



## **3x3 OFFICIAL RULES OF THE GAME**

## **3x3 OFFICIAL INTERPRETATIONS**

May 2017

### **3x3 競技規則**

### **3x3 解説 (インタープリテーション)**

2018年4月1日施行

# 目 次

3x3競技規則（簡易版）	154
3x3競技規則－解説	156
第1条 コートとボール	156
第2条 チーム	156
第3条 オフィシャルズ	156
第4条 ゲームの開始	157
第5条 得点	158
第6条 競技時間/ゲームの勝敗	159
第7条 ファウル/フリースロー	160
第8条 プレーに関する規則	163
第9条 ストールリング	166
第10条 交代	166
第11条 タイムアウト	167
第12条 抗議の手続き	167
第13条 チームの順位	168
第14条 シードの決め方	168
第15条 失格・退場	169
第16条 U12カテゴリーへの適用	169

## 3x3 競技規則（簡易版）

コートとボール	正規の3x3用コートはサイズが横15m、縦11m 3x3オフィシャルボールを全カテゴリーで使用する
チーム構成	4人以内 プレーヤー3人+交代要員1人 注：FIBAの3x3公式大会では、両チームとも3人のプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない
審判	1人または2人
タイマー/スコアラー	最大2人
タイムアウト	各チームに1回ずつ認められ、さらにTVタイムアウトをとる場合は2回とし、ボールがテッドになった状態から1回目はゲームクロックが6：59以降、2回目は3：59以降にいずれも30秒間とることができる
ゲーム開始時の攻撃権（ポゼッション）	コインフリップ 注：コインフリップに勝ったチームがゲーム開始時または延長ピリオド開始時のどちらにオフェンスチームとなるかを選択する
得点	アークの内側からのショットは1点、外側からのショットは2点とする
競技時間と得点の上限	競技時間は10分間のピリオドを1回 得点の上限：21点。正規の競技時間内のみ適用される 注：ゲームクロックが使用できない場合、大会主催者の権限で競技時間と得点の上限を設定できる。FIBAでは競技時間にもとづく上限（10分/10点、15分/15点、21分/21点）を推奨している
延長ピリオド	2点を先取したチームの勝利とする
ショットクロック（12秒クロック）	12秒 注：ショットクロックが使用できない場合、審判は5秒前からカウントして警告する
シューティングファウル後のフリースロー	1本のフリースロー アークの外でファウルがあった場合は2本のフリースロー
チームファウル制限	6個まで
7～9回のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー
10回以上のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー+攻撃権（ポゼッション）
フィールドゴールが成功したあとの攻撃権（ポゼッション）	ディフェンスのチームにポゼッションが移る バスケットの真下からボールをドリブルまたはパスでアークの外まで運ばなければならない。新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない



# 3x3 公式競技規則－公式解説

---

2017年5月

以下の3x3競技規則に規程されていないゲーム中のすべての状況については、FIBA公式バスケットボール競技規則ならびに公式解説（インタープリテーション）に準ずるものとする。

この文書の目的は、競技規則に明記されている原則と概念を、通常のゲームで実際に起こり得る状況または特定の状況に照らし合わせることにある。

審判は、3x3公式競技規則または以下3x3公式解説で述べられていないあらゆる状況について、判定を下す全面的な権能と権限を有する。

## 第1条 コートとボール

---

ゲームは、バスケット1基を備えた3x3バスケットボールコートで行われる。正規の3x3コートの大きさは横15m、縦11mとする。コートは、フリースローライン（5.80m）やツーポイントライン（6.75m）、バスケット1基の真下にある“ソーチャージセミサークル”などを含む正規のバスケットボールコートと同じサイズでなければならない（図1）。通常のバスケットボールコートの半面を使用することもできる。全カテゴリーで3x3オフィシャルボールを使用する。

**注記：**グラスルーツレベルの3x3は場所を問わずにプレーできる。そのような場合、コートのマーキングは場所の面積に応じて適宜調整できる。

## 第2条 チーム

---

各チームは4人のプレーヤーで構成される（コート上のプレーヤーが3人、交代要員が1人）。

**注記：**コーチがコート内に入る、または観客席からの指示することなどは禁じられている。

**2-1 例：**ゲーム中、コート外に着席している1人の人物が、コーチとしてプレーヤーに指示を出している。これが以下の状況で起こった：

- (a) 競技時間中
- (b) タイムアウト中

**解説：**どちらの状況においても、プレーヤーはコート外の誰とも交流してはならない。ゲーム中にコート外の人物と不適切なやりとりがあった、またはプレーヤーとコーチの間で意思を伝達する何らかの行為があった場合は、非スポーツマン的行為とみなされる。当該チームには1回の警告が与えられる。以後、同じ違反があった場合はテクニカルファウルを宣せられる。

