

2021年度 JBAルールテスト用問題集（167問）

2021年3月25日更新

	問題番号		解答	分類	推奨 難易度 D～A	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「相手チームのバスケット」、防御するバスケットを「自チームのバスケット」という。	○	第1条 定義	D	ルールブック 1-1
	2	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 プレーイングコート	D	ルールブック 2-2
	3	プレーイングコートに描かれた全てのラインは幅 5 センチとする。	○	第2条 プレーイングコート	D	ルールブック 2-4
	4	チームベンチエリアにはヘッドコーチ、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、チーム関係者のために16席が用意されてなくてはならず、この規定は国内大会でも大会主催者の考えにより変更することはできない。	×	第2条 プレーイングコート	D	ルールブック 2-4-5
	5	バスケットボールのゲームを行うときには、1 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	ルールブック 3
【Q2-Q3】 第3章 チーム 第4章 プレーの規定	6	チームメンバーはゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていればそのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられるか 5 個のファウルを宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。	○	第4条 チーム	D	ルールブック 4-1-2
	7	ドクターは直ちに怪我の手当てが必要と判断したときでも、コートに入るときには必ず審判の許可を得なくてはならない	×	第5条 プレーヤー：怪我	C	ルールブック 5-5
	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けることができる。	×	第5条 プレーヤー：怪我	C	ルールブック 5-7
	9	キャプテンはボールがデッドでゲームクロックが止まっている時には、審判とコミュニケーションを取ることができるが、そこには礼儀正しさを持っていることが必要である。	○	第6条 キャプテン：任務と権限	C	ルールブック 6-1
	10	ルールにより、フリースローシューターが定められていないときには、キャプテン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
	11	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
	12	ゲーム終了間際にA 1 が 5 個目のファウルを宣せられプレーをする資格を失った。これ以上プレーができる交代要員がないチームAは、4 人のプレーヤーのみでゲームを続けることができる。チームBは15点差以上でリードしており、ヘッドコーチBは公平にゲームをすることを主張し自チームも 4 人でゲームを続けさせるためプレーヤーを 1 人コートから退かせた。審判はこれを認めた	×	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	インプリ 9-3
	13	ゲーム開始7分前のインターバルの間にA 1 が怪我をした。A 1 は最初に出場する 5 人のプレーヤーのうちの 1 人であった。A 1 は別のプレーヤーと交代する。この場合、相手チームも必要に応じて最初に出場する 5 人のプレーヤーのうち1人を置きかえることができる。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの 開始と終了	C	インプリ 9-10
	14	B 2 がA 2 にファウルをしたとき、A 1 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）を始めていた。これはチームBの 5 個目のチームファウルであった。A 1 はひと続きの動作でショットを成功させた。まだA1の手からボールが離れる前にファウルが起きたため、審判はA1の得点を認めず、A2に 2 本のフリースローを与えた。	×	第10条 ボールのステータス	B	インプリ 10-3
	15	ボールを持ったA1が得点をするために、ひと続きの動作で空中に飛んだ。その後B 1 がボールに手をしっかりかけたため、A 1 は着地した。A 1 にトラベリングが宣せられる。	×	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12-23
	16	A1はドリブルを終えて、パスをする前にボールを脚の間に挟んでパスをするふりをしたため、審判はバイオレーションを宣した。	○	第13条 ボールの扱い方	C	インプリ13-2
	17	A1は相手チームのバスケットの下でA2を抱き上げ、A3からのパスを受けたA2はそのままダンクをした。審判はバイオレーションを宣した。	○	第13条 ボールの扱い方	C	インプリ13-4
	18	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）が終わるのは、ボールがシューターの手から離れるか、シューターが空中にいる場合は片足がフロアに着地したときである。	×	第15条 ショットの動作中のプレーヤー	D	ルールブック 15-1-2
	19	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、審判はイーガルバウンダリーラインクロッシングシグナルを使ってからA1にスローインのボールを与えた。A1からA2に空中にパスが渡り、A2はボールを直接ダンクしてシュートを成功させたが、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A 1 の片手または両手に触れていたと審判は判断したため、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

