

2022年度JBA3x3ルールテスト

#	問題	正解	競技規則該当条項	解説ポイント	難易度 A>B>C
1	B2がドリブルをしているA1にファウルをした。これがチームBの6個目のチームファウルであった。チームBがタイムアウトを請求し、審判はタイムアウト明けにショットクロックをリセットし、チームBのチェックボールで試合を再開した。	×	29-2-1	タイムアウト前にボールポゼッションを得ていたのはチームAのため、チームAのチェックボールで試合を再開する。審判はタイムアウトに入ったときにクルーで再開時のボールのステータス、罰則の処置（あれば）、ゲームクロック/ショットクロックを言葉で確認することを推奨する。	C
2	ゲーム開始予定時刻にチームAは3人のプレーヤーと1人の交代要員が揃ったが、チームBは3人のプレーヤーのみで、交代要員がいなかったため、審判はその試合を没収した。	×	1-1、4-2-1、20-1	3x3バスケットボールは、一つのバスケットを使いそれぞれ3人のプレーヤーと最大1人の交代要員からなる2チームによってプレーされる。プレーする資格のある4人以内のチームメンバーがいればよい。交代要員がいなくても、3人のプレーヤーがいればゲームを開始できる。また、ゲーム開始予定時刻にプレーをする準備の整ったプレーヤーが3人揃わなければ、ゲームの没収によりそのチームは負けになる。	C
3	ゲームクロック残り2:05、チームA20点、チームB20点の状況で、A1が1ポイントフィールドゴールを決め、チームA21点となったが、チームAとチームBの点差が2点差となるまでゲームは継続される。	×	1-2、9-5	規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。規定の競技時間の終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るもしくは、どちらかのチームが21点または22点を競技時間内に獲得する（サドンデス）か、いずれかが起きた時点で規定の競技時間は終了する。	C
4	ゲームクロック残り2:05、チームA20点、チームB20点、チームBファウル4個の状況で、A1が2ポイントフィールドゴールのジャンプシュートを放った際に、B1がA1に対してファウルをした。審判はA1に2本のフリースローを与えたが、1投目のフリースローが入り、チームAが21点となったため、審判はゲームの終了を宣した。	○	1-2	規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。フリースローが2投与えられていても、1投目で21点を獲得した時点で競技時間終了となる。	A
5	ゲームクロック残り2:05、チームA20点、チームB20点の状況で、A1が2ポイントフィールドゴールのジャンプシュートを放ち、成功した。審判はゲームを終了と宣した。スコアシートにはチームAの最終スコアは21点として記録されていることを確認し、サインをした。	×	1-2	規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。サドンデスルールでは、どちらかのチームが21点または22点を競技時間内に獲得した時点で競技時間終了となり、スコアシートにはチームA22点が記録される。	B
6	ゲームクロック残り2:05、チームA20点、チームB20点、チームBファウル4個の状況で、A1が2ポイントフィールドゴールのジャンプシュートを放った際に、B1がA1に対してハードファウルをし、審判はアンスポーツマンライクファウルを宣した。A1が放ったシュートは成功した。審判はチームAに2点を認め、さらにA1に2本のフリースローを与え、A1は2本のフリースローを成功させた。審判はチームAの得点が24点となり、21点を越えたことから、ゲームの終了を宣した。スコアシートに最終スコアとして、チームA24点、チームB20点が記録されていることを確認し、サインをした。	×	1-2	規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。サドンデスルールでは、どちらかのチームが21点または22点を競技時間内に獲得した時点で競技時間終了となるため、A1にフリースローは与えず、チームAのスコアシートには22点が記録された時点でゲーム終了となる。	A
7	正規の3x3プレーイングコートは、障害物のない水平で硬い表面で、コートの大きさはラインの内側からはかり、横15m、縦11m。コートは、フリースローライン（5.80m）やツープイントライン（6.75m）、バスケットの真下にある“ノーチャージセミサークル”などを含む正規のバスケットボールコートと同じサイズでなければならない。	○	2-2-1	コートは縦11m以外は、正規のバスケットボールコートと同じサイズである。	C