## 第3条 オフィシャルズ

---

オフィシャルズは、1人または2人の審判とタイマー／スコアラーで構成される。

**3-1例**：ゲーム開始から3分後に審判1人が怪我をし、任務を続けることができなくなった。

**解説**：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、そののち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。怪我をした審判の代わりとなる正規の審判員がいない場合は、残り1人の審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。代わりの審判の起用については、オーガナイザーと協議したのち、残り1人の審判が決定する。

## 第4条 ゲームの開始

---

**4-1** ゲーム開始前に両チームが同時にウォームアップを行う。

**4-2** コインフリップで最初のポゼッションを決める。コインフリップに勝ったチームは、ゲーム開始時または延長ピリオドに入ったときのポゼッションのいずれかを選択できる。

**4-3** ゲーム開始時には、コート内に各チーム3人のプレーヤーがいなければならない。

**注記**：第4条4-3および第6条6-4はFIBAの3x3公式大会にのみ適用\*（グラスルーツレベルの大会では任意）。

\*FIBA公式大会とはオリンピック競技大会、3x3世界選手権（U-18含む）、ゾーンチャンピオンシップ（U-18含む）、3x3ワールドツアー、3x3オールスターを指す。

**4-1例**：規定の競技時間を終え、チームAとチームBのスコアが15-15で並んでいた。ゲーム開始時にポゼッションを得ていたのはチームAであった。延長ピリオド開始前のインターバル中、B3が審判に非礼な態度で接し、テクニカルファウルを宣せられた。

**解説**：チームAにフリースロー1本とポゼッションを与え、延長ピリオドをスタートする。チームBは延長ピリオド開始時のポゼッションを失う。

**4-2例**：コインフリップの結果、チームBがチェックボールの権利を獲得した。審判のミスでチームAに誤ってボールが渡された。その誤りに気づいたのが：

(a)チームAのプレーヤーがボールを受け取る前（ゲームクロックの表示は10:00）。

**解説-1**：ゲームはまだ始まっていない。ボールはコインフリップの結果にしたがひ、チームBへ渡されなければならない。

(b)すでにゲームが始まったあと（ゲームクロックの表示は9:59以下）。

**解説-2**：すでにゲームが始まっているため、この誤りは訂正できない。チームBは延長ピリオドに入った場合のポゼッションを得る。

**4-3例**：FIBAの3x3公式大会において、ゲーム開始予定時刻にプレー可能なチームBのプレーヤーが、コート上に3人未満しかいなかった。

**解説**：ゲーム開始を最長で5分間遅らせる（FIBAの3x3公式大会では、スポーツディレクターの権限でこの時間を短縮または延長できる）。5分経過以前にチームBのプレー可能なプレーヤーがコートに揃った場合、速やかにゲームを開始する。5分が経過した後もプレーヤーが揃わない場合、そのゲームは没収となり、チームAの勝利とみなす。

**4-4例**：FIBAの3x3公式大会において、怪我や失格などの理由により、チームAのプレーヤーがコート上で3人未満となった。これが以下の状況で起こった：

(a)ゲームが始まる前

(b)すでにゲームが始まったあと

**解説：**最低3人のプレーヤーが揃っていなければならないのは、ゲーム開始時のみである。よって(a)の場合はゲームを開始してはならないが、(b)の場合はチームAが3人未満でもゲームを続行できる。ゲームが始まったあとは、各チームのプレーヤーが最低1人はコートにいなければならない。

**4-5例：**ゲーム中にA1が怪我でコートを離れた。チームAには交代可能なプレーヤーがいないものの、残り2人のプレーヤーでゲームを続行できる状態であった。チームAが2人でプレーをする一方、チームBも何らかの理由により2人でプレーすることを決断し、1人のプレーヤーをベンチに残している。

**解説：**2人のプレーヤーでゲームを続けるというチームBの決断は認められる。チームBはたとえ3人のプレーヤーが出場可能でも、最低1人がコートにいればよい。

**4-6例：**ゲーム開始前、B3が審判に非礼な態度で接し、テクニカルファウルを宣せられた。

**解説：**チームAにフリースロー1本を与える。ゲームはコインフリップの結果にしたがって開始する。ゲーム開始前にテクニカルファウルがあった場合は、相手チームに1本のフリースローを与える。

## 第5条 得点

---

**5-1** アークの内側からのシュットによる得点は1点とする。

**5-2** アークの外側からのシュットによる得点は2点とする。

**5-3** フリースローが成功した場合の得点は1点とする。

**5-1例：**A3がアークの外側（ツーポイントフィールドゴールエリア）からシュットを放った。ボールが上昇しているときに、正当なプレーで空中のボールに触れたのが次のプレーヤーであった。

(a)オフENSプレーヤー

(b)ディフェンスプレーヤー

どちらもアークの内側（ワンポイントフィールドゴールエリア）に位置していた。ボールはそのままバスケットを通過した。

**解説：**フィールドゴールによる得点は、シュットが放たれたフロア上の位置によって決定する。アークの内側で放たれたシュットによるフィールドゴールは1点になり、アークの外側で放たれたシュットによる得点は2点となる。いずれのケースでも、A3によるシュットはツーポイントフィールドゴールエリアで放たれているため、チームAには2点が与えられる。

