

# 2025年度 JBAルールテスト用問題集（178問）

2025年3月26日更新

	問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度	解説
1 第1章 ゲーム	1	バスケットボールは、それぞれ5人ずつのプレーヤーからなる2チームによってプレーされ、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」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	ルール 1-1
	2	テーブルオフィシャルズのみ、得点、ファウル、タイムアウトを含む記録や、ゲームクロック、ショットクロックの操作に関わる訂正のできる誤りを認識した場合、本規則に従って誤りが訂正されるよう審判に知らせなくてはならない。	✗	第1条 定義	B	ルール 1-2 テーブルオフィシャルズだけでなく、ゲームに関わるすべての人物が審判に知らせないといけない。
	3	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	ルール 2-5-1 境界線（エンドライン・サイドライン）はコートにふくまれない。
	4	スローインラインとは、近い方のエンドラインの内側の縁から8.325mの距離に、コートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ0.15mの4本のラインをいう。	○	第2条 コート	C	ルール 2-5-6 2本→4本に変更となった。
	5	バスケットボールのゲームを行うときには、2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されていなければならない。	○	第3条 用具・器具	D	ルール 第3条 用具・器具
6 第2章 コート・用具・器具	1	競技時間中、5個のファウルを宣せられプレーをする資格を失ったチームメンバーは、以降そのゲームに出場することはできないが、チームベンチに座ることは許される。	○	第4条 チーム	D	ルール 4-1-3
	2	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プレーであるとみなされる。	○	第4条 チーム	B	ルール 4-1-4
	3	審判が交代要員をコートに招き入れたときプレーとなるため、タイムアウトまたはプレーのインターバル中は交代要員がタイマー（国内大会ではスコアラー）に交代を申し出たときはまだプレーとはならず交代要員である。	✗	第4条 チーム	C	ルール 4-2-3 以下のとき、交代要員はプレーとなり、プレーは交代要員となる ・審判が交代要員をコートに招き入れる。 ・タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がタイマー（国内大会ではスコアラー）に交代を申し出る。
	4	A6が交代を申し出た。審判はA6がユニフォームのシャツの下にコンプレッションではないTシャツを着用していることに気づき交代を認めなかった。	○	第4条 チーム	D	インプリ 4-6
	5	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の交代要員がコート内に入ったが、A1の手当てはしなかった。A1は手当てを受けていないため、交代する必要はない。	✗	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-1、5-2 交代要員がコートに入ったため、A1は手当てを受けたとみなされ、交代しなければならない。
	6	チームAのチームベンチエリアの近くでB1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。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、コート上にいるA2の緩くなったテーピングの補強と脚へのスプレーを行った。審判はコート上にいるA2がチームAの理学療法士から介助を受けたとみなし、A2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	C	インプリ 5-5、5-6 自チームのチームベンチに座ることを許された人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーを介助することができ、そのプレーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない。そのため、A2は介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない。A1は引き続き2本のフリースローを行う。
	7	ドクターの判断により怪我をしたプレーが直ちに手当てを必要とする場合は、ボールがライブであってもドクターは審判の許可なしにプレー中いつでもコートに入ることができる。	✗	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	ルール 5-5 ボールがデッドになったときのみ、審判の許可なく、ドクターはコートに入ることができる。
	8	A1がファウルをされ2本のフリースローを得た。1本目のフリースローの後で審判はA1が出血していることを認識し、A1はA6と交代した。このときチームBからB1とB2、2人の交代の申し出があった。審判はフリースローの途中でチームAに交代を認めたため、同様にチームBの2人の交代を認めた。その後、A6は2本目のフリースローを行った。	✗	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-17 A1がA6と交代したので相手チームも同じ人数のプレーを交代することができるため、チームBは1人のみ交代することができる。チームBの2人の交代は認められない。
	9	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い、あるいはそのプレーヤーの氏名がスコアシートに記載されていなかった。この不一致が、ゲーム開始後に発見された。いずれのチームにも不利にならないタイミングで審判がゲームを中断し、誤った番号は罰則なしに修正される。しかし、記載されていなかったプレーヤーの氏名をスコアシートに追加することはできない。	○	第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタンントコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-2
	10	ゲーム開始前に確認された最初に出場すると指定されていたチームAの5人のプレーヤーと異なるプレーヤーが1人、コート上にいることがゲーム開始後に発見された。 審判は、チームAのベン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ントコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-5 誤りは無視されゲームを続ける。特に罰則は与えられない。

16	11	A 1 はスリーポイントゴールのショットをした。第 3 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ったとき、ボールは空中にあった。ブザーのあと、B 1 がまだ空中にいる A 1 にファウルをし、ボールはバスケットに入った。A 1 に 3 点が与えられ、B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するものであっても、A 1 に対する B 1 のファウルは第 3 クォーター終了後に起きたものとしてなかったものとする。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B インプリ 8-2、8-3	B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致するもので、続いてクォーターやオーバータイムが行われる場合、B 1 のファウルはなかったことにはせず、次のクォーターやオーバータイムが始まる前にその状況に応じて罰せられる。このファウルは次のクォーターのチーム B のチームファウルに数えられる。
17	12	各クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。	○	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	C ルール 8-8	
18	13	片方もしくは両方のチームがプレーをできる状態の 5 人のプレーヤーをコート上に揃えることができない場合、ゲームを始めることはできない。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	D ルール 9-3	
19	14	ゲームを開始するジャンプボールのトスで、ボールがクルーチーフの手を離れジャンパーがボールをタップする前に、ジャンパーの B 1 が A 1 にパーソナルファウルをした。 第 1 クォーターはまだ始められていない。したがって、これはゲームの開始前のプレーのインターバル中に起きているファウルであるためゲームはジャンプボールで開始される。 ファウルはスコアシートに記録され、チーム B の第 1 クォーターのチームファウルに数えられる。	×	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 9-7	ゲームは、ボールがクルーチーフの手から離れたときに始められている。したがって、これは第 1 クォーターの最中でのファウルである。ゲームはフロントコートのセンターラインに最も近いアウトオブバウンズからチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは 14 秒となる。
20	15	ゲーム開始前のインターバル中に、A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。 チーム B のヘッドコーチは、B 6 を 1 本のフリースローを行うプレーヤーに指定したが、B 6 はチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーではなかった。 誰もリバウンドの位置に着かず B 6 にフリースローが与えられ、ゲームは最初に出場する 5 人によりジャンプボールによって開始される。	×	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 9-8	誰もリバウンドの位置に着かずに、フリースローがチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーの中から指定された 1 人に与えられる。競技時間の開始前に交代は認められない。 その後、ゲームはジャンプボールによって開始される。
21	16	ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。 ゴールあるいはフリースローが成功したとき、ボールのステータスはデッドになる。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	C ルール 10-1、10-3	
22	17	プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。 プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。	○	第11条 プレーヤーと審判の位置	D ルール 11-1	
23	18	ジャンプボールでは、ジャンパーは 2 回までしかタップすることはできない。また、タップした後、どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーまたはコートにボールが触れるまでボールをキャッチしてはならない。 したがって、正しくタップされたボールがコートに弾んだ後なら、ジャンパー以外のプレーヤーがボールに触れていてもジャンパーはボールをキャッチしてもよい。	○	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 ルール 12-2-6	
第3章 チーム 第4章 プレーの規定	19	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。ボールが最高点に達する前にジャンパーの A 1 がボールに触れた。 A 1 のジャンプボールのバイオレーションであるため、チーム B はセンターライン近くのフロントコートからスローインを与えられショットクロックは 14 秒となる。スローインをするチーム B のプレーヤーがボールを受け取ったらすぐに、チーム A は最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。	○	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 12-3	
	20	チーム A の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 A 1 がボールを手離すまでに 5 秒以上が経過した。 A 1 のバイオレーションであるため、ゲームは元々のスローインの位置からチーム B のスローインで再開される。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示す。	×	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 12-24、12-25	オルタネイティングポゼッションのスローイン中にそのチームがバイオレーションを起こした場合、そのチームはそのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。 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り、チーム B を示す。
	21	A 1 のショットの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。 ボールはリングに弾んだが、バスケットには入らなかった。その直後に A 2 が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、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る。 オルタネイティングポゼッションアローがチーム A を示していたため、ゲームは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アウトオブバウンズからチーム 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 12-28	

