

2024年度 JBAルールテスト用問題集（181問）

2024年3月29日更新

問題番号	問題	解答	分類	推奨難易度	解説		
1 2 3 4 5	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」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	ゲームは、審判、テーブルオフィシャルズ、およびプレーヤーによって進行される。	×	第1条 定義	C	ルール 1-1	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（同席している場合）によって進行される。
	3	ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアに含まれない。	×	第2条 コート	C	ルール 2-5-7	ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアの一部である。
	4	スコアラーステーブルの配置はコートに向かって左から、ショットクロックオペレーター、タイマー、コミッショナー（同席している場合）、スコアラ、アシスタントスコアラの順である。	○	第2条 コート	D	ルール 2-6	
	5	バスケットボールの用具・器具であるバックストップユニットには、バックボードは含まれない。	×	第3条 用具・器具	C	ルール 3	バックストップユニット：バックボード、プレッシャーリリースリングとネットからなるバスケット、バックボードサポート（パッドを含む）
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	1	審判が交代要員をコートに招き入れたときプレーヤーとなるため、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）に交代を申し出たときはまだプレーヤ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、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤ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）に交代を申し出る。
	2	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	
	3	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。
	4	ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができるが、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。ただし、ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当を必要とする場合に限る。	○	第5条 プレーヤー：怪我と介助	C	ルール 5-4、5-5	
	5	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ヤ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。
	6	チームAは所定の時間内にスコアラ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い。この不一致が、ゲーム開始前に発見された。審判は特に罰則を与えず、誤った番号を修正し、氏名が記載されていないプレーヤーはスコアシートに新たに追加するよう指示を行った。	○	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 7-2	
	7	ヘッドコーチはスコアラに、スコアシートの最初に出場する5人のプレーヤーの欄に小さい「x」を記入するように依頼をし、スコアラがスコアシートに小さい「x」を記入した。	×	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 7-6	ヘッドコーチがスコアシートにあるプレーヤーの番号の隣のPlayer in欄に小さい「x」を記入することで最初に出場する5人のプレーヤーの確認を行う。
	8	第1クォーターは、ボールがセンターサークルでジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まり、それ以外のクォーターあるいは各オーバータイムは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	B	ルール 9-1、9-2	
	9	ゲーム終了間際にA1が5個目のファウルを宣せられプレーをする資格を失った。これ以上プレーができる交代要員がないチームAは、4人のプレーヤーのみでゲームを続けることができる。チームBは大差でリードしており、ヘッドコーチBは公平にゲームをすることを主張し自チームも4人でゲームを続けさせるためプレーヤーを1人コートから退かせた。	×	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 9-3	5人未満でゲームをするというヘッドコーチBの要求は認められない。ゲームをするのに十分なプレーヤーがいる限り、5人のプレーヤーがコート上にいなければならない。
	10	A2がB2にファウルをしたとき、A1はゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていて、ボールはA1の手の中にあつた。A1はひと続きの動作でショットを終えたが、A1のショットは成功しなかった。A2がチームコントロールファウルをしたとき、ボールはデッドになり、このクォーターのチームAのチームファウルの数にかかわらず、A1のショットが成功しなかった場合、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アウトオブバウンズからチームBのスローインでゲームが再開される。	○	第10条 ボールのステータス（状態）	B	インプリ 10-3	

16	11	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。ジャンパーのA1によってボールがタップされた直後、ボールは、Aチームのバックコートに直接アウトオブバウンズとなった。この場合、A1のバイオレーションの結果として、チームBはスローインを与えられる。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こととなる。	○	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12-6	
17	12	B2は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いていない最後のフリースローで、ボールがリングとバックボードの間に挟まった。この場合は、フリースローは失敗とみなされる。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12-19	
18	13	第4クォーターのゲームクロック残り4:17で、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。審判はA1のバイオレーションを宣し、チームBにボールを与えた。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにならずチームAを示したままとなり、チームA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。	×	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12-25	A1のバイオレーションである。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速やかに逆向きになり、チームBを示す。
19	14	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して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。
20	15	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、スローインでパ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16-10、16-11	
21	16	B1がスリ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にファウルをした。ボールはツーポイントゴールエリアのコートに触れ、その後でバスケットに入った。審判はA1の得点として2点を認め、1本のフリースローをA1に与えた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	B	インプリ16-8	ボールはコートに触れたとき、ショットのボールではなくなる。審判が笛を吹いたあと、ショットのボールではなくなったことで、ボールは速やかにデッドになるため、得点は認められない。
22	17	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。ボールはパスカットを試みたB2に触れた後、バスケットに入ったため、審判はチームAのキャプテンに2点を認めた。	×	第16条 得点：ゴールによる点数	A	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放されており、3点がチームAのキャプテンに認められる。
23	18	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A1にボールが与えられる前に審判はB1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、B1がA1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はならないため、B1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A1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、B1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。
24	19	第4クォーター残り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のプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上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最初にチームAに与えられ、チームAのヘッドコーチがスローインの場所をフロントコートからのスローインと選択したあと、ゲームクロックが再び動き始める前に追加のタイムアウトがチームBに認められた。チームAのスローインの場所をバックコートからのスローインへ変更するようにチームAのヘッドコーチが更に要求しても、その選択は認められない。	○	第17条 スローイン	B	インプリ 17-12、17-14	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、その選択は最終的なもので変更することはできない。また、ゲームクロックが再び動き始める前に追加のタイムアウトが認められ、スローインの場所を変更するようにいずれかのヘッドコーチが更に要求しても、最初の選択は変更することはできない。
25	20	チームAは後半1回目のタイムアウトを取ったのち、タイムアウトが終わり、審判がチームAをコート上に戻るように招き入れた。チームAのヘッドコーチはチームベンチエリアに残っている自チームに指示を与え続けた。審判はチームAを再びコート上に招き入れたが、チームAはチームベンチエリアに残り続けた。審判は警告なくチームAのヘッドコーチにゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）によるテクニカルファウルを宣した。スコアシート上に「B1」と記入される。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	B	インプリ 18/19-19	警告なくチームAはタイムアウトを宣せられ、このタイムアウトは1分間とする。チームAにタイムアウトが残っていない場合、チームAのヘッドコーチはゲームの遅延行為（ディレイオブゲーム）によるテクニカルファウルを宣せられ、スコアシート上に「B1」と記入される。
26	21	ゲームクロックが止まり、B1はB6と交代した。チームAにスローインが与えられた後、ゲームクロックが動き始める前に、B6はファウルを宣せられた。これはB6の4個目のファウルであった。再びB6とB1の交代の申し出があり審判は速やかに交代を認めた。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	A	インプリ 18/19-15	B6が交代してプレーヤーとなったあと、ゲームクロックは動いておらず、B6の個人ファウルの数が5個未満の場合は、B6は交代できない。ただし、個人のファウルが5個目の場合は、B6は交代しなければならない。

