

2018年度 ルールテスト作成について

【ルールテスト作成上の注意点】

1. ルールテストは総数25問で作成し、1問4点、80点以上を合格とする。
2. ルールテスト作成においては、下記問題数を標準として原則作成する。ただし、ライセンス等に応じて変更を認める。

【標準ルールテスト作成配分表】

標準出題問題数	テスト問題番号	該当章	問題数
3問	1	第1章 ゲーム 第2章 コート、用具・器具	18
	2		
	3		
5問	4	第3章 チーム第4章 プレーの規定	30
	5		
	6		
	7		
	8		
6問	9	第5章 バイオレーション	36
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
5問	15	第6章 ファウル	30
	16		
	17		
	18		
	19		
4問	20	第7章 総則	24
	21		
	22		
	23		
2問	24	第8章 審判、トーブルオフィシャルズ、□ミッショナー：任務と権限	12
	25		

2018年度 JBAルールテスト用問題集

問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度 (0~A)	備考
【凡例】	0 それぞれのチームの目的は「相手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	※必要があればあらかじめコメントを入力してください。
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、防衛するバスケットを「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、ラインの内側から約、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と外側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人のファウルを告げ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入ることができる。	○	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とコートの内側に沿ってサイドラインと直角に引いた、長さ1.5mの2本のラインをいう。	×	第2条 コート	C	
	13 ノーチャージセザールのラインは、ノーチャージセザールエリアの一部である。	○	第2条 コート	D	
	14 スタック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座席を設ける。	×	第2条 コート	C	
	15 コートを囲んで立つときはスコアラーズテーブルに隣りて右側から、タイム、ショットストップレコーダー、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 バックストップコートとは、バックボードとフリースローラインで構成されるバスケット、バックボードサポート（バウンドを含む）で構成される。	×	第2条 用具・器具	D	
17 バスケットは、フリースローリングネットと構成される。	○	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種以上の上の明確に異なる音色の、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るとき、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は両チームの選手の置換は交換することはできない。	×	第4条 チーム	D		
22 アームスロープ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くコートに入ることができない。	○	第5条 プレーヤー：怪我	C		
24 ゲーム中に出血もしたり傷口の開いているプレーヤーは、交代しなければならない。	○	第5条 プレーヤー：怪我	D		
25 出血も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もプレーを続けることはできない。	×	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、相手チームも希望すれば、同じ人数の交代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ボード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 ゲーム中でも、コーチあるいはアシスタントコーチは、スコアラーズテーブルに行きスタック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バリエーション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、間点、延長バリエーション	C		
31 第1バリエーション以外のバリエーションは、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、バリエーションの開始と終了	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、最後に触れていて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、越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フリースローは、フリースローをするチームにファウルが告げ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 ボールをこぼしたときは、バイオレーションである。	○	第13条 ボールの扱い	C		
39 フィールドゴールが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点を与えられ、相手チームのそのときコート上にはいるキヤ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、ボールをタッチするが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バリエーションの最後の2分間には2回まで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は、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 ゲームの途中終了	C		
48 ゲームの途中終了によってコートに下がっ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 コート内のルールズAとB5が互いにボールを失った場合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 ひとりの動作あるいは立ち止ってドリブルを終了したとき、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ックしてダンクをした。審判は得点を確認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に放棄にボールを当て、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 Aがパスを出すときに比ホットフットを床から蹴り出したが、次にその比ホットフットが床につき前にボールを手から離さなければならない。	○	第25条 ドライブ	C		
53 足がフロアにいない状態でボールをコントロールした場合は、ボールがフロアに落ちたとき、動きながらボールをキック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 ドライブ	D		
54 ドリブルを終えたとき、あるいはボールをコントロールしたときに、連続して再度でフロアに落ちた場合は、連続して同じフロアに落ちることはできない。	○	第25条 ドライブ	D		
55 チームAのプレーヤーがショットを試みたとき、チームBのプレーヤーがバックボードを叩き、そのまますべて両者が着地した。審判は、チームAのプレーヤーのドライブ中のバイオレーションを指示した。	×	第25条 ドライブ	C		
56 A1がバックボードに向かってパスを投げたとき、ボールを両手で持ちショットの動作に入った。そのひとりの動作の中でB1がバックボードを叩いたときに、審判は得点を確認、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 ドライブ	A		
57 オフンスのプレーヤー、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が、離れようとしているときは、制限区域内に3秒経ても、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ンスのプレーヤーは制限区域の外に片足でもつけば、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。それを超え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	C		
61 A1がバックコートでドリブルしているとコート内で審判が行為が認められた。このときチームベンチエリアからコート内に入った交代要員A7がA1のドリブルを規定により資格・退場となった。ゲームは、ボールをコントロールして自チームAのオフィシャルズテーブルから離れ、両チーム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を再開され、スローインをするプレーヤーA1はバックコートにいない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は8秒継続し、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両方の足がフロントコートに上った状態で、バックコートにいないA6にドリブル中のボールをつかまそうつした。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指示し、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がパスをキックしたときに審判は8秒のショットを終了した。	×	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秒を経過したことで、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によりフロントコートボールを進めなければならない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		