27	22	A 1 は相手チームのバスケットの下でチームメイトの A 2 を抱き上げ、持ち上げた。A 3 は A 2 にボールをパスし、A 2 はバスケットの中にボールをダンクした。審判は、スポーツマンらしくないプレーと判断し、A 2 のゴールは認めず A 1 にテクニカルファウルを宣した。	×	第13条 ボールの扱い方	B	インプリ 13-5	チーム A のバイオレーションである。A 2 のゴールは認められない。ゲームはバックコートのサイドラインの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。
28	23	チーム A は 15 秒間ボールをコントロールしている。A 1 は A 2 にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B 1 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、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	弾いた時点ではまだコントロールが変わったとはみなされない。ショットクロックは継続となる。
29	24	A 1 はジャンプして空中でスリーポイントゴールのショットのボールを放った。A 1 の両足がコートに着く前に B 1 が A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。 両足がコートに着くまで A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中である。A 1 に 3 本のフリースローが与えられる。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15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレイヤー	D	インプリ 15-5	
30	25	B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 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、A 1 は A 2 にボールをパスした。ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム A のスローインで再開される。	○	第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレイヤー	D	インプリ 15-9	
31	26	ツーポイントゴールのために両手でボールを持った A 1 はバスケットに向かってドライブをした。B 1 は A 1 にファウルし、その勢いで A 1 はトラベリングのルールで定められている範囲を超えてステップを踏んだ。ボールはバスケットに入った。A 1 のゴールは認められず 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。	○	第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレイヤー	C	インプリ 15-11	
32	27	A 1 はスリーポイントゴールエリアから相手チームのバスケット付近にいる A 2 に向けてボールをパスした。ボールはバスカットを試みたバスケット付近にいる B 2 に触れた後、バスケットに入ったため、審判はチーム A に 2 点を認めた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ 16-5、16-6	ボールが相手チームのバスケットに入った場合、得点はショットまたはバスが放たれたコート上の位置によって定義される。A 1 のバスはスリーポイントゴールエリアから手放されており、3 点がチーム A に認められる。
33	28	チーム A にスローインが与えられ、ゲームクロックまたはショットクロックには、0.2 秒あるいは 0.1 秒が表示されている。得点が認められるゴールは、スローインでバスされたボールが空中にある間に、タップされたか、直接ダンクされた場合のみである。その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに 0.0 秒が表示されたときにはプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。	○	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ 16-12	
34	29	スローインをするプレーヤーが、 ・スローインのボールを手離すのに 5 秒を超えること。 ・スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。 ・スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること。 は、バイオレーションである。	○	第17条 スローイン	D	ルール 17-3-1	
35	30	第 4 クォーター残り 51 秒で、チーム A がスローインを与えられることになっている。スローインをする A 1 にボールが与えられる前に審判は B 1 に「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B 1 が A 1 に向かって境界線を越えて手を動かした。第 4 クォーター、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とき、ディフェンスのプレーヤーはスローインを妨害するために、体のどの部分も境界線を越えて出してもならないため、B 1 にテクニカルファウルが宣せられる。	×	第17条 スローイン	B	インプリ 17-6	審判は A 1 にボールを手渡す前に「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを示していないため、この時点で審判は笛を吹き、B 1 は警告を与えられる。この警告はチーム B のヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチーム B のチームメンバーによる同様の行為に適用される。同様の行為がチーム B のプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。審判は「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを示し、スローインは再度行われる。
36	31	第 4 クォーター残り 1:24 で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているとき、B 1 がチーム A のバックコートへボールを弾き出し、チーム A のいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。このとき、B 2 がボールをチーム A のバックコートのテーブルサイドのアウトオブバウンズに弾き出した。ショットクロックは 6 秒であった。 タイムアウトがチーム A に認められた。 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、スローインはテーブルサイドで行われ、ショットクロックは 6 秒となる。	○	第17条 スローイン	B	インプリ 17-17	
37	32	ゲーム開始のジャンプボールでボールがクルー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 A 2 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 B が交代を請求した。 ゲームはすでに開始しているため審判は交代を認めた。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	B	インプリ 18/19-2	ゲームはすでに開始しているが、ゲームクロックがまだ動き始めていないため、タイムアウトも交代も認められない。

38	33	A 1がB 1にファウルをした。これはチームAの5回目のファウルであった。B 1のフリースローの前にB 2がB 3と交代をして交代要員となった。B 1の最後のフリースローが成功し、B 2が再び交代を請求したため審判は交代を認めた。	<input checked="" type="checkbox"/>	第18条 タイムアウト、第19条 交代	B	インプリ 18/19-14	プレーヤーとなった交代要員は、ゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。 【補足】交代要員となったプレーヤーについても同様とする。
39	1	センターライン近くのチームAのフロントコートで、両手でボールを持ったA 1がB 1に近接してガードされヘルドボールとなった。その間にA 1の片足がバックコートに触れてしまい、さらにヘルドボール後にB 1はボールから手を離した。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。	<input type="radio"/>	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	ヘルドボールの間にプレーヤーがアウトオブバウンズかバックコートに触れてしまった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
40	2	サイドラインの近くで、両手でボールを持ったA 1がB 1とB 2に近接してガードされた。A 1は片足がアウトオブバウンズに触れているB 1にボールで触れた。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。	<input checked="" type="checkbox"/>	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	B 1のアウトオブバウンズのバイオレーションである。アウトオブバウンズのプレーヤーに触れたとき、ボールはアウトオブバウンズとなる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。
41	3	ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをコートに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。ドリブルしているボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。	<input type="radio"/>	第24条 ドリブル	D	ルール 24-1-1、24-1-2	
42	4	A 1はドリブルを終えたあと、B 1の脚に故意にボールを投げて当てた。A 1はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。これはA 1の正当なプレーである。	<input checked="" type="checkbox"/>	第24条 ドリブル	C	インプリ 24-7	A 1のダブルドリブルのバイオレーションである。B 1がボールに触れたわけではなく、ボールがB 1に触れたとみなし、A 1のドリブルは終わっている。A 1は再びドリブルをすることはできない。
43	5	A 1がドリブルを終え、A 2にボールをパスした。ボールは偶然B 2の体に触れたあと、フロアに触れた。A 1はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。審判はA 1にダブルドリブルのバイオレーションを宣した。	<input checked="" type="checkbox"/>	第24条 ドリブル	C	インプリ 24-8	A 1の正当なプレーである。最初のドリブルのあと、ボールは他のプレーヤーに触れており、A 1は再びドリブルをすることができる。
44	6	リバウンドからのボールを両手で持っているA 1がB 1に近接してガードされたことでバランスを崩し、コート上に倒れその勢いで滑ってしまった。いずれもA 1の正当なプレーであり、コートに倒れることはトラベリングのバイオレーションではない。	<input type="radio"/>	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-2 インプリ 25-2	ただし、ディフェンスを避けるために転がったり、ボールを持ったまま立ち上がりようとしたりした場合、トラベリングのバイオレーションである。
45	7	A 1は両手でボールを持ってドリブルを終え、ひと続きの動作で左足でジャンプし、左足、右足の順で着地してショットをした。動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーの場合、フロアについている足は0歩目とし、その後2歩までステップを踏むことができる。この場合はA 1のトラベリングのバイオレーションではない。	<input checked="" type="checkbox"/>	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-1 インプリ 25-5	A 1のトラベリングのバイオレーションである。プレーヤーはドリブルを終えたあと、連続して同じ足でコートに触ることはできない。
46	8	フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまることはできない。また、ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが制限区域から出ようとしていたり、そのプレーヤーあるいはチームメイトがショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールが手から離れたか離れようとしている場合は3秒のバイオレーションにはならない。しかし、ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが制限区域内に3秒未満いたあと、ゴールのショットをするためにドリブルをしている場合は3秒のバイオレーションである。	<input checked="" type="checkbox"/>	第26条 3秒ルール	B	ルール 26-1-1、26-1-2	以下のプレーヤーについては3秒バイオレーションにならない ・制限区域から出ようとしている。 ・そのプレーヤーあるいはチームメイトがショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。 ・制限区域内に3秒未満いたあと、ゴールのショットをするためにドリブルをしている。
47	9	チームAがフロントコート内でライブのボールをコントロールしているときに、制限区域内に2.5秒とどまっているA 1がショットのボールを放った。ボールはバックボードにもリングにも触れず、A 1はそのボールをリバウンドした。A 1の3秒のバイオレーションである。	<input checked="" type="checkbox"/>	第26条 3秒ルール	B	インプリ 26-4	A 1の正当なプレーである。A 1がショットのボールを放ったとき、チームAのボールのコントロールは終わる。A 1のリバウンドによって、チームAは新たなボールのコントロールを得る。
48	10	スローインをするA 1がフロントコートでボールを持っている間、A 2が制限区域内に3秒以上とどまつた。チームAはボールをコントロールしているがゲームクロックはまだ動いていないため、A 2の正当なプレーであり3秒バイオレーションではない。	<input type="radio"/>	第26条 3秒ルール	C	インプリ 26-5	
49	11	A 1はB 1に近接して4秒間ガードされた。その後A 1はボールをファンブルし、再びキャッチした。審判はA 1がボールをファンブルしたことで再びコントロールを得たことになると判断し、新たに5秒のカウントをはじめた。	<input checked="" type="checkbox"/>	第27条 近接してガードされたプレーヤー	C	ルール 24-1-4、27-2 インプリ 27-2	A 1は5秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしていないため、5秒のバイオレーションとなる。ドリブルの始まりや終わりにボールをファンブルすることはドリブルではない。
50	12	A 1がセンターラインをまたいでいたとき、バックコートでドリブルをしているA 2からボールを受けた。A 1はまだバックコートにいるA 2に素早くボールをパスした。この場合において、A 1は両足が完全にフロントコートに触れておらず、バックコートへボールをパスすることができるし、8秒は継続して数えられる。	<input type="radio"/>	第28条 8秒ルール	C	インプリ 28-4	