8	エンドラインから1m、サイドラインから1.5m（会場の広さが十分ではない場合は例外的に最低1m）、ベースラインから2mの境界エリアをコートの周囲に設けなければならない。	○	2-2-1	コートのバウンダリーラインから一定の境界エリアを設定しなければならない。	C
9	チームAは公式大会に4人の選手で登録を行った。ゲーム開始時間に3人のプレーヤーはコートに揃ったが、交代要員1名（A4）はその時点でコートに現れなかった。審判は3人のプレーヤーが揃ったことからゲームを開始した。ゲーム開始1分後に交代要員A4がコートに現れたが、ゲーム開始時刻に間に合っていないため、A4のそのゲームへの出場は認めなかった。	×	第4条第1項第2号	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入されていなければ、そのゲームに出場することができる。	B
10	コーチは規定の競技時間とオーバータイムのインターバル（1分間）のみ、コート内のチームメンバーに指示することができる。	×	4-2-1	コーチがゲームの開始から終了までの間、コート内に入る、交代席に座る、コートの外から指示することなどは禁止されている。	C
11	交代要員は、審判が交代のシグナルを行い、招き入れた時点でプレーヤーとなる。	×	4-2-2	3x3では、審判は交代のシグナルを行わない。プレーヤーが自ら交代できる時期に、交代を行い、交代要員はチームメイトがコートの外に出た時にプレーヤーとなる。	C
12	アウトオブバウンズの後、チームAのチェックボールをしようとした際に、審判はA1が出血をしたことを確認した。A1は止血の治療を15秒以内で完了したため、審判は治療が完了したことを確認し、A1はそのまま試合に出場させた。	×	5-3、5-6	怪我をしたプレーヤーが速やかに（約15秒以内）プレーを継続できない場合、あるいは治療を受ける場合、そのプレーヤーは交代をしなければならない。ゲーム中に出血をしたり傷口が開いているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻ることができる。	B
13	アウトオブバウンズの後、チームAのチェックボールをしようとした際に、審判はA1が出血をしたことを確認した。チームAはタイムアウトを請求し、A1は止血の治療をタイムアウト中に完了し、審判は出血が止まり、治療が完了したことを確認したが、出血したプレーヤーは必ず交代をしないといけないため、交代要員A4と交代をさせ、チームAのチェックボールでゲームを再開させた。その後、次のデッドボールのタイミングでA1は再度交代し、コートに戻った。	×	5-7	怪我をしたプレーヤーや、出血をしたり傷口が開いているプレーヤーが、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、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。	B
14	コインフリップで最初のポゼッションを決める。コインフリップに勝ったチームは、ゲーム開始時のポゼッションが与えられ、そのチームのチェックボールでゲームを開始する。	×	9-2	コインフリップに勝ったチームは、ゲーム開始時または、オーバータイムが実施された場合その開始時のポゼッションのいずれかを選択できる。	C
15	ゲーム開始時のチェックボールで、審判がディフェンスB1にボールを渡し、ゲームが開始されたが、B1がA1にチェックボールのボールを床に転がして渡したことから審判はゲームを止めて、チームBにディレイオブゲーム（DOG）の警告を与えた。審判はゲームを止めた時間（9:58）を確認し、チームAのチェックボールでゲームを再開した。	×	9-4	規定の競技時間またはオーバータイムは、チェックボールが完了しボールがオフenseのプレーヤーの手に渡ったときに始まる。	C
16	ショットクロック残り5秒の状況で、A1がシュートを放ち、A2とB2がリバウンド争った。B2がボールをタップした後にA2とB2がボールを強くつかみ合い、審判はヘルドボールを宣した。審判は、ショットクロックを12秒にし、チームBのチェックボールでゲームを再開した。	○	12-2	ジャンプボールシチュエーションになった場合、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開される。ショットクロックは12秒にリセットされる。	C
