

2022年度 JBAルールテスト用問題集（171問）

2022年4月8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 プレーイング コート、 用具、器具	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」、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	ルールブック 1-2
	2 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 プレーイングコート	C	ルールブック 2-3
	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 プレーイングコート	D	ルールブック 2-4-2
	4 スコアラーズ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）、スコアラー、アシスタントスコアラーの順である。	○	第2条 プレーイングコート	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、タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別によく見える適切な表示装置が用意されていなければならない。	○	第3条 用具・器具	D	ルールブック 3
【Q2-Q3】 第3章	6 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スリーブ、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
	7 単色であればスカーフスタイルのヘッドバンドを身につけても差し支えない。	×	第4条 チーム	C	インプリ 4-5
	8 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ー）が行っていたとしても、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。	×	第5条 プレーヤー：怪我	C	ルールブック 5-7
	9 A1が2本のフリースローを行っている間にチームAの理学療法士がチームベンチエリアから、A2の緩くなったテーピングの補強、脚へのスプレー、もしくは首へのマッサージなどを行った。A2は介助を受けたとみなされ交代しなくてはならない。	×	第5条 プレーヤー：怪我	B	インプリ 5-6
	10 A1のコンタクトレンズが見当たらなくなったため、チームAのドクターがコート内に入って探した。A1は交代しなければならない。	○	第5条 プレーヤー：怪我と介助	D	インプリ 5-4
	11 シューターが定められていないフリースローを行うときは、ヘッドコーチまたはアシスタントコーチがフリースローシューターを指名する。	×	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	ルールブック 7-10
	12 チーム A は所定の時間内にスコアラー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のヘッドコーチにテクニカルファウルを宣した。	×	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 7-2
	13 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
	14 後半開始の時点で、複数のプレーヤーが失格・退場となったため、チームAはコート上に5人のプレーヤーを出場させることができなかった。試合は没収となる。	×	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 9-2
	15 A2がB2にファウルをしたとき、A1はフィールド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の手の中にあつた。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、そのフィールド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	B	インプリ 10-4
	16 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の間でダブルファウルが起きた。それぞれのファウルを記録したうえで、最初のジャンパーが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12-3
	17 クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ボールが最高点に達する前に、チームAのバックコートでジャンパーではないA2がセンターサークルに入った。審判はバイオレーションを宣し、ゲームはセンターラインに近いフロントコートからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは24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12-15
	18 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、ボールを手離すまでに5秒を超えた。審判はバイオレーションを宣し、チームBにボールが与えられ、オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになる。	○	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	インプリ12-25
	19 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た。B1は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
	20 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
21 B1がスリーポイントフィールド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。ボールはコートに触れ、その後でバスケットに入った。審判は得点を認め、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	