## 第6条 競技時間／ゲームの勝敗

---

- 6-1** 規定の競技時間は10分間のピリオドを1回とする。ゲームクロックはボールがデッドになったとき、またはフリースローのときに止められる。ゲームクロックはボールの受け渡し完了した（オフenseのチームに渡った）瞬間から動かし始める。
- 6-2** ただし、規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。このルールは規定の競技時間内でのみ適用される（延長ピリオドでは適用しない）。
- 6-3** 競技時間が終わったときに両チームの得点が並んでいる場合、延長ピリオドを行う。延長ピリオドの開始前に1分間のインターバルを設ける。延長ピリオドでは2点を先取したチームの勝利とする。
- 6-4** ゲーム開始予定時刻にプレー可能なプレーヤーが3人揃わなかったチームは、そのゲームを没収され、負けになる。ゲームが没収された場合、ゲームスコアはw-0または0-wと記録される（“w”は勝利の略記）。
- 6-5** ゲームが終了する前にコートを離れる、あるいは全てのプレーヤーが怪我または失格でプレーできなくなったチームは、途中棄権で負けになる。途中棄権があった場合、勝利チームはその時点のスコアを記録する、あるいは没収ゲームとするかを選ぶことができ、いずれの場合でも棄権したチームの得点は0になる。
- 6-6** 途中棄権または意図的な不正による没収ゲームで敗れたチームは、その大会から失格となる。
- 注記：** ゲームクロックが使用できない場合、大会主催者の権限で競技時間もしくは得点の上限（またはその両方）を設定できる。FIBAでは競技時間（10分／10点、15分／15点、21分／21点）にもとづいて得点の上限を設定するよう奨励している。
- 6-1例：** チームAが20点、チームBも20点とスコアが並んでいる状況で、A2がレイアップから1点に相当する得点を挙げた。これが次の状況で起こった：
- (a)ゲームクロックの表示が残り2分
- 解説-1：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが21点、チームBが20点となる。
- (b)延長ピリオド中
- 解説-2：** ゲームを続行する。延長ピリオドで2点を先取したチームがゲームの勝者となる。
- 6-2例：** A2がアークの外側でショットの動作中にファウルを受けた。このショットは成功した。これが次の状況で起こった：
- (a)ゲーム終了1分前に、スコアがチームAは20点、チームBも20点で並んでいる。
- 解説-1：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが22点、チームBが20点となる。22点は1ゲームの規定競技時間内で獲得できる得点の上限である。この状況ではファウルを受けたことで得られるフリースローおよびボセセッションを無視する。
- (b)延長ピリオド中に、スコアがチームAは21点、チームBも21点で並んでいる
- 解説-2：** チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが23点、チームBが21点となり、



これが延長ピリオドを含めて1ゲームで獲得できる得点の上限である。この状況ではファウルを受けたことで得られるフリースローおよびポゼッションを無視する。

**6-3例：**チームAが15点、チームBも15点とスコアが並んでいる状態で、ゲームクォックが規定の競技時間終了を示す直前に、B4がアークの外側でショットの動作中にファウルを受けた。チームAのチームファウル数はこれが10個目であった。このショットは成功した。

**解説：**B4の成功したフィールドゴールは得点として認められる。チームBの得点数は21点に届かないため、ファウルを受けたB4には2本のフリースローが与えられる。チームBはこのゲームの勝者となり、B4が成功させたフリースローの数によって最終スコアが決まる。競技時間の終了に伴い、チームBはポゼッションを失う。

## 第7条 ファウル／フリースロー

---

- 7-1** 1チームに6個のチームファウルが記録されたあと、そのチームはペナルティシチュエーションとなる。第15条が適用される場合を除き、パーソナルファウルの数にもとづいてプレーヤーが失格・退場となることはない。
- 7-2** アークの内側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は1本のフリースローが与えられ、アークの外側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は2本のフリースローが与えられる。
- 7-3** ショットの動作中にファウルを受けた後にフィールドゴールが成功した場合、得点が認められさらに1本のフリースローが与えられる。
- 7-4** 7、8、9個目のチームファウルの場合、常に2本のフリースローが与えられる。チームファウルの数が10個を越えた場合、その都度2本のフリースローとポゼッションが与えられる。本条項はショットの動作中のファウルにも適用され、第7条7-2および第7条7-3より優先される。
- 7-5** テクニカルファウルが宣せられた場合は常に1本のフリースローとポゼッションが与えられ、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた場合は2本のフリースローとポゼッションが与えられる。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が宣せられたあと、ゲームはアーク外側のコートのトップでボールの受け渡し（チェックボール）を行ってから続行する。