20	第4クォーター残り2:00でチームAにスローインが与えられたので、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使ってから、A1にスローインのボールを与えた。	○	第17条スローイン	D	ルールブック 17-3-3
21	第2クォーターで、A2がフロントコートでドリブルをしているときB1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13秒を示していた。審判はリバウンダーなしでフリースロー1本をチームAに与えたあと、ゲームが止められた場所に最も近い位置からのスローインとしてチームAにスローインのボールを与えた。ショットクロックは14秒にリセットされる。	○	第17条 スローイン 第29条 24秒ルール	B	インプリ 17-46
22	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リバウンダーなしでフリースロー1本がチームB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。タイムアウト後にヘッドコーチA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秒で継続になる。	×	第17条 スローイン	B	インプリ 17-49
23	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。A1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においてスローインを与えられる。ショットクロックは24秒から再開される。	×	第17条 スローイン	B	インプリ 17-55
24	タイムアウトはスコアラーがブザーを鳴らしたときに始まり、60秒経過後に審判が両チームをコートに招き入れたときに終わる。	×	第18条 タイムアウト	B	ルールブック 18-3-3
25	ゲーム中コート上でプレーできるプレーヤーが1人になったチームは、ゲームの途中終了により負けになる。	○	第21条 ゲームの途中終了	C	ルールブック 21-1
26	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た。A1は片足がアウトオブバウンズに触れているB1に体で触れた。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	インプリ 23-2
27	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
28	A1はピボットフットをフロアから離すことなく、自分から2メートル離れた場所にボールを投げてドリブルを始めた。審判はA1のプレーは正当であると判断してバイオレーションを宣せずプレーを続行させた。	○	第24条 ドリブル	C	ルール 24-1-2 インプリ 24-6
29	A1はどちらもコントロールしていないボールにダイブして、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
30	A1はドリブルをしながらゴールに向かってペネトレイトしてる。右足がフロアに触れている状態でボールを支え持った(0歩目)。そしてその右足で踏み切って再び右足をフロアにつける(1歩目)。続いて左足を床につけた(2歩目)。そして一連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
31	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
32	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進行しているときに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プレーを続行させた。	○	第26条 3秒ルール	C	ルール 26-1-2
33	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、右足を制限区域の外のフロアにつけ、左足を制限区域内から空中に上げて再び制限区域内に戻した。審判はA2が一度制限区域から出たと判断して、3秒のバイオレーションとは判断せずプレーを続行させた。	×	第26条 3秒ルール	B	ルール 26-1-3
34	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A2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	B	インプリ 26-2
35	コート上でライブのボールを持っているA1が、5秒間パス、ショットあるいはドリブルもせずに、B1に1m以内の距離で正当な位置で積極的にガードされていた。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	C	ルール 27-2
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、フロントコートにいるA2に向かってバスを行った。そのフロントコートへのバスの途中で、ボールが空中にあったときに、センターラインをまたいだ状態で止まっているB1によって正当にはじき出され、ボールはチーム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。この時点ではじめて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から8秒が経過していた。審判はチームAに対して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