27	22	ゲーム開始前のインターバル中に、A1がB1にアンスポーツマンライクファウルをした。ゲーム開始前に、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。B1が、最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーのうち1人ではなかった場合、B1はコートに残り最初に出場する5人のプレーヤーのうち1人を置きかえることができる。	×	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	B1が、最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーのうち1人であった場合、B1はコートに残らなければならない。B1が、最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーのうち1人ではなかった場合、B1はコートに残ることはできない。ゲームは、最初に出場すると確認されたチームBの5人をプレーヤーとして、ジャンプボールによって開始される。
28	23	プレーのインターバルとは、ゲーム開始予定時刻の20分前に始まり（国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる）、各クォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに始まる。また、バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられているときは、ゲームクロックのブザーよりもその点灯が優先されて始まる。	○	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	C	インプリ 8-1	
29	24	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。
30	25	A1が速攻で相手チームのバスケットに向かって走るA2にパスをした。ボールをキャッチする前に、A2が意図的に頭でボールに触れた。故意に脚または足を使ってボールにプレーすることはバイオレーションであるが、故意に頭でボールにプレーすることはバイオレーションとはみなされない。	×	第13条 ボールの扱い方	C	インプリ 13-1、13-3	A2の不当に頭を使ってボールにプレーするバイオレーションである。
31	26	バスケットに向かってドライブしていて前に踏み出した足がまだコート上にあるA1にB1がファウルをした。A1はショットのためにボールを掴み（アクトオブシューティング）、B1のファウルによってボールが一時的にA1の手を離れたが、A1は両手でボールを再び掴んでからひと続きの動作で得点した。A1の手からボールが離れたため、ボールのコントロールは終わり、得点は認められない。ゲームはフロントコートのフリースローラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。	×	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 15-7	ボールが一時的にA1の手から離れたとしても、A1はまだボールをコントロールしており、ひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）は続いている。得点は認められ、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。
32	27	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。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）中のプレーヤー	D	インプリ 15-9	
33	28	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ため審判は得点を認め、A1に1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	C	インプリ 15- 11	A1はトラベリングをしているため得点は認められず、2本のフリースローがA1に与えられる。
34	29	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態チームAのゴールが成功したあと、チームBにタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、エンドラインからスローインをするB1は審判からボールを受け取った。B1は同じくエンドラインの外にいるB2にボールをパスした。チームBのバイオレーションである。	×	第17条 スローイン	C	インプリ 17-11	B2の正当なプレーである。ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態で成功したゴールもしくは成功した最後のフリースローの後のスローインでは、チームBのプレーヤーが5秒以内にボールをコートへパスしなければならないことが唯一の制限である。
35	30	B1がA1のツーポイントゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A1の2本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A2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の罰則のフリースローを行うためにB6が交代してプレーヤーとなり、チームAもA6が交代してプレーヤーとなり、A2が交代要員となった。B6がA2のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A1が2本目のフリースローを決めた。その後再びA2が交代を申し出て、A6と交代した。	×	第18条 タイムアウト、第19条 交代	A	インプリ 18/19-10	テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち1人を交代することができる。ただし、その交代したプレーヤーが再び交代するには、ゲームクロックが動かなくてはならない。
36	31	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る前に、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、ショットは成功した。審判は速やかにB1のファウルがクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーより前に起きたかどうかをお互いに相談し、ファウルはクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーとほぼ同時に起きたと判断した。プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックを0.0秒に表示した状態で、審判はA1の得点を認め、さらに誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローをA1に与え、そのクォーターを終了させた。	×	第8条 競技時間、同点、オーバータイム	B	ルール 8-8 インプリ 8- 2	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し、ゲームクロックには最低でも0.1秒が表示され、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。
37	32	全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーステーブルからコートに向かって、スコアラーステーブルの左側を自チームのチームベンチとし、ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。	○	第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	C	ルール 9-4	