Q9-14 第5番 バイオレーション	65	24秒の終わり近く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るかバウンドに入る可能性がある間に、A8がそのボールに触れた。審判は、A8のゴールテンディングを宣し、B5の得点も認め、通常のフィールドゴールが成功したあとと同じ方法で、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、F1を掴みためボールがバウンドした。その後、A5がボールを保持した。ボールがバウンドしたとき、ショットクロックは20秒を示しているが、明らかに両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が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、ボールはバウンドした。リフューンドの審判はどちらのチームもコントロールするこのパスオブウォンズとなり、引き続きBチームのクロインとなった。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	A	
	68	B5は、ショット動作中のA1にボールを触れた。審判はA1にフリースローを与え、最後のフリースローは、ボールがバウンドしたときも成功せずバウンドした。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、リフューンド時には、どちらのチームもボールをコントロールするとはなかったが、ボールはバウンドしたため、ショットクロックは24秒の表示でスタートした。	×	第29条 24秒ルール	A	
	69	24秒の終わり近くA4がフリースローを打ち、ボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った。この直後、審判はB7に対して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るときに、隣のコートよりボールが入ってきたため審判がゲームを止めた。このとき24秒計は12秒を示している。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	
	71	第4バウンド残り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秒を表示している。チームAにバックコートからスローインを与えよとしたときに、チームAがタイムアウトを請求し、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審判がゲームを止めた。このとき24秒計は11秒を示している。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がバックコートにボールを触れた。その後ボールはバウンドした。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離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一同で、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すことになる。	○	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送るバイオレーションを犯した。チームBのスローインの場合は、このバイオレーションが起こったところから最も近いフロントコートのアウトオブウォンズである。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	B	
	77	第1バウンドを始めるジャンプボールのとき、ジャンパーであるA4がジャンプしたボールをA2が自チームのフロントコートからジャンプして空中にいた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がり、その後、A2はバックコートの足を輪蹴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落地する前に、バックコートに同じチームのプレーヤーへパスすることは、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でバックコートでドリブルを終えた。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	C		
80	ゴールテンディング中は、ショットされたボールがバウンドしている間に、プレーヤーがパスがある場合はバックコートに触れることになり、オ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、ボールがバックコー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		
Q15-19 第6番 ファウル	81	インタフェアレンスは、ショットされたボール全体がバウンドした後に、ボールがバックコートに向かって落ち始める。あるいはバックコートに触れた後プレーヤーがボールに触れることになり、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、オフェンスのチームが得点が認められる。	×	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、ボールがバウンドす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、オフェンスのプレーヤー、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、ボールがバウンドしたときに、B1がバックコー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に得点を認め、チームBのフロントコート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バウンドしたときに、B1がバックコー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ため、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なったとき、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グ（筒）といふ。その範囲は、正面の手ひの位置まで、背面は肩の位置まで、両側は腕の外部の位置までである。手は腕前に伸ばしてもよいが、腕の位置を超えてはならない。手を腕の位置で動かしてもよいが、両腕は伸ばしてはならない。両足の間隔はプレーヤーの身長を考慮して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、両足をフロントコートに付いたときにリールガールディングポジションを占めたとき、シリング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
	87	リールガールディングポジション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必ずコート上と手を交わしたりコート上にジャンプしてもよい。	×	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、いつでもボールを奪われることを予測し、相手チームのプレーヤーがそれだけ簡単（最初の）リールガールディングポジションを占めたとき、止まらずに方向を変えて、体の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	ルールブック本文より
	89	一度リールガール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、膝、脚などを使って腕を通るプレーヤーを妨げてはならない。リールガール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グ内で体を転がしてよい。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルールブック本文より
