条 訂正できる誤り	B	
133	B1がA1にファウルをし2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローが成功した後B2は誤ってボールをとり、エンドラインからスローインをした。ショットクロックが残り18秒を示し、B3がフロントコートでドリブルをしているとき、A1の2本目のフリースローが与えられていないことに気がついた。ゲームは速やかに止められ、A1に2本目のフリースローが与えられ、通常のフリースローの後と同様に再開される。	×	第44条 訂正できる誤り	B	
134	B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの6個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローが与えられた。フリースローを打とうとしたのはA1ではなくA2であった。最初のフリースローでボールがA2の手を離れたあとで審判がこの誤りに気がついたので、2本のフリースローを取り消し、フリースローラインの延長線上からチームBのスローインでゲームを再開した。	○	第44条 訂正できる誤り	B	
135	B1がA1のショット動作中にファウルをし、その後コーチBがテクニカルファウルをした。B1のファウルによりA1が2本のフリースローを打つところ、A2が3本全てのフリースローを打った。コーチBのテクニカルファウルによるスローインで、ボールがA3の手を離れる前に審判はこの誤りに気がついた。審判はA1の代わりにA2が打った2本のフリースローを取り消し、スコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームAのスローインでゲームを再開した。	○	第44条 訂正できる誤り	B	

	136	B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。その後A2がコート上でドリブルをしているときにB2がボールをはじきアウトオブバウンズになった。コーチAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気がついた。審判はタイムアウトが終わったあとでA1に2本のフリースローを与え、通常のフリースローの後と同様にゲームを再開した。	○	第44条 訂正できる誤り	B	
	137	B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、ショットは決まらなかったが、A2はショット中にB1からファウルをされ、2本のフリースローが与えられた。コーチAがタイムアウトを請求した。タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気がついた。訂正はすでにできないため、審判はA2に2本のフリースローを与え、通常のフリースローの後と同様にゲームを再開した。	×	第44条 訂正できる誤り	B	
	138	B1がA1にファウルをし、そのファウルがチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、A2がショットを成功させた。そのボールがライブになる前に、審判が処置の誤りに気がついた。A1にリバウンダーなしのフリースローが2本与えられ、チームBのエンドラインからのスローインでゲームを再開した。	×	第44条 訂正できる誤り	B	
Q24-25 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	139	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に則りゲームを行い、規則の変更を承認する権限を持つ。	×	第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	C	
	140	ゲーム終了後にクルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。	○	第46条 クルーチーフ：任務と権限	D	
	141	審判はそれぞれ独自の判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判がくだした判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。	○	第47条 審判：任務と権限	C	
	142	審判の1人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後5分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。怪我をした審判の代わりとなる審判がいない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。	○	第47条 審判：任務と権限	C	
	143	後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。	○	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	B	
	144	スコアシートの記録の誤りがゲーム中に見つかった場合は、スコアラーは次にボールがデッドになったときにブザーを鳴らして審判に知らせる。	○	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	D	
	145	チームAのコーチ自身にテクニカルファウルが宣せられ、チームBによる1本のフリースローと、スローインでゲームが再開された。スコアシートのコーチ欄には「T」と記入する。	×	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	C	
	146	第4ピリオドでA1がフィールドゴールのショットが成功し、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2:03を表示していた。スローインのためにB1がボールに触れるまでの間にゲームクロックの表示が2:00となったので、タイマーはゲームクロックを止めた。	×	第49条 タイマー：任務	A	
	147	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、引き続きチームAのフロントコートからゲームが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	
	148	A1のフィールドゴールのショットがリングに弾み、成功しなかった。そのボールをB6がコントロールしたとき、ショットクロックオペレーターはショットクロックを24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	D	
149	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のプレー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がボールを触ってから動きだした。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C		
150	A1がショットしたボールがリングに触れたあと、どちらのチームもリバウンドのボールをコントロールしないうちにB2がA2にファウルをした。チームBのチームファウルは3個目であった。チームAにスローインのボールが与えられ、ショットクロックは14秒にリセットされる。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	B		