38	33	ボールを持っているA1は得点を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ゼッション	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。
39	1	サイドラインの近くで、両手でボールを持ったA1がB1に近接してガードされヘルドボールとなった。その間にA1の片足がアウトオブバウンズに触れてしまったが、審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。	○	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	A1はスコアラーズテーブルの前のサイドラインの近くでドリブルをしていた。ボールはコートから高く跳ね上がり、交代席に座っているB6の膝に触れた。審判はA1がアウトオブバウンズに出したとみなし、チームBのスローインで再開させた。	○	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 23-4	
41	3	A1はドリブルを終えたあと、ひと続きの動きで、意図的にバックボードをめがけてボールを投げた。その後ボールはコート上に弾み、A1が再びボールをキャッチし、ドリブルを始めた。審判はダブルドリブルのバイオレーションを宣した。	○	第24条 ドリブル	B	インプリ 24-3	
42	4	A1はドリブルを終えたあと、B1の脚に故意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。審判はA1のバイオレーションを宣した。	○	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。
43	5	A1は相手プレーヤーから数メートル離れた場所にボールを投げてドリブルを始めた。ボールがコートに触れたあと、A1はドリブルを続けたため、審判はトラベリングのバイオレーションを宣した。	×	第24条 ドリブル	B	インプリ24-6	A1がドリブルで再びボールに触れる前にボールがコートに触れているため、正当なプレーである。
44	6	A1はどちらのチームもコントロールしていないボールに飛び込んで、フロアに横たわった状態でボールをコントロールした。そのあと、A1はボールを持ったままディフェンスをさけようと転がった。審判はA1にトラベリングのバイオレーションを宣した。	○	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-2 インプリ 25-2	横たわった状態からボールを持ったまま転がったり、立ち上がることはバイオレーションである。
45	7	A1はドリブルをしながらバスケットに向かってドライブをしている。右足がフロアに触れている状態でボールを支え持ち（0歩目）、その右足で踏み切って再び右足をフロアにつけ（1歩目）、続いて左足をフロアにつけた（2歩目）。そしてひと続きの動作で左足で踏み切ってショットをした。審判は0歩目を適用してこのステップを0-1-2と数えてトラベリングのバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	×	第25条 トラベリング	C	ルール 25-2-1 インプリ 25-5	ボールをコントロールしたあとに連続して同じ片足でフロアに触れることはできない。
46	8	A1がチームAのバックコート内でボールをコントロールしているときに、チームAのフロントコートの制限区域内でA3が3秒間とどまっていた。審判はA3に対して3秒のバイオレーションを宣した。	×	第26条 3秒ルール	C	ルール 26-1-1	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が、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。
47	9	チームAのフロントコートでA1がライブのボールをコントロールしているときに、右足が制限区域内に触れているA2はチームAのフロントコートの制限区域内に2秒間とどまっていた。A2がこのままでは3秒のバイオレーションになってしまうと判断し、右足を浮かして制限区域から離れ、再び右足を制限区域内に触れたところで、3秒が経過した。審判はA2が制限区域から一度出たと判断し、3秒のバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	×	第26条 3秒ルール	B	ルール 26-1-3	制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のコートに両足をつけなければ、制限区域から出たことにはならない。
48	10	チームAのフロントコートでA1がライブのボールをコントロールしているときに、A2はチームAのフロントコートの制限区域内に2秒間とどまっていた。A2はこのままでは3秒のバイオレーションになってしまうと判断して、エンドラインからアウトオブバウンズに移動して、再び制限区域内に戻った。審判は3秒のバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	×	第26条 3秒ルール	B	インプリ 26-1、2	プレーヤーが3秒のバイオレーションを避けるために、エンドラインからコートを離れ、その後再び制限区域に入ったとき、バイオレーションとなる。
49	11	コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに1m以内の距離で、正当な位置で積極的にガードされているとき、近接してガードされていることになる。	○	第27条 近接してガードされたプレーヤー	D	ルール 27-1	
50	12	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、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。フロントコートへのパスの途中で、ボールは空中にあるときにセンターラインをまたいだ状態で止まっているB1によって正当に弾き出され、チームAのバックコートに戻り、A1が再びバックコートでボールをコントロールした。この時点でA1が最初に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。審判はチームAに8秒のバイオレーションを宣した。	×	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2	ボールは体の一部がチームAのフロントコートに触れているチームBのプレーヤーに正当に触れたときにチームAのフロントコートに進められており、チームAには新たに8秒が与えられる。
51	13	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	

52	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返すバイオレーションにもならない。
53	15	A1がセンターライン付近のバックコートでボールをコントロールしている。チームBのバックコートに触れているB2がボールに正当に触れ、ボールはチームAのバックコートに戻った時点で8秒が経過した。審判は8秒のバイオレーションを宣した。	×	第28条 8秒ルール	B	ルール 28-1-2	体の一部がバックコートに触れているディフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れたとき、ボールはフロントコートに進んだことになる。
54	16	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、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。フロントコートへのパスの途中で、ボールが空中にあるときに8秒が経過し、チームAに8秒のバイオレーションが宣せられた。審判はセンターラインに最も近いチームBのフロントコートからショットクロック14秒でゲームは再開される。	○	第28条 8秒ルール	C	インプリ 28-12	
55	17	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。ボールはバックボードに触れたあと、リングに触れずにB2に速やかかつ明らかにコントロールされた。審判はショットクロックのブザーはなかったものとし、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 29/50-1	
56	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。B1はボールに触れたがコントロールすることはできず、その後A2がボールをコントロールした瞬間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールは一度B1に触れられているためショットクロックのバイオレーションにはならない。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-3	ボールはリングに触れずチームコントロールが変わっていないため、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。
57	19	ショットクロックの終了間際にA1がショットをしてB1に正当にブロックされた。ショットクロックのブザーが鳴ったあと、B1がA1にファウルをした。そのファウルは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いずれにも該当しなかった。審判はチームAのショットクロックバイオレーションとし、ファウルはなかったものとした。	○	第29条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-4	
58	20	A1はショットの動作（アクトオブシューティング）中にB1にファウルをされた。ファウルのあと、ひと続きの動作でショットを完了させようとしているときにショットクロックのブザーが鳴り、そのあと、A1はボールを手から離しショットを放った。ボールはバスケットに入った。審判はショットクロックのブザーが鳴ったときに、まだA1がボールを手から離していなかったため、得点を認めず2本のフリースローをA1に与えた。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-6	A1のフィールドゴールは認められる。ファウルが宣せられると同時にショットクロックは止められる。したがって、ショットクロックのブザーはなかったものとする。1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る。
59	21	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、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確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	22	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に与えられたため、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 29/50-11、12	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。
61	23	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条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-15	チームA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継続となる。チームBのプレーヤーの怪我の場合、ショットクロックは14秒となる。
62	24	ショットクロック残り6秒で、A1のショットのボールが空中にある時にA2とB2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 29/50-16	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。
63	25	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 29/50-17	

