

FIBA 3 x 3 公式競技規則 – 公式解説

FIBA 3 x 3 公式競技規則 2019年1月

FIBA 3 x 3 公式解説 2019年4月

以下の3x3競技規則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、3x3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。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出来る。

【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、うなづ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。

第3条 オフィシャルズ

ゲームオフィシャルズは、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。

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、FIBA3x3公式競技規則、FIBA3x3公式解説の違反についてゲームオフィシャルズ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、そのうち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、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： 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はオーバータイムに入った場合の最初のポゼッションを得る。

4-3 例 : FIBAの3×3 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3×3 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3×3 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、ボールをクリアせず、得点をして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、ブットバックも含む。

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、パスをばし、ダ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ense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ばし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ばし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。

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)ゲームの残り時間1分で、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、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 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 アンスポーツマンライクファウルおよびディスクォ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。本条項はショ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しえ込む、押しのける、突き飛ばす、転ぶさ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/ディスタ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しえ込む、掴む、押すことなどによってのかせる（ディストロジ）、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。

事例ビデオ

・カッティング時に押しえ込む/掴む行為 — ファウル

<https://youtu.be/jalyN4bqQ10>

ホワイト#4 がブルー#5 を押しえ込んでバスケットに向かうカッティングをスローダウンさせており、最終的にフロアへ引き倒している。プレーの早い段階でディフェンスファウルを宣する。

・カッティング時に押しえ込む/掴む行為 — ファウル

<https://youtu.be/JzFObk1Y3KE>

ホワイト#7 がバスケットへカッティングするブラック#5 を押しえつけ、ボールへ向かってくことを妨げている。ディフェンスファウルを宣する。

・ロール時に押しえ込む/掴む行為 — ファウル

https://youtu.be/L5oia_Yrhz4

ブラック#6 のスクリーン後、ホワイト#5 はブラック#6 を押しえこみ、バスケットにロールすることを妨げている。ディフェンスファウルを宣する。

・ロール時に押しえ込む/掴む行為 — ファウル

<https://youtu.be/KncrTXTro0g>

イエロー#4 がブラック#5 を押しえ込み、バスケットへカッティングすることを妨げている。プレーの早い段階でホールディングのディフェンスファウルを宣する。

・ポストアップ時に押しえ込む/掴む行為 — オフェンスファウル

<https://youtu.be/QPYJXqfEtnU>

ホワイト#5 がポストアップをしようとする時にブルー#5 の首を抱え込んで掴んでいる。プレーの早い段階でオフェンスファウルを宣する。

・ポストアップ時に押しえ込む/掴む行為 — ファウル

<https://youtu.be/qvyZ6a5cbc8>

イエロー#6 がポジションを確保しようとしている時に、ホワイト#3 がボールから離れた位置でイエロー#6 を抱え、掴んでいる。プレーの早い段階でディフェンスファウルを宣する。

・リバウンド時に押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/2enXtW1mjgs>

ホワイト#4 がイエロー#6 を押さえ込んでリバウンドに行かせないようにしている。プレーの早い段階でディフェンスファウルを宣する。

・リバウンド時に押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/1ULaUfGGjg4>

ブラック#6 がリバウンドシチュエーションでイエロー#3 を押さえ込んでリバウンドに行かせないようにしている。ブラック#6 にファウルを宣する。

・リバウンド時に押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/287biihZSIw>

ホワイト#5 がブラック#4 を最初は押さえ込み、その後引き倒している。プレーの早い段階でホワイト#5 にファウルを宣する。

・リバウンド時に押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/dKjSKKRznU>

リバウンドシチュエーションでイエロー#3 が少しの間ブラック#6 のシャツを掴み引っ張っており、これがブラック#6 がボールに向かう動きをスローダウンさせている。プレーの早い段階でイエロー#3 にファウルを宣する。

・リバウンド時に押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/u6RALxAn3NU>

ブラック#5 がリバウンド時にイエロー#4 を引っ張り倒している。ホールディングのファウルを宣する。

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。

事例ビデオ

・押さえ込む/掴む行為 —ファウル

<https://youtu.be/s0hcAeh6ceg>

ブラック#5 がバスケットヘッドライブするイエロー#3 を掴み引っ張っている。ホールディングのファウルを宣する。

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、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がその接触の責任を負う。

アドバンテージ/ディス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バランスを崩した

事例ビデオ

・レイアップ時のコンタクト —ノーコール

<https://youtu.be/dMKJHQbAxf0>

ホワイト#4 がバスケットヘッドライブするオレンジ#4 をディフェンスしている。スモールコンタクトが起きるが、プレ

ーに影響は無い。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/PrHxL1vwTg>

イエロー#3 がホワイト#3 のレイアップをショットブロックしている。ショットブロックのコンタクトは主にボールに対してでありシューターの手へのコンタクトは最小限でショットへは影響していない。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/AazEFD8icM>