17	ショットクロック残り5秒の状況で、A1がシュートを放ち、B2が空中でリバウンドのボールをキャッチし、床に降りた。その際にA2がB2の持つボールを掴み、A2とB2がボールを強くつかみ合い、審判はヘルドボールを宣した。審判は、ショットクロックを12秒で、チームBのチェックボールでゲームを再開した。	×	12-2、14-1-1、14-1-2	ジャンプボールシチュエーションになった場合、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開されるため、B2が空中でボールを保持した時点で、チームBがオフenseとなっており、その後ヘルドボールとなった場合には、チームAのチェックボールで再開となる。	B
18	ショットクロック残り5秒の状況で、A1がシュートを放ち、A1の手からボールが離れシュートが空中にある間に、A2とB2がリバウンド争いから口論に発展したため、審判はA2及びB2にそれぞれテクニカルファウルを宣した。また、A1のシュートは成功しなかった。審判は、A2とB2のテクニカルファウルの処置を相殺し、ショットクロックを12秒にし、チームBのチェックボールでゲームを再開した。	○	12-2	両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、シュートしたボールがA1の手を離れ、どちらのチームもボールをコントロールしていない時点で、デッドとなったことから、ジャンプボールシチュエーションとなる。ジャンプボールシチュエーションになった場合、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開される。	B

#	問題	正解	競技規則該当条項	解説ポイント	難易度 A>B>C
19	ショットクロック残り5秒の状況で、A1がショットモーションを始め、まだA1の手にボールがあるとき（手からボールが離れる前）にA2とB2がリバウンドのポジション争いから口論に発展したため、審判はA2及びB2にそれぞれテクニカルファウルを宣した。また、テクニカルファウルが宣せられた後にA1が放ったショットは成功した。審判は、A2とB2のテクニカルファウルの処置を相殺し、A1の得点は認めず、ショットクロックを12秒で、チームAチェックボールでゲームを再開した。	×	12-2	両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らないが、デッドとなった時点でボールがA1のショットモーション中で、手から離れておらず、チームAがボールをコントロールしているため、ジャンプボールシチュエーションとならない。そのため、A1の得点は認められず、ボールをコントロールしていたチームAのチェックボール、ショットクロックは継続して、再開される。	B
20	ショットクロック残り3秒で、A1がショットしたボールがリングに弾んで、A2とB2がリバウンドを争った。B2がアークの外側にいるB1に向けて空中でボールをコントロールしてタップし、そのボールをアークの内側にいたA3がボールをキャッチした。A3がそのままショットを放とうとした時にショットクロックのブザーが鳴り、A3のショットは成功した。審判はチームAに1点を認め、そのままゲームを継続させた。	×	14-1-1、14-1-2、29-1-1	チームコントロール（チームがボールをコントロールしていること）は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まり、そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているときは継続することから、チームがリバウンドでボールを保持した時点から、チームコントロールは開始したこととなるため、ショットクロックはリセットされる（クロックが誤って鳴った場合は、そのままプレーは継続される）。ただし、B2がコントロールしてタップした時点でチームBがコントロールしたこととなり、そのボールをキャッチしたA3はアークの外に一度ボールを出してからショットを放たなければならない。	B
21	アークの外にいるA1がアークの外にいるA2にパスした際に、アークの内側からディフェンスをしていたB2がそのボールをカットした。そのボールはそのまま空中に高くあがり、床に触れずに、バスケットに入った。審判は最後にボールに触れたB1がアークの内側にいたことから1点を認め、そのままゲームを継続させた。	×	16-2-2	ディフェンスのプレーヤーがボールのコントロールを得ないでディフェンスリバウンドをタップする、パスをはじく、相手プレーヤーのドリブルをタップしたことによってボールがバスケットに入った場合、得点が認められ、得点は最後にボールをコントロールしていたオフェンスのプレーヤーに与えられる。最後にボールをコントロールしていたオフェンスが1ポイントフィールドゴールエリアにいた場合は1点。2ポイントフィールドゴールエリアにいた場合は2点をカウントする。	B