37	センターラインをまたいで(右足がフロントコート、左足がバックコート)立っているA 2が、バックコートにいるA 1からパスを受けた。そのあと、A 2は再びバックコートにいるA 1にパスをした。この時点ではじめてA 1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に対して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 インプリ 28-4
38	A 2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で(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、センターラインをまたいで(左足がフロントコート、右足がバックコート)立っているA 1にパスをした。A 1はボールをキャッチしたあとに、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進めた。(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秒のカウントを継続した。	○	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
39	第4クォーター残り0:25、得点がA 7 2 - B 7 2で、チームAがボールをコントロールしていた。A 1がバックコートで4秒間ドリブルをしたとき、コート上にボトルが投げ込まれたため、審判はゲームを止めた。審判は、どちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたことから、チームAの8秒のカウントをリセットすると、チームBが不利な状況になると判断して、チームAにボールを残り4秒でフロントコートに進めるように伝えた。	○	第28条 8秒ルール	C	インプリ 28-11, 28-12
40	A 1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A 2に向かってパスを行った。そのフロントコートへのパスの途中で、ボールが空中にあったときに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のフロント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、ショットクロックを24秒から再開させた。	×	第28条 8秒ルール	C	インプリ 28-14
41	ショットクロックが終了する間にA 1がフィールドゴールのショットをした。ボールはB 1によって正当にブロックされたあとショットクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、B 1がA 1にファウルをし、ボールはリングに当たらなかった。これはA 1のツーポイントを狙ったジャンプショット中に、B 1がショットを正当にブロックしたあと勢い余って、A 1がまだ空中にいる間にB 1が起こした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不当な体の触れ合いに対するファウルだった。 審判はB 1にアンスポーツマンライクファウル(C 2)を宣し、チームAのショットクロックのバイオレーションはなかったものとした。	○	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-4
42	A 1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、そのあと、B 1がボールをコントロールしようとしたが、ファンブルしてしまいボールをコントロールできずに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
43	A 1はツーポイントフィールドゴールを狙うショットの動作中にB 1にファウルをされた。ファウルのあと、一連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、A 1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A 1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A 1に与えた。	×	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-7
44	ショットクロック残り19秒で、A 1がフロントコートでドリブルをしているときに、チームAのバックコートでB 2がA 2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A 2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 24秒ルール	C	インプリ 29/50-25, 29/50-27
45	ショットクロック残り17秒でA 1がツーポイントフィールドゴールを狙うショットをした。ショットされたボールが空中にあるときに、チームAのフロントコートでB 2がA 2にファウルをした。このクォーター2個目のチームファウルであった。A 1がショットしたボールはバスケットに入った。 審判はA 1の2点を認め、ゲームはチームAのフロントコートのB 2のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム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	A	インプリ 29/50-28, 29/50-29
46	A 1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B 2がA 2にファウルをした。このクォーター5個目のチームファウルであった。A 1がショットした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、B 2に宣したファウルを取り消した。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 29/50-32
47	A 1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、B 2にテクニカルファウルが宣せられた。A 1がショットした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、B 2に宣したテクニカルファウルを取り消した。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 29/50-34
48	ショットクロック残り20秒で、A 1が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、そのあと、B 1がボールに触れて、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 29/50-39
49	ショットクロック残り4秒で、A 1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、そのあと、B 1がボールに触れて、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

【Q4-Q9】
第5章
バイオレーション

50	ショットクロック残り6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	B	インプリ 29/50-45
51	チームAのフロントコートにいるA1がA2にアリウープのパスをした。A2はボールをキャッチできず、ボールはリングに触れ、そのあと、チームAのバックコートにボールが返りA3がチームAのバックコートでボールをコントロールした。審判はショットクロックが14秒から再開されていることを確認してゲームを継続させた。	×	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-46
52	ショットクロック残り6秒で、A1がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングに触れ、そのあと、A2がバックコートでボールのコントロールを得たが、チームAのバックコートでB1がA2にファウルをした。このクォーター3個目のチームファウルであった。ゲームはチームAのバックコートのB1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24秒となる。	○	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-48
53	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。同じくバックコートにいるA2にパスをしたが、A2はパスをキャッチすることができず、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。審判はチームA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Bのフロントコートから、チームBにスローインを与え、ショットクロックを24秒から再開させた。	×	第29条 24秒ルール	C	インプリ 29/50-54
54	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。ゲームクロック残り18秒で、チームAのフロントコートにいるB1が意図的にボールを蹴った。ゲームはチームAのフロントコートのB1がボールを蹴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。ゲームクロックには18秒が表示され、ショットクロックには14秒が表示される。	×	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-55, 29/50-57
55	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を狙うショットをし、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がボールのコントロールを取り戻した。 ゲームクロックは16秒から続行され、ショットクロックは14秒が表示されスタートされた。	○	第29条 24秒ルール	B	インプリ 29/50-55, 29/50-58
56	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をコントロールをしたのでショットクロックは24秒からスタートした。そのあと、A1がツーポイントフィールドゴールを狙うショットをした。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り、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。 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にゲームクロックは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 29/50-62, 29/50-63, 29/50-64
57	ゲームクロック残り25.2秒で、A1がコート上でボールをコントロールをしたのでショットクロックは24秒からスタートした。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にゲームクロックは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
58	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。チームAのフロントコートにいるA2に向けてパスをした。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、チームBのバックコートに向けてドリブルをした。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
59	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返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	B	インプリ 30-3
60	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返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
61	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チームAのフロントコートにいるA2に正当にタップされた。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返すこと	A	インプリ 30-6
62	チームAのバックコートにいるA1が、チームAのフロントコートに両足が触れているA2にボールをパスした。A2はボールに触れたがボールをコントロールすることができず、ボールはまだチームAのバックコートに両足が触れているA1に返った。審判はチームA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	A	インプリ 30-13
63	チームAのバックコートにいるA1が、チームAのフロントコートに両足が触れている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返すこと	A	インプリ 30-16
64	ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げること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	D	ルール 31-2-4

