

## 2016岡山県ルールテスト

番号	問 題	解 答
1	ゲームは審判、テーブルオフィシャルズおよびコミッショナーによって進行される。	○ 第1条 1. 1 P. 9
2	コート大きさは境界線の外側ではかって、縦28m、横15mとする。	× 第2条 2. 1 P. 11
3	すべてのラインは幅5cmとし、白色もしくはその他色で見えるように描かれていれよ。	× 第2条 2. 4 P. 11
4	競技時間中、チーム・メンバーの一員はコート上でプレイをすることを認められているときは「プレイヤー」とよばれ、そうでないときは「交代要員」とよばれる。	○ 第4条 4. 1. 3 P. 16
5	プレイのインターバル中はゲームに出場することができるチーム・メンバーはすべてプレイヤーであるとみなされる。	○ 第4条 4. 1. 4 P. 16
6	パンツの長さはひざ上までとする。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは公式大会のユニフォームとしては認められない。ただし身体の成長の著しい小学生以下のカテゴリーにおいてはこのかぎりではない。	○ 第4条 4. 3. 1 (2) P. 17
7	負傷者を保護する必要があると認めるときには審判はただちにゲームを止めてもよい。	○ 第5条 5. 2 P. 19
8	チーム・ベンチ・パーソネルは審判が許可しなくても、負傷したプレイヤーを介抱するためにコートに入ることができる。	× 第5条 5. 4 P. 19
9	プレイヤーが負傷したとき審判の許可があってもなくても、そのチームの誰かがチーム・ベンチ・エリアから出てきてコートに入ったときはそのプレイヤーは「手当てを受けた」ことになる。	○ 第5条 5. 5 P. 19
10	プレイヤーが負傷した場合、あるいは手当てを受けさせる場合はフリースローの1投目のボールがフリースローシューターに与えられたあとであっても1投目と2投目の間、あるいは2投目と3投目の間に当該プレイヤーを交代させることができるこれらの事が起こりプレイヤーを交代させたりした場合は相手チームも同じ人数だけプレイヤーを交代させたりすることができる。	○ 第5条 5. 7 P. 20

## 2016岡山県ルールテスト

11	キャプテンはコーチによって指名された、そのチームの代表者である。	× P. 20 第6条 6. 1
12	ゲーム中、キャプテンはいかなる時でも審判に説明を求めることができる。	× P. 20 第6条 6. 1
13	コーチは、ゲーム開始予定時刻の10分以上前までにゲーム出場することのできるチーム・メンバーの指名・番号、キャプテンの指名・番号、コーチの氏名、アシスタント・コーチをおくときはその氏名のリストをスコアラーに提出する。	× P. 20 第7条 7. 1
14	チーム・ベンチ・パーソネルにはプレイヤーも含まれる。	× P. 21 第7条 7. 3
15	チーム・ベンチ・パーソネル以外は、競技時間中、チーム・ベンチ・エリアにいることはできない。	○ P. 21 第7条 7. 3
16	コーチあるいはアシスタント・コーチは得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数などについてであれば、いかなる時でもテーブルオフィシャルに尋ねることができる。	× P. 21 第7条 7. 4
17	「コーチ」とは、ゲーム中、そのチームを統率、代表し統轄して指導・指揮者をいう。	○ P. 166 解説 6第7条(1)
18	コーチあるいはアシスタント・コーチのうち1人だけは、ゲーム中チーム・ベンチ・エリア内で立ち続けることが認められている。	○ P. 21 第7条 7. 5
19	ゲーム中、アシスタント・コーチが審判に対して話しかけたり、そのほかいかなるはたらきかけをする場合は、テクニカル・ファウルの対象となる行為である。	○ P. 166 解説 6第7条(3)
20	コーチがチームメンバーをスコアシートで確認したあと、チーム・メンバーの氏名と番号が合致していないことが見つかった場合、ゲームの開始前、開始後に関わらず実際に着用している番号に訂正しゲームを続ける。このとき、コーチやメンバーに罰則は科されない。	○ P. 166 解説 6第7条(7)

