



3x3 OFFICIAL RULES OF THE GAME

3x3 OFFICIAL INTERPRETATIONS

January 2019

3x3 競技規則

3x3 解説 (インタープリテーション)

2019年4月1日施行

目 次

3x3競技規則（簡易版）	172
3x3競技規則－解説	174
第1条 コートとボール	174
第2条 チーム	174
第3条 オフィシャルズ	175
第4条 ゲームの開始	175
第5条 得点	176
第6条 競技時間/ゲームの勝敗	177
第7条 ファウル/フリースロー	178
第8条 プレーに関する規則	182
第9条 ストールリング	185
第10条 交代	186
第11条 タイムアウト	186
第12条 映像の利用	187
第13条 抗議の手続き	190
第14条 チームの順位	190
第15条 シードの決め方	191
第16条 失格・退場	191
第17条 U12カテゴリーへの適用	192

3x3 競技規則（簡易版）

コートとボール	正規の3x3用コートはサイズが横15m、縦11m 3x3オフィシャルボールを全カテゴリーで使用する
チーム構成	4人以内 プレーヤー3人+交代要員1人 注：FIBAの3x3公式大会では、両チームとも3人のプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない
審判	1人または2人
タイマー/スコアラ	最大2人
タイムアウト	各チームに1回ずつ認められ、さらにTVタイムアウトをとる場合は2回とし、ボールがテッドになった状態から1回目はゲームクロックが6：59以降、2回目は3：59以降にいずれも30秒間とることができる
ゲーム開始時の攻撃権（ポゼッション）	コインフリップ 注：コインフリップに勝ったチームがゲーム開始時または オーバータイム 開始時のどちらにオフェンスチームとなるかを選択する
得点	アークの内側からのシュートは1点、外側からのシュートは2点とする
競技時間と得点の上限	競技時間は10分間を1回 得点の上限：21点。正規の競技時間内のみ適用される 注：ゲームクロックが使用できない場合、大会主催者の権限で競技時間と得点の上限を設定できる。FIBAでは競技時間にもとづく上限（10分／10点、15分／15点、21分／21点）を推奨している
オーバータイム	2点を先取したチームの勝利とする
シュートクロック（12秒クロック）	12秒 注：シュートクロックが使用できない場合、審判は5秒前からカウントして警告する
シューティングファウル後のフリースロー	1本のフリースロー アークの外でファウルがあった場合は2本のフリースロー
チームファウル制限	6個まで
7～9回のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー
10回以上のチームファウルによるペナルティ	2本のフリースロー+ ポゼッション
テクニカルファウルのペナルティ	1本のフリースロー。ポゼッションは移らない
アンスポーツマンライクファウルのペナルティ	2本のフリースロー（チームファウルが10回以上の場合は+ポゼッション） チームファウルは2個加算する
ディスクォリファイングファウルのペナルティ	2本のフリースロー+ポゼッション チームファウルは2個加算する

FIBA 3x3 公式競技規則－公式解説

FIBA 3x3公式競技規則 2019年1月

FIBA 3x3公式解説 2018年7月

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

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

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

第1条 コートとボール

1-1 ゲームは、バスケット1基を備えた3x3バスケットボールコートで行われる。正規の3x3コートの大きさは横15m、縦11mとする。コートは、フリースローライン（5.80m）やツーポイントライン（6.75m）、バスケット1基の真下にある“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でなければならない（図1）。通常のバスケットボールコートの半面を使用することもできる。

1-2 全カテゴリーで3x3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3x3は場所を問わずにプレーできる。そのような場合、コートのマーキングは場所の面積に応じて適宜調整できる。

2. FIBAの国際大会はオリンピック、3x3ワールドカップ（U23とU18を含む）、ゾーンカップ（U18含む）、3x3ワールドツアーである。

第2条 チーム

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

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

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

(a)競技時間中

(b)タイムアウト中

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

【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（インタラクシオン）とみなす。

第3条 オフィシャルズ

オフィシャルズは、1人または2人の審判と3人のテーブルオフィシャルズで構成される。

注記：グラスルーツレベルでは上記は当てはまらない。

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に入ったときのポゼッションのいずれかを選択できる。

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

注記：第4条4-3についてはグラスルーツレベルの大会では任意。

4-1例：規定の競技時間を終え、チームAとチームBのスコアが15-15で並んでいた。ゲーム開始時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、**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：チームAにフリースロー1本を与え、オーバータイムをスタートする。オーバータイム開始時はチームBのポゼッションから開始する。