ゲーム	第4章 プレーの規定					
22	クォーターの始まりで、B1が誤って自チームのバスケットに向かってドリブルをして得点したとき、チームAは自チームのバスケットをディフェンスしていた。チームAのコート上のキャプテンに2点が与えられる。	○	第16条 得点・ゴールによる点数	C	インプリ16-14	
23	第4クォーター残り1:30で、A1がチームAのバックコートでドリブルをしているとき、A2にテクニカルファウルが宣せられた。このときショットクロックは残り20秒であった。タイムアウトのあと、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チームBのヘッドコーチが指定したプレーヤーに与えられた。ここでチームAにタイムアウトが認められた。タイムアウト後にチームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは残り20秒となる。	×	第17条 スローイン	B	インプリ 17-49	
24	A1がフィールドゴールのショットをした。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。A2のフィールドゴールは認められない。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 17-55	
25	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	B	インプリ 18/19-2	
26	A1は2本のフリースローを与えられ、2本目のフリースローが成功し、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持った後にチームAがタイムアウトを請求した。審判はタイムアウトを認めなかった。	○	第18条 タイムアウト	C	インプリ 18/19-6	
27	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最終的な判断を示した後で始まる。	○	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	インプリ 8-1	
28	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0.1秒前に、B1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。IRSが使用できないゲームであったため、審判はお互いに相談してB1のファウルがゲームクロックのブザーが鳴る前に起きたと判断した。ゲームクロックには0.1秒が表示され、A1は2本のフリースローを与えられた。	○	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	インプリ 8-2	
29	A1はスリーポイントフィールド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ので、審判は1本のフリースローをA1に与えた。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	新旧対照表インプリ 8-6	
30	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）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審判が判断したときに始まる。	×	第15条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー	D	ルールブック 15-1-3	
31	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審判が判断したときに始まる。	○	第15条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー	D	ルールブック 15-1-2	
32	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。審判はA1に2本のフリースローを与えた。	×	第15条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー	D	インプリ 15-9	
33	ツーポイントフィールド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 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー	C	インプリ 15- 11	
34	第4クォーター残り51秒で、審判はスローインをするA1にボールを与える前に「イリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル」を行わなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前にB1がA1に向かって境界線を越えて体を動かし、第4クォーターでゲームクロックに残り2分が表示された後であったことから、審判はゲームの遅延行為としてB1にテクニカルファウルを宣した。	×	第17条 スローイン	C	インプリ 17-5	
35	B1がA1のツーポイントフィールド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A2とA6が交代した。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18/19条 タイムアウト/交代	C	インプリ 18/19-10	
36	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は片足がアウトオブバウンズに触れてしまったため、審判はA1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	ルール 23-2-3	
37	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	
38	A1はドリブルを終了したあと、故意にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールはコート上に弾み、A1は再びボールをキャッチしドリブルを始めた。審判は、ボールがバックボードに当たったあと、コートに触れたので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24条 ドリブル	B	ルール 24-1-4 新旧対照表インプリ 24-3	
39	A1はドリブルを終え、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	
40	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はドリブルをしながら立ち上がった。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	

41	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
42	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
43	チームAのフロントコート内でA1がライブのボールをコントロールしているときに、チームAのフロントコートの制限区域内でA2が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
44	チームAのフロントコート内でA1がライブのボールをコントロールしているときに、チームAのフロントコートの制限区域内でA2が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
45	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
46	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
47	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
48	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、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
49	A2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（右足がフロントコート、左足がバックコート）状態で止まった。そのあと、同じくセンターラインをまたいだ（左足がフロントコート、右足がバックコート）状態で立っているA1にパスをした。A1はボールをキャッチした後に、センターラインをまたいままバックコートでドリブルをしている状態で、右足をフロントコートについた（両足がフロントコート、ドリブルはバックコート）。審判はチームAはまだボールをフロントコートに進めていないと判断して8秒を数え続けた。	○	第28条 8秒ルール	C	ルール 28-1-2 インプリ 28-5、28-6、28-7
50	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サイドラインからチーム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
51	A1のフィールドゴールのショット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ため、審判はプレーを続行させた。	○	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-1
52	A1のフィールドゴールのショットで、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 24秒ルール	D	インプリ 29/50-3
53	A1のフィールドゴールのショット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A2とB2の間でヘルドボールが起きた。オルタネイティングポゼッションアローはチームBを示していたため、審判はチームBのスローインでゲームを再開した。	×	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-5
54	A1のフィールドゴールのショット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はボールに触れたがコントロールすることはできず、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 24秒ルール	C	インプリ 29/50-6
55	A1はツーポイントフィールドゴールのショットの動作（アウ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 24秒ルール	C	インプリ 29/50-7