51	13	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4秒経過したときに、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た。チームBに1本のフリースローが与えられた後、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときに、ボールがあったところから最も近いアウトオブバウンズから再開される。チームAは残り4秒でフロントコートにボールを運ばなければならない。	○	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-3	
	14	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、両足が完全にフロントコートに触れているA 2に向かってパスをした。A 2はボールをキャッチできず、ボールはA 2の体に当たってバックコートに転がり、バックコートにいるA 3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。審判はその前にA 2の体にボールが当たっていたためフロントコートにボールが進められたと判断し、A 3がキャッチした時点で再び8秒のカウントを始めた。	○	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2、30-1-1	ボールは両足が完全にフロントコートに触れているオフェンスのプレーヤーに正当に触れているのでボールをフロントコートに進めたことになる。また、両足がフロントコートに触れたプレーヤーがボールを持つかドリブルをしなければフロントコートでライブのボールをコントロールしたことにならない。8秒は数え直され、ボールをバックコートに返すバイオレーションにもならない。
52	15	第4クォーター残り25秒、得点がA 72 - B 72で、チームAがボールのコントロールを得た。A 1がバックコートで5秒間ドリブルをしているとき、コート上にボトルが投げ込まれたため、審判はどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた。チームAは不利な状況になると考えられたため、ゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインによって新たに8秒をチームAに与え再開する。	×	第28条 8秒ルール	B	インプリ 28-9、28-10	審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、相手チームが不利な状況になると判断した場合は、8秒は継続となる。新たに8秒がチームAに与えられた場合、チームBは不利な状況になるとと考えられ、ゲームはバックコートからチームAのスローインによって、8秒のうち3秒を残して再開される。
53	16	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、8秒が経過する直前にバックコートからのショットのボールがA 1の手を離れた。これはA 1の正当なプレーであり、A 1に3点が認められる。チームコントロールとはショットのボールがプレーヤーの手を離れたときに終わる。	○	第28条 8秒ルール	C	インプリ 28-13、28-14	
54	17	A 1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。ボールはバックボードに触れたあと、コート上に転がり、最初にB 1、次にA 2に触れ、最終的にB 2にコントロールされた。A 1のショットはリングに触れなかったが、最終的にはチームBのプレーヤーがボールをコントロールしているので審判はショットクロックのブザーはなかったものとし、プレーを続行させた。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-2	チームAのショットクロックのバイオレーションである。A 1のショットはリングに触れず、チームBは速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていない。
55	18	A 1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。ボールはリングに触れず、その後、A 2とB 2の間でヘルドボールが起き、ショットクロックオペレーターは速やかにショットクロックを24秒にリセットした。審判もショットクロックのブザーはなかったものとし、ジャンプボールチュエーションを宣した。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-5	チームBは速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていないため、チームAのショットクロックのバイオレーションである。
56	19	B 1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA 1にファウルをし、ほとんど同時にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバスケットに入った。そのときにボールがまだA 1の手の中にあり、B 1のファウルがショットクロックのブザーが鳴った後に起きていた場合、ショットクロックのバイオレーションである。A 1のゴールは認められない。B 1のファウルは、アンスポートマシンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのいずれかでない限りなかったものとする。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29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-6	
57	20	ゲームクロック残り25.2秒で、チームAがボールのコントロールを得た。ショットクロック残り1秒で、A 1がショットをした。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った。ボールはリングに触れず、A 2がリバウンドのボールを取ったため審判はチームAのショットクロックのバイオレーションを宣した。このときゲームクロックは0.8秒を示していた。審判はゲームクロックを1.2秒に戻し、ゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開した。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-7	ショットされたボールがリングに触れるかどうか、触れなかった場合、審判は相手チームのプレーヤー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かどうかを確認するために待つ。この間のゲームクロックは戻す必要はない。
58	21	ゲームクロック25.3秒で、相手チームが得点をしたあと、エンドラインの後方からチームAがスローインを与えられた。ショットクロックの時限の終了間に、A 1がA 2にパスをしたボールにB 1が触れ、ショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロックに0.8秒が表示されている状態で、審判はショットクロックのバイオレーションを宣した。ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開される。ゲームクロックを1.3秒には戻さずに、引き続き0.8秒が表示された状態で再開となる。	○	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-11	
59	22	ショットクロック残り4秒で、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、B 1が怪我をして、審判がゲームを止めた。ゲームはショットクロック残り4秒で再開される。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-16	チームBのプレーヤーの怪我でゲームを止めたため、ショットクロックは14秒となる。チームAのプレーヤーの怪我の場合、ショットクロックは継続となる。
60	23	ショットクロック残り6秒で、A 1のショットのボールが空中にあるときにA 2とB 2にダブルファウルが起きた。ボールはリングに触れなかった。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。ゲームはショットクロック残り14秒でチームAのスローインで再開される。	×	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-17	リングに触れなかった場合、残り6秒で再開される。リングに触れた場合、残り14秒で再開される。
61							

62	24	ショットクロック残り5秒で、A1がドリブルをしているときに、B1がテクニカルファウルを宣せられた。その後チームAのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた。B1のテクニカルファウルとチームAのヘッドコーチのテクニカルファウルを相殺し、ゲームはショットクロック5秒でチームAのスローインで再開される。	○	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-18	
63	25	ショットクロック残り12秒でフロントコートにいるA1がA2にボールをパスしたとき、チームBのバックコートにいるB1が意図的に拳でボールを叩いた。審判はB1のバイオレーションを宣した。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、ショットクロックは12秒となる。	×	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-19	ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになるバイオレーションを除く）により審判がゲームを止め、ボールのポゼッションがフロントコートからその前にコントロールしていたチームに与えられる場合ショットクロックが13秒以下の場合、14秒で再開される。
64	26	ショットクロック残り17秒で、A1のショットのボールが空中にあるときにチームBのバックコートにいる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、リングに触れたが、バスケットには入らなかった。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アウトオブバウンズからチーム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 ショットクロック	B	インプリ 29/50-27	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アウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは17秒となる。
65	27	A1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 ショットクロック	B	インプリ 29/50-31	チームAのショットクロックのバイオレーションではない。ファウルは取り消されず、2本のフリースローがA2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。
66	28	第4クォーター残り1:12、ショットクロック残り6秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときにB1がA1にアンスポーツマンライクファウルをした。A1の最初のフリースローのあと、チームAもしくはチームBのヘッドコーチがタイムアウトを請求した。誰もリバウンドの位置に着かずに2本目のフリースローがA1に与えられ、そのあとタイムアウトが認められる。タイムアウトのあとは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ショットクロックは24秒となる。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-32、50-33	アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの後のスローインは、いつでもフロントコートのスローインラインから行われる。ショットクロックは14秒となる。
67	29	A1からA2へのパスのボールにB2が触れたあと、ボールがリングに触れ、A3がそのボールをコントロールした。A3がコート上でボールのコントロールを得たとき、ショットクロックは14秒となる。	○	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-36	
68	30	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、その後B1がボールに触れて、ボールはチームAのバックコートのアウトオブバウンズに出た。ショットクロックは24秒から、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アウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-40	ショットクロックは14秒となる。
69	31	ショットクロック残り17秒でA1がショットを放ち、そのボールが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。ゲームはフロントコートのバックボードに最も近いエンドラインからチーム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29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-43	
70	32	フロントコートにいるA1がA2にアリウーブのパスをしたがA2はボールをキャッチできなかった。ボールはリングに触れ、その後チームAのプレーヤーがバックコートでボールのコントロールを得た。審判はチームAのバックコートバイオレーションを宣した。	○	第29条 ショットクロック 第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	インプリ 29/50-44	チームAのプレーヤーがバックコートでボールのコントロールを得た場合、チームAはA1のパスでボールのコントロールを失っていないため、チームAのバックコートバイオレーションとなる。
71	33	ショットクロック残り2秒で放ったA1のショットのボールがリングに触れた。B1がリバウンドのボールを取り、コートに着地した。A2がB1の両手からボールを弾き、A3がボールをキャッチし、新たな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 ショットクロック	C	インプリ 29/50-45	チームB(B1)がリバウンドの間に明らかなボールのコントロールを得たあと、チームA(A3)は新たにコントロールを得ているためショットクロックは24秒となる。
72	34	第1クォーター残り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。ショットクロックは表示され、ショットクロックは14秒となる。	○	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-55	チームAがボールのコントロールを取り戻したとき、ゲームクロックは14秒を超えていたため、ショットクロックは14秒となる。