**注記：** オフェンスファウルがあった場合、フリースローは与えられない。

### 説明1：

**パーソナルファウル**とは、ボールのライブまたはテッドに関係なく、相手チームのプレーヤーとの不当な体の接触のことをいう。

ゲーム中、各プレーヤーは、相手チームのプレーヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる権利（シリンドラー）を有する。この（シリンドラーの）権利には、コート上にプレーヤーが占めた位置およびそのプレーヤーが真上にジャンプした場合に占める空間も含まれる。

**ボールをコントロールしていないプレーヤーに対して：**手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足を伸ばすことで、相手プレーヤーを押さえ込む、押しのける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。アドバンテージ／ディスアドバンテージの原則は、そのプレーヤーの動きの自由（フリーダムオブムーブメント）が相手プレーヤーによって制限されない限り適用される。

ボールをコントロールしているがショットの動作中（AOS＝アクトオブシューティング）ではないプレーヤーに対して：手、腕、肘、肩、腰、脚、膝または足をシリンダーの外へ伸ばし、オフェンスプレーヤーのボールコントロールを乱す目的で相手プレーヤーを押さえる、押しつける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。

ショットの動作中（AOS）のプレーヤーに対して：プレーヤーがパーティカルポジション（シリンダー）を離れた直後、すでにパーティカルポジション（シリンダー）を占めている相手プレーヤーと体の接触があった場合、パーティカルポジション（シリンダー）を離れたプレーヤーがその接触の責任を負う。

アドバンテージ/ディアドバンテージの原則は以下の時点まで適用される。

- ティフエンスプレーヤーによる激しい衝突により、オフェンスプレーヤーが明らかにバランスを崩すまたはボールをコントロールできなくなった
- オフェンスプレーヤーによる激しい衝突により、ティフエンスプレーヤーが明らかにバランスを崩した

#### 説明2：

アンスポーツマンライクファウルとは、過度に激しいまたは危険な接触によるプレーヤーファウルをいう。ボールをコントロールしている相手プレーヤーを押さえ込む行為はアンスポーツマンライクファウルとみなす。

#### 説明3：

接触時の明らかなオーバーアクションまたは接触があったかのように欺く行為は、ただちにテクニカルファウルが宣せられる。警告は与えられない。

**7-1例：**プレーヤー A3がディスクオリファインディングファウルを宣せられた。

**解説：**ディスクオリファインディングファウルでは2本のフリースローとボゼッションが与えられる。A3は審判によりそのゲームから失格・退場となり、ただちにコートから立ち去らなければならないだけでなく、オーガナイザーによりその大会に出場する権利を失う可能性もある（第15条）。

**7-2例：**ゲームクロックが3:05の時点で、両チームのファウル数が7個であった。A4がアークの外側でドリブルをしている。A5とB5はバスケット付近でポジションを激しく競り合っている。審判が次のプレーヤーにファウルを宣した。

(a)A5のファウル（オフェンスファウル）

**解説-1：**チームBのチェックボールとなる。オフェンスファウルにはフリースローが与えられない。オフェンスファウルとは、ライブのボールをコントロールしているまたはボゼッションがあるチームのプレーヤーのパーソナルファウルをいう。

(b)B5のファウル

**解説-2：**チームAはボーナスシチュエーションであり、A5に2本のフリースローが与えられる。

**7-3例：**B1がドリブルをしている。A1のティフレクション（ボールスナップなど）でボールのコントロールを失い、2人のプレーヤーはボールをコントロールするために走り出した。B1がアドバンテージを得ようとA1を押し、審判はB1にパーソナルファウルを宣した。これが：