65	ディフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローのときにゴールテンディングのバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのディフェンスのプレーヤーに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、インタフェアレンス	D	ルール 31-3-3
66	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のインタフェアレンスのバイオレーションとテクニカルファウルを宣し、チームAのコート上のキャプテンに2点を与え、チームAにテクニカルファウルの1本のフリースローを与えた。	×	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 31-2
67	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A1に対して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
68	ゲームの終了間際にA1がスリーポイントフィールドゴールを狙うショットをした。ボールが空中にあるときに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。ブザーのあと、B1がバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げたと審判が判断した。審判は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あとに、B1がインタフェアレンスのバイオレーションを起こしたので、バイオレーションを取り消してゲームを終了させた。	×	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 31-17
69	A1がツーポイントフィールドゴールを狙った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がネットを引っ張った。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、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	C	インプリ 31-19, 31-20
70	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、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフェンスのプレーヤー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、足や膝の位置を超えてはならない。	○	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
71	ディフェンスのプレーヤーは、以下の2つの条件を満たしたとき、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。 ・相手チームのプレーヤーに正対する。 ・両足をフロアにつける。 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たりしてもよい。	○	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 33-3
72	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触れ合いを避ける用意をしなければならない。	○	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 33-4
73	ジャンプをしたプレーヤーが元の位置と違うところに下りた勢いで、すでに近くにリーガルガーディングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプを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	D	ルールブック 33-6
74	空中にいるプレーヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、通常はパーソナルファウルだが、場合によってはアンスポーツマンライクファウルになる。	×	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 33-6
75	A1のフィールドゴールのショット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。審判はノーチャージセミサークルルールを適用せず、A2のチャージングをコールした。	○	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
76	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、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
77	ボールを持っていないプレーヤーが無理に進行して相手チームのプレーヤーのトルソー（胴体）に突き当たった場合は、チャージングではなくプッシングである。	×	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 33-8
78	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、チャージングをコールした。	×	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
79	スクリーンをかけようとし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プッシング、チャージング、ホールディングなどがあつた場合は、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
80	ダブルファウルとは、両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、あるいはアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルをした場合をいう。したがって身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。	○	第35条 ダブルファウル	C	ルールブック 35-1
81	ダブルファウルとほとんど同時にフィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置の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	C	ルールブック 35-2

