

平成28年度 ルールテスト問題集

尾三地区ミニバスケットボール連盟

チーム名：_____

氏 名：_____

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

1. Basketの目的は、「自チームのBasketに得点すること」および「相手チームがボールをコントロールすることや得点することを妨げること」である。

解答 _____

2. 1チームの攻撃するBasketを『相手チームのBasket』と言い、防御するBasketを『自チームのBasket』と言う。

解答 _____

3. コートの大きさは境界線の外側で測って、縦28m横15mとする。

解答 _____

4. コート周りの障害物は、コートから2m以上離れていなければならない。ただし、チーム・ベンチに座っている人は含まれない。

解答 _____

5. チーム・ベンチ・パーソネル以外の人は、競技時間中チーム・ベンチ・エリアにいることはできず、チーム・ベンチ・エリアから2m以上離れなければならない。

解答 _____

6. 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。

解答 _____

7. ボールには、床からボールの最下点までがおよそ1.80mの高さからコートに落下させたとき、ボールの最高点が1.20mから1.40mの間の高さまではずむように空気を入れる。

解答 _____

8. ショット・クロックの表示装置は、規則に沿ってバックボードより高い位置に設置することが望ましい。床置き式表示装置を使用する場合には、エンド・ラインから2m後方およびサイド・ラインの延長から2m内側に設置する。

解答 _____

9. 競技時間中、チーム・メンバーの一員はコート上でプレイすることを認められている時は「プレイヤー」と呼ばれ、そうでない時は「交代要員」と呼ばれる。が、インターバル中は、ゲームに出場することができるチーム・メンバーは、すべてプレイヤーであるとみなされる。

解答 _____

10. ユニフォームのパンツの長さはひざ上までとする。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォームとして認められない。ただし、身長が成長が著しい中学生以下のカテゴリーにおいては、この限りではない。

解答 _____

11. プレイヤーは、指、手、手首、前腕、ひじの固定具や防具で、皮革、プラスチック、ソフト・プラスチック、金属、そのほかの硬い素材で作られている防具は、表面をやわらかい素材で覆ってあれば身につけてもよい。

解答 _____

12. プレイヤーが負傷したとき、そのチームの誰かがチーム・ベンチ・エリアから出てコートに入っても、負傷したプレイヤーがプレイを続けられそうなら手当を受けたことにならず引き続き出場させてもよい。

解答 _____

13. 負傷したプレイヤー、出血したり外傷を負ったプレイヤーあるいは手当を受けたプレイヤーはすみやかに交代しなければならないが、そのプレイヤーの交代を知らせるためにスコアラーが合図器具をならすよりも前にどちらかのチームがタイム・アウトを請求しそのタイム・アウトの前に手当が終わったときは、引き続きプレイをすることができる。

解答

14. プレイヤーが負傷した場合あるいは負傷したプレイヤーに手当を受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられた後であっても、1投目と2投目のフリースローの間、あるいは2投目と3投目のフリースローの間にプレイヤー(当該のプレイヤー)を交代させることができる。
これらのことが起こりプレイヤーを変更したり交代させた場合は、相手チームも同じ人数だけプレイヤーを変更したり交代させたりすることができる。

解答

15. キャプテンは、コーチによって指名されたそのチームのコート上での代表者である。

解答

16. コーチは、ゲーム開始予定時間の10以上前までに、スコアシートに記入されたチーム・メンバーの氏名・番号とコーチの氏名(アシスタント・コーチをおくときはその氏名)を確認し、最初に出場する5人のプレイヤーをスコアラーに知らせ、スコアシートにサインをする。

解答

17. チーム・ベンチ・パーソネルにはプレイヤーも含まれる。

解答

18. チーム・ベンチ・パーソネルは、競技時間中、チーム・ベンチ・エリアにいることはできない。

解答

19. コーチ、アシスタント・コーチは、ゲーム中、チーム・ベンチ・エリア内で両者同時に立ち続けることが認められる。

解答

20. プレイのインターバルは次の時に終わる。第1ピリオドを始めるジャンプ・ボールで、トス・アップのボールがジャンパーの手に触れたとき。

解答

21. 第4ピリオドが終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、1回5分の延長時限を必要な回数だけ行う。(中学校のゲームでは、延長時限は1回3分とする)