(a)そのゲームで1個目のチームファウル

(b)そのゲームで7個目のチームファウル

(c)そのゲームで10個目のチームファウル

**解説：**A1によるティフレクションのあとも、チームBはボゼッションを失っていない。よってB1のファウルはオフェンスファウルとみなされなければならない。いずれのケースにおいても、ゲー

△はチームAのチェックボールで再開される。

**7-4例：**ゲーム開始直後、審判がB3にアンスポーツマンライクファウルを宣した。2分後、B3が故意にゲーム再開を遅らせたため、審判はB3にテクニカルファウルを宣した。ゲーム終了際にB3が6個目のパーソナルファウルをしたとき、審判が

(a)通常のファウルを宣した

**解説-1：**B3はプレーを続行できる。プレーヤーがパーソナルファウルの数にもとづいて失格・退場させられることはない。

(b)アンスポーツマンライクファウルを宣した

**解説-2：**B3は2個目のアンスポーツマンライクファウルで自動的に失格・退場となり、コートから去らなければならない（第15条）。

(c)テクニカルファウルを宣した

**解説-3：**B3はプレーを続行できる。プレーヤーが2個のテクニカルファウルで自動的に失格・退場させられることはない（第15条）。

**7-5例：**A4がワンポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功しなかった。その時点でチームBのファウル数は3個であった。

**解説：**A4に1本のフリースローが与えられる。

**7-6例：**A4がツーポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功した。その時点でチームBのファウル数は5個であった。

**解説：**チームAに2点が入り、A4にはさらに1本のフリースローが与えられる。

**7-7例：**A4がワンポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功しなかった。その時点でチームBのファウル数は8個であった。

**解説：**A4に2本のフリースローが与えられる。

**7-8例：**A4がツーポイントフィールドゴールのショットの動作中、B4にファウルをされた。このショットは成功した。その時点でチームBのファウル数は10個であった。

**解説：**チームAに2点が入り、A4にはさらに2本のフリースローが与えられ、チームAがポゼッションを得る。

**7-9例：**ゲームクロックが規定の競技時間終了を示すと同時に、B1がA1にファウルをし、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。スコアはチームAが13点、チームBが15点であった。

(a)A1がフリースローを1本または2本外した

**解説-1：**A1が両方（2本）のフリースローを打ちゲームは終了となる。チームAが延長ピリオドをプレーすることはできない。

(b)A1が2本のフリースローを成功させた。

**解説-2：**ゲームは延長ピリオドに入り、アンスポーツマンライクファウルの罰則としてチームAにボールが与えられる（コインフリップの結果は考慮されない）。

## 第8条 プレーに関する規則

---

- 8-1** フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功したあと（ポゼッションが変わらない場合を除く）：  
- 得点されたチームのプレーヤーは、バスケット真下のコート内（エンドラインの外側ではない）からドリブルまたはパスでボールをアークの外側へ運び、ゲームを再開する。  
- 新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外へ出るまで、ボールに対してプレーしてはならない。
- 8-2** フィールドゴールまたは最後のフリースロー（ポゼッションが変わらない場合を除く）が成功しなかったあと：  
- オフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運びとなく、引き続き得点を狙うことができる。  
- ディフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールを（パスかドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。
- 8-3** ディフェンスチームはボールをスティールまたはブロックした場合、ボールを（パスかドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。
- 8-4** ボールがテッドになったあと、どちらかのチームに与えられるポゼッションはアーク外側のコート最深部でボールを（ディフェンス側からオフェンス側へ）受け渡すチェックボールで始まる。
- 8-5** プレーヤーのどちらの足もアークの内側およびアークに触れていない状態を“アークの外側”にいとみなす。
- 8-6** ジャンプボールシチュエーションでは、それまでのディフェンス側チームにポゼッションが与えられる。

### 説明1：

両足をフロアにつけた状態でボールを受けたプレーヤー：

- 片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる
- ドリブルを始めるには、手からボールが離れる前にピボットフットを上げてはならない
- ボールはプレーヤーの片手または両手でコントロールされなくなったときに、手から離れたとみなされる

動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをコントロールしたプレーヤーは、ボールを持って止まる、パスをする、あるいはショットするために2歩までステップを踏むことができる。

走りながらボールを受けたプレーヤーがドリブルを始めるには、2歩目を着地する前にボールを離さなければならない。

### 説明2：

ボールがバスケットを通過したあと、意図的にゲームの進行を遅らせるすべての行為は、ただちに警告の対象となる。すでに警告を受けたチームがその後遅延行為をはたらいた場合、テクニカルファウルが宣せられる。

- 8-1 例：**A2のフィールドゴールが成功したあと、B3がゲームを再開するためにボールをコントロールした。A2はノーチャージセミサークル内でB3に対し、正当なプレーでディフェンスをし始めている。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

**解説-1**：得点後のプレー再開の妨害により、審判はチームAに警告を与える。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

**解説-2**：チームAは得点後のプレー再開の妨害により、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。

**8-2例**：A2のフィールドゴールが成功したあと、B3がゲームを再開するためにボールをコントロールしようとしている。A2はノーチャージセミサークル内でB3にファウルをすることなく、B3がボールをコントロールすることを妨害し始めている。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

**解説-1**：審判はチームAに遅延行為の警告を与える。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

**解説-2**：チームAは遅延行為により、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。

**8-3例**：B2のフィールドゴールが成功したあと、チームAはすぐにボールをコントロールしようとしなかった。

(a)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった

**解説-1**：審判は遅延行為を防ぐためにゲームを止め、チームAに警告を与える。チームAのチェックボールで再開する。

(b)チームAはそれ以前に遅延行為の警告を受けていた

**解説-2**：チームAはただちにテクニカルファウルを宣せられる。

**8-4例**：A1のフィールドゴールが成功したあと、B3が脚でボールに触れ、ボールがアウトオブバウンズになった。

(a)B3がボールに触れたのは意図的ではなかった

**解説-1**：チームBのチェックボールで再開する。

(b)B3が意図的にボールに触れた

**解説-2**：チームBがそれ以前に遅延行為の警告を受けていなかった場合、審判はチームBに警告を与え、チームBのチェックボールでゲームを再開する。チームBがそれ以前に遅延行為で警告を受けていた場合は、チームBに対してテクニカルファウルが宣せられる。

