令和５年６月吉日

ポートボール１・２級審判員資格試験を受験予定のみなさまへ

堺市ポートボール連盟

１・２級認定会対策問題集のご案内とアドバイザーのご紹介について

平素は堺市ポートボール連盟の活動にご協力いただきありがとうございます。

さて、今年度も７月にポートボール１・２級審判員資格試験が開催されることになりました。そこで、堺市ポートボール連盟では受験されるみなさまを応援するために『１・２級認定会対策問題集』を作成いたしました。この問題集は連盟のホームページでどなたでもダウンロードをできるようにいたしておりますので、受験対策としてご活用いただければ幸いです。

なお、問題集は『審判員手帳』より抜粋して作成いたしておりますので、熟読いただきますようよろしくお願いいたします。

令和５・６年度　堺市ポートボール連盟　アドバイザーのご紹介

全体統括	谷口　重二	さん（福泉中央）
堺支部	寺田　佳子	さん（三 国 丘）
西支部	阪口　隆司	さん（向　　丘）
北支部	塙坂　嘉男	さん（西百舌鳥）
中支部	岸田　隆治	さん（東 深 井）
東・美原支部	西川　　巧	さん（登美丘西）
南支部	杉本　浩司	さん（泉北高倉）

※なお、上記７名のアドバイザーは審査員を兼務しております。

堺市ポートボール連盟では新たな取り組みとして受験者のみなさまに細やかな指導が届くように全支部にアドバイザーを配置しました。審判員としての実技指導はもちろん、ルールのことなどで疑問に感じたことも自支部の身近なアドバイザーにご質問ください。

ポートボール競技規則

１．コートと用具

サイドライン　　m
エンドライン　　m
センターサークル　　m
ゴールライン　　m
ガードライン　　m
フリースローライン　　m

⑴　ゴール台　　高さ 42㎝　タテ(長い)50㎝　ヨコ(短い)40㎝

⑵　使用球　　教育用　２号（ゴム製）
ボールのはずみは、約　m（ボールの　　）から落としてボールの　　が床から約　m～　m である。

２．競技方法

⑴　２チームが同じコートに入り混じり１個のボールを争い、パス・ドリブルでボールを進め、味方のゴールマンにボールを投げ渡して得点し、　　チームを勝ちとする。

⑵　ルール

①　試合人員は
１チーム７名（　　１名、　　１名、　　５名）　　７名の計 14 名とする。

②　試合時間は
　　の４クォーター制にする。第４クォーターを終わって同点の場合は、　　後、　　を行う。その場合は、チェンジコートは　　。それでもなお同点の場合は　　後、　　を行う。この場合はチェンジコートを　　。それでもなお同点の場合は、　　　　をして勝敗を決する。

③　時計のストップ
試合中の全ての　　及び審判が　　を宣言したとき。
ボールがコート外の遠くまでころがったり、選手が負傷したりしたとき等、　　　　と審判が判断した場合には時計を一時ストップすることもある。

