



OFFICIAL 3x3 BASKETBALL RULES

As approved by

FIBA Central Board

Valid as of 18th November 2021

2022 3x3 バスケットボール競技規則

(公財)日本バスケットボール協会

2022年4月1日施行

目 次

3x3 バスケットボール ゲーム.....	283
プレーイングコート、用具・器具.....	284
チーム.....	289
プレーの規定.....	293
バイオレーション.....	302
ファウル.....	310
審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー：任務と権限.....	328
A-審判のシグナル.....	336
B-スコアシート.....	345
C-抗議の手続き.....	349
D-チームの順位決定方法.....	350
E-U12 カテゴリーへの適用.....	351
【参考資料】	
抗議の取り扱いについて（2019 3x3 競技規則）.....	352
3x3 ファウルに対する罰則比較一覧（2019 年 4 月公式解説）.....	354

3×3 競技規則において、プレーヤー、審判等の記述は便宜上の理由のみによって男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

本競技規則の条項はバスケットボール公式競技規則に準ずるが、3×3 バスケットボールに適用しないものは採用しない。これは、両競技規則の比較を容易にし、均一化することを目的としている。

3×3 バスケットボール ゲーム (3x3 BASKETBALL - THE GAME)

第 1 条 定義 (Definitions)

1 - 1 **3x3 バスケットボールゲーム**

3×3 バスケットボールは、一つのバスケットを使いそれぞれ 3 人のプレーヤーと最大 1 人の交代要員からなる 2 チームによってプレーされる。それぞれのチームの目的は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。

ゲームは、最大 2 人の審判、テーブルオフィシャルズ、およびスポーツスーパーバイザー（同席している場合）によって進行される。

1 - 2 **ゲームの勝敗**

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。このサドンデスルールは規定の競技時間内でのみ適用される（オーバータイムでは適用しない）。

競技時間が終わったときに得点が同点だった場合、オーバータイムを行う。オーバータイムでは 2 点を先取したチームの勝利とする。

プレーイングコート、用具・器具

(PLAYING COURT AND EQUIPMENT)

第2条 プレーイングコート

(Playing court)

2-1 プレーイングコート

正規の3×3プレーイングコート（以下「コート」）は、障害物のない水平で硬い表面とする。（図1）コートの大きさはラインの内側からはかり、横15m、縦11mとする（図1）。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）、バスケットの真下にある「ノーチャージセミサークル」など正規のバスケットボールコートと同じサイズのゾーンを含まなければならない。

コートは3つの色でマーキングしなければならない：制限区域とツーポイントエリアを1つの色、コートの残りのエリアを他の色、アウトオブバウンズエリアを黒とする。FIBAが推奨する配色は図1の通り。

【補足】国内大会においては、コートの配色は大会主催者の考えにより決めることができる。

グラスルーツレベルにおいて3×3のゲームは場所を問わずプレーできる。そのような場合、コートのマーキングは（マーキングを実施する場合）場所の広さに応じて適宜調整できる。ただし、FIBA3×3公式大会ではパッドに覆われたショットクロックを備えたバックストップユニットを含め上記の条件に準拠しなければならない。

2-2 ライン

全てのラインは幅5cmとし、白またはその他の対照的な色（1色）のみではっきりと見えるように描かれていなければならない。

【補足】対照的な色とは、コートや制限区域などに対して対照的とし、ラインとはっきり認識できる色を指す。

2-2-1 境界線（バウンダリライン）／境界エリア（バウンダリエリア）

コートは、バスケットの後ろのベースライン、バスケットの向かい側のエンドライン、両サイドラインで構成される境界線で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

エンドラインから1m、サイドラインから1.5m（会場の広さが十分ではない場合は例外的に最低1m）、ベースラインから2mの境界エリアをコートの周囲に設けなければならない。

スコアラーズテーブルとその椅子はエンドラインの後ろ、バスケットを正面に見て左手に配置される。例外的にコートのスペースが限られている場合、またワールドツアー大会では、スコアラーズテーブルはエンドラインのコーナーに配置してもよい（図5）。

【補足】国内大会においては、スコアラーズテーブルの位置は大会主催者の考えにより決定できる。スコアラーズテーブルの隣に交代席を2席（各チーム1席ずつ）用意する（図4）。

2-2-2 フリースローライン、制限区域（リストラクティッドエリア）、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、ベースラインおよびエンドラインと平行で、ベースラインの内側からフリースローラインの遠い側の緑までの距離は5.80m、ラインの長さは3.60mとする。フリースローラインの

中央はエンドラインとベースラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、ベースライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したライン、ベースラインの中央から左右 2.45m の点からフリースローラインを延長したラインとの交点で区画されたコートの長方形の部分を用いる。

ベースラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したラインの全体の長さは 4.90m となる。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図 2 に示すとおりとする。

2-2-3 ツーポイントフィールドゴールエリア

チームのツーポイントフィールドゴールエリア（図 1・図 3）は、以下のラインで区切られたバスケットに近いエリアを除く、コートの全エリアを用いる：

- ・外側の縁までの距離がサイドラインの内側の縁から 0.90m となるようにベースラインと直角に描いた 2 本の平行な直線。
- ・バスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径 6.75m の半円。ベースラインの内側の縁から半円の中心までの距離は 1.575m とする。半円は 2 本の平行な直線と交わる。

ツーポイントライン（アーク）は、ツーポイントフィールドゴールエリアには含まれない。

2-2-4 ノーチャージセミサークル

ノーチャージセミサークルのエリアはコート上に描かれ、以下のとおり区切られる：

- ・バスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする、内側までが半径 1.25m の半円。
- ・その半円の端を、エンドラインと垂直でサイドラインと平行に、長さ 0.375m、ベースラインの内側の縁から 1.20m の位置まで延長したライン。

ノーチャージセミサークルエリアは、上記の平行な 2 本のラインの両端を結び、バックボードの表面を直接真下に投影した仮想のラインを加えて完成する。

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。

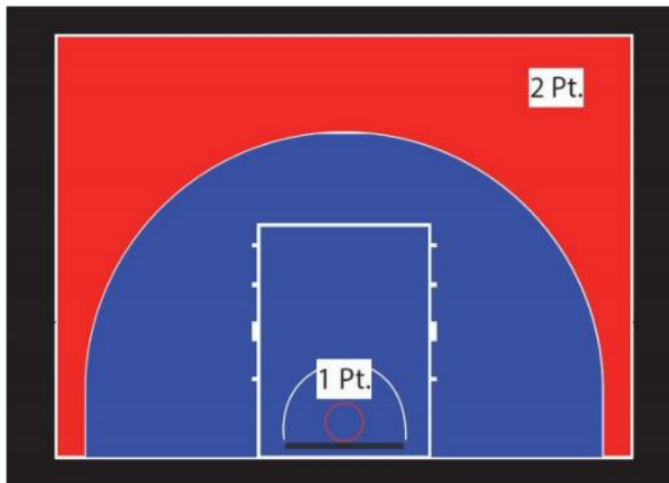


図 4 スコアラーズテーブルおよび交代席

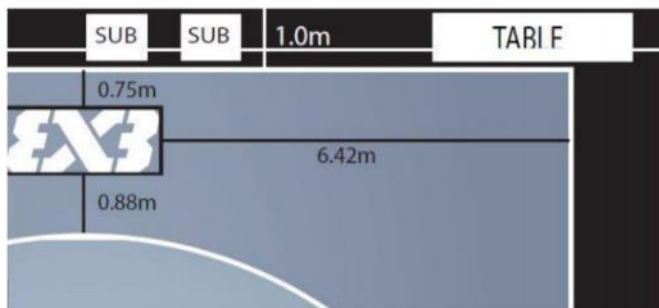
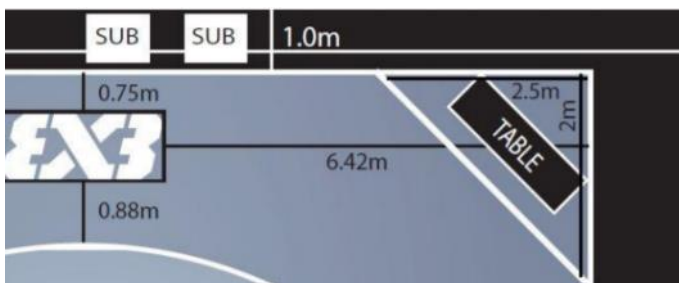


図 5 スコアラーズテーブルおよび交代席（コートのスペースが限られている場合やワールドツアー）



3x3 バスケットボールのゲームを行うときには、次の施設、用具・器具が用意されていなければならない：

- ・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）
- ・3x3 オフィシャルボール
- ・ゲームクロック
- ・スコアボード
- ・ショットクロック
- ・2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザー
 - ショットクロックオペレーター用
 - スコアラール/タイマー用
- ・スコアシート
- ・フロア
- ・コート
- ・十分な光量の照明

3x3 バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「Appendix on 3x3 Basketball Equipment」を参考にすること。

【参照】

【FIBA3x3】 Documents Library

<https://fiba3x3.com/en/documents.htm>



チーム

(TEAMS)

第4条 チーム

(Teams)

4-1 定義

- 4-1-1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）を満たしていなければならない。
- 4-1-2 チームメンバーは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記入されていれば、そのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。
- 4-1-3 競技時間中、チームメンバーとは以下を指す：
- ・プレーをする資格があり、コート上にいるプレーヤー。
 - ・プレーをする資格があり、コート上にいない交代要員。
- 4-1-4 プレーのインターバル中は、プレーをする資格があるチームメンバーは全てプレーヤーであるとみなされる。

4-2 ルール

- 4-2-1 各チームの構成は、プレーする資格のある4人以内のチームメンバーとする（コート上のプレーヤーが3人、交代要員が1人）
- 4-2-2 コーチがコート内に入る、交代席に座る、コートの外から指示することなどは禁止されている。交代要員はチームメイトがコートの外に出たときにプレーヤーとなる。

4-3 ユニフォーム

- 4-3-1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：
- ・シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
 - ・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
 - ・ソックスは、チームの全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。
ソックスは見える状態で見なければならない。
- 【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。
- 4-3-2 各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：
- ・背面の番号の高さは15cm以上とする。
 - ・前面の番号の高さは5cm以上とする。
 - ・番号の幅は2cm以上とする。
- （注記：ナショナルチームの大会ではシャツの番号のサイズは、FIBA Internal Regulations

Book 2 に準ずる)

- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。
【補足】同一チーム内において、「0」と「0 0」は同時に使用することができる。
- ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 5cm 以上離れていなければならない。

4-3-3 各チームは、シャツを 2 セット以上用意しておかなければならない。

【補足】「2 セット以上」とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会においては大会主催者の考えにより決定することができる。

そのうえで：

- ・プログラム上で最初に記載されているチームは淡色のシャツを着用する。(白色が望ましい)
- ・プログラム上で 2 番目に記載のあるチームは濃色のシャツを着用する。
- ・ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4-4 その他の身につけるもの

【補足】国内大会におけるその他の身につけるものについては「JBA ユニフォーム規則」に準じる。

4-4-1 プレーヤーは、プレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。身長や腕の長さを補ったり、その他どのような方法であれ、不当な利益をもたらすような用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4-4-2 プレーヤーは、他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があるものを着用してはならない。

- ・次のものは身につけてはならない：
 - －柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。
 - －他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。(指の爪は短く切っておくこと)
 - －ヘアアクセサリや貴金属類。
- ・次のものは身につけても差し支えない：
 - －十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具。
 - －腕や脚のコンプレッションスリーブ。
 - －ヘッドギア。顔の一部(目、鼻、唇等)あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤー
－あるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があるてはならない。
 - －膝の装具で、適切にカバーされているもの。
 - －負傷した鼻のプロテクター。(硬い素材でつくられたものを含む)
 - －眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。

ーリストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で繊維素材のもの。

ー腕や肩、脚等のテーピング。

ー足首の装具。

同じチームの全てのプレイヤーの腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て黒色でなければならない（ナショナルチームの大会では同じチームのすべてのプレイヤーが身につけるものは同じ単色でなければならない（黒色、白色、またはユニフォームと同じ色））。

- 4-4-3 ゲーム中にプレイヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。

【補足】シューズの左右の色が違う場合でも、同じシューズ（形状、メーカー）であること。

- 4-4-4 ゲーム中、プレイヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。ただし、大会規定に取扱いが明記され認められた場合はその限りではない。

第 5 条 プレーヤー：怪我

(Players: Injury)

- 5-1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5-2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我をしたプレイヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5-3 怪我をしたプレイヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、あるいは治療を受ける場合、そのプレイヤーは交代をしなければならない。
- 5-4 交代要員は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレイヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5-5 ドクターの判断により怪我をしたプレイヤーが直ちに手当を必要とする場合は、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。
- 5-6 ゲーム中に出血をしたり傷口が開いたりしているプレイヤーは、交代をしなければならない。そのプレイヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻るることができる。

5-7 怪我をしたプレーヤーや、出血をしたり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。

第6条 キャプテン N/A

採用しない。

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 N/A

採用しない。

プレーの規定

(PLAYING REGULATIONS)

第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム (Playing time, tied score and overtime)

- 8-1 公式大会における規定の競技時間（およびそれ以外の大会で推奨される規定の競技時間）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。
- 8-2 規定の競技時間とオーバータイムのインターバルは 1 分間とする。
- 8-3 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
- ・ゲーム開始前のプレーヤー紹介があったとき（もしあれば）、遅くともプレーヤーがコートに入ったとき。
 - ・オーバータイムが行われる場合は、規定の競技時間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。
- 8-4 プレーのインターバルは、次のときに終わる：
- ・規定の競技時間またはオーバータイムが始まるときにチェックボールのボールがオフェンスのプレーヤーの手に渡ったとき。
- 8-5 規定の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、オーバータイムを行う。オーバータイムでは 2 点を先取したチームの勝利とする。
- 8-6 規定の競技時間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、あるいはその直前にファウルがあった場合、その罰則のフリースローは規定の競技時間が終わった後に行われる。このフリースローの結果としてオーバータイムを行う必要がある場合、規定の競技時間終了後に起こった全てのファウルはプレーのインターバル中に起こったものとみなし、その罰則のフリースローはオーバータイムを始める前に行われる。
- 8-7 ゲームクロックが使用できない場合、オーガナイザーの権限で競技時間もしくはサドンデスとなる得点の上限（またはその両方）を設定できる。FIBA では競技時間にもとづいて得点の上限を設定するよう推奨している。（10 分／10 点、15 分／15 点、21 分／21 点）

第 9 条 ゲームの開始と終了 (Beginning and end of the game)

- 9-1 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。
- 9-2 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、オーバータイムが実施された場合その開始時のポゼッションのいずれかを選択できる。

- 9-3 両チームともコート上にプレーをする準備の整った3人ずつ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。この条項はFIBA3×3公式大会にのみ適用される。
- 9-4 規定の競技時間またはオーバータイムは、ボールがオフENSEのプレーヤーの手に渡り、チェックボールが完了したときに始まる。
- 9-5 規定の競技時間の終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る、もしくは、どちらかのチームが21点または22点を競技時間内に獲得する（サドンデス）か、いずれかが起きた時点で規定の競技時間は終了する。
- 9-6 オーバータイムは、どちらかのチームが2点以上を獲得したときに終わる。

第10条 ボールのステータス（状態）

(Status of the ball)

- 10-1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 10-2 ボールは次のときにライブになる：
- ・ボールがオフENSEのプレーヤーの手に渡り、チェックボールが完了したとき。チェックボールのあとには審判が笛を鳴らすかゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴るまでボールはライブになる。
 - ・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。
 - ・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
- 10-3 ボールは次のときにデッドになる：
- ・ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - ・フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - －フリースローが続くとき。
 - －別の罰則（フリースローやボゼッション）があるとき。
 - ・規定の競技時間、サドンデスまたは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ったとき。
 - ・チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- 【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
- ・ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - －審判が笛を鳴らしたあと。
 - －規定の競技時間の終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - －ショットクロックのブザーが鳴ったあと。

- 10-4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：
- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - －審判が笛を鳴らす。
 - －規定の競技時間の終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る。
 - －ショットクロックのブザーが鳴る。
 - ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
 - ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作中に、相手チームのプレーヤー、または相手チームの交代要員にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する。
- 次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：
- －審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作を起こした場合。
 - －プレーヤーのひと続きのショットの動作中に、規定の競技時間終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

- 11-1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。
プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、アーク、フリースローライン、制限区域を区画するラインやノーチャージセミサークルエリアを区画するラインを含む。
- 11-2 審判の位置も、プレーヤーと同じ方法で決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。

第 12 条 ジャンプボールシチュエーション

(Jump ball situation)

- 12-1 ヘルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。
- 12-2 **ジャンプボールシチュエーション**
次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：
- ・ヘルドボールが宣せられたとき。
 - ・誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。

- ・最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき。（ダブルフリースローバイオレーション）
 - ・ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
（ただし以下の場合を除く）
 - －次にフリースローが続く場合。
 - －最後のフリースローの後、そのチームのチェックボールが続く場合。
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
 - ・両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ジャンプボールシチュエーションになった場合、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開される。ショットクロックは 12 秒にリセットされる。

第 13 条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13-1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タックルしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13-2 ルール

ボールを持って走ること、故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。

ただし、ボールが偶然に足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。

13-2 に違反することはバイオレーションである。

第 14 条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14-1 定義

14-1-1 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、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。

14-1-2 チームコントロールは以下のときに継続する：

- ・そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているとき。
- ・そのチームのプレーヤー同士でボールがパスされているとき。

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき。
- ・ボールがデッドになったとき。
- ・フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき。

第 15 条 ショットの動作中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15-1 定義

15-1-1 ショットとは、フィールドゴールあるいはフリースローで、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、バスケットに向けて投げることをいう。