**8-5例**：B2のフィールドゴールが成功したあと、A1はボールをコントロールしてから

(a)片足でエンドラインを踏んだ

**解説-1**：アウトオブバウンズのバイオレーションとなり、チームBのチェックボールで再開する。

(b)ドリブルを始める前に3歩進んだ

**解説-2**：トラベリングのバイオレーションとなり、チームBのチェックボールで再開する。

**8-6例**：A1のフィールドゴールが成功したあと、B2がアークの内側でB3にボールをパスした。B3がフィールドゴールを狙った。

**解説**：B3の手からボールが離れた瞬間、審判はフィールドゴールを狙う資格がないB3に“ノー

クリアードボール”のバイオレーションを宣告する。

**8-7例**：B2のフィールドゴールが成功しなかったあと、A3はリバウンドを得て、アークの内側で8秒間ドリブルをした。ボールがクリアされる前にA3はB1にファウルを受けた。

**解説**：チームAはショットクロックの制限時間が終わるまでボールをクリアする権利を有するため、ファウルを宣せられる。

**8-8例**：B1のショットがA1にブロックされた。A2がボールをコントロールし、ボールをクリアせずに得点を狙った。レイアップしたA2の手からボールが離れた直後、A2はB3にファウルを受けた。レイアップは成功した。

**解説**：“ノークリアードボール”のバイオレーションでチームBのチェックボールとなる。ボールをクリアしていないチームAはフィールドゴールを狙う権利がなく、得点は認められない。アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルでない限り、ティフェンスファウルは宣せられない。

**8-9例**：ボールをクリアするとき、A1がアークの外側に片足を出した状態でドリブルを行っている。その後にもう片方の足をフロアから浮かせた。

**解説**：A1のどちらの足もアークの内側またはアークに触れていないため、ボールはクリアされたことになる。

**8-10例**：コートの上でA3とB2がチェックボールを行うとき、ティフェンスプレーヤーのA3が相手の届かない位置にボールを投げた。

(a)そのゲームで初めて起こった

**解説-1**：審判はチームAに警告を与える。オフェンスプレーヤーはアークの外側でボールを受けなければならない。ティフェンスプレーヤーは通常のバスケットボールのパスと同じく、ボールをトスまたはバウンドさせて相手に渡さなければならない。

(b)そのゲームで2回目だった

**解説-2**：チームAに対し、ただちにテクニカルファウルが宣される。

**8-11例**：チェックボールのとき、ティフェンスプレーヤーのA2が相手のB3に極めて近いポジションを占めた。

**解説**：2人のプレーヤーの間に適切な距離（約1m）が確保されるまで、審判はゲームを再開してはならない。

**8-12例**：A2がドリブルをしていた。突然、B3のティフレクションでボールがこぼれ、2人のプレーヤーはボールを拾うために走り出した。その後、A2とB3がボールをつかんだ。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

**解説**：ティフェンスチームにボールが与えられる。このケースではチームBとなる。

**8-13例**：B1がフィールドゴールを狙った。ボールがリングに触れたあと、リバウンドを奪うためにB2とA3がジャンプし、2人がしっかりとボールをつかんだ状態で着地した。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

**解説**：ポゼッションを最後に有していたのはチームBであり、ボールはチームAに与えられる。ボールを最後にコントロールしていなかったチームをティフェンスチームとみなす。

**8-14例**：チームAがボールをコントロールしている間、審判が次の理由でゲームを止めた。

(a)フロアの破損

**解説-1**：チームAのチェックボール、ショットクロックは残り時間のままでゲームを再開する。

(b)プレーヤー A2が怪我をし、ただちに手当が必要と判断された場合

**解説-2**：チームAのチェックボールとなる。ショットクロックは残り時間のままでゲームを再開する。

(c)プレーヤー B2が怪我をし、ただちに手当が必要と判断された場合

**解説-3**：チームAのチェックボールとなる。ゲームクロックを12秒に戻してゲームを再開する。

## 第9条 ストールリング

---

**9-1** ストールリングまたは消極的なプレー(例：得点を狙わない)はバイオレーションとなる。

**9-2** ショットクロックが使用できる場合、オフenseチームはボールをコントロールしてから12秒以内にショットをしなければならない。ショットクロックはオフenseプレーヤーがボールを受け取った(ディフェンスチームのプレーヤーから、またはフィールドゴールが成功したあとにバスケット真下でボールをコントロールした)瞬間に動かし始める。