64	26	ショットクロック残り8秒でチームAのフロントコートでA1がA2に向けてパスしたボールをB1が故意に拳を使いボールを弾いたため、審判は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8秒でチームAのスローインで再開される。	×	第13条 ボールの扱い方 第29条 ショットクロック	B	インプリ 13-1 インプリ 29/50-13	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。
65	27	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Aのフロントコートにいる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。ボールはバスケットに入った。A1のゴールは認められる。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条 ショットクロック	B	インプリ 29/50-25, 26	ショットが入った場合はショットクロックは14秒となる。
66	28	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 29/50-30	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。
67	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。B2にテクニカルファウルが宣せられた。A1のショットの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。その際、アローはチームAを示していた。審判はB2のテクニカルファウルによる1本のフリースローをチームAに与え、チームAのショットクロックバイオレーションとし、チームBのスローインでゲームを再開した。	○	第29条 ショットクロック	A	インプリ 29/50-31	アローがチームAを示していた場合はショットクロックバイオレーションとなる。 (昨年までのインプリから変更)
68	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29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-32, 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。
69	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。ショットクロックは継続となる。	×	第29条 ショットクロック	D	インプリ 29/50-35, 37	A2がコート上でボールのコントロールを得たらすぐにショットクロックは14秒となる。
70	32	A1がショットをし、ボールはリングに触れた後、B1がボールに触れ、そのあと、チームAのバックコートでA3がボールのコントロールを得た。ショットクロックは24秒にリセットされる。	×	第29条 ショットクロック	C	インプリ 29/50-35, 38	A3がコート上のいずれかの場所でどこでもボールを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。
71	33	ゲームクロックが動いている間に、A1がチームAのフロントコートで新たにボールの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	D	インプリ 29/50-47, 48	ゲームクロックが動いている間にコート上で新たにチームコントロールを得た場合、ショットクロックは24秒となる。
72	34	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。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 29/50-52, 55	
73	35	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、バックコートにいるA2に向かってパスをした。A2はバックコートから左足で踏み切って空中でボールをキャッチし右足でフロントコートに着地した。そのあと、右足で踏み切ってバックコートにいるA3にボールをパスし、ボールは他のどこにも触れずにA3に渡った。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6秒が経過していた。審判はバイオレーションとは判断せずにプレーを続行させた。	○	第30条 ボールをバックコートに返すこと	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のプレーヤーに触れなければフロントコートに進められたことにはならず、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秒は継続されるがボールをバックコートに返すバイオレーションにはならない。
74	36	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。フロントコートにボールが進められたため8秒のバイオレーションではないが、チームAはボールをバックコートに返したと判断し、審判はバイオレーションを宣した。	×	第30条 ボールをバックコートに返すこと	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返すバイオレーションにもならない。
75	37	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、フロントコートにいるA2に向かってパスをした。B1はチームBのフロントコートからジャンプをして空中にいる間にボールをキャッチし、センターラインをまたいで着地したあと、チームBのバックコートに向かってドリブルをした。審判はB1のプレーはボールを不当にバックコートに返したと判断してバイオレーションを宣した。	×	第30条 ボールをバックコートに返すこと	B	インプリ 30-1, 2	B1は空中にいる間に新たな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。この場合、B1は正当にバックコートにおり、ボールをバックコートに返すバイオレーションではない。

76	38	バックコートでスローインを行うA1がA2にボールをパスした。B1はチームB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キャッチし、バックコートに着地する前にバックコートにいるB2にボールをパスした。審判はチームBがボールを不当にバックコートに戻したと判断してバイオレーションを宣した。	○	第30条 ボールをバックコートに戻すこと	C	インプリ 30-5	
77	39	A1の最後のフリースローでボールがリングに触れたあと、まだバスケットに入る可能性を残している状態で、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点を与え、さらにB1にテクニカルファウルを宣した。	×	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	A	ルール31-3-3 インプリ 31-2	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ため、テクニカルファウルは、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宣せられる。
78	40	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のキャプテンに1点を与えた。	×	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のコート上のキャプテンに与えられる。
79	41	A1はツーポイントゴールのショットをした。上昇しているボールにB2が触れた。その後バスケットへ下降しているボールに、B3が触れた。審判は正当なプレーと判断し、プレーを続行させた。	×	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 31-14	上昇しているボールに触れることは正当なプレーだが、B3が下降しているボールに触れることはゴールテンディングのバイオレーションである。
80	42	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態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がボールに触れたため、審判はB1のインタフェアレンスのバイオレーションを宣し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	B	インプリ 31-18	ボールがリングに触れていて、まだバスケットに入る可能性を残しているとき、リングやネット、バックボードに触れた場合はインタフェアレンスとなるが、ボールに触れることは正当なプレーである。
81	43	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態A1がショットをした。ボールがリングから跳ね返ったとき、A2がリングをつかみ、ボールをタップしてバスケットに入れた。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て、得点を認めず、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スローインで再開される。	○	第31条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	D	インプリ 31-22	
82	44	A1がツーポイントゴールのショットをした。ボールのわずかな部分がバスケットの中にあり、リングの周りを回転しているとき、A2がボールに触れた。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。	×	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 31-24	A2の正当なプレーである。オフENSEのプレーヤーはボールに触れることができる。
83	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、ディスクオリファイニ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。	○	第32条 ファウル	C	ルール 32-1-3	
84	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との間で触れ合いが起きた。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。	×	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。
85	3	ディフェンスのプレーヤーは両足をコートにつけ相手チームのプレーヤーに正対したとき、リーガルガーディングポジションを占めたときみなされる。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-3	
86	4	ボールをコントロールしているプレーヤーは、いつでもガードされることを予測し、相手チームのプレーヤーがどれだけ素早く最初のリーガルガーディングポジションを占めたときにも、止まったり方向を変えたりして、体の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-4	
87	5	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ない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。動いている相手チームのプレーヤーが止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けることができないほど、急にまた近くに位置を占めてはならない。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-5	
88	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完了す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。ほとんど同時に、両手でボールを持っているA2は得点するために直接バスケットにドライブをした。審判はノーチャージセミサークルルールを適用せず、A1のチャージングのファウルを宣した。	×	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が適用される。
89	7	スクリーンをかけるプレーヤーは止まっていて両足がコートについている状態であれば、シリンダーから出ている足が触れ合いを起こしても不当ではない。	×	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	D	ルール 33-7	正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーがシリンダー内で体の触れ合いが起きなければならない。
90	8	止まっている相手チームのプレーヤーの前または横（視野の中）でスクリーンをかけるプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてよい。	○	第33条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念	C	ルール 33-7	