④　選手の交代は
３回の休憩時（　　タイム・　　タイム）に行うことができる。
但し、交代する選手は　　しなければならない。
（選手が　　は報告しなくてもよい。）

⑤　選手は

１試合に１チーム［　　］以上出場しなければならない。プレイ中の選手が負傷した場合、審判が［　　］と認めれば選手の交代は出来る。

但し、選手の出場人数を数える時は、そのクォーターについては、［　　］ものとして計算する。

テクニカルファウルで退場させられた選手については、［　　］。

（１人退場させられた場合は、［　　］。）

⑥　チェンジコートは

第３クォーターのはじめに行う。

⑦　１クォーター中に

［　　］・［　　］の交代は認められない。

⑧　試合開始は

各クォーターともセンターサークル内での［　　］により開始する。

Ⅰ　ジャンプボール

・両チームの２人のプレイヤーの間に、審判がボールをトスアップして行う。

・ジャンパーはボールが［　　］からタップする。

・タップは［　］回までできる。

）ジャンパー以外のプレイヤーはジャンパーがタップするまで［　　］にいなければならない。

Ⅱ　ジャンプボールの違反

・ジャンパー以外のプレイヤーは［　　］前に、［　　］ではいけない。

）ジャンパーはボールを［　　］でタップしなければならない。

）ジャンパーは［　　］などに触れるまでは、［　　］。

・ジャンパーのどちらかがラインを踏んでからジャンプした時は相手側ボールとなる。

・ジャンパーがタップした後のラインクロスは［　　］。

・相手側ジャンパーにプッシング等のファウルをした時は相手側ボールとなる。

・［　］回以上タップした時は、相手側ボールとなる。

・［　　］でタップした時は、相手側ボールとなる。

Ⅲ　やり直し

・トスアップしたボールが［　　］に床または他のプレイヤーに触れたとき。

・［　　］がラインを踏んでからジャンプしたとき。

・両ジャンパーが同時にタップした後、［　　］にコート外に出たとき。

Ⅳ　ゲームウォッチの操作

・試合開始のジャンプのためにトスアップされたボールが、最高点に達してから初めてジャンパーにタップされた時ゲームウォッチを動かし始める。

・やり直しの場合はゲームウォッチを［　　］。

⑶　得点となる場合（シュート２点、フリースロー１点）

①　ゴールマンが、ボールを　　したとき。

②　ガードマンが相手側のシュートの際、　　に触れたとき。

③　ガードマンが相手側のシュートの際、　　を踏んだりその中へ入ったとき。

④　　でバウンドしたボールをゴールマンが完全に捕球したとき。

⑤　ゴールマンがシュートボールをゴール台に手をつきながら捕球した場合でも、捕球後　　完全に捕球したとき。

⑥　各クォーター終了の笛が鳴ると同時にプレイヤーがシュートした場合、そのボールが　　ゴールマンが完全に捕球したとき。

※　得点となった場合は、　　からシュートしたチームの相手側のスローインとなる。

⑷　得点とならない場合

①　ゴールマンがボールを　　再び拾ったとき。

②　ゴールマンが　　のボールを取ったとき。

③　ゴールマンがガードマンと　　にボールをつかんだとき。

④　ゴールマンがシュートボールを捕球して　　とき。

⑤　ゴールマンがシュートボールを　　捕球したとき。（片足が台についている時はよい）

⑥　ゴールマンがシュートボールを捕球した後に、そのボールが　　に触れたとき。

⑦　シュートボールが　　でバウンドし、そのボールをゴールマンが捕球したとき。

⑧　シュートボールが　　に当たってからゴールマンが捕球したとき。

⑨　ゴールマンが完全捕球しても、シュートしたプレイヤーが　　したとき。（ラインクロス）

※　得点とならなかった場合は、　　から最後にボールに触れたチームの相手側のスローインとなる。

⑸　フリースロー

審判はフリースローのプレイヤーを指定する。フリースローは　　投であり、フリースローラインのすぐ後の位置から　　秒以内に行う。フリースローの　　投後は、シュート成立、不成立にかかわらず、すべて　　となる。（テクニカルファウルの場合は除く）

①　審判がフリースローを宣言した時から試合再開までの間は、時計は止まる。

②　シュート成立の場合は、　　よりスローインで試合を再開する。

③　シュート不成立の場合は、　　よりスローインで試合を再開する。

⑹　バイオレーション

[　　]・[　　]以外の違反をいい、相手側ボールとなりサイドライン外からスローインを行う。スローイン後、手からボールが離れればスローインしたプレイヤーは、コート内に入ってもよい。但し、[　　]はいけない。

①　アウト　オブ　バウンズ

ボールを[　　]へ出したとき。

)コート外でボールに触れたとき、ボールをコート外で保持したものとみなす。

②　ダブルドリブル

Ⅰ　ドリブルを止めて、[　　]をしたとき。

Ⅱ　[　　]にボールをついたとき。

Ⅲ　ドリブルの途中で片手または両手で[　　]とき。

Ⅳ　ドリブル後、[　　]とき。

③　トラベリング

Ⅰ　[　　]歩いたとき。プレイヤーがボールを静止して捕球した場合も[　　]と数える。

Ⅱ　ピボットフット（軸足）と床との[　　]したとき。（ピボットは、[　　][　　]ことをいう。）

※　ピボットをする場合の軸足は、[　　]の足とする。両足同時についた場合は[　　][　　]。

)ストライドストップの場合　[　　]が軸足になる

)ジャンプストップの場合　　どちらを軸足にしてもよい

④　トラベリングとならない場合

Ⅰ　ボールを保持しているプレイヤーの手又は、膝及び尻などが床についても、[　　][　　]トラベリングではない。

Ⅱ　ボールを保持しているプレイヤーの手又は、膝及び尻などが床についても、軸足が床から離れると同時に[　　]トラベリングではない。

Ⅲ　ピボットフットの裏全体が接触点であり、つまさき又は、かかとを必要な方向に向けて方向転換してもトラベリングではない。

⑤　オーバータイム

プレイヤーが[　　]ボールを持ち続けたとき。

※[　　]・[　　]の場合も適用される。

※[　　]にも適用される。

([　　]のドリブルはオーバータイムの対象となる)

