



バスケットボール3x3

競技公式ルール

Special Olympics





バスケットボール3x3 競技公式ルール

Special Olympics



1. 適用するルール	3
2. 公式種目	3
3. 3対3競技	3
4. コートと設備	7



1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス(SO)のバスケットボール公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスバスケットボール競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは国際バスケットボール連盟(FIBA)のルール(参照: <http://www.fiba.com>)を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールおよびスポーツルール第I章 総則と矛盾する場合以外はFIBAあるいは国内競技団体(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールが適用される。

参考: スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照のこと

2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

3対3競技

ユニファイドスポーツ®3対3競技

3. 3対3競技

3.1 ディビジョニング

- 3.1.1 ヘッドコーチは、ディビジョン分けのために、選手および/またはチームのスキル評価データを提出することを強く推奨する。
- 3.1.2 また、ヘッドコーチは、コート上でのプレー能力の観点から、ベスト3の選手を特定しなければならない。
- 3.1.3 チーム得点は、上位4人の得点を合計し、その合計を4で割って決定する。
- 3.1.4 その後、クラス分けの最終決定として、クラス分けラウンドを行う。クラス分けラウンドは、その大会の規模に最も適したプロセスを用いて実施することができる。これには、評価テスト、ビデオ、スイス・ラダー・システム、またはストレート・トゥ・コンペティション・フォーマットなどを使用することができる。
- 3.1.5 クラス分けラウンドでは、各チームは1試合8分以内の試合を1試合以上行う。
 - 3.1.5.1 競技のバランスを保つため、プールプレーの期間中、チームはどのプールからも移動することができる。ディビジョニング委員会は、メダルラウンド前にディビジョニングを調整する権利を有する。
 - 3.1.5.2 試合とディビジョニングプロセスの完全性を保証するためにあらゆる努力が払われる。委員会の最終的な目標は、同じような能力を持つチームからディビジョンを選択することである。委員会の決定は最終的なものであり、異議を申し立てることはできない。
- 3.1.6 各チームは、チームメンバー全員と対戦することが求められる。



3.2 ゴール

- 3.2.1 3対3バスケットボールは、スペシャルオリンピックスのバスケットボール競技への参加チームを増やす手段として利用される。
- 3.2.2 競技能力の低いアスリートがフルコートでのプレーに進むまでの準備手段にもなる。

3.3 コートと用具

- 3.3.1 バスケットボールコートのどちらの半面を使用してもよいもよい。コーチは、バスケットゴール下のエンドライン、左右のサイドライン、ハーフコートラインに囲まれたエリアとする。
- 3.3.2 すべての選手は、識別番号の付いたバスケットボールの服装を着用し、平らなゴム底の運動靴を履かなければならない。
- 3.3.3 チームユニフォームのシャツとショーツは、上下同色の単色としなければならない。
- 3.3.4 アンダーシャツを着用する場合は、ユニフォーム本体の色に合わせ、同色または白でなければならない。アンダーシャツは選手の一部または全員が着用し、半袖でもタンクトップでもよい。切りっぱなしやぼろぼろのものは不可。背番号はすべてNGBの仕様に従うこと。
- 3.3.5 ヘッドカバー：ヘッドカバーは許可されているが、FIBAの規則に従う必要がある。
- 3.3.6 医療用ヘッドカバーと同じ安全基準を満たすものでなければならない。ヘッドカバーは、装飾のない単色の無地でなければならない。
- 3.3.7 ユニフォーム規定を守らない者は、試合への出場を認めない。

3.4 チームと選手

- 3.4.1 チームは、先発メンバー3人と交代要員2人の合計5人までとする。
 - 3.4.1.1 3x3バスケットボールは3対3の試合である。従って、各チームは選手3人で試合を始めなければならない。選手のケガや病気によってゲーム開始後に3名以下となる可能性もあるが、ゲーム開始時には3名いなければならない。ユニファイドの3x3については、その最低比率が1名のアスリートに対しパートナー1名となる。失格や負傷のために最低比率を満たせない場合、そのチームは試合を棄権しなければならない。