91	9	ホールディングとは、相手プレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。この体の触れ合い（押さえること）はどの部分を使ってもホールディングになる。	○	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	C	ルール 33-14	
92	10	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態ではA1はショットをした。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点もしくは3点がA1に与えられる。A1に触れ合いを起こしたのはB2であるがB2を押ししたのはB1であるためB1にファウルが宣せられる。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。	×	第33条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	B	インプリ 33-12	A1に触れ合いを起こしたのはB2であり、B2にファウルが宣せられる。
93	11	スローインファウルが宣せられた場合、ファウルをしたチームがすでにチームファウルのペナルティシチュエーションかどうかにかかわらず、ファウルをされたプレーヤーはフリースローを1本のみ与えられる。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ファウルをされたチームのスローインで再開される。	○	第34条 パーソナルファウル	C	ルール 34-2-3	
94	12	第4クォーター残り1:24で、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のエンドライン付近でB2がA2に不当に触れ合いを起こしスローインファウルがB2に宣せられた。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。このスローインでチームAは、コート上にボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って動いて位置を変えたり、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスをする権利を改めて得たことになる。	×	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-3	このスローインでチームAは、コート上にボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って動いて位置を変えたり、エンドライン側のアウトオブバウンズにいるチームメイトにボールをパスしたりする権利を持たない。
95	13	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。	○	第34条 パーソナルファウル	B	インプリ 34-5	
96	14	第4クォーター残り53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A2がB2に触れ合いを起こした。チームコントロールファウルがA2に宣せられた。スローインファウルとして審判が誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローをB2に与えたあと、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34条 パーソナルファウル	C	インプリ 34-7	チームコントロールファウルが宣せられた場合は、スローインファウルの罰則は適用されず、通常のスローインがチームBに与えられてゲームは再開される。
97	15	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、スローインが行われている場所とは別の場所のコート上で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。	×	第34条 パーソナルファウル	C	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。
98	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。	○	第35条 ダブルファウル	C	ルール 35-1-1、35-1-2	
99	17	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はこのクォーター2個目、チームBはこのクォーター5個目のチームファウルであった。このクォ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。	○	第35条 ダブルファウル	C	インプリ 35-3	
100	18	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、ゴールは認められる。ゲームはエンドラインの任意の位置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。	×	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-4	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。
101	19	ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態ではA1のショットのボールが空中にあるとき、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。A1のショットが成功しなかった場合、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。	○	第35条 ダブルファウル	B	インプリ 35-5	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。

102	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。A1とB1にそれぞれ与えられるフリースローは互いに相殺され、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。	×	第35条 ダブルファウル	C	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最初に起きると考えられる。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に与えられたあと、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る。ショットクロックは14秒となる。
103	21	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る。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	
104	22	言動や振る舞いに関する規定において、ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。この規則に該当する違反があってからそれが見つけれられるまでに起こったことは、全て有効である。	○	第36条 テクニカルファウル	C	ルール 36-1-5	
105	23	ヘッドコーチ自身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「C」が2個記録された場合、または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って、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が3個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて3個のファウルが記録された場合、ヘッドコーチは失格・退場（ゲームディスクォリフィケーション）となる。	○	第36条 テクニカルファウル	C	ルール 36-2-4	
106	24	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。	×	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。
107	25	A1がショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールを持っているとき、B1はA1の顔（目）の前で手を振ってA1の気を逸らした。（チームBは同様の振る舞いへの警告は与えられていない）A1のショットは成功した。審判はA1のゴールを認め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、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。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-4	A1のゴールは認められる。ショットが成功しなかった場合はテクニカルファウルとなるが、成功した場合、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。ただし、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。
108	26	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。これは、A1が得点をした後に発見された。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のゴールは取り消され、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る。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-7	A1のゴールは認められる。
109	27	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が得点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。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はチームベンチに戻され、A1のゴールは取り消される。	×	第36条 テクニカルファウル	B	インプリ 36-10	A1のゴールは認められる。
110	28	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	
111	29	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「レイズザローワーアーム」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いため、コート上に倒れた2度目のフェイクによっても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 36-13	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い場合でも、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	30	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 36-16	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	31	第1クォーターで、A1はテクニカルファウルを宣せられた。第4クォーターでA1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、A1に対してテクニカルファウルが宣せられたためA1は失格・退場となった。	×	第36条 テクニカル ファウル	B	インプリ 36-21	A1は退場とはならない。5個目のファウルによって、A1は5個のファウルを宣せられたチームメンバーとなる。A1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。
114	32	プレーヤー兼ヘッドコーチのA1が、第1クォーターにプレーヤーとしてフェイクによるテクニカルファウルを宣せられた。第4クォーターでA2がドリブルをしているとき、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A1にテクニカルファウルが宣せられ「C1」と記入された。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。	○	第36条 テクニカル ファウル	B	インプリ 36-27	
115	33	第4クォーター残り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「イリーガルバウンドリラインクロッシングシグナル」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。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 36-34	
116	34	ショットクロック残り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。ゲームは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のスローインで再開される。チームAはバックコートで新たな8秒を与えられ、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 36-39	ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのテクニカルファウルであることから、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秒となる。
117	35	ボールに対するプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合いは、必ずアンスポーツマンライクファウルと判断される。	×	第37条 アンスポー ツマンライクファウル	C	ルール 37-1-1	ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合いがアンスポーツマンライクファウルと判断される。
118	36	審判は、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。	○	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	
119	37	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（ゲームディスクォリフィケーション）になる。この場合、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37条 アンスポー ツマンライクファウル	C	ルール 37-2-3、37- 2-4	「ゲームディスクォリフィケーション」とは、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の累積による失格・退場を指し、ディスクォリファイングファウルでの失格・退場と区別される。
120	38	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	
121	39	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、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がショットをさせまいとしてA1の腕を後ろから掴み引く張った。審判はすでにA1がショットの動作中のためB1にパーソナルファウルを宣した。	×	第37条 アンスポー ツマンライクファウル	B	インプリ 37-1、37- 4	ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレーでの触れ合いのためゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。
122	40	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とチームB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は空中にジャンプしてボールをキャッチする前に、B1に後ろから触れ合いを起こされた。審判はB1にアンスポーツマンライクファウルを宣した。	○	第37条 アンスポー ツマンライクファウル	B	インプリ 37-5	
123	41	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はA2に後ろから触れ合いを起こした。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なり、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 37-6	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。