⑥　ラインクロス

・ラインを　　したとき。

・サイドラインのラインクロス

・エンドラインのラインクロス

・ゴールラインのラインクロス

・ガードラインのラインクロス

・フリースローラインのラインクロス

・ジャンプボール時のラインクロス

⑦　キックボール

　　ボールをけった場合。

※　試合中に偶然にボールがプレイヤーの足に触れても、キックボールではない。

⑺　ファウル

ファウルにはテクニカルファウルとパーソナルファウルがあり、相手側に　　を与える場合と、相手側のボールとなり　　を行う場合がある。

①　テクニカルファウル

・　　（悪質とみなされる）なファウル

Ⅰ　審判が一度　　をし、二度目のとき　　させることもある。

　　その都度、相手側に　　を与える。

Ⅱ　プレイヤーだけでなく、　　及び　　にも適用される。

②　パーソナルファウル

・相手との　　によるプレイヤーのファウル

　（　　プレイヤーにも適用される）

Ⅰ　ホールディング（相手をおさえて　　こと）

Ⅱ　　（押すこと）

Ⅲ　チャージング　（　　プレイヤーが突き当たること）

Ⅳ　　（つまずかせること）

Ⅴ　　（たたくこと）

Ⅵ　ブロッキング　（　　のパーソナルファウルである）

⑻　相手側にフリースローを与える場合

Ⅰ　　をおかしたとき。

Ⅱ　　においてパーソナルファウルをおかしたとき。

Ⅲ　　にファウルをおかしたとき。

Ⅳ　　が　　を　　したとき。

Ⅴ　　が　　、　　とき。

※　Ⅲ～Ⅴでそのシュートが成立したときは　　とし、　　。

⑼　ヘルドボール

Ⅰ　プレイヤーが　　一番近いフリースローライン又は、センターサークルで両者によりジャンプボールを行う。

Ⅱ　ガードマンとプレイヤーが同時にボールをつかんだ場合も、ヘルドボールとなりジャンプボールを行う。

※　ガードマンがジャンプボールに参加すると不利な場合も起こり得るので、その時は　　ことができる。

※　ジャンプボールから　　はできない。

⑽　ゴール際でのプレー

①　ゴールマン

Ⅰ　ゴールマンが、シュートボールを床に落として再びひろった時は得点　　。ゴールマンがボールを落としたとき、そのボールがコートの中にあるなら　　。但し、ゴールマンはその落としたボールに触れることはできない。

Ⅱ　ゴールマンがガードマンのボールを取った時は得点　　。

Ⅲ　ゴールマンとガードマンが同時にボールをつかんだ時は得点　　。

Ⅳ　ゴールマンがシュートボールを捕球して、台から落ちた場合は得点　　。

Ⅴ　ゴールマンがシュートボールを　　して捕球した時は得点とならない。（片足が台についている時はよい）

※　Ⅰ～Ⅴの場合は、すべて相手側ボールとなりサイドライン外からのスローインとなる。

※　ガードゾーン内でバウンドしたボール及びゴールマンが　　時は、ゴールマンは　　そのボールを避けることができる。その場合、　　にサイドライン外からのスローインを与える。

②　ガードマン

Ⅰ　ガードマンが相手側シュートの際、ゴールマンの体に触れたとき得点　　。

Ⅱ　ガードマンが相手側シュートの際、ゴールゾーンのゴールラインを踏んだり、その中へ入ったときは得点　　。

Ⅲ　ガードマンが相手側シュートの際、ガードライン及びエンドラインを踏んだりこえたりしてシュートを妨げたとき。シュート成立の場合は　　となりシュート不成立の場合は　　を与える。