【Q4-Q9】
第5章
バイオレーション

56	ショットクロック残り14秒で、エンドラインからチームAのスローインのあと、ショットのボールがリングに触れずにB1がコントロールせずに弾いたボールはチームAのバックコートへ飛んでいき、A2とB2がボールを追いかけているところでショットクロックのブザーが鳴った。このとき、B2の方がボールに近くバスケットまで誰もいない状況だった。審判はB2が速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られると判断して、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 24秒ルール	B	インプリ 29/50-8、9
57	第4クォーター残り30秒、得点がA 72 - B 72で、チームAが新たにフロントコート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位置からチーム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。	×	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-21、22
58	ショットクロック残り17秒で、A1のフィールドゴール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のフィールド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秒となる。	×	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-25、26
59	A1のフィールドゴール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 24秒ルール	B	インプリ 29/50-30
60	A1のフィールドゴール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、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 24秒ルール	A	インプリ 29/50-31
61	ショットクロック残り20秒で、A1がフィールドゴールのショットをした。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 24秒ルール	D	インプリ 29/50-35、37
62	ショットクロック残り20秒で、A1がフィールドゴールのショットをした。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29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-35、39
63	ショットクロック残り4秒で、A1がショットクロックをリセットするためにボールをリングに向かって投げた。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秒となる。	○	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-40
64	ショットクロック残り17秒で、A1がフィールドゴールのショットをした。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スローインラインからチーム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 24秒ルール	C	インプリ 29/50-45
65	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 24秒ルール	D	インプリ 29/50-51
66	ゲームクロック残り23秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り19秒で、A1がツーポイントフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り16秒で、A2がリバウンドのボールを取り、チームAが再びボールのコントロールを得た。ショットクロックは14秒にリセットされた。	○	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-55、29/50-58
67	ゲームクロック残り25.2秒で、A1がコート上で新たにボールのコントロールを得て、ショットクロックは24秒にリセットされた。そのあと、A1が両手でボールを持っているとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判がショットクロックのバイオレーションを宣したとき、ゲームクロックは0.8秒を表示していたので、審判はゲームクロックを1.2秒に修正をしてゲームを再開させた。	○	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-65
68	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
69	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、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8秒は数え直されると考え、チームAにボールをバックコートに返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返すこと	B	ルール 28-1-2、30-1-1
70	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 30-2

71	A1とB1の間での第1クォーター開始のジャンプボールでボールは正当にタップされた。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戻すこと	B	インプリ 30-3
72	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戻すこと	C	インプリ 30-4
73	A1とB1の間での第1クォーター開始のジャンプボールでボールは正当にタップされた。チームAのフロントコートにいるA2はジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、コート上に着地する前にチームAのバックコートにいるA3にボールをパスした。審判はA2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戻すこと	A	インプリ 30-6
74	オフェンスがバスケットを揺らしたり掴んだりしたことでボールがバスケットに入ったと審判が判断した場合、あるいはディフェンスがバスケットを揺らしたり掴んだりしたことでボールがバスケットに入ることが妨げられたと審判が判断した場合はゴールテンディングのバイオレーションである。	×	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 31-2-4
75	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	インプリ 31-2
76	A1がツーポイントフィールドゴールエリアから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。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2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 31-4
77	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が弾き出そうとして触れたボールはバスケットに入った。審判は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
78	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。	×	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
79	A1がツーポイントフィールド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、B1がボールに触れた。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てA1に2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 31-25
80	シリンダーとは、フロア上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスとボールを持っていないオフェンスのシリンダーの境界は、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。手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるように、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を越えてはならない。	○	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 33-1
81	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	D	ルールブック 33-3
82	ボールをコントロールしているプレーヤーをガードしているプレーヤーは相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にフロアから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになり、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたとき、両足がフロアについていなくてもブロッキングにはならない。	×	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 33-4
83	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の内側に向かってジャンプした。A1はノーチャージ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のトルソーにぶつかった。審判はノーチャージセミサークルルールを適用し、A1のチャージングのファウルを宣さなかった。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	インプリ 33-5
84	A1はスリーポイントフィールド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
85	A1のフィールドゴールのショットで、ボールはリングから跳ね返った。A2はジャンプをして空中でボールをキャッチしてフロアに着地した。その後ショットもパスもしようとしていない状態で、ノーチャージ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。審判はノーチャージセミサークルルールを適用せず、A2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	D	インプリ 33-6
86	動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離をおいて位置を占めなければならない。	×	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 33-7
87	相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスが突き出した手や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。しかし、相手チームのプレーヤーに繰り返し触れることは、乱暴なプレーにつながる可能性が低いいためファウルではない。	×	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 33-11
88	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はフィールドゴールのショット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。A1はノーチャージセミサークルエリアに触れているB1のトルソーにぶつかった。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