タップとは、バスケットに向けて、片手または両手でボールをはじくことをいう。

【補足】タップショットはコントロールとみなす。

ダンクとは、片手または両手で、ボールをバスケットに向けて叩き込むことをいう。

タップもダンクもフィールドゴールを狙うショットとみなされる。

15-1-2 ショットの動作は：

・プレーヤーがボールをバスケットに向けて、スロー、タップ、ダンクをしようと、ひと続きの動作を開始したと審判が判断したときに始まる。

・ボールがそのプレーヤーの手を離れるか、シューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

プレーヤーがショットをしようとしたときに、腕をつかまれたために得点を妨げられることがある。この場合ショットをすることができずボールが手から離れなくても、ショットの動作であることに変わりはない。

ショットの動作中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレーヤーはショットの動作中であるとはみなされない。

ボールを持ったプレーヤーの進行が規則で許される範囲内である場合は、歩数だけでそのプレーヤーがショットの動作中であるかそうでないかを判断することはできない。

15-1-3 ひと続きのショットの動作とは：

・プレーヤーがボールを片手または両手で持ち、ショットをしようと動作（通常は上方へ）をし始めたときに始まる。

・ショットをしようとしているプレーヤーの腕、体またはその両方の動作が含まれることもある。

・ボールがプレーヤーの手から離れるか、プレーヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

(Goal : When made and its value)

16-1 定義

- 16-1-1 ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか明らかに通過したときにゴールになる。
- 16-1-2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16-2 ルール

- 16-2-1 ゴールによる得点は、バスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- ・フリースローによるゴールは 1 点
 - ・アークの内側（ワンポイントフィールドゴールエリア）から放たれたゴールは 1 点
 - ・アークの外側（ツーポイントフィールドゴールエリア）から放たれたゴールは 2 点
- 16-2-2 ディフェンスのプレーヤーが相手チームのプレーヤー間のパスをはじく、または相手プレーヤーのドリブルを奪おうとタップしたことによってボールが直接バスケットに入った場合、得点が認められ、得点は最後にボールをコントロールしていたオフェンスのプレーヤーに与えられる。
- 最後にボールをコントロールしていたオフェンスが
- ・ 1 ポイントフィールドゴールエリアにいた場合は 1 点
 - ・ 2 ポイントフィールドゴールエリアにいた場合は 2 点をカウントする
- 16-2-3 誤ってでも偶然にでもバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、最後にボールをコントロールしていたオフェンスのプレーヤーの得点として記録される。
- 16-2-4 ディフェンスのプレーヤーが故意にバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。最後にオフェンスだったチームのチェックボールからゲームを再開する。
- 16-2-5 ディフェンスのチームがボールのコントロールを得た後にボールをクリアせずに得点をしてもその得点はキャンセルされる。これにはボールをコントロールしたタップショットも含む。
- 16-2-6 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
- 16-2-7 チェックボールあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかない。

第 17 条 チェックボール

(Check-ball)

17-1 定義

- 17-1-1 ボールがデッドになったあとで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の中

ップでボールを（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。

17-2 手順

- 17-2-1 チェックボールを行うオフェンスのプレーヤーは、バックボードに正対してアークの外側のトップに位置し、足はアークの内側やアークに触れてはいけない。
- 17-2-2 オフェンスのプレーヤーに正対したディフェンスのプレーヤーは、オフェンスのプレーヤーがボールをコントロールできるよう、通常のバスケットボールのパスで手渡すかバウンドさせて相手にボールを渡さなければならない。
- 17-2-3 チェックボールを行うオフェンスとディフェンスのプレーヤーの間に適切な距離（約 1m）が無ければならない。FIBA 3x3 公式大会では、この距離を保ってディフェンス、オフェンスの両プレーヤーを位置させるために 3x3 ロゴを使用する。（オフェンス、ディフェンスの両プレーヤーはロゴに触れないよう、ロゴの長い方の辺に沿って正対する）
- 17-2-4 ゲーム中に、ディフェンスとオフェンスのプレーヤーの位置に問題が無く、正しくチェックボールが行われていれば、審判は何もする必要はなくプレーヤーにチェックボールを行わせる。プレーヤーが正しいポジションではない、またはチェックボールが誤った方法で行われようとしている場合は、チェックボールを正しく行うために、審判がボールをディフェンスのプレーヤーにパスをしてからチェックボールを開始させる。
- 17-2-5 規定の競技時間やオーバータイムの開始時には、審判がディフェンスのプレーヤーにボールを渡してからチェックボールを行う。

第 18 条 タイムアウト

(Time-out)

18-1 定義

タイムアウトとは、プレーヤーまたは交代要員から審判への請求によって認められるゲームの中断のことをいう。

18-2 ルール

- 18-2-1 各チームに 1 回ずつタイムアウトが認められる。
- 18-2-2 両チームのタイムアウトに加え、FIBA 3x3 公式大会において、および大会オーガナイザーが採用した場合は、ゲームクロックが 6:59 および 3:59 を示したあと最初のデッドボール時にそれぞれ、ゲームを通じて計 2 回の TV タイムアウトが実施される。
- 18-2-3 すべてのタイムアウトの長さは 30 秒間とする。
- 18-2-4 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。
- 18-2-5 「タイムアウトが認められる時期」はボールがデッドでチェックボールまたはフリースローが行われる前に始まる。

18-2-6 タイムアウトはボールがライブのときには認められない。

18-2-7 使わなかったタイムアウトは、オーバータイムに持ち越すことができる。

第 19 条 交代

(Substitutions)

19-1 定義

交代とは、交代要員がプレーヤーになるための請求によるゲームの中断のことをいう。

19-2 ルール

交代は、ボールがデッドになり、かつチェックボールまたはフリースローが行われる前にどちらのチームにも認められる。

19-3 手順

19-4 交代要員は、ボールがデッドで、かつゲームクロックが止まっている間に、審判やテーブルオフィシャルズに事前の申請をせずに交代してゲームに出場することができる。

【補足】3x3 バスケットボールにおいては、交代して代わりに出場したプレーヤーはゲームクロックが動く前であっても再び交代して交代席へ戻ることができる。(ただし、19-5-1 の場合を除く)

19-5 交代はバスケットの向かい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。

19-5-1 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない:

- ・怪我をした場合。
- ・失格・退場になった場合。

これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。

第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20-1 ルール

ゲーム開始予定時刻にプレーをする準備の整ったプレーヤーが 3 人揃わなければ、ゲームの没収によりそのチームは負けになる。このルールはグラスルーツレベルの大会では任意とする。

【補足】国内大会においては、大会主催者の判断でゲーム開始予定時刻から一定時間を待つこともできる。

20-2 罰則

20-2-1 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 (“w”は勝利の略記) と記録され

る。平均得点の計算においてこのゲームの結果は、勝ったチームには考慮せず、負けたチームには 0 点として反映する。

20-2-2 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。

20-2-3 1 つの大会で 2 度目の没収ゲームとなる、または一度でも誰もコートに現れなかった（ノーショウ）チームは、その大会から失格となり、DQF と表示される。

第 21 条 ゲームの途中終了

(Game lost by default)

21-1 ルール

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・退場でプレーできなくなったチームは、ゲームの途中終了で負けになる。

21-2 罰則

21-2-1 ゲームが途中終了となった場合、勝ったチームはその時点のスコアを記録するか、ゲームを没収とするかのいずれかを選ぶ。どちらの場合も負けたチームのスコアは 0 点となる。勝ったチームがゲームの没収を選んだ場合、そのゲームの結果は勝ったチームの平均スコアには考慮しない。

21-2-2 ゲームの途中終了で負けたチームは、その大会から失格となる。

バイオレーション

(VIOLATIONS)

第 22 条 : バイオレーション

(Violations)

22-1 定義

バイオレーションは、ルールの違反である。

22-2 罰則

相手チームにチェックボールが与えられる。

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

(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23-1 定義

23-1-1 プレーヤーがアウトオブバウンズになるのは、そのプレーヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときである。

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

- ・アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき。
- ・境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたとき。
- ・バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき。

23-2 ルール

23-2-1 ボールがプレーヤー以外の人や物に触れてアウトオブバウンズになったときは、アウトオブバウンズになる前に最後に触れたプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-2 ボールが境界線に触れているプレーヤーまたは境界線の外にいるプレーヤーに触れてアウトオブバウンズになったときは、そのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-3 ヘルドボールの間に一方のプレーヤー、あるいは両方のプレーヤーがアウトオブバウンズになった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第 24 条 : ドリブル

(Dribbling)

24-1 定義

24-1-1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールを投げたり、叩いたり、転がしたり、またはボールをフロアにバウンズさせたりする動作である。

24-1-2 ドリブルが始まるのは、コート上でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールを投げたり、叩いたり、転がしたり、またはボールをフロアにバウンズさせたりして、その後、他のプレーヤーが触れないうちに再びそのボールに触れたときである。

ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。

ドリブルの間ボールを空中に投げることもできるが、ボールがフロアや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触れることはできない。ボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。

24-1-3 コート上でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが、誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。

24-1-4 以下の行為はドリブルではない：

- ・連続してフィールドゴールを放つこと。
- ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする事。
- ・他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- ・パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする事。
- ・トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

24-2 ルール

プレーヤーは、ひと続きのドリブルが終わったあと、新たなドリブルをすることはできない。

ただし、以下のことでライブのボールのコントロールをいったん失ったあと、再びボールをコントロールしたときは、新たなドリブルをすることができる：

- ・フィールドゴールを放つ。
- ・相手プレーヤーがボールに触れる。
- ・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる。

第 25 条 トラベリング

(Travelling)

25-1 定義

25-1-1 トラベリングとは、コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく、本項に定められた範囲を超えて移動させることである。

25-1-2 ピボットとは、コート上でライブのボールを持ったプレーヤーが、片方の足（ピボットフット）はフロアとの接点を変えずに、もう片方の足で何回でもどの方向にでもステップを踏むことができることである。

25-2 ルール

25-2-1 コート上でライブのボールをキャッチしたプレーヤーのピボットフットの決め方：

- ・フロアに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：
 - －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。
 - －ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない。
 - －パスもしくはショットをするためにピボットフットでジャンプすることはできるが、どちらかの足がフロアに着地する前にボールを手から離さなくてはならない。
- ・動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやショットをしたりするために、2 歩までステップを踏むことができる：

【補足】動きながら足がフロアについていた状態でボールをコントロールした場合、フロアについている足は 0 歩目とし、その後 2 歩までステップを踏むことができる。その場合、1 歩目がピボットフットになる。

- －ボールをキャッチした後ドリブルを始めるには、2 歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならない。
- －1 歩目のステップは、ボールをコントロールしたあとにフロアについていた片足または両足である。
- －2 歩目のステップは、1 歩目のステップのあとにフロアについていた反対の足または同時についていた両足である。
- －プレーヤーの 1 歩目のステップがほぼ同時に両足でフロアについていたとき、ピボットをする場合はどちらの足でもピボットフットにすることができる。両足でジャンプした場合は、フロアに着地するまでにボールを手から離さなくてはならない。
- －プレーヤーが片足でフロアに着地したときには、その足しかピボットフットにすることができない。
- －プレーヤーは 1 歩目のステップで踏み切り、両足で同時に着地してもよいが、どちらの足でもピボットすることはできない。片足または両足のいずれかがフロアから離れたときには、足がフロアにつく前にボールを手から離さなくてはならない。
- －両足がフロアから離れた状態から両足を同時にフロアについていたときは、片方の足を離れたときにもう片方の足がピボットフットになる。
- －ドリブルを終えたあと、あるいは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たり、連続して両足でフロアに触れたりしてはならない。

25-2-2 プレーヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること：

- ・ボールを持ったままフロアに倒れたり滑ったり、あるいはフロアに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは認められている。
- ・その後にはボールを持ったまま転がるか、立ち上がることはバイオレーションである。

第 26 条 3 秒ルール

(3 seconds)

26-1 ルール

26-1-1 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は、ゲームクロックが動いている間は、制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。

【補足】ボールをアークの外にクリアしているかどうかには関係なく、ライブのボールをコントロールした時点でそのチームのボールのコントロールになる。

26-1-2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

- ・制限区域から出ようとしている。
- ・そのプレーヤーあるいは味方のプレーヤーがショットの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
- ・3 秒未満の間制限区域内にいたあと、ショットをするためにドリブルをしている。

26-1-3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のフロア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。

第 27 条 5 秒ルール

(5 seconds)

27-1 定義

27-1-1 相手チームのプレーヤーに 1m 以内の距離でアクティブに正当な位置でガードされているとき、コート上でライブのボールを持っているプレーヤーは、5 秒以内にパス、ショット、ドリブルをしなければならない。

第 28 条 バスケットに背を向けてプレーすること

28-1 ルール

28-1-1 ボールがクリアされたあと、オフENSEの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継続して 3 秒以上ボールをドリブルしてはならない。

第 29 条 12 秒ルール

(12 seconds)

29-1 ルール

29-1-1 スト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。

以下の状況において：

- ・コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
- ・チェックボールのときは、ボールがオフENSEのプレーヤーの手に渡ったとき。
- ・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後、得点をされたチームのプレーヤーがボー

ルをコントロールするとき。

そのチームは 12 秒以内にショットをしなくてはならない。

12 秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の 2 つのことが満たされなければならない：

- ・ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
- ・ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。

29- 1 - 2 12 秒の制限の終了間際にショットがなされ、そ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った場合：

- ・ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視され得点は認められる。
- ・ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視されゲームは続行される。
- ・ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションとなる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

バックボードの外枠上部が黄色く点灯するように備えられている場合は、ショットクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

【補足】ショットクロックのブザーが鳴った後も全て適用される。

29- 1 - 3 コートにショットクロックが備わっていない場合、審判は積極的に攻撃しないチームに対して、5 秒前から大きな声で数え、手を伸ばして合図することにより、オフェンスのチームにわかるように残り秒数を知らせる。

29- 2 手順

29- 2 - 1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、ショットクロックをリセットする：

- ・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の場合。（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられ、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

29- 2 - 2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、チェックボールが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。

ジャンプボールシチュエーションにより新たなオフェンスにチェックボールが与えられた場合もショットクロックはリセットされる。

- 29-2-3 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはチェックボールで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。
- 29-2-4 アン스포ーツマンライクファウルかディスクォーリングファウルに含まれる罰則で、チェックボールから行われる場合、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。
- 29-2-5 ボールがバスケットのリングに触れ、いずれかのプレーヤーがボールをコントロールしたとき、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。
- 29-2-6 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。
ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

第 30 条 ボールをクリアすること

(Clearing the ball)

30-1 定義

- 30-1-1 ボールをクリアするとは、アークの外側で、新たなオフェンスのチームにショットを狙うためのボールのポゼッションが認められることをいう。

30-2 ルール

- 30-2-1 (ポゼッションが変わらない場合を除き) 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で：
 - ・得点されたチームのプレーヤーは、バスケットの真下のコート内（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。
【補足】得点が認められた後、得点されたチームのプレーヤーはベースラインの外側にボールを出す必要はない。
 - ・新たにディフェンスになったプレーヤーは、バスケットの真下の“ノーチャージセミサークル”の中でボールに対してプレーをしてはならない。
- 30-2-2 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。
- 30-2-3 (ポゼッションが変わらない場合を除き) フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功しなかったあと：
 - ・オフェンスのプレーヤーがリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運ぶことなく、継続して得点を狙うことができる。

・ディフェンスのプレーヤーがリバウンドを得た場合、ボールを（バスカドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。

30-2-4 ディフェンスのチームがボールをスティールまたはブロックした場合、ボールを（バスカドリブルで）アークの外側へ運ばなければならない。

30-3 罰則

30-3-1 ボールがクリアされる前にプレーヤーの手からフィールドゴールのショットを狙ってボールが放たれた場合、“ノークリアードボール”のバイオレーションが宣せられる。ショットが成功してもフィールドゴールは認められない。相手チームにチェックボールが与えられる。

第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス (Goaltending and Interference)

31-1 定義

31-1-1 フィールドゴールやフリースローのショットは：

- ・ボールがショットの動作中のプレーヤーの手から離れたときに始まる。
- ・ボールが以下の状態になったときに終わる：
 - －ボールがバスケットの上から直接入り、バスケットの中にとどまる、あるいはバスケットを完全に通り抜ける。
 - －バスケットに入る可能性がなくなる。
 - －リングに触れる。
 - －フロアに触れる。
 - －デッドになる。

31-2 ルール

31-2-1 フィールドゴールのショットで、ボール全体がリングの高さより上にある間にプレーヤーがボールに触れた場合、以下のいずれかの条件を満たしているときにゴールテンディングになる：

- ・ボールがバスケットに向かって落ち始めている。あるいは、
- ・ボールがバックボードに触れた後。

31-2-2 フリースローのショットで、バスケットに向かってボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れるとゴールテンディングになる。

31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：

- ・ボールがバスケットに入る可能性がなくなる。
- ・ボールがリングに触れる。

31-2-4 以下のときにインタフェアレンスになる：

- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる。
- ・あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる。
- ・プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる。
- ・ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる。
- ・プレーヤーがバスケットを揺らしたりつかんだりした結果、ボールがバスケットに入ることが妨げられた、あるいはバスケットに入ったかは、審判によって判断される。
- ・プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする。

31-2-5 次のとき：

- ・以下の状況で：
 - －ショットの動作中のプレーヤーの手にボールがある間に審判が笛を吹いたとき。もしくは
 - －ショットされたボールが空中にある間に審判が笛を吹いたとき。
 - ・規定の競技時間の終了を知らせるブザーが鳴ったとき。
- 上記の状況でボールがリングに触れたあと、ボールがバスケットに入る可能性が残っているときは、どのプレーヤーもボールに触れてはならない。
- ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

31-3 罰則

- 31-3-1 オフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、得点は認められない。相手チームにチェックボールが与えられる。
- 31-3-2 ディフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：
- ・フリースローの場合は、1点
 - ・アークの内側（ワンポイントフィールドゴールエリア）からボールが放たれた場合は、1点
 - ・アークの外側（ツーポイントフィールドゴールエリア）からボールが放たれた場合は、2点
- 得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。
- 31-3-3 ディフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローのときにゴールテンディングのバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

ファウル

(FOULS)

第 32 条 ファウル

(Fouls)