Ⅳ　ガードマンがガードゾーン内でガードした後は、　　を踏んだりこえたりしてもよい。

Ⅴ　ガードマンは、ガードライン・ゴールラインを踏んだり、あるいはこえて手をつけたりしなければ　　をとってもよい。

Ⅵ　シュートボール以外でガードマンがボールを保持してのガードラインクロス・ゴールラインクロスは、　　を適用し　　となり　　となる。

③　攻撃側プレイヤー

Ⅰ　[　　]を踏んだりこえたりした場合は、相手側ボールとなりサイドライン外よりのスローインとなる。（シュート後、[　　]をこえたり踏んだりしてもいけない）

Ⅱ　エンドラインをこえているボールを[　　]を通してパスをすることはできない。

Ⅲ　ボールがエンドラインをこえていた場合[　　]はできない。

Ⅳ　シュートしたプレイヤーはエンドライン・サイドラインを踏んだりこえたり[　　]。

④　守備側プレイヤー

・　守備側のプレイヤーがシュート体勢のプレイヤーを防御しながら、[　　]を踏んだりこえたりした場合、そのシュートが不成立の時は[　　]を与える。

⑤　その他

Ⅰ　シュートボールがゴール台に当たってそのボールがコート内に転がれば[　　]。

Ⅱ　ゴール台の下にボールが入った場合、[　　]となり[　　]の相手側のボールで[　　]となる。

Ⅲ　プレイヤーがガードラインを踏んだりこえたり、あるいはこえて手をついたりしなければガードゾーン内に静止しているか、あるいは床に転がっているボールを[　　]。

Ⅳ　ガードマンが保持、またはドリブルしているボールを[　　]。

⑥　スローイン

Ⅰ　スローインとは、[　　]から[　　]へボールを投げ入れることで、得点の場合は[　　][　　]から投げ入れ、それ以外はすべて[　　]から投げ入れる。

Ⅱ　スローインのとき、コート内のすべてのプレイヤーは[　　]もエンドライン・サイドラインをこえてはならない。

Ⅲ　スローインするプレイヤーは、ラインを超えて体をコートの中に[　　]が、ジャンプしてスローイン（[　　]）してはならない。

※　全てのスローインは、[　　]に直接パスは出来ない。パスをすれば相手側のボールとなりサイドライン外からのスローインとなる。

⑾　時計のストップ・時計のスタート

①　時計をストップする場合

Ⅰ　審判が[　　]を宣告したとき。

Ⅱ　審判が[　　]を宣告したとき。

Ⅲ　審判が[　　]と判断したとき。

②　時計のスタート

Ⅰ　時計を止めて行われた、すべてのスローインボールが[　　]と同時にスタートする。

Ⅱ　時計を止めて行われたジャンプボールの場合は、[　　]と同時にスタートする。

⑿　試合の再開

試合再開とは、ゲーム途中に時計がストップされ、ふたたび試合を開始することをいう。

①　テクニカルファウルの場合

フリースロー終了後、[　　]として[　　]のサイドライン外からのスローインから始まる。

②　フリースローの場合

シュート成立の場合は、[　　]よりスローインで試合を再開する。シュート不成立の場合は、[　　]よりスローインで試合を再開する。

③　ジャンプボールの場合

一番近い[　　]又は[　　]で両者によりジャンプボールを行う。

④　その他の場合

[　　]サイドライン外からのスローインで再開する。

※すべてのフリースロー及びスローインは[　　]の対象となる。（５秒ルール）

ポートボール競技規則細則

１．Ｑ　ジャンプボール時のタップしたボールが他の８人のプレイヤーに触れずに直接又は、
　　コート内にバウンドしたボールをゴールマンが捕球した。
　Ａ　シュート□、但し、ゴールマンは□と判断すれば
　　ゴール台から降りて避けることもできる。

２．Ｑ　ガードマンのパスしたボールが 10 人のプレイヤーに触れずにダイレクト又は、
　　コート内の床にバウンドしてゴールマンが捕球した。
　Ａ　シュート□、ガードマンから□は出来ない。

３．Ｑ　オフェンスプレーヤーがディフェンスプレイヤーに対しボール又は、
　　手のひらで顔面に向かってフェイントをかけた。
　Ａ　□とみなし□をとり、
　　ディフェンス側のボールでサイドライン外よりスローインする。
　　このフェイントが□と判断すれば□を適用する。