[Q10-Q15] 第6章 ファウル	89	スクリーンをかけようと動いているプレーヤーが、ボールの位置に関係なく、相手チームのプレーヤーに向けて相手の動きに合わせて動いたとしても、スクリーンをされるプレーヤーに責任があるフッシング、チャージング、ホールディングなどがあった場合は、スクリーンをかけようとしているプレーヤーにすべての触れ合いの責任があるとは限らない。	○	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 33-9
	90	A1がドリブルをしているとき、A2とB2がテクニカルファウルを宣せられた。互いに宣せられたテクニカルファウルはダブルファウルとはみなされないが、罰則は互いに相殺される。ゲームは最初のテクニカルファウルが起きたとき、ボールがあ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、ショットクロックは継続となる。	○	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-2
	91	A1のフィールドゴール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パーソナルファウルをし、ダブルファウルを宣せられた。ボールがバスケットに入らなかった場合、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
	92	ボールが一度ライブになってから、前に起こったテクニカルファウルに該当する違反が見つかった場合は、テクニカルファウルの処置をしたあと、その時点に戻ってゲームを再開する。	×	第36条 テクニカルファウル	C	ルールブック 36-1-5
	93	A1がフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中に片手または両手でボールを持っているとき、B1がコート上で大声で叫んでA1の気を逸らした。A1はひと続きの動作でショットをし、ボールはバスケットに入った。チームBはそれまで同様の振る舞いへの警告を与えられていなかった。審判はA1のフィールドゴールを認め、さらにB1にテクニカルファウルを宣した。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-6
	94	B1が5個目のファウルを宣せられたあと、失格となったことを宣せられ、チームベンチに戻った。その後B1は交代して再びゲームに出た。交代のあと、ボールが再びライブになり、チームAがボールをコントロールしている間に、B1が不当にゲームに出ていることが発見された。ゲームはチームAが不利にならない状況で速やかに止められ、B1はチームベンチに戻される。さらにチームBのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-12
	95	A1が5個目のファウルを宣せられたあと、失格となったことを宣せられ、チームベンチに戻った。その後A1は交代して再びゲームに出た。交代のあと、A1がB1にファウルをしたところで、A1が不当にゲームに出ていることが発見された。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」と記入される。またA1のファウルは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 36-14
	96	ゲーム開始9分前にA1がテクニカルファウルを宣せられた。チームBのヘッドコーチは最初に出場する5人ではないB6をフリースローシューターに指定した。審判はB6に1本のフリースローを与え、B6をそのままプレーヤーとしてゲームを開始した。	×	第36条 テクニカルファウル	D	インプリ 36-17
	97	ドリブルをしている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「レイズザローアーム」シグナルを2回示した。その後ゲームクロックが一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。A1とチーム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おらず、審判は次にゲームが止められた時機にA1とチームAのヘッドコーチに警告を与える。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-19
	98	5個目の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を宣せられたあと、プレーヤーは5個目のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、失格となる。5個目のファウルのあと、そのプレーヤーに更にテクニカルファウルに該当する行為があった場合、そのテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。5個目のファウルを宣せられたプレーヤーは失格・退場となり、チームベンチエリアにとどまることが許されない。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-27
	99	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1が、第2クォーターで自身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、スコアシートに「C1」と記入された。そのあと、A1は第4クォーターで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。A1は失格・退場となる。	○	第36条 テクニカルファウル 第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 36-38
	100	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、B1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ーヤーに与えられ、ゲームはバックコート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。ショットクロックには21秒が表示され、チームAは5秒でボールをフロントコートに進めなければならない。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-43
	101	A1はツーポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中にB1にファウルをされた。ボールはバスケットに入らなかった。2本のフリースローがA1に与えられ、A1が最初のフリースローを行ったあと、A2がテクニカルファウルを宣せられた。A2のテクニカルファウルによる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ーヤーに与えられたあと、A1の2本目のフリースローが行われる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-46
102	A1がフィールドゴールのショットをした。ボールが空中にあるときにA2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Bのヘッドコーチが指定したプレーヤーに与えられ、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36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-48	
103	ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1がボールを持っているとき、チームAのドクターにテクニカルファウルが宣せられた。A1のショットが成功した場合、得点は認められない。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ーヤーに与えたあと、ゲームはフロントコートのフリースロ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。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-50	