【Q10-Q15】
第6章
ファウル

82	ボールがいったん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
83	A1がバスケットに向かってドライブしたとき、B1がA1によるわずかな接触の後で演技をした。そのような行為への警告はすでにチームBのヘッドコーチを通じてチームBの全てのプレーヤーに伝達されていたので、審判は即座に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 36-3
84	B1が5個目のファウルを宣せられたあと、失格になったことを宣せられた。その後B1は交代して再びゲームに出た。B1が不当にゲームに出ていることが、ゲーム再開のためボールがライブになる前に発見された。審判はゲームクロックが動いていないことから、直接的に影響を与えていない軽微な違反として、警告を与えた。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-12
85	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た。その後A1は交代したが、再びゲームに出てB1にファウルをしたところで不当にゲームに出たことが発見された。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。スコアシートは、チームAのヘッドコーチに「B1」と記録し、A1のファウルはプレーヤーファウルとしてA1の5個目のファウルの横のスペースに記録される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-14
86	ゲーム開始9分前に、A1にテクニカルファウルが宣せられた。チームBのヘッドコーチが、最初に出場する5人ではないB6をシューターに指定したので、審判はB6に1本のフリースローを与え、B6を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
87	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。それを見ていたB2が、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、あたかもA2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。審判は、A1とB2のそれぞれのフェイクに対してその都度「レイズザローアーム」のシグナルを2回示し、次にゲームが止まったときに両チームのヘッド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 36-20
88	B1は第3クォーターにアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。さらに第4クォーターに5個目のファウルを宣せられ失格になった。これがチームBの3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、B1に対してテクニカルファウルが宣せられた。審判は、B1を退場とはせずにチームBのヘッドコーチにテクニカルファウル「B1」を記録し、チームAに1本のフリースローを与え、B1の5個目のファウルが起き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した。	○	第36条 テクニカルファウル	A	インプリ 36-29
89	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「C1」と記録された。さらに第4クォーターでプレーヤーとしてB1に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。この場合、A1は別の立場として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宣せられたことになるため、失格・退場とはならない。	×	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
90	ショットクロックが残り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。この場合、チームBのいずれかに1本のフリースローが与えられ、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、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	A	インプリ 36-44
91	A1はツーポイントショットを打とうとしたとき、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。A1が最初のフリースローを打ったあと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フリースローがチームBに与えられたあと、2本目のフリースローがA1に与えられる。	○	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-46
92	A1がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるときB1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、得点は認められる。テクニカルファウルのためにチームAにフリースローが与えられたあと、エンドラインの外の任意の位置から、チームBのスローインでゲームが再開される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-49
93	ショットの動作中にA1がボールを持ったとき、A2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。A2のテクニカルファウルのためのフリースローをチームBに与えたあと、フリースローラインの延長線上からチームAのスローインでゲームが再開される。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-50
94	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
95	プレーヤー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ていたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブハードコンタクト）はアンスポーツマンライクファウルである。「相手プレーヤーへの正当なプレー」とはボールを持っていないオフェンスのプレーヤーに対するディフェンスなど、正当なバスケットボールのプレーを指す。	○	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
96	第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態で、アウトオブバウンズからスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスがプレーヤーが相手プレーヤーに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。	○	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
97	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いない状況で、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。このルールはオフェンスプレーヤーがショットの動作に入った後も適用される。	×	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

98	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があった場合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に入ったあとは適用されない。	○	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
99	第4クォーター残り1:04、A 83 - B 80で、スローインのボールがA1の手を離れた。B2がコート上でボールを受けようとしていたA2に接触を起こし、B2がファウルを宣せられ、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。審判は、直接ボールにプレーしないで起こった触れ合いではなく、かつ激しい触れ合いでもなかったため、速やかにパーソナルファウルを宣した。ゲームはファウルが宣せられ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 37-5
100	速攻の終わりで、A1がショットの動作に入ってボールが手の中にあるとき、B1は後ろからボールをブロックしようとしてA1の腕に触れ合いを起こしたが、過度に激しい触れ合いではなかった。審判はB1にパーソナルファウルを宣し、通常のフリースロー（1本または2本）をA1に与えてゲームを再開した。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-11
101	A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられた。これはチーム A の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、A1はB1を突き飛ばした。このときB1もまたA1を突き飛ばしアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。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記録され、B1にはアンスポーツマンライクファウルが記録される。	○	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	A	ルールブック 36-3-1、 インプリ 37-16
102	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に対するファウル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
103	A1が著しくスポーツマンらしくない行為により失格・退場になった。コートを離れるときに審判を侮辱する発言を行った。A1はすでに失格・退場になっているので、審判を侮辱する発言による罰則は受けない。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	C	インプリ 38-2
104	A1が5個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはチームAの2個目のチームファウルであった。いら立ったA1は審判を侮辱し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	B	インプリ 38-6
105	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自身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」を記録、チーム B のいずれかに 2 本のフリースローが与えられ、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
106	ファイトイングとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントヘッドコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の間で発生する暴力行為のことをいう。この規定は、コート上やコートの周囲でファイトイングが起こったときや起こりそうときに、チームベンチエリアから出た交代要員、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やチーム関係者に適用される。	○	第39条 ファイトイング	D	ルールブック 39-1、 39-2-1
107	チーム A がバックコートでボールを 5 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・退場にさせた。チーム A に、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スローインが与えられ、ショットクロックは24秒となる。	×	第39条 ファイトイング	B	インプリ 39-2
108	ヘッドコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイトイングが起こったときや起こりそうときでもチームベンチエリアから出てよい。この場合は、失格・退場にはならない。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 ファイトイング	C	ルールブック 39-2-2、 39-2-3
109	ファイトイングシチュエーションで、交代要員であるA6がコートに入ったため、失格・退場になった。ヘッドコーチ A のテクニカルファウルとして「B2」と記録される。リバウンダーなしで 2 本のフリースローがチームBに与えられる。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が再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。	○	第39条 ファイトイング	C	インプリ 39-4
110	ヘッドコーチ A 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て、チーム B のいずれかのプレーヤーに合計 4 本のフリースローを与え、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。	×	第39条 ファイトイング	A	ルールブック 39-2-3、 インプリ39-7
111	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」と記録する。	○	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
112	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、次のクォーターあるいはオーバータイム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 41-1-2
113	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
114	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、ボールはリングに入った。A1の得点は認められ、アンスポーツマンライクファウルがB1に記録される。A1にリバウンダーなしの1本のフリースローが与えられ、ゲームはチーム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

