

2013 “3×3(スリー・バイ・スリー)” 競技規則

[3×3 Rules of the Game]

ここに示されている競技規則は、3×3(スリー・バイ・スリー)のゲームを世界中に幅広く普及させ、今まで以上に多くの人が3×3のゲームを楽しみながら体験できるようにすること、また、よりフェア・プレイの精神を尊重してゲームに臨むことができるようにすることを目的として考案されたものである。

以下の“3×3”競技規則に述べられていない事柄については、すべて“バスケットボール競技規則”に準ずるものとする。

また、“3×3”においては、特に“スポーツマンシップ”と“フェア・プレイの精神”を尊重しなければならない。

第1条 コートとボール (Court and Ball)

1.1 コート

1.1.1 “3×3”のゲームは、“3×3”用に描かれたコートを使用して行われる。

“3×3”用のコートは、**サイド・ラインの長さが11m**、**エンド・ラインの長さが15m**であり(縦11m、横15m)、1個のバックストップ・ユニット(バスケット)をそなえているものとする。

1.1.2 3×3用のコート内には、バスケットボール競技規則で定められた正規のバスケットボールのコートと同じ位置と寸法でラインが描かれていなければならない(フリースロー・ライン、ノー・チャージ・セミサークル、スリー・ポイント・ライン、制限区域、etc.)。

ただし、センター・サークルは除く。

1.1.3 “3×3”用の大きさのコートが使用できない場合には、バスケットボール競技規則で定められた正規のバスケットボールのコートの**ハーフ・コート**を使用してもさしつかえないし、それと同じ大きさのハーフ・コートだけが描かれたコートを使用してもさしつかえない。

※ 公式大会ではない場合も上記の大きさのコートを使用することが望ましいが、これよりも小さい大きさのハーフ・コートを使用してもさしつかえない。

1.1.4 “3×3”のゲームでは、正規のバスケットボールのコートにおける“センター・ライン”も“**エンド・ライン**”とする。また、正規のバスケットボールのコートにおける“スリー・ポイント・ライン”を“**ツー・ポイント・ライン**”とよぶこととする。

1.2 ボール

“3×3”のゲームでは、男子・女子を問わず、**すべてのカテゴリー**において、**6号サイズ**のボールを使用するものとする。

第2条 チーム (Teams)

2.1 チームの構成

ゲームに出場できるチーム・メンバーは最大限**4人**とする(コート上のプレイヤーが3人、交代要員が1人)。国内のゲームのチーム・メンバーの人数は、大会主催者の考えにより4人をこえてもよい。

※ 国内のゲームでも、**コーチやチーム関係者をおくことは認められない。**

したがって、交代要員以外は、チーム・ベンチにすわることは認められない。

第3条 審判、テーブル・オフィシャルズ (Game Officials)

3.1 審判

審判は、主審1人とする。

大会主催者の考えにより、主審と副審の2人審判制を採用することもできる。

※ 公式大会ではない場合は、両チームの協力による“相互審判制”でゲームを行ってもよい。

“相互審判制”でゲームを行う場合は、次のような方法が考えられる。

- ① 両チームあるいは一方のチームから、そのときにゲームに出場していない交代要員を審判として1人あるいは2人出してゲームをする。
この場合、審判をしている交代要員と自チームのプレイヤーが交代してゲームに出場したり審判をしたりしてよい。
- ② どちらのチームも審判を出さずに、コート上のプレイヤーどうしがお互いにファウルやヴァイオレーションを申し合いながらゲームをする (self-refereeing)。
- ③ ①、②いずれの方法によってゲームを行う場合でも、どちらのチームのプレイヤーも、**自分たちのチームの起こしたファウルやヴァイオレーション**について、スポーツマンシップとフェア・プレイの精神に基づいて自己申告したり、相手の判定を尊重して受け入れたりしながらゲームを行わなければならない。

3.2 テーブル・オフィシャルズ

3.2.1 テーブル・オフィシャルズは、スコアラーおよびタイマー各1人とする。

3.2.2 国内のゲームでは、スコアラーがショット・クロックを操作する。

3.2.3 国内のゲームでは、大会主催者は、補助者[ショット・クロック・オペレーター(12秒計オペレーター)、アシスタント・スコアラーなど]をおくことができる。

※ 公式大会ではない場合は、規則に定められたよりも少ない人数のテーブル・オフィシャルズでゲームを行ってもよいし、テーブル・オフィシャルズをおかないでゲームを行ってもよい。