ブラック#3 はバスケットヘッドライブするイエロー#4 に手で触れている。このコンタクトはオープンショットの間オフェンスのプレイヤーのバランスを崩してはいない。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/bT6TUCuDTJc>

イエロー#6 はバスケットヘカットするブラック#7 を少しの間囲んでいるが、この行為はカット（ブラック#7）へ出されたパスを受け取ることに影響していない。レイアップに対してイエロー#6 が背後からボールをブロックしているがブラック#7 のプレーの遂行に影響するイリーガルなコンタクトは起きていない。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/kKrC2f-1gus>

ホワイト#6 はバスケットヘッドライブするブラック#4 をディフェンスしている。ホワイト#6 はバーティカル（垂直）にジャンプして軽微なコンタクトを起こしているがプレーには影響していない。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/JzFGU5TOzfw>

イエロー#4 はバスケットヘッドライブするブラック#3 の腰を手で触れながら追いかけている。イエロー#4 はブラック#3 を押してもいないし、ショットすることに影響を与えてもいない。リーガルなディフェンスプレー。

・レイアップ時のコンタクト ノーコール

<https://youtu.be/E35zrt-bPes>

イエロー#6 がブラック#3 のレイアップにチャレンジしている。イエロー#6 は真っすぐにジャンプした。コンタクトが起きる。イエロー#6 はディフェンスのバーティカルティを維持している。リーガルなディフェンスプレー。

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。

事例ビデオ

・ドライブ時の押さえ込む行為 アンスポーツマンライクファウル

<https://youtu.be/Wa6Pof65xzQ>

ドライブ時にホワイト#6 がオレンジ#4 を掴み、抑え込んでおり、これはボールに対する正当なプレーでは無く、また過度に激しいコンタクトを起こしている。アンスポーツマンライクファウルを宣する。

・カッティング時のパンチ ディスクォリファイングファウル

<https://youtu.be/QEN8jLhsUOI>

バスケットへのカット時にイエロー#4 がブラック#3 の腹部をパンチしている。ディスクォリファイングファウルを宣する。

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。

事例ビデオ

- ・コンタクトの誇張 –テクニカルファウル

<https://youtu.be/hwaOsnjYKGs>

オレンジ#6がホワイト#5のショットアテンプトに対してディフェンスしようとしている。オレンジ#6は手でシューターの腰をわずかに触れている。シューターはコンタクトを誇張して大げさにフロアに倒れた。**フロッピングに対してテクニカルファウルを宣する。**

- ・コンタクトのフェイク –テクニカルファウル

<https://youtu.be/F2w0A6Q2n9Y>

ホワイト#15 はブルー#7 のショットにチャレンジしようとクローズアウトしている。コンタクトはない。ブルー#7 はコンタクトを受けたふりをして腕を大きく振り、大げさにフロアへ倒れた。**バスケットをカウントし、フロッピングのテクニカルファウルを宣する。**

説明 4 :

オフENSE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ENSEファウルが宣せられるのは :

- ・ 押しているかどうかに関わらず、オフENSEのプレーヤーが腕を伸ばし広げたとき
- ・ オフENSE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ているかどうかに関係なく、オフENSE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ENSE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とき

事例ビデオ

- ・オンボールスクリーン : 腕を伸ばし広げる –オフENSEファウル

<https://youtu.be/9MvBTQkq31A>

ホワイト#6にスクリーンをセットしたあと、オレンジ#6は両腕を伸ばし広げてディフェンスのプレーヤーを押しつけている。**オフENSEファウルを宣する。**

- ・オンボールスクリーン : 腕を伸ばし広げる –オフENSEファウル

<https://youtu.be/qWkYFbZTesw>

イエロー#5は一切動きを止めずにムービングスクリーンと半断されるスクリーンをかけた。イエロー#5がブラック#7を押している。**オフENSEのプレーヤーが押したかどうかに関わらずオフENSEファウルを宣する。**

- ・オンボールスクリーン : 腕を伸ばし広げる –オフENSEファウル

<https://youtu.be/o4zvH-MW-oc>

スクリーンをかけるときにブラック#6はディフェンスのイエロー#6に両手で触れている。**オフENSEが押しているかどうかに関係なくオフENSEファウルを宣する。**

- ・オンボールスクリーン : 腕を伸ばし広げる –オフENSEファウル

<https://youtu.be/um3zPSHYKrY>

スクリーンをかけるときにブラック#5は両手を伸ばしてイエロー#6を押しつけている。**オフENSEファウルを宣する。**

・オンボールスクリーン：腕を伸ばし広げる - オフェンスファウル

<https://youtu.be/JYHFmFJjUK0>

スクリーンをかけるときにホワイト#5はディフェンスのブラック#6に両手で触れている。オフェンスが押ししているかどうかに関係なくオフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：腕を伸ばし広げる - オフェンスファウル

https://youtu.be/svv8_XqnX3E

スクリーンをかけるときにイエロー#4がブラック#7に両手で触れている。オフェンスが押ししているかどうかに関係なくオフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：腕を伸ばし広げる - オフェンスファウル