**9-3** ボールがクリアされたあと、オフenseプレーヤーがアークの内側でバスケットに背や体の側面を向けて5秒以上ドリブルした場合、バイオレーションとみなされる。

**注記**：コートにショットクロックが備わっていない場合、審判は積極的にプレーしないチームに対して5秒前からカウントして警告する。

**9-1例**：ボールがクリアされたあと、A1はバスケットに背中を向けたまま、アーク内側のツーポイントラインに近い位置で5秒間ドリブルしている。

**解説**：ストールリングのバイオレーションである。チームBのチェックボールで再開する。

**9-2例**：A1がライブのボールをアークの外側でコントロールし、バスケットに近いA2へパスをした。A2が制限区域内で3秒間ドリブルしている。

**解説**：3秒バイオレーションである。チームBのチェックボールで再開する。

## 第10条 交代

---

交代は、ボールがテッドの状態かつチェックボールまたはフリースローが行われる以前なら、どちらのチームにも認められる。交代要員は、コートの外へ出たチームメイトと身体的接触を行ったあとゲームに入ることができる。交代はバスケットと反対側のエンドラインの外で行われなければならない、審判やテーブルオフィシャルズの合図を必要としない。

**10-1例**：A2のフィールドゴールが成功したあと、B4はゲームクロックが動いている間にB1と交代した。

**解説**：B1の交代は認められない。ボールは得点の後もテッドの状態にはならず、得点されたチー

△にポゼッションが移る。チームBはただちにテクニカルファウルを宣せられる。

**10-2例：**A2に2本のフリースローが与えられた。1本目と2本目のフリースローの間、2本目のボールがA2に渡される前にB1とB4が交代した。

**解説：**ボールはテッドになっているため、B1の交代は認められる。

## 第11条 タイムアウト

---

**11-1** 各チームに1回ずつタイムアウトが認められる。ボールがテッドの状態なら、どのプレーヤーでもタイムアウトを請求できる。

**11-2** TV放送がある場合、オーガナイザーは2回のTVタイムアウトを採用することができ、それぞれゲームクロックが6：59および3：59を示したあと、最初のテッドボール時にそれぞれ実施される。

**11-3** タイムアウトの長さはすべて30秒間とする。

**注記：** タイムアウトと交代を請求できるのはボールがテッドになったときのみで、第8条8-1に該当するボールがライブのときには請求できない。

**11-1例：**延長ピリオドでA1のフィールドゴールが成功したあと、B1からタイムアウトが請求された。

**解説：**B1の請求は認められない。ボールは得点の後もテッドの状態にはならず、得点されたチームにポゼッションが移る。よってボールがテッドになり、ゲームをチェックボールで再開する状況にならない限り、チームBのタイムアウトは認められない。チームBが正規の競技時間内にタイムアウトをとっていない場合、この請求は最初にボールがテッドになったときに認められる。

## 第12条 抗議の手続き

---

チームが審判の判定やゲーム中のできごとにより不当に扱われたと考えた場合、次の手順で抗議を申し立てることができる：

1. 当該チームのプレーヤーはゲーム終了直後、審判が署名する前にスコアシートに署名する。
2. 当該チームは30分以内に、抗議の内容を記した文書および保証金200 USドルをスポーツディレクターに提出しなければならない。抗議申し立てが認められた場合、保証金は返還される。
3. ビデオ映像は、ゲーム終了間際のフィールドゴールが競技時間内に放たれたものかどうか、またはそのフィールドゴールが1点なのか2点なのかを判断する場合のみ使用することができる。

### 説明1：

抗議申し立てがあった場合、確認に使用する映像は正式な大会オーガナイザーが制作した公式試合映像のみとする。

【補足】本条を国内大会において採用するか否かについては、オーガナイザーの考えにより変更・決定することができる。



## 第13条 チームの順位

---

大会のプール内および大会全体におけるチームの順位（ツアーにおける順位を除く）は、次の基準によって決定する。その大会の同じステージに進んだ複数のチームが最初の基準で並んだ場合は次の基準で、それでも並んだ場合はさらに次の基準で順位を決定する。

1. 勝利数が最も多いチーム（プールによってゲーム数が異なる場合は勝率）；
2. 当該チーム同士の対戦成績（プール内での勝敗のみを考慮）；
3. 1ゲームあたりの平均得点が最も多いチーム（没収となったゲームの勝利スコアは除外）。

上記3段階を経ても順位が決まらない場合、その大会のシード順位が最も高いチームを上位とする。

ツアーにおける順位（複数の大会をシリーズ化したものをツアーと定義する）は、プレーヤー（プレーヤーがすべての大会で新しいチームに所属できる場合）またはチーム（プレーヤーがツアーを通じて同一チームに所属する場合）のいずれかについてツアーポイントを計算される。ツアー順位の序列：

- i. ツアーファイナルまたはそれ以前のラウンドでの順位、ツアーファイナル出場権の獲得；
- ii. 各ツアー大会の最終順位で獲得したランキングポイント；
- iii. ツアーでの勝利数が最も多いチーム（ゲーム数が違う場合は勝率）
- iv. ツアーにおける1ゲームあたりの平均得点が最も多いチーム（没収となったゲームの勝利スコアは除外）
- v. 順位決定に使用されるシーティングは、特定の大会それぞれのシーティングと同時に実施されたツアーシーティングを用いる