※ テーブル・オフィシャルズや補助者がおかれていないときは、「得点を表示する(記録する)」、「ゲーム・クロックを動かし始める」などの操作は、両チームが協力して行う。

第4条 ゲームの開始 (Beginning of the Game)

4.1 ウォーム・アップ

それぞれのチームは、両チーム同時に、同じハーフ・コートを使用してゲーム開始前にウォーム・アップをすることができる。

ウォーム・アップの時間は、大会主催者が定める。

4.2 ゲームの開始

4.2.1 最初にどちらのチームの攻撃でゲームを開始するかは、“コイン・トス(coin flip)”によって決める。

4.2.2 コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する。
国内のゲームでは、コイン・トス以外の方法によって決めてもよい。

※ 延長时限は、**ゲーム開始のときに防御側チーム**であったチームが最初に攻撃側チームとなり、開始される(第6条 6.3.3 参照)。

4.2.3 両チームとも**3人**のプレイヤーをそろえていなければ、**ゲームを始めることはできない。**

※ 4.2.3 および第6条 6.4 は、“3×3ワールド・ツアー”、“3×3世界選手権”およびそれらの予選大会以外には適用されない。

国内のゲームでは、それぞれの実情に即して弾力的に運用することが望ましい。

第5条 得点 (Scoring)

- 5.1 ツー・ポイント・ラインの内側からのショットによるゴールは**1点**とする。
- 5.2 ツー・ポイント・ラインの外からのショットによるゴールは**2点**とする。
- 5.3 フリースローによる得点は**1点**とする。

第6条 競技時間、ゲームの勝敗 (Playing time / Winner of a Game)

6.1 競技時間

- 6.1.1 ゲームは、**10分**のピリオドを**1回**だけ行う。
 - 6.1.2 ボールが**デッド**になったときには、ゲーム・クロックは止められる。
ただし、**フィールド・ゴールが成功したときは**、ボールはデッドになるが**ゲーム・クロックは止めない**。
 - 6.1.3 ゲーム・クロックは、次のときに動かし始められる。
 - (1) 第9条 9.4 に従うときは、攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを持ったとき (Check-ball: 第9条 9.4 参照)
 - (2) 最後の**フリースローが成功したあとは**、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき
 - (3) 最後のフリースローが不成功で引きつづきボールがライブの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
- ※ ストップ・ウォッチなどしか用意できずにプレイヤーがプレイ中に見ることができるゲーム・クロックが使用できない場合には、ストップ・ウォッチを止めずにゲームを行ってもよい。
国内のゲームでは、ゲーム・クロックが使用できる場合でも、大会主催者の考えにより、ゲーム・クロックを止めずにゲームを行ってもよい。
- ※ 上記のような場合、10分、15分、20分のいずれかの競技時間を設定することが望ましい。

6.2 ゲームの勝敗

競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

ただし、どちらかのチームが**21点**以上得点したときは、その時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。

- ※ ショットの動作中にファウルをされ、そのショットが成功して21点になった場合、あるいはフリースローの1投目が成功して21点になった場合でも、残りのフリースローをすべて行ったのち、ゲームを終了する。
- ※ ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、どちらかのチームが何点以上得点したときにゲームを終了するかをあらかじめ決めておかなければならない。
その場合は、競技時間の設定が**10分**のときは**10点**、**15分**のときは**15点**、**20分**のときは**21点**以上得点したときにその時点でゲームを終了し、そのチームを勝ちとすることが望ましい。

6.3 延長時間

- 6.3.1 競技時間が終わったとき両チームの得点が同じだった場合は、**延長時間**を行う。
- 6.3.2 延長時間の前に、**1分**のインタヴァルをおく。
- 6.3.3 延長時間は、**ゲーム開始のときに防御側チーム**であったチームが最初に攻撃側チームとなり、開始される。
- 6.3.4 延長時間では競技時間をはからず、先に**2点**を得点したチームの勝ちとする。
 - ※ 延長時間の途中でどちらかのチームが21点以上 (あらかじめ決められた点数以上) 得点した場合でもゲームは終了せず、6.3.4 にしたがう。
 - ※ 延長時間で、先に2点を得点したショットの際にファウルがあり罰則にフリースローが含まれる場合、あるいはフリースローの1投目が成功して先に2点を得点した場合でも、残りのフリースローをすべて行っ