（注記：2019年1月の競技規則改正に即して変更。次回の公式解説で変更の可能性あり）

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はオーバータイムに入った場合の**最初の**ポゼッションを得る。

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

解説：ゲーム開始を最長で5分間遅らせる（FIBAの3x3公式大会では、スポーツ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：FIBAの3x3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人はコートにいないといけない。

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

第5条 得点

5-1 アークの内側（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をしてもし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、フットバックも含む。

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、パスをはじめ、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。もし、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に位置していた。ボールはそのままバスケットを通過した。

解説：フィールドゴールによる得点は、シ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。

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テッドになったとき、またはフリースローのときに止められる。ゲームクロックはボールの受け渡し完了した(オフェンスのチームに渡った)瞬間から動かし始める。

6-2 ただし、規定の競技時間が終了する前に、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームの勝利とする。このルールは規定の競技時間内でのみ適用される(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)。

6-5 ゲームが終了する前にコートを離れる、あるいは全てのプレーヤーが怪我または失格でプレーできなくなったチームは、途中棄権で負けになる。途中棄権があった場合、勝利チームはその時点のスコアを記録する、あるいは没収ゲームとするかを選ぶことができ、いずれの場合でも棄権したチームの得点は0になる。

6-6 途中棄権または意図的な不正による没収ゲームで敗れたチームは、その大会から失格となる。

注記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得点の上限(またはその両方)を設定できる。FIBAでは競技時間(10分/10点、15分/15点、21分/21点)にもとづいて得点の上限を設定するよう奨励している。

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態で、A1が1点に相当するフィールド

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)ゲーム終了1分前に、スコアがチームAは20点、チームBも20点で並んでいる。

解説-1：チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが22点、チームBが20点となる。22点は1ゲームの規定競技時間内で獲得できる得点の上限である。この状況ではファウルを受けたことで得られるフリースローおよびポゼッションを無視する。

(b)オーバータイム中に、スコアがチームAは21点、チームBも21点で並んでいる

解説-2：チームAがゲームの勝者となる。最終スコアはチームAが23点、チームBが21点となり、これが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、規定の競技時間終了を示すゲームクロックのブザーが鳴ると同時に、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。チームBのチームファウル数はこれが10個目であった。このショットは成功した。

解説：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。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 アークの内側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は1本のフリースローが与えられ、アークの外側からのショットの動作中にファウルを受けた場合は2本のフリースローが与えられる。

7-3 ショットの動作中にファウルを受けた後にフィールドゴールが成功した場合、得点が認められさらに1本のフリースローが与えられる。

7-4 アンスポーツス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ス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。ディスクォ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。

7-5 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。本条項はシヨットの動作中のファウルにも適用され、第7条7-2および第7条7-3より優先される。

7-6 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、相手チームのシヨットクロックは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、そのチームのシヨ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があった場合、フリースローは与えられない。

説明1：

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

ゲーム中、各プレーヤーは、相手チームのプレーヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる権利（シリンダー）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、押しつける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。アドバンテージ/ディアドバンテージの原則は、そのプレーヤーの動きの自由（フリーダムオブムーブメント）が相手プレーヤーによって制限されない限り適用される。

ボールをコントロールしているがシヨットの動作中（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、オフェンスプレーヤーのボールコントロールを乱す目的で相手プレーヤーを押さえる、押しつける、突き飛ばす、転ばせるまたは進路を妨害するといった行為をしてはならない。

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

アドバンテージ/ディアドバンテージの原則は以下の時点まで適用される。

- ディフェンスのプレーヤーによる激しい衝突により、オフェンス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った
- オフェンス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した

説明2：

アンスポーツマンライクファウルとは、過度に激しいまたは危険な接触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。

説明3：

接触時の明らかなオーバーアクションまたは接触があったかのように欺く行為は、ただちにテクニカル

ファウルが宣せられる。警告は与えられない。

7-1例：A1がディスクオリファイングファウルを宣せられた。

解説：チームBのプレーヤーに2本のフリースローとポゼッションが与えられる。A1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可能性もある（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。A1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。A2とB2はバスケット付近でポジションを激しく競り合っている。審判が次のプレーヤーにファウルを宣した。

(a) A2のファウル（オフENS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ENSファウルにはフリースローが与えられない。オフENS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あるチームのプレーヤーのパーソナルファウルをいう。

