

「東日本大震災」被災地復興支援
“Xebio ALL JAPAN 3×3 BASKETBALL (JBA3×3) 2012 in HIROSHIMA” 競技規則

本大会は2011 FIBA 3on3 競技規則（テスト・ルール）[仮称]を用いるものとし、テスト・ルール内の「フル・ルール」を用いるものとする。ただし、次のルールを本大会オリジナルルールとして用いる。
※テスト・ルールのうち、“ベーシック・ルール (Basic rules)” あるいは“ライト・ルール (Light rules)” に関する事項については記載を省略しています。

■ オリジナルルール

・ゲーム クロックは、次の場合に止める。

- ① フリースローのとき
- ② 選手交代のとき
- ③ 審判が必要と認めたとき

■ 2011 FIBA 3on3 競技規則（テスト・ルール）[仮称]

第1条 コート (Court)

1.1 コート

1.1.1 “FIBA 3on3” のゲームは、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・コートを使用して行われる。

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。

1.1.2 FIBA 3on3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“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。

※ “フル・ルール (Full rules)” を採用する場合は、かならず上記の大きさのコートを使用しなければならない。

第2条 チーム (Teams)

2.1 チームの構成

各チームの構成は、次のとおりとする。

- (1) ゲームに出場できるチーム・メンバーは4人以内とする（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。
- (2) 国内のゲームでは、コーチを1人おくことができる

第3条 審判, テーブル・オフィシャルズ (Game Officials)

3.1 審判 (オフィシャルズ) は、主審 (レフェリー) 1人とする。

※ 国内のゲームでは、大会主催者の考えにより、主審と副審の2人制の審判を行ってもよい。

3.2 テーブル・オフィシャルズは、次のとおりとする。

- ・ “フル・ルール” を採用する場合は、スコアラーおよびタイマー各1人とする。

※ 国内のゲームで “フル・ルール” を採用する場合は、スコアラーがショット・クロックを操作する。

※ 国内のゲームでは、どの規則 (ルール) を採用する場合においても、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。

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

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 (coinflip)” によって決める。

※ 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どうかを選択する。

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

競技時間は、次のとおりとする。

6.1.1 “フル・ルール” あるいは“ベーシック・ルール” を採用する場合は、競技時間は、5分のピリオドを2回行う。

ピリオド間のインタヴァルは1分とする。

※ 第2ピリオドは、ゲーム開始（第1ピリオド開始）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。

6.1.2 “フル・ルール” あるいは“ベーシック・ルール” を採用する場合は、ボールがデッドになったときにゲーム・クロックは止められる。 ※本大会オリジナルルールを用いる。

フリースローの間はゲーム・クロックを止めておく。

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) 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とは、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あらたに攻撃を始めるためにゴール下でコントロールしたとき

(2) 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

(3) ファウルやヴァイオレイション、ジャンプ・ボール・シチュエーションのあとは、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両手でつかんだとき (第9条9.4参照)

6.2 ゲームの勝敗

6.2.1 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。

“フル・ルール” あるいは“ベーシック・ルール” を採用する場合は、かならず21点の設定でゲームを行わなければならない。

6.3 延長時限

競技時間が終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、延長時限を行う。

延長時限の前に、1分のインタヴァルをおく。

延長時限は、ゲーム開始（第1ピリオド開始）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。すなわち、第2ピリオドを開始するときに最初に攻撃側チームになったのと同じチームの攻撃で開始される。

6.3.1 “フル・ルール”を採用する場合は、1分の延長時限を行う。

1分の延長時限が終わっても同点だったときは、さらに1分のインターバルののち、2回目の延長時限を行う。

2回目の延長時限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。

※ 2回目の延長時限は、1回目の延長時限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。すなわち、ゲーム（第1ピリオド）を開始するときに最初に攻撃側チームになったのと同じチームの攻撃で開始される。

※ 延長時限の途中でどちらかのチームが2点以上得点した場合でもゲームは終了せず、6.3.1にしたがう。

※ 2回目の延長時限で、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点を得点した場合は、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 1チームに各ピリオド4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。

7.2 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。

7.3 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。

7.4 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。

7.5 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。

7.6 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。

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「2011～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

どのルールが採用されているにしても、ストーリングを行うことや積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをすることは、バスケットボールのゲームの目的と精神からはずれる行為であり、特に、FIBA 3on3のゲームで“フル・ルール”あるいは“ベーシック・ルール”が採用される場合は、そのような行為に対してヴァイオリションが宣せられる。

8.2 ショット・クロック

8.2.1 “フル・ルール”を採用する場合は、ショット・クロックを使用しなければならない。

8.2.2 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、ヴァイオリションである。

8.2.3 ショット・クロックは、次のときに動かし始められる。

(1) 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、バスケットを通過したボールをあらたに攻撃を始めるためにゴール下でコントロールしたとき

(2) 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

(3) ファウルやヴァイオリション、ジャンプ・ボール・シチュエーションのあとは、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両手でつかんだとき (第9条9.4参照)

8.3 ショット・クロックが使用できない場合

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 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、ただちにテクニカル・ファウルが宣せられる。

9.1.3 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。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。

9.2 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

9.3.1 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ツー・ポイント・ラインの内側で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。

9.3.2 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ツー・ポイント・ラインの外で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場合は、9.3.1は適用されない(9.5参照)。

9.4 そのほかの場合

ファウル(フリースロー以外)やヴァイオリション、ジャンプ・ボール・シチュエーションのあとは、コート内のツー・ポイント・ラインの頂点付近で、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、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・ラインの外にいなければならない。

ゲーム、ピリオド、延長時限の開始も同様とする。

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」(9.1.3, 9.2.2, 9.3.1), あるいは「ツー・ポイント・ラインの外でプレイヤーがボールをコントロールした」(9.3.2)とは、両足がツー・ポイント・ラインの外の床に触れているそのチームのプレイヤーがボールをコントロールしたときをいう。

※ 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「ツー・ポイント・ラインの外でプレイヤーがボールをコントロールした」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。

9.7 ダンク

プレッシャー・リリース・リングが使用されていない場合は、ダンクをしてはならない。

この規定に違反する行為は、注意・警告あるいはテクニカル・ファウルの対象となる。

9.8 9.1.3, 9.2.2, 9.3.1 に違反することはヴァイオリションである。

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。

第10条 交代 (Substitution)

10.1 交代は、ボールがデッドになったときはいつでも認められる。 ※本大会オリジナルルールを用いる。

第11条 タイム・アウト (Time-outs)

11.1 “フル・ルール” あるいは “ベーシック・ルール” を採用する場合

11.1.1 “フル・ルール” あるいは “ベーシック・ルール” を採用する場合は、どちらのチームにもタイム・アウトは認められない。