32-1 定義

- 32-1-1 ファウルとは、規則に対する違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。
- 32-1-2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録され、ルールに従って処置される。
- 32-1-3 プレーヤー個人のファウルは、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、スコアシートには記録されない。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

(Contact: General principles)

33-1 シリンダーの概念

プレーヤーがコート上で普通に立ったとき、そのプレーヤーが占めている位置とその真上の空間をシリンダー（筒）という。シリンダーとは、以下の範囲が含まれる：

- ・正面は手のひらの位置まで。
- ・背面は尻の位置まで。
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで。

手や腕を前に伸ばしてもいいが、足の位置を超えてはならない。手を肘の位置で曲げてもいいが、前腕と手は挙げなくてはならない。両足の間隔はプレーヤーの身長により決められる。

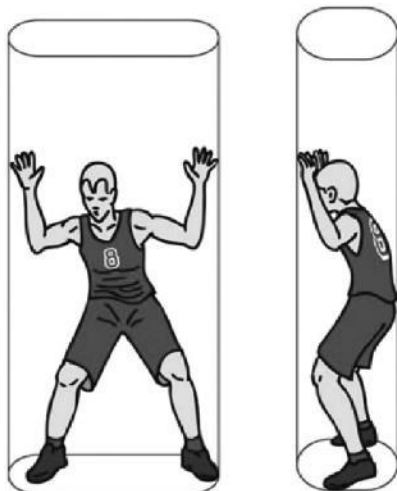


図 5 シリンダーの概念

33-2 **パーティカリティ（真上の空間の概念）**

ゲーム中全てのプレーヤーは、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。

この概念は、コート上にプレーヤーが占めた位置の権利およびそのプレーヤーが真上にジャンプする権利も含まれる。

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーから外れているプレーヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレーヤーが、自分のシリンダー内でジャンプしたり手や腕を上げたりして触れ合いが起こっても、そのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

オフェンスのプレーヤーは、コート上にいるときでもジャンプをして空中にいるときでも、リーガルガーディングポジションを占めているディフェンスのプレーヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない：

- ・腕で相手チームのプレーヤーを払いのけたりして、自分に有利な空間をつくること。
- ・ショットの動作中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと。

33-3 **リーガルガーディングポジション**

ディフェンスのプレーヤーは以下の2つの条件を満たしたとき、リーガルガーディングポジションを占めたとみなされる：

- ・相手チームのプレーヤーに正対する。
- ・両足をフロアにつける。

リーガルガーディングポジションには真上の空間も含まれるので、真上の空間の内側であればまっすぐ上に手や腕を上げたり真上にジャンプしたりしてもよいが、シリンダーの外に外れてはならない。

33-4 **ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること**

ボールをコントロールしている（ボールを持っているかドリブルをしている）プレーヤーに対しては、相手の速さと距離にとらわれずにガードをすることができる。

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なければならぬ。

ディフェンスのプレーヤーも、その位置を占める前に体の触れ合いを起こさないように、相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るドリブラーを妨げてはならない。

審判は、ボールをコントロールしているプレーヤーとそのガードしているプレーヤーとの間に触れ合いが

起こったとき、次の原則にしたがってチャージングかブロッキングかを判定する：

- ・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る相手チームのプレーヤーに向き、両足をフロアにつけることで最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーは、その場で止まる、真上にジャンプする、相手の動きと平行にあるいは後ろに動くことでリーガルガーディングポジションを維持する。
- ・相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にフロアから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーが先に位置を占めていてそのトルソー（胴体）に触れ合いが起きたときには、ディフェンスのプレーヤーがリーガルガーディングポジションを占めていたとみなされる。
- ・リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

上記の状況では、ボールを持っているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-5 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こと

ボールをコントロールしていないプレーヤーは、誰でもコート上を自由に動いて、他のプレーヤーが占めていないコート上のどの位置でも占めることができる。

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。

位置を占めるときの距離は相手の速さによるが、通常の1歩の距離は必要である。

ディフェンスのプレーヤーが、相手の速さと距離の関係を考慮しないで位置を占めて触れ合いが起こったときは、そのディフェンスのプレーヤーに触れ合いの責任がある。

一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るプレーヤーを妨げてはならない。リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

【補足】リーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーであっても、腕を広げたり、肩、腰、脚などを相手チームのプレーヤーの進路上に出したりして、脇を通る相手を妨げてはならない。

33-6 空中にいるプレーヤー

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置に下りる権利がある。

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置と違うところでも、ジャンプをした時点でジャンプをした位置と着地する位置の間に相手チームのプレーヤーが位置を占めていなかった場所に下りる権利がある。

ジャンプをしたプレーヤーが元の位置と違うところに下りた勢いで、すでに近くにリーガルゲーディングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプをしたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

相手チームのプレーヤーは、プレーヤーが空中にジャンプをした後からそのジャンプをしたプレーヤーの軌道に入ってはならない。

空中にいるプレーヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、通常はアンスポーツマンライクファウルであり、場合によってはディスクォリファイングファウルになる。

33-7 正当なスクリーン、不当なスクリーン

スクリーンとは、プレーヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーが、コート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレーヤーのことをいう。

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：

- ・止まっていて、シリンダー内で、体の触れ合いが起こる。
- ・両足がフロアについていて、体の触れ合いが起こる。

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・動きながらスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
- ・止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）から十分な距離をおかずにスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
- ・動いている相手チームのプレーヤーに対して、時間と距離を考慮せずに触れ合いが起こる。

止まっている相手チームのプレーヤーの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。

止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離をおい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にスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。

（スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に）必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。

正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-8 チャージング

チャージングとは、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ーヤーのトルソー（胴体）に突き当たったり押しのかたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-9 **ブロッキング**

ブロッキングとは、相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレーヤーの進行を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。

相手が止まっている、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンをかけようとしているプレーヤーが触れ合いを起こしたときは、ブロッキングのファウルになる。

プレーヤーがボールの位置に関係なく、相手チームのプレーヤーに向いて相手の動きに合わせて動くときは、別の理由がない限り、そのために生じた全ての触れ合いの責任はそのプレーヤーにある。

ここでいう「別の理由」とは、スクリーンをされるプレーヤーに責任があるプッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜ければよとするときには、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてはならない。

腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングもしくはホールディングになる。

スクリーンをかけようとするプレーヤーが、相手プレーヤーを押ししているかどうかに関係なく、両方の手のひらを相手プレーヤーに当てている、もしくは押さえ込んだり、挿んだりしているとき、ブロッキングになる。

33-10 **ノーチャージセミサークルエリア**

ノーチャージセミサークルエリアは、バスケット近辺でのチャージングやブロッキングの特別な規則の適用のため、指定されたエリアのことをいう。

ノーチャージセミサークルエリアにベネトレイトしてくるプレーにおいて、空中にいるオフェンスのプレーヤーがノーチャージセミサークルエリアにいるディフェンスのプレーヤーと触れ合いを起しても、オフェンスのプレーヤーが手、腕、脚、その他の体の部位を不当に使って触れ合いを起した場合を除き、オフェンスファウルは宣せられない。この規則が適用されるのは以下の全ての条件を満たす場合である：

- ・オフェンスのプレーヤーが空中でボールをコントロールしていること。
- ・そのオフェンスのプレーヤーがショットあるいはパスをしようとする。
- ・そのオフェンスのプレーヤーとの間に触れ合いが生じたディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、ノーチャージセミサークルエリア内のフロアあるいはノーチャージセミサークルのラインに触れていること。

33-11 **手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること**

プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れることがあっても、必ずしもファウルではない。ただし、スクリーンの際に両方の手のひらを相手に当てることはファウルである。

審判は、プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れたり触れ続けたりしていることで、触れ合いを起したプレーヤーが有利になっているか否かを判断し、相手チームのプレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げているときには、ファウルの判定を下す。

相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーが突き出した手

や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。

相手チームのプレーヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるためファウルである。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合いはファウルである：

- ・自分が有利になるために、腕や肘でディフェンスのプレーヤーの体を押さえたり（フック）巻きつけるように回したり（ラップ）すること。
- ・ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げる、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること（プッシュオフ）。
- ・ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを前腕や手を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合い（プッシュオフ）はファウルである：

- ・ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しのけること。
- ・ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しのけること。
- ・自分に有利になるように相手との間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しのけること。

33-12 ポストプレー

パーティカリティ（シリンダーの概念）の考え方は、ポストプレーにも適用される。

ポストにいるオフェンスのプレーヤーもそのディフェンスのプレーヤーも、互いに相手の真上の空間（シリンダー）の権利を重んじなければならない。

ポストの位置を占めているオフェンスのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーによって、肩や尻で相手チームのプレーヤーを押し出すことや、伸ばした腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を使って相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

33-13 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、ディフェンスのプレーヤーが、相手チームのプレーヤーの後ろから起こす不当な体の触れ合いのことをいう。

ボールにプレーしようとしても、後ろから相手と触れ合いを起こしてよいことにはならない。

33-14 ホールディング

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いてもホールディングになる。

33-15 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手や体で相手を無理に押しのかたり押しつけて動かそうとしたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-16 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

フェイクとは、状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をすることをいう。

第 34 条 コンタクトファウル

(Contact foul)

34-1 定義

34-1-1 コンタクトファウルとは、ボールのライブ、デッドにかかわらず、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いによるプレーヤーファウルのことをいう。

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押ししたり、叩いたり、突き当たったり、つまずかせることをしてはならない。手（腕）や足（脚）、膝などを伸ばしたり広げたり突き出したたり、体を不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンドーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-2 罰則

ファウルをしたチームに 1 個のコンタクトファウルが記録される。

34-2-1 ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：

- ・ファウルをされたチームのチェックボールによってゲームを再開する。
- ・ファウルをしたチームが、チームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第 41 条が適用される。チームファウル 7 個目からは 2 本のフリースローが与えられる。

34-2-2 ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。チームファウル 7 個目からは 2 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがアークの内側からのショットで不成功だったときは、1 本のフリースローが与えられる。チームファウル 7 個目からは 2 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがアークの外側からのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、規定の競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず 1 本または 2 本のフリースローが与えられる。チームファウル 7 個目からは 2 本のフリースローが与えられる。

第 35 条 ダブルファウル

(Double foul)

35-1 定義

35-1-1 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、互いにコンタクトファウルをした場合をいう。

35-1-2 2 つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる：

- ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること。
- ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。

35-2 罰則

両チームにコンタクトファウルが記録される。チームファウルシチュエーションにも、アンスポーツマンライクファウルがプレーヤーの 1 個目または 2 個目かにも関係なく、どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：

ダブルファウルとほとんど同時に

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
- ・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が与えられることになっていた場合は、そのチームのチェックボールでゲームを再開する。ショットクロックは継続する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。最後にディフェンスだったチームにボールが与えられ、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。

第 36 条 テクニカルファウル

(TF : Technical foul)

36-1 言動や振る舞いに関する規定

36-1-1 ゲームは、両チームのプレーヤー、交代要員、審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー（同席している場合）を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。

36-1-2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。

36-1-3 競技規則の精神と目的に対して、意図的にあるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。

36-1-4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。

- 36-1-5 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。

36-2 定義

36-2-1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：

- ・審判からの警告を無視する。
- ・審判、スポーツスーパーバイザー、テーブルオフィシャルズ、あるいは相手チームへの敬意を欠く振る舞い、異論表現。

【補足】自チームのメンバーに対する敬意を欠く振る舞い、異論表現もテクニカルファウルに該当する。

- ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
- ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。
- ・相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
- ・肘を激しく振り回す。
- ・次のような行為でゲームの進行を遅らせる。
 - ーフィールドゴールもしくはフリースローが成功し、バスケットを通過したボールに故意に触れる、または新たにオフェンスになったチームがすぐにボールを拾おうとすることを妨げる。
 - ーフィールドゴールもしくはフリースローが成功し、ディフェンスのチームに妨げられていないにも関わらずバスケットを通過したボールを速やかに拾おうとしない。
 - ーフィールドゴールもしくはフリースローが成功した後に、セミサークル内で積極的にディフェンスをする。

【補足】積極的にディフェンスをするとは、ドリブルを妨げようとディフェンスをしたり、パスを妨げようと手を広げてディフェンスをしたりすることである。

- ーチェックボールやフリースローを適切に開始しようとする。

【補足】チェックボールを適切に開始しないとは、オフェンスまたはディフェンスが正しくチェックボールを行わないこと、いずれかのチームが準備できているにもかかわらずチェックボールやフリースローを開始しないことなどをいう。

- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）もしくはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をする。
- ・最後のフリースローでボールがリングに触れる前にゴールテンディングのバイオレーションをしたときは、オフェンスのチームに 1 点が与えられ、さらにそのディフェンスチームにテクニカルファウルが宣せられる。
- ・ゲーム中に、コート外の人の不適切なインタラクション、もしくはプレーヤーとコーチとの間で何らかの方法でコミュニケーションをとる。

【補足】プレーヤーがコート外の人物からの指示などに返事をする、うなずくことなどの行為は意志を伝達する行為（インタラクション）とみなす。

36-2-2 テクニカルファウルを 2 個記録されたチームメンバーは失格・退場にならない。

【補足】3x3 バスケットボールでは、宣せられたテクニカルファウルの数でプレーヤーは失格退場にならない。

36-3 罰則

36-3-1 テクニカルファウルは 1 個のチームファウルとして数える。

相手チームに 1 本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される：

- ・フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、チェックボールが与えられる。
- ・フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローのあとは、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームによって、チェックボールからゲームを再開する。
- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、最後にディフェンスであったチームのチェックボールでゲームを再開する。
- ・どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスであったチームのチェックボールでゲームを再開する。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

(UF : Unsportsmanlike foul)

37-1 定義

37-1-1 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を伴うプレーヤーファウルをいう。

【補足】3x3 バスケットボールにおけるアンスポーツマンライクファウルは 5 対 5 のアンスポーツマンライクファウルの判断基準（クライテリア）のうち、「プレーヤーがボールにプレーしようと正当に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブコンタクト、ハードコンタクト）」のみを判断する要素とする。

37-1-2 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。

37-1-3 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、ゲームをとおり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。

37-2 罰則

37-2-1 ファウルをしたプレーヤーに、1 個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

37-2-2 プレーヤーの 1 個目のアンスポーツマンライクファウルの場合、2 本のフリースローが与えられるが、

ボールポゼッションは与えられない。ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したときは、得点が認められ、さらに 2 本のフリースローが与えられる。

- 37-2-3 プレーヤーの 2 個目のアンスポーツマンライクファウルの場合、2 本のフリースローとボールポゼッションが与えられる。ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したときは、得点が認められ、さらに 2 本のフリースローとボールポゼッションが与えられる。
- 37-2-4 アンスポーツマンライクファウルは常に 2 個のチームファウルを加算する。
- 37-2-5 アンスポーツマンライクファウルを 2 個記録されたプレーヤーは失格・退場になる。
- 37-2-6 プレーヤーが 37-2-5 に則り失格・退場になる場合、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 38 条 ディスクォリファイングファウル

(DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

- 38-1-1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーや交代要員によって行われる、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。

38-2 暴力行為

- 38-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。
- 38-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。
- 38-2-3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤーや交代要員は、速やかに失格・退場させられる。審判は、その事象を大会主催者に報告しなければならない。
- 38-2-4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判を守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。
- 38-2-5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。
- 38-2-6 プレーヤーまたは交代要員による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。

このような行為があったときには、審判はそのチームにそのような行為をやめさせるように警告をする。その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。

38-3 罰則

- 38-3-1 ファウルをしたプレーヤーまたは交代要員に1個のディスクォリファイングファウルが記録される。
- 38-3-2 規則により失格・退場処分を受けたプレーヤーまたは交代要員は、コートから立ち去らなければならない。
- 【補足】大会主催者は失格・退場したプレーヤーまたは交代要員がコートから立ち去った後にいる場所をあらかじめ決めておき、スムーズに誘導できるようにしておくことが望ましい。
- 38-3-3 2本のフリースローが以下のとおり与えられる：
- ・体の触れ合いをとまなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、相手チームのいずれかのプレーヤーがフリースローシューターになる。
 - ・体の触れ合いをとまなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、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。
- フリースローの後、チェックボールで再開する。
- 38-3-4 ディスクォリファイングファウルは常に2個のチームファウルを加算する。
- 38-3-5 失格・退場したチームメンバーは、オーガナイザーの権限により、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 International Regulations）に違反したりしたチームメンバーを大会から失格とする独自の権限を有する。
- 38-3-6 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、3×3 planet.com の利用規約および FIBA Internal Regulations は、この第38条にもとづくいかなる失格処分にも影響を受けない。

第39条 ファイティング

(Fighting)

39-1 定義

- 39-1-1 ファイティングとは、両チームのプレーヤーや交代要員の間で発生する暴力行為のことをいう。この規定は、コート上やコートの周囲でファイティング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から出た交代要員に適用される。

39-2 ルール

- 39-2-1 ファイティング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は失格・退場になる。しかしながら交代要員が、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てよい。この場合は、交代要員は失格・退場にはならない。
- 39-2-2 交代要員がチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失

格・退場になる。

39-3 罰則

39-3-1 両チームのチームメンバーがファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、ゲームは以下の方法で再開する。ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- ・フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
- ・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が与えられることになっていた場合は、そのチームのチェックボールでゲームを再開する。ショットクロックはリセットしない。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスだったチームのチェックボールでゲームを再開する。

39-3-2 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、スコアシートに記録され、チームファウルが2個加算される。

39-3-3 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第42条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

第40条 プレーヤーの5個のファウル (5 fouls by a player)

採用しない。

第41条 チームファウル：罰則 (Team fouls: Penalty)

41-1 定義

41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーまたは交代要員に記録された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、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1チームに6個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。

41-1-2 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、規定の競技時間あるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。

41-1-3 第37条2-5および第38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。

41-2 ルール

41-2-1 7、8、9個目のチームファウルの場合、罰則として2本のフリースローが与えられる。チームファウル10個目からは、その都度罰則として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

