



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2021

国際車いすバスケットボール

3X3競技規則

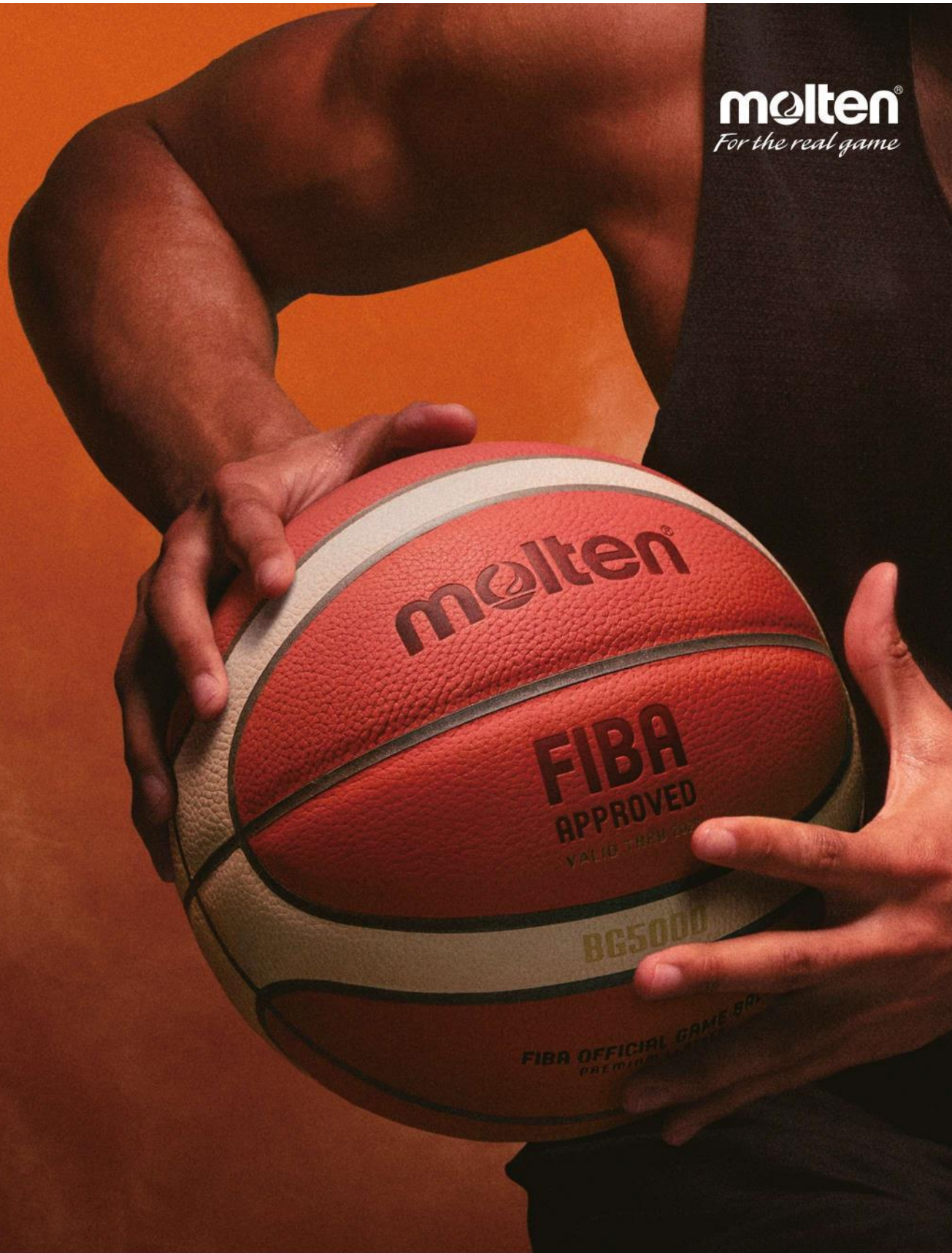
日本語版



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

molten[®]
For the real game



IWBF OFFICIAL GAME BALL



BG4500

[Size7] **B7G4500**

[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved
Premium Composite Leather