(b) B2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のティフレクション（ボールスナッチなど）でボールのコントロールを失い、2人のプレーヤーはボールをコントロールするために走り出した。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) そのゲームで1個目のチームファウル

(b) そのゲームで7個目のチームファウル

(c) そのゲームで10個目のチームファウル

解説：B1によるティフレクションのあとも、チームAはポゼッションを失っていない。よってA1のファウルはオフENSファウルとみなされなければならない。いずれのケースにおいても、ゲームはチーム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・退場させられることはない。

(b) アンスポーツマンライクファウルを宣した

解説-2：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・退場させられることはない（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ュットの動作中、B1にファウルをされた。このシュ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ュットの動作中、B1にファウルをされた。このシュットは成功した。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：A1が1ポイントフィールドゴールのシュットの動作中、B1にファウルをされた。このシュ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：A1に2本のフリースローが与えられる。

7-8例：A1が2ポイントフィールドゴールのシュットの動作中、B1にファウルをされた。このシュットは成功した。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、A1にはさらに2本のフリースローが与えられ、チームAがポゼッションを得る。

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

(a)A1がフリースローを1本または2本外した

解説-1：ゲームは終了になる。

(b)A1が2本のフリースローを成功させた

解説-2：ゲームはオーバータイムに入り、このアンスポーツマンライクファウルがプレーヤーの1個目の場合には、コインフリップの結果によりチェックボールでオーバータイムを開始する。また、このアンスポーツマンライクファウルがプレーヤーの2個目の場合には、アンスポーツマンライクファウルの罰則としてチームAにボールが与えられる（コインフリップの結果は考慮されない）。

(注記：2019年1月の競技規則改正に即して変更。次回の公式解説で変更の可能性あり)

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

(a)A1が正当な着地点に両足で降り立つ前にB1がA1の脚部に軽微な触れ合いを起こした

解説-1：B1のファウル。B1がA1の着地点を奪い、体の触れ合いを起こしたためA1に2本のフリースローが与えられる。

(b)A1がシュ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：A1のオフense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)A1がシュ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: A1のフロッピング(=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カウントされる。チームBに1本のフリースローが与えられる。また、如何を問わず過度な接触や危険なプレーはアン스포ーツマンライクファウルが宣せられる。

(注記：2019年1月の競技規則改正に即して変更。次回の公式解説で変更の可能性あり)

【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스포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。

第8条 プレーに関する規則

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

説明1：

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**(ティレイオブゲーム)**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遅延行為ををたらした場合、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。テ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、いずれもテ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、これらいずれのテ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：A1のフィールドゴールが成功したあと、B1がゲームを再開するためにボールをコントロールした。A2はノーチャージセミサークル内でB1に対し、正当なプレーでディフェンスをし始めている。

(a)チームAはそれ以前に**ディレイオブゲーム**の警告を受けていなかった

解説-1：得点後のプレー再開の妨害により、審判はチームAに警告を与える。

(b)チームAはそれ以前に**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は得点後のプレー再開の妨害により、ただちにテクニカルファウルを宣せられる。

8-2例：A1のフィールドゴールが成功したあと、B1がゲームを再開するためにボールをコントロールしようとしている。A2はノーチャージセミサークル内でB1にファウルをすることなく、B1がボールをコントロールすることを妨害し始めている。

(a)チームAはそれ以前に**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：A1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：A1のフィールドゴールが成功したあと、B1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)B1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)B1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：A1のフィールドゴールが成功したあと、B1はボールをコントロールしてから

(a)片足でエンドラインを踏んだ

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

8-6例：A1のフィールドゴールが成功したあと、B1が1ポイントフィールドゴールエリアの内側のB2にボールをパスした。B2がフィールドゴールを狙った。

解説：B2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B2に“ノークリアードボール”のバイオレーションを宣する。

8-7例：A1のフィールドゴールが成功しなかったあと、B1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B1はA1にファウルを受けた。

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するため、ファウルを宣せられる。

8-8例：A1のショットがB1にブロックされた。B2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ペネトレイトした。レイアップしたB2の手からボールが離れた直後、B2はA3からファウルを受けた。レイアップは成功した。

解説：“ノークリアードボール”のバイオレーションでチーム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ティスクオリファイングファウルでない限り、ティフェンスファウルは無視される。