アンスポーツマンライクファウルおよびショットの動作中のファウルにも適用され、第 34 条および第 37 条より優先されるが、テクニカルファウルでは適用されない。ファウルを受けたプレーヤーがフリースローシューターとなる。

【補足】ショットの動作中にファウルを受けショットが成功した場合、このファウルによってファウルをしたチームのチームファウルが 7 個以上に到達すれば「カウント・アンド・ツーショット」（ショットをカウントして 2 本のフリースローを与える）になり、このファウルによってチームファウルが 10 個以上に到達すればさらにポジションが罰則として与えられる。テクニカルファウルの罰則のフリースローはチームファウルの数に関係なく常に 1 本である。（フリースローはノーラインナップで行う）

41-2-2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがコンタクト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ず、相手チームのチェックボールになる。

第 42 条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42-1 定義

規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられた場合は、特別な処置をする。

42-2 手順

42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。

42-2-2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。

42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度スコアシートに記入され相殺したり取り消したりした罰則は適用されない。

42-2-4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとられることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。

42-2-5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポジションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポジションの権利は無効になる。

42-2-6 最初のフリースローもしくはチェックボールによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。

【補足】相殺した結果、残ったフリースローの 1 本目またはチェックボールのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやチェックボールは相殺の対象とならず、チェックボールは取り消される。

42-2-7 フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。

42-2-8 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、ゲームは次の方法で再開される。

最初の違反とほとんど同時に：

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
- ・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場合は、そのチームのチェックボールでゲームを再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスだったチームのチェックボールでゲームを再開する。

第 43 条 フリースロー

(Free throws)

43-1 定義

43-1-1 フリースローは、フリースローラインの後ろから妨げられることなく 1 点を得ることができるように、プレーヤーに与えられる機会のことをいう。

43-1-2 1 個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローとそれに続くポゼッションを、フリースローの「セット」という。

43-2 ルール

43-2-1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、体の触れ合いをとまなうディスクォリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：

- ・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。
- ・ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
- ・ファウルをされたプレーヤーが、怪我あるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがいない場合は、そのチームの他のプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-2 テクニカルファウルや体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、相手チームの任意のプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-3 フリースローシューターは：

- ・フリースローラインの後ろに立つ。
- ・ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- ・審判からボールを与えられたあと、5 秒以内にボールを放たなければならない。
- ・ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロア

に触れてはならない。

・フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

43-2-4 フリースローのとき、リバウンドの位置にいるプレーヤーは奥行き 1m のそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。(図7参照)

これらのプレーヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない：

・自チームに認められていないリバウンドの位置に立つ。

・ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったリ
バウンドの位置を離れたりする。

・何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。



図7 フリースロー時のプレーヤーのポジション

43-2-5 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長線より後ろでアークの外側にいなければならない。

43-2-6 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後チェックボールで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、フリースローラインの延長線より後ろでアークの外側にいなければならない。

43-2-3、43-2-4、43-2-5、43-2-6 に違反することはバイオレーションである。

43-3 罰則

43-3-1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、相手チームにチェックボールが与えられる。

43-3-2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：
・得点は認められる。

・バイオレーションはなかったものとする。

最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームにチェックボールが与えられる。

【補足】最後のフリースローの場合には、フリースローが成功しても、しなくても、バイオレーションがあった場合にはバイオレーションを宣し、相手チームのチェックボールで再開する。

43-3-3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：

・最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、相手チームにチェックボールが与えられる。

・フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。

・最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ジャンプボールシチュエーションになる。ボールはその時のディフェンスチームに与えられる。

第 44 条 訂正のできる誤り

(Correctable errors)

44-1 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りその誤りを訂正することができる：

- ・与えてはいけないフリースローを与えていた場合。
- ・与えるべきフリースローを与えなかった場合。
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合。
- ・違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

44-2 手順（誤りの訂正の手続き）

44-2-1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、スポーツスーパーバイザー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。

44-2-2 審判またはスポーツスーパーバイザーは、訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。

44-2-3 誤りに気がつ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他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。

44-2-4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、チェックボールでゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2-5 訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代している場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再

びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよい、コートを離れてもよい。

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我あるいは失格・退場になっていた場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

44-2-6 訂正可能な誤りでも、審判がスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。

44-2-7 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、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、審判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。

44-3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44-3-1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ・ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、フリースローを取り消されたチームにチェックボールが与えられる。
- ・ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
 - －誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合、あるいは、
 - －誤りに気がついたときに、どちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合、ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。
- ・ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。ゲームは最後にディフェンスだったチームのチェックボールで再開する。
- ・ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、チェックボールでゲームを再開する。

44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

- ・誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。
- ・誤ってチェックボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

44-3-3 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローと、もし罰則の一部としてボールのポジションがあればそのポジションについても取り消され、その他の違反による罰則が行われな限り、相手チームにチェックボールが与えられる。

審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー：任務と権限

(OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR; DUTIES AND POWERS)

第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー

(Officials, table officials and sports supervisor)

- 45-1 審判は 2 人で構成される。その 2 人をテーブルオフィシャルズとスポーツスーパーバイザー（同席している場合）がサポートする。
- 45-2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、スコアボードオペレーターおよびショットクロックオペレーター各 1 人とする。
- 45-3 スポーツスーパーバイザーは、スコアラーズテーブルに座る。
スポーツスーパーバイザーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、審判がゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45-4 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。
- 45-5 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。
【補足】国内大会において審判、テーブルオフィシャルズの服装は大会主催者の考えによって決定する。審判の服装は統一すること。

第 46 条 スポーツスーパーバイザー

(Sports Supervisor)

スポーツスーパーバイザーが同席している場合は：

- 46-1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
- 46-2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
- 46-3 大会オーガナイザーが用意した 2 つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
- 46-4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
- 46-5 FIBA Internal Regulations、FIBA 公式競技規則および FIBA3x3 公式解説の違反。また、暴力行為、もしくは暴力行為につながる可能性のあるゲーム中の事象について審判へ知らせることができる。

- 46-6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。スポーツスーパーバイザーは、審判の注意を引くため、どちらのチームにも不利益にならないように得点後に限ってゲームを止めることができる。
- 46-7 ゲームを没収する権限を持つ。
- 46-8 規定の競技時間やオーバータイム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。
- 46-9 ゲーム終了後に、審判がスコアシートにサインすることを確認する。このサインによって、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム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。
- 46-10 審判がスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目が確実に記載されていることを確認する：
・没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル
・ゲーム開始予定時刻の 5 分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバーによる、スポーツマンらしくない行為の有無
【補足】5 分以上前：国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
そのような場合、スポーツスーパーバイザー（同席していれば）は、大会オーガナイザー宛てに報告しなければならない。
- 46-11 もしスポーツスーパーバイザーが同席していなければ、審判がこの任務を担う。
- 46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用可能であれば、ゲーム前にその機器の使用を承認する。
- 46-13 **競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。**

第 47 条 審判：任務と権限

(Officials: Duties and powers)

- 47-1 審判は、スコアラーステーブルおよび境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、規定の競技時間またはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、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後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。

47-3 審判はゲーム開始前にコインフリップを実施する。

【補足】両チームのキャプテンをアークのトップ付近に集め、チーム A（スコアシートの上段のチーム）にコインの色を選択させる。両チームのコインの色を確認し、コインを指で弾いてフロアに落とすか、弾いたコインを手の甲でキャッチしてコインフリップを行う。出たコインの色のチームに、ゲーム開始時かオーバータイム開始時のポジションを選択させ、スコアシートに結果を記載する。

47-4 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。

- ・ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
- ・アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをととして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然の体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
- ・プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをととしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
- ・ゲームをととして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す。

47-5 スポーツスーパーバイザーによってゲーム前にその機器の使用を承認され使用可能であれば、審判はスコアシートにサインをするまではインスタントリプレーシステム（IRS）を使用することができる。

- ・ゲーム中いつでも、得点、ゲームクロックまたはショットクロックの誤作動の訂正。
- ・競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたか否か、かつ、もしくはそのショットが 1 点なのか 2 点なのか。
- ・競技時間のラスト 30 秒、どちらかのチームの得点が 19 点以上に到達したあと、またはオーバータイムに起きたチャレンジ可能な全ての事象。
- ・宣せられたゴールテンディングのバイオレーションが正しいかどうか。
- ・暴力行為または暴力につながる行為がゲームシチュエーションで起きたとき、どのチームメンバーが関わっていたかの特定。審判は最終判断を下す際にスポーツスーパーバイザーに相談することが出来る。
- ・チームによる「チャレンジリクエスト」の対象となる事象。

47-5-1 オリンピック、ワールドカップ(オープンカテゴリーに限る)、ワールドツアーの各大会において、前もって各大会の規定に明記され、IRS 機材が使用可能な場合、以下に記載する状況について、どのプレーヤーも映像確認(「チャレンジ」)をリクエストすることができる。公式映像は競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたものか否か、またそのショットが 1 点なのか 2 点

なのかを判断するためだけに使用される。

【補足】国内大会においても大会主催者が IRS 機材を準備し、前もって大会の規定に明記され、IRS 機材が使用可能な場合は IRS およびチャレンジを採用することができる。

47-5-2 以下に記載する状況について、どのプレーヤーも映像確認(「チャレンジ」)をリクエストすることができる。審判が映像をレビューしている間、全てのプレーヤーはスコアラーズテーブルから離れていなければならない。チャレンジは、認められた得点、かつ、もしくは、審判が宣した判定に対してのみ可能とする。審判が判定を宣さず、得点に結びついていない事象はチャレンジの対象ではない。ゲーム中にチームがチャレンジをリクエストすることができる状況は以下に限る(以下、包括的リスト):

- ・成功したショットがショットクロックの終了前に放たれたか否かの検証。
- ・ゲームの残り 2 分、どちらかのチームの得点が 19 点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられたとき、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの特定。
- ・ゲームの残り 2 分、どちらかのチームの得点が 19 点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられたとき、プレーヤーがアウトオブバウンズをしたか否かの検証。
- ・ゲームの残り 2 分、どちらかのチームの得点が 19 点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられず、ショットクロックがリセットになる前にチームが得点したかファウルを受けた時、アウトオブバウンズをしたか否かの検証。
- ・新たなチームがポゼッションを得たあとにプレーヤーがボールをクリアしたか否かの検証。
- ・ポゼッションが変わったか否か、またはショットを放つ前にボールをクリアしたか否かの検証。
- ・フィールドゴールのショットが(アクトオブシューティングのみが確認の対象)成功か否か、また、成功の場合、1 点なのか 2 点なのかの検証。
- ・宣せられたショットファウルによって与えられるフリースローが 1 本なのか 2 本なのかの検証。

47-5-3 チャレンジをリクエストするには、プレーヤーは大きくはっきりとした声で「チャレンジ」と宣言し、親指と人差し指で「C」を示さなければならない。チャレンジは、対象の事象が起きたあと、次にボールポゼッションが変わるか、ボールがデッドになるか、どちらか先に起きたときにただちにリクエストしなければならない。対象の事象が起きたあと、チームがポゼッションを得るか、最初にボールがデッドになったときにチャレンジをリクエストしなければチャレンジは受け付けられない。

47-5-4 レビューの結果、審判が当初の判定を変えない決断をした場合(「チャレンジロスト」)、チームはそのゲーム中にチャレンジを行使する権利を失う。レビューの結果、審判が当初の判定を訂正して変更した場合(「チャレンジウォン」)、チームはチャレンジの権利を引き続き保持する。万が一レビュー用の映像が明瞭でなく判断できない場合、当初の判定を変更せず、チームはチャレンジの権利を引き続き保持する。

47-6 審判は競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

- 47-7 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、審判（スポーツスーパーバイザーが同席していなければ）は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。
【補足】国内大会の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 47-8 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 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審判がない場合は、残り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、スポーツスーパーバイザーが同席している場合は協議したあと、残りの審判が決定する。
- 47-9 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
- 47-10 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下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。
- 47-11 3x3 バスケットボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況（C-抗議の手続き：参照）を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー：任務

(Scorer : Duties)

- 48-1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：
- ・ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号。ゲーム開始のときに出場するプレーヤーあるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
 - ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
 - ・各プレーヤーに宣せられたファウル。チームに 6 個・10 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。同じプレーヤーに 2 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
 - ・タイムアウト。規定の競技時間やオーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判に知らせる。
 - ・コインフリップの結果。スコアラーは最初にボールポゼッションを得たチームを記録する。
- 48-2 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：
- ・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合は、スコアラーは次にボールがデッドになるまで待ってから審判に知らせなければならない。
 - ・記録の誤りが規定の競技時間またはオーバータイム終了の合図が鳴った後審判がスコアシートにサインを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、

訂正しなければならない。

- ・記録の誤りが、審判がスコアシートにサインをした後に見つかった場合は、その誤りを訂正することはできない。審判あるいはスポーツスーパーバイザー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

第 49 条 スコアボードオペレーター：任務

(Scoreboard operator: Duties)

49- 1 スコアボードオペレーターは、スコアボードを操作しスコアラをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違がある場合は、確証がないときはスコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。

スコアボードオペレーターは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- ・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
- ・競技時間またはオーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。
- ・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。

49- 2 スコアボードオペレーターは、次のように競技時間をはかる：

- ・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める：
 - ーチェックボールの場合、オフENSEのプレーヤーが正当にボールを保持したとき。
 - ー最後のフリースローが成功した後、新たなオフENSEのチームがボールを保持したとき。
 - ー最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
- ・次の瞬間にゲームクロックを止める：
 - ー規定の競技時間またはオーバータイムが終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。
 - ー規定の競技時間またはオーバータイムでウイニングスコアに到達したとき。
 - ーボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - ー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とき。

49- 3 スコアボードオペレーターは、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シグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。
- ・20 秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】30 秒が経過したとき。

49- 4 スコアボードオペレーターは、次のようにインターバルの時間をはかる：

- ・規定の競技時間が終了し、オーバータイムが行われる際、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】規定の競技時間終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからはかり始める。

- ・インターバルの時間が 50 秒経過したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。
- ・インターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らす。

第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

(Shot clock operator: Duties)

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50- 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

- ・コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない。

【補足】新たにコントロールしたときは速やかにショットクロックをリセットし、改めて 12 秒をはかり始める。

- ・チェックボールのときは、ボールがオフェンスのプレーヤーの手に渡りチェックボールが完了したとき。

50- 2 次のことが起こった結果、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チェックボールが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

- ・ボールがアウトオブバウンズになったとき。
- ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。
- ・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。
- ・ダブルファウルが宣せられたとき。
- ・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す。

- ・どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

50- 3 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 12 秒にリセットする：

- ・ボールが正当にバスケットに入ったとき。
- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにチェックボールが与えられるとき。
 - － パーソナル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場合を含む）
 - － ジャンプボールシチュエーション。

- ・プレーヤーの 2 個目の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が起こった結果、チェックボールが与えられるとき。
- ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき。
- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
- ・フリースローを行うとき。

50-4 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき規定の競技時間やオーバータイムの残りが 12 秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

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ときを除いて、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。

A - 審判のシグナル

(OFFICIALS' SIGNALS)

- A 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A 2 スコアラーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。
(国際ゲームでは英語を用いる)
- A 3 ファウルの後は、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、スコアラーズテーブルには選手の番号は伝えない。
- A 4 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

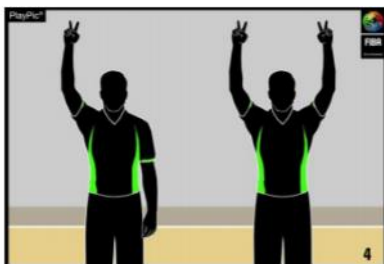
得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で腕を伸ばす
片腕：ショットを放ったとき
両腕：成功したとき

タイムアウト

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

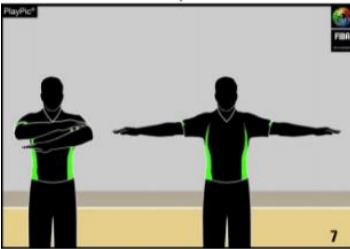
3x3 でのみ使用：
TVタイムアウト



左手のこぶしを握り、右手のこぶしを握ったまま垂直に回転させる。

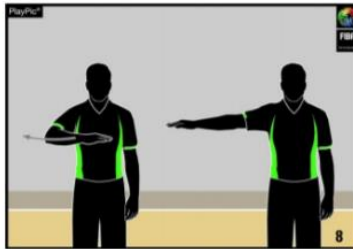
情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片手の親指を立てて示す（サムアップ）

ショットクロックのリセット



人差し指を伸ばして手を回す

アウトオブバウンズ



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

ヘルドボール／ジャンプボールシチュエーション



両手の親指を立てる（サムズアップ）

バイオレーション

トラベリング



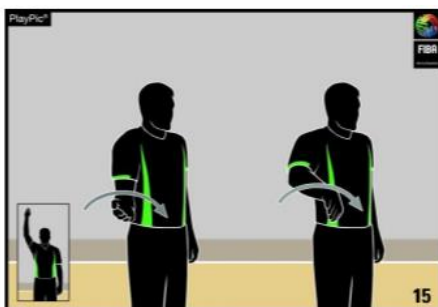
両こぶしを回す

イーガルドリブル
(ダブルドリブル)