124	42	B1はチームAのバックコートで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態で、B1はボールをコントロールできる可能性が高い状況だったが、まだコントロールはできていない中、A2が後ろからB1に不当な触れ合いを起こした。B1はまだボールをコントロールできていないため、チームコントロールがある状態でのパーソナルファウルをA2に宣した。	×	第37条 アンスポーツマンライクファウル	B	インプリ 37-7	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態で、B1がボールのコントロールを得ようとしているときに、後ろあるいは横からB1に触れ合いを起こしているため、B1に対するA2のアンスポーツマンライクファウルである
125	43	A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられ、5個目のファウルを宣せられたチームメンバーとなった。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を宣せられた。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。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37条 アンスポーツマンライクファウル	A	インプリ 37-11	
126	44	ディスクォリファイングファウルとは、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チームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	C	ルール 38-1-1	
127	45	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。コートから離れたときに審判を侮辱する発言を行なった。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。	○	第38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-2	
128	46	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は審判を侮辱する発言を行ない、ディスクォ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個目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は審判への暴言により失格・退場となる。A1のディスクォ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チームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。どちらの場合においても、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38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-6	
129	47	チームベンチにいるA6がチームメイトのA7を殴った。A6は失格・退場となる。A6のディスクォリファイングファウルはスコアシートに「D2」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38条 ディスクォリファイングファウル	A	インプリ 38-8	スコアシートのA6には「D」、チームAのヘッドコーチに「B2」と記入される。
130	48	抗争（Fight）とは、2人以上の対戦相手のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の間で発生する体の触れ合いを伴うやり取りをいう。抗争が起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個目のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。	○	第39条 ファイティング	C	ルール 39-1、39-2-1	
131	49	抗争の間にコートに入ったため、交代要員のA6は失格・退場となった。A6の失格・退場はスコアシート上のA6自身に「D」と記入され、残りのファウル欄には「F」と記入される。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「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 39-4	
132	1	すでに5個目のファウルを宣せられたプレーヤー（チームメンバー）によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてヘッドコーチに宣せられ、スコアシートのヘッドコーチ欄には「B」と記入する。	○	第40条 プレーヤーの5個目のファウル	C	ルール 40-2	
133	2	プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクォーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされ、各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第4クォーターに起こったものとみなされる。	○	第41条 チームファウル：罰則	C	ルール 41-1-2、41-1-3	
134	3	チームコントロールファウルを除き、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本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。	○	第41条 チームファウル：罰則	D	ルール 41-2-1	ボールをコントロールしているチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、相手チームにスローインが与えられる。

135	4	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2本または3本のフリースローがA1に与えられる。
136	5	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を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。
137	6	両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていたとしても、ゲームはジャンプボールシチュエーションで再開される。	×	第42条 特別な処置をする場合	B	ルール 42-2-8	最初の規則の違反（ファウルやバイオレーション）が起きた場所から最も近いアウトオブバウンズからボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開する。
138	7	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にパーソナルファウルをし、ボールはバスケットに入った。そのファウルのあと、A1にテクニカルファウルが宣せられた。A1の得点は認められる。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B1に与えらる。その後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42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-5	等しい罰則（B1のパーソナルファウルとA2のテクニカルファウルの罰則）は相殺され、フリースローは行われない。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。
139	8	B1がA1にファウルをし、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。それに続いてチームBのヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられた。テクニカルファウル同士が相殺されるので、審判は1本のフリースローをA1に与えたのち、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 42-6	全ての等しい罰則は起きた順序で相殺される。B1のパーソナルファウルとA1のテクニカルファウルの罰則は相殺されるので、誰もリバウンドの位置に着かずに、チームBのヘッドコーチのテクニカルファウルによる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。
140	9	B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にアンスポーツマンライクファウルをし、ボールはバスケットに入った。その後A1はテクニカルファウルを宣せられた。A1の得点は認められる。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のヘッドコーチが指定したプレーヤーに与えられたあと、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。	○	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いため、互いに相殺することはできない。
141	10	チームAのフロントコートで、B1はドリブルをしているA1にファウルをし、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。その後A1はボールをB1の胴体につづけたため、A1は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のヘッドコーチが指定した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42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-8	
142	11	B1はドリブルをしているA1にパーソナルファウルをし、このクォーター3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、A1にディスクォリファイングファウルが宣せられた。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B1に与えられる。チームAのスローインの権利は取り消されるため、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42条 特別な処置をする場合	A	インプリ 42-9	B1はパーソナルファウル、A1は体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルを宣せられ、この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。
143	12	A1に2本のフリースローが与えられた。最後のフリースローが成功してボールがライブになる前に、A2とB2が互いにテクニカルファウルをした。A2とB2にフリースローを1本ずつ与え、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。	×	第42条 特別な処置をする場合	C	インプリ 42-13	
144	13	B1が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。そのとき、コート上で抗争につながりそうな状況が起こった。A6はチームベンチエリアを離れてコートに入ったが積極的に抗争には関わらなかった。A6は失格・退場となり、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「B2」と記入された。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A1に与えられ、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	A	インプリ 42-15	