## 2016岡山県ルールテスト

21	A4が1ピリオド終了のブザーとほとんど同時にショット動作中のB5にファウルをした。ショットは外れ、A4にはフリースローが与えられるが、ピリオドが終了したので、2ピリオドの最初にフリースローをして、その後オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インで2ピリオドを開始した。	× P.23第8条8.8
22	A4が4ピリオド終了のブザーとほとんど同時にショット動作中のB5にファウルをした。ショットは外れ、A4にはフリースローが与えられるが、その時に両チームの得点が同点の場合は、そのフリースローは延長に持ち越され、延長時間はその罰則のフリースローから始める。	× P.23第8条8.9
23	第1ピリオド開始のタイミングは、両チームのジャンパーがセンター・サークル内に入った時から始まる。	× P.24第9条9.1
24	ボールが審判に触れた場合、審判の立っている位置がコートの内外関係なくヴァイオレーションとなり、最後にボールに触れていたチームの相手チームのスロー・インから再開する。	× P.26第11条11.2
25	B3が自チームのフロント・コートから相手チームのパスを空中でカットし、そのままバック・コートに着地したので、バック・パスを宣した。	× 解説P.171第11条(1)
26	ジャンプボールの際、チームBのジャンパーであるB4がボールを2回タップしたので、ヴァイオレーションを宣し、相手チームであるチームAのスロー・インからゲームを再開した。	× P.27第12条12.2.6
27	ジャンプボールの際、ジャンパーはトス・アップされたボールを片手または両手でタップする。ただし、ボールが最高点に達してからタップしなければならない。	○ P.第12条12.2.4
28	第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、主審の手から離れたあとジャンパーにタップされたボールがどちらかのチームにコントロールされる前に再びヘルド・ボールになったときには、再び任意のプレイヤーのジャンプ・ボールでゲームが再開される。	× 解説P.173第12条(4)
29	第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールのとき、主審の手から離れたあとジャンパーにタップされたボールがどちらかのチームにコントロールされる前に再びダブル・ファウルになったときには、そのファウルにかかわったプレイヤー同士のジャンプ・ボールでゲームが再開される。	○ 解説P.173第12条(4)
30	第2ピリオド開始時にチームBのオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスローインが行われる際、B4がA6にファウルをした。その後、チームAからのスロー・インでゲームが再開されたので、次にオルタネイティング・ポゼション・ルールでのスロー・インではチームBがスローインをする。	○ 解説P.175第12条(9)

## 2016岡山県ルールテスト

31	A1が放ったシュートが外れた。リバウンド時にA2がB1にファウルをした。チームコントロールはAチームなので、審判はオフェンスファウルを宣した。	× P. 30 第14条 14. 3 (3)
32	A1がドライブインをする際に、B2からファウルを受けた。審判の笛の後にA1はボールを持ちシュートをしたので、審判はAチームのスローインからゲームを再開した。	○ P. 31 解説 第15条 15. 3 (3)
33	B4が誤って自チームのバスケットにボールを入れてしまった。このとき最後にボールに触れた場所は、Bチームのバスケット側の3Pエリア外だったので、審判のはAチームに3点の得点を認めた。その際、得点はAチームのコート上のキャプテンに記録される。	× P. 32 第16条 16. 2. 2
34	ボールが下からバスケットに入った場合、ボールの一部がリングを通過するとヴァイオレーションとなる。	× P.32 第16条 16. 2. 4
35	最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れたあとでバスケットに入る前にどちらかのプレイヤーがヴァイオレーションをせずにそのボールに触れたときは、その後にそのボールがバスケットに入ったときは2点が認められる。	○ P. 32 第16条 16. 2. 1 (4)
36	B4がヴァイオレーションを起こし、Aチームのスローインとなった。このとき残り時間は0.2秒だった。A1がスローインしたボールをA3がつかんでシュートを行なった。シュートは成功したので、Aチームに2点を加えた。	× P. 32 第16条 16. 2. 5
37	A5がパスしたボールが偶然B2の足に当たり、ルーズボールになった。新たにBチームがボールをコントロールしたが、審判は故意に足を当ててはいないと判断し、ゲームを続行させた。	○ P. 30 第13条 13. 2
38	空中にいるシューターのシュートの動作は、ボールがシューターの手を離れたときに終わる。	× P. 31 第15条 15. 2 (2)
39	A3がシュートをしようとした時、B4がA3にファウルをした。ファウルをされた後にA3が自らの意思でシュートをやめてパスをしたと審判が判断したので、Aチームのスローインからゲームを再開した。	○ P. 176 解説 第15条 (3)
40	A6が、3ポイントエリアからシュートを放った。シュートをブロックしようとして、B3が3ポイントエリア内からボールに触れたが、シュートはそのまま成功した。最後にボールに触れた選手は2ポイントエリア内にいたので、審判はAチームに2点を認めた。	× P. 176 解説 第16条 (1)