8-9例：ボールをクリアするとき、A1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：A1のどちらの足もアークの内側またはアークに触れていないため、ボールはクリアされたことになる。

8-10例：コートのトップでB1とA1がチェックボールを行うとき、B1が相手の手が届かない位置にボールを投げた。

(a) チームBはそれ以前にテ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。オフENSEスのプレーヤーはアークの外側でボールを受けなければならない。ティフェンスのプレーヤーは通常のバスケットボールのパスと同じく、ボールをトスまたはバウンドさせて相手に渡さなければならない。

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

8-12例：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がボールを盗いた。

(a) チームBはそれ以前にテ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にティレイオブゲームの警告を与える。オフENSEスのプレーヤーがボールをコントロールするまでティフェンスのプレーヤー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はそれ以前にディレイオブザ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。

8-13例：A1がドリブルをしていた。B1がボールをタップして転がったボールを2人のプレーヤーが追いかけた。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)A1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)B1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。B1がセミサークルの内側でボールをコントロールしたが、セミサークル周辺から積極的に出ようとしなかった。

解説：審判は制限区域（リストラクテッドエリア）内でB1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。

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5秒以上ドリブルした場合、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ト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）プレーヤーはただちに交代させなければならず、次にボールがテッドになるまで再びゲームに戻ることは出来ない。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、A1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5秒以上ドリブルをしている。

解説：スト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コントロールしているA1が、バスケットの近くにいるA2へパスをした。A2は制限区域内で3秒間ドリブルした。

解説：3秒バイオレーションである。チームBのチェックボールで再開する。

第10条 交代

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

【補足】交代が出来るタイミングで、交代した選手がゲームクロックの動き出していない間でも再び出場することは認められる。

10-1例：A1のフィールドゴールが成功したあと、B4はゲームクロックが動いている間にB1と交代した。

解説：B1の交代は認められない。ボールは得点の後もテッドにならず、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：A1に2本のフリースローが与えられた。1本目と2本目のフリースローの間、2本目のボールがA1に渡される前にB1とB4が交代した。

解説：ボールはテッドになっているため、B1の交代は認められる。

第11条 タイムアウト

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

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

11-3 タイムアウトの長さはすべて30秒間とする。

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

11-1 例： **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からタイムアウトが請求された。

解説：B1の請求は認められない。ボールは得点の後もテッドにはならず、**チームB**にポゼッションが移る。よって**ボールがテッドになるまでタイムアウトは認められず、ゲームはチェックボールで再開する。**チームBが正規の競技時間内にタイムアウトを使用していない場合、この請求は**オーバータイム**で最初にボールがテッドになったときに認められる。

第12条 映像の利用

12-1 機材が利用可能な場合に限り、審判はインスタントリプレイシステム（IRS）を使用してゲーム中に以下のことを確認することができる：

1. 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
2. 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、またそのショットが1点なのか2点なのか
3. 競技時間またはオーバータイムのラスト30秒に起きた全ての事象
4. チームによる「チャレンジリクエスト」の対象となる事象

12-2 チームから抗議が申し立てられた場合（第13条）、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のみに使用される。

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）、ワールドツアーにおいてのみ可能とし、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、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
- ゲームの残り2分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時、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの特定（チャレンジは審判がアウトオブバウンズを宣していないとリクエストできない）
- ゲームの残り2分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時、プレーヤーがアウトオブバウンズをしたか否かの検証（チャレンジは審判がアウトオブバウンズを宣していないとリクエストできない）
- 新たなチーム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有効か否か、かつ、または1点なのか2点なのかの検証。ショットの動作

(アクトオブシューティング) のみが確認の対象

- 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ス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えない決断をした場合(「チャレンジロスト」)、チームはその試合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。

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出来るが、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: ショットクロックが終了する間にA1がフィールドゴールのショットを放ち、ショットクロックのブザーが鳴った。

(a) ショットは成功し、チームBがボールをコントロールした。A1がB1にファウルをした。B1はA1の得点についてチャレンジをリクエストした

解説-1: 成功したショットが時間内にリリースされたか否かを検証するためチャレンジリクエストが可能。

1. チャレンジが成功した場合、得点とA1のファウルはキャンセルされる(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DQ、UF、テクニカルファウル(以下「TF」)でない限り)。

2. 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。

(b) ショットは成功せず、A2がリバウンドを取り得点した。A2の得点のあと、チームBが最初にボールポゼッションを得たときに、B1がA1の失敗したショットが時間内に放たれたのか否かの検証をチャレンジリクエストした。

