

平成 27 年度 バスケットボール ルールテスト

長野県バスケットボール協会審判委員会

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. バスケットの目的は、「自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。

解答 ○

3. コートの大きさは、境界線の外側ではかって、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・ベンチにすわ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、コート上でプレイをすることを認められているときは「プレイヤー」とよばれ、そうでないときは「交代要員」とよばれる。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は認められない。ただし、身体の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てを受けたことにはならず引きつづ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りしたプレイヤーあるいは手当て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鳴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・アウトの前に手当てが終わったときは、引きつづ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てを受けさせる場合は、フリースローの1投目のボールがフリースロー・シューターに与えられたあとであっても、1投目と2投目のフリースローの間、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りした場合は、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、ゲーム開始予定時刻の10分以上前までに、スコアシートに記入されたチーム・メンバーの指名・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つづ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ときに終わる。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チーム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レーショ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ーションをしたとき、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・ポジション・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はならない
 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、完全に通過した時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・ベンチにもどってよい。

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ならした後、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のととのったプレイヤーが5人そろわなかったので、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. ヴァイオリションとは、規則に対する違反のうち、からだの触れ合いおよ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れさせたりした場合は、ボールがドリブラーの意図せぬ方向に転がったとはみなされない。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なおしたり、ファンブルしたボールを拾いなおしたあと、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たおれていたり横たわっていたりすわりこんだりしているプレイヤーが、ボールを持ったままころがったり、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にだけ適用される。

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ぬ。

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、14 秒にリセットされる。

- (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、24 秒にリセットされる。

- (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、14 秒にリセットされる。

- (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、14 秒にリセットされる。

- (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 にヴァイオリション（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、24 秒にリセットされる。

- (6)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ヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼッション・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、14 秒にリセットされる。

(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、14 秒にリセットされる。

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・クロックの表示は残り 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：16 秒 ロ：14 秒

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その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：しない ロ：14 秒 ハ：する

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どうし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・コートに返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れることをいう。

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リ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、極端な広げかた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：手のひら ロ：尻 ハ：外側 ニ：手や腕 ホ：身長

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事ができる。

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ー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けたりする不当なからだの触れ合い。

解答 チャージング

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 ブロッキング

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 ホールディング

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つけたり押しつけて動かそうとする不当なからだの触れ合い。

解答 プッシング

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時の罰則は、2個のフリースロー＋スロー・イン、チーム・ベンチ・パーソネルにテクニカル・ファウルが宣せられた時の罰則は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・退場とはならない。

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回のプレイヤー・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に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ー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. 11. 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. 審判が誤りに気が付き、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付きゲームを止めた。

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。特別な場合の処置の訂正が適用され、ジャンプ・ボール・シュ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を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 ②

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付いた。

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・インにてゲームを再開する。

②B4 の 1 投目のフリースローは取り消される。B4 にテクニカル・ファウルが宣せられる。A チームのスロー・インにてゲームは再開される。

③B4 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 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 ③

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、中立な立場にある者でなければならない。

解答 ○

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。

解答 ○

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。

解答 ×

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。

解答 ○

101. ゲーム終了後、主審がスコアシートを承認しサインしたときに、審判とゲームの関係が終了する。審判が判定をくだす権限は、ゲーム開始予定時刻の3分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。

解答 ×

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す。そのために、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定をくだす権限をもち、たがいに定められた任務の範囲内で他の審判がくだ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。

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・アウトがとれない場合には、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もない。

解答 ○

108.記録の誤りがゲーム終了の合図がな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ピリオドおよび第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、いまだボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・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イション（ショット・クロック・ヴァイオレイション）が成立する可能性が残っていない場合でも、ショット・クロックの表示装置の電源は切らない。

解答 ×

編集者 長野県バスケットボール協会審判委員会

規則・TO担当

永井 健久 ・ 松澤 清市 ・ 鈴木 誠 ・ 尾形 美樹

山本 邦博 ・ 前島 道則 ・ 佐々木 英雄 ・ 関 和明