

2026年度 JBAルールテスト用問題集（175問）

2026年3月30日更新

参照：2026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 150問
- CD級昇格・新規 : B～D 161問
- E級新規 : eラーニング学習内容より出題 100問

	問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度	解説
1 2 3 4 5	1	ゲームに関わる全ての人物（テーブルオフィシャルズ、テクニカルデリゲート/コミッショナー（同席している場合）、プレーをすることができる全てのチームメンバー、ヘッドコーチおよびその他のチーム関係者）は、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ただちに審判に知らせることが求められる。	○	第1条 定義	D	ルール 1-2
	2	チームが防御するバスケットを「相手チームのバスケット」といい、チームが攻撃するバスケットを「自チームのバスケット」という。	×	第1条 定義	D	ルール 1-3 チームが攻撃するバスケットを「相手チームのバスケット」といい、防御するバスケットを「自チームのバスケット」という。
	3	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より外側に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	D	ルール 2-5-2 センターラインはバックコートの一部である。
	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線から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、タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別によく見える適切な表示装置が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 7 8 9 10 11 12 13 14	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ヤーであるとみなされる。	○	第4条 チーム	B	ルール 4-1-4
	3	各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。番号は0、00および1から99のいずれかを用いるが、同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができない。	×	第4条 チーム	C	ルール 4-3-2 番号は0、00および1から99のいずれかを用いるが、同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。
	4	A5はユニフォームのパンツの下にくるぶしまで伸びているコンプレッションウェアを着用したため、審判は着用を認めなかった。	×	第4条 チーム	D	インプリ 4-7 コンプレッションウェア（アンダーパンツ）を着用することは正当であり、いかなる長さでも着用することができる。
	5	怪我をしたプレーヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1本目のボールがフリースローシューターに与えられた後であっても、1本目と2本目のフリースローの間、あるいは2本目と3本目のフリースローの間に当該プレーヤーを交代させることができる。	○	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	ルール 5-8
	6	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。
	7	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を交代させなければならない。	×	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ヤーを介助することができ、そのプレーヤ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。
	8	A1が怪我をしてゲームは中断された。A1は速やかにプレーを続けることが難しく、審判は笛を吹き、通常の交代の合図をした。A1と交代をする交代要員がプレーヤーになったあと、チームAがタイムアウトを請求し、審判はこれを認めた。タイムアウト終了後、A1はタイムアウト中に回復したため、タイムアウト終了後に審判はA1が引き続きプレーを続けることを認めた。	×	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	インプリ 5-14、5-15 A1と交代をする交代要員がすでにプレーヤーとなっている。よってA1は、ゲームが再開し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、コートに戻ることはできない。
	9	キャプテンはゲーム中、いかなる時間帯でも、審判とコミュニケーションを取ることができる。	×	第6条 キャプテン：任務と権限	D	ルール 6-1 キャプテンは、ヘッドコーチによって指定されたそのチームのコート上での代表者である。ゲーム中、ボールがデッドでゲームクロックが止められているときにのみ、キャプテンは礼儀正しく審判とコミュニケーションを取ることができる。

15	10	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トコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-2	
16	11	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が、審判は誤りはなかったものとし、チームAに罰則は与えず、ゲームを続けた。	○	第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限	C	インプリ 7-4、7-5	ゲーム開始後に発見された場合は、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。
17	12	A1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、B1がまだ空中にいるA1にファウルをし、ボールはバスケットに入った。A1に3点が与えられ、B1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ォ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、A1に対するB1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	B1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ォ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、B1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。
18	13	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	
19	14	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	
20	15	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B1がA1にパーソナルファウルをした。第1クォーターは始められている。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。ゲームはバック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24秒となる。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。
21	16	ショットの動作（アクトオブシューティング）中で、シューターのひと続きの動作が始まった後で、ディフェンスのプレーヤーがいずれかの相手プレーヤーにファウルをした、あるいはディフェンスのチームのチームベンチに座ることを許された人物がテクニカルファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの動作でショットを終えたとき、ボールはデッドにならず、ショットが成功した場合はその得点は認められる。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	B	インプリ 10-1	
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、ボールがタップされるまで、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、越えたりしなれば（ライン上のシリンダーを含む）、最初に位置を占めた位置から、ボールがタップされる前に動いてもよい。	○	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	B	ルール 12-2-8	ボールがタップされるまでの間のジャンパー以外のプレーヤーに対する制限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（ライン上のシリンダーを含む）ことのみとなる。
24	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A1がボールに触れた。A1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バックコートからスローインを与えられショットクロックは24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ずに、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	C	インプリ 12-3	チームBはセンターライン近く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。
25	20	チームBはオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられるはずが、審判あるいはスコアラー、もしくはその両方が誤ってスローインをチームAに与えてしまい、スローインのボールをコート内でA2が保持したとき、審判は誤りに気がつきゲームを止めた。審判は誤りを訂正し、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。	×	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 12-9	ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れた後は、誤りは訂正することができない。その誤りの結果、チームBは次のジャンプボールシチュエーションで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ことはない。
26	21	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A1がボールを手離すまでに5秒以上が経過した。A1のバイオレーションであるため、ゲームは元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の間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームは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。