４．Ｑ　プレイヤーがエンドライン外からスローインした後、
　　ガードゾーン内をよぎってコート内に入った。
　Ａ　□又は、□する。
　　但し、□場合は□をとる。

５．Ｑ　プレイヤーがワンドリブル中、体の一部にボールが当たり、そのまま続けてドリブルした。
　Ａ　□。

６．Ｑ　ラインの設定とは？
　Ａ　※コート内とは、エンドライン・サイドライン共、ラインの□から□まで。
　　※フリースローラインとは、エンドラインの□からフリースローラインの□。
　　※ガードライン及びゴールラインとは、エンドラインの□から両ラインの□。

７．Ｑ　ゴール台の置く位置は？
　Ａ　エンドライン上の□にゴール台の足がくるように設定する。
　　※□に置く理由と根拠、ラインは内からも外からも□の対象となるから。

８．Ｑ　スローインの時、ラインクロスはどの時点で成立するか？
　Ａ　スローインの時、□に成立する。

9．Q　スローインしたボールがコート内のプレイヤーに触れずに相手側ガードマンに直接パスをした。
A　[　　]とする。

10．Q　クォーター又は、ハーフタイム中に起こったテクニカルファウルを取ったが
どのように処理すればよいのか？
A　※休憩時間は[　　]。
※[　　]フリースローを与える（但し、時間外）
※試合再開は、フリースローを終えてから[　　]にて行う。
得点は[　　]に加算する。

11．Q　ドリブラーが、ドリブルを止めてシュート又はパスをしようとした時、相手側プレイヤーに
ボールを押さえられヘルドボール寸前の状態となり、それをかわして再度ドリブルをした。
A　[　　]と判定する。
※但し、相手側プレイヤーに一瞬でもボールを取られ、
そのボールを取り返して[　　]。

12．Q　ピボットを使っていてドリブルをする時、
ボールが手から離れる前にピボットフット（軸足）が床から離れた。
A　[　　]となる。
※但し、パス及びシュートの場合は、ピボットフットが床から離れても[　　]
[　　]前に[　　]いればトラベリングではない。

13．Q　プレイヤーがボールを持って１回又は、それ以上ボールを床に触れさした。
A　[　　]。
※但し、[　　]の対象となる。
※ドリブルの定義、[　　]。

14．Q　没収試合の得点処理は？
A　試合中、没収試合となった場合、没収勝ちになったチーム得点の方が多ければ[　　]を
そのゲームの得点とする。そうでない場合は[　　]にする。

15．Q　ブロッキングファウルの定義は？
A　ブロッキングファウルは、
[　　]のファウルと定義付けする。

16．Q　ゴールマンがシュートボールをキャッチ出来ないと判断して故意にコート内にボールを返した。
A　[　　]。
※但し、[　　]した場合は、
危険な行為としてバイオレーションを取る。

17. Ｑ　エンドラインからスローインしたボールがダイレクトでゴールマンの体に当たった。
Ａ　ゴールマンに当たった時点で、［　　］を取る。
［　　］となりサイドライン外よりスローインとする。

18. Ｑ　ジャンプボールの時、ジャンパーがタップしたボールがトスアップの審判に当たり
空中に上がったボールを一人のジャンパーがつかんだ。
Ａ　［　　］。［　　］。

19. Ｑ　ダブルファウルの定義とは？
Ａ　［　　］があり［　　］がある場合、
近くのセンターサークル又はフリースローラインにてジャンプボールを行う。

20. Ｑ　ジャンパーが１回目又は２回目のタップの後、そのボールがジャンパーの体に触れた。
Ａ　触れた時点で［　　］とする。

21. Ｑ　ジャンパーが２回目のタップをする際、ラインクロスをしてからボールをタップした。
Ａ　［　　］。
※他の８人のプレイヤーは１回目のタップの後、［　　］。

22. Ｑ　フリースローの時、ガードマンがガードラインクロス及びエンドラインクロスをして、
そのシュートを妨げシュートが成立しなかった。
Ａ　［　　］。
※但し、フリースロー時において、フリースローを投げる前にガードマンがエンドライン及び
ガードラインを踏んでいるのを審判が確認した場合は［　　］。

23. Ｑ　ゴールマンが完全捕球しないで相手側ガードマン又は、
相手側プレイヤーにボールを渡した場合、審判の処理はどうすべきか？
Ａ　完全捕球でない場合は、必ず笛を吹き［　　］又は［　　］をはっきりコールする。

24. Ｑ　プレイヤーがシュートをした際、そのプレイヤーと、
そのシュートを妨げた守備側プレイヤーが同時にガードラインクロスをした。
Ａ　［　　］として、
近くのフリースローラインで［　　］とする。