104	チームAのバックコートにいるA1は、フロントコートにおいて自身とバスケットとの間に相手プレーヤーが誰もおらず、バスケットへのクリアパスがあるA2にボールをパスした。B1はボールが自身より後ろでまだ空中にあるときに、A2に後方から両手で不当に触れ合いを起こした。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	新旧対照表 37-15
105	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個ずつ宣せられたプレーヤーは失格・退場となる。	○	第36条 テクニカルファウル 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 36-2-3、37-2-3
106	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、過度に激しい場合のみが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 37-1-1
107	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ボール、バスケットの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くない状況で、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。このルールは進行している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）を始めた後も適用される。	×	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
108	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がショットの動作（アクトオブシューティング）を始めた後は適用されない。	○	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
109	第4クォーター残り1:00、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。そのときゲームクロックを進めないようにしようとしたB2はスローインが行われている場所とは別の場所でA2を後方から両手で抱えて触れ合いを起こした。審判は速やかにB2にパーソナルファウルを宣し、このクォーター4個目のチームファウルであった。ゲームはファウルが起こったところ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。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 37-7
110	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ボール、バスケットの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くない状況で、A1がショットの動作（アクトオブシューティング）を始める前に、ボールをスティールしようとしたB1がA1の腕に後ろから触れ合いを起こした。B1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-10
111	A1はB1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。またこのファウルはA1の5個目のファウルであった。A1はチームベンチに向かう間に、B1を突き飛ばした。そのあと、B1もまたA1を突き飛ばした。A1のスポーツマンらしくない振る舞いによってチームAのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってB1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。	○	第36条 テクニカルファウル 第37条 アンスポーツマンライクファウル	A	ルールブック 36-3-1、インプリ 37-16
112	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、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為はディスクォリファイングファウルであるが、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 ディスクォリファイングファウル	C	ルールブック 38-1-1
113	A1が5個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはこのクォーター2個目のチームファウルであった。ベンチに戻る間にA1はB2の顔を殴り、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。A1は失格・退場になり、スコアシートのA1の欄外に「D2」と記録される。	×	第38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-7
114	A2のミスに腹を立てたA1が、コート上でA2を殴ったので、審判がA1にディスクォリファイングファウルを宣した。スコアシートにはA1に「D2」と記入される。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ーヤーに与えられ、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38条 ディスクォリファイングファウル	B	インプリ 38-9
115	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	D	ルールブック 39-3-3
116	チームAがフロントコートでボールを20秒間コントロールしたとき、暴力行為につながりそうな事態が発生した。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。ゲームは暴力行為が始まったときにボールがあ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、ショットクロックは14秒となる。	×	第39条 ファイティング	B	インプリ 39-2
117	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、暴力行為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を離れることができ、この場合は失格・退場とはならない。しかし、チームベンチエリアを離れてコートに入ったにもかかわらず争いを止めようとしなかったときは、失格・退場となる。	○	第39条 ファイティング	C	ルールブック 39-2-2、39-2-3
118	コート上で暴力行為が起きそうになったとき、交代要員であるA6がコートに入ったため、失格・退場となった。チームAのヘッドコーチのテクニカルファウルとしてスコアシートには「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のヘッドコーチが指定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	C	インプリ 39-4
119	チームAのヘッドコーチがチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2を激しく突き飛ばした。審判はチームベンチエリアを離れてコートに入ったことによるディスクォリファイングファウルを宣し、さらに暴力行為に対してもディスクォリファイングファウルを宣した。4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	ルールブック 39-2-3、インプリ 39-7
120	A1はフィールドゴールのショットをした。B4はB5を押し、B5はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1に不当なコンタクトを起こした。ボールはバスケットに入った。審判はA1の得点を認め、B4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 33-10