27	22	ボールを持っているA1は得点するためにバスケットに向かってひと続きの動作をしている。このときB1が手をしっかりとボールにかけ、A1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。審判はA1のトラベリングのバイオレーションを宣した。	×	第12条 ジャンプボール・オルタネイティングポジション	C	インプリ 12-23	ジャンプボールシチュエーションとなる。
28	23	A1は故意に拳を使ってA2にパスをした。審判はA1のバイオレーションを宣した。	○	第13条 ボールの扱い方	D	インプリ 13-1	
29	24	チームAは15秒間ボールをコントロールしている。A1はA2にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B1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。
30	25	動きながらではないショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）はプレーヤーが片手または両手でボールを支え持ったときに始まる。	×	第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	D	インプリ 15-1	動きながらではないショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）はプレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときに始まる。
31	26	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、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、A1はA2にボールをパスした。審判はショットの動作（アクトオブシューティング）中のファウルとし、A1に2本のフリースローを与えた。	×	第15条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	D	インプリ 15-8、15-9	ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされた後にパスをしたときは、もはやショットの動作中であるとみなされない。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。
32	27	ツーポイントゴールのために両手でボールを持ったA1はバスケットに向かってドライブをした。B1はA1にファウルし、その勢いでA1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。A1のゴールは認められず2本のフリースローがA1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）中のプレーヤー	C	インプリ 15-11	
33	28	A1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A2に向けてボールをパスした。ボールはバスケットを試みたバスケット付近にいるB2に触れた後、バスケットに入ったため、審判はチームAに3点を認めた。	○	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ16-5、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パスが放たれたコート上の位置によって定義される。A1のパスはスリーポイントゴールエリアから手離されており、3点がチームAに認められる。
34	29	第4クォーター残り2:02で、A1が得点し、ボールがバスケットを通過した。B1がエンドラインでスローインをしようとしていたボールを持ったとき、ゲームクロックは残り2:00となったので、タイマーはゲームクロックを止めた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	C	インプリ16-15	得点されたとき、ゲームクロックは2:01以上を示している。したがって、ゲームクロックは止められない。
35	30	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でもしくは成功した最後のフリースローに続いてエンドラインからスローインを行うプレーヤーは、エンドラインと平行にあるいは（加えて）後方に動くことができ、エンドラインの外側にいるチームメイトとボールをパスすることができるが、スローインに要する時間が5秒を超えてはならない。これは不当にスローインを妨げたことでディフェンスのチームがバイオレーションを宣せられ、いずれかのチームによってタイムアウトが認められたあと、またはスローインが再度行われるときも適用される。	○	第17条 スローイン	C	インプリ 17-37	
36	31	A2がバックコートでドリブルをしているとき、B1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継続となる。	×	第17条 スローイン	C	インプリ 17-43	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。ディフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられ、スローインの位置がバックコートの場合、ショットクロックは24秒となる。
37	32	交代が認められる時機がちょうど終わるときに、交代要員のA6がスコアラーズテーブルに走り、大きな声で交代を申し出た。タイマー（国内大会ではスコアラー）が反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。審判がゲームを止めたことにより、ボールはデッドになりゲームクロックは止められたままになるので、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 18/19-8	審判がゲームを止めたことにより、ボールはデッドになりゲームクロックは止められたままになるので、通常は交代が認められる時機になる。しかしながら請求は遅すぎたので、交代は認められない。ゲームは速やかに再開される。
38	33	ドリブルをしているA1がテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウルによる罰則のフリースローを行うためにB6が交代を申し出た。審判はこれを認め1本のフリースローをB6に与えた。	○	第18条 タイムアウト、第19条 交代	C	インプリ 18/19-13	

39	34	テクニカルファウルが宣せられた後にタイムアウトが請求されたときは、テクニカルファウルの罰則によるフリースローが行われた後にタイムアウトが認められる。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	B	インプリ 18/19-24	タイムアウトが請求されたときはいつでも、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられる前後かどうかにかかわらず、フリースローが行われる前にタイムアウトが認められる。
40	1	ボールが境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたとき、ボールはアウトオブバウンズになる。	○	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	D	ルール 23-1-2	
41	2	サイドラインの近くで、両手でボールを持ったA1がB1とB2に近接してガードされた。A1が持っているボールに、片足がアウトオブバウンズに触れているB1が触れた。B1のアウトオブバウンズのバイオレーションである。	○	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	D	インプリ 23-3	境界線上あるいは境界線の外側にいるプレーヤーにボールが触れたことでボールがアウトオブバウンズとなった場合、このプレーヤーがボールをアウトオブバウンズに出したとみなす。
42	3	コート上で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、5歩走ったあと弾んだボールを他のプレーヤーが触れないうちにキャッチした。これはドリブルである。	○	第24条 ドリブル	D	ルール 24-1-2	
43	4	A1はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけて意図的にボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした。そのあと、A1はショットやパスをすることができるが、ドリブルを始めることはできない。	×	第24条 ドリブル	B	インプリ 24-2	プレーヤーが相手チームや自チームのバックボードをめがけて意図的にボールを投げた場合、ドリブルとはみなされない。ボールをキャッチしたあと、A1はショットやパス、ドリブルを始めることができる。
44	5	A1はドリブルを終えたあと、B1の脚に意図的にボールを投げて当てた。A1はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。これはA1の正当なプレーである。	×	第24条 ドリブル	C	インプリ 24-7	A1のダブルドリブルのバイオレーションである。B1がボールに触れたわけではなく、ボールがB1に触れたとみなし、A1のドリブルは終わっている。A1は再びドリブルをすることはできない。
45	6	両手でボールを持ってピボットをしているA1が、バランスを崩しコート上に倒れた。ピボットフットがフロアから離れた場合、トラベリングのバイオレーションである。	×	第25条 トラベリング	B	ルール 25-2-2 インプリ 25-2	A1の正当なプレーである。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。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ろ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。
46	7	A1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A1のトラベリングのバイオレーションではない。	×	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-1 インプリ 25-5	A1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れることはできない。
47	8	相手チームの制限区域内に3秒未満いたA1は、3秒のバイオレーションを避けるためにエンドラインからアウトオブバウンズに移動した。その後A1は再び制限区域に入った。A1の3秒のバイオレーションである。	○	第26条 3秒ルール	C	インプリ 26-2	
48	9	A1がバックコートでドリブルをしているときに、A2は相手チームの制限区域内に3秒以上とどまった。A2の3秒のバイオレーションである。	×	第26条 3秒ルール	D	インプリ 26-3	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。
49	10	フロントコートからスローインをするA1がボールを持っている間、A2が相手チームの制限区域内に3秒以上とどまった。A2の3秒のバイオレーションである。	×	第26条 3秒ルール	C	インプリ 26-5	A2の正当なプレーである。チームAは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が、ゲームクロックはまだ動いていない。
50	11	A1はB1に近接して4秒間ガードされた。その後A1はボールをファンブルし、再びキャッチした。審判はA1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。	×	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	A1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。
51	12	A1がバックコートで5秒間ドリブルをしたあと、ヘルドボールが起きた。チームAに次のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられた。チームAがフロントコートへボールを進めるための時間は8秒にリセットされる。	×	第28条 8秒ルール	C	インプリ28-1、28-2	ジャンプボールシチュエーションによってショットクロックが止められた結果、オルタネイティングポゼッションのスローインが、ボールをコントロールしていたチームにバックコートで与えられる場合、8秒は継続となる。 この場合、チームAは3秒でボールをフロントコートに進めなければならない。