22	B1が1ポイントフィールドゴールエリアにいるA1の持っているボールをスティールした。B1はボールをクリアせずにそのままバスケットへ向かってドリブルをし、B1がショットの動作に入りボールをリリースする前にA2がファウル（ノーマルファウル）をした。その後リリースされたボールはリングを通過した。これがチームAの3個目のファウルであった。審判は得点を認めず、チームBのチェックボール（ショットクロックリセット）で試合を再開した。	○	16-2-5、30-3-1	B1はボールをクリアしていないため、ショットをリリースする前に起きたA2のファウルはAOS中のファウルとは認められず、ノーマルファウルとして処置を行う。そのため、Bチームのチェックボール（ショットクロックリセット）で再開とする。	B
23	チェックボールの際、B1がA1にボールをパスしたが、A1の手が届かない距離だった。審判は時計を止める合図と笛を吹いてゲームを止め、チームBにデレイオブゲームの警告を与えた。これがチームBの1回目のデレイオブゲームの警告だったためもう一度チェックボールをやり直させた。	○	17-2	DOG(Delaying Of the Game)としオフィシャルワーニングを与える。二度目についてはテクニカルファウルを宣する。	C
24	A1がチェックボールの際にバックボードに正対しながらアークのトップに位置していたが、足はアークの線を踏んだ状態であったことから、審判はアークの外側に位置させ、ゲームを再開させた。	○	17-2-1	チェックボールを行うオフェンスのプレーヤーは、バックボードに正対しながらアークの外側のトップに位置し、足はアークの内側やアークに触れてはいけない。	C
25	B1はチェックボールの際に、正対したオフェンスA1にバウンズパスでボールを渡そうとした。その際に床パネルの不具合により、ボールが横にそれて、A1は1歩右に動いてボールを保持した。審判は床の状態からやむをえないため、そのままゲームを継続した。	×	17-2-1、17-2-2	オフェンスのプレーヤーに正対したディフェンスのプレーヤーは、オフェンスのプレーヤーがボールをコントロールできるよう、通常のバスケットボールのパスで手渡しすバウンドさせて相手にボールを渡し、チェックボールを行うオフェンスのプレーヤーは、バックボードに正対しながらアークの外側のトップに位置しなければならない。床の不具合等でやむをえず、チェックボールが正しく行われなかった場合は、審判はゲームを止め、再度チェックボールを行わせる。ただし、この場合にデレイオブゲームの警告は与えない。	B
26	ショットクロック残り1秒で、チームAのチェックボールが与えられた。B1はチェックボールでA1にボールを渡しながら、間合いを詰め、A1がボールを保持した時にはA1とB1の間合いは30cmほどとなっていた。審判はゲームを止めて、チームBにデレイオブゲームの警告を与え、チームAのチェックボールで再開させた。	○	17-2-3	チェックボールを行うオフェンスとディフェンスのプレーヤーの間に適切な距離（約1m）が無ければならない。	B
27	競技時間やオーバータイムの開始時には、審判はバックボードに正対しながらアークのトップに位置したオフェンスプレーヤーにボールを手渡し、チェックボールでゲームを開始させる。	×	17-2-5	規定の競技時間やオーバータイムの開始時には、審判の取り仕切りでチェックボールを行う。審判は必ず、ディフェンスのプレーヤーにボールを渡し、チェックボールでゲームを開始する。	B
28	タイムアウトは、プレーヤー又は交代要員がTOに対して、はっきりとわかりやすいシグナルで請求しなければならない。	×	18-1	タイムアウトは、プレーヤーまたは交代要員から審判への請求によって認められる。	C
29	各チームに30秒間の1回ずつタイムアウトが認められ、競技時間中に使わなかったタイムアウトは、オーバータイムに持ち越すことができる。	○	18-2-1、18-2-3、18-2-7	各チームに1回ずつタイムアウトが認められる。すべてのタイムアウトの長さは30秒間とする。使わなかったタイムアウトは、オーバータイムに持ち越すことができる。	C