**注記：** ツアーシーティングは、そのツアーに参加しているすべてのチームを対象に実施され、次のイベントに出場するしないを問わない。

**13-1例：** プール内のすべてのゲーム（予選）が終了したあと、チームAとチームBの成績が

- (a) 2勝2敗で並んだ。プール内での順位は、当該チーム同士の対戦成績によりチームAがチームBを上回った。両チームはエリミネーションラウンドへ進み、ラウンド最初のゲームでそれぞれ敗退。最終順位ではチームB（平均得点17.5点）がチームA（平均得点16.5点）を上回った

**解説-1：** 最終順位は正しい。当該チーム同士の対戦成績はプール内でのみ考慮され、最終順位では考慮されない。両チームとも2勝3敗で終わっているため、1試合あたりの平均得点が多いチームBの順位はチームAより上位となる。

- (b) 1勝2敗で並んだ。プール内での順位は、当該チーム同士の対戦成績によりチームAがチームBを上回った。両チームはエリミネーションラウンドへ進めなかった。チームB（平均得点17.5点）の最終順位はチームA（平均得点16.5点）を上回った

**解説-2：** 最終順位は正しい。当該チームどうしの対戦成績はプール内でのみ考慮され、最終順位では考慮されない。両チームとも1勝2敗で終わっているため、1ゲームあたりの平均得点が多いチームBの順位はチームAより上位となる。

【補足】 国内大会における順位決定方法は、オーガナイザーの考えにより変更・決定することができる。

## 第14条 シードの決め方

---

各チームのシード順位は、チームランキングポイント（その大会が始まる前までの当該チーム内の個人ランキング上位3人のランキングポイント合計）に応じて決定される。チームランキングポイントが等しい場合は、当該大会が始まる前に無作為にシード順位を決定する。

**注記：**国際大会では、3x3国別ランキングをもとにシード順位を決定する。

## 第15条 失格・退場

---

アンスポーツマンライクファウル（テクニカルファウルは対象外）が2個記録されたプレーヤーは、審判の権限によってそのゲームに出場する資格を失うだけでなく、オーガナイザーの権限によってその大会の残りのゲームに出場する資格も失う可能性がある。その上にオーガナイザーは、暴力行為や言動または行動による攻撃、試合結果への不当な干渉をはたいたり、FIBAアンチドーピング規則（Book 4 of FIBA Internal Regulations）またはFIBA倫理規定（Book 1, Chapter II of the FIBA Internal Regulations）に違反したりしたプレーヤーを大会から失格とする独自の権限を有する。さらにオーガナイザーは、あるプレーヤーに前述の不当な行為に関する他のチームメンバーの関与（または非行動）があった場合、当該チーム全体を失格とする権限を有する。大会管理という枠組みにおいて、罰則を科すFIBAの権限や、3x3 planet.comの利用規約およびFIBA Internal Regulationsは、この第15条にもとづくいかなる失格処分にも影響を受けない。

**15-1例：**ゲームクロックが9:38の時点でA1とB1が押し合い、審判は2人にダブルアンスポーツマンライクファウルを宣した。ゲームクロックが0:25のとき、A1はB2に極めて激しく衝突した。A1は審判にアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

**解説：**A1は2個のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。A1はただちにコートから去らなければならないうえ、オーガナイザーの権限でその大会から失格する場合もある。

**15-2例：**ゲームクロックが9:15の時点で、得点が認められたあと、A3が故意にゲームの進行を遅らせた。チームAがすでに同じ理由で警告を受けていたため、審判はチームAにテクニカルファウルを宣した。ゲームクロックが0:25の時点で、A3は審判に非礼な態度で接したため、テクニカルファウルを宣せられた。

**解説：**A3はテクニカルファウルを2個宣せられたことで失格にはならない。2個のテクニカルファウルはチームAに対してのものとなり、そのゲームのチームファウルとしてカウントされる。

## 第16条 U12カテゴリーへの適用

---

U12カテゴリーについては、競技規則を以下のように適応させることが推奨される：

1. 可能な場合、バスケットの高さを2.60mに下げてもよい
2. 延長时限では先に得点を挙げたチームを勝利とする
3. ショットクロックを使用しない；オフエンスチームが積極的に得点を狙わない場合、審判は残り5秒をカウントして警告する
4. チームファウルのペナルティシチュエーションを採用しない；ショットの動作中のファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウルを除き、ファウルがあった場合はチェックボールとする
5. タイムアウトを採用しない

**注記：**第6条の注記にも記されている通り、それぞれの実情に即して柔軟に応用することができる。

### 説明1：

U12およびそれ以下の年齢カテゴリーのゲームでは、5号サイズのバスケットボールを使用できる。