52	13	A1がバックコートからドリブルをし、両足が完全にフロントコートに触れたが、ボールはまだバックコートでドリブルされていた。その後A1は両足をバックコートに戻した。ドリブルをしているA1は両足が完全にフロントコートに触れたため、ボールはフロントコートに進められたとみなされる。8秒はリセットとなる。	×	第28条 8秒ルール	B	インプリ 28-5	バックコートからフロントコートにドリブルをしているとき、ドリブラーの両足とボールが完全にフロントコートに触れた時点で、ボールがフロントコートに進められたとみなされる。8秒は継続となる。
53	14	A1がバックコートでライブのボールをコントロールして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	
54	15	A1がバックコートでライブのボールをコントロールしているときに、両足が完全にフロントコートに触れているA2に向かってパスをした。A2はボールをキャッチできず、ボールはA2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A3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A2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、A3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ENSE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る。8秒は数え直され、ボールをバックコートに戻すバイオレーションにもならない。
55	16	A1がバックコート内でボールのコントロールを得た。4秒後に、B1がチームAのバックコートのアウトオブバウンズにボールを弾き出した。(チームAはまだフロントコートにボールを進めていない。)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。審判はボールをフロントコートに進めるまでの残り時間4秒を把握する必要はあるが、それをプレーヤーに伝える必要はない。	×	第28条 8秒ルール	D	インプリ 28-6、28-8	審判はボールをフロントコートに進めるまでの残り時間が4秒であることをスローインをするチームAのプレーヤーに伝える。
56	17	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。A1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。
57	18	A1のショットで、ボールはバックボードに触れたが、リングには触れなかった。そのボールにB1が触れたが、コントロールはできなかった。その後A2がボールのコントロールを得たとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はショットクロックのブザーはなかったものとし、ゲームを続行させた。	×	第29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-3	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。ボールがリングに触れておらず、相手チームのプレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られていない。
58	19	B1はショットの動作(アクトオブシューティング)中のA1にファウルをし、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。ボールはまだA1の手の中にあり、B1のファウルがショットクロックのブザーが鳴る前に起きていた場合、ショットクロックのバイオレーションではない。A1のゴールは認められる。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。	○	第29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-6	
59	20	ゲームクロック残り25.2秒で、チームAが新たにボールのコントロールを得て、ショットクロックは24秒から開始された。ショットクロック残り1秒で、A1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、A2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残り0.8秒のまま、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29/50条 ショットクロック	B	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な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。
60	21	ゲームクロック残り25.2秒で、チームAが新たにボールのコントロールを得て、ショットクロックは24秒から開始された。ゲームクロック残り1.2秒で、A1が手にボールを持っているとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はショットクロックバイオレーションを宣しゲームを止めた。そのとき、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残り0.8秒のまま、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29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-8	ゲームクロック残り1.2秒でバイオレーションが起きており、審判はゲームクロックを修正する。ゲームクロックは1.2秒で、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する。

61	第5章 バイオレーション	22	相手チームが得点をしたあと、ゲームクロック25.3秒で、チームAはエンドラインの後方からスローインを行った。ショットクロックの時限の終了間際に、A1がA2にパスをしたボールにB1が触れ、ショットクロックのブザーが鳴った。Bチームが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られなかったため、審判は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秒が表示されていた。審判は、ゲームクロック残り1.3秒に修正し、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する。	×	第29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-11	ゲームクロックに0.8秒が表示されている状態で起きたチームAのショットクロックのバイオレーションである。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、ゲームクロックには引き続き0.8秒が表示される。
62		23	ショットクロック残り10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、ジャンプボールシチュエーションが起きた。オルタネイティングポゼッションのスローインが、チームAに与えられた。ショットクロックは14秒となる。	×	第29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-12、29/50-13	ショットクロックは10秒となる。それまでボールをコントロールしていたチームがオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられる場合、そのチームのショットクロックはジャンプボールシチュエーションが起きた時点から継続となる。
63		24	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、A1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29/50条 ショットクロック	C	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場合、ショットクロックは14秒となる。
64		25	ショットクロック残り5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残り14秒で、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のスローインで再開される。	×	第29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-18	等しい罰則を相殺したあと、ゲームはチームAのスローインで再開される。ショットクロックは5秒となる。
65		26	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、B1が足を出して意図的にボールを蹴った。審判はB1のバイオレーションを宣した。ゲームはショットクロック残り12秒で、フロントコートからチームAのスローインで再開される。	×	第29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-14、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。
66		27	A1のショットのボールがリングに触れた。A2がリバウンドのボールを取りチームAがコントロールした。その9秒後に誤ってショットクロックのブザーが鳴ったため、審判がゲームを止めた。ショットクロックがリセットされなかったという操作の誤りであるため、コミッショナー（同席している場合）、ショットクロックオペレーターと協議したあと、ゲームはチームAのスローインで再開され、ショットクロックは残り14秒となる。	×	第29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-23	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場合は、ショットクロックは継続となる。この場合、ショットクロックは残り5秒となる。
67		28	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17秒となる。	○	第29/50条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-27	
68		29	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29/50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。
69		30	ショットクロック残り19秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているときにB2がA2にアンスポーツマンライクファウルをした。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA2に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのス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る。ショットクロックは19秒となる。	×	第29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-34	アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォ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コアラーズテーブルの反対側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。
70		31	ショットクロック残り20秒で、A1がショットをした。ボールはリングに触れ、A2がボールのコントロールを得た。A2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29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-37	
71	32	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。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。ショットクロックは24秒となる。	×	第29/50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。	