第7章
総則

145	14	第1クォーターと第2クォーターの間のインターバル中に、ヘッドコーチA とヘッドコーチB がそれぞれテクニカルファウルをした。オルタネイティングポゼッションアローはチームBを示している。両チームへの等しい重さの罰則は相殺される。ゲームはスコアラズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチームBのスローインで再開され、ボールがコート上のプレーヤーに触れる、あるいは正当に触れた時点でアローは逆向きとなり、チームAを示す。	○	第42条 特別な処置をする場合	B	インプリ 42-17	
146	15	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のファウルもしくは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	
147	16	最後のフリースローでA1の手からボールが離れる前にB2が先に制限区域に入り、続いてA2も制限区域に入ってしまった。A1のフリースローはリングに触れなかった。先にB2によるバイオレーションとなり、A1にやり直しのフリースローが与えられる。	×	第43条 フリースロー	D	ルール 43-3-3 インプリ 43-4	B2とA1のフリースロー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。
148	17	スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違いや、およびショットクロックオペレーターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違いは、クレーチーフがスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	ルール 44-2-6	
149	18	B1がA1にファウルをした。このファウルはチームBの5個目のチームファウルであるためA1は2本のフリースローを与えられた。1本目のフリースローが成功したあとB2は誤ってボールを取り、エンドラインからB3にパスをした。ショットクロックが残り18秒を示し、B3がフロントコートでドリブルをしているとき、A1の2本目のフリースローが行われていないことが明らかになった。ゲームは速やかに止められ、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に与えられる。ゲームは誤りを訂正する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。ショットクロックは18秒となる。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-3	
150	19	B1がA1にアンスポーツマンライクファウルをした。2本のフリースローをA1ではなくA2がフリースローを行おうとし、最初のフリースローで渡されたボールがA2の手を離れた後に審判は誤りに気がついた。2本のフリースローとアンスポーツマンライクファウルの罰則の一部としてのスローインは全て取り消され、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からチームBのスローインで再開される。	○	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-5	
151	20	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、2本のフリースローがA1に与えられた。しかし、A1ではなくA2が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、A3がそのリバウンドのボールをキャッチして得点した。チームBのプレーヤーがスローインのためにボールを持ってエンドラインのアウトオブバウンズに立つ前に審判は誤りに気がついた。審判はA2に与えられた2本のフリースローを成功したか否かに関わらず取り消し、誤った処置の後に続いたA3の得点も取り消した。ゲームはその誤りを訂正するために止められた場所に最も近いバックボードの真後ろを除いた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る。	×	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-6	訂正できる誤りに審判が気がつき、誤りを訂正するためゲームを止めるまでに認められた得点、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全てのことは、有効であり取り消されない。A3のゴールは認められる。
152	21	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。その後ヘッドコーチB がテクニカルファウルをした。B1のファウルによりA1が2本のフリースローを行う代わりに、A2が3本全てのフリースローを行なった。この誤りに気がついたのは、3本目のフリースローでボールがA2の手を離れる前であった。ヘッドコーチBのテクニカルファウルによるA2の最初のフリースローおよび、A1の代わりにA2が行なった2本のフリースローの3本のフリースローが成功したかどうかにかかわらず全て取り消され、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。	×	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-7	ヘッドコーチBのテクニカルファウルによるA2の最初のフリースローは、正当に行われており、フリースローが成功した場合、その得点は認められる。A1の代わりにA2が行なった2本のフリースローは成功したかどうかにかかわらず取り消され、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。
153	22	B1がA1にファウルをし、そのクォーターの5個目のチームファウルであった。チームAは2本のフリースローをA1に与えられるはずが、誤ってスローインを与えられた。スローインのあと、B1は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A2にファウルをし、ショットは成功しなかった。2本のフリースローがA2に与えられた。タイムアウトがチームAに認められ、タイムアウト中に、2本のフリースローをA1に与えなければならなかったことに審判が処置の誤りに気がついた。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A1に与えられ、そのあと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。	○	第44条 訂正のできる誤り	A	インプリ 44-13	

154	23	第1クォーター残り2秒、B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。A2はコート上のA3にボールをパスしたところで第1クォーターを終えた。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示しており、第2クォーター開始の準備をしている時にA1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気がついた。しかし、第1クォーターを終えており、誤りの訂正できる時期を過ぎていたため、ゲームはそのまま継続された。	×	第44条 訂正のできる誤り	B	インプリ 44-12	誤りは訂正することができる。誰もリバウンドの位置に着かずにA1にフリースローが2本与えられる。第2クォーターはセンターラインの延長線上から、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で開始される。
155	1	審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。	○	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 45-4	
156	2	審判が判定を下す権限は、ゲーム終了後にクルーチーフがスコアシートを承認しサインしたときに終わる。	×	第46条 クルーチーフ：任務と権限	D	ルール 46-9	審判が判定を下す権限はゲームクロックのブザーを承認したときに終わる。
157	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。	×	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。
158	4	スコアラーは、認められたヘッドコーチチャレンジをスコアシートに記録する。ヘッドコーチが誤って2回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。	○	第48条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	A	ルール 48-1	
159	5	A1は第4クォーターに2回目のテクニカルファウルを宣せられ、失格・退場となった。スコアシートの欄には「T1」と記入し、そのすぐ隣の枠に「GD」を記入する。	○	B - スコアシート	C	ルール B8-3-2	
160	6	タイマーは、ゲーム開始のジャンプボールの際、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。
161	7	タイマーは、チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴った瞬間にゲームクロックを止める。	○	第49条 タイマー：任務	D	ルール 49-2	
162	8	タイマーは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タイムアウトの時間をはかり始める。	○	第49条 タイマー：任務	D	ルール 49-3	
163	9	チームAのスローインでショットクロックは残り1秒を表示していた。スローインをするA1の手から離れたボールがチームBのプレーヤーの手に当たった。ゲームクロックは動き始めたが、ショットクロックはその後A2がボールを掴んでから動きだした。	×	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-1	ショットクロックもチームBのプレーヤーに当たった時に動き始める
164	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。	×	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。
165	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ったときは、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 50-2	
166	12	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、B1の怪我で審判がゲームを止めた。このときショットクロックは残り19秒を表示していた。B1はB6と交代し、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 29-2-2 ルール 50-3	フロントコートでショットクロックが13秒以下の場合は、14秒にリセット。14秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。
167	13	第4クォーター残り1:02、ショットクロック20秒でA1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がボールに触れ、チームAのバックコートのアウトオブバンズにボールが出された。チームAにタイムアウトが認められ、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ゲームを再開することを決めた。ショットクロックオペレーターはショットクロックの表示を14秒にリセットした。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-4	
168	14	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ことを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。	○	第50条 ショットクロックオペレーター：任務	C	ルール 50-5	
169	15	ゲーム開始前に認められたインスタントリプレーシステム (IRS) に関する機器は存在しているゲームにおいて、A1がショットを成功させたとき、ほとんど同時に第1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。審判はショットが競技時間の間に放たれたかどうかを確認がなレビューを行うことを決めた。レビューを実施する前に、審判はインターバルはすでに始まっているので両チームのプレイヤーを自チームのチームベンチに戻るようにうながした。	×	F - インスタントリプレーシステム (IRS)	A	インプリ F-2.1 2.2	クォーターやオーバータイムの終わりにレビューが行われる場合、審判は両チームをコートにとどめておく。クォーター間やオーバータイム開始前のプレーのインターバルは審判が最終的な判定を示した後でのみ始まる。