## 2016岡山県ルールテスト

41	スロー・インをするA1がスロー・インをする前にボールをアウト・オブ・バウンドの床にはずませてそのボールにふたたび触れたので、アウト・オブ・バウンドのヴァイオレーションを宣し、チームBのスロー・インで再開した。	× p.178 第17条 14.(1).①
42	第2ピリオドを始めるスロー・インでボールがコート内にいるプレイヤーに触れる前にB1にパーソナル・ファウルが宣せられた。このときチームBからタイム・アウトの請求があったが、認められなかった。	○ p.183 第18条・19条 15.(7)
43	プレイのインタヴァルおよびハーフタイムの間に交代するときは、交代要員はスコアラーに交代を申し出る必要はない。	× p.185 第19条 16.(5)
44	ゲーム開始予定時刻から15分が過ぎてもプレイをする用意のととのったプレイヤーが5人そろわなかった場合、そのゲームは没収となり、20対0で相手チームの勝ちとする。	○ p.41 第20条 20.1
45	ゲーム中、1チームのコート上でプレイすることができるプレイヤーの数が1人になったときは、ゲームは終了し、20対0で相手チームの勝ちとなる。	× p.41 第21条 21.2.1
46	A5がバスケットの上方にスロー・インしたボールがコート内のプレイヤーに触れる前に、B3がボール全体がリングよりも高いところにあるときにバスケットの下から手を入れてボールに触れることはインタフェアである。	○ p.179 第17条 14.(5)
47	ベンチにコーチとアシスタント・コーチがいる場合、アシスタント・コーチにタイムアウトを請求する権利はない。	× p.35 第18条 18.1
48	ファウルを受けたA4に3本のフリースローが与えられることになったが、接触による出血があったためA5と交代をした。A5が3投目のフリー・スローを行う前にA4が治療を終えることができたため、A5と交代をして3投目はA4が行った。	× p.40 第19条 19.3.8
49	スロー・インのとき、スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる前にリングに触れた場合は、ショット・クロックはリセットされない。	○ p.179 第17条 14.(4)
50	コートから退くプレイヤーは、審判やスコアラーに報告しないで、コートのどこからでも直接チーム・ベンチにもどってよい。	○ p.39 第19条 19.3.5