72	33	ショットクロック残り8秒で、A1がショットをし、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8秒となる。	×	第29/50条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-43	ショットクロックは14秒となる。
73	34	フロントコートにいるA1がA2にアリウープのパスをしたが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A3がチームAの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29/50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。
74	35	ゲーム中、ゲームクロックが動いている間に、チームがフロントコートあるいはバックコートで新たなライブのボールのポゼッションを得たとき、ショットクロックは24秒となる。	○	第29/50条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-47	
75	36	ゲームクロック残り23秒で、A1がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り19秒で、A1がショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り16秒で、A2がリバウンドのボールを取り、チームAがボールのコントロールを取り戻した。ゲームはゲームクロック残り16秒で続行となり、ショットクロックには引き続き何も表示しない。	×	第29/50条 ショットクロック	C	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。
76	37	A1とB1の間でのゲーム開始のジャンプボールでボールは正當にタップされた。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、両足でバックコートに着地した。A2のバックコートバイオレーションではない。A2は正當にバックコートにいるとみなされる。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	C	インプリ 30-3	A2は空中にいる間に最初のボールのチームコントロールを確立し、コート上のどこにでも着地することができる。
77	38	A1とB1の間でのゲーム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に向けて正當にタップされた。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。	×	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。
78	39	センターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っているA1が、同じくセンターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っているA2にバウンスパスをした。パスされたボールはチームAのフロントコートに触れたあと、A2に触れた。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。しかし、ボールがチームAのフロントコートに触れたとき、8秒は数え終わる。バックコートにいるA2がボールに触れたらすぐに新たな8秒が数え始められる。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	インプリ 30-9	
79	40	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、右足をまだ空中に浮かせたまま左足でコート上のフロントコートに着地した。そのあと、A2は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ある。	○	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	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。
80	41	コート上のA1がスリーポイントラインの外からリングの上に向かってパスをした。パスのボールがリングよりも上にあるとき、B1がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。B1のインタフェアレンスのバイオレーションである。3点がA1に与えられる。	○	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 16-5、31-4	
81	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A2がB2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。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がボールに触れバスケットに入った。2点がA3に与えられ、A2のファウルの結果として、2本のフリースローがB2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。	×	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 31-10	A3のインタフェアレンスのバイオレーションであり、得点は与えられない。A2のファウルの結果として、2本のフリースローがB2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。
82	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が正當に触れ、ボールはバスケットに入った。審判はA1の得点を認めた。	×	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。
83	44	ゲームクロックが動いている、ボールがライブの状態であるA1がショットをしたあと、ボールがリングから跳ね返り、リングの上に乗った。ボールがリングの上に乗っている間に、B1がバスケットあるいはバックボードに触れた場合、B1のインタフェアレンスのバイオレーションである。	○	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	B	インプリ 31-20	ボールがまだバスケットに入る可能性を残しているとき、インタフェアレンスの制限が適用される。ボールに触れることは正當なプレーである。
84	45	A1がツーポイントゴールのショットをした。ボールはわずかな部分がバスケットの中に入り、リングの周りを回転しているとき、A2がボールに触れた。A2の正當なプレーであり、ゲームは続行される。	○	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 31-25	ボールのわずかな部分がリングの中かつリングよりも下にあるとき、ボールはリングの中にあるとみなす。A2の正當なプレーである。オフenseのプレーヤーはボールに触れることができる。ディフェンスのプレーヤーがボールに触れた場合、インタフェアレンスのバイオレーションとなり、2点がA1に与えられる。

85	1	クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドになった後でファウルまたは、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられた場合、それらの全てのファウルはなかったものとする。	×	第32条 ファウル	C	ルール 32-1-3	ボールがデッドになった後でファウルが宣せられた場合は、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルである場合を除いて、そのファウルはなかったものとする。
86	2	ボールを持っているオフENSEのプレーヤーのシリンドーの境界とは、正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで、背面は尻の位置まで、側面は肘と脚の外側の位置までと制限されている。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-1	
87	3	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相手チームのプレーヤーの動きに対して平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にコートから離れても、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになる。そのため、一連の流れからディフェンスのプレーヤーがボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときも同様に、両足をフロアにつけていなくてもリーガルガーディングポジションを維持していることになり、ディフェンスのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。	×	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-4	相手の動きに対して平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にコートから離れても、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない。
88	4	ジャンプをしたプレーヤーが元の位置と違うところに下りた勢いで、すでに近くにリーガルガーディングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプをしたプレーヤーに触れ合いの責任がある。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-6	
89	5	A1がエンドラインに沿ってドリブルし、バックボードの裏側のエリアからコート上をフリースローラインに向かってジャンプした。A1はセミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。ノーチャージセミサークルルールは適用されず、A1のチームコントロールファウルである。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	インプリ 33-5	
90	6	A1がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作(アクトオブシューティング)をした。A1はショットでドライブを終えるかわりに空中にいる間にコートのコーナーに立っているA2にボールをパスした。その後A1はノーチャージセミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。A1はすでにドライブを終えてA2にパスをしており、A1に触れ合いの責任があるためB1の正当なプレーであり、ノーチャージセミサークルルールは適用されない。	×	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	インプリ 33-8	A1の正当なプレーである。ノーチャージセミサークルルールが適用される。
91	7	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1はスリーポイントゴールのショットをした。B2はA2を押し、A2はチームメイトのA1に不必要な触れ合いを起こしたため、B2にファウルを宣し、ボールはバスケットに入った。これはチームBのこのクォーター3個目のチームファウルであった。3点がA1に与えられチームAはB2のパーソナ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スローインを与えられる。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	B	インプリ 33-13	
92	8	動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-7	
93	9	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。	○	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	10	第4クォーター残り1:31で、スローインをするA1がボールを手離す前に、チームAのバックコートでB2がA2に不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、ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	×	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-2	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、ショットクロックは24秒となる。
95	11	第4クォーター残り54秒で、スローインをするA1がボールを手離す前に、チームAのフロントコートでB2がA2に不当な触れ合いを起こした。スローインファウルとテクニカルファウルの罰則は相殺されず、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。ショットクロックは14秒以上が表示されていた場合は継続となり、13秒以下が表示されていた場合は14秒となる。	○	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-6	

