

FIBA 3x3 ルール(2011競技規則)

ルール	フルルール ゲームクロックをとめて、ショットクロックを用いる
選手登録	4名の選手 (3名+交代選手1名)
試合間隔	5分×2 1分のハーフタイム
延長	1分 その後も同点の場合、2回目の延長を行う。それでも同点の場合、最後の延長戦(3回目)が行い、2点を先にとった方が勝ちとなる
得点	1点、2点とする
ショットクロック	12秒とする
得点制限	21点とする
ゲームの開始	コイントスにて行う
フィールドゴールが成功したあと	ディフェンス側のボールになる ゴール下から直接ゲームを再開する ドリブルか、パスでツーポイントラインの外まで運ばなくてはならない
デッドボールについて	ツーポイントラインのトップで、チェックボールを行う
スティールやターン・オーバー、ディフェンスリバウンド、その他の場合	ドリブルか、パスでツーポイントラインの外にでなくてはならない
ジャンプボールシチュエーション	ディフェンス側のボールになる
ショット動作中のファウル	1回のフリースロー 2回のフリースロー(ツーポイントラインの外の場合)
個人ファウルの回数	4回まで
チームファウルの回数	ピリオド毎に4回まで
ペナルティー	1回のフリースロー
交代	デッドボールのとき
審判	1名
タイム・スコアキーパー	2名
タイムアウト	なし
上記に明記されていないものについては、“バスケットボール競技規則”に準ずるものとする	

2011 “FIBA 3on3” 競技規則(テスト・ルール)[仮称]

[FIBA 3on3 Rules of the Game (Test Rules for 2011)]

ここに示されている競技規則は、3on3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3on3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。

幅広く普及させるためには、準備することのできる用具・器具の状況、プレイヤーの技術、大会を開催するときの規模や会場の環境などもそれぞれのレベルや段階に応じて考慮されることが必要となる。

そのため、FIBAは、3on3の競技規則を以下の3つのレベル(カテゴリー)に応じて分類し、大会主催者がどのレベルの規則(ルール)を採用して競技を行うかを選べるようにしたものを2011年12月まで試験的に適用し、フィードバックを受けるためにさまざまなデータを集めることにした。

- “フル・ルール(Full rules)”:
ゲーム・クロックを止めて競技時間をはかり、ショット・クロックを用いる。
- “ベーシック・ルール(Basic rules)”:
ゲーム・クロックを止めて競技時間をはかるが、ショット・クロックは用いない。
- “ライト・ルール(Light rules)”:
ゲーム・クロックを止めずに競技時間をはかり、ショット・クロックも用いない。

大会主催者は、これらのどの規則(ルール)を採用して競技を行うかを決めることができる。

ただし、大会の決勝戦や決勝リーグ、決勝ラウンドなどでは、“フル・ルール(Full rules)”を採用することが望ましい。

FIBAは、このようにして集めたデータを分析し、あらたに3on3の正式な競技規則を再検討する予定である。

FIBAは、ここに述べられているものとは異なる規則(ルール)を採用して大会やゲームを行うこともある。

下記の“FIBA 3on3”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、“FIBA 3on3”においては、特に“フェア・プレイの精神”と“スポーツマンシップ”を尊重しなければならない。

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。
 - ※ “ベーシック・ルール (Basic rules)”あるいは“ライト・ルール (Light rules)”を採用する場合も、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。

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。

“ライト・ルール”を採用する場合は、プレイヤーどうしの相互審判とし、原則として防御側プレイヤーが**ファウル**を判定する(self-refereeing)。

- ※ “ライト・ルール”を採用する場合には、**ヴァイオレーション**については、どちらのチームのプレイヤーもフェア・プレイの精神に基づいてしっかりと判定をしなければならない。
攻撃側プレイヤーは、**自分たちの起こしたファウル**についても同様に、フェア・プレイの精神に基づいて自己申告したり、防御側プレイヤーの判定をしっかりと受け入れたりしなければならない。
- ※ 国内のゲームでは、大会主催者の考えにより、“ライト・ルール”を採用する場合でも審判を割り当ててもよい。
- ※ 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。
- “ベーシック・ルール”を採用する場合は、テーブル・オフィシャルズは1人とする。
- “ライト・ルール”を採用する場合は、原則として、テーブル・オフィシャルズはおかない。
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。
- ※ 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(coin flip)”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。

※ “ライト・ルール”を採用する場合は、コイン・トスによって決めてもよいし、次の方法で決めてもよい。

(1) ゲームの開始前に、チームAの1人のプレイヤーがツー・ポイント・ラインの外からショットをする。このショットは、ツー・ポイント・ラインの外からならどこから行ってもよい。

(2) このショットが成功したときは、チームAが最初に攻撃側チームとなるかどうかを選択し、このショットが成功しなかったときは、チームBが最初に攻撃側チームに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。

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)

- 6.1.4 “ライト・ルール”を採用する場合は、**15分のピリオドを1回**行う。
この場合は、ゲーム・クロックは**止めない**。

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。
“ライト・ルール”を採用する場合は、どちらかのチームが**15点**以上得点したときにゲームは終了し、そのチームの勝ちとする。
- ※ “ライト・ルール”を採用する場合は、大会主催者は、上記の15点をより多い得点に設定することができる。
ただし、“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**のインタヴァルののち、**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21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。
- 6.3.2 “ベーシック・ルール”あるいは“ライト・ルール”を採用する場合は、延長時限は**1回**しか行わず、先に**2点**を得点したチームの勝ちとする。
- ※ このとき、延長時限は競技時間をはからない。
 - ※ 延長時限の途中でどちらかのチームが“ベーシック・ルール”では21点以上、“ライト・ルール”では15点以上または大会主催者の設定した点数以上得点した場合でもゲームは終了せず、6.3.2 にしたがう。
 - ※ “ベーシック・ルール”を採用する場合で、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)

- ※ この規定(第7条)は、“ライト・ルール”を採用する場合は**適用されない**。
すなわち、“ライト・ルール”を採用する場合は、**フリースローは行わない**。

- 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)

- ※ この規定(第8条)は、“ライト・ルール”を採用する場合は**適用されない**。
ただし、その場合でも、バスケットボールのゲームの目的と精神、フェア・プレイの精神にしたがい、ストーリングをせずに積極的にショットをすることがプレイヤーに求められている。
- ※ 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秒オペレーターの仕事)」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**ヴァイオレーション**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、**ヴァイオレーション**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レーション、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

ショット・クロックが使用できない場合には、“ベーシック・ルール”を採用することが望ましい。

この場合は、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ていないで時間かせぎをしている」と判断したときは、審判は、まずそのチームに注意・警告を与える。

そのうち、当該チームによって同じようなことがくり返されたときは、審判は、ストーリングとして**ヴァイオリション**を宣する。

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 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“ディレイニング・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。

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**。

11.2 “ライト・ルール”を採用する場合

11.2.1 “ライト・ルール”を採用する場合は、各チームに**1回ずつのタイム・アウトが認められる**。

11.2.2 それぞれのタイム・アウトは**30秒**とする。

11.2.3 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**することによって認められる。

11.2.4 タイム・アウトの間は、**ゲーム・クロックは止められる**。

※ 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。