30	A1がアークの内側からショットを放ち、成功した。B1がボールを保持する前に、B2が審判にタイムアウトを請求し、審判はチームBがボールに触れる前であることを確認して、タイムアウトを宣した。	×	18-2-5、18-2-6	「タイムアウトが認められる時期」はボールがデッドでチェックボールまたはフリースローが行われる前に始まり、タイムアウトはボールがライブのときには認められない。A1のショットが成功した後もボールはライブであり、タイムアウトは認められない。	B
31	A1はA2にパスをしたが、A2はそのボールをキャッチできず、アウトオブバウンズのバイオレーションとなった。チームBのチェックボールでゲームを再開される前に、チームAの交代要員A4が審判に請求せずに、A1と交代した。審判はチェックボールが行われる前であったことからそのままチェックボールでゲームを再開した。	○	19-2、19-4	交代は、ボールがデッドになり、かつチェックボールまたはフリースローが行われる前にどちらのチームにも認められ、交代要員は審判やテーブルオフィシャルズに事前の申請をせずに交代してゲームに出場することが出来る。	B
32	ショットの動作中にファウルを受けたA1が、フリースローを打とうとしたときに靴紐がほどけていることに気づいて素早く結びなおそうとした。審判はA1を交代させ、代わりにA2にフリースローを打たせた。	×	19-5-1	ゲームの進行を不必要に遅らせる行為でなければ、フリースローシューターを交代させる必要はない。フリースローシューター以外がチェックボールやフリースローラインナップ時に靴紐を結びなおそうとする場合は、意図的かどうかに関係なく交代しなければならない。	B
33	競技時間中、リバウンド争いでB1とB2が激しくぶつかり合い、2人とも怪我をし、継続してゲームに出場できなくなった。チームBには交代要員がいなかったため、コート内のプレーヤーが1名のみとなったため、審判はゲームの途中終了を宣し、チームAはその時点のスコアを記録するか、ゲームを没収とするかのいずれかを選ぶのかを確認した。	×	21-1、21-2-1	ゲームが終了する前にコートを離れる、あるいは全てのプレーヤーが怪我または失格・退場でプレーできなくなったチームは、ゲームの途中終了で負けになる。ゲームが途中終了となった場合、勝ったチームはその時点のスコアを記録するか、ゲームを没収とするかのいずれかを選ぶ。どちらの場合も負けたチームのスコアは0点となる。勝ったチームがゲームの没収を選んだ場合、そのゲームの結果は勝ったチームの平均スコアには考慮しない。	B
34	A1がショットを放ち、そのショットが外れ、B1はリバウンドをとり、アークの外にドリブルで運びだそうとしたが、A2がタイトなディフェンスをして、B1はドリブルでアークの外にボールを運び出すまでに6秒が経過した。B1はようやくアークの外にボールを運び出したと同時に、制限区域内でポジションを占めていたB2にパスをして、B2はゴール下でショットを決めた。B2はB1がリバウンドを取って、ボールを運びだそうとする間、制限区域内を出ることなく、ポジションを占めていたが、審判は3秒ルールは適用せずに、プレーを継続させた。	×	26-1-1	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は、ゲームクロックが動いている間は、制限区域内に3秒以上とどまることはできない。ボールをアークの外にクリアしているかどうかは関係なく、ライブのボールをコントロールした時点でそのチームのボールのコントロールになる。	B
35	3x3では、ボールがクリアされたあと、オフェンスのプレーヤーがアークの内側でバスケットに背や体の側面を向けて連続して3秒以上ドリブルしてはならない。	○	28-1-1	ボールがクリアされたあと、オフェンスのプレーヤーがアークの内側でバスケットに背や体の側面を向けて連続して3秒以上ボールをドリブルしてはならない。	B

#	問題	正解	競技規則該当条項	解説ポイント	難易度 A>B>C
36	ショットクロック残り5秒の状況で、ショット動作中のA1に対して、B1がハードファウルをしたため、審判はB1に対して、アン스포ーツマンライクファウルを宣した。その後、A1がB1に対して、暴言を吐いたため、審判は、A1に対して、テクニカルファウルを宣した。チームAはチームファウルが8個、チームBはチームファウルが10個で、B1は1回目のアン스포ーツマンライクファウルであった。審判は、チームBに対して、フリースローシューターを確認し、リバウンドのラインナップを行わず、1本のフリースローを与え、次にリバウンドのラインナップを行わないまま、A1にフリースロー2本を与え、ショットクロックをリセットして、チームAのチェックボールでゲームを再開した。	○	29-2-3、29-2-4	ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはチェックボールで再開される。アン스포ーツマンライクファウルかディスクォリファイングファウルに含まれる罰則で、チェックボールから行われる場合、ショットクロックは12秒にリセットされる。	B