## 2016岡山県ルールテスト

51	A4にトラヴェリングが宣せられ、チームBのスローインになったがスローインをするプレイヤーに審判がボールを与える前に、B4にパーソナル・ファウルが宣せられた。審判はチームAのスローインでゲームを再開した。	× 解説P187 第22条具体例 スローインは相殺され、オルタネイティング・ポジション・ルールによるス
52	コート内でボールをしっかりとつかんだままジャンプした両チームのプレイヤーが着地した時に、コートの境界線やアウトオブバウンズの床に触れたりした場合は、ヴァイオレーションとはせずに、ジャンプボール・シチュエーションとする。	○ 解説P188 第23条(4)
53	ドリブルをしている間でもドリブルが終わった後、ボールをコントロールしているプレイヤーが故意にボールを相手チームのプレイヤーに当てたり触れさせたりした場合は、ボールがドリブラーの意図せぬ方向にこぼれたとはみなさないで、ボールをリカヴァーしたあと、新たなドリブルをすることはできない。	○ 解説P188 第24条
54	パスのボールを受け取ったプレイヤーがボールをバックボードに当て、その他のプレイヤーが触れる前にそのボールをキャッチした場合は、ショットやパスに関係なく、そのプレイヤーはひとつづきのドリブルを終えたことになるので、新たにドリブルをすることができない。	× 解説P189 第24条(2) 審判がショットと判断した時は、ドリブルをすることができ
55	ひとつづきのドリブルを終えたプレイヤーが、ボールを空中に投げ、ボールが空中にある間やバックボードに触れた後、あるいは床に触れた後に他のプレイヤーが触れないうちにそのボールに触れることは、そのプレイを審判がショットと判断した時には許されるが、そうでない場合にはヴァイオレーションである。	○ 解説P189 第24条(2)
56	プレイヤーがボールを得ようとしたりボールをつかもうとした勢いで、ボールをつかんだあとにボールを持ったまま床にたおれたり、ボールを持っているプレイヤーがバランスをくずしてボールを持ったまま床にたおれることは、トラヴェリングにはならない。(故意に床にたおれた場合は除く)	○ 解説P190 第25条(3)
57	ボールを持ったまま床にたおれていたり、横たわっていたり、座り込んだりしているプレイヤーが、ボールを持ったまま床をこぼることはトラヴェリングになる。	○ 解説P190 第25条(3)
58	ボールを持ったまま床にたおれていたり、横たわっていたり、座り込んだりしているプレイヤーが、ボールを持ったまま立ち上がることはトラヴェリングにはならない。	× 解説P190 第25条(3) トラヴェリングである。
59	チームAがバックコートでドリブルをしながらボールを運んでいる時、審判は制限区域内に3秒以上いたチームAのプレイヤーに3秒ルールを宣した。	× 解説P191第26条(1) ボールがフロント・コート内でチームコントロールされてい
60	3秒にみたない間、制限区域内にいるプレイヤーが、ショットをするためにドリブルをしていた。プレイヤーはドリブルをしながら3秒以上、制限区域内にいたので、審判は3秒ルールを適用した。	× P46第26条 26. 1. 2(3)

## 2016岡山県ルールテスト

61	コート内でライブのボールを持っているプレイヤーは、相手チームのプレイヤーが1mより近い正当な位置で積極的に防御をしているときでなければ、近接して防御されていることにはならない。	○ P.47 第27条 27.1
62	ボールが、センターラインをまたいで立っている攻撃側プレイヤーに触れたとき、ボールはフロント・コートに進められたことになる。	× P.47 第28条 28.1.2 (2)
63	ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき、次のスロー・インがバック・コートでのアウト・オブ・バウンズで与えられるときは、8秒はリセットしてかぞえられる。	× P.48 第28条 28.1.3 (8)
64	24秒(14秒)の制限の終わり近くにショットがなされ、そのボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴った場合、ボールがリングに触れなくても、リングに触れなかったそのボールを相手プレイヤーが明らかに直接コントロールすることができると審判が判断した場合は、ヴァイオレイションを宣せずゲームをつづけさせてもよい。	× P.48 第29条 29.1.2 (3)
65	ボールがライブでゲーム・クロックが動いているときにショット・クロックの合図が誤って鳴ってしまったときは、審判はただちにゲームを止め、審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正し、それまでボールをコントロールしていたチームのスロー・インで再開される。	× P.50 第29条 29.2.4
66	自チームのフロント・コートからジャンプして空中にいる間にボールをあらたにチーム・コントロールしたプレイヤーがそのボールを持ったまま自チームのバック・コートに着地した場合は、ボールをバック・コートに戻すことの制限は適用されない。	○ P.50 第30条 30.1.2
67	フリースローに対するゴール・テンディングとは、フリースローのためにショットされてバスケットに向かってボールがリングに触れる前に、防御側のプレイヤーがそのボールに触れることをいう。	× P.52 第31条 31.2.2
68	ボールが攻撃側チームのバスケットの中にある間に、防御側プレイヤーがそのボールやバスケットに触れ、そのボールがバスケットを通過することを妨げることはインタフェアである。	○ P.53 第31条 31.2.4 (4)
69	ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちにパーソナル・ファウルがあったとき、ファウルののちボールがバスケットに入らず、リングにも触れなかった場合は、ヴァイオレイションが成立したことになる、そのファウルはなかったものとみなす。	○ P.200 第29条 (15) ②
70	A4がショットをしたボールがバスケットに入った。その直後(チームBのプレイヤーがアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前)にB13がA7にファウルをしたので、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。再開時のショット・クロックは何秒に設定するか。 ①14秒 ②24秒	①14秒 P.195 解説 第29条 (1) g