【Q16-Q19】
第7章
総則

115	A1はショットの動作中に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、A1にはフリースローが4本与えられる。	×	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-3
116	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、ジャンプボールシチュエーションでゲームを再開する。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	ルールブック 42-2-8
117	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、ヘッドコーチAとヘッドコーチBにそれぞれ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
118	B1がショットの動作中のA1に対してパーソナルファウルをし、ボールはリングに入った。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、ゲームはチームBのフリースロー1本とA1のフリースロー1本で再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-5
119	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はテクニカルファウルを宣せられた。A1のフィールド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
120	B1はドリブルをしているA1に対してパーソナルファウルをした。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。リバウンダー無しでフリースローがチームBに与えられ、B1のファウルが起きたときに最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインでゲームが再開される。	○	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-8
121	B1はドリブルをしているA1に対してパーソナルファウルをした。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。A1に2本のフリースローが与えられたあと、B1に2本のフリースローが与えられる。ゲームはチームBの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
122	A1は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が成功したあとボールがライブになる前に、A2とB2にそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。A2とB2のファウルの罰則は相殺される。ゲームは通常のフリースローが成功した後と同様に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42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-16
123	B1がA1にファウルをした。これはチームBの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は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場となり、ヘッドコーチAにテクニカルファウルが宣せられ「C2」と記録された。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-18
124	体の触れ合いを伴ったディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされた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	B	ルールブック 43-2-1
125	ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5個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、自チームのキャプテンが指定したプレーヤーがフリースローシューターとなる。	×	第43条 フリースロー	B	ルールブック 43-2-1
126	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
127	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ポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、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
128	訂正できる誤りに気がつき、審判がゲームを止める前に起きたファウルは、本来起きるべきものではなかったため、無効となり取り消される。	×	第44条 訂正できる誤り	B	ルールブック 44-2-3
129	B1がA1にパーソナルファウルをした。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成功したあと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。A2がエンドラインでボールを掴む前に、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
130	B1がA1にパーソナルファウルをし、そのファウルはチームBの6個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。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A2にボールが渡されその手からボールが離れる前に審判はその誤りに気がついた。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

