

FIBA 3x3 公式解説 2020年4月バージョン変更点

FIBA より『OFFICIAL 3x3 BASKETBALL RULES OFFICIAL INTERPRETATIONS APRIL 2020』が発行され以下の変更点が反映、採用された。(以下、黄色でハイライトした箇所が前バージョン (APRIL 2019) から変更・追記された点) 日本国内では、2020年4月より採用する。
原文 : <https://fiba3x3.com/docs/fiba-3x3-basketball-rules-interpretations-yellow-version.pdf>

① 第5条 得点 : 「ショット以外 (ドリブル、パス) でディフェンスが触れたボールがバスケットを通過した際の得点」が追加

※5on5 と処置が異なるケース (5on5 ではドリブル又はパスのボールをディフェンスが触れて、バスケットを通過した場合は常に 2 点となりゲームキャプテンに記録されるが、3x3 では、ボールを最後にコントロールしていたオフェンスの位置により 1 点又は 2 点となり、最後にボールをコントロールしていたオフェンスのプレーヤーに得点が記録される)

5-2 例 : A1 がドリブルをしている。B1によってタップされたボールがバスケットを通過した。

(a) A1 はアークの内側にいた

解説-1 : A1 は1ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1 に1点が記録される。

(b) A1 はアークの外側にいた

解説-2 : A1 は2ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1 に2点が記録される。

5-3 例 : A1 がA2 にパスをした。B1 が触れたパスのボールがバスケットを通過した。

(a) A1 はアークの内側にいた

解説-1 : A1 は1ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1 に1点が記録される。

(b) A1 はアークの外側にいた

解説-2 : A1 は2ポイントフィールドゴールエリアにいたため、A1 に2点が記録される。

② 第7条 ファウル/フリースロー : 「ファウルの罰則が等しく、処置が相殺される例」が追加

7-16 例 : B1 がショットの動作中のA1にファウルをし、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。

(a) A1のフィールドゴールのショットは成功した

解説-1 : 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。

(b) A1のフィールドゴールのショットは失敗した

解説-2 : 両ファウルの罰則は等しいため相殺される。ファウルが起きた時にボールは空中にあったため、ゲームはチームBのチェックボールで再開される。(ジャンプボールシチュエーションのため)

③ **第 8 条 プレーに関する規則：「ショット成功後の NCSC（ノンチャージセミサークル）内でのディフェンスファウルの取扱い」が追加**

8-17 例：A 1 がフィールドゴールを決めた。B 1 がボールをコントロールした。セミサークルの内側の A 2 が B 1 に対してディフェンスを始め、コンタクトファウルをした。

(a) A 2 の行為より以前にチーム A はディレイオブゲームの警告を受けていなかった

解説- 1：コンタクトファウルは無視される。（ファウルが UF、DQ の場合を除く）審判はゲームを止め、チーム A にディレイオブゲームのオフィシャルワーニングを与える。

(b) A 2 の行為より以前にチーム A はディレイオブゲームの警告を受けていた

解説- 2：コンタクトファウルは無視される。（ファウルが UF、DQ の場合を除く）審判はゲームを止め、チーム A にディレイオブゲームのテクニカルファウルを宣する。

④ **第 9 条 ストーリング：「靴紐を結び直すなど、身に付けているものをなおす行為でプレーヤー交代する場合」は「その行為でゲームが遅延する場合」との要件追加及び「ボール保持後に 5 秒以上バスケットに背を向けてドリブル又は保持した場合のストーリング」の具体的な例が追加**

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 秒以上継続してボールを保持またはドリブルした場合、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）ことによりゲームが遅延する場合、その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出場することは出来ない。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。

9-3 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 A 1 が、バスケットの近くにいる A 2 へパスをした。A 2 はバスケットに背を向けて 2 秒間ボールを保持し、バスケットに背を向けたままで 2 秒間ドリブル、その後バスケットに背を向けたまま 1 秒間ボールを保持した。

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。

⑤ **第 11 条 タイムアウト：「ショット成功後に、無効なタイムアウト請求があった場合」の対応として、前バージョンでは「チェックボールで再開」とされていたが、「ゲームをそのまま継続」に訂正**

11-1 例：オーバータイムで A 1 のフィールドゴールが成功したあと、B 1 がタイムアウトを請求した。

解説：ボールはフィールドゴールの後でもデッドにはならず、チーム B にポゼッションが移る。タイムアウトの請求は無視され、認められない。チーム B はボールをドリブルかパスでリング下（エンドラインの外ではなく）からコート内のアークの外へ運ぶことによってゲームを継続しなければならない。