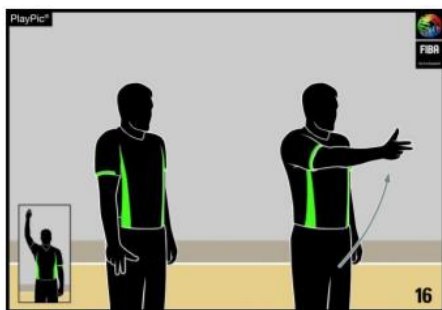
手のひらで軽くたく

イーガルドリブル
(キャリングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



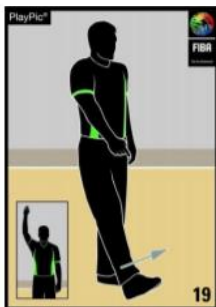
5本指を見せる

12秒



指で肩に触れる

わざとボールを蹴ったり、止めたりする



足を指さす

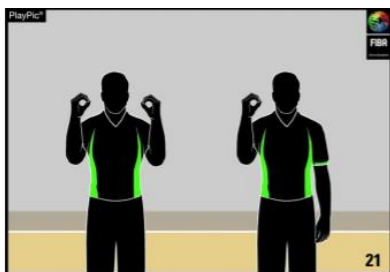
3x3 でのみ使用：
ノットクリアードボール



2本指を示した手をあげて、
左右へ腕を振る

プレイヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番 - 5番



右手で1から5を示す

6番 - 10番



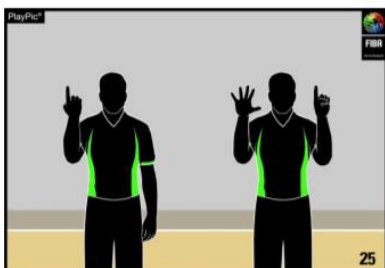
右手で5、左手で1から5を示す

11番 - 15番



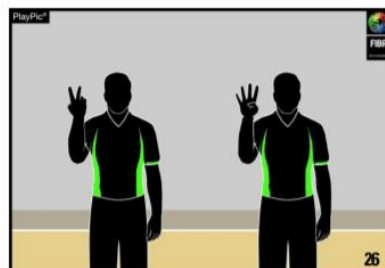
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



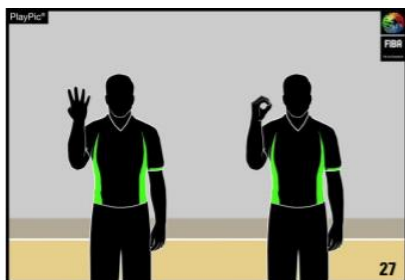
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



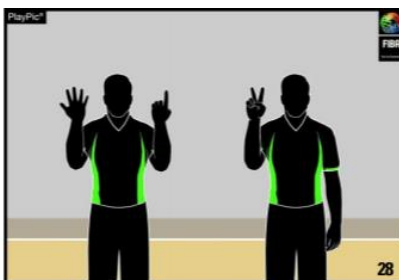
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



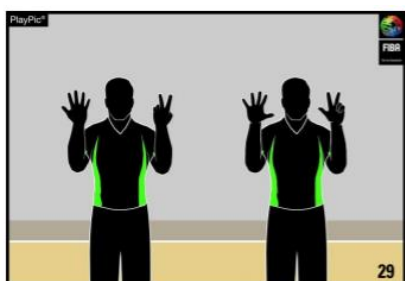
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



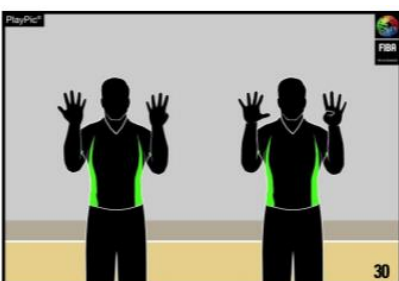
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて7を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて8を示す

99番

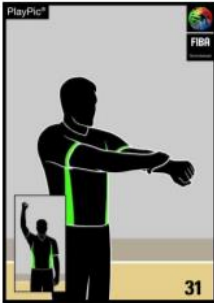


はじめに10の位のために手の甲側を見せて9を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて9を示す

ファウルの種類

ブロッキング（ディフェンス） プッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング
 イリーガルスクリーン（オフ） トロールしていないチャージング

ホールディング



手首を握って下げる



両手を腰に



押すまねをする

ハンドチェックング



手のひらを見せている
腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブ
ハンズ



手首をたたく

ボールをコントロールしている
チャージング



握りこぶしで手のひらを
たたく

手に対するイリーガル
なコンタクト



手のひらでもう一方の
前腕をたたく

フッキング



腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



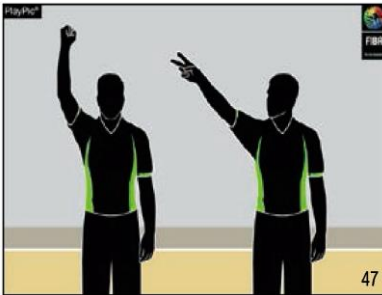
頭に触れるまねをする

ボールをコントロールして
いるチームのファウル



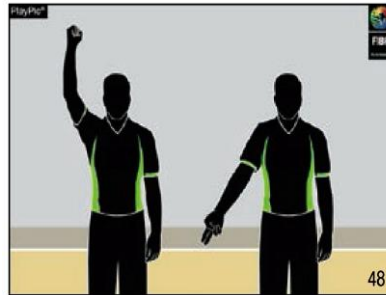
攻撃しているチームの
バスケットへ握りこぶし
を突き出す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中の
プレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中
ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

特別なファウル

ダブルファウル



こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライク
ファウル



手首を握って頭上に上げる

ディスクォリファイング
ファウル



両手の握りこぶしを上
げる

フェイクファウル



こぶしを握った両腕を振る

IRSLレビュー



両手でTを示す

3x3 でのみ使用：チャレンジ



親指と人差し指でCを示す

ファウルの罰則の処置 - テーブルへのレポート

フリースローのないファウルのあと

ボールをコントロールしているチームによるファウルのあと



サイドラインと平行に指し示す



サイドラインと平行に握りこぶしで指し示す

1本のフリースロー

2本のフリースロー



1本指をあげる



2本指をあげる

フリースローの処置

1本のフリースロー

2本のフリースロー




人差し指



両手の指をそろえる

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A _____ Team B _____

Competition _____		Date _____	Referees #1 _____
Category _____			#2 _____
Game No. _____		Time _____	Court _____

Team A		Running score																
Time out	Team fouls			A	B	A	B											
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10+</td><td></td><td></td></tr> </table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+					
1	2	3	4	5	6													
7	8	9	10+															
Players	No.	Unsportsmanlike																
		1	2															
Team B		Team fouls																
Time out	Team fouls																	
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10+</td><td></td><td></td></tr> </table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+					
1	2	3	4	5	6													
7	8	9	10+															
Players	No.	Unsportsmanlike																
		1	2															
				Score (after Regular time)		A _____	B _____											
				Score (after Overtime)		A _____	B _____											
				Referee's Signature _____														
				Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes														
				Team's Name: _____ _____ (Player's signature)														
Scorer _____																		
Timer _____																		
Shot Clock Operator _____																		

図8 3x3 スコアシート

- B 1 図9に示されているスコアシートはFIBA 3x3 公式スコアシートである。
- B 2 スコアシートは1枚のオリジナルのみで当該3x3競技会の統括団体用である。
注記： 1. スコアラーは青色または黒色のペンを使用して全ての記入を行う。
 2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。

- B 3 スコアラーは、試合前に次の項目を記入したスコアシートを用意する：
- B 3-1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。プログラムで先に記載されているチームをチーム A、相手チームをチーム B とする。
- B 3-2 次の事項も記入する：
- ・大会名
 - ・大会カテゴリー
 - ・ゲームナンバー
 - ・年月日、開始時刻、コート
 - ・審判氏名



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3x3 SCORE SHEET

Team A Turkmenistan Team B China

Competition	<u>FIBA 3x3 World Cup 2019</u>	Date	<u>18/06/2019</u>	Referees #1	<u>Vlad GHIZDAREANU</u>
Category	<u>Women</u>			#2	<u>Glenn TUITT</u>
Game No.	<u>Pool A game 10</u>	Time	<u>16:00</u>	Court	<u>Man Court</u>

図9 スコアシート上部

- B 3-3 チーム A はスコアシートの上の枠を、チーム B は下の枠を使用する。
- B 3-3-1 1 列目に、スコアラーは、大会オーガナイザーまたはチーム代表者から提出されたプレーヤーリストを使い、各プレーヤーの氏名とイニシャルをユニフォームの番号順に記入する。
- B 3-3-2 チームに 4 人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号の空白に線を引く。

B 4 タイムアウト

- B 4-1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、x 印を記入する。
- B 4-2 ゲームの終わりに、使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B 5 ファウル

- B 5-1 プレーヤーのファウルには、コンタクト、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングがある。
- B 5-2 交代要員のファウルは、テクニカルもしくはディスクォリファイングファウルがある。
- B 5-3 アンスポーツマンライクもしくはディスクォリファイングファウルのみプレーヤーの氏名の横に次のように記入する：
- B 5-3-1 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。
- B 5-3-2 プレーヤーもしくは交代要員のディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。

- B 5 - 4 ゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

B 6 チームファウル

- B 6 - 1 チームがコンタクト、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 10+までの枠に順番に大きい×印を記入する。アンスポーツマンライクあるいはディスクォリファイングの場合は、枠を一つ空けて次の枠に大きい×印を記入し、×印を○で囲む。
- B 6 - 2 ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B 7 ランニングスコア

- B 7 - 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点（ランニングスコア）を記録する。
- B 7 - 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな 2 列の欄がある。
- B 7 - 3 各欄はさらに 4 列からできている。左側の 2 列はチーム A に、右側の 2 列はチーム B に使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、各チーム 23 点まで記録できる。

スコアラーは：

・まず、

－1 ポイントフィールドゴールが成功したときは斜線（／）を、

－フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印（●）を、

－2 ポイントフィールドゴールが成功したときは丸印（○）を

そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入する。

・次に、得点合計（／または\または●）の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する。

A		B		
	1	1		
9	②	②		23
0	/	/		15
9	/	/		17
11	/	/		15
0	/	/		15
11	●	/		15
11	●	8		
11	●	③		23
	10	/		23
0	⑪	/		15
11	/	12		

図 10 ランニングスコア

B 8 ランニングスコア/ファウル：そのほかの記入事項と注意点

- B 8-1 誤って得点したフィールドゴールは、ボールを最後にコントロールしていたオフェンスのプレーヤーの得点として記入する。
- B 8-2 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは（第 31 条ゴールテンディング、インタフェアレンス）、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。
- B 8-3 ゲームの終わりに、最後の得点と得点したプレーヤーの背番号のすぐ下に太く横線を引く。
- B 8-4 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにスポーツスーパーバイザー（同席している場合）あるいは審判に知らせなければならない。
- B 8-5 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。スポーツスーパーバイザー（同席している場合）または審判はその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

B 9 ランニングスコア：最終手続き

- B 9-1 競技時間、オーバータイムが終わったとき、両チームの競技時間、オーバータイム（行われた場合）の得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
- B 9-2 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を 2 本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B 9-3 テーブルオフィシャルズは全員スコアシートにサインを記入する。
- B 9-4 審判が最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

注記： プレーヤーがスコアシートに抗議のサインをした場合は（「抗議のチェックボックス、署名」欄を使用して）、テーブルオフィシャルズや審判はスポーツスーパーバイザーが許可を出すまでその場にとどまらなければならない。

【補足】抗議は国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBA の承認により採用することができる。

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

図 11 スコアシートの最終スコア

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBA の承認により採用することができる。

- C1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- a) 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り
 - b) ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定
 - c) 適用される出場資格に対する違反
- C2 チームによって抗議が申し立てられた場合、結果を決定するための確認には公式映像のみ使用することができる。
- C3 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) プレーヤーはゲーム終了後すぐにスコアシートにサインし、審判がサインする前にスコアシートの裏面に抗議の理由の説明を記載しなければならない。
 - b) 1 件の抗議に対し保証金として 2 :00 アメリカドルを添えなければならず、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C4 スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングにおいて抗議の責任者として指定された人物）はできる限り早急に、次のプールフェイズ、もしくは次のエリミネーションラウンドが始まるまでには抗議に関する決定を下す。彼の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C5 スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングで抗議の責任者として指定された人物）は抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。出場資格に関する内容以外の理由で抗議が認められ勝利チームが変わる場合、ゲームは競技時間の終了時に同点であったとされ、直ちにオーバータイムを行う。

D-チームの順位決定方法

(CLASSIFICATION OF TEAMS)

【補足】以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定することができる。

D1 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は除く）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）のいずれかのツアー基準で計算される。ツアーにおける順位は以下の順に決定する：

1. 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
2. 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
3. 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）
4. 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）
5. 順位決定に使用されるシーディングは、特定の大会それぞれのシーディングと同時に実施されたツアーシーディングを用いる

大会の大きさに関わらず、ツアー順位を決定するためにツアーの各大会においてツアーポイントが与えられる。

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

ツアーシーディングは、そのツアーに参加している全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。

D2 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。

国際大会では、3×3 国別ランキングをもとにシード順位を決定する。

E-U12 カテゴリーへの適用

(ADAPTATION TO U12 CATEGORIES)

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. オーバータイムでは先に得点を挙げたチームの勝利とする。
3. ショットクロックを使用しない：オフェ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8条7にも記されているとおり、それぞれの実情に即して柔軟に応用することができる。

抗議の取り扱いについて（2019 3x3 競技規則）

1. 基本的考え方

- ① 抗議については採用しない。
- 【理由】1) 抗議の認定条件また認定後の対応等、詳細な規定の整備が困難。
2) 規定が整備できた場合でも、都道府県・ブロックで開催する各種大会において、規定に則り速やかに対応できる機関設置が困難。
3) 全ての大会（特に U18/15/12）において保証金の設定は現実的ではない。
4) 全ての大会において証拠として認定する公式映像の採用が困難、等。
- ② 当分の間は、抗議に繋がる重大なトラブル防止のための取り組むべき対策を最優先し実施する。
- ③ ただし、大会要項において上記 1 ① 1) ～ 4) で示した対応が適切に実施できる大会においては、JBA の承認により採用する事ができる。

2. 抗議に繋がる重大なトラブル防止のために取り組むべき対策

- ① JBA として取り組むべき対策
- 1) 審判員のレベルアップ
試合におけるスコアおよびクロックを訂正する権限があるため、判定だけでなく、スコア・クロックの管理も含めた TO との連携に関するマニュアルを作成し研修等で周知徹底していく。
- 2) TO のレベルアップ
スコアシートの記載、スコアの表示、クロックの管理等を行う TO 業務がスムーズに遂行できるように、また、TO 技術とともに TO 同士また TO と審判員との緊密な連携についても示した TO マニュアルを作成し、研修に向けたカリキュラムを構築する。
- ② 主催団体として取り組むべき対策
大会責任者としてスムーズな大会運営を行うため、TO 育成に向けた研修会の実施、また実際に TO を行う U18/15/12 補助役員のサポートのため TO 主任の設置および TO 主任研修の実施。そして重大なトラブルが発生した場合の速やかな対応ができる体制作り。
- ③ チームとして取り組むべき対策
試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、
- 1) 速やかにミスに対応できるようにプレーヤー自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。
2) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレ

ー続行中に TO に確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO ともに確証がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

- ① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。
- ② 事実確認
客観的事実に基づき事実確認を行う。（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）
- ③ 事実確認に基づき原因の究明
原因の明確化。（審判、TO の責任とともに上記 2 ②③で示した取り組むべき対策も含め原因を明確にする）
- ④ 再発防止
上記 3 ③を基に、再発防止のための具体的方策および各種指導（審判員含め）等の対応協議。
- ⑤ 上記 3 ②～④を明確にした上で、競技規則 44-2-6、46-9 に則り、成立した試合における得点等の訂正等を行わない。

4. バスケットボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力することで成立する。

そのためには、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの価値を高めていくため、協力していく事が必要である。



ファウルに対する罰則比較一覧 (2019年4月公式解説)

罰則ごとのファウルとチームファウルの状況

FT1本	1ポイントショット（AOS）に対するDefのNF	TF		
	チームファウル1-6個到達			
FT2本	2ポイントショット（AOS）に対するDefのNF	DefのNF (AOS中のファウルを含む)	UF個人1回目 ※チームファウル2個加算	
	チームファウル1-6個到達	チームファウル7-9個到達	チームファウル2-9個到達	
FT2本 + ポゼッション	DefのNF (AOS中のファウルを含む)	UF個人1回目 ※チームファウル2個加算	UF個人2回目 ※チームファウル2個加算 ※当該のプレイヤーは 失格・退場	DQ ※チームファウル2個加算 ※当該のプレイヤーは 失格・退場
	チームファウル10個以上到達	チームファウル 10個以上到達		

【略語】

NF：ノーマルファウル TF：テクニカルファウル UF：アンスポーツマンライクファウル

DQ：ディスクォリファイングファウル

AOS：ショットの動作（アクトオブシューティング） FT：フリースロー Def：ディフェンス

●テクニカルファウル後の再開方法

【ディフェンスのTF】 オフェンスチームにFT1本（ラインナップなし）を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロックリセット

【オフェンスのTF】 ディフェンスチームにFT1本（ラインナップなし）を与え、オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続

【どちらのチームのポゼッションでもないときのTF】 相手チームにFT1本を与え、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセット

●ダブルファウル/ダブルアンスポーツマンライクファウル

チームファウルの数にも1個目のUFか2個目のUFかにも関係なく常にペナルティを相殺する

オフェンスのチームのチェックボール/ショットクロック継続で再開

どちらのチームのポゼッションでもないときは、最後にディフェンスだったチームのチェックボール/ショットクロックリセットで再開

● **クロックが止まっている同じ時間で起きたファウルに対する罰則が等しい場合**

1) 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含まない

等しい罰則は相殺し、最後にオフェンスだったチームのチェックボールで再開する。ショットクロックは継続

2) 起きたファウルにAOSの最中のファウルを含む

等しい罰則は相殺し、状況に応じて以下のとおり再開する

【FG成功】ショットをカウントし、最後にディフェンスだったチームのチェックボール

【FG失敗かつボールが空中にある間にファウル】最後にディフェンスだったチームのチェックボール（ジャンプボールシチュエーションのため）

【FG失敗かつオフェンスチームのボールコントロール中にディフェンスファウル】オフェンスチームのチェックボール、ショットクロックは継続

● **クロックが止まっている同じ時間で起きたファウルに対する罰則が等しくない場合**

テクニカルファウルの罰則はそのあとに続く罰則の前に行う

ファウルやバイオレーションが起きた順番に従って罰則を行う

2個目のUFまたはDQで失格・退場となった選手がファウルを受け罰則としてFTを得る場合はそのチームの任意のプレーヤーがFTを行う

FIBA 3 x 3 公式競技規則

公式解説

FIBA 3 x 3 公式競技規則 2021年11月

FIBA 3 x 3 公式解説 2023年12月

目次

1. コートとボール	357
2. チーム.....	357
3. ゲームオフィシャルズ.....	358
4. ゲームの開始	358
5. 得点.....	360
6. 競技時間/ゲームの勝敗	361
7. ファウル/フリースロー	363
8. プレーに関する規則	373
9. ストール.....	377
10. 交代.....	378
11. タイムアウト.....	379
12. 映像の利用.....	379
13. 抗議の手続き	385
14. チームの順位	385
15. シード.....	387
16. 失格・退場.....	387
17. U12 カテゴリーへの適用	388