<https://youtu.be/kPIBpdoPap8>

スクリーンをかけるときにブラック#6はディフェンスのイエロー#5に両手で触れている。オフェンスが押ししているかどうかに関係なくオフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：腕を伸ばし広げる - オフェンスファウル

<https://youtu.be/qvmo3QRGrac>

スクリーンをかけるときにブラック#5はディフェンスのイエロー#7に両手で触れている。オフェンスが押ししているかどうかに関係なくオフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：腕を伸ばし広げる - オフェンスファウル

<https://youtu.be/c26bDR0OshY>

スクリーンをかけるときにホワイト#5はブルー#6を両腕で押しつけている。オフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：ムービングスクリーン - オフェンスファウル

<https://youtu.be/2IhX1PiH2eg>

スクリーンをかけるときにブラック#5は動いたままでホワイト#1とコンタクトを起こし、押しつけている。オフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：ムービングスクリーン - オフェンスファウル

<https://youtu.be/fx7TzTC04ns>

オレンジ#6のスクリーンはリーガルスクリーンではない。スクリーンから動き出しながらオレンジ#6はホワイト#4を掴んでいる。オフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：掴む/ムービングスクリーン - オフェンスファウル

<https://youtu.be/ENRxKYzQ5IQ>

グリーン#23はスクリーンをかけながらホワイト#20を掴み、動きの自由（FOM）を妨げてグリーン#7に対してディフェンスができないようにしている。オフェンスファウルを宣する。

・オンボールスクリーン：掴む - ディフェンスファウル

<https://youtu.be/l87MNHGtWTE>

ブルー#5がリーガルスクリーンをかけたあと、ホワイト#3に掴まれてバスケットへ向けてロールすることを妨げられている。ディフェンスファウルを宣する。

・オフボールスクリーン：プッシュオフ - オフェンスファウル

<https://youtu.be/1nb-dlIuxyQ>

ブラック#3はイエロー#4を押しつけてブラック#7のスクリーンに引っ掛けることで自分のスペースを広く確保しようとしている。ブラック#7はイエロー#4に両手を当て、腕を伸ばして押しつけている。オフェンスファウルを宣する。

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も、アンスポーツマンライクファウルがプレーヤーの1回目または2回目とも関係なく、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：

アンスポ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回目	チームファウル7～9回目	チームファウル10回目以降
プレーヤーの 1回目の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
プレーヤーの 2回目の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。

テクニカルファウル（TF）の罰則：

ディフェンスのプレーヤーのTF	オフENSEのプレーヤーの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ENSEのチームのポゼッション	オフENSE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。

7-1 例： A1 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。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ENSE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ENSEファウルにはフリースローが与えられない。オフENSE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がディフレクション（ボールスナップなど）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ense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にはさらに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がショ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る。このアンスポーツマンライクファウルがB1の1個目の場合、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。これがB1の2個目のアンスポーツマンライクファウルの場合、B1は失格・退場となり、ボール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に与えられる（コインフリップの結果は考慮されない）。

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) 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のディフェンスファウル。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：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：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。

事例ビデオ

・プロテクトシューター ー着地のスペースーディフェンスファウル

<https://youtu.be/nLrno-RLoX1w>

ショットを放とうとするオレンジ#3をディフェンスするためにホワイト#4がアウトサイドへ出る。オフenseのプレーヤーが着地する前にディフェンスのプレーヤーが着地点を奪い体にコンタクトを起こしている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

・プロテクトシューター ー着地のスペースーディフェンスファウル

<https://youtu.be/SGBoV-uz9tM>

ホワイト#4がブラック#6の着地点を奪い体にコンタクトを起こしている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

・プロテクトシューター ー着地のスペースーディフェンスファウル

<https://youtu.be/dPn1fMTXskY>

ブラック#3がホワイト#3の着地点を奪い体にコンタクトを起こしている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

・プロテクトシューター ー着地のスペースーディフェンスファウル

https://youtu.be/d3clF7L4_o8

ブラック#7がシューターの着地点を奪いショットのリリースのあと着地時にコンタクトを起こしている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

・プロテクトシューター ー着地のスペースーディフェンスファウル

<https://youtu.be/gf9PXdv5t7M>

オフェンスのプレーヤーが着地する前にディフェンスのプレーヤーが着地点を奪い、体にコンタクトを起こしている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