解答

22. 1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)は、ピリオドを始めるためのスロー・インでスロー・インするプレイヤーにボールが与えられたときに始まる。

解答

23. 各ピリオド、各延長時限およびゲームは、競技時間の終了を知らせる合図が鳴り終えた瞬間に終わる。

解答

24. ショットされたボールが空中にある間に、ショット・クロックの合図が鳴り、そのボールがリングに触れるか触れないことが明らかになる前にそのボールにどちらかのプレイヤーが触れたとき、ボールはデッドになる。

解答

25. フリースローのボールが空中にある間に、審判がフリースロー・シューター以外のプレイヤーのヴァイオリオンやファウルに笛を鳴らしたとき、ボールはデッドになる。

解答

26. プレイヤーの位置は、その触れている床によって決められる。プレイヤーがジャンプして空中にいるときは、最後に触れていた床にいるとみなされる。

解答

27. ヘルド・ボールは、両チームの2人あるいはそれ以上のプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレイヤーも乱暴にしなければそのボールを独占することができないときに宣せられる。
- 解答 _____
28. ジャンパーは、トス・アップされたボールを片手または両手でタップする。ただし、ボールが最高点に達してからタップしなければならない。
- 解答 _____
29. 両チームプレイヤーが同時にヴァイオレイションをしたとき、ジャンプ・ボール・シチュエーションとなる。
- 解答 _____
30. オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは、スロー・インされたボールがコートに触れたときに終わる。
- 解答 _____
31. ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。
- 解答 _____
32. ボールをこぶしでたたくことはヴァイオレイションにならない。
- 解答 _____
33. チーム・コントロール（チームがボールをコントロールしていること）は、そのチームのプレイヤーがライブのボールを持つかドリブルするときに始まる。
- 解答 _____
34. プレイヤーが相手チームのバスケットにショットまたはフリースローをして、ボールがシューターの手から離れたとき、チーム・コントロールは終わる。
- 解答 _____
35. 空中にいるシューターのショットの動作は、ボールが手から離れたあと、そのプレイヤーの両足が床に触れたときに終わる。
- 解答 _____
36. プレイヤーがショットをしようとして、ボールを持つ前にファウルをされた場合は、ショットのファウルとしてフリースローが与えられる。
- 解答 _____
37. ショットの動作中にファウルをされたプレイヤーが、ボールを持って規則で許された範囲をこえてステップしてからショットをした場合、ショットされたボールがバスケットに入れば得点は認められる。
- 解答 _____
38. ボールが下からバスケットに入り、完全に通過した場合はヴァイオレイションとなる。
- 解答 _____
39. ゲーム・クロックの残り時間が0.2秒を表示している状態で、エンド・ラインからのスロー・インが与えられた。スロー・インされたボールを味方のプレイヤーが空中でキャッチし、そのままショットしたボールがゴールを通過したので、2点の得点が認められた。
- 解答 _____
40. スリー・ポイント・エリアからショットされたボールに、スリー・ポイント・ラインの内側にいたディフェンスの手が触れたのち、そのボールがゴールに入ったため2点の得点が認められた。
- 解答 _____
41. テクニカル・ファウルが宣せられフリースローに続き同じチームが、オフィシャルズ・テーブル側のセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからスロー・インをした。
- 解答 _____

42. ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、そのあとのスロー・インは、フリースロー・ラインの延長線上のアウト・オブ・バウンズから行う。
解答 _____
43. スロー・インのとき、スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる前にリングに触れたので、ショット・クロック・オペレーターはショット・クロックをリセットした。
解答 _____
44. 第4ピリオドの最後の2分間にタイム・アウトが3回残っていても、それぞれのチームには2回ずつまでしかタイム・アウトが認められない。
解答 _____
45. 第2ピリオドを始めるスロー・インでボールがコート内のプレイヤーに触れる前にディフェンス側のプレイヤーにファウルが宣せられ、引き続き同じチームにスロー・インが与えられた。このときどちらのチームにも交代は認められるがタイム・アウトは認められない。
解答 _____
46. 第3ピリオドの終了の合図とほとんど同時にファウルが宣せられ、フリースローだけが行われるときのタイム・アウトは認められる。
解答 _____
47. 交代をしてコートから退くプレイヤーは、コートのどこからでも直接チーム・ベンチに戻ってもよい。
解答 _____
48. スコアラーが審判に交代の合図を知らせるために合図器具を鳴らしたあと、交代要員が交代の取り消しを申し出た。審判が交代の合図をする前だったので取り消しを認めた。
解答 _____
49. ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもプレイをする用意をととのえたプレイヤーが5人揃わなかったため、ゲームを没収した。
解答 _____
50. ゲームの途中でBチームのプレイをすることができるプレイヤーが一人となったため、ゲームを終了させた。このときBチームの得点が45対30で勝っていたため、最終スコアを2対0で相手チームの勝利とした。
解答 _____
51. ヴァイオレイションとは、規則に対する違反のうち、からだの触れ合い及びスポーツマンらしくない行為を含まないものをいう。
解答 _____
52. A4にトラヴェリングが宣せられた。チームBのスロー・インをするプレイヤーに審判がボールを与える前に、B4にパーソナル・ファウルが宣せられた。この処置の再開はジャンプ・ボール・シチュエーションになり、ゲームはオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで再開される。
解答 _____
53. アウト・オブ・バウンズのプレイヤーがコート内でボールを持っているプレイヤーのからだに触れたときは、アウト・オブ・バウンズのヴァイオレイションである。
解答 _____
54. コート内でジャンプした両チームのプレイヤーがボールをしっかりとつかんだまま、どちらかのプレイヤーだけが着地したときに境界線やアウト・オブ・バウンズの床に触れたりしても、ヴァイオレイションとはせず、ジャンプ・ボール・シチュエーション(ヘルド・ボール)とする。
解答 _____
55. ドリブルをしている間でもドリブルが終わったあとでも、ボールをコントロールしているプレイヤーが故意にボールを相手チームのプレイヤーに当てたり触らせたりした場合は、ボールがドリブラーの意図せぬ方向に転がったとみなされない。したがって、このような場合はボールをリカヴァーしたあとあらたなドリブルをすることはできない。
解答 _____

56. ドリブルを終わるときにファンブルしたボールをドリブルして拾い直したり、ファンブルしたあと、あらたなドリブルをしてもヴァイオレイションにはならない。
解答 _____
57. ボールを持ったまま床に倒れていたり横たわっていたり座り込んだりしているプレイヤーが、ボールを持ったまま転がったり、立ち上がることはトラヴェリングのヴァイオレイションではない。
解答 _____
58. 攻撃側プレイヤーがボールを持ってジャンプしたとき(ショットの動作も含む)、防御側プレイヤーがそのボールをブロックしようとして手をかけ、両チームのプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけたまま床に着地した場合は、ヴァイオレイション(トラヴェリング)とする。
解答 _____
59. 制限区域内にいるプレイヤーは、制限区域の外の床に片足をつければ制限区域から出たことになる。
解答 _____
60. 3秒ルールは、ボールがフロント・コート内でチーム・コントロールされているときだけ適用される。
解答 _____
61. 近接して防御されているプレイヤーは、5秒以内に、パス、ショットあるいはドリブルをしなければならない。
解答 _____
62. スロー・インのときは、スロー・インされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたとき8秒をかぞえ始める。「バック・コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されない。
解答 _____
63. 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たときに、チームBのプレイヤーが負傷したため審判がゲームを止めた。このときのスロー・インのさ再開は、バック・コートのアウト・オブ・バウンズでチームAにボールを与え、8秒は継続してかぞえられる。
解答 _____