37	A1がショットを放ち、成功した。B1はボールを保持し、ベースラインの外に出たため、審判はバイオレーションを宣し、チームAのチェックボールでゲームを再開した。	○	30-2-1	得点が認められた後、得点されたチームのプレーヤーはベースラインの外側にボールを出す必要はない	C
38	A1がゴール下でショットを放ち、成功した。B1はノーチャージセミサークル内で、ボールを保持したが、同じくノーチャージセミサークル内にいたA1がそのボールをスナップし、ボールはアークの外側に転がり、A3がボールを保持した。審判はチームBがボールを保持した後のスナップであることを確認しており、ゲームを継続させた。	×	30-2-1	フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功したあとで、新たにディフェンスになったプレーヤーは、バスケットの真下の“ノーチャージセミサークル”の中でボールに対してプレーしてはならない。審判はチームBにデレイオブザゲーム（DOG）の警告を与え、DOGが1回目であれば、チームAのチェックボール、DOGが2回目以降であれば、チームAにテクニカルファウルを宣して1本のフリースローを与え、その後、チームAのチェックボールでゲームを再開する。	C
39	ショットを決められたB1がボールをアークの外側にいるB2へパスした際に、ノーチャージセミサークルのラインを踏んでいるA2の手にボールが触れたが、B2がボールを保持することができたので審判はプレーを続行させた。	×	30-2-2	新たにディフェンスになったプレーヤーは、バスケットの真下の“ノーチャージセミサークル”の中でボールに対してプレーしてはならない	C
40	A1がゴール下でショットを放ち、成功した。B1はノーチャージセミサークル内で、ボールを保持したが、同じくノーチャージセミサークル内にいたA1はプレーをせず、そのまま立ち続けていた。審判は、そのままゲームを継続させた。	○	30-2-1	フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功したあとで、新たにディフェンスになったプレーヤーは、バスケットの真下の“ノーチャージセミサークル”の中でボールに対してプレーしてはならないが、ノーチャージセミサークル内にいるだけでプレーをしていなければ、警告を与える必要はない。	C
41	A1がゴール下でショットを放ち、ショットが外れた。B1はリバウンドのボールを保持し、アークの外側にいたB2にパスをした。B2はボールをキャッチして即ショットを放ち、ショットは成功した。審判はB2がボールをキャッチした際、つま先がアークを踏んでいたためチームBに1点を認めた。	×	30-3-1	ボールがクリアされる前にプレーヤーの手からフィールドゴールのショットを狙ってボールが放たれた場合、“ノークリアドボール”のバイオレーションが宣せられる。ショットが成功してもフィールドゴールは認められない。相手チームにチェックボールが与えられる。	B
42	競技時間中にA1に対して、2回目のテクニカルファウルが宣せられた。テーブルオフィシャルはスコアシートにA1が2回目のテクニカルファウルであることを記録し、審判はA1を失格・退場とした。	×	32-1-3、36-2-2	プレーヤー個人のファウルは、アン스포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ない限り、スコアシートには記録しない。テクニカルファウルを2個記録されたチームメンバーは失格・退場にならない。	C
43	スクリーンをしようとしたA1が、両方の手のひらをB1に当て、B1を押しつけていなかったが、審判はイリーガルスクリーンとしてA1のオフenseファウルを取り上げた。	○	33-9、33-11	スクリーンをしようとするプレーヤーが、相手プレーヤーを押しつけているかどうかに関係なく、両方の手のひらを相手プレーヤーに当てている、かつ、もしくは押さえ込んだり、掴んでいるとき、イリーガルスクリーン（オフenseファウル）になる。	B