たのち、ゲームを終了する。

6.4 ゲームの没収

ゲーム開始予定時刻が過ぎてもプレイをする用意のととのったプレイヤーが**3人**そろわなかったチームは、ゲームを没収される(第4条 4.2.3 参照)。

第7条 プレイヤー・ファウル、チーム・ファウルとフリースロー (Fouls / Free throws)

7.1 プレイヤー・ファウル

1プレイヤーに**4回**のプレイヤー・ファウルが宣せられた場合は、そのプレイヤーは交代しなければならず、以後そのゲームに出場することはできない。

7.2 チーム・ファウル

1チームに**7回**のチーム・ファウルが記録されたあとは、チーム・ファウルの罰則が適用される。

7.3 フリースロー

7.3.1 ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが**不成功**だったとき、**ツー・ポイント・ラインの内側**からのショットであった場合は、ファウルをされたプレイヤーに**1個**のフリースローが与えられる。

7.3.2 ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされそのショットが**不成功**だったとき、**ツー・ポイント・ラインの外**からのショットであった場合は、ファウルをされたプレイヤーに**2個**のフリースローが与えられる。

7.3.3 ショットの動作中のプレイ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**、ファウルをされたプレイヤーに**1個**のフリースローが与えられる。

7.3.4 チーム・ファウルの罰則が適用されるときにショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレイヤーに**1個**のフリースローが与えられる。

攻撃側チームのプレイヤーがパーソナル・ファウルをしたときは、**チーム・ファウルの罰則は適用されない**。

※ 9.1.2, 9.2.2 に違反したプレイヤーがショットの動作中にファウルをされたとしても、ゲームは、ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたものとして再開される(第9条 9.7 参照)。

※ ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、国内のゲームでは、大会主催者は、罰則としてフリースローを適用しないでゲームを行ってもよい。

第8条 ストーリング (Stalling)

※ この条文に述べられていない詳細な部分は、原則として「2013～ バスケットボール競技規則第29条 (24秒ルール)、第50条 (24秒計オペレーターの任務)」に準ずるものとする。

8.1 ストーリング

ストーリングを行うことや積極的に得点しようとししないで時間かせぎをすることは、バスケットボール、特に“3×3”のゲームの本来の目的と精神からはずれる行為であり、そのような行為は**ヴァイオレイション**となる。

8.2 ショット・クロック(12秒クロック)

8.2.1 ショット・クロック(12秒クロック)が使用できる場合は、自チームのプレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、**12秒**以内にショットをしなければならない。

12秒以内にショットをするということは、12秒のショット・クロックの合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること、およびそのボールがバスケットに入るかリングに触れることをいう。

12秒以内にショットができなかったときは、**ヴァイオレイション**である。

8.2.2 ショット・クロックは、次のときに動かし始められる。

- (1) 第9条 9.4 に従うときは、攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを持ったとき(第9条 9.4 参照)
- (2) フィールド・ゴールが成功したあと、最後のフリースローが成功したあとは、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき
- (3) 最後のフリースローが不成功で引きつづきボールがライブの場合、コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき

8.3 ショット・クロックが使用できない場合

※ ショット・クロック(12秒クロック)が使用できる場合は、8.3 は適用されない。

- 8.3.1 ショット・クロック(12秒クロック)が使用できない場合には、**審判の判断**により、ヴァイオレイションを宣する。
- 8.3.2 **審判**は、攻撃側チームが「ストーリングを行っている」あるいは「積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをしている」と判断したときは、“5秒前”から5秒を“**ヴィジブル・カウント**”することによって、攻撃側チームに**予告をする**。
- 8.3.3 審判は、ヴィジブル・カウントの5秒が経過したときにショットが完了していなかった場合は、ストーリングとして**ヴァイオレイション**を宣する。
 - ※ 2人審判制を採用する場合は、**トレイル・オフィシャル**がストーリングの5秒をかぞえ、ヴァイオレイションかそうでないかを判定する。
 - ※ 相互審判制を採用する場合は、両チームともにスポーツマンシップとフェア・プレイの精神を最大限に尊重して、ストーリングのヴァイオレイションを起こさないように努めなければならない。
- 8.3.4 ショットされたボールが空中にある間に5秒が経過したときは、「2013～ バスケットボール競技規則」第29条 29.1.2 を適用する。

第9条 プレイに関する規則 (How the Ball is Played)