96	12	第4クォーター残り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とき、コート上の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。	×	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ォ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。
97	13	A1がドリブルをしているとき、A2とB2がテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。罰則は互いに相殺される。ゲームは最初のテクニカルファウルが起きたとき、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、ショットクロックは継続となる。	○	第35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-1、35-2	ダブルファウルには身体接触を伴わなければならないため、身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。
98	14	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、ダブルファウルとなった。A1のショットが成功した場合、ゴールは認められず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、チームAのショットクロックは継続となる。	○	第35条 ダブルファウル	C	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。
99	15	チームAのこのクォーターのチームファウルが2個、チームBのこのクォーターのチームファウルが3個であるとき、A2のショットのボールがまだ空中にあるとき、リバウンドの間にA1とB1が互いに押し合ったことでダブルファウルとなった。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。	×	第35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-6	どちらのチームもボールをコントロールしていないため、ジャンプボールシチュエーションとなり、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。
100	16	B1がドリブルをしているA1を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チームBのこのクォーター5個目のチームファウルであった。ほとんど同時にA1がB1に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。罰則のうちA1に与えられる2本のフリースローとB1に与えられる2本のフリースローは相殺される。ゲームはアンスポーツマンライクファウルの罰則である、フロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。	×	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-8	2つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではなく、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最初に起きたと考えられるため、誰もリバウンドの位置に着かず2本のフリースローがA1に与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かず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、ショットクロックは14秒となる。
101	17	A1がドリブルをしているとき、A1とB1がほとんど同時に互いにファウルを宣せられた。A1のファウルはアンスポーツマンライクファウル、B1のファウルはディスクォリファイングファウルであった。2つ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あるいはアンスポーツマンライクファウル/ディスクォリファイングファウル）ため、ダブルファウルである。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、ショットクロックは継続となる。	○	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-10	
102	18	バスケットを通過したボールに故意に触れること、スローインやフリースローが遅延なく行われるのを妨げること、もしくはゲームや後半の開始前にコートに来るのが遅れることで、ゲームの進行を遅らせたと思なされる場合、警告またはテクニカルファウルが宣せられる。ただし、バスケットを通過したボールにショットを決めた側のいずれかのプレーヤーが故意に触れ、新たなオフェンスのスローインを遅らせたとしても、審判にボールを返す行為であるならば遅延行為には該当せず、警告やテクニカルファウルの対象には該当しない。	×	第36条 テクニカルファウル	C	ルール36-1-4、36-2-1	たとえ審判にボールを返したとしても不必要な行為であり、バスケットを通過したボールに故意に触れることはスローインが遅延されゲームの進行を遅らせる。そのため、警告もしくはテクニカルファウルを宣すことが望ましい。
103	19	A1はショットの動作（アクトオブシューティング）中で、まだボールを手に持っているとき、B1がA1の顔（目）の前で手を振ったり、コート上で大声で叫んだり、あるいは両足を強く踏み鳴らしてA1の気を逸らしたりした。A1のショットは成功した。審判はチームBのいずれかのメンバーに同様の振る舞いへの警告を与えずに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。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-4	A1のゴールは認められる。B1は警告を与えられ、その警告はチームBのヘッドコーチにも伝達される。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る。チームBのいずれかのメンバーがすでに同様の振る舞いへの警告を与えられていた場合、B1はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずにチームAのいずれかのプレーヤーに1本のフリースローが与えられる。
104	20	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る。	×	第36条 テクニカルファウル	C	ルール 36-3-1	チームファウルには数えない。
105	21	第1クォーター残り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クォーターが終了した。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クォーターのチームファウルに数えない。	×	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。

第6章 ファウル	106	22	ゲームクロックが動いている状態で、6人のチームAのプレーヤーがコート上にいた。そのことがチームB（プレーヤー5人）がボールをコントロールしているときに発見された。チームBが不利にならない状態で、ゲームは速やかに止められる。ヘッドコーチに指名された1人のプレーヤーはチームベンチに戻され、ゲームは特に罰則を与えずに再開される。	×	第36条 テクニカルファウル	C	インプリ 36-6	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」と記入する。
	107	23	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として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	
	108	24	第4クォーター残り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。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。
	109	25	タイムアウトの間にテクニカルファウルがA2に宣せられた。タイムアウトは最後まで終わる。タイムアウト後、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。このとき交代要員を除いたチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはタイムアウトでゲームが中断されたところに最も近いアウトオブバウンズから再開される。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-43	タイムアウト後、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、交代要員を含めたチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。
	110	26	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1が、第2クォーターにA1自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられ「C1」と記録された。第4クォーターでA1にプレーヤーとしてB1に対するアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。プレーヤー兼ヘッドコーチのA1は自動的に失格・退場となる。A1のアンスポーツマンライクファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開され、ショットクロックは14秒となる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-30	
	111	27	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1がコート上でプレーしているとき、交代要員のA6がテクニカルファウルを宣せられた。チームベンチに座ることを許された人物のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウルは、ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、プレーヤー兼ヘッドコーチに宣せられる。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-31	
	112	28	プレーのインターバル中に、プレーヤー兼ヘッドコーチのA1がテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウルは、ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、プレーヤー兼ヘッドコーチとしてのA1に宣せられる。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-32	プレーのインターバル中に、プレーヤー兼ヘッドコーチのA1がテクニカルファウルを宣せられた場合、ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていたとしても、プレーヤーとしてのA1に宣せられる。
	113	29	ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、A2がテクニカルファウルを宣せられた。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。A2の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のスローインでゲームが再開される。チームAは新たな8秒が与えられ、ショットクロックは24秒にリセットされる。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-40、36-41	オフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられた場合、スローインがバックコートで行われるかフロントコートで行われるかにかかわらず、ショットクロックは継続となり、チームAは5秒でボールをフロントコートに進めなければならず、ショットクロックは21秒からの再開となる。
	114	30	テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、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（ゲームディスクオリフィケーション）になる。これらのプレーヤーが失格・退場になった場合、2個目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による罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。	○	第36条 テクニカルファウル 第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	ルール 36-2-3、36-2-5 ルール 37-2-3、37-2-4	
	115	31	速攻の終わりでA1がショットの動作（アクトオブシューティング）中にボールを持ったとき、B1がA1の腕に後ろからボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。進行しているプレーヤーの後ろから起こす不当な触れ合いであるため、B1のアンスポーツマンライクファウルである。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	C	インプリ 37-4	すでにオフェンスのプレイヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入っているため、B1のパーソナルファウルであり、アンスポーツマンライクファウルの適用とはならない。