・プロテクトシューター ー着地のスペースーノーコール

<https://youtu.be/XDvBlxetGHs>

オレンジ#3がショットを放とうとするホワイト#4をディフェンスするためにアウトサイドへ出ていく。ディフェンスのプレーヤーは遅れ、着地点を奪っているがコンタクトは起きていない。**リーガルディフェンスプレー。**

・プロテクトシューター ー腕へのコンタクトーディフェンスファウル

<https://youtu.be/TyIcbEnyc5Y>

イエロー#3がショットを放とうとするブラック#5の腕に触れている。**アクトオブシューティング中のディフェンスファウルを宣する。**

7-1 1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話し、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。

7-1 2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。

7-1 3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

イクファウルで失格・退場となる。

7-1 4例 : A 1 が2ポイントフィールドゴールを狙ってシュートを試み、B1にファウルをされた。2本のフリースローがA 1 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。

7-1 5例 : A 1 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。

7-1 6例 : B 1 がシュートの動作中のA1にファウルをし、A1のフィールドゴールのシュートは成功した。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。

解説 : 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。

7-1 7例 : A 1 が2ポイントフィールドゴールのシュートを試みたときに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A 1 はB 1 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。

7-1 8例 : A 1 はフィールドゴールのシュートの最中に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。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。

7-21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10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)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 : B1がA1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。A1は立ち上がるとB1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A1の1個目の、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 : 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。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、続いてチームB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イ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）：
ー得点されたチームのプレイヤーは、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。
ー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：
ー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。
ー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（**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： 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、明らかにディフェンスを始めている。

(a)チームAはA2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A2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： 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に接触することなく、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A2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はチームB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はチームB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： B1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： B1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： 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。

事例ビデオ

・ノークリアバイオレーション

<https://youtu.be/Pdz2cSQ-zQ>

ブラック#4は成功したFTの後にゴール下からパスを受けた。彼の片足はアークの内側、もう一方の足はアークの外側にあり、シューティングモーションを始める前にアークの内側の足をフロアから離さなかった。**ショットがリリースされた瞬間にノット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。

事例ビデオ

・ノークリアバイオレーション

<https://youtu.be/1QO8WKwLJCM>

ホワイトチームのショットのあとにブラック#6が(アウトオブバウンズになりそうになりながらであっても)リバウンドを掴みボールのコントロールを得た。ホワイト#3がボールのコントロールを得たが、ショットを狙う前にボールをアークの外側にクリアしなかった。**ノットクリアードボールのバイオレーションを(ショットの)ボールがリリースされた瞬間に宣する。**

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：アークのトップでB1とA1がチェックボールを行うとき、B1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と同じく、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。

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。

事例ビデオ

・ディレイオブゲームー警告/テクニカルファウル

<https://youtu.be/JfqrS05kKTK>

チェックボール時にホワイト#7はブラック#6が明らかにボールのコントロールを得る前に即ボールにプレーしている。ディレイオブゲームの警告を宣する。以降ホワイトチームによるどのようなディレイオブゲームの行為についてもテクニカルファウルを宣する。

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：ポジ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 ストリーング

9-1 ストリー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、オフェンス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ェンス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）した瞬間に動き始める。

9-3 ボールがクリアされたあと、オフェンス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ない。次にボールがデ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：A1の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、ボールがデ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ー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、交代したプレーヤーがゲームクロックの動き出していない間でも再び出退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：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：ボールはデ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。ボールがデッドの状態なら、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、最初のデ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デッドになったときのみで、ボールがライブのときには請求できない。(第8条8-1)

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。よってボールがデ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、請求はオーバータイムのボールデッド時に認められる。

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、かつ、もしくはそのショットが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ためだけに使用される。

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り採用される。

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

- ・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。
- ・新たなチームポジ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
- ・ポジ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。ショットの動作（アウ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、次にボールポジションが変わるか、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、チームがポジションを得るか、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有効な得点後にゲームを止めることができる。

1 2 - 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A1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。A1がファウルをし、B1はA1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：B1による、A1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。

1. チャレンジが成功した場合、A1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、DQ、UF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。

1 2-2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。A2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、A1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。

1 2-3例：ショットクロックが終了する間際に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。

1 2-4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。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：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）。

2. チャレンジが失敗した場合、A1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。

1 2-5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。A2がリバウンドを取って得点をした。A2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。B1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。

1 2-6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。

1 2-7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。

1 2-8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

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のかどうかをレビューする。

1 2-9 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。

1 2-1 0 例：競技時間残り5:30でA1とB2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にポジションを与えた。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できない。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、競技時間最後の2分間かオーバータイムでのみ認められる。

1 2-1 1 例：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 が新たなボールポジションを得て、A 1 がA 2 からパスを受けた時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できない。判定を宣していないスコアに結びついた事象はチャレンジの対象ではない。

【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200USド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提供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

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。

ダイレクトエリミネーションゲーム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、その試合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、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（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、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 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。