9.1 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たとき

- 9.1.1 得点されたチームのプレイヤーが、バスケットを通過したボールを最初にコントロールしたコート内の地点(ゴール下)から直接ゲームを再開する。
(バスケットの後方のエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インは行わない。)
- 9.1.2 あらたに攻撃側になったチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない(9.5 参照)。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。
そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、**ショットをしてはならない**。
- 9.1.3 あらたに防御側になったチームは、ボールが“ノー・チャージ・セミサークル・エリア”の外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。
ノー・チャージ・セミサークル・エリアの内側からパスされたボールをセミサークルの外側でスティール(インターセプト)することはさしつかえない。
 - ※ 得点したチームのプレイヤーがバスケットを通過したボールに触れて得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めることを妨げてゲームの進行を遅らせる行為は“ディレイング・ザ・ゲーム”となり、テクニカル・ファウルの対象となる。

9.2 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なかったとき

- 9.2.1 シューター側チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、**そのままショットをすることができる**。
- 9.2.2 シューター側チームの相手チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。
そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、**ショットをしてはならない**。

9.3 スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起こってボールのコントロールが変わったとき

スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起こってボールをあらたにコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、**そのままショットをすることができる。**

9.4 そのほかの場合

ゲームや延長時限を開始するとき、ファウル(フリースロー以外)やヴァイオレイション、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起こったときあるいは交代やタイム・アウトのあとは、**コート内のツー・ポイント・ラインの外側の頂点付近で、**防御側チームのプレイヤーが攻撃側チームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして渡し(Check-ball)、ゲームを再開する。

このとき、**ボールを受け取る攻撃側プレイヤーもボールをパスあるいはトスして渡す防御側プレイヤーもツー・ポイント・ラインの外側の床に完全に両足が触れていなければならない。**

また、このときボールを受け取る攻撃側プレイヤーは、ボールを片手または両手でいったん**持たなければならない。**

9.5 ボールがツー・ポイント・ラインの外まで運ばれるとき

「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだ」(9.1.2, 9.2.2)とは、次のときをいう。

- (1) ボールが、**両足が完全にツー・ポイント・ラインの外側の床に触れている**(あるいはいったん両足が完全にツー・ポイント・ラインの外側の床に触れた)そのチームのプレイヤー(攻撃側プレイヤー)に触れたとき
- (2) **ドリブル**でボールを運ぼうとしているときは、ドリブラーの**両足とボールが完全にツー・ポイント・ラインの外側の床に触れたとき**

※ あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだ」あるいは「両足が完全にツー・ポイント・ラインの外側の床に触れている防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールした」ときは、そのチームはショットをして得点することができる。

9.6 ジャンプ・ボール・シチュエーション

ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときには、すべて**防御側だったチームがあらたに攻撃側チームになり、**ゲームを再開する(9.4 参照)。

9.7 9.1.2, 9.1.3, 9.2.2 に違反することはヴァイオレイションである。

ボールがバスケットに入っても得点は認められず、ゲームは、相手チームの攻撃で再開される。

9.1.2, 9.1.3, 9.2.2 に違反したプレイヤーがショットの動作中にファウルをされたとしても、ゲームは、ショットの動作中でないプレイヤーがファウルをされたものとして再開される(第7条 7.3 参照)。

第10条 交代 (Substitution)

10.1 交代の規定

プレイヤーの交代は、以下の規定に従って認められる。

- 10.1.1 交代は、ヴァイオレイションやファウルが起こってボールが**デッド**になったときに**どちらのチームにも認められる。**フリースローが行われるときは、**フリースローの前に**交代しなければならない。
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たときは、ボールがデッドになるが、どちらのチームも**交代することはできない。**
- 10.1.2 通常の交代を行うときは、交代要員やプレイヤーは、審判やテーブル・オフィシャルズに**申し出たり報告する必要はないし、**審判の指示を待つ必要もない。
- 10.1.3 交代を行う手順は次のとおりである。
 - ① ボールがデッドになる(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たときは除く)。
 - ② コートから退いて交代要員となる**コート内のプレイヤー**が、バスケットから遠いほうの**エンド・ライン**からコートの外に出る。
 - ③ コートの外(バスケットから遠いほうのエンド・ラインの外)にいる**あらたにコートに入る交代要員と“タッチ”**をする。

この“タッチ”は、コートの外(バスケットから遠いほうのエンド・ラインの外)で行わなければならない。

- ④ あらたにコートに入る交代要員がバスケットから遠いほうの**エンド・ライン**からコートに入ってプレイヤーとなり、プレイに参加する。

交代は、ゲームを再開するためにコート内のツー・ポイント・ラインの外側の頂点付近で防御側チームのプレイヤーが攻撃側チームのプレイヤーに**ボールをパスあるいはトスして渡す前**(Check-ball:第9条 9.4 参照)に行わなければならない。