116	32	A1はバックコートから、フロントコートで相手チームのバスケットに向かって進行しているA2にボールをパスした。A2と相手チームのバスケットの間にはチームBのプレーヤーはいなかった。A2は空中にジャンプをしたが、ボールをキャッチする前に、B1が後ろから触れ合いを起こし、B1はファウルを宣せられた。A2へのパスのボールが放たれたあと、A2とチームBのバスケットとの間にチームBのプレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いであるため、B1の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	B	インプリ 37-5	
117	33	A1はバックコートでボールを持っている。フロントコートにいるA2は、相手チームのバスケットに向かって進行していて、A2と相手チームのバスケットの間にはチームBのプレーヤーはいなかった。A1からA2へのパスのボールが放たれる前に、B1がA2に後ろから触れ合いを起こした。A1からA2へのパスのボールがまだ放たれていないことから、A2とチームBのバスケットとの間にチームBのプレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合いという判定基準では、B1のアンスポーツマンライクファウルではない。	○	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 37-6	
118	34	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。そのあと、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ったため、A2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	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触れ合いを起こしているため、A2のアンスポーツマンライクファウルとなる。
119	35	A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられた。これはチームAのこのクォーター2個目のチームファウルであった。A1はチームベンチに向かう間に、B1を突き飛ばした。このときB1もまたA1を突き飛ばしB1はアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。5個目のファウルでA1は5個目のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、A1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームAのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。B1のアンスポーツマンライクファウルはB1自身に宣せられ「U2」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B1に与えられ、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コアラース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。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 37-11	5個目のファウルでA1は5個目のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。A1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームAのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。また、この罰則のフリースローはA1に突き飛ばされたB1ではなく、チームBのいずれかのプレーヤーに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与えられる。
120	36	ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーや、チームベンチに座ることを許された人物による、相手チーム、審判、テーブルオフィシャルズやコミッショナー（同席している場合）、観客に対する行為、自チームのメンバーに対する行為、意図的に用具・器具を破損する行為などの著しくスポーツマンらしくない行為に適用される。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	C	インプリ 38-7	
121	37	体の触れ合いをとまなわないディスクォ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コアラーステーブルの反対側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。	×	第38条 ディスクォリファイングファウル	B	ルール 38-3-3、38-3-4	与えられるフリースローは2本。
122	38	A1は審判を侮辱する発言を行い、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。控室に戻る間にA1がB1を突き飛ばし、アンスポーツマンライクファウル相当であった。A1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームAのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。	×	第38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-10	A1はすでに失格・退場になっており、A1にはそれ以上のファウルは記録されず、また罰則は与えられない。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。ゲームは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。ゲームはフロントコートのスコアラーステーブルの反対側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、ショットクロックは14秒となる。
123	39	チームAが自チームのフロントコートでボールを20秒間コントロールしたとき、抗争につながりそうな状況が発生した。審判はチームベンチエリアを離れた各チーム2人の交代要員を失格・退場にした。抗争につながりそうな状況が始まったときにボールをコントロールしていたチームAに、抗争につながりそうな状況が始まっ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スローインが与えられる。チームAのフロントコートから再開されるため、ショットクロックは14秒となる。	×	第39条 ファイティング	A	インプリ 39-1、39-2	抗争（Fight）のあとで全ての罰則が相殺された場合、抗争が始まっ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、抗争が始まったときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームにスローインが与えられる場合、ショットクロックはゲームが止められたときの残り時間となる。この場合、ショットクロックは4秒となる。

124	40	チームAのヘッドコーチはチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に抗争に関わり、B1を激しく突き飛ばした。チームAのヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の收拾のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。チームAのヘッドコーチには自身が積極的に抗争に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチームAのヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」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。ゲームはフロントコートのスコアラーステーブルの反対側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39条 ファイティング	A	インプリ 39-7	
125	1	第1クォーターで、B1はテクニカルファウルを宣せられた。第4クォーターでB1は5個目の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、B1に対してテクニカルファウルが宣せられたため、B1は退場となる。このファウルはスコアシートのB1の5個目のファウルの横のスペースに「T1」と記入され、続けて「GD」が記入される。	×	第36条 テクニカルファウル 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	A	ルール 40-3 インプリ36-22	B1は退場とはならない。5個目のファウルによって、B1は5個目のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。B1による更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B1」と記入される。
126	2	失格・退場となったプレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個目のファウルを宣せられたプレーヤー、その他チームベンチに座ることを許されたメンバーは、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。	○	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	D	ルール 40-6	
127	3	第1クォーター終了後、インターバル中に交代要員のB6にテクニカルファウルが宣せられた。このファウルは第2クォーターのチームBのチームファウルに数える。	○	第41条 チームファウル：罰則	B	ルール 4-1-4 ルール 41-1-1 ルール 41-1-2	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、ディスクォリファイングファウルのことをいう。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ヤーであるとみなされる。
128	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。
129	5	B1が2ポイントエリアにいるシューターの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。全ての場合において、B1のアンスポーツマンライクファウルは記録される。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ため、A1にアンスポーツマンライクの罰則による2本のフリースローを与え、ゲームはショットクロックのバイオレーションが起こっ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のチームBのスローインで再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-2	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2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスコアラース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る。チームAのショットクロックは14秒となる。
130	6	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。
131	7	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。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、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスコアラース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。
132	8	ショットクロック残り8秒で、チームBのバックコートにいるB1はドリブルをしているA1にファウルをした。その後B2はテクニカルファウルを宣せられた。B1のファウルがチームBのこのクォーター4個目、B2のテクニカルファウルがチームBのこのクォーター5個目のチームファウルであった。全ての場合において、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。フリースローのあと、ゲームはフロントコートのA1に対する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のチーム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 42-10	