以下の簡易版 3 x 3 競技規則ならびに本公式解説（インタープリテーション）に規定されていないゲーム中のすべての状況については、直近に発行された3x3公式バスケットボール競技規則に準ずるものとする。この文書の目的は、競技規則に記載されている原則と概念を、3 x 3 のゲームで実際に起こり得る状況または特定の状況に適用することにある。

審判は、3 x 3 公式競技規則または以下の 3 x 3 公式解説に記載さ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

1-1 ゲームは、バスケット1基を備えた3×3プレーイングコートで行われる。正規の3×3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“ノ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のゾーンを含まなければならない。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。

1-2 全カテゴリーで3×3オフィシャルボールを使用する。

注記：1. グラスルーツレベルの3×3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（マーキングを実施する場合）場所の広さに応じて適宜調整できる。ただし、FIBA3×3公式大会ではバッドに覆われたショットクロックを備えたバックストップユニットを含め上記の条件に準拠しなければならない。

2. FIBA3×3公式大会はオリンピック、3×3ワールドカップ（U23とU18を含む）、ゾーンカップ（U17を含む）、U23ネーションズリーグ、3×3ワールドツアー、3×3チャレンジャー、3×3ウーマンズシリーズである。

第2条 チーム

各チームは4人以下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：コーチが交代席を含むコート内に入る、またはコートの外から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インタラクティブしてはならない。ゲーム中にコート外の人物と不適切なやりとりを行う、またはプレーヤーとコーチの間で意思を伝え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。大会のスポーツスーパーバイザーは審判に対してこのような違反について知らせることができる。

【補足】プレーヤーがコート外の人物からの指示などに返事をする、うなずくことなどの行為は意志を伝える行為（インタラクティブ）とみなす。

第3条 ゲームオフィシャルズ

ゲームオフィシャルズは、最大 2 名の審判、3 名のテーブルオフィシャルズ、およびスポーツスーパーバイザー（同席している場合）で構成される。

注記： グラスルーツレベルでは上記は当てはまらない。

説明： テーブルオフィシャルズに加えて大会のスポーツスーパーバイザー（同席している場合）は、FIBA International Regulations、3x3公式競技規則、3x3公式解説の違反について審判へ知らせることができる。

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、オーバータイムが実施された場合その開始時のポゼッションのいずれかを選択できる。

4-3 両チームともコート上にプレーをする準備の整った 3 人ずつ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。

注記： 4-3 についてはグラスルーツレベルの大会では任意。

4-1 例： 規定の競技時間の終わりに、チームAとチームBのスコアが15-15で並んでいた。ゲーム開始時ポゼッションを得ていたのはチームAであった。オーバータイム開始前のインターバル中、B 1 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： オーバータイム開始前にチームAの任意のプレーヤーがラインアップ無しでフリースロー 1 本を放つ。チームBはオーバータイム開始時のポゼッションを与えられる。

4-2 例： コインフリップの結果、チームBが最初の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に誤ってボールが与えられた。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い、チームBへ与えられる。

(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はオーバータイムが実施された場合の最初のポゼッションを得る。

4-3 例：FIBA3x3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（FIBA3x3公式大会では、スポーツスーパーバイザ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：FIBA3x3公式大会において、怪我や失格・退場などの理由により、チームAのプレー可能な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、B1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：ゲーム開始前にチームAの任意のプレーヤーがラインアップ無しでフリースロー1本を放つ。ゲーム開始前にテクニカルファウルがあった場合は常に相手チームに1本のフリースローが与えられる。ゲームはコインフリップの結果にしたがって開始する。

第5条 得点

5-1 アークの内側（1ポイントフィールドゴールエリア）からのショットによる得点は1点とする。

5-2 アークの外側（2ポイントフィールドゴールエリア）からのショットによる得点は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。

説明：ディフェンスのチームがボールのコントロールを得た後にボールをクリアせずに得点してもその得点はキャンセルされる。これにはボールをコントロールしたタップショット、プットバックも含む。

ディフェンスのチームがボールコントロールを得ないでディフェンスリバウンドをタップする、パスをはじく、ドリブルをタップしたことによってボールがバスケットに入った場合、バスケットはカウントされ、得点はボールを最後にコントロールしていたオフェンスのプレーヤーに与えられる。1ポイントフィールドゴールエリアでボールをはじいた、またはタップした場合は1点。2ポイントフィールドゴールエリアでボールをはじいた、またはタップした場合は2点をカウントする。

5-1 **例：**A1が2ポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。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)オフェンスのプレーヤー

(b)ディフェンスのプレーヤー

どちらも1ポイントフィールドゴールエリア内からジャンプしていた。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、ショットが放たれたフロア上の位置によって決定する。1ポイントフィールドゴールエリアで放たれたショットによるフィールドゴールは1点になり、2ポイントフィールドゴールエリアで放たれたショットによる得点は2点となる。いずれのケースでも、A1によるショットは2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。

5-2 **例：**A1がドリブルをしている。B1によってタップされたボールがバスケットを通過した。

(a)B1はアークの内側にいた。

解説-1：B1は1ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1に1点が記録される。

(b)B1はアークの外側にいた。

解説-2：B1は2ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1に2点が記録される。

5-3 **例：**A1がA2にパスをした。B1が触れたパスのボールがバスケットを通過した。

(a)B1はアークの内側にいた。

解説-1：B1は1ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1に1点が記録される。

(b)B1はアークの外側にいた。

解説-2：B1は2ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1に2点が記録される。

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。ゲームクロックは次の瞬間に動かし始める：
- ・チェックボールの場合、オフENSEのプレーヤーが正当にボールを保持したとき。
 - ・最後のフリースローが成功した後、新たなオフENSEのチームがボールを保持したとき。
 - ・最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
- 6-2** 規定の競技時間が終了する前に21点以上獲得したチームを勝利とする。この“サドンデス”ルールは規定の競技時間内でのみ適用される（オーバータイムでは適用しない）。
- 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、オーバータイムを行う。オーバータイムの開始前に1分間のインターバルを設ける。オーバータイムでは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）。平均得点の計算においてこのゲームの結果は、勝ったチームには考慮せず、負けたチームには0点として反映する。1つの大会で2度目の没収ゲームとなる、または一度でも誰もコートに現れなかった（ノーショウ）チームは、その大会から失格となる。
- 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、ゲームの途中終了で負けになる。ゲームが途中終了となった場合、勝ったチームはその時点のスコアを記録するか、ゲームを没収とするかのいずれかを選ぶ。どちらの場合も負けたチームのスコアは0点となる。勝ったチームがゲームの没収を選んだ場合、そのゲームの結果は勝ったチームの平均スコアに考慮しない。
- 6-6** ゲームの途中終了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1**：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サドンデスとなる得点の上限（またはその両方）を設定できる。FIBAでは競技時間にもとづいて得点の上限を設定するよう奨励している。（10分／10点、15分／15点、21分／21点）
- 注記2**：6-4についてはグラスルーツレベルの大会では任意。
- 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、A1が1ポイントフィールドゴールを成功させた。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)オーバータイム中

解説-2 : ゲームを続行する。オーバータイムで2点を先取したチームがゲームの勝者となる。

6-2 例 : A1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)ゲームの残り1分で、スコアはチームAが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ポゼッションを無視する。

(b)オーバータイム中で、スコアはチームAが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、これがオーバータイムを含めて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況で、A1が2ポイントフィールドゴールエリアでショットの動作中にファウルを受けた。これがチームBの10個目のチームファウルであった。同時に規定の競技時間の終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。このショットは成功した。

解説 : A1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Aの得点数は21点に届かないため、ファウルを受けたA1には2本のフリースローが与えられる。チームAはこのゲームの勝者となり、A1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。規定の競技時間の終了に伴い、チームA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16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** ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：
- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる。チームファウルが7個目を超える場合は2本のフリースローが与えられる。
 - ・そのショットがアークの内側からのショットで不成功だったときは、1本のフリースローが与えられる。チームファウルが7個目を超える場合は2本のフリースローが与えられる。
 - ・そのショットがアークの外側からのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
- 7-3** アンスポーツマンライクファウルおよびディスクオリファイングファウルはチームファウルにおいて2個のファウルとしてカウントする。プレーヤーの最初のアンスポーツマンライクファウルは罰則としてファウルをされたプレーヤーに2本のフリースローが与えられるがポゼッションは与えられない。ディスクオリファイングファウル（プレーヤーの2個目のアンスポーツマンライクファウルを含む）は罰則として2本のフリースローとボールポゼッションが与えられる。
- 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、7-2および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罰則として1本のフリースローが与えられ、1本のフリースローのあとゲームは以下のとおり継続される：
- ・ディフェンスのプレーヤーがテクニカルファウルを宣せられた場合、相手チームのショットクロックは12秒にリセットされる。
 - ・オフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられた場合、そのチームのショットクロックはクロックが止められた時点から継続する。

注記： オフェンスファウルに対しては、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デッドに関係なく、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（シリンダー）を有する。この（シリンダーの）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/ディアドバンテージの原則は、プレーヤーの自由な動き（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妨げられる場合を除いて適用される。プレーヤーは、相手プレーヤーを押さえ込む、掴む、押すことなどによって、のかせる（ディスクロッジ）、または相手プレーヤーがジャンプや移動することを制限する、妨げる（インピード）、スローダウンさせるといった行為をしてはならない。

【ビデオサンプル1】



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：ディフェンスのプレーヤーは、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enseのプレーヤーのボールコントロールを失わせる目的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。

【ビデオサンプル2】



ショットの動作中（AOS）のプレーヤーに対して：プレーヤーがバーティカルポジション（シリンダー）を離れた直後、すでにバ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、その接触の責任はバーティカルポジション（シリンダー）を離れたプレーヤーにある。

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。

- ・ディフェンスのプレーヤーによる激しい衝突により、オフenseのプレーヤーが明らかにバランスを崩す。
かつ/またはボールをコントロールできなくなる
- ・オフenseのプレーヤーによる激しい衝突により、ディフェンスのプレーヤーが明らかにバランスを崩す。

【ビデオサンプル3】



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を伴う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。

【ビデオサンプル4】



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（フェイク）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。

【ビデオサンプル5】



説明4：オフェンスのプレーヤーがディフェンスのプレーヤーにスクリーンをセットしたときに

・オフェンスファウルが宣せられるのは：

- －押ししているかどうかに関わらず、オフェンスのプレーヤーが腕を伸ばし広げたとき。
- －オフェンスのプレーヤーが動いていて、かつ正当なポジションを占めていないとき。
- －ディフェンスのプレーヤーを押ししているかどうかに関係なく、オフェンスのプレーヤーが両方の手のひらをディフェンスのプレーヤーに当てている、かつ、もしくは押さえ込む/掴んでいるとき。

・ディフェンスファウルが宣せられるのは：

- －ディフェンスのプレーヤーが、オフェンスのプレーヤーを押さえ込む、もしくは掴むことでその動きを妨げたりスローダウンさせたりしたとき。

【ビデオサンプル6】



説明5：ゲームクロックが止まっている同一の時間内で複数の罰則が実行される場合、どの罰則を行い、どの罰則が相殺されるかを決定するために審判はバイオレーションやファウルがどの順番で起きたかについて特に注意を払わなければならない。等しい罰則は相殺される。

説明6：チームファウルシチュエーションにも、アンスポーツマンライクファウルがプレーヤーの1個目または2個目かにも関係なく、ダブルファウルの罰則は常に相殺される。等しい罰則を相殺し、それまでボールのコントロールを有していたチーム、もしくはボールが与えられることになっていたチームのチェックボールでショットクロックをリセットせずにゲームを再開する。どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合にはジャンプボールシチュエーションとなり、ショットクロック12秒でボールは最後にディフェンスだったチームに与えられる。

説明7：

アン스포ーツマンライクファウル（UF）の罰則：

UF	チームファウル 1～6個目	チームファウル 7～9個目	チームファウル 10個目以降
プレイヤーの 1個目のUF	2本のフリースロー	2本のフリースロー	2本のフリースロー＋ ポゼッション
プレイヤーの 2個目のUF	2本のフリースロー＋ ポゼッション	2本のフリースロー＋ ポゼッション	2本のフリースロー＋ ポゼッション

アン스포ーツマンライクファウルは常に2個のチームファウルを加算する。

テクニカルファウル（TF）の罰則：

ディフェンスのプレイヤーのTF	オフェンスのプレイヤーのTF	どちらのチームにも ボールポゼッションが無い
1本のフリースロー	1本のフリースロー	1本のフリースロー
オフェンスのチームのポゼッション	オフェンスのチームのポゼッション	最後にディフェンスだったチームの ポゼッション
ショットクロックを12秒にリセット	ショットクロックは継続	ショットクロックを12秒にリセット

テクニカルファウルの罰則はテクニカルファウルが起きてすぐ、かつ他の罰則（もしあれば）の前に行われる。

【補足】テクニカルファウルの罰則で与えられるフリースローはノーラインナップで行う。

7-1 例：A 1 がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：チームBに2本のフリースローとポゼッションが与えられる。A 1は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場合もある（第16条）。

7-2 例：ゲームクロックが残り3:05の時点で、両チームのファウル数が7個であった。A 1が2ポイントフィールドゴールエリアでドリブルをしている。A 2とB 2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。審判が次のプレイヤーにファウルを宣した。

(a) A 2のファウル（オフェンスファウル）

解説-1：チームBのチェックボールから再開となる。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ポゼッションが与えられることになっているチームのプレイヤーのパーソナルファウルをいう。

(b) B 2のファウル（ディフェンスファウル）

解説-2 : チームAはボーナスシチュエーションであり、A2に2本のフリースローが与えられる。

7-3 例 : A1がドリブルをしている。B1がディフレクション（ボールスナッチなど）でボールをそらし、2人のプレーヤーはボールを追いかけている。A1がアドバンテージを得ようとB1を押し、審判はA1にパーソナルファウルを宣した。これが :

- (a)チームAのそのゲーム1個目のファウル。
- (b)チームAのそのゲーム7個目のチームファウル。
- (c)チームAのそのゲーム10個目のチームファウル。

解説 : B1によるディフレクションのあとも、チームAはボールのコントロールを失っていない。よってA1のファウルはオフェンスファウルである。いずれのケースにおいても、ゲームはチームB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B1にアンスポーツマンライクファウルを宣した。その後、B1が故意にゲーム再開を遅らせたため、審判はB1にテクニカルファウルを宣した。ゲーム終了間際にB1がチームBの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 : B1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・退場となることはない。

- (b)アンスポーツマンライクファウルを宣した。

解説-2 : B1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16条）。

- (c)テクニカルファウルを宣した。

解説-3 : B1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・退場となることはない（第16条）。

【補足】プレーヤーが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個ずつ宣せられても、自動的に失格・退場させられることはない。

7-5 例 : A1が1ポイントフィールドゴールのショットの動作中、B1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 : A1に1本のフリースローが与えられる。

7-6 例 : A1が2ポイントフィールドゴールのショットの動作中、B1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点が認められ、A1はさらに1本のフリースローが与えられる。

7-7 例：A 1 が 1 ポイントフィールドゴールのショットの動作中、B 1 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：A 1 に 2 本のフリースローが与えられる。

7-8 例：A 1 が 2 ポイントフィールドゴールのショットの動作中、B 1 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 点が認められ、A 1 にはさらに 2 本のフリースローが与えられ、その後チーム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の知らせると同時に、B 1 がショットの動作中ではないA 1 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)A 1 がフリースローを 1 本または 2 本外した。

解説- 1：ゲームは終了になる。

(b)A 1 が 2 本のフリースローを成功させた。

解説- 2：ゲームはオーバータイムに入る。このアンスポーツマンライクファウルがB1の 1 個目、かつこのファウルによってチームBのファウル数が10未満であった場合、ボールはコインフリップの結果にしたがって権利のあるチームに与えられる。このアンスポーツマンライクファウルがB 1 の1個目、かつこのファウルによってチームBのファウル数が10以上であった場合、7-4が適用されボールはチームAに与えられる。これがB 1 の2個目のアンスポーツマンライクファウルであった場合、B 1 は失格・退場となる。B 1 の2個目のアンスポーツマンライクファウルの罰則としてボールはチームAに与えられる。(コインフリップの結果は適用されない)

7-10 例：A 1 が 2 ポイントフィールドゴールを狙ってジャンプショットを放とうとしたとき、B1はA1に対してブロックショットをしようとした。

(a)A 1 が正当着地点に両足で降り立つ前にB 1 が A 1 の脚部に軽微な触れ合いを起こした。

解説- 1：B 1 のディフェンスファウル。B 1 が A 1 の着地点を奪い、体の触れ合いを起こしたため A 1 に 2 本のフリースローが与えられる。

(b)A 1 がショットを放つ前に自分の脚を広げて体の触れ合いを起こした。

解説- 2：A 1 のオフENSファウル。結果としてバスケットが成功してもキャンセルされる。チームBにボールポゼッションが与えられる。また、如何を問わず過度な接触や危険なプレーはアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

(c)A 1 がショットを放った後に自分の脚を広げて体の触れ合いを起こした、または起こそうとした。

解説- 3：A 1 のフロッキング (=フェイクファウル) によるテクニカルファウル。結果としてバスケットが成功した場合得点がカウントされ、チームBに 1 本のフリースローとボールポゼッションが与えられる。(チームBはチームAのバスケットが成功した結果としてボールを与えられる、またチームAのフィール