3.5 ゲーム

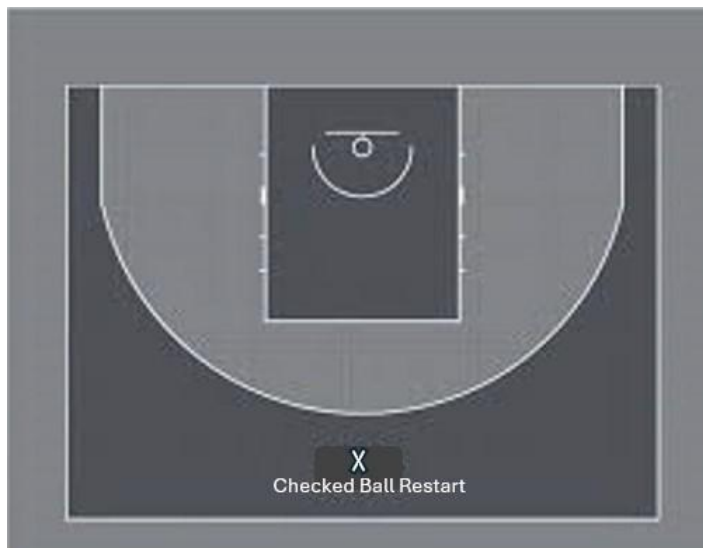
- 3.5.1 ゲームは10分間、あるいはどちらかのチームが21点獲得するまで続けられる。フィールドゴールが決まるたびに1点が入り、アークの外からのショットであれば2点入る。1回のフリースローの得点は1点。
- 3.5.2 オールデッドボールの場合は（例、ファウル、反則、ファウル付きフィールドゴール、タイムアウト）時計を止め、ストップクロックが適用される。



- 3.5.3 コートにショットクロックが設置されている場合、チームは12秒以内にショットを試みなければならない。時計は、ボールがオフェンス側プレイヤーの手に渡った時点（ディフェンス側プレイヤーとの交代の後、またはバスケット下のフィールドゴール成功の後）から開始される。
 - 3.5.4 注：コートにショットクロックがなく、チームが十分にバスケットにアタックしようとしていない場合、レフリーは最後の5秒を数えて警告を与える。
 - 3.5.5 フィールドゴールを決めた後も時計は動き続ける。
 - 3.5.6 **ボールの所有権を巡るコイントスで試合開始となる。コイントスで勝ったチームがボールの所有権を取るか、または延長戦に入った場合のためにここでは所有権を取らないかを決めることができる。ジャンプボールは行わない。**
 - 3.5.7 規定の時間が終了した時点で同点により延長戦が必要となった際は、試合開始時にオフェンス側だったチームが先にボールを所有する。2点先取したチームが勝ちとなる。
- 3.6 競技
- 3.6.1 ボールがデッドになった後のボールは審判が扱う。
 - 3.6.2 ファウルやヴァイオレーションが宣せられたとき、または審判がホイッスルを吹いたときにボールはデッドとなる。フィールドゴールが決まった後ボールは生きている。
 - 3.6.3 すべての場合（ファウル、バイオレーション、アウト・オブ・バウンズ、タイムアウト）で、インバウンド地点はアークの外/トップ・オブ・ザ・キー/チェックボール（守備側の選手が攻撃側の選手にボールを渡す）の背後となる。
 - 3.6.4 ボールがデッドになった後に、どちらかのチームに与えられるボールの所有権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。
 - 3.6.5 ボールの所有権が代わるとき、オフェンスになったチームは一度ボールをファウルラインのアークの外側まで運ばなければならない。プレイヤーのどちらの足もアークラインの内側またはアークライン上にない場合「アークの外側」にいるとみなされる。



- 3.6.6 ボールを奪ったディフェンス側が、ボールをアークの外側に運ばずにシュートした場合はヴァイオレーションとなる。ボールを奪ったディフェンス側が、アークの外側にそのボールを運ばずにシュートした場合は、デッドボールとしてボールの所有権はオフェンス側に戻り、アーク外側のコート「X」の位置からチェックボールでプレーを開始する。



- 3.6.7 選手交代はチェックボール前のボールがデッドのときに行って良い。交代選手は、コートの外へ出たチームメートと身体的接触（握手）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う。交代には審判やテーブルオフィシャルズ（係員）の合図を必要としない。
- 3.6.8 各チーム60秒のタイムアウトを1回取ることができる。審判はプレイヤーがケガをしたときにタイムアウトを宣告できる。
- 3.6.9 バスケットの支柱がコート内にある場合、ボールを保持していないプレイヤーの身体が支柱に触れても、アウトオブバウンズとはみなされない。ボールが支柱に当たった場合は、アウトオブバウンズとみなされる。また、支柱を利用して試合を有利に運ぼうとしたり、相手を不利にしようとしたりしてはならない。