第7章
総則

133	9	B1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5個目のチームファウルであった。コート上で抗争につながりそうな状況が起こった。A6がコートに入ったが積極的に抗争には関わらなかった。A6は抗争の間にコートに入ったことで失格・退場となる。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「B2」と記入される。チームAのヘッドコーチのテクニカルファウルにより2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、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42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-14、42-15	A6は抗争の間にコートに入ったことで失格・退場となる。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「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A1に与えられ、チームAのヘッドコーチのテクニカルファウルにより2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。ゲームはフロントコートのスコアラーステーブルの反対側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。
134	10	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時、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、このクォーター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	
135	11	最後のフリースローが成功せず、フリースローシューターのチームメイトがバイオレーションを宣せられた場合、それに続くスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、バックボードの真後ろを除く、エンドラインのアウトオブバウンズから行うスローインのボールが相手チームに与えられる。	×	第43条 フリースロー	C	ルール43-3-3	最後のフリースローが成功せず、フリースローシューターあるいはそのチームメイトがバイオレーションを宣せられた場合、それに続くスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、フリースローラインの延長線上からのスローインのボールが相手チームに与えられる。
136	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。
137	1	審判は、クルーチーフ1人と1人または2人のアンパイアで構成される。テーブルオフィシャルズは、スコアラ、アシスタントスコアラ、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。	○	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 45-1、45-2	
138	2	クルーチーフは、状況に応じてゲームを中断する権限を持つが、ゲームを没収する権限は持っていない。	×	第46条 クルーチーフ：任務と権限	C	ルール 46-6、46-7	クルーチーフは、ゲームを没収する権限を持つ。
139	3	クルーチーフは、第1クォーターおよび第3クォーターが始まる3分前と1分30秒前であることをタイマーから知らされたあと、笛を吹く。また、第2クォーター、第4クォーターおよびオーバータイムが始まる30秒前も同様に、笛を吹く。	○	第46条 クルーチーフ：任務と権限	D	ルール 46-13	
140	4	審判が規則の違反（ファウルやバイオレーション）を判定するとき、考慮しなければならない基本的な原則の一つとして次がある。「アドバンテージとディアドバンテージを見極め、1ゲームをとおして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然的体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。」	○	第47条 審判：任務と権限	C	ルール 47-3	
141	5	審判はそれぞれ独自に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下した判定に対しては、取り消したり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	D	ルール 47-7	
142	6	スコアシートの記録に誤りが見つかった場合、スコアラ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。	○	第48条 スコアラ、アシスタントスコアラ：任務	C	ルール 48-3	
143	7	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	×	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。
144	8	タイマーがタイムアウトの時間をはかり始めるときは、スコアラ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。	×	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。

145	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。	×	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。
146	10	チームAがバックコートでコントロールしていたボールを、B2が弾き出してアウトオブバウンズとなった。このときショットクロックは残り19秒を表示していた。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。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	D	ルール 50-2	ボールがアウトオブバウンズになり、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、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない。
147	11	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、A1が怪我のためにプレーをすることができなくなり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19秒を表示していた。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。	×	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	ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき、ショットクロックはリセットせず、継続される。
148	12	ボールがリングとバックボードの間に挟まりジャンプボールシチュエーションになった。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。	×	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	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ったときは、ショットクロックは14秒となる。
149	13	フリースローを行うとき、ショットクロックオペレーターはショットクロックを止めて24秒にリセットし、秒数を表示しない。	○	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	
150	14	パスのボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得たとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で14秒にリセットする。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-4	
151	15	両チームに科される罰則の重さが等しくて第42条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、Dの後ろに小さい「c」をつける。	×	別添資料B - スコアシート	C	ルール B8-3-10	P、T、C、B、U、Dの後ろに小さい「c」をつける。
152	16	B1はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。チームBのヘッドコーチはタイムアウトを申請した。審判はB1のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかを確認できなかった。B6はB1との交代を申し出た。IRSレビューの間にB6はチームベンチに戻った。B6の交代や、チームBのヘッドコーチのタイムアウトの申請は、審判が最終的な判定を示すまで認められない。レビューの間、審判が最終的な判定を示し、タイムアウトが認められるまでは、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-2.5、F-2.7	
153	17	第2クォーター残り57.8秒、ショットクロック残り0.7秒で、A1はスリーポイントのショットをし、成功しなかった。そのあと、A2がバスケットの近くで新たなボールのコントロールを得た。そのとき、審判は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ため、速やかにゲームを止めた。IRSレビューで、ボールがリングに触れていた場合、ショットクロックバイオレーションは起きていない。ゲームはフロントコートのエンドラインの外側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-3.3.15	
154	18	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が、その5秒後A1がドリブルをし続けているときに、暴力行為の可能性のある事象をIRSレビューするため、ゲームを止めた。レビューで、A2がB2に肘打ちをしていたため、審判はA2にアンスポーツマンライクファウルを宣することができる。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、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。ゲームクロックとチームAのショットクロックは止められた時点から継続となる。	○	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-3.3.24	アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部であるスローインは、A2のファウルの後で起きた更なる事象によって取り消される。
155	19	A1はスリーポイントゴールで得点した。このとき、チームBはタイムアウトを請求した。タイムアウトの最中でチームBのヘッドコーチはショットが放たれる前にA1はスリーポイントラインを踏んでいたと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。チームBのヘッドコーチチャレンジは認められる。成功したゴールで2点あるいは3点のどちらが認められるかを判定するためにIRSレビューを行うことができる。タイムアウトは中断され、ヘッドコーチチャレンジのレビューの後にタイムアウトが継続される。	×	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-4.14	タイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。ヘッドコーチチャレンジのレビューはタイムアウトの後で行われる。