www.molten.co.jp



2021 車いすバスケットボール
3 X 3 公式競技規則

(一社)日本車いすバスケットボール連盟
2021年4月



本ルールブックは、IWBF:国際車いすバスケットボール連盟(1973年設立)によって公表されたものである。

著作権 : IWBF
編集 : IWBF
版 : 2021年第1版

無断複写・複製・転載を禁ず。出版者の書面による事前の許可がない限り、本出版物の一部またはすべてを、いかなる形式または、写真コピーを含む電子的または機械的を問わずいかなる手段でも複製、検索システムへ保存、転用することは認められない。

郵送先および事務所所在地

国際車いすバスケットボール連盟
International Wheelchair Basketball Federation
Route Suisse 5 - P.O. Box 29
1295 Mies, Switzerland
T e l : +41 22 545 00 00
F a x : +41 22 545 00 99
E - m a i l : info@iwbf.org Website <http://www.iwbf.org>

I W B F 技 術 委 員 会	
委員長	Mr. Cristian Roja (イタリア)
事務局長	Mr. Matt Wells(オーストラリア)
委員	Mr. Adolfo Damian Berdun(アルゼンチン) Mrs. Tonia Gomez-Ruf (スペイン) Mr. Edwin Wallaart (オランダ) Mr. Jon Burford (アメリカ)
小委員会	Mr. Ricardo Moreno (スペイン) Mr. Haj Bhanian(イギリス) Mr. José Cardoso(ポルトガル)
職権委員	Mr. Ulf Mehrens(IWBF 会長) Mr. Norbert Kucera(IWBF 事務局長)

日本語版競技規則と英語版競技規則の間で疑義が生じた場合、英語版が優先される。



目 次

第 1 章 3x3 車いすバスケットボールゲーム		
第 1 条	定義	1
第 2 章 プレーイングコート、用具・器具		
第 2 条	プレーイングコート	2
第 3 条	用具・器具	7
第 3 章 チーム		
第 4 条	チーム	10
第 5 条	プレーヤー:怪我	12
第 4 章 プレーの規程		
第 8 条	競技時間、同点とオーバータイム	13
第 9 条	ゲームの開始と終了	13
第 10 条	ボールのステータス(状態)	14
第 11 条	プレーヤーと審判の位置	15
第 12 条	ヘルドボールシチュエーション	15
第 13 条	ボールの扱い方	15
第 14 条	ボールのコントロール	16
第 15 条	ショットの動作中のプレーヤー	16
第 16 条	得点:ゴールによる点数	17
第 17 条	チェックボール	17
第 18 条	タイムアウト	18
第 19 条	交代	18
第 20 条	ゲームの没収	19
第 21 条	ゲームの途中終了	19
第 5 章 バイオレーション		
第 22 条	バイオレーション	21
第 23 条	プレーヤーのアウトオブバウンズ・ボールのアウトオブバウンズ	21
第 24 条	ドリブル	21
第 25 条	トラベリング	22
第 26 条	3秒ルール	22
第 27 条	5秒ルール	23
第 29 条	12秒ルール	23
第 30 条	ボールをクリアにすること	24
第 31 条	リフティング	25
第 6 章 ファウル		
第 32 条	ファウル	27
第 33 条	コンタクト(からだや車椅子の触れ合い)	27
第 34 条	コンタクトファウル	32
第 35 条	ダブルファウル	33



第 36 条	テクニカルファウル	34
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	35
第 38 条	ディスクォリファイングファウル	26
第 39 条	ファイティング	37
第 7 章 総則		
第 41 条	チームファウルの罰則	39
第 42 条	特別な処置をする場合	39
第 43 条	フリースロー	40
第 44 条	訂正できる誤り	42
第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー：任務と権限		
第 45 条	審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー	45
第 46 条	スポーツスーパーバイザー	45
第 47 条	審判：任務と権限	46
第 48 条	スコアラー：任務	48
第 49 条	スコアボードオペレーター：任務	48
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任務	49
第 9 章 プレーヤーのクラス分け		
第 51 条	プレーヤーのクラス分け	51
A	— 審判のシグナル	52
B	— スコアシート	60
C	— 抗議の手続き	64
D	— チームの順位決定方法	65
E	— U12カテゴリーへの適用	