170	16	インスタントリプレーシステムが使用される全てのゲームでは、ヘッドコーチは、クルーチーフにIRSを使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認を依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。	×	F - インスタントリプレーシステム (IRS)	A	ルール F4-1	ヘッドコーチは、最も近い審判にIRSを使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認を依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。
171	17	ゲーム開始前に認められたインスタントリプレーシステム (IRS) に関する機器は存在しているゲームにおいて、クルーチーフはゲームの終了を知らせるブザーがなった後でも、スコアシートにサインをする前であれば、IRSを使用することが許可されている。	○	F - インスタントリプレーシステム (IRS)	A	ルール F2-1	
172	18	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、B1はスリ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にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入った。B1のアンスポーツマンライクファウルが起きる4秒前に、A1がB1に肘打ちをしていた。審判はA1のファウルを宣さなかった。審判はIRSを利用したレビューを行い、A1にアンスポーツマンライクファウルを宣し、B1とA1の両者のアンスポーツマンライクファウルは相殺され、ゲームは、エンドラインの任意の位置からチームB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-3.3.28	レビューで、A1がB1に肘打ちをしていた場合、審判はA1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。両方のアンスポーツマンライクファウルは、一度ゲームクロックが止められたあと、再び動き始められるまでの間に起きたとみなす。A1のゴールは認められる。それぞれの罰則は規則の違反が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B1に与えられ、誰もリバウンドの位置につかずに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。
173	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、第2クォーター残り22秒で、A1がショットをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B1がボールに触れた。審判はB1が正当にボールに触れたと判定し、ゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかった。チームAのヘッドコーチは、判定は正しくないと考え、適切な手続きでヘッドコーチチャレンジを請求した。審判はIRSを利用したレビューを行い、ゴールテンディングのバイオレーションを認め、A1の得点を認めた。	×	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-4.3	ゴールテンディングまたはインタフェアレンスのバイオレーションに対しては、審判がバイオレーションを宣した場合のみヘッドコーチチャレンジを請求することができる。
174	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り、ショットは成功しなかったが (ショットのボールはリングに触れていない)、そのときA2とB2のヘルドボールを宣した。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。チームAのショットクロックには時間が残っており、オルタネイティングポゼッションの手順は適用できないため、チームAのショットクロックバイオレーションとなり、スローインのボールはチームBに与えられる。	○	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	C	インプリ 12-27	
175	2	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り、B2がテクニカルファウルを宣せられたあと、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。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。ゲームの再開はジャンプボールシチュエーションとなるため、アローがチームAを示していた場合、ブザーの後でボールがリングに触れているがチームAのショットクロックバイオレーションとなり、チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、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 第50条 ショットクロックオペレーター：任務	B	インプリ 29/50-31	
176	3	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り、A2がテクニカルファウルを宣せられたあと、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。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。オルタネイティングポゼッションアローはチームBを示しているが、チームAのショットクロックには時間が残っており、オルタネイティングポゼッションの手順は適用できず、チームAのショットクロックバイオレーションとなる。スローインのボールがチームBに与えられる。	×	第29条 ショットクロック 第50条 ショットクロックオペレーター：任務	B	インプリ 29/50-31	ジャンプボールシチュエーションとなるため、アローがチームBを示していた場合チームBのバックコートからスローインのボールがチームBに与えられ、ショットクロックは24秒となる。ショットが成功しなかった状況ではいつでもショットクロックバイオレーションが適用されるのではなく、まずオルタネイティングポゼッションアローが確認され、チームBを示している場合にはショットクロックバイオレーションではなく、オルタネイティングポゼッションの手順が適用されてチームBにスローインが与えられる。
177	4	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。	○	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	
178	5	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。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、1本のフリースローがA2に与えられることからそれぞれに与えられるフリースローは相殺される。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。	×	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が宣せられた場合、その罰則として1本のフリースローがファウルをされたプレーヤーに与えられ、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ファウルをされたチームのスローインで再開される。このスローインはスローインファウルの罰則の一部であることから、スローインファウルが宣せられた後でテクニカルファウルが宣せられた場合でもそれぞれの罰則は等しくないため相殺することはできず、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本のフリースローをA2に与え、ゲームはスローインファウルの罰則のスローインとして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。バックコートからのスローインの場合、ショットクロックは24秒となる。フロントコートからのスローインの場合、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。

新ルール
変更等

179	6	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、プレーヤーとして5個のファウルを宣せられない限り、もしくはコーチとして失格・退場とならない限りはプレーを続けることができる。また、プレーヤーとして5個のファウルを宣せられた後もプレーヤー兼ヘッドコーチの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 36-32	
180	7	ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーや、チームのチームベンチに座ることを許された人物による著しくスポーツマンらしくない行為に適用される。対象としては相手チーム、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）、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が対象となり、観客に対しての行為は罰則を与えることはできない。	×	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	ディスクォリファイングファウルに該当する行為について、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、コミッショナー（同席している場合）」に加え「観客」に対する同様の行為に対してもディスクォリファイングファウルとなることが追加された。
181	8	A1はスリーポイントゴールで得点しその直後に、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認められた。審判は成功したゴールが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レビューをただちに行うため、すでに始められているチームBのタイムアウトを中断した。その後、チームBのタイムアウトはチームBのヘッドコーチによりキャンセルがあり認められた。	×	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-4.13	チームBのヘッドコーチチャレンジは認められる。審判は成功したゴールが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が、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、タイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。

参照：2024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級審査	: A～C 164問
●CD級昇格・新規	: B～D 158問
●E級新規	: eラーニング学習内容より出題