73	35	第1クオーター残り22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18秒で、A1がショットをした。ボールはリングに触れず、ゲームクロック残り15.5秒でB1によってチームBのバックコートでボールをアウトオブバウンズに弾き出した。ゲームクロック残り15.5秒で、ゲームはフロント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アウトオブバウンズからチーム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。	<input checked="" type="checkbox"/> 第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-57	A1のショットはリングに触れていない。ゲームはフロント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アウトオブバウンズからチームAのスローインで再開され、ゲームクロックは継続となる。チームAはゲームクロック残り24秒未満で新たなボールのチームコントロールを得ており、ショットクロックには引き続き何も表示しない。
74	36	A1とB1の間での第1クオーター開始のジャンプボールでボールは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バックコートにいるA1にボールをパスした。チームAのバックコートバイオレーションではない。	<input checked="" type="checkbox"/> 第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-6	チームAのバックコートバイオレーションである。空中にいるA2は両手にボールを持ったままバックコートに着地することができるが、バックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。
75	37	バックコートにいるA1がフロントコートに向かってボールをパスした。ボールはコート上でセンターラインをまたいで立っている審判に触れ、まだバックコートにいるA2がボールに触れた。チームAのバックコートバイオレーションではない。しかし、ボールがセンターラインをまたいでいる審判に触れたとき、8秒は数え終わることになり、バックコートにいるA2がボールに触れたたらすぐに新たな8秒が数え始められる。	<input type="radio"/> 第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-10	チームAのプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていないため、チームAのバックコートバイオレーションではない。
76	38	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とB1が同時にボールに触れた。その後ボールはチームAのバックコートに転がり、A2が最初にボールに触れた。チームAのバックコートバイオレーションではない。	<input checked="" type="checkbox"/> 第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-11	チームAのバックコートバイオレーションである。
77	39	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た。その後左足でコート上のフロントコートに着地し、続けて右足をバックコートに着いた。チームAのバックコートバイオレーションではない。	<input checked="" type="checkbox"/> 第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-14	チームAのバックコートバイオレーションである。スローインを行うA1はすでにフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。
78	40	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点のみを罰則として与えた。	<input checked="" type="checkbox"/> 第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	B	ルール31-3-3 インプリ 31-2	B1はテクニカルファウルを宣せられ、インタフェアレンスのバイオレーションとしてA1に1点が認められる。フリースローのショットはボールがリングに触れたときに終了する。最後のフリースローのボールがリングに触れるまでにゴールテンディングあるいはインタフェアレンスのバイオレーションが起きた場合にテクニカルファウルが宣せられる。
79	41	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てボールに触れたが、ボールはバスケットに入った。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、コート上のチームAのキャブテンに1点を与えた。	<input checked="" type="checkbox"/> 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	自チームのバスケットにボールをタップすることによる正当なプレーである。2点がチームAのコート上のキャブテンに与えられる。
80	42	A1の最後のフリースローのあと、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、このクオーター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況で、A3がボールに触れた。A3のインタフェアレンスのバイオレーションである。A1への得点は与えられない。両方のスローインの罰則は互いに相殺される。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近い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再開される。	<input type="radio"/> 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 31-8	
81	43	A1のショットのボールが空中にあるときにB1がA1にファウルをした。その後、ボールが上昇している間にB2が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。審判はA1の得点を認めた。	<input checked="" type="checkbox"/> 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 31-15	得点は認められない。審判が笛を吹いたあと、B2がボールに触れたことでボールは速やかにデッドとなる。
82	44	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でA1のショットのボールが下降していて、完全にリングよりも上にあるときにA2とB2が同時にボールに触れた。ボールは、バスケットに入った。A2とB2のゴールテンディングのバイオレーションであり得点は与えられない。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。	<input type="radio"/> 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 31-21	
83	45	A1が最後のフリースローを行った。ボールはリングに弾んでバックボードに触れたあと、リングの周りを回っていて、わずかな部分がバスケットの中にあつた。このとき、A2がまだリングの上にあるボールに触れた。審判はA2のインタフェアレンスのバイオレーションを宣した。	<input checked="" type="checkbox"/> 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 31-27	A2の正当なプレーであり、オフェンスのプレーヤーはボールに触れることができる。A1に1点が与えられる。
84	1	オフェンスのプレーヤーが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ェンスのプレーヤーのシリンダーの中に入つて不当な触れ合いを起こしてはならない。	<input type="radio"/> 第32条 ファウル	C	ルール 33-1	
85	2	A1はスリーポイント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との間に触れ合いが起きた。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。	<input checked="" type="checkbox"/> 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	自身のシリンダーの境界の外に脚を動かし、B1に触れ合いを起こしたA1のファウルである。

86	3	ディフェンスのプレーヤーは両足をコートにつけさえすれば、相手チームのプレーヤーと正対しなくとも、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。	<input checked="" type="checkbox"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-3	相手チームのプレーヤーに正対して、両足をコートにつけることで、LGPを占めたとみなされる。
87	4	ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしている（ボールを持っているかドリブルをしている）プレーヤーをガードするときは、相手の速さと距離を十分に考慮して位置を占めなければならない。	<input checked="" type="checkbox"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-4、33-5	ボールを持っているプレーヤーに対しては相手の速さと距離にとらわれずにガードすることができる。
88	5	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。	<input type="radio"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-6	
89	6	A1がノーチャージセミサークルの外からジャンプショットをしようとし、ノーチャージセミサークルから垂直に跳んだB1のトルソーに触れ合いを起こした。審判はノーチャージセミサークルルールを適用し、A1のチームコントロールファウルを宣しなかった。	<input checked="" type="checkbox"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	B	インプリ 33-10	B1の正当なプレーである。B1の片足または両足はノーチャージセミサークルエリアに触れておらず、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。触れ合いは通常の規則によって判定される。
90	7	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）をしながらボールを手放す前にノーチャージセミサークルエリアに触れているB1を、腕を使って押しのけた。審判はノーチャージセミサークルルールは適用せず、A1が不适当に腕を使っているためA1のチームコントロールファウルを宣した。	<input type="radio"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	インプリ 33-9	
91	8	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でA1はツーポイントショットをした。B1はチームメイトのB2を押し、B2はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1に不当な触れ合いを起こした。ボールはバスケットに入った。2点がA1に与えられ、審判はB1にパーソナルファウルを宣せられる。1本のフリースローがA1に与えられ、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。	<input checked="" type="checkbox"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	B	ルール 33-12	A1に触れ合いを起こしたのはB2であるため、ファウルはB2に宣せられる。
92	9	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。	<input type="radio"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-7	
93	10	正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。	<input type="radio"/> 第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-7	
94	11	第4クォーター残り1:31で、スローインをするA1がボールを手放す前に、チームAのバックコートでB2がA2に不适当に触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられた。審判はA2にフリースローを1本与え、ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。	<input type="radio"/> 第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-2	
95	12	第4クォーター残り1:24で、ゲームクロックが動いている状態でのB1のショットまたはB1の最後のフリースローが成功したあと、スローインをするA1はエンドラインの外側でボールを持っている。A1がボールを手放す前にコート上でB2がA2に不适当に触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられた。これはチームBのこのクォーター5個目のファウルだったため、審判はA2にフリースローを2本与え、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せる。	<input checked="" type="checkbox"/> 第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-3	スローインファウルのため、第4クォーターのチームBのチームファウルの数にかかわらず、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A2に与えられる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。
96	13	第4クォーター残り54秒で、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でB2がA2に不适当な触れ合いを起こした。スローインファウルがB2に宣せられたあと、A1にテクニカルファウルが宣せられた。審判は両ファウルの罰則のフリースローは相殺し、ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	<input checked="" type="checkbox"/> 第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-6	スローインファウルはテクニカルファウルと罰則が等しくないため、相殺できない。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、1本のフリースローがA2に与えられる。ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。
97	14	第4クォーター残り55秒で、スローインをするA1がボールを手放す前に、コート上でB2がA2にアンスポーツマンライクファウルの判定基準に合致する方法で触れ合いを起こし、アンスポーツマンライクファウルがB2に宣せられた。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A2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。	<input type="radio"/> 第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-5	