3X3 競技規則において、プレーヤー、審判等の記述は便宜上の理由のみによって男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

本競技規則の条項は車いすバスケットボール公式競技規則に準ずるが、3X3 車いすバスケットボールに適用しないものは採用しない。これは、両競技規則の比較を容易にし、均一化することを目的としている。

第 1 章 ゲーム

(THE GAME)

第 1 条 定義 (Definitions)

1. 1 車いすバスケットボールのゲーム

3X3 車いすバスケットボールは、1 つのバスケットを使いそれぞれ 3 人のプレーヤーと最大 1 人の交代要員からなる 2 チームによってプレーされる。それぞれのチームの目的はバスケットに得点することおよび相手チームが得点することを妨げることである。

ゲームは、最大 2 人の審判、テーブルオフィシャルズ、およびスポーツスーパーバイザー(同席している場合)によって進行される。

1. 2 ゲームの勝敗

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。このサドンデス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)

競技時間が終わったときに得点と同点だった場合、オーバータイムを行う。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。

第2条 プレーイングコート (Playing Court)

2.1 プレーイングコート

正規の 3X3 プレーイングコート(以下「コート」)は、障害物のない水平で硬い表面とする。

(図 1)

コートの大きさはラインの内側からはかり、横 15m、縦 11m とする。(図 1)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)、など正規のバスケットボールコートと同じサイズのゾーンを含まなければならない。

コートは 3 つの色でマーキングしなければならない:制限区域とツーポイントエリアを 1 つの色、コートの残りのエリアを他の色、アウトオブバウンズエリアを黒とする。IWBF が推奨する配色は図 1 の通り。

【補足】国内大会においては、コートの配色は大会主催者の考えにより決めることができる。グラスルーツレベルにおいて 3X3 の試合は場所を問わずプレーできる。そのような場合、コートのマーキングは(マーキングを実施する場合)場所の広さに応じて適宜調整できる。ただし、IWBF3X3 公式大会ではパッドに覆われたショットクロックを備えたバックストップユニットを含め上記の条件に準拠しなければならない。

2.2 ライン

全てのラインは幅 5cm とし、白またはその他の対照的な色(1色)のみではっきりと見えるように描かれていなければならない。

【補足】対照的な色とは、コートや制限区域などに対して対照的とし、ラインとはっきり認識できる色を指す。

2.2.1 境界線(バウンダリライン)／境界エリア(バウンダリエリア)

コートは、バスケットの後ろのベースライン、バスケットの向かい側のエンドライン、両サイドラインで構成される境界線で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

エンドラインから 1m、サイドラインから 1.5m(会場の広さが十分ではない場合は例外的に最低 1m)、ベースラインから 2m の境界エリアをコートの周囲に設けなければならない。

スコアラーズテーブルとその椅子はエンドラインの後ろ、バスケットを正面に見て左手に配置される。例外的にコートのスペースが限られている場合、スコアラーズテーブルはエンドラインのコーナーに配置してもよい(図 5)。

【補足】国内大会においては、スコアラーズテーブルの位置は大会主催者の考えにより決定できる。スコアラーズテーブルの隣に車椅子 2 台(各チーム 1 台ずつ)を置くことができる交代用スペースを用意する(図 4)。

2.2.2 フリースローライン、制限区域(リストリクティッドエリア)、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、ベースラインおよびエンドラインと平行で、ベースラインの内側からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は 5.80m、ラインの長さは 3.60m とする。フリースローラインの中央はエンドラインとベースラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、ベースライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したライン、ベースラインの中央から左右 2.45m の点からフリースローラインを延長したラインと



の交点で区画されたコートの方角形の部分をいう。ベースラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したラインの全体の長さは 4.90m となる。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図 2 に示すとおりとする。