次の文章について、ショット・クロックの正しい表示を答えなさい。

64. A4がショット、パス、あるいは最後のフリースローをした。
(1) そのボールがリングに触れたのち、A5がリバウンドのボールをコントロールした。
解答 ショット・クロックは _____
- (2) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした。
解答 ショット・クロックは _____
- (3) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB5が最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになり、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
解答 ショット・クロックは _____
- (4) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にB5がA5にファウル(チーム・ファウルの罰則はない)をして、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
解答 ショット・クロックは _____
- (5) そのボールがリングに触れたのち、B5がリバウンドのボールをコントロールした直後にチームBにヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズも含む)やファウルが宣せられ、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
解答 ショット・クロックは _____
- (6) そのボールがリングに触れたのち、どちらかのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールする前にヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼション・ルールによりチームAにスロー・インのボールが与えられることになった。
解答 ショット・クロックは _____

- (7) そのボールがバスケットに入った。その直後(チームBのプレイヤーがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前)にB5がA6にファウルをしたので、チームAにスロー・インのボールが与えられることになった。

解答 ショット・クロックは _____

65. A4がショットをした。ショットのボールが空中にある間に、B5がA6にファウルをした。このとき、ショット・クロックの表示は16秒であった。チーム・ファウルの罰則はない。この場合、チームAのフロント・コートでのスロー・インでゲームが再開されるので、ショット・クロックは(イ)で再開される。

また、このとき、ショット・クロックの表示が10秒であった場合は、ショット・クロックは(ロ)で再開される。

解答 イ: _____ ロ: _____

次の文章について、適切な語句を答えなさい。

66. ショットされたボールが空中にある間にショット・クロックの合図が鳴り、そののちファウルがあった。

①ファウルののちボールがバスケットに入るかリングに触れた場合は、ヴァイオレイションは成立(イ)。このとき、フリースローが与えられずにファウルの罰則としてシューター側チームにフロント・コートからのスロー・インのボールが与えられる場合は、ショット・クロックは(ロ)で再開される。

②そのファウルがパーソナル・ファウルであったとき、ファウルののちボールがバスケットに入らずリングにも触れなかった場合は、ヴァイオレイションは成立(ハ)。ファウルはなかったものとみなす。

解答 イ: _____ ロ: _____ ハ: _____

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

67. 1チームが「フロント・コートでボールをコントロールしている」とは、①両足がフロント・コートに触れたそのチームのプレイヤーがボールを持っているかフロント・コートでドリブルをしているとき、②そのチームのフロント・コートにいるプレイヤー同士の間でボールをパスしているときをいう。

解答 _____

68. 攻撃側チームがフロント・コートでコントロールしているボール(フロント・コートからのスロー・インのボールも含む)に両チームのプレイヤーがほとんど同時に触れてバック・コートに帰ったボールに攻撃側チームのプレイヤーが最初に触れたときは、ボールをバック・コートに返すヴァイオレイションとする。

解答 _____

69. フィールド・ゴールに対するゴール・テンディングとはショットされたボールがバックボードの表面に触れたあと、ボール全体がリングより高いところにある間に、どちらかのチームのプレイヤーがそのボールに触ることをいう。

解答 _____

70. 最後のフリースローで防御側プレイヤーが、ボールがリングに触れたあとにゴール・テンディングやインタフェアのヴァイオレイションをしたときは、攻撃側チームに1点が与えられ、さらにその防御側プレイヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

解答 _____

71. 審判は、ボールのライブ、デッドに関係なく、それぞれ独自にファウルを宣する権限を持っている。したがってファウルが1チームあるいは両チームに宣せられるのは2個までとなっている。

解答 _____

次の文章について、適切な語句を答えなさい。

72. シリンダーの範囲について空欄に入る言葉を答えなさい。

(1) 前は、手を普通に上げたときの(イ)の垂直面。

(2) うしろは、(ロ)の垂直面。

(3) 両脇は、腕と脚の(ハ)の垂直面。ひじを曲げてよいが、(ニ)を前に突き出したり横に極端に広げたりしてもシリンダーが広がったことにはならない。両足の間隔はプレイヤーの(ホ)によるが、極端な広げ方をしてもシリンダーが広がったことにはならない。

解答 イ： ロ： ハ： ニ： ホ：

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

73. ボールをコントロールしているプレイヤーを防御するときは、防御側プレイヤーは相手のフィジカルとパワーにとらわれず防御の位置を占めることができる。

解答 _____

74. ボールをコントロールしていないプレイヤーを防御するときは、防御側プレイヤーは、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。