121	ボールを持っているオフェンスには自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを行うための十分な空間が与えられなければならない。ノーマルバスケットボールプレーには、ドリブルの開始、ピボット、ショットが含まれるが、パスは含まれない。	×	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 33-1
122	2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる： ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること ・両方のファウルの罰則が等しいこと	×	第35条 ダブルファウル	C	ルールブック 35-1-2
123	ドリブルをしているA1がB1にオフェンスファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。A1のオフェンスファウルとほとんど同時にB1がA1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。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、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。	○	第35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-9
124	A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がA1の両手からチームBのフロントコートにボールを弾いた。B1がボールのコントロールを得る前に、A1が速攻を止めようとB1を後ろから押した。B1とボール、相手チームのバスケットの間にチームAのプレーヤーはいなかった。不当な触れ合いはチームBがボールのコントロールを得る前に起きたことから、審判はA1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 37-12
125	チームAのヘッドコーチがチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2を激しく突き飛ばした。チームAのヘッドコーチは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」、残りのファウル欄に「F」と記入される。チームAのヘッドコーチには自身が積極的に暴力行為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は宣せられない。	○	第39条 ファイティング / 付録B - スコアシート	A	インプリ 39-7
126	5個のファウルを宣せられたチームメンバーは審判によってそのことを伝えられ、速やかにコートから離れなければならない。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	C	ルールブック 40-1
127	各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第4クォーター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	ルールブック 41-1-3
128	ボールをコントロールしているチームのプレーヤーがパーソナルファウルをして、ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーションであるときには、相手チームに2本のフリースローが与えられる。	×	第41条 チームファウル：罰則	B	ルールブック 41-2-2
129	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。そのブザーの後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。	○	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-2
130	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	C	インプリ 42-3
131	両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺されたときに、一方のチームに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
132	B1がA1に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、チームAのヘッドコーチとチームBのヘッドコーチがそれぞれ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それぞれ1本のフリースローがそれぞれのヘッドコーチが指定したプレー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2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 42-4
133	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、A2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、ゲームは通常のフィールドゴールが成功したあと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
134	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ー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
135	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをした。このファウルはこのクォーター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にテクニカルファウルが宣せられた。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ーヤーに与えられ、ゲームはA1のファウルが起きたところに最も近い位置からチーム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	C	インプリ 42-8
136	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをした。このファウルはこのクォーター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

[Q16-Q19] 第7章 総則	137	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	B	インプリ 42-12
	138	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、コート上で暴力行為につながりそうな事態が起こった。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暴力行為には関わらなかった。A6は失格・退場となり、チームAのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ、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42条 特別な処置をする場合	A	インプリ 42-18
	139	ショットクロック残り8秒で、ドリブルをしているA1がB1にチャージングのファウルをした。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。	○	第42条 特別な処置をする場合	A	インプリ 42-22
	140	最後のフリースローが成功したが、フリースローのショットが放たれる前に両チームのプレーヤーが制限区域に入るバイオレーションをした。フリースローの得点を認めた上で、バイオレーションはなかったものとしてゲームを再開する。	○	第43条 フリースロー	C	ルールブック 43-3-2
	141	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。フリースローに続いて罰則の一部にスローインが含まれている場合を除き、ゲームはエンドライン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
	142	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 訂正できる誤り	B	ルールブック 44-2-3
	143	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掴んだあと、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 訂正できる誤り	B	インプリ 44-2
	144	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の手を離れた後に審判は誤りに気がついた。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 訂正できる誤り	B	インプリ 44-5
	145	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のプレー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取り消し、A3の得点を認めた。ゲームはエンドラインからのチームBのスローインで再開される。	○	第44条 訂正できる誤り	A	インプリ 44-6
	146	B1がツーポイントフィールド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ーヤーに与えられ、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 訂正できる誤り	A	インプリ 44-7
147	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はショットの動作（アクトオブシューティング）中にB2からパーソナルファウルをされ、2本のフリースローを与えられることになった。ここでチームAにタイムアウトが認められた。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。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に与えたあと、2本のフリースローをA2に与え、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開された。	○	第44条 訂正できる誤り	A	インプリ 44-12	
148	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がフィールドゴールで得点した。チームBのプレー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が処置の訂正をせずに、ゲームは通常のフィールドゴールのあとと同様に再開された。	○	第44条 訂正できる誤り	B	インプリ 44-13	
149	審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のシューズとし、ソックスの色は規定しない。	×	第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	D	ルールブック 45-6	
150	クルーチーフは、状況に応じてゲームを中断する権限を持ち、またゲームを没収する権限も持っている。	○	第46条 クルーチーフ：任務と権限	B	ルールブック 46-6,46-7	