ボールが渡ってしまったあとは、次にボールがデッドになるまで交代することはできない。

第11条 タイム・アウト (Time-outs)

- 11.1 各チームに**1回ずつのタイム・アウトが認められる**。
ただし、**延長時間**ではタイム・アウトは**認められない**。
- 11.2 それぞれのタイム・アウトは**30秒**とする。
- 11.3 タイム・アウトは、ボールが**デッド**になったときに**コート内のプレイヤーがタイム・アウトを宣する(請求する)**ことによって認められる。
タイム・アウトを宣する(請求する)ときは、プレイヤーは、審判に対してはっきりと申し出なければならない。
- ※ チーム・ベンチにいる交代要員がタイム・アウトを請求することは認められない。
 - ※ ゲーム・クロックが使用できない場合あるいはゲーム・クロックを止めずにゲームを行う場合には、タイム・アウトの間はストップ・ウォッチは止められ、競技時間は停止される。
 - ※ テーブル・オフィシャルズや補助者がおかれていないときは、「ゲーム・クロック(ストップ・ウォッチ)を止める」、「タイム・アウトの時間をはかる」、「ふたたびゲーム・クロックを動かし始める」などの操作は、両チームが協力して行う。
 - ※ 大会主催者の考えにより、タイム・アウトを採用しないでゲームを行ってもよい。

第12条 抗議の手続き (Protest procedure)

- ※ この条項(第12条)は、FIBAあるいは各FIBA-Zone(FIBA-ASIA等)が関係する公式大会以外の国内の大会等では適用されない。
ただし、国内の大会でも、大会主催者がその考えにより大会規定にその旨や手続きの方法を明記した場合は、類似の規定を適用してもさしつかえない。

12.1 抗議

FIBAあるいは各FIBA-Zoneの大会において、ゲーム中の審判の決定やできごとの処置が不当であったと考えたチームは、次のような方法で抗議の手続きをとることができる。

- 12.1.1 抗議をするチームの**プレイヤー**は、ゲーム終了後**ただちに**抗議の意志を表明するためにスコアシートにサインをする。
このとき、**主審がスコアシートにサインをしたあとは**、プレイヤーは抗議のサインをすることはできず、いかなる場合も**抗議は認められない**。
また、主審がスコアシートにサインをする前であっても、ゲーム終了後ただちにプレイヤーの抗議のサインがなされなかった場合は、抗議は無効となる。
- 12.1.2 サインが認められた場合、当該チームは、ゲーム終了後30分以内に抗議の内容が書かれた文書および保証金として200USドルをスポーツ・ディレクター(Sports Director)に提出しなければならない。
抗議が受理された場合には、保証金は返還される。
- 12.1.3 ヴィデオ、フィルム、写真やその他の機器による映像は、競技時間の終了とほとんど同時になされた**ショットが成功したとき**、**時限の終了とそのショットのボールが手から離れるのとがどちらが先かを確認するために**、あるいはそのショット(時限の終了とほとんど同時になされて成功したショット)が**ツー・ポイント・ライン近くから**

なされたとき、1点を認めるか2点を認めるかを確認するために、あらかじめ主審の承認を得て用意されていた専用の機器を用いて、審判があらためて決定をくださうときにのみ使用することが認められる。

※ この規定(12.1.3)の適用方法は、競技規則解説46.「その他」(1)を参照すること。

第13条 チームの順位決定方法 (Standing of teams)

13.1 大会の各グループ、各ラウンド内あるいは大会全体のチームの順位は、次の手順によって決められる。

13.1.1 **勝ったゲームの数**がもっとも多いチームを上位とする。

13.1.2 勝ったゲームの数が同じチームがあつた場合は、**当該チームどうしの対戦で勝ち数**の多いチームを上位とする。
ただし、この場合は、各ラウンド内での対戦結果のみを用いる。

13.1.3 上記 13.1.1, 13.1.2 を適用しても順位が決定できない場合は、**総得点**の多いチームを上位とする。

13.1.4 総得点も同じであつた場合は、その**大会が始まる前の**各プレイヤーの**個人ランキング**をもとにして順位を決定する。
すなわち、当該チーム内の(その大会が始まる前の)個人ランキング上位3人のランキング合計を比較、勘案して上位チームを決定する。

※ “3×3”の大会では、チームの順位を決定する方法として“ゴール・アヴェレージ”は用いない。