	90	止まらずに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るとき、腕を広げたり肘を突き出すときは、相手チームのプレーヤーが腕を通り抜けようとするときに、腕や肘をシリングの中に取り込まない。腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、腕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がエンドラインに近いドリブルしており、バックコート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ルガールディングポジションを占めたとき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	インプリー 33.3
	93	A1がバックコートに向かってドリブルし、ショットの動作を起した。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て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ックコートに向かってドリブルをした。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	インプリー 33.5
	94	A1がバックコートに向かってドリブルし、ショットの動作を起した。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て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	インプリー 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がボールが与えられたことになった場合は、そのチームが、ダブルファウルが起きたところから最も近いアウトオブウォ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はB1の腕で体の触れ合いが起り、ボールはバックコートに入った。リードオフシヤルがA1のオフェンスファウルを宣し得点を認めなかった。一方で、トレイルオフシヤルが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、クローチーフであったリードオフシヤルの権限により、B1のファウルは無かったこととし、A1のオフェンス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	インプリー 35.2	
97	テクニカルファウルを2回あるいはアンスポーツマンライクファウルを2回、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どこかについたあと、不当に出場していたプレーヤーが得点を入れている。その場合、得点は全て無効とする。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリー 36.7	
99	5個目のファウルにより失格になったことを宣告されたB1が、そのあと交代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、コートにテクニカルファウルが宣せられ「B」上記録される。	×	第36条 テクニカルファウル	A	インプリー 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A2にボールをパスした。A1がA2にボールをパスしたとき、A1はA2の顔に手を触れた。審判はA1に「F」上記録された。次にゲームが止まったときにA1はチームAのコーチに審判を呼んだ。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリー 36.16	
101	A1がリールガールディングポジションを占めた。その後B1がすぐそばでディフェンスをした。A1がB1を威嚇するために、またはビシヤルやパス、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、過度に腕を振り回したB1は当然ながら、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	インプリー 36.22	
102	B1は第1リードオフテクニカルファウルを宣せられた。第4リードオフ5個目のファウルで失格になり、ベンチに向かおうとした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が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	インプリー 36.23	
103	プレーヤーがボールにプレッシュと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）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	
104	第4バウンド残り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た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なかったため、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	インプリー 37.2	
105	第4バウンド残り1:02、A B3 - 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なかったため、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	インプリー 37.3	
106	A1が速攻でバスケットに向かってドリブルしているとき、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	インプリー 37.9	
107	A1が速攻でバスケットに向かってドリブルしているとき、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の動作から、ボールがバックコートに落ちた。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	インプリー 37.10	
108	A1が速攻を試みてドリブルで進んでいる。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とA1の体を押した。A1がバックスを崩したため、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	インプリー 37.10	
109	第4バウンド残り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したが、ボールにプレッシュをかけたため、A1はその後方から抱きついた。激しい触れ合いではなかったが、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вали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валиファウル	C	ルールブック本文より	
111	第3バウンドで、コートにいない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させた。味方同士の間で暴力行為が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валиファウル	C	インプリー 38.8	
112	コートとアシスタントコーチ間は、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つつあってもチームベンチエリアから出てよい。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 ファイトイング	C	ルールブック本文より	
113	ファイトイングの規定によるディスクвалиファウルは、チームファウルに数える。	×	第39条 ファイトイング	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象が発生したとき、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、スコアズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から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 ファイトイング	B	インプリー 39.2	