第6章 ファウル	98	15	第4クオーター残り48秒、チームA 83 - チームB 80で、スローインをするA1の手からボールが離れた後、コート上の誰にもボールが触れる前にスローインが行われている場所とは別の場所でB2がA2に触れ合いを起こした。B2はA2に対するスローインファウルを宣せられた。審判はA2にフリースローを1本与え、ゲームはB2のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	<input checked="" type="checkbox"/>	第34条 パーソナルファウル	B インプリ 34-9	ボールはスローインをするA1の手からすでに離れているため、スローインファウルではない。A2に対するB2の触れ合いがアンスポーツマンライクファウルあるいはディスクオリファイングファウルの判定基準に合致しない限り、パーソナルファウルとなり、その状況に応じて罰せられる。
	99	16	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オリファイングファウルをした場合をいう。「パーソナルファウルとパーソナルファウル」「アンスポーツマンライクファウルとアンスポーツマンライクファウル」「ディスクオリファイングファウルとディスクオリファイングファウル」「アンスポーツマンライクファウルとディスクオリファイングファウル」のいずれかの場合にダブルファウルとする。	<input type="radio"/>	第35条 ダブルファウル	C ルール 35-1-1, 35-1-2	
	100	17	ダブルファウルが起こったときに、どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ダブルファウルが起こる前に、最後にボールをコントロールしていたチームが、ダブルファウルが起きたところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。	<input checked="" type="checkbox"/>	第35条 ダブルファウル	C ルール 35-2	どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
	101	18	ドリブルをしているA1とB1がほとんど同時に互いにパーソナルファウルをしダブルファウルが宣せられた。チームAはこのクオーター2個目、チームBはこのクオーター5個目のチームファウルであった。チームBのスローインの罰則は取り消される。A1にフリースローを2本与え、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。	<input checked="" type="checkbox"/>	第35条 ダブルファウル	B インプリ 35-3	両方のファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウル）ため、ダブルファウルである。このクオーターでのチームファウルの数の違いは関係しない。ゲームはダブルファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。
	102	19	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ファウル（どちらもパーソナルファウル）を宣せられた。両方のファウルは同じカテゴリー（パーソナルファウル）であるため、ダブルファウルである。A1のショットが成功した場合、ゴールは認められない。ゲームは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のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。	<input type="radio"/>	第35条 ダブルファウル	B インプリ 35-4	A1がボールをコントロールしている時にダブルファウルが起こっているため、ゴールは認められない。
	103	20	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のこのクオーター3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。チームAのスローインの罰則は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに入り込む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。ショットクロックは14秒となる。	<input type="radio"/>	第35条 ダブルファウル	B インプリ 35-7	2つのファウルは同じカテゴリーではないため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも先に起きたとみなされる。更なるファウルの罰則があるため、チームAのスローインの罰則は取り消される。
	104	21	ダンクショットのとき、リングをつかんで体重をかけることは、自身を含むプレーヤーが怪我を避けるためであってもテクニカルファウルとなる。	<input checked="" type="checkbox"/>	第36条 テクニカルファウル	C ルール36-2-1	ダンクショットのとき、または自身を含むプレーヤーが怪我をすることを避けるために、やむを得ず瞬間にリングをつかむことはテクニカルファウルとはしない。
	105	22	A1は相手チームのスローインを妨げたことで警告を与えられた。A1の警告はチームAのヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、A1による同様の行為にのみ適用される。	<input checked="" type="checkbox"/>	第36条 テクニカルファウル	C インプリ 36-2	チームAの全てのメンバーによる同様の行為に適用される。
	106	23	チームベンチに座ることを許された人物にテクニカルファウルが宣せられた場合は、ヘッドコーチに1個のテクニカルファウルが記録される。このファウルはチームファウルに数えない。	<input type="radio"/>	第36条 テクニカルファウル	C ルール 36-3-1	
	107	24	第1クオーター残り30秒、プレーヤー兼ヘッドコーチのA1がB1にファウルをし、A1はプレーヤーとして2個目のファウルを宣せられた。A1とA6が交代し、そのまま第1クオーターが終了した。インターバル中にプレーヤー兼ヘッドコーチのA1が自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってテクニカルファウルが宣せられた。このファウルは第2クオーターのチームファウルに数えない。	<input checked="" type="checkbox"/>	第36条 テクニカルファウル	B ルール 4-1-4 ルール 36-3-1 ルール 41-1-2	インターバル中はプレーの資格があるチームメンバーは全てプレーヤーとみなすため、チームファウルに数える
	108	25	ゲームクロックが動いている間にチームAの6人のプレーヤーが同時にコート上にいることを審判が発見した。チームBに不利にならない状況で、できる限りすぐにその誤りは訂正されなければならない。6人以上のプレーヤーが不当にゲームに出てから、そのことが発見されてゲームが止められるまでの間に起きた全ての事象は有効なまととなる。チームAの1人のプレーヤーはベンチに戻され、テクニカルファウルがチームAの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。	<input type="radio"/>	第36条 テクニカルファウル	C インプリ 36-5	

109	26	ゲームクロックが動いている状態で、5個のファウルを宣せられたチームメンバーであるA1がコート上にいた。A1が不当にゲームに出ていることが、A1がB1にファウルをした後に発見された。チームBが不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。A1はチームベンチに戻される。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。A1のファウルはプレーヤーのファウルであるため、このファウルはスコアシートの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 36-10	
110	27	第4クオーター残り7秒、チームA 70 - チームB 70で、A1は5個目のファウルを宣せられ「5個のファウルを宣せられたチームメンバー」となった。タイムアウトのあと、チームAがボールのコントロールを得て、A1が得点した。このときA1が不当にコート上にいることが発見され、ゲームクロックは残り1秒であった。A1のゴールは認められない。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。誰もリバウンドの位置に着かず、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る。ゲームはチームBのバック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Bのスローインで再開され、ゲームクロックは残り1秒となる。	×	第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-11	A1のゴールは認められる。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、ゲームクロックは残り1秒となる。
111	28	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。審判はA1に「ローウー・ザ・フォアーム」のシグナルを2回示した。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、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。ゲームが止められず、A1あるいはチーム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いなかったため、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられない。	×	第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-15	ゲームが止められず、A1あるいはチーム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いなかった場合でも、コート上に倒れた2度目のフェイクによってA1はテクニカルファウルを宣せられる。
112	29	A1がリバウンドのボールを取ってコートに着地した。その後B1がすぐそばでディフェンスをした。A1がピボットをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したがB1には当たらなかった。審判はA1の行為はルールの精神や目的に反するものであるが、触れ合いがなかったためA1に警告をした。	×	第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-18	A1の行為はルールの精神や目的に反するものである。A1にテクニカルファウルが宣せられる。
113	30	2個のテクニカルファウル、あるいは2個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは、自動的に失格・退場となる。この場合の失格・退場となったプレーヤーはチームベンチエリア座ることは許される。	×	第36条 テクニカルファウル	C インプリ 36-19	失格・退場となった人物は、直ちにゲームを離れ(30秒以内)、ゲーム終了までチームの控室にとどまるか、または建物から出なければならない。
114	31	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1が4個のプレーヤーとしてのファウルと1個のヘッドコーチとしてのテクニカルファウルを宣せられた。プレーヤー兼ヘッドコーチのA1は、あわせて5個のファウルを宣せられており、プレーを続けることはできない。A1はヘッドコーチとして役割を続けることができる。	○	第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-33	
115	32	第4クオーター残り1:08、ショットクロック残り11秒で、バックコートのサイドラインにいるA1がスローインのボールを持っていた。審判はB1に警告として「イリーガルバウンダリラインクロッキングシグナル」を示した。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて手を動かしたため、審判はB1にテクニカルファウルを宣した。誰もリバウンドの位置に着かず、1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはB1のテクニカル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アウトオブバウンズから、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36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-36	
116	33	プレーヤーによる過度に激しい触れ合いであっても、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場合は、アンスポーツマンライクファウルにならない。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B ルール 37-1-1	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はUFとなる。
117	34	審判は、ゲームの残り時間や状況及びプレーヤーの起こしたアクションを基準として、アンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C ルール 37-1-2	プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってアンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。
118	35	第1クオーターが始まる前を除き、アンスポーツマンライクを宣した場合、ファウルをされたプレーヤーにフリースローを与えたあとのスローインは、そのチームのフロントコートのスコアラーズテーブル側のスローインラインから行うか、反対側のスローインラインから行うかを選択することができる。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B ルール 37-2-2	スローインはスコアラーズテーブルの反対側にあるスローインラインからのスローインで再開する。
119	36	A1が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A1とそのチームが攻めるバスケットの間に相手のプレーヤーが全くいない状況で、B1はボールをスティールしようとして、後ろからA1の腕に触れ合いを起こした。審判はボールに対するプレーであるが、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	B インプリ 37-2、37-3	