2. 2. 3 ツーポイントフィールドゴールエリア

チームのツーポイントフィールドゴールエリア(図 1・図 3)は、以下のラインで区切られたバスケットに近いエリアを除く、コートの全エリアをいう：

- 外側の縁までの距離がサイドラインの内側の縁から 0.90m となるようにベースラインと直角に描いた 2 本の平行な直線。
- バスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径 6.75m の半円。ベースラインの内側の縁から半円の中心までの距離は 1.575m とする。半円は 2 本の平行な直線と交わる。

ツーポイントライン(アーク)は、ツーポイントフィールドゴールエリアには含まれない。

2. 2. 4 ノーチャージセミサークル

ノーチャージセミサークルのエリアはコート上に描かれ、以下のとおり区切られる：

- バスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする、内側までが半径 1.25m の半円・その半円の端を、エンドラインと垂直でサイドラインと平行に、長さ 0.375m、ベースラインの内側の縁から 1.20m の位置まで延長したライン。

ノーチャージセミサークルエリアは、上記の平行な 2 本のラインの両端を結ぶ、バックボードの表面を直接真下に投影した仮想のラインを加えて完成する。

ノーチャージセミサークルのラインは、ノーチャージセミサークルエリアの一部である。



図1 プレーイングコート

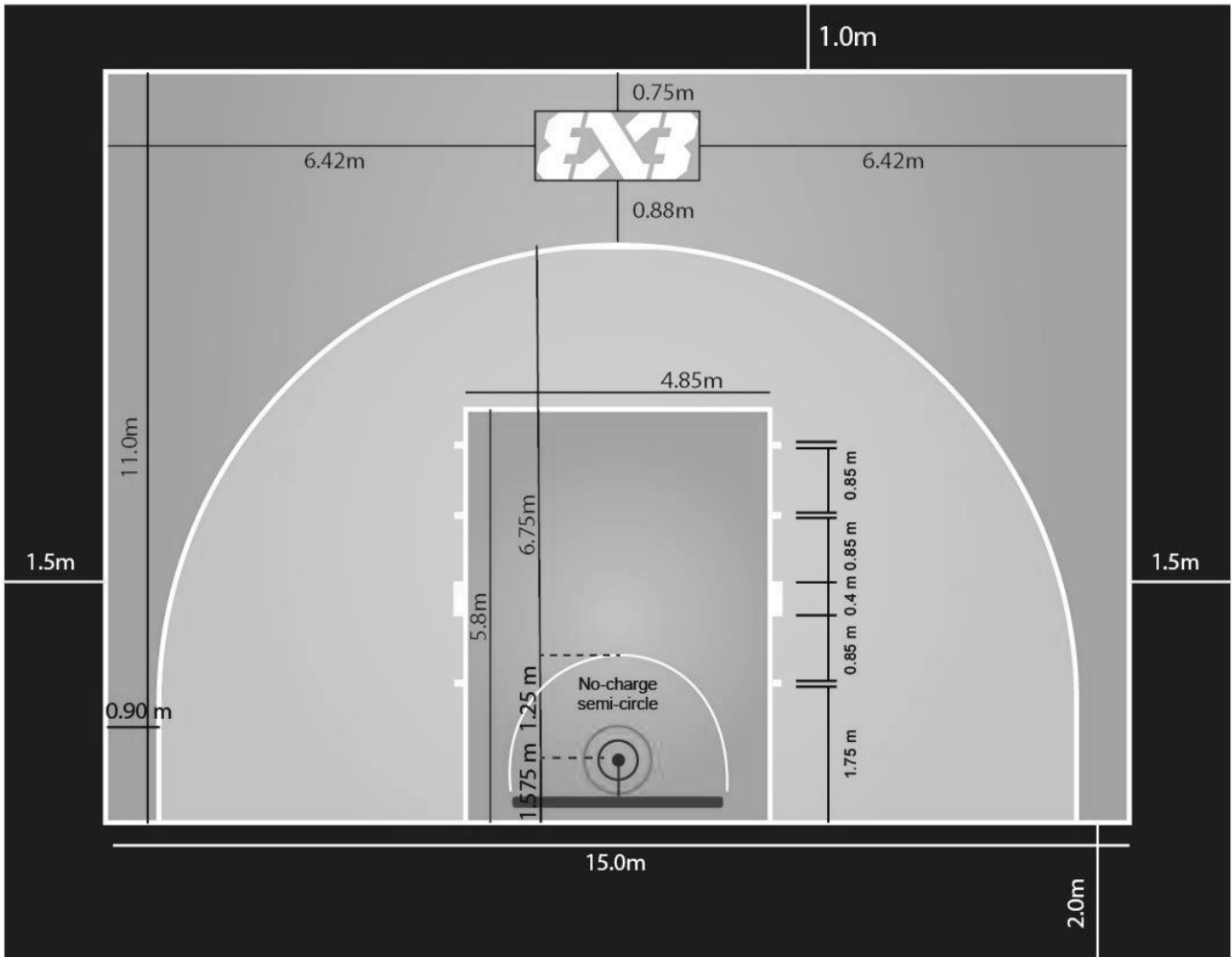


図2 制限区域

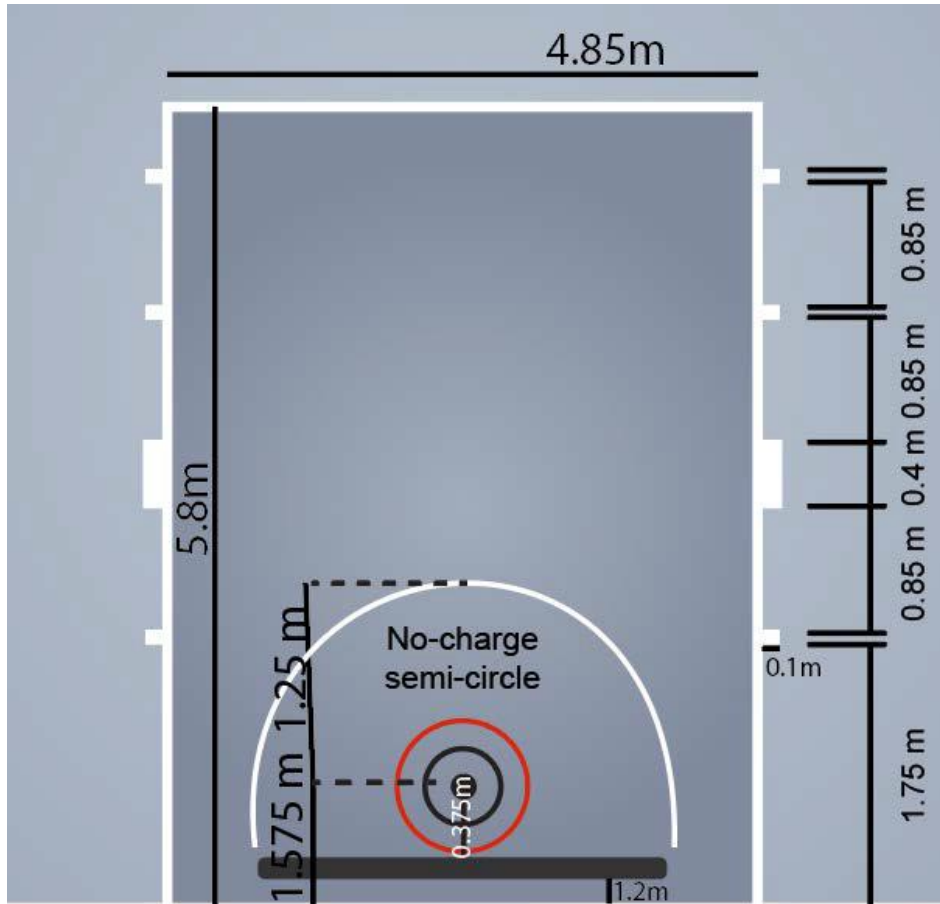


図3 ワンポイント/ツーポイントフィールドゴールエリア