## 2016岡山県ルールテスト

71	<p>防御側プレイヤーが相手チームのプレイヤーに①)、②)ときその防御側プレイヤーは最初の正当な防御の位置を占めたことになる。</p>	<p>①向かい合い② 両足を普通に広げて 床につけた P57第33条 33.3(1)</p>
72	<p>正当な防御の位置を占めたプレイヤーは、負傷を避けるためや衝撃を和らげるために、その場で向きを変えて、相手に背を向けても差し支えない。</p>	<p>○ P58第33条 33. 4(5)</p>
73	<p>ボールをコントロールしないで、動いている相手に対して位置を占めるときに許される距離としては相手の速さによるが、通常の腕一本分の距離が必要である。</p>	<p>× P58第33条 33. 5(3)</p>
74	<p>プレイヤーは空中にいる相手チームのプレイヤーの下りるコースに入って触れ合いを起こしてはならない。空中にいるプレイヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、通常はテクニカル・ファウルであり、場合によってはディスクォーリング・ファウルになる。</p>	<p>× P59第33条 33. 6(3)</p>
75	<p>通常、スクリーンプレイを行うとき、止まっている相手チームのプレイヤーの横で(視野の中)でスクリーンをしようとするプレイヤーは相手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離を置いて位置を占めなければならない。</p>	<p>× P60第33条 33. 7(3)②</p>
76	<p>相手が止まっているのに、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンしようとしているプレイヤーが触れ合いを起こしたときは、ホールディングファウルとなる。</p>	<p>× P60第33条 33. 9(1)</p>
77	<p>バスケットに向かってペネトレーションした攻撃側プレイヤーが正当な防御の位置を占めた防御側プレイヤーのトルソーに突き当たったとしても、その触れ合いが起こったときにその防御側プレイヤーがノーチャージセミサークル内にいたときはその攻撃側プレイヤーに対してチャージングが宣されることはない。</p>	<p>○ P61第33条 33. 10</p>
78	<p>いかなる場合でも、プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れることがあったときは、パーソナルファウルとなる。</p>	<p>× P61第33条 33. 11(1)</p>
79	<p>パーソナルファウルとは、ボールがライブであったときに、相手チームのプレイヤーとの不当なからだの触れ合いによるファウルのことを言う。</p>	<p>× P63第34条 34. 1.1</p>
80	<p>ダブルファウルが宣されたときに、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。</p>	<p>○ P64第35条 35. 2(1)</p>