120	37	チームAのバックコートでB1はドリブルをしているA1のボールを弾き出した。その後、B1はボールのコントロールを得ようとした。B1とチームAのバスケットの間にチームAのプレーヤーがいない状況で、A2が後ろあるいは横からB1に触れ合いを起こした。審判はまだB1がボールをコントロールしていなかつたため、A2にパーソナルファウルを宣した。	<input checked="" type="checkbox"/>	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	ルール 37-1-1 インプリ37-7	B1とチームAのバスケットの間にチームAのプレーヤーがいない状況で、コントロールがなくても、コントロールを得ようとしたときに、後ろあるいは横からから触れ合いを起こしているため、UFとなる。
121	38	B1はA1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなった。B1はチームベンチに向かう間にA2を突き飛ばした。B1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームBのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。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Aのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはB1のスポーツマンらしくない振る舞いが起きたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	<input type="radio"/>	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 37-9	5個目のファウルでB1は5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなるため、ヘッドコーチにB1が記録される。
122	39	プレーヤー、チームベンチに座ることを許された人物による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクオリファイングファウルを宣さなければならない。	<input type="radio"/>	第38条 ディスクオリファイングファウル	C	ルール 38-2-6	
123	40	体の触れ合いをともなわないディスクオリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。与えられるフリースローは1本となる。フリースローの後は、ファウルをされたチームのフロントコートのスローインラインからのスローインでゲームは再開する。	<input checked="" type="checkbox"/>	第38条 ディスクオリファイングファウル	B	ルール 38-3-3、38-3-4	与えるフリースローは2本
124	41	A1が著しくスポーツマンらしくない振る舞いにより失格・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なった。審判はテクニカルファウルを宣し、チームAのヘッドコーチに「B1」が記入される。	<input checked="" type="checkbox"/>	第38条 ディスクオリファイングファウル	B	インプリ 38-2	A1はすでに失格・退場になっており、審判への暴言による罰則は受けない。クルーチーフまたはコミッショナー（同席している場合）は、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。
125	42	A1は5個目のパーソナル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。チームベンチに向かう間にA1はB2を殴ったことにより、ディスクオリファイングファウルを宣せられた。5個目のパーソナルファウルによって、A1は5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、さらにA1はB2を殴ったことにより失格・退場となる。A1のディスクオリファイングファウルはスコアシートのA1に「D」、チームAのヘッドコーチに「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B2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。	<input type="radio"/>	第38条 ディスクオリファイングファウル	A	インプリ 38-6	
126	43	コート上にいるA1とB1で抗争が始まり、A6とB6がコートに入ってきたが抗争には加わらなかった。A7はコートに入ってきて、B1の顔面を殴った。A1とB1は失格・退場となり「DC」と記入される。A7は失格・退場になり「D2」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。A6とB6は抗争の間にコートに入ったことで失格・退場となり、「D」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。両チームのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ「BC」と記入される。A1、B1のディスクオリファイングファウルの罰則とA6、B6のテクニカルファウルの罰則は相殺される。A7が積極的に抗争に関わり失格・退場となしたことでの罰則の処置が行われる。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B1と交代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。	<input type="radio"/>	第39条 ファイティング	A	インプリ 39-5	
127	44	タイムアウトの間に、いずれかのチームの交代要員またはチーム関係者の数人が、コートに入り、チームベンチエリアの近くにとどまっていた。このとき、コート上で抗争につながりそうな状況が起き、タイムアウトのためにすでにチームベンチエリアの近くのそれぞれの場所にいた人物は、その場所からとどまり続けていたが、チームベンチエリアから出て、コート上にいた全ての人物は失格・退場となる。	<input checked="" type="checkbox"/>	第39条 ファイティング	A	インプリ 39-8	タイムアウトのためにすでにコート上にいて、チームベンチエリアの近くのそれぞれの場所から離れた全ての人物と、抗争につながりそうな状況に積極的に関与した全ての人物は失格・退場となる。
128	1	プレーヤー兼ヘッドコーチがプレーヤーとして5個のファウルを宣せられた場合、プレーをすることはできないが、ヘッドコーチの役割は継続できる。	<input type="radio"/>	第40条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場	C	ルール 40-2	
129	2	2個のテクニカルファウル、あるいは2個のアンスポーツマンライクファウル、もしくは1個のテクニカルファウルと1個のアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーは、アシスタントスコアラー(国内大会の場合)によってゲームディスクオリフィケーション(GD)マーカーを示され、失格・退場となる。	<input type="radio"/>	第40条 プレーヤー/ヘッドコーチのファウルの上限と失格・退場	C	ルール 40-4	

130	3	チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウルのことをいう。 テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルは、プレーヤーのファウルであってもチームファウルに数えない。 1チームに対してクオーターごとに4個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。	×	第41条 チームファウル：罰則	C ルール 41-1-1	チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのことをいう。
131	4	チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレーヤーが、ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではない相手チームのプレーヤーに暴言を吐きテクニカルファウルを宣せられた。 チームファウルペナルティの罰則として相手チームのプレーヤーに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	C ルール 41-2-1	パーソナルファウルの場合は、罰則としてスローインではなく2本のフリースローが与えられるが、テクニカルファウルであるためテクニカルファウルの罰則に従う。 1本のフリースローが相手チームのいずれかのプレーヤーに与えられる。
132	5	B1がシューターのA1にアンスポーツマンライクファウルをした。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った。ボールはリングに触れなかった。ボールがリングに当たらなかったことによるチームAのショットクロックのバイオレーションとなり、B1のアンスポーツマンライクファウルはなかったものとする。	×	第42条 特別な処置をする場合	C インプリ 42-2	B1のアンスポーツマンライクファウルは記録される。ボールがリングに当たらなかったことによるチームAのショットクロックのバイオレーションは、B1のアンスポーツマンライクファウルの後で起きたとしてなかったものとする。誰もリバウンドの位置に着かずには2本または3本のフリースローがA1に与えられる。
133	6	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はアンスポーツマンライクファウル相当の激しい触れ合いを起こしたため、別の審判によってアンスポーツマンライクファウルが宣された。しかし、審判はすでにB1のパーソナルファウルを宣しているためB2のアンスポーツマンライクファウルはなかったものとし、2本のフリースローのみがA1に与えられる。	×	第42条 特別な処置をする場合	B インプリ 42-3	B2のアンスポーツマンライクファウルはなかったものとみなさず記録される。A1は4本のフリースローを得たことになる。先にB1によるパーソナルファウルの罰則の2本のフリースロー、次にアンスポーツマンライクファウルの罰則の2本のフリースローが誰もリバウンドの位置に着かずには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、ショットクロックは14秒となる。
第7章 総則	7	ショットの動作中（アクトオブシューティング）のA1にB1がパーソナルファウルをしショットは成功した。その後チームAのベンチにテクニカルファウルが宣せられた。 審判は、A1のゴールを認めた後、まずチームBのヘッドコーチが指定したプレーヤーに1本のフリースローを与え、次にA1に1本のフリースローを与え、通常の最後のフリースローの後と同様にゲームを再開した。	×	第42条 特別な処置をする場合	B インプリ 42-5	両方のファウルの罰則は等しく、相殺される。いずれのフリースローも行われず、ゲームは通常のゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのゴールが成功した後と同様に再開される。
	8	ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にB1がアンスポーツマンライクファウルをし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のゴールは認められる。お互いの1本のフリースローは相殺され行われず、ゲームはフロントコートのスローインラインから残った罰則であるチーム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	それぞれのファウルの罰則は等しくなく、互いに相殺することはできない。誰もリバウンドの位置に着かずには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る。誰もリバウンドの位置に着かずには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。
136	9	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをし、このクオーター5個目のチームファウルであった。その後A1は、ボールを至近距離にいるB1の顔に直接ぶつけたため、ディスクオリファイングファウルが宣せられ失格・退場となつた。	○	第42条 特別な処置をする場合	A インプリ 42-9	
137	10	誰もリバウンドの位置に着かずには2本のフリースローがA1と交代したプレーヤーに与えられ、次に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42条 特別な処置をする場合	B インプリ 42-13	
138	11	チームAのフロントコートでダブルドリブルがA1に宣せられた。チームBのスローインでゲームが再開されるとき、スローインのボールが与えられる前にB2がA2にファウルをし、このクオーター3個目のチームファウルであった。チームBのスローインでボールがライブになる前に起きているため等しい重さの罰則は相殺される。最初の違反が起きる前にチームAがボールをコントロールしており、ゲームはA1のバイオレーションが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開となり、ショットクロックは継続となる。	○	第42条 特別な処置をする場合	A インプリ 42-18	
139	12	A1の最後のフリースローで、A1の手からボールが離れる前にリバウンドの位置を占めているB2が制限区域に入った。その後、A1のフリースローはリングに触れなかった。 審判は、B2のバイオレーションが先に起きたため、A1にやり直しのフリースローを与えた。	×	第43条 フリースロー	C インプリ 43-4	最後のフリースローの間に起きたB2とA1のバイオレーションであり、ジャンプボールシチュエーションとなる。

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	140	1	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）は、競技規則に則りゲームを行わなければならず、それらを変える権限を持たない。	<input type="radio"/>	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 45-5	
	141	2	審判とゲームの関係は、ゲーム開始予定時刻の20分前（国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する）にコートに出たときから始まり、クルーチーフがゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーを承認したときに終了する。	<input checked="" type="checkbox"/>	第46条 クルーチーフ：任務と権限	D	ルール 46-9	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し、審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の20分前（国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する）にコートに出たときから始まり、クルーチーフがゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーを承認したときに終わる。
	142	3	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10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。	<input checked="" type="checkbox"/>	第47条 審判：任務と権限	C	ルール 47-5	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。
	143	4	スコアシートの記録に誤りが見つかった場合、スコアラーはクルーチーフと協議し、第44条「訂正のできる誤り」の範囲内で修正できる誤りは修正しなくてはならない。また、記録の誤りが第44条「訂正のできる誤り」で規定されている範囲内で発見されなかった場合、その誤りは訂正することができない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。	<input type="radio"/>	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	C	ルール 48-3	
	144	5	プレーヤー兼ヘッドコーチは以下のときに失格・退場となる ・コーチとしてテクニカルファウル（C）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。 ・コーチとしてテクニカルファウル（B）とコーチとしてテクニカルファウル（C）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。 ・コーチとして2個のテクニカルファウル（B）とプレーヤーとしてのアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウルが宣せられる。 最後のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルが記録されたすぐ隣の枠に「GD」を記入する。	<input type="radio"/>	別添資料B - スコアシート	C	ルール B8-3-7	
	145	6	タイマーは、ゲーム開始のジャンプボールのとき、トスのためにクルーチーフの手からボールが離れたときにゲームクロックを動かし始める	<input checked="" type="checkbox"/>	第49条 タイマー：任務	C	ルール 49-2	ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたときに、ゲームクロックを動かし始める。
	146	7	タイマーは、ゲームクロックと、ときにはショットクロックを操作して、競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。	<input checked="" type="checkbox"/>	第49条 タイマー：任務	D	ルール 49-1	タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
	147	8	タイマーがタイムアウトの時間をはかり始めるのは、スコアラーがタイムアウトの合図を示したときにストップウォッチを動かし始める。	<input checked="" type="checkbox"/>	第49条 タイマー：任務	D	ルール 49-3	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ストップウォッチを動かし始める。
	148	9	第1クォーター残り2:43にチームAのバックコートからのサイドスローインでショットクロックは残り23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コート内にいるチームBのプレーヤーの手にわずかに当たり、チームAのバックコートのエンドラインに向かってアウトオブバウンズとなった。ゲームクロックは2:40となり、ショットクロックは動かさずに残り23秒で再開となる。	<input checked="" type="checkbox"/>	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-1	スローインのときは、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき、ゲームクロックもショットクロックも動かし始める。
	149	10	チームAがバックコートでボールをコントロールしているとき、B2とチームAのヘッドコーチが言い争いになり、両者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19秒を表示していた。両チームに宣せられたテクニカルファウルは相殺され、ゲームはチームAのバックコートから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24秒にリセットした。	<input checked="" type="checkbox"/>	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	B	ルール 50-2	両チームに等しい罰則の相殺があったときは、ショットクロックはリセットせず、継続される。
	150	11	ジャンプボールシチュエーションになったとき、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられる場合は、ショットクロックは止めるがリセットはしない。ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まつたときは、リセットする。	<input type="radio"/>	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-2	
	151	12	フリースローを行うときはショットクロックは24秒にリセットし、14秒表示ではなく、24秒を表示した状態で行う。	<input checked="" type="checkbox"/>	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	D	ルール 50-3	ショットクロックを止めて24秒にリセットし、秒数を表示しない。
	152	13	ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クォーターやオーバータイムの残りが14秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まるとき、ショットクロックの表示装置の表示を切る。また、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ときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものもない。	<input type="radio"/>	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-5	