	131	B1がショットの動作中のA1にファウルをし、A1に2本のフリースローが与えられた。フリースローを打ったのはA1ではなくA2であった。2本目のフリースローがリングに触れ、そのリバウンドをA3がとり2点を得点した。この誤りに気がついたのは、チームBがスローインのためにボールをもってエンドラインに立つ前だった。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のフィールドゴールは認め、チームBのエンドラインからのチーム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	A	インプリ 44-6
	132	B1がA1にパーソナルファウルをし、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、誤ってスローインを与えられた。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。ヘッドコーチ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、通常の最後のフリースローのあとと同様にゲームを再開する。	○	第44条 訂正できる誤り	A	インプリ 44-10
	133	B1がA1にパーソナルファウルをし、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、誤ってスローインを与えられた。スローインのあと、A2はショットの動作中に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た。ヘッドコーチ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。審判はチームAの任意のプレイヤーに2本のフリースローを与えたのち、A2に2本のフリースローを与え、通常の最後のフリースローのあとと同様にゲームを再開した。	×	第44条 訂正できる誤り	A	インプリ 44-12
	134	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。2本のフリースローがA1に与えられるはずが、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が、処置の訂正は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した。	○	第44条 訂正できる誤り	B	インプリ 44-13
【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	135	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は持たない。	○	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
	136	ゲーム中にディスクォリファイングファウルが起きたときには、クルーチーフはゲーム終了後にスコアシート裏面に記載をし、大会主催者に報告しなくてはならない。	○	第46条 クルーチーフ：任務と権限	B	ルールブック 46-10
	137	ゲーム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、確認した結果、明らかにA1のショットが手から離れるよりゲームクロックのブザーの方が早かったため、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システム（IRS）	A	F-1.3F-1.4
	138	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	ルールブック 47-5
	139	交代のブザーを鳴らして審判に伝えるのは、タイマーの任務であるが、国内大会においてはスコアラールが行う。	○	第49条 タイマー：任務	C	ルールブック 49-1
	140	国内大会においては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、スコアラールは確認ができた段階で速やかにブザーを鳴らして審判に知らせる。	×	第48条 スコアラール、アシスタントスコアラール：任務	D	ルールブック 48-3
	141	チームAのヘッド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1本のフリースローが与えられた。スコアシートのヘッドコーチ欄には「T」と記入する。	×	B - スコアシート	C	ルールブック B8-3-3
	142	第4クォーターで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	ルールブック 49-2
	143	チームAがフロントコートでスローインのボールを投げ入れたときに、チームBのプレイヤーがキックボールのバイオリレーションをした。ゲームクロックは1秒進んでしまったので、審判は時間を正しく訂正してゲームを再開した。	○	第49条 タイマー：任務	B	ルールブック 49-2
	144	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30秒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を推奨されている。	○	第49条 タイマー：任務	C	ルールブック 49-4
	145	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	ルールブック 50-2
	146	ボールが正当にバスケットに入った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	B	ルールブック 50-3
	147	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

	148	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チームAのフロントコートで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	ルールブック 50-4
	149	ショットクロックのブザーが鳴ったときに、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ボールはデッドになる。	×	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 10-3、50-5
【Q22-Q25】 2019ルール	150	スカーフスタイルのヘッドバンドは最大10cmの幅で繊維素材のもののみ身につけることができる。	×	第4条 チーム	D	ルールブック 4-4-2 インプリ 4-4
	151	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
	152	チームAの理学療法士は自チームのフロントコートのチームベンチエリアを離れて、コート内に入ることなく、自チームのフロントコートにいるA1のテーピングを補強した。補強は15秒以内に完了した。A1は介助を受けているため交代しなければならない。	×	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-11
	153	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」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了してから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。	○	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 15-1-1
	154	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と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
	155	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 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
	156	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、フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと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
	157	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、フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと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
	158	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た。第4クォーターでゲームクロックに残り2分が表示されたあとであったことから、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
	159	B1がA1の2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
	160	ボールを持っているオフenseのプレーヤーのシリンドラーの境界は以下の通り制限される： ・正面は手のひらの位置まで ・背面は尻の位置まで ・側面は肘と脚の外側の位置まで	×	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 33-1
	161	オフenseのプレーヤーが自身のシリンドラーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフenseのプレーヤーのシリンドラーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。	○	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 33-1
	162	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
	163	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。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35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-8
	164	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	D	インプリ 37-12

165	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	B	インプリ 39-7
166	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IRSモ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システム (IRS)	A	ルールブック F2-2
167	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、それに応じてゲームを再開する。	○	F - インスタントリプレーシステム (IRS)	A	ルールブック F2-2

2021年度 ルールテスト (eラーニング) 出題範囲/推奨難易度

- ・B級新規・更新 : A~C
- ・CD級新規・更新 : B~D
- ・E級更新 : C~D
- ・E級新規 : eラーニング学習内容より出題