ドゴールが失敗した場合もボールが空中にある間にファウルが宣せられたときにはジャンプボールシチュエーションとなるためチームBにボールが与えられる) なお、如何を問わず過度な接触や危険なプレーはアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

【補足】フロッピング (=フェイクファウル) に対しては警告を与えず、テクニカルファウルを宣する。また、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が一つのプレーに両方宣せられることは無い。

【ビデオサンプル7】



7-11 例：A1 がフィールドゴールのショットを試み成功した。ボールが空中にある間にA2が失礼な態度で審判に接し、テクニカルファウルがチームAに宣せられた。

解説：A1のフィールドゴールはカウントされる。チームAのテクニカルファウルにより、チームBにフリースロー1本が与えられる。ボールが空中にある間にテクニカルファウルが宣せられたためどちらのチームもボールのコントロールを有しておらず、ジャンプボールシチュエーションとなる。ゲームはチームB (ジャンプボールシチュエーションが起きる前の最後のディフェンスチーム) のチェックボールで再開される。

7-12 例：B1 がA1 に対してアンスポーツマンライクファウルをした。これがB1 の1 個目のアンスポーツマンライクファウルであった。このアンスポーツマンライクファウルの前にチームBの、
(a)チームファウルが3 個。

解説- 1：アンスポーツマンライクファウルはチームファウルを2 個加算する。したがってチームBのチームファウルは5 個となる。アンスポーツマンライクファウルの罰則として2 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。

(b)チームファウルが5個。

解説- 2：アンスポーツマンライクファウルはチームファウルを2 個加算する。したがってチームBのチームファウルは7個となる。2 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。

(c)チームファウルが8個。

解説- 3：アンスポーツマンライクファウルはチームファウルを2 個加算する。したがってチームBのチームファウルは10個となる。2 本のフリースローがA1に与えられ、チームBの10個目のチームファウルのためゲームはチームAのチェックボールで再開される。

7-13 例：B1 がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。これがB1 の2個目のアンスポーツマンライクファウルであった。

解説：アンスポーツマンライクファウルはチームファウルを2個加算する。チームファウルの個数に関係なくA1に2本のフリースローが与えられ、ゲームはチームAのチェックボールで再開される。B1は自身2個目のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。

7-14 例：A1が2ポイントフィールドゴールを狙ってショットを試み、B1にファウルをされた。2本のフリースローがA1に与えられた。

(a) A1が最初のフリースローを放った後、B1にテクニカルファウルが宣せられた。

解説-1：B1のテクニカルファウルによるチームAのフリースローは、A1の2本目のフリースローの前に行われる。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。

(b) A1が最初のフリースローを放った後、A2にテクニカルファウルが宣せられた。

解説-2：A2のテクニカルファウルによるチームBのフリースローは、A1の2本目のフリースローの前に行われる。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。

7-15 例：A1が、ドリブルしているときにB1にファウルをされた。これがチームBの7個目のチームファウルであった。腹を立てたA1は失礼な態度でB1に接し、A1はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：両ファウルの罰則は等しくない。テクニカルファウルの罰則は他のファウルに対する罰則の前に行われる。テクニカルファウルによるチームBの1本のフリースローを行い、続いて7個目のチームファウルによるA1の2本のフリースローを行う。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。

7-16 例：B1がショットの動作中のA1にファウルをし、これがチームBの5個目のチームファウルであった。その後、A1がテクニカルファウルをした。

(a) A1のフィールドゴールのショットは成功した。

解説-1：A1のフィールドゴールはカウントされる。両ファウルの罰則は等しいため相殺される。ゲームはチームBのチェックボールで再開される。

(b) A1のフィールドゴールのショットは失敗した。

解説-2：両ファウルの罰則は等しいため相殺される。ファウルが起きた時にボールは空中にあったため、ゲームはチームBのチェックボールで再開される。(ジャンプボールシチュエーションのため)

7-17 例：A1が2ポイントフィールドゴールのショットを試みたときにB1にファウルをされた。これがチームBの7個目のチームファウルであった。腹を立てたA1はB1にアンスポーツマンライクファウルをした。

(a)これがA1の1個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの4個目のチームファウルであった。

解説-1：両ファウルの罰則は等しいため相殺される。

- ・フィールドゴールが成功した場合はカウントされ、ゲームはチームBのチェックボールから再開される。
- ・フィールドゴールが失敗し、かつボールが空中にある間にファウルが起きた場合、ゲームはチームBのチェックボールから再開される(ジャンプボールシチュエーションのため)。

・フィールドゴールが失敗し、かつファウルが起きたときにチームAがまだボールポゼッションを有していた場合、ゲームはチームAのチェックボールから再開される。ショットクロックはリセットされない。

(b)これがA1の2個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの4個目のチームファウルであった。

解説-2：両ファウルの罰則は等しくない。A1は自身2個目のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。ゲームはチームAの2本のフリースロー、続いてB1の2本のフリースロー、チームBのチェックボールで再開される。

7-18 例：A1はフィールドゴールのショットの最中にB1にファウルをされた。これがチームBの10個目のチームファウルであった。腹を立てたA1はその後B1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。

(a)これがA1の1個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの7個目のチームファウルであった。

解説-1：両ファウルの罰則は等しくない。ゲームはA1の2本のフリースロー、続いてB1の2本のフリースロー、チームAのチェックボールで再開される。

(b)これがA1の2個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの7個目のチームファウルであった。

解説-2：両ファウルの罰則は等しいため相殺される。

・フィールドゴールが成功した場合はカウントされ、ゲームはチームBのチェックボールで再開される。

・フィールドゴールが失敗し、かつボールが空中にある間にファウルが起きた場合、ゲームはチームBのチェックボールから再開される（ジャンプボールシチュエーションのため）。

・フィールドゴールが失敗し、かつファウルが起きたときにチームAがまだボールポゼッションを有していた場合、ゲームはチームAのチェックボールから再開される。ショットクロックはリセットされない。

7-19 例：A1はフィールドゴールのショットの最中にB1にファウルをされた。これがチームBの10個目のチームファウルであった。腹を立てたA1はその後B1に対してディスクォリファイングファウルをした。

解説：両ファウルの罰則は等しいため相殺される。

・フィールドゴールが成功した場合はカウントされ、ゲームはチームBのチェックボールで再開される。

・フィールドゴールが失敗し、かつボールが空中にある間にファウルが起きた場合、ゲームはチームBのチェックボールから再開される（ジャンプボールシチュエーションのため）。

・フィールドゴールが失敗し、かつファウルが起きたときにチームAがまだボールポゼッションを有していた場合、ゲームはチームAのチェックボールから再開される。ショットクロックはリセットされない。

7-20 例：ショットクロック残り6秒でA1がドリブルをしている。B1がチームBのチームファウル7個目になるファウルをした。その後、A1は肘を振り回し、

(a)自身1個目のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。これがチームAの7個目のチームファウルであった。

解説- 1 : 両ファウルの罰則は等しいため相殺される。ゲームはチームAのチェックボールで再開される。ショットクロックはリセットされない。

(b)自身 2 個目のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。これがチームAの7個目のチームファウルであった。

解説- 2 : 二つのファウルの罰則は等しくない。A 1 は自身 2 個目のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。ゲームはA 1 から交代したプレーヤーの 2 本のフリースロー、続いてB 1 の 2 本のフリースロー、チームBのチェックボールで再開される。

7-21 例 : ショットクロック残り 6 秒でA 1 がドリブルをしている。B 1 がチームBのチームファウル10個目になるファウルをした。その後、A 1 は肘を振り回し、

(a)自身 1 個目のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。これがチームAの7個目のチームファウルであった。

解説- 1 : 両ファウルの罰則は等しくない。ゲームはA 1 の2本のフリースロー、続いてB 1 の 2 本のフリースロー、チームAのチェックボールで再開される。

(b)自身 2 個目のアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。これがチームAの7個目のチームファウルであった。

解説- 2 : 二つのファウルの罰則は等しいため相殺される。ゲームはチームAのチェックボールで再開される。ショットクロックはリセットされない。

7-22 例 : B 1 がA 1 をフロアに押し倒し、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。A 1 は立ち上がり、B 1 をフロアへ押し倒し返し、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。これがA 1 の1個目の、B 1 の2個目のアンスポーツマンライクファウルであった。

解説 : B 1 は自身2個目のアンスポーツマンライクファウルで失格・退場となる。この場合、ダブルアンスポーツマンライクファウルと呼ばれるシチュエーションでも、両ファウルの罰則が等しい状況のどちらでもないため罰則は相殺されない。ゲームはA 1 の2本のフリースロー、続いてB 1 から交代したプレーヤーの2本のフリースローとチームAのチェックボールで再開される。

7-23 例 : A 1 がボールを持っているときにA 2 とB 2 がローポストエリアでポジションを争い、A 2 とB 2 にダブルファウルが宣せられた。これがチームAの 5 個目の、チームBの7個目のチームファウルであった。

解説 : ダブルファウルの等しい罰則は常にチームファウルの個数に関係なく相殺される。ゲームはチームAのチェックボールで再開される。ショットクロックはリセットされない。

7-24 例 : A 1 がボールを持っているときにA 2 とB 2 がローポストエリアでポジションを争い、A 2 とB 2 にダブルアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。これがA 2 の1個目、B 2 の2個目のアンスポーツマンライクファウルであった。

解説 : ダブルファウルの罰則は常にプレーヤーのアンスポーツマンライクファウルが1個目か2個目か

に関係なく相殺される。ゲームはチームAのチェックボールで再開される。ショットクロックはリセットされない。

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プレーヤーは、バスケットの真下の“ノーチャージセミサークル”の中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が成功しなかったあと(ポゼッションが変わらない場合を除く)：
・オフェンスのプレーヤーがリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運ぶことなく、引き続き得点を狙うことができる。
・ディフェンスのプレーヤーが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** ディフェンスのチームは、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** ボールがデッドになったあと、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のトップでボールを（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”にしているとみなす。
- 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。ショットクロックは12秒にリセットされる。

説明 1 : 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全ての行為（ディレイオブゲーム）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に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。

【補足】警告は笛でプレーを止め、声とシグナルで与える。ディレイオブゲームで警告を与えた場合には、オフェンスおよびディフェンスでの行為ならびにチェックボール時、得点後のボール保持にかかる行為は、いずれもディレイオブゲームとして同じ種類の警告である。そのため、これらいずれのディレイオブゲームの行為に対しても、同じチームに2回目以降に起きた場合はその都度テクニカルファウルを宣する。

- 8-1 例：**A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 がゲームを再開するためにボールをコントロールした。A 2 はノーチャージセミサークル内で B 1 に対し、明らかにディフェンスをし始めている。
- (a) チーム A は A 2 の行為より以前にディレイオブゲームの警告を受けていなかった。
- 解説- 1：** ディレイオブゲームに対し、審判はチーム A に警告を与える。
- (b) チーム A は A 2 の行為より以前にディレイオブゲームの警告を受けていた。
- 解説- 2：** チーム A はディレイオブゲームに対し、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。
- 8-2 例：**A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 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。A 2 はノーチャージセミサークル内で B 1 にコンタクトすることなく、B 1 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 A 2 の行為より以前にディレイオブゲームの警告を受けていなかった。
- 解説- 1：** 審判はチーム A にディレイオブゲームの警告を与える。
- (b) チーム A はその行為以前にディレイオブゲームの警告を受けていた。
- 解説- 2：** チーム A はディレイオブゲームにより、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。
- 8-3 例：**A 1 のフィールドゴールが成功したあと、チーム B 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 B はその行為以前にディレイオブゲームの警告を受けていなかった。
- 解説- 1：** 審判はゲームを止め、遅延行為を防ぐためにチーム B にディレイオブゲームの警告を与える。チーム B のチェックボールで再開する。
- (b) チーム B はその行為以前にディレイオブゲームの警告を受けていた。
- 解説- 2：** チーム B はディレイオブゲームにより、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。
- 8-4 例：**A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 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) B 1 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) B 1 が意図的にボールに触れた。
- 解説- 2：** チーム B がそれ以前にディレイオブゲーム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 がそれ以前にディレイオブゲーム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。
- 【補足】意図的にボールに触れるとは、手や頭、体、足などを使い、ボールに触れることを避けられたのに避けなかった場合をいう。
- 8-5 例：**A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 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 : B 1 のアウトオブバウンズのバイオレーション。チームA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 : B 1 のトラベリングのバイオレーション。チームAのチェックボールで再開する。

8-6 例 : A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 が1ポイントフィールドゴールエリアの内側のB 2 にボールをパスした。B 2 がフィールドゴールを狙った。

解説 : B 2 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B 2 に“ノークリアードボール”のバイオレーションを宣する。

【ビデオサンプル 8】



8-7 例 : A 1 のフィールドゴールが成功しなかったあと、B 1 はリバウンドを得て、1ポイントフィールドゴールエリアの内側で8秒間ドリブルをした。ボールがクリアされる前にB 1 はA 1 にファウルをされた。

解説 : チームB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し、ファウルは有効。

8-8 例 : A 1 のショットがB 1 にブロックされた。B 2 がボールをコントロールし、ボールをクリアせずにバスケットに向かってベネトレイトした。レイアップショットしたB 2 の手からボールが離れた直後、B 2 はA 3 にファウルをされた。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A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B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、ディフェンスファウルは無視される。

【ビデオサンプル 9】



8-9 例 : ボールをクリアしようとするとき、A 1 が1ポイントフィールドゴールエリア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 : A 1 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 : アークのトップでB 1 とA 1 がチェックボールを行うとき、B 1 がA1の手が届かない位置にボールを投げた。

(a)チームBはB1の行為より以前にディレイオブゲームの警告を受けていなかった。

解説-1：審判はチームBに警告を与える。A1はアークの外側でボールを受けなければならない。B1は通常のバスケットボールのパスで、A1へボールをトスまたはバウンドさせて渡さなければならない。

(b)チームBはそれ以前にディレイオブゲームの警告を受けていた。

解説-2：チームBに対し、ただちにテクニカルファウルが宣せられる。

8-11 例：チェックボールのとき、B1のポジションがA1に極めて近い。

解説：A1とB1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。世界レベルのFIBA3x3公式大会では、3x3インフィニティロゴがA1とB1の位置を適切な距離にするために使用される。（両プレーヤーがロゴに触れずにロゴの側面に位置する）

8-12 例：B1とA1がチェックボールを行うとき、A1がボールをコントロールする前にB1がボールをはたいた。

(a)チームBはそれ以前にディレイオブゲームの警告を受けていなかった。

解説-1：審判はチームBにディレイオブゲームの警告を与える。A1がボールをコントロールするまでB1はボールに対して積極的にプレーしてはならない。ショットクロックやゲームクロックが進んだ場合は訂正する。

(b)チームBはB1の行為より以前にディレイオブゲームの警告を受けていた。

解説-1：チームBに対し、ただちにテクニカルファウルが宣せられる。

【ビデオサンプル10】



8-13 例：A1がドリブルをしていた。B1がボールをタップし、転がったボールを両プレーヤーが追いかけている。その後、A1とB1の手がしっかりとボールをつかんだ。審判はジャンプボールシチュエーションを宣した。

解説：ディフェンスの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。

8-14 例：A1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A2とB3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Aであり、ボールはチームB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ディフェンスのチームとみなす。

8-15 例：チームAがボールをコントロールしているとき、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)A 1 が怪我をし、ただちに手当が必要と判断した。

解説-2：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。

(c)B 1 が怪我をし、ただちに手当が必要と判断した。

解説-3：チームAのチェックボール、ショットクロックを12秒に戻してゲームを再開する。

8-16 例：チームAがフィールドゴールを決めた。B 1 がセミサークルの内側でボールをコントロールしたが、セミサークルエリアから積極的に出ようとしなかった。

解説：審判は制限区域（リストラクティッドエリア）内でB 1 がボールをコントロールし次第、厳格に3秒ルールを適用する。

8-17 例：A 1 がフィールドゴールを決めた。B 1 がボールをコントロールした。セミサークルの内側のA 2 がB 1 に対してディフェンスを始め、コンタクトファウルをした。

(a)A 2 の行為より以前にチームAはディレイオブゲームの警告を受けていなかった。

解説-1：コンタクトファウルは無視される。（ファウルがUF、DQの場合を除く）審判はゲームを止め、チームAにディレイオブゲームのオフィシャルワーニングを与える。

(b)A 2 の行為より以前にチームAはディレイオブゲームの警告を受けていた。

解説-2：コンタクトファウルは無視される。（ファウルがUF、DQの場合を除く）審判はゲームを止め、チームAにディレイオブゲームのテクニカルファウルを宣する。

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コートに備わっている場合、オフENSEの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のプレーヤーがボールをコントロール（ディフェンスのプレーヤーからボールを受け取った、またはフィールドゴールが成功したあとにバスケットの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の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3秒以上継続してドリブルをした場合、バイオレーションとなる。

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。

説明1：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5秒前からカウントダウンしてチームに警告す

ることで9-1を適用する。ショットクロックが備わっている場合はスローリングや消極的なプレーに関して9-2を適用する。

説明2：身につけているものをなおす（靴ひもを結びなおすなど）ことによりゲームが遅延する場合、そのプレーヤーはただちに交代させなければならない、次にボールがデッドになるまで再び出場することはできない。審判が交代を促したにもかかわらずそれを拒んだ場合はテクニカルファウルを宣せられる。

9-1 例：ボールがクリアされたあと、A 1 がバスケットに背中を向けたまま、1 ポイントフィールドゴールエリアの内側の2 ポイントフィールドゴールラインに近い位置で3 秒以上ドリブルをしている。

解説：スロー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：ライブのボールを1 ポイントフィールドゴールエリアの外側で保持しているA 1 が、バスケットの近くにいるA 2 へパスをした。A 2 はバスケットに背を向けて2秒間ボールを保持し、バスケットに背を向けたまま2秒間ドリブルし、その後ドリブルを止めてバスケットに背を向けたまま1秒ボールを保持した。

解説：正当なプレーである。ゲームはそのまま継続する。

9-3 例：正当なチェックボールの後にライブのボールを5秒間保持しているA 1 は、1 ポイントフィールドゴールエリアの外側でB 1 によって1m以内の距離で近接してガードされている。