解答 _____

次の文章が述べているファウルの種類を答えなさい。

75. ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手チームのプレイヤーのトルソーに突き当たったり押しのかたりする不当なからだの触れ合い。

解答 _____

76. 自分や相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレイヤーの進行を妨げる不当なからだの触れ合い。

解答 _____

77. 相手チームのプレイヤーを押さえて行動の自由を妨げる不当なからだの触れ合い。

解答 _____

78. 相手チームのプレイヤーがボールを持っていてもいなくても、手やからだで相手を無理に押しのかたり押しして動かそうとする不当なからだの触れ合い。

解答 _____

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

79. プレイヤーにテクニカル・ファウルが宣せられたときの罰則は、2個のフリースロー＋スロー・イン、チーム・ベンチ・パーソネルのテクニカル・ファウルが宣せられたときの罰則は1個のフリースロー＋スロー・インである。

解答 _____

80. プレイヤーにアンスポーツマンライク・ファウルが2回記録されたときは、そのプレイヤーは失格・退場となるが、テクニカル・ファウルが2回記録されても失格・退場とならない。

解答 _____

81. 現行では、戦術としてファウルをすることが通常のバスケットボールのプレイとして認められている。すなわち、そのファウルが故意に起こしたものであるかどうかはアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならず、また、単にボールにプレイしていないというだけではアンスポーツマンライク・ファウルかどうかを判断する基準にはならない。

解答 _____

82. 5回のプレイヤ・ファウルを宣するのは『主審』である。

解答 _____

83. 5回目のファウルをしたプレイヤーが5回目のファウルであることを宣せられずに交代し一度コートから退いたのち再び出場してしまった。審判はコーチのテクニカル・ファウルを宣した。
解答 _____
84. 5回目のファウルをしたことを宣せられてコートから退いたプレイヤーが再び交代してゲームに出場したときはコーチのテクニカル・ファウルとなるのでスコアシートには”C”と記入する。
解答 _____
85. 5回目のファウルを宣せられずにそのままゲームに出場し6回目のプレイヤー・ファウルを宣せられた場合でもこのファウルはチーム・ファウルに数える。
解答 _____
86. チーム・ファウルに数えるファウル(プレイヤー・ファウル)とは、プレイヤーに記録されるパーソナル・ファウル、テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、ディスクォリング・ファウルのことをいう。
解答 _____
87. ボールをチーム・コントロールしているかまたはスロー・インが与えられることになっていたチームのプレイヤーがパーソナル・ファウルをしたときはチーム・ファウルの罰則は適用されない。
解答 _____
88. 宣せられたファウルがチーム・コントロール・ファウルであった場合には、ファウルをされたプレイヤーのフリースローが与えられる。
解答 _____
89. 特別な処置をする場合にはチームファウルの罰則は適用されない。
解答 _____
90. 特別な処置をする場合に、罰則を相殺したり取り消したりして適用する罰則が残らない場合には、ゲームは、原則としてジャンプ・ボール・シチュエーションになる。
解答 _____
91. 最後のフリースローのとき、両チームのプレイヤー(フリースロー・シューターは除く)ヴァイオレイションをした場合は、ジャンプ・ボール・シチュエーションになる。
解答 _____
92. フリースロー・シューターA3が最後のフリースローを行うときにヴァイオレイションをした。直後にB1もヴァイオレイションをしたので審判は両チームのヴァイオレイションを宣しジャンプ・ボール・シチュエーションとした。
解答 _____
93. 審判が誤りに気づき、審判がゲームを止めるまでの間に認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやそのほか起こったすべてのことは無効であり、すべて取り消される。
解答 _____
94. B5が5回目のファウルを宣せられ退場したが、処置の訂正により、B5にフリースローが与えられることになったので、再びコートに戻り、訂正のフリースローを行わせた。
解答 _____