解説-2: 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の検証の対象である。

12-2例: ショットクロックが終了する間にA1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、A2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持っている。B1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どうかを決定することができるのは審判だけである。

12-3例：チームBのショットのあと、A1がリバウンドを取った。A1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った。

(a)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、A1がB1にファウルをした。B1はA1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-1：チャレンジリクエストは可能。

1. チャレンジが成功した場合、得点とA1のファウルはキャンセルされる（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DQ、UF、TFでない限り）。

2. チャレンジが失敗した場合、得点とファウルは有効のまま。ゲームはチームBのチェックボールから再開される（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。

(b)ショットは成功せず、A2がリバウンドボールを取り得点した。A2の得点のあと、チームBが最初にボールポゼッションを得たときに、B1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-2：チャレンジリクエストは可能。得点を許した後最初にチームBがボールポゼッションを得たときにB1がチャレンジをリクエストしたため。

12-4例：A1がドリブル中にボールをファンブルした。B1とA1がボールに向かっていき、A1がB1を押し続けた。A1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だった。2本のフリースローが誤ってB1に与えられた。A2が、ポゼッション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。A1のファウルはチームコントロールのファウルとしてオフェンス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。

12-5例：A1が2ポイントフィールドゴールエリアから得点した。A1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。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。

12-6例：A1は2ポイントフィールドゴールラインのすぐ後ろから放ったショットの動作中にファウルをされ、ショットは失敗した。審判はA1に1本または2本のフリースローを与えた。

(a)チームB（またはチームA）が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-1：どちらのチームもチャレンジリクエストが可能。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起きたのか否かをレビューしなくてはならない。

(b)チームBが放たれた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-2：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。ファウルの判定についてはレビュー対象ではない。

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

第13条 抗議の手続き

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

1. 当該チームのプレーヤーはゲーム終了直後、審判が署名する前にスコアシートに署名する。
2. 当該チームは30分以内に、抗議の内容を記した文書および保証金200USDルをスポーツディレクターに提出しなければならない。抗議申し立てが認められた場合、保証金は返還される。

説明：

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

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

第14条 チームの順位

大会のプール内および大会全体におけるチームの順位（ツアーにおける順位は除く）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）のいずれかについてツアーポイントを計算される。

ツアー順位の序列：

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

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。

大会（トーナメント） 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
ツアーポイント	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

注記： ツアーシーティングは、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。

説明：

ゲームの途中終了や1つのトーナメントにおける2度の没収試合、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。既に行われた試合結果およびスタッツはそのまま記録される。

フックアウトで勝利したチームがその試合のあとに失格となった場合、相手チームが勝者となり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、ラウンド最初のゲームでそれぞれ敗退。最終順位ではチームB（平均得点17.5点）がチームA（平均得点16.5点）を上回った。

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

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

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

第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。

注記： 国際大会では、3x3国別ランキングをもとにシード順位を決定する。

第16条 失格・退場

アンスポーツマンライクファウル（テクニカルファウルは対象外）が2個記録されたプレーヤーは、審判の権限によってそのゲームに出場する資格を失うだけでなく、オーガナイザーの権限によってその大会の残

りのゲームに出場する資格も失う可能性がある。その上にオーガナイザーは、暴力行為や言動または行動による攻撃、試合結果への不当な干渉をはたしたり、FIBAアンチドーピング規則（Book 4 of FIBA International Regulations）またはFIBA倫理規定（Book 1, Chapter II of the FIBA International Regulations）に違反したりしたプレーヤーを大会から失格とする独自の権限を有する。さらにオーガナイザーは、あるプレーヤーに前述の不当な行為に関する他のメンバーの関与（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、3x3planet.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犯した。A1は審判にアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

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

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がすでに同じ理由で警告を受けていたため、審判はチームAにテクニカルファウルを宣した。ゲームクロックが0:25の時点で、A3は審判に非礼な態度で接したため、テクニカルファウルを宣せられた。

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

第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：

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enseチームが積極的に得点を狙わない場合、審判は残り5秒をカウントして警告する
4. チームファウルのペナルティシチュエーションを採用しない；ショットの動作中のファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウルを除き、ファウルがあった場合はチェックボールとする
5. タイムアウトを採用しない

注記：第6条の注記にも記されているとおり、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。