44	チームBのチームファウルが8個の状況で、A1のショットに対して、B1がファウルをし、A1のショットは成功した。審判はA1の得点を認め、A1に1本のフリースローを与えた。	×	34-2-2	ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、そのショットが成功したときは得点が認められ、ファウルをされたプレーヤーにさらに1本のフリースローが与えられる。チームファウルが7個目を超える場合は2本のフリースローが与えられる。チームファウルが10個目を超える場合は2本のフリースローが与えられ、さらに相手チームのチェックボールが与えられる。	B
45	チームAは9:03でチェックボールのデレイオブゲームで警告が宣せられていた。6:45にB2のフィールドゴールが成功したあと、A2はすぐにボールを取れる状況であったがすぐにボールをコントロールしようとしなかった。この行為はゲームで初めて起きたためチームAにショット後のボールを取らない行為に対するデレイオブゲームの警告を与えた。	×	36-2	デレイオブゲームとしての警告のカウントはいずれの該当行為にも適用されるので、二度目のデレイオブゲームとしてテクニカルファウルが宣せられる。	C
46	A2は2ポイントショットを放った後に、脚を伸ばしてショットにチャレンジしたB1とコンタクトを起こそうとした。コンタクトは起きなかったが、審判は脚を伸ばしてコンタクトを起こそうとした行為に対してフェイクファウルのテクニカルファウルをA2に宣した。チームBの任意のプレーヤーにFT1本が与えられ通常のFTの後と同様に再開した。	×	29-2-3、36-2-1、36-3-1	ショットしたボールがシューターの手から離れ、空中にある間（どちらのチームのポゼッションでもないとき）にファウルを宣した場合、ジャンプボールシチュエーションとなるため最後にディフェンスだったチームのチェックボールで再開する。A2のショットが成功した場合はカウントし、B1のFT1本（ラインアップ無し）のあとでゲームはチームBのチェックボールで再開。A2のショットが失敗した場合はチームBのFT1本（ラインアップ無し）のあとでチームBのチェックボールで再開する。	A
47	A1がドライブでショットに向かうとドリブルを始めた時に、B1が後方からA1のユニフォームを引っ張ったため、審判はアン스포ーツマンライクファウルを宣した。	×	37-1	3x3においてアン스포ーツマンライクファウルとは、過度に激しいまたは危険な接触を伴うプレーヤーファウルをいう。	C
48	B1は、リングへ向かうA1にドライブで抜かれA1の背後からユニフォームを引っ張った。A1はこのことにより明らかにボールのコントロールを失った。審判はB1にファウルを宣した。	○	37-1	3x3においてアン스포ーツマンライクファウルとは、過度に激しいまたは危険な接触を伴うプレーヤーファウルをいう 3x3 バスケットボールにおけるアン스포ーツマンライクファウルは 5 対 5 のアン스포ーツマンライクファウルの判断基準（クライテリア）のうち、「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（エグゼシブコンタクト、ハードコンタクト）」のみを判断する要素とする。	B
49	チームBのチームファウル 0個の状況で、アークの内側でショットモーション中のA1に対して、B1がハードファウルをしたため、審判はB1に対してアン스포ーツマンライクファウルを宣した。A1のショットは成功した。審判はチームBのチームファウルが2個となったことを確認し、チームAに1点を認め、更にA1に2個のフリースローを与えた。このフリースローはラインナップありで、そのままゲームは継続される。	○	37-2-2、37-2-4	プレーヤーの1回目のアン스포ーツマンライクファウルの場合、2本のフリースローが与えられるが、ボールポゼッションは与えられない。ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したときは、得点が認められ、さらに2本のフリースローが与えられる。アン스포ーツマンライクファウルは常に2個のチームファウルを加算する。	B
50	審判が、ドライブしているA1に対するB3のファウルを宣した。A1はB3を激しく押し、A1にアン스포ーツマンライクファウルが宣せられた。B3のファウルの前までチームBのチームファウルは6個、A1のアン스포ーツマンライクファウルの前までチームAのチームファウルは5個でこれはA1の1回目のアン스포ーツマンライクファウルであった。審判はA1に2本のFT、B3に2本のFTを順番に与え、ゲームはB3の2本目のFTの後に通常のFTの後と同じように再開した。	×	37-2-2、42-2-8	チームファウル7個目のノーマルファウルと、チームファウル7個目、個人1回目のUFの罰則は等しいので両ファウルの罰則は相殺する。ゲームはチームAのチェックボール（ショットクロック継続）で再開する。	A