25．Q　ガードマンが相手側シュートを妨げた際、
　ガードゾーン内に着地した後に勢い余ってエンドラインを踏んでしまった。
A　プレイは、［　　］し［　　］。但し、ボールを保持したまま
エンドラインを踏んだりこえたりした場合は、ラインクロスをとり［　　］となる。
※　フリースローを与える場合。
1．［　　］の外から助走してシュートを妨げた場合。
2．［　　］を踏んだりこえたりした状態でシュートを妨げた場合。
3．ガードゾーン内でジャンプしてシュートを妨げ着地した際、
［　　］を踏んだりこえたりした場合。

26．Q　シューターがフリースロー２投目の後、審判の得点を示す笛がなる前にディフェンスに
　行こうとしてフリースローラインクロス又は、ラインの延長上をこえた。
A　どちらの場合も［　　］とし［　　］とする。

27．Q　ボールを保持した状態からパスをしたが、
　誰にも触れずにパスしたプレイヤーが直接そのボールを捕球したり触れたりした。
A　［　　］とし［　　］となる。

28．Q　サイドライン外又は、エンドライン外からスローインした時、
　誰にも触れずに直接コート外にボールが出た。
A　床に触れて直接サイドライン外に出た場合は、［　　］より試合続行。
エンドライン外に出た場合は、［　　］より試合続行。
床に触れずに直接出た場合は、［　　］又は［　　］より試合続行。
※　すべて相手側ボールとなる。

29．Q　ディフェンスしているプレイヤーが、ボールに触れないで
　ラインクロス（サイドライン・エンドライン）しているときのバイオレーションは？
A　［　　］であれば［　　］。

30．Q　ジャンプボールの時、
　１回目のタップ後落ちてきたボールを片手で救い上げて投げる感じになった。
A　［　　］として［　　］となる。

31．Q　ガードマンが大きく出したパスを相手ガードマンが触れた後、
　そのボールをゴールマンが捕球した。
A　［　　］。

32. Q　バックコート・フロントコートにおける審判のボールキープについては？
　A　[　　]の場合は、すべてボールキープする。
　　[　　]の場合は、
　　[　　]はボールキープし、[　　]はボールキープをしない。

33. Q　プレイヤーが静止したままボールを捕球した場合、ピボットはできるか？
　A　ピボットは[　　]（[　　]を軸足にしてもよい）

審判心得

心構え

⑴ [　　]。
審判の重要さはチームの立場になってみると、痛切に感じられる。
審判の任務のもっとも本質的なものである「[　　]」を必要とする場合
すべてのプレーに対して[　　]知っていなければならない。

⑵ [　　]
試合に当たって[　　]という気持ちをもつこと。
「規則にこだわって」といった無責任な批判には耳を傾ける必要はない。
[　　]と言う点に関して細心であってほしい。

⑶ [　　]
審判は、本来[　　]という考慮が必要である。（指導者は、
日常の練習のとき[　　]ように、プレイヤーをしつけなければならない）

⑷ [　　]
どんな試合にも[　　]こと。
常に[　　]気持ちが大切です。

審判の練習

⑴　トスアップ

[　　]に[　　]ようにと言う

二つの条件をみたすようなトスが行えるように練習する。

⑵　秒の数え方

数え方はめいめい工夫してもらえばいいが、それを十分練習することが大切です。

①早口で「だるまさんがころんだ」と言う１秒

②手を動かして数える

⑶　ジェスチャーと発声

ジェスチャーは第１に[　　]と[　　]のために、次に[　　]のためにする。

①審判が笛を吹いた直後に、それが何を意味するかを示すジェスチャーをするときは、
　審判はしっかりした構えになって大きくジェスチャーを行い、
　あまり早くそれをくずしてしまわないこと。

②パーソナルファウルの種類を示す場合などは、型にとらわれすぎずに、
　その時行われた[　　]ことも良い。声は[　　]する。

⑷　笛の鳴らし方

笛は、[　　]鳴らすこと。

判定の基準

⑴　判定の原則

審判の判定の根本原則は「[　　]」についてだけ判定を下すこと。

⑵　パーソナルファウル

成立の三要素（この三つの要素を[　　]初めて成立する）

①[　　]こと。

②[　　]に[　　]こと。

③[　　]によって[　　]こと。

⑶　バイオレーション

[　　]が起った瞬間にバイオレーションは成立する。