3.6.10 コート上のプレイヤーへのコーチングは禁止する。ベンチにいるすべてのプレイヤー、タイムアウト中、交代要員、ベンチに座っているプレイヤーに対するコーチングは認められる。

3.6.11 審判は、プレイヤーやコーチによる口頭や手でのタイムアウトの要求を認める。

3.7 ファウルとペナルティ

3.7.1 ファウルとは、相手との身体的な接触やスポーツマンらしくない行為を含むルール違反のことであり、反則者に対してはペナルティが課せられる。

3.7.2 シュート中でないプレイヤーに接触ファウルが犯された場合：

3.7.2.1 試合は、反則をしなかったチームによるチェックボールで再開される。

3.7.2.2 反則したチームがチームファウルの状況にある場合、7回目のチームファウルの時点で2本のフリースローが与えられる。10回目のチームファウルの時点で、2本のフリースローとボールの所有権が与えられる。

3.7.3 シュート中のプレイヤーに接触ファウルがあった場合、そのプレイヤーには次のようにフリースローの本数が与えられる：

3.7.3.1 フィールドゴールエリアから放たれたショットが成功した場合、そのゴールはカウントされ、さらに1本のフリースローが与えられる。7つ目のチームファウル時点で2本のフリースローが与えられる。10回目 チームファウルの時点で、2本のフリースローとボールの所有権が与えられる。

3.7.3.2 インサイドアークから放たれたショットが失敗した場合、1フリースローが与えられる。7回目のチームファウルの時点で、2本のフリースローを与える。10回目 チームファウルの時点で、2本のフリースローとボールの所有権が与えられる。

3.7.3.3 アークの後ろから放たれたショットが失敗した場合、2本のフリースロー、テクニカルファウルは、チームファウルとして数えられる。

3.7.4 相手側には1本のフリースローが与えられる：

3.7.4.1 フリースローは直ちに行う。フリースローの後、チェックボールは、ボールをコントロールしていたチームまたはテクニカルファウルがコールされたとき、ボールを持っている権利がある。

3.7.4.2 有効なフィールドゴール、または最後のフリースローが得点された場合、ゲ



ームは最後のディフェンス側チームのチェックボールで再開される。

3.7.4.3 どちらのチームもボールを支配しておらず、またボールを得る権利もない場合、ジャンプムのボールの状況が発生する。試合はチェックボールで再開される。

3.7.5 すべてのアンスポーツマンライクファウルは、チームファウルとして2ファウルとみなされる。

3.7.6 プレイヤーの最初のアンスポーツマンライクファウルは、2本のフリースローの罰則とし、ボールの所有権はない。プレイヤーに対する最初のアンスポーツマンライクファウルが、シュート中のプレイヤーに対して行われ、ゴールが成功した場合、そのファウルはカウントされ、さらに2本のフリースローが与えられる。

3.7.7 2回目のアンスポーツマンライクファウルは、フリースロー2本とボールの所有権が与えられる。プレイヤーに対する2回目のアンスポーツマンライクファウルが、シュート中のプレイヤーに対して行われ、ゴールが成功した場合には、2本のフリースローが追加され、ボールの所有権が与えられる。

3.8 競技会適用事項

3.8.1 “ダブルドリブル”はヴァイオレーションである。

3.9 ユニファイドスポーツ®

3.9.1 ユニファイドスポーツ®チーム競技3x3

3.9.1.1 登録選手には同数のアスリート、パートナーが含まれる。

3.9.1.2 3x3チームバスケットボール（ゲーム開始時、コートに3人／チームはゲーム開始後、最小2人コートに立たなければならない）：

3.9.1.2.1 2A/1P（ゲーム開始時）

3.9.1.2.2 1 A/1P

3.9.2 すべての種目において、アスリートとユニファイドパートナーは、同程度の年齢と同程度の競技能力でなくてはならない。同程度の年齢と能力に関する詳細については、スポーツルール第1章総則14.1.2を参照のこと。

3.9.3 アスリートはアスリートと、パートナーはパートナーとしか交代できない。

3.9.2.1 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチがいなければならない。



4. コートと設備

4.1 バスケットボール

- 4.1.1 3x3競技は、12歳以上のすべての選手（男女）が3x3ボール（円周720～740mm／重量580～620g）を使用する。

4.2 バスケット

- 4.2.1 バスケットはバックボード、リング、ネットから成る。
- 4.2.2 競技に際しては、リングの高さを通常床上3.05m（10ft）に設置する。
- 4.2.3 ジュニアディビジョンの競技では床上2.60m（8.5ft）に設置してもよい。