## 2016岡山県ルールテスト

81	テクニカル・ファウルが宣せられた時、フリースローシューターに2個のフリースローが与えられる。	× (36条 4, 2)
82	Aチームのプレイヤーが激しくひじを振り回し、Bチームのプレイヤーと触れ合いを起こした。審判はただちにテクニカル・ファウルを宣した。	× (第36条3, 1)
83	第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にAチームにスローインが行われ、ボールがプレイヤーの手から離れる前にB2がA2にファウルをした。審判はアン・スポーツマン・ライク・ファウルを宣した。	○ (37条1, 1(4))
84	コート上でAチーム、Bチーム間で暴力行為が起こりそうになった。Aチームのコーチは争いを止める為にチーム・ベンチ・エリアを出た。この場合、コーチは失格、退場にはならない。	○ (39条、2, 2)
85	ファイティングの規定によるディスクオリファイング・ファウルはチーム・ファウルにかぞえる。	× (39条3, 3)
86	A1がフロントコートのエンドラインからスローインしようとした時、チームBの交代要員2人、続いてチームAの交代要員2人がコート内に入りもみ合いになった。審判はファイティングの規定を適応し、4人を失格・退場にして、チームAの元のスローインの位置からゲームを再開した。	× (39条3, 2)
87	A1のプレイヤーがショットを決めた後、そのボールにA2のプレイヤーが故意にボールに触れゲームを遅らせた。審判はA2の選手、Aチームベンチに警告を与えた。その後B1のプレイヤーがショットを決めた後そのボールにB2のプレイヤーが故意に触れた。審判はテクニカル・ファウルを宣しAチームにフリースローとスローインを与えた。	× (第36条3, 1)
88	ハーフタイム中Aチームのコーチが審判へ暴言を吐いた。審判はコーチにテクニカル・ファウルを宣し、第3ピリオドでBチームにフリースローとスローインを与えた。ポジション・アローはBチームを指していたので、スローインをしたのち、ポジション・アローの向きを変えた。	× (212ページ)
89	B1が最後のフリースローでA1のがボールがリングに触れる前にインタフェアをした。審判はBチームに1点を与え、A1にテクニカル・ファウルを宣した。	○ (36条3, 1)
90	第1ピリオドが始まる前に、Aチームのコーチが暴言を吐いたためテクニカル・ファウル宣した。審判はBチームにフリースロー1本とスローインを与えた。	× (36条4, 2)

## 2016岡山県ルールテスト

91	1プレイヤーにパーソナル・ファウルやテクニカル・ファウルにかかわらず、合わせて5回のプレイヤー・ファウルが宣せられた場合は主審により宣せられる。	× P. 72 第40条40. 1
92	5回のファウルを宣せられたプレイヤーがさらにファウルを宣せられたときは、コーチにテクニカル・ファウルが記録されるが、チーム・ファウルには数えない。	○ P. 72 第40条40. 2 P. 164解説 3第4条(10)
93	チーム・ファウルにかぞえるファウル(プレイヤー・ファウル)とは、プレイ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。	○ P. 72 第41条41. 1. 1
94	プレイのインターヴァル中に起こったチーム・メンバーのファウルはチーム・ファウルに数え、次のピリオドに起こったものとして記録される。	○ P. 72 第41条41. 1. 2
95	延長時間に起こったチーム・ファウルは第4ピリオドに起こったものとみなす。	○ P. 72 第41条41. 1. 3
96	ボールをチーム・コントロールしているかまたはスロー・インが与えられることになっていたチームのプレイヤーがパーソナル・ファウルをしたとき、チーム・ファウルの罰則が適用する。	× P. 72 第41条41. 2. 2 P. 218解説 36第41条(3)
97	チーム・ファウルの罰則が適用されるチームのプレイヤーがショットの動作中でない相手チームのプレイヤーにパーソナル・ファウルをしたときは、罰則として、スロー・インではなく2個のフリースローが与えられる。	○ P. 72 第41条41. 2. 1
98	1プレイヤーにパーソナル・ファウルやテクニカル・ファウルにかかわらず、合わせて5回のプレイヤー・ファウルが宣せられ退場した場合、代わって出場するプレイヤーは、1分以内にコートに入らなければならない。	× P. 72 第41条40. 1
99	1チームに各ピリオド4回のチーム・ファウルが記録されたあと、チーム・ファウルの罰則が適用される。	○ P. 72 第41条41. 1. 1
100	チーム・コントロール・ファウルとは、アンスポーツマンライク・ファウルやテクニカル・ファウル、ディスクオリファイング・ファウルなどのことを示す。このとき、チーム・ファウルの罰則が適用される。	× P. 218解説 36第41条 (3)(4)(6)