【Q20-21】 第8章 審判、 テーブル オフィシャル ス、 コミッショナー ：任務と権 限	151	次のことは、審判が体の触れ合い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ーヤーが有利にもならず相手チームのプレー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
	152	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後、スコアシートの記録に誤りが見つかった場合、クルーチーフがスコアシートにサインをする前であればスコアラ―はその誤りを訂正しなければならない。ただしその誤りを訂正することがゲームの結果に影響する場合は訂正しない。	×	第48条 スコアラ―、アシスタントスコアラ―：任務	B	ルールブック 48-3
	153	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ーヤーに与えられた。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
	154	タイマーは、「スローインの場合、コート上のプレー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すため、スローインされたボールがコート上のプレー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
	155	第4クォーターでA1がフィールドゴールの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2:03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	ルールブック 49-2
	156	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る。	○	第49条 タイマー：任務	C	ルールブック 49-3
	157	タイマーは第1クォーターと第3クォーターが始まる3分前と1分前に審判に知らせる。国内大会においてはブザーを鳴らすことが推奨されている。	×	第49条 タイマー：任務	D	ルールブック 49-4
	158	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
	159	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
	160	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
	161	A1のフィールドゴール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
	162	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
	163	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がフィールドゴールのショットを放ち、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スシステム（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、クルーチーフはA1の得点を認めなかった。	×	F - インスタントリプレースシステム（IRS）	A	インプリ F-1.3、F-1.4
	164	IRSレビューの間、クルーチーフはクルーチーフ以外の人物がIRSEニターを見られないようにする。	×	F - インスタントリプレースシステム（IRS）	A	ルールブック F2-2
165	IRSレビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、ゲームはその判定に応じて再開される。	○	F - インスタントリプレースシステム（IRS）	A	ルールブック F2-2	
【Q22-Q25】 新ルール 変更等	166	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の交代要員は様子を見るためにチームベンチエリアを離れてコートに入った。A1はすぐに立ち上がり、プレーを続けられる状況であったため、プレーを継続した。	×	第5条 プレーヤー：怪我	C	インプリ 5-2
	167	A1はフロントコートからのスローインで、両手でボールを持っている。チームAの理学療法士はバックコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外からA1のテーピングを補強した。A1は交代しなければならない。	○	第5条 プレーヤー：怪我	C	インプリ 5-10
	168	B1がバスケットに向かってショットの動作（アクトオブシューティング）を始めているA1にファウルをした。B1のファウルによってボールが一時的にA1の手を離れた。A1は両手でボールをキャッチし、ひと続きの動作で得点した。ボールが一度手から離れたため、審判は得点を認めず、2本のフリースローをA1に与えた。	×	第15条 アクト・オブ・シューティング（ショットの動作中）のプレーヤー	C	インプリ 15-7
	169	チームAのヘッドコーチはゲーム中に怪我をしているプレーヤーもしくはそのゲームに出場しないプレーヤーをチームベンチに座らせることができる。	○	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	新旧対照表ルールブック7-4

170	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パーソナルファウルを宣せられたため、審判はダブルファウルと判定を下した。ボールはバスケットに入り、審判はA1の得点を認めた。ゲームは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35条 ダブルファウル	B	インプリ35-4
171	ドリブルをしているA1とB1がほとんど同時に互いにファウルをし、チームAのこのクォーター2個目、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。審判は2本のフリースローをA1に与えた。	×	第35条 ダブルファウル	B	インプリ35-3

2022年度 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 149問
- ・CD級昇格・新規 : B～D 153問
- ※E級新規はeラーニング学習内容より出題