156	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ず直後にヘルドボールが宣せられた。チームAのショットクロックには時間が残っておらず、ショットクロックバイオレーションを適用した。オルタネイティングポゼッションアローの示す方向は関係なく、ゲームは最初に宣したヘルドボー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 12-27	
157	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正当に触れられ、バスケットに入った。審判はチームAの2点を認めた。	○	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ 16-10	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。プレーヤーがボールに触れたことは正当である。3点が認められるのはショットもしくはパ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である。
158	3	第4クォーター残り1:18で、チームAはバックコートからのスローインを与えられた。このときタイムアウトがチームAに認められた。タイムアウトのあと、チームAのヘッドコーチは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。スローインが行われる前に、チームBのヘッドコーチがタイムアウトを請求した。フロントコートからスローインを行うというチームAのヘッドコーチの選択は最終的なものでゲームクロックが再び動き始めるまでは変更することはできない。	○	第17条 スローイン	C	インプリ 17-21	フロントコートからスローインを行うというチームAのヘッドコーチの選択は最終的なものでゲームクロックが再び動き始めるまでは変更することはできない。これは最初のタイムアウトのあと、チームAのヘッドコーチが続けてタイムアウトを請求した場合でも有効である。
159	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を押した上で、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。すでにA1の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。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-13	A1のファウルに加えて、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。
160	5	B1がドリブルをしているA1をディフェンスした。B1はあたかもA1にファウルをされたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。ほとんど同時に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とB1の両方にフェイクの警告（これがチーム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。	○	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-16	
161	6	カテゴリー1の訂正のできる誤りはゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴り、ボールがデッドとなった後では訂正することはできない。ただし、誤りが、最後に審判が何らかの理由でゲームを止めたときからゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るまでの間に起きた場合、この誤りはゲーム終了後速やかに訂正され、チームはコートもしくはチームベンチエリアにとどまらなければならない。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	ルール 44-3-2	
162	7	第4クォーター残り1:14で、B1がツーポイントゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをし、ショットは成功しなかった。審判は誤ってA1に2点と1本のフリースローを与えた。この誤りが第4クォーターと最初のオーバータイムの間のプレーのインターバル中に認識された。誤りは訂正できる。	×	第44条 訂正のできる誤り	C	インプリ 44-5	誤りを訂正できる時機を過ぎてている。誤りは訂正できず、なかったものとする。
163	8	第2クォーター残り3:37で、B1がA1にファウルをし、このクォーター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、第4クォーター残り4:48で認識された。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。ゲームは誤りの訂正のために止められた場所に最も近い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 44-7	
164	9	第3クォーターで、B2がドリブルをしているA1にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。2本のフリースローがA1に与えられたが、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クォーター残り2:54で認識された。審判は誤りを訂正するため、2本目のフリースローがA1に与えられる。しかしA1は5個のファウルを宣せられているため、チームAのヘッドコーチが指定したプレーヤーにフリースロー1本を与えることにした。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場所に最も近いアウトオブバウンズから再開される。	○	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。
165	10	第3クォーター残り3秒で、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。2本のフリースローがA1に与えられたが、A1の代わりにA2がフリースローを行った。第3クォーターが終了し、この誤りが第4クォーターでボールがライブとなったあと、ゲームクロックに2:00が表示される前に認識された。誤りを訂正できる時機を過ぎてている。誤りは訂正できず、なかったものとする。ゲームは続行される。	×	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-15	誤りは訂正できる。A2の2本のフリースローは取り消される。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アウトオブバウンズから再開される。

166	11	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、B1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。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。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	B	インプリ 44-17	
167	12	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。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。
168	13	第4クォーター残り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。この誤りが第4クォーター残り0:43で、誤りに続いて最初に審判がゲームを止めたときに認識された。誤りは訂正できる。スコアシートは訂正され、チームAに2点が追加される。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アウトオブバウンズから再開される。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-20	
169	14	第1クォーター残り5:47で、B1がA1にファウルをした。審判はB2のファウルとして伝達した。この誤りがハーフタイムの間に認識された。誤りは訂正され、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削除し、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する。B2が誤って5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなっていた場合、B2は再びゲームに参加できる。B1が本来早い時点で5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなるべきであった場合、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る。追加の罰則は適用されない。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-23	誤ったプレーヤーのファウルを伝達した誤りは、第4クォーターでゲームクロックが2:00を示すまではいつでも訂正できる。
170	15	第4クォーター残り3:45で、チームAは後半2回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回目のタイムアウトとして記録した。第4クォーター残り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クォーター残り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回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クォ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。
171	16	第1クォーター残り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クォーター残り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削除し、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クォ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。この場合、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。
172	17	第1クォーター残り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た。機材が再び動くようになったとき、ゲームクロックに誤って1:43が設定された。この誤りがハーフタイムの間に認識された。この場合ハーフタイムのインターバルのあと、ハーフタイムのためにゲームが止められたときから継続したチームファウルとタイムアウトで、前半で両チームがプレーしていた方向と同じ方向に1分間プレーする。ゲームクロックは1:00に設定され、オルタネイティングポゼッションのスローインが与えられることになっているチームのスローインで始められる。1分間のプレーのあと、次にオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられることになっているチームのスローインで第3クォーターが始められる。	○	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-29	

173	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、フロントコートヘドリブルをして、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A2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。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。審判は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て、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スローインがチームAに与えられる。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ため、ショットクロックは14秒にリセットしてゲームは再開される。	×	第44条 訂正のできる誤り	C	インプリ 44-34	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て、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。
174	19	第3クォーター残り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イ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にはならない。	○	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	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なかった場合、ゲームはフロントコートのエンドライン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継続となる。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。レビューで、A1がボールをアウトオブバウンズに出していて、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なかった場合、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。
175	20	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。ヘッドコーチからヘッドコーチチャレンジの依頼を受けたアンパイアがクルーチーフに伝えた直後、チームBのヘッドコーチは請求の取り下げを申し出た。審判は最も近くにいたアンパイアによってヘッドコーチチャレンジの依頼をすでに受けたため、請求は最終的なものであり、撤回することはできない。	×	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-4.2	ヘッドコーチによるチャレンジの請求は、審判(クルーチーフ)がヘッドコーチチャレンジのシグナルを示し、認めるまでは取り消すことができる。

参照：2026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 150問
- CD級昇格・新規 : B~D 161問
- E級新規 : eラーニング学習内容より出題 100問