## 2016岡山県ルールテスト

101	ダブル・ファウルの場合は、罰則を相殺し、ファウルは記録しない。	× P73 第42条 42.2.3
102	テクニカル・ファウルが宣せられてフリースローが与えられる場合は、キャプテンがフリースロー・シューターとなる。	× P75 第43条 43.2.2
103	フリースロー時に、リバウンドの位置を占めないプレイヤーは、ボールがリングに触れるか、フリースローが終わるまでは、フリースロー・ラインの延長上より後方で、スリー・ポイント・ラインの外側にいなければならない。	○ P76 第43条 43.2.5
104	フリースロー・シューターのヴァイオレーションと同時にあるいは、直前や直後に相手チームのヴァイオレーションが起こった場合は、フリースローのやりなおしをする。	× P76 第43条 43.3.1(1)
105	フリースローが不成功で、最後のフリースローの時、両チームプレイヤーが(フリースロー・シューターは除く)がヴァイオレーションをした場合はフリースローのやりなおしをする。	× P77 第43条 43.3.3(3)
106	与えるべきフリースローを与えないでゲームを再開してしまった場合で、スロー・インのボールを誤って与えられたチームが相手チームよりも先に得点した場合は、処置の誤りはなかったものとする。	○ P79 第44条 44.3.2(2)
107	処置の誤りに気がつき、審判がゲームを止めるまでの間に認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こったすべてのことは有効であり、取り消されない。ただし、当該の誤ったフリースローの得点は取り消される。	○ P77 第44条 44.2.3
108	誤った処置が確認され、訂正ができる場合で、フリースローを与えられるべきプレイヤーが交代して、交代要員となっていた場合は、訂正のフリースロー・プレイヤーはコーチが指名をする。	× P78 第44条 44.2.5(1)
109	誤った処置が確認され、訂正ができる場合で、フリースローを与えられるべきプレイヤーが5回のファウルを宣せられていた場合は、そのプレイヤーと交代して出場していたプレイヤーが代わりに訂正のフリースローをする。	○ P78 第44条 44.2.5(2)
110	テーブル・オフィシャルズは、スコアラー、アシスタント・スコアラー、タイマーおよびショット・クロック・オペレーター各1人とする。	○ P81 第45条 45.2

## 2016岡山県ルールテスト

111	審判とゲームの関係は、ゲーム終了後、主審がスコアシートを承認しサインしたときに終わるが、審判が判定をくだす権限は、ゲーム開始予定時刻の5分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。	× P.82 第46条 46.9
112	審判の意見が一致しないときなど必要なときは主審が最終的な決断をくだすが、その際、副審、コミッショナーあるいはテーブル・オブシャルズに意見を求めてもよい。	○ P.82 第46条 46.11
113	審判はそれぞれ独自に判定をくだす権限をもつ。また主審も副審も同じ任務と権限でゲームを進行する。	× P.84 第47条 47.5
114	ゲーム中、審判の判定や決定に対して抗議したり無視することはテクニカル・ファウルの対象ではない。	× P.84 第47条 47.6
115	タイム・アウトや交代を知らせるための合図に審判が気がつかなかったり、合図器具自体が鳴らなかった場合、スコアラーは、タイマーおよびショット・クロック・オペレーターにゲーム・クロックやショット・クロックを動かさないように指示し、何らかの方法で審判に知らせなければならない。	○ P.225 解説 第48条 (5)
116	記録の誤りがゲーム終了後、主審がスコアシートにサインする前に見つかったとしても、その誤りを訂正することはできない。	× P.85 第48条 48.4(2)
117	タイマーは審判が笛を鳴らしてタイム・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、50秒が経過したときに合図器具を鳴らして審判に知らせるが、60秒が経過したときは合図器具を鳴らさなくてもよい。	× P.86 第49条 49.3
118	タイマーはゲーム開始の10分前になったとき、あるいは各ピリオド、各延長時限の前のピリオドの競技時間が終了したのち、すみやかにプレイのインタヴァルの時間をはかり始めるが、ピリオド終了後ただちにフリースローを行なう場合もインタヴァルの内に含まれる。	× P.86 87 第49条 49.4
119	ダブル・ファウルの処置が適用された結果、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・インが与えられるときは、24秒の制限の残り時間を継続してはかる。	○ P.228 解説 第50条 (5)
120	ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが14秒未満でなおかつあらたにヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性が残っていない場合でも、ショット・クロックの表示装置の電源は切らずに表示しておく。	× P.89 第50条 50.6