153	14	B1はアンスポートスマンライクファウルを宣せられた。審判はB1のファウルがアンスポートスマンライクファウルであったかどうかに確証がなかった。B6はB1との交代を申し出たあと、IRSレビューの間にB6は自チームのチームベンチに戻った。B6の交代はレビューの間、審判が最終的な判定を示すまでは交代の申し出をいつでも取り下げることができる。	○	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-2 基本原則	A	インプリ F-2.7	
	15	ショットクロック残り7秒で、A1のショットのボールはリングに触れなかった。A2がボールをキャッチしたとき、ショットクロックオペレーターは誤ってショットクロックを14秒にリセットした。いくらかのドリブルやバスの後で、まだチームAがボールをコントロールしていて、A3が得点した。このとき、誤りが認識され、審判はゲームを止めた。レビューで、A3の得点の前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、ショットクロックバイオレーションとなり、A3の得点は認められない。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、ショットクロックは24秒となる。	○	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-3.3 ゲーム中のいかなる時間帯でもレビューを行うことができるもの	A	インプリ F-3.3-17	
155	16	A2は2本目のフリースローを行い、ボールはバスケットに入った。このとき審判はA2は正しいフリースローシューターかどうかに確証がなかった。ゲーム中のいかなる時間帯でも、フリースローシューターの誤りが起きたあと、ゲームクロックが動き始め、最初にボールがデッドとなり、次にボールがライブとなる前に、正しいフリースローシューターを特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、フリースローシューターを誤っていたことが明らかになったとき、「訂正のできる誤り」のうち、「違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合」に該当する。成功したかどうかにかかわらず、A2のフリースローは取り消される。ゲームはバック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。	○	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-3.3 ゲーム中のいかなる時間帯でもレビューを行うことができるもの	A	インプリ F-3.3-19	
	17	A1がB1に肘打ちをした。審判はA1のファウルを宣さなかった。その4秒後にB1がツーポイントゴールのショットの動作（アウトオブシューティング）中のA1にアンスポートスマンライクファウルをし、ボールはバスケットに入った。審判はあらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行った結果、A1がB1に肘打ちをしていたことを確認し、A1にアンスポートスマンライクファウルを宣した。A1の得点は認められ、1本のフリースローがA1に与えられる。アンスポートスマンライクファウルの罰則の一部であるAチームのスローインは取り消される。続いて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、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。	×	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-3.3 ゲーム中のいかなる時間帯でもレビューを行うことができるもの	A	インプリ F-3.3-28	審判はA1にアンスポートスマンライクファウルを宣すことができ、A1の得点は認められる。 それぞれのアンスポートスマンライクファウルの罰則は等しくなく、起きた順序に従って行われる。 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B1に与えられる。アンスポートスマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B1のファウルの罰則によって取り消される。1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。 ショットクロックは止められた時点から継続となる。
156	18	第4クオーター残り7秒で、A1がツーポイントゴールで得点し、得点はチームA 82 - チームB 80となった。エンドラインのアウトオブバウンズからのチームBのスローインのあと、チームAのヘッドコーチはA1の得点は3点であったと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。B1がツーポイントゴールで得点し、ボールが空中にある間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あと、審判はヘッドコーチチャレンジの請求を認識した。得点はチームA 82 - チームB 82であった。すでに第4クオーターの終了のブザーが明らかに鳴ったあとであり、審判はチームAのヘッドコーチチャレンジを認めなかった。	×	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-4 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)	A	インプリ F-4.7	チームAのヘッドコーチチャレンジは認められる。 審判はスコアシートにサインをするまでレビューを行うことができる。 レビューで、A1のショットがツーポイントゴールエリアから放たれていた場合、オーバータイムを行う。ゲームはオルタネイティングポゼッションの手順に従って再開される。 レビューで、A1のショットがスリーポイントゴールエリアから放たれていた場合、最終得点をチームA 83 - チームB 82として、ゲームは終了となる。
	19	第3クオーター残り43.4秒、ショットクロック残り1.2秒でA1はスリーポイントのショットをした。ショットは成功せず、ボールはリングに触れなかった。その後B1がバスケットの近くでボールに触れ、ボールはすぐにアウトオブバウンズに出た。審判はチームAのプレーヤーが最後にボールに触れたと判断し、スローインのボールをチームBに与えるとき、ショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。チームAのヘッドコーチはB1がボールをアウトオブバウンズに出したと考え、ヘッドコーチチャレンジを請求した。ゲーム中のいかなる時間帯でも、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するためにヘッドコーチチャレンジのレビューを行うことができる。そのとき、誤操作があった場合はショットクロックにどのくらいの時間が表示されるかを決定するためにさらにレビューを行うこともできる。レビューで、B1がボールをアウトオブバウンズに出していくて、ボールがアウトオブバウンズに出る前にショットクロックの時限を過ぎていた場合、チームAのショットクロックに時間は残っておらず、ショットクロックバイオレーションとなる。ゲームはエンドラインのアウトオブバウンズからチームBのスローインで再開され、ショットクロックは24秒となる。チームAのヘッドコーチは請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したこととなる。	×	別添資料F – インスタントリプレーシステム (IRS) F-4 ヘッドコーチチャレンジ (HCC)	A	インプリ F-4.12	チームAのヘッドコーチは請求を認められた1回のヘッドコーチチャレンジを使用したことにはならない。
159	1	A1のショットの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。その後ボールはリングに触れなかった。その後A2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のいずれかのプレーヤーに与えられる。また、ショットクロックバイオレーションとなるため、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあつた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム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 12-28	
	2	スローインをするA1がフロントコートでボールをパスした。その後ボールはチームAのフロントコートでスリーポイントエリアにいるいずれかのプレーヤーにショットもしくはバスではなく正当に触れられ、バスケットに入った。審判はチームAの3点を認めた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ 16-10	ボールはスローインから放たれているため、2点が認められる。3点が認められるのはショットもしくはバスのボールがコート上でスリーポイントラインの外側から放たれたときのみ。