次のケースについて、適切なものを選びなさい。

95. Aチームのチーム・ファウルの罰則により、B3がフリースローを行った。2投目のフリースローは不成功となり、そのリバウンド・ボールをA2がコントロールした。その直後に審判は与えてはいけないフリースローをB3に与えていたことに気がつきゲームを止めた。
- ①B3のフリースローは取り消される。処置の訂正ができる時期なので、Bチームのスロー・インでゲームを再開させる。経過した時間は無効とする。
- ②B3のフリースローは取り消される。特別な処置の訂正が適用され、ジャンプ・ボール・シチュエーションとなる。
- ③B3のフリースローは取り消される。処置の訂正ができない時期なので、ゲームを止めたときにボールがコントロールしていたAチームのスロー・インでゲームを再開した。

解答

96. ボールをコントロールしているB4に対しA1が触れ合いを起こし、アンスポーツマンライク・ファウルを宣せられた。その罰則により、フリースローを行い1投目が成功した。2投目を行う前にフリースロー・シューターがB1であることに審判が気づいた。
- ①B4の1投目は取り消される。正しいフリースロー・シューターB1にてフリースローを改めて行い、センター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのBチームのスロー・インでゲームを再開する。
- ②B4の1投目のフリースローは取り消される。B4のテクニカル・ファウルが宣せられる。Aチームのスロー・インでゲームが再開される。
- ③B4の1投目のフリースローは取り消される。正しいフリースロー・シューターB1のフリースローも取り消される。センター・ラインのアウト・オブ・バウンズからAチームのスロー・インによってゲームを再開する。

解答

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

97. 審判は、どちらのチームとも関係のない、中立な立場であるものでなければならない。
98. 審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に従ってゲームを管理し、ゲームを進行させなければならない。審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナーには、規則の変更を承認する権限はない。
99. 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックスを使用する。シューズの色は何色でもよい。
100. 主審には、ゲーム中に使用されるすべての用具・器具を点検し、承認する任務と権限がある。
101. ゲーム終了後、主審がスコアシートを承認してサインしたときに、審判とゲームの関係が終了する。審判が判定をくださす権限は、ゲーム開始予定時刻の3分目にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
102. 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的に主審が決断をくださす。そのため、副審、コミッショナーあるいはテーブル・オフィシャルズに意見を求めてはならない。

解答

103. 規則に対する違反（ヴァイオレーションやファウル）が起こったとき、各ピリオドが終了したとき、あるいはそのほか必要と思われるときにゲームを止めるときは、審判は笛を鳴らす。フィールド・ゴールやフリースローが成功したあと、あるいはボールがライブになったときは、審判は笛を鳴らさない。

解答

104. 審判はそれぞれ独自に判断する権限を持ち、たがいに定められた任務の範囲内で他の審判がくださった判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。

解答

105. 審判の判定や決定は最終的なものであり、抗議したり無視したりすることはできない。ゲーム中、審判の判定や決定に対して抗議したり無視したりすることは、テクニカル・ファウルの対象とはならない。

解答

106. チームからタイム・アウトの請求があったときには、「タイム・アウトが認められる時機」に合図器具を鳴らして審判に知らせる。タイム・アウトが認められたときはスコアシートに記録する。また、そのハーフや各延長時限でそのチームにタイム・アウトが残っていない場合やそれ以上タイム・アウトが取れない場合には、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。

解答

107. スコアラーが合図器具を鳴らすのは、ボールがデッドになりふたたびボールがライブになる前まででなければならない。スコアラーの合図はゲーム・クロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものではない。

解答

108. 記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴ったあと主審がスコアシートにサインする前に見つかった場合は、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、その誤りを訂正しなくてもよい。

解答

109. タイマーは次のようにタイム・アウトの時間をはかる。審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの合図を示したときにストップ・ウォッチを動かし始める。50秒が経過したときには、合図器具は鳴らさない。60秒が経過したときに、合図器具を鳴らす。

解答

110. タイマーは、次のようにプレイのインタヴァルの時間をはかる。第1ピリオド及びだ3ピリオドが始まる1分30秒前と30秒前に、合図器具を鳴らす。

解答

111. ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき、今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、ショット・クロックは止めるがリセットはしない。

解答

112. ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが14秒未満でなおかつあらたにヴァイオレーション（ショット・クロック・ヴァイオレーション）が成立する可能性が残っていない場合でも、ショット・クロックの表示装置の電源は切らない。

解答