解説：スロー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。

第10条 交代

交代は、ボールがデッドになり、かつチェックボールまたはフリースローが行われる前にどちらのチームにも認められる。交代要員は、ボールがデッドで、かつゲームクロックが止まっている間に、審判やテーブルオフィシャルズに事前の申請をせずに交代してゲームに出場することが出来る。交代は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。

【補足】3x3 においては、交代して代わりに出場したプレーヤーはゲームクロックが動く前であっても再び交代して交代席へ戻ることができる。（フリースローシューターが怪我をした、または失格・退場になり代わりに出場したプレーヤーを除く）

10-1 例：A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 4 はゲームクロックが動いている間にB 1 と交代した。

解説：B 1 の交代は認められない。ボールはフィールドゴールの後もデッドにならず、チームBのポゼッションとなった。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：A 1 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 本目のフリースローのボールがA 1 に渡される前にB 1 とB 4 が交代した。

解説：ボールはデッドになっているため、B 1 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。ボールがデッドでチェックボールまたはフリースローが行われる前であれば、どのプレーヤーでもタイムアウトを請求できる。
- 11-2** 両チームのタイムアウトに加え、FIBA 3x3 公式大会において、および大会オーガナイザーが採用した場合は、ゲームクロックが 6:59 および 3:59 を示したあと最初のデッドボール時にそれぞれ、ゲームを通じて計2回のTVタイムアウトが実施される。
- 11-3** タイムアウトの長さはすべて30秒間とする。
- 11-1 例：**オーバータイムでA1のフィールドゴールが成功したあと、B1がタイムアウトを請求した。
解説：ボールはフィールドゴールの後もデッドにはならず、チームBにポゼッションが移る。タイムアウトの請求は無視され、認められない。チームBはボールをドリブルかパスでリング下（エンドラインの外ではなく）からコート内のアークの外へ運ぶことによってゲームを継続しなければならない。

第12条 映像の利用

- 12-1** 機材が利用可能かつ大会のスポーツスーパーバイザー（同席している場合）に承認された場合に限り、スコアシートにサインするまで審判はインスタントリプレーシステム（IRS）を使用して以下のことを確認することができる：
- ・ゲーム中いつでも、得点、ゲームクロックまたはショットクロックの誤作動の訂正。
 - ・競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたか否か、かつ、もしくはそのショットが1点なのか2点なのか。
 - ・競技時間のラスト30秒、どちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムに起きた公式3x3バスケットボール競技規則に規定されたチャレンジ可能な全ての事象。
 - ・ゴールテンディングが宣せられた場合に、それが実際に起きていたのか否か。
 - ・暴力行為、または暴力行為につながる可能性のあるゲーム中のシチュエーションにどのチームメンバーが関わっていたかの特定。審判は最終的な判断を行うためにスポーツスーパーバイザーに相談することができる。
 - ・チームによる「チャレンジリクエスト」の対象となる事象。
- 【補足】国内大会においても大会主催者がIRS機材を準備し、前もって大会の規定に明記され、IRS機材が使用可能な場合はIRSおよびチャレンジを採用することができる。
- 12-2** 先入観を持たず公式映像のみを使用することで、競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたものか否か、またそのショットが1点なのか2点なのかについては常にチャレンジの対象となる。

注記：「チャレンジリクエスト」はオリンピック、ワールドカップ（オープンカテゴリーに限る）、ワールドツアーの各大会の規定に前もって明記され、IRS機材が使用可能な場合に限って採用される。

説明 1：オリンピック、オリンピック出場権獲得トーナメント、ワールドカップ（オープンカテゴリーに限る）、ワールドツアーの各大会において、前もって各大会の規定に明記され、IRS機材が使用可能な場合、以下に記載する状況について、どのプレーヤーも映像確認（「チャレンジ」）をリクエストすることができる。

チャレンジは、認められた得点、かつ、もしくは、審判が宣した判定に対してのみ可能とする。審判が判定を宣さず、得点に結びついていない事象はチャレンジの対象ではない。ゲーム中にチームがチャレンジをリクエストすることができる状況は以下に限る（以下、包括的リスト）：

・成功したショットがショットクロックの終了前に放たれたか否かの検証。

・競技時間のラスト 2 分、またはどちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられたとき、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの特定。

・競技時間のラスト 2 分、またはどちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられたとき、プレーヤーがアウトオブバウンズをしたか否かの検証。

・競技時間のラスト 2 分、またはどちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてアウトオブバウンズが宣せられておらず、同じショットクロック中にチームが得点をした、もしくはファウルをされたとき、プレーヤーがアウトオブバウンズをしたか否かの検証。

・新たなチームがポゼッションを得たあとにプレーヤーがボールをクリアしたか否かの検証。

・ポゼッションが変わったか否か、またはショットを放つ前にボールをクリアしたか否かの検証。

・フィールドゴールのショットが(アウトオブシューティングのみが確認の対象)成功か否か、また、成功の場合、1点なのか2点なのかの検証。

・宣せられたショットファウルによって与えられるフリースローが1本なのか2本なのかの検証。

チャレンジをリクエストするには、プレーヤーは大きくはっきりとした声で「チャレンジ」と宣言し、親指と人差し指で「C」を示さなければならない。チャレンジは、対象の事象が起きたあと、次にボールポゼッションが変わるか、ボールがデッドになるか、どちらか先に起きたときにただちにリクエストしなければならない。対象の事象が起きたあと、チームがポゼッションを得るか、最初にボールがデッドになった時にチャレンジをリクエストしなければチャレンジは受け付けられない。

審判が映像をレビューしている間、全てのプレーヤーはスコアラーズテーブルから離れていなければならない。

レビューの結果、審判が当初の判定を変更しない判断をした場合（「チャレンジロスト」）、チームはそのゲーム中にチャレンジを行使する権利を失う。

レビューの結果、審判が当初の判定を訂正した場合（「チャレンジオン」）、チームはチャレンジの権利を引き続き保持する。

万が一レビュー用の映像が明瞭でなく判断できない場合、当初の判定を変更せず、チームはチャレンジの権利を引き続き保持する。

説明 2 : スポーツスーパーバイザーは審判が正しい決定をするための情報源となることができるが、最終決定は審判が行う。

スポーツスーパーバイザーは審判の注意を引くため、どちらのチームにも不利益にならないように得点が認められた後にゲームを止めることができる。

12-1 例 : ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ショットクロックの終了前後でA 1 がフィールドゴールのショットを放ち、ショットは成功した。チームBがボールをコントロールした。A 1 がファウルをし、B 1 はA 1 の得点が有効か否かについてチャレンジをリクエストした。

解説 : B 1 による、A 1 の成功したショットがショットクロックの時間内にリリースされたか否かに対するチャレンジはリクエスト可能。

- ・チャレンジが成功した場合、A 1 の得点とA1のファウルはキャンセルされる（ファウルがテクニカルファウル（以下「TF」）、アンスポーツマンライクファウル（以下「UF」）、ディスクォリファイングファウル（以下「DQ」）でない限り）。ゲームクロックは、ショットクロックバイオレーションが発生した時間まで戻す。ゲームは、チームBのチェックボールで再開される（ファウルがTF、UF、DQでない限り）。
- ・チャレンジが失敗した場合、得点とファウルは有効となる。ゲームはチームBのチェックボールで再開される（このファウルによってフリースローが与えられない限り）。ゲームクロックはリセットされない。

12-2 例 : ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ショットクロックの終了前後でA 1 がフィールドゴールのショットを放ち、ショットは失敗した。A 2 がリバウンドを取って得点をした。A 2 の得点の後、チームBが最初のボールポゼッションを得たときにB 1 が、A 1 の失敗したショットがショットクロックの時間内にリリースされたか否かについてチャレンジをリクエストした。

解説 : チャレンジリクエストはできない。成功したショットのみが時間内にリリースされたか否かを検証するチャレンジの対象である。

12-3 例 : ショットクロックが終了する間にA 1 がフィールドゴールのショットを放った。ショットはリングに触れなかったが、誤ってショットクロックがリセットされ、A 2 がリバウンドを取って得点をした。チームBがボールのポゼッションを得た。B 1 がショットクロックのリセットの誤りについてチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストはできない。ショットクロックの誤動作をレビューするか否かを決定することができるのは審判だけである。

12-4 例：チームBのフィールドゴールのショットのあと、A 1 がリバウンドを取った。A 1 はボールをクリアせずにドリブルでリングに向かい、フィールドゴールのショットを放ちショットは成功した。チームBがボールをコントロールした。A1がファウルをした。B 1 はチームAがボールをクリアしていないことについてチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。

- ・チャレンジが成功した場合、得点とA 1 のファウルはキャンセルされる（TF、UF、DQでない限り）。ゲームクロックはノットクリアードボールのバイオレーションが発生した時間まで戻す。ゲームはチームBのチェックボールで再開される（ファウルがTF、UF、DQでない限り）。
- ・チャレンジが失敗した場合、A 1 の得点とファウルは有効のまま。ゲームはチームBのチェックボールで再開される（このファウルによってフリースローが与えられない限り）。ゲームクロックはリセットされない。

12-5 例：チームBのフィールドゴールのショットのあと、A 1 がリバウンドを取った。A 1 はボールをクリアせずにドリブルでリングに向かい、フィールドゴールのショットを放ちショットは失敗した。A 2 がリバウンドを取って得点をした。A 2 の得点の後、チームBが最初のボールのポゼッションを得たときにB 1 が、チームAがボールをクリアしていないことについてチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。B 1 が、チームBが最初にボールポゼッションを得た時にチャレンジをリクエストしたため。

12-6 例：A 1 がドリブル中にボールをファンブルした。B 1 とA 1 がボールに向かっていき、A 1 がB 1 を押した。A 1 にファウルが宣せられた。これがチームAの 8 個目のチームファウルであった。2 本のフリースローが誤ってB 1 に与えられた。A 2 が、ボールコントロールを失っていないとしてチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。A 1 のファウルはボールをコントロールしているチームのオフENSEファウルとなるためフリースローはキャンセルされる。ゲームはチームBのチェックボールで再開される。

12-7 例：A 1 が 2 ポイントフィールドゴールエリアから得点した。A 1 はショットの動作中にサイドラインに触れていた。チームBはボールポゼッションを得てから得点が有効か否かについてチャレンジリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。ショットの動作はレビュー対象である。得点はキャンセルされ、ゲームはチームBのチェックボールから継続される。ゲームクロックはアウトオブバウンズのバイオレーションが起きた時間に戻す。

12-8 例：A 1 は 2 ポイントフィールドゴールライン付近で放ったショットの動作中にファウルをされた。
(a)審判は A 1 に 1 本のフリースローを与えた。チームAは放たれたフィールドゴールのショットが 1 点か 2 点かチャレンジをリクエストした。

(b)審判は A 1 に 2 本のフリースローを与えた。チームBは放たれたフィールドゴールのショットが 1 点か 2 点かチャレンジをリクエストした。

解説：どちらの状況においてもチャレンジリクエストは可能。ショットの動作はレビュー対象である。審判はそのショットがアークの外側で放たれたかどうかをレビューする。

12-9 例：A 1 は 2 ポイントフィールドゴールライン付近で放ったショットの動作中にファウルをされた。審判は A 1 に 2 本のフリースローを与えた。チームBは A 1 のショットが有効か否かチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。ショットの動作はレビュー対象である。審判はショットの動作中にアウトオブバウンズのバイオレーションがないか、またはショットクロックやゲームクロックが終了していないかを確認する。審判の判定によるものはレビュー対象ではない。

12-10 例：競技時間残り5:30でスコアはチームA 19 - チームB 18。A 1 と B 2 がボールを得ようと競っている。ボールはアウトオブバウンズとなり、審判はチームAにポゼッションを与えた。チームBはどちらのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたかについてチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するチャレンジリクエストは、競技時間のラスト2分、またはどちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいて認められる。

12-11 例：競技時間残り2分でサイドライン付近の A 1 が A 2 からパスを受けた。A 1 はバスケットに向かってドライブをし、得点した。B 1 が新たなボールポゼッションを得て、A 1 が A 2 からのパスを受けたときにアウトオブバウンズであった、とアウトオブバウンズチャレンジをリクエストした。

解説：チャレンジリクエストは可能。判定を宣していないスコアに結びついた事象は、競技時間のラスト2分、またはどちらかのチームの得点が19点以上に到達したあと、またはオーバータイムにおいてチャレンジの対象である。

12-12 例：競技時間残り3:15の時点で A 1 がジャンプシュートを放ち、B 1 にゴールテンディングのバイオレーションが宣せられた。審判はボールがすでにバスケットに向かって落ち始めていたかどうか不確かであった。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：IRSレビューは、ゴールテンディングが正しくコールされたかどうかを決定するためにゲーム中のどの時点でも用いることができる。

ボールがバスケットに向かって落ち始めていたことがレビューで証明されれば、ゴールテンディングのバイオレーションは有効である。

ボールがまだバスケットに向かって落ち始めていなかったことがレビューで証明されれば、ゴールテンディングの判定は撤回される。

ボールがバスケットに入らなかった場合、ボールを即時かつ明らかにコントロールしたチームにチェックボールの権利が与えられる。

ボールがバスケットに入らず、どちらのチームもボールを即時かつ明らかにコントロールできなかった場合、ジャンプボールシチュエーションとなる。

チェックボールがチームAに与えられる場合、ショットクロックはコールが行われたときの残り時間を表示する。

チェックボールがチームBに与えられた場合、チームBのショットクロックは12秒とする。

12-13 例： B 1 がシュートを失敗して A 1 がリバウンドを獲得した。A 1 がまだ空中にいる間に B 2 がボールをスティールしに来てジャンプボールがコールされた。審判がボールをチームAに与えた後、B 2 はリバウンドの間に変わったボールポゼッションについてチャレンジを要求した。

解説： チャレンジリクエストは可能。B 2 は次のボールデッドの状況でチャレンジを要求した。

12-14 例： A 2 がボールをドリブルしているとき、B 1 が鼻血を出して倒れた。審判はゲームを止め、暴力行為が見逃されていないかどうかを確認するために IRSを使うことにした。レビューの結果、B1 に肘打ちをした A 2 にアンスポーツマンライクファウルが宣告された。

・これはA 2 の1個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの9個目のチームファウルであった。

解説： B 1 に2本のフリースロー、続いてチームAのチェックボール。ショットクロックはリセットされない。

・これはA 2 の1個目のアンスポーツマンライクファウルであり、チームAの11個目のチームファウルであった。

解説： B 1 に2本のフリースロー、続いてチームBのチェックボール。

第13条 抗議の手続き

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBA の承認により採用することができる。

- 13-1** チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- ・審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り。
 - ・ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定。
 - ・適用される出場資格に対する違反。
- 13-2** チームによって抗議が申し立てられた場合、結果を決定するための確認には公式映像のみ使用することができる。
- 13-3** 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- ・プレーヤーはゲーム終了後すぐにスコアシートにサインし、審判がサインする前にスコアシートの裏面に抗議の理由の説明を記載しなければならない。
 - ・1件の抗議に対し保証金として2:00アメリカドルを添えなければならず、抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- 13-4** スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングにおいて抗議の責任者として指定された人物）はできる限り早急に、次のブルフェイズ、もしくは次のエリミネーションラウンドが始まるまでには抗議に関する決定を下す。彼の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- 13-5** スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングで抗議の責任者として指定された人物）は抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。出場資格に関する内容以外の理由で抗議が認められ勝利チームが変わる場合、ゲームは競技時間の終了時に同点であったとされ、直ちにオーバータイムを行う。

第14条 チームの順位

【補足】以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定することができる。

大会のブ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は除く）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）のいずれかのツアー基準で計算される。ツアーにおける順位は以下の順に決定する：

1. 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
2. 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
3. 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）
4. 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）
5. 順位決定に使用されるシーディングは、特定の大会それぞれのシーディングと同時に実施されたツアーシーディングを用いる。

大会の大きさに関わらず、ツアー順位を決定するためにツアーの各大会においてツアーポイントが与えられる。

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

ツアーシーディングは、そのツアーに参加している全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。

注記： ゲームの途中終了や 1 つのトーナメントにおける 2 度の没収ゲーム、または懲罰によってオーガナイザーが失格としたチームには個々のランキングポイントは与えられず、プールおよび最終順位で最下位となり、“DQF”と表記される。すでに行われたゲーム結果およびスタッツはそのまま記録される。

ダイレクトエリミネーションゲーム（勝ち上がり方式のゲーム）で勝利したチームがそのゲームのあとに失格となった場合、そのゲームに負けたチームが勝者となって得点はそのまま記録され、失格したチームの得点は 0 となる。新たに勝者となったチームが次のラウンドに進出し、対戦表を進める。

14-1 例： プール内の全てのゲーム（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、ダイレクトエリミネーション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。

(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。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- 2：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。

第15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。

国際大会では、3×3国別ランキングをもとにシード順位を決定する。

第16条 失格・退場

アンスポーツマンライクファウルが2個記録されたプレーヤーは、そのゲームに出場する資格を失うだけでなく、大会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、言動または行動による攻撃、ゲーム結果への不当な干渉をはたらく、FIBAアンチドーピング規則（Book 4 of the FIBA International Regulations）に違反するなど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、前述の不当な行為に関する他のメンバーの関与（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、3×3 planet.comの利用規約およびFIBA Internal Regulationsは、この第16条にもとづくいかなる失格処分にも影響を受けない。

16-1 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のときにA1はB2に極めて激しく衝突するファウルをした。審判はA1にアンスポーツマンライクファウルを宣した。

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。

16-2 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（ディレイオブゲーム）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・退場にはならない。2個のテクニカルファウルはチームAに対してのものであり、そのゲームのチームファウルとしてカウントされる。

第17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：

- ・可能な場合、バスケットの高さを2.60mに下げてもよい。
- ・オーバータイムでは先に得点を挙げたチームの勝利とする。
- ・ショットクロックを使用しない；オフェ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。
- ・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。
- ・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とおり、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。