Q20-23 第7種 総則	115	5個のファウルを寄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個のファウルを寄せられたプレーヤーによるファウルは、プレーを中断する資格を失ったプレーヤーのファウルとしてコートに寄せられ、スコアシートのコート欄にCとして記録される。	×	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られるファウルとは、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、アンスポーズマンライクファウル、ディスクロリアインファウル、コート自身に寄せられるテクニカルファウル、ディスクロリアインファウルをい、コート以外のチームベンチパーソナルに記録されるファウルはチームファウルに数えられない。	×	第41条 チームファウル	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、次のリブドあるいは延長リブド中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がジャンプシュートを打ち、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がまだ空中に居る間に、B1がA1にアンスポーズマンライクファウルをし、ボールはリブドに当たらなかった。ショットクロックバイ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ズマンライクファウルまたはディスクロリアインファウルではなかったため、なかったものとみなされた。	○	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ズマンライクファウルをした。そのファウルのあと、コートとコートBにそれぞれテクニカルファウルが寄せられた。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
	122	B1はリブドしている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の体につけた。A1にテクニカルファウルが寄せられ、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ズ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寄せられた。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を押しおろし、パーソナルファウルを寄せられた。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、アンスポーズマンライクファウルを寄せられた。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はリブドしている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が最近距離にいるB1の顔にボールをぶつけたため、A1にディスクロリアインファウルが寄せられた。等しい罰則は起きた順序で相殺され、スコアズテーブルの反対側のセンターライン延長線上からチーム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、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に寄せられる。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リブドと第2リブドの間のインターバル中に、A1とB1がそれぞれディスクロリアインファウルをした。オ尔特ナティブボセセ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離れた時点でオ尔特ナティブボセセッションアローは逆方向にチーム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はいない場合は、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接触をいふテクニカルファウルが寄せられたときは、ファウルをされたチームのコート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リエーションがあれば、ジャンプボールシューションになる。	○	第43条 フリースロー	C	
131	連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ボセセ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、ボセセ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リブドして得点を決めた。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10秒を示し、B3がフロントコートでリブドしているとき、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の手を離れると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にファウルをした。その後コート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こと、A2が3本全てのフリースローを打つこと、コートBが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が打つた2本のフリースローを取り消し、スコア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本のフリースローが与えられた。その後A2がコート上でリブドしているときにB2がボールをばしきアウトオブバウンズになった。コート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いことに審判が気がついた。審判はタイムアウトが終了したあとでA1に2本のフリースローを与え、通常のフリースローのあと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。コート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い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あと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にリブド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種 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似た判定に対しては、取り消しや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に他の審判が任務を遂行する。	○	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（スクエ）が変わるので、スコアラは前半が終了したときに速やかにオ尔特ナティブボセセ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、アシスタントスコアラ：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、アシスタントスコアラ：任務	D
	145	チームAのコート自身にテクニカルファウルが寄せられ、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ト欄にはTとして記入する。	×	第48条 スコアラ、アシスタントスコアラ：任務	C
	146	第4リブドでA1がフィールドゴールのショットが成功し、ボールが（スクエ）を完全に通り抜けたとき、ゲームクロックは残り0:03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、タイムアウト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となったので、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出した。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	
150	A1がショットのボールがリングに離れたあと、どちらのチームもリブドなし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の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	