161	3	第4クオーター残り44秒、ショットクロック残り17秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、チームBのプレイヤーがボールをチームAのバックコートのテーブルサイドもしくはオボジットサイドのスローインラインのアウトオブバウンズに弾き出した。その後タイムアウトがチームAに認められた。チームAのヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択した場合、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに弾かれた側と同じ側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。	<input type="radio"/> 第17条 スローイン	C インプリ 17-14	
162	4	B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。A1はB1を押し、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A1にファウルを宣した。審判はA1にファウルを宣しているため、加えてフェイクの警告は与えない。	<input checked="" type="radio"/> 第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-13	ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではない場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。
163	5	B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はA1を押し、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B1にファウルを宣した。ファウルに加えて、審判はA1にフェイクの警告（これがチームAの最初のフェイクで、過度なフェイクではない場合）を与える、もしくはテクニカルファウル（チームAがすでにフェイクの警告を与えられている、もしくは最初でも過度なフェイクであった場合）を宣する。	<input type="radio"/> 第36条 テクニカルファウル	B インプリ 36-14	
164	6	第2クオーター残り3:37で、B1がA1にファウルをした。このクオーター4個目のチームファウルであったが、誤って2本のフリースローがA1に与えられた。この誤りが第4クオーター残り4:48に認識された。誤りは訂正できる。	<input type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	C インプリ 44-3	
165	7	第4クオーター残り2:13で、B1がA1にファウルをし、このクオーター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に与えられるはずが、審判は誤ってA1ではなくA2にフリースローを行うように指示した。A2のフリースローは2本とも成功した。 このフリースローの後、第4クオーター残り2:05に一度ゲームが止められたが誤りに気付かず、次にゲームが止められた第4クオーター残り1:23で、この誤りが認識された。 すでに誤りを訂正できる時機を過ぎているため、誤りは訂正できずなかったものとする。	<input type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	C インプリ 44-4	
166	8	第2クオーター残り3:37で、B1がA1にファウルをし、このクオーター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。この誤りが、A1が両方のフリースローを終えゲームクロックが動き始める前に認識された。 誤りは訂正できる。成否にかかわらず、フリースローは取り消される。 ゲームは、スコアラーズテーブルの反対側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、ショットクロックは14秒となる。	<input checked="" type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	A インプリ 44-7	全ての場合において、誤りは訂正できる。成否にかかわらず、フリースローは取り消される。 ゲームはスコアラーズテーブルの反対側の「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。
167	9	第3クオーターで、B2がドリブルをしているA1にファウルをし、このクオーター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に与えられたが、1本目のフリースローを失敗したあと、B1がリバウンドのボールを取り、ゲームは誤って続行された。 この誤りが、第4クオーター残り2:54で認識された。審判は誤りを訂正するため、チームベンチにいたA1(プレーする資格あり)をコートに招き入れ2本目のフリースローを与えた。 フリースローは誰もリバウンドの位置に着かずに行われ、ゲームは誤りの訂正のために止められたところから再開される。	<input type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-12	A1が5個のファウルを宣せられていたり、失格・退場となっていたりした場合、チームAのヘッドコーチはフリースローシューターを指定する。
168	10	第3クオーター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、B1がドリブルをしているA1にファウルをし、このクオーター6個目のチームファウルであった。審判はB1のファウルはゲームクロック残り0.3秒で起きたと判断した。2本のフリースローがA1に与えられたが、A1ではなくA2がフリースローを行おうとした。この誤りが最初のフリースローでボールがA2の手を離れた後で認識された。 A2の2本のフリースローは取り消される。ゲームはチームBのバックコートのスコアラーズテーブルの反対側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Bのスローインで再開され、ゲームクロックは0.3秒となる。	<input type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-14	
169	11	第3クオーター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、B1がドリブルをしているA1にファウルをし、このクオーター6個目のチームファウルであった。審判はB1のファウルはゲームクロック残り0.3秒で起きたと判断した。2本のフリースローがA1に与えられるはずが、審判はA1ではなくA2をシューターに指定してフリースローを行った。この誤りが最後のフリースローでボールがA2の手を離れた後で認識された。 誤りは訂正されずA2の2本のフリースローは有効となり、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、ゲームクロックは0.3秒となる。	<input checked="" type="radio"/> 第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-17	A2の2本のフリースローは取り消され、改めて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、ゲームクロックは0.3秒となる。

変更等							
170	12	B1がショットの動作（アウトオブシューティング）中のA1にファウルをした。審判はA1ではなく、A2をシューターに指定して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たあと、A3がリバウンドのボールを取って2点を得点した。この誤りが、エンドラインの後ろのアウトオブバウンズでチームBにスローインのボールが与えられる前に認識された。成否にかかわらず、A2が行った2本のフリースローは取り消される。A3の得点も認めない。2本のフリースローがA1に与えられ、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44条 訂正のできる誤り	A インプリ 44-18	A3の得点は有効なままとなる。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A1に与えられる。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近いところ（この場面ではエンドラインの後方のアウトオブバウンズ）から再開される。	
171	13	第4クオーター残り0:57で、ボールの無いところでA2がファウルをしたとき、ショットのボールがA1の手を離れていた。ボールは正当にバスケットに入ったが、審判は誤って得点を取り消した。この誤りが、次に審判がゲームを止めた第4クオーター残り0:43に認識された。 誤りは訂正できる。チームAに2点を追加することでスコアシートは訂正される。ゲームは誤りの訂正のために止められたところから再開される。	○	第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-20		
172	14	第1クオーター残り5:47で、B1がA1にファウルをしたが、審判は誤ってB2のファウルとして伝達した。その後、B1は4回のファウルを記録され、B2はその誤りを含め5回のファウルを記録され失格となつた。 第4クオーター残り2:21でゲームが止められたときに、第1クオーターでのファウルの伝達の誤りが認識された。 誤りは訂正できるため、スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤ってB2に記録されたファウルを取り除き、B1に正しくファウルを記録することでスコアシートを訂正した。 それによって、B2は再びゲームに参加できる。また、B1はこの時点で5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり以降のゲームに参加できない。	○	第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-23		
173	15	第4クオーター残り3:45で、チームAは後半2個目のタイムアウトを請求した。スコアラーはこのタイムアウトを誤ってチームBの後半2個目のタイムアウトとして記録した。第4クオーター残り2:44で、ボールがアウトオブバウンズに出て審判がゲームを止めた。第4クオーター残り1:45で、チームBにタイムアウトが認められた。チームBはこのタイムアウトが後半3個目であることを伝えられ、チームBはタイムアウトが残っていない。チームBのヘッドコーチは誤りが起きていることを主張した。スコアラーはクルーチーフと相談し、誤りが認識されたが、審判は訂正できる時機を過ぎているため、誤りはなかったものとした。	○	第44条 訂正のできる誤り	A インプリ 44-25	第4クオーターでゲームクロックが2:00を示すまでに認識されなければならず、誤りを訂正できる時機を過ぎている。誤りは訂正できず、なかったものとする。	
174	16	第1クオーター残り3:34で、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た。スコアラーはこのテクニカルファウルを誤ってチームBのヘッドコーチに記録した。この誤りが、第4クオーター残り1:02にゲームが止められたときに認識された。本来であれば、誤りを訂正できる時機を過ぎている。しかしテクニカルファウルの場合は、コーチの失格・退場につながる恐れがあるため訂正できる。 スコアラーはクルーチーフと相談したあと、誤ってチームBのヘッドコーチに記録されたテクニカルファウルを取り除き、チームAのヘッドコーチに正しくテクニカルファウルを記録することでスコアシートを訂正する。罰則は適用されない。ゲームは誤りの訂正のためにゲームが止められたところから再開される。	×	第44条 訂正のできる誤り	B インプリ 44-26	誤ったチームに記録されたテクニカルファウルは、第4クオーターでゲームクロックに2:00が表示されるまでは訂正できる。 従って、誤りを訂正できる時機を過ぎているため、誤りは訂正できず、かったものとする。	
175	17	第1クオーター残り2:43で、アウトオブバウンズのバイオレーションによってゲームクロックが止められた。スローインの前、ゲームクロックが何も表示されていない状態となった。タイマーは機材をリセットし、機材が再び動くようになったが、誤ってゲームクロックに1:43と設定してゲームが再開された。この誤りが第3クオーターと第4クオーターの間のプレーのインターバル中に認識された。 誤って設定されたゲームクロックは訂正できるため、第4クオーターに1分を追加して11分間でプレーが行われる。	○	第44条 訂正のできる誤り	A インプリ 44-29		
176	18	チームAはバックコートでスローインを与えられた。ショットクロックは24秒に設定されるべきところ、誤って14秒に設定された。A1がコート上でボールをキャッチし、フロントコートへドリブルをして、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った。ボールはリングに触れず、すぐにB2がリバウンドのボールを取った。審判はショットクロックバイオレーションのためゲームを止めたが、テーブルオフィシャルズはショットクロックが誤って設定されたことを認識した。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、ゲームが止められた場所に近いところからスローインがチームAに与えられ、ショットクロックは10秒となる。	×	第44条 訂正のできる誤り	C インプリ 44-34	チームBが新たなボールのポゼションを得ているため、ゲームが止められた場所に最も近いところからスローインがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。	
177	19	クルーチーフによって承認されたIRS機器を利用できるゲームの中で、A1がドリブルをしているとき、A2がB2に肘打ちをした。審判はA2のファウルを宣さなかった。その5秒後にB3がドリブルをしている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。ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のチームメンバーの関与を特定するためにレビューを行うことができる。レビューで、A2がB2に肘打ちをしていた場合、審判はA2にアンスポートマンライクファウルを宣することができ、B3のファウルも宣せられる。それぞれの罰則は起きた順序に従って行われる。誰もリバウンドの位置につかずに2本のフリースローがB2に与えられる。アンスポートマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、B3のファウルの罰則によって取り消される。ゲームは止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからチームAのスローインで再開される。	○	別添資料F-インスタントリプレーシステム(IRS)	A インプリ F-3.3.26		

178	20	<p>クルーチーフによって承認されたIRS機器を利用できるゲームの中で、チームBのヘッドコーチがヘッドコーチチャレンジを請求した。ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを依頼した。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、ヘッドコーチチャレンジのシグナルを示した。その後、審判がシグナルを示してその請求を認める前に、チームBのヘッドコーチは請求の取り下げを申し出た。審判は請求したヘッドコーチチャレンジの取り下げは認めた。</p>	<input type="radio"/>	別添資料F-インスタントリプレーシステム(IRS)	A	インプリ F-4.2	
-----	----	---	-----------------------	---------------------------	---	------------	--

参照：2025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級昇格 : A～C 159問
- CD級更新・昇格・新規 : B～D 161問
- E級更新 : C～D 89問
- E級新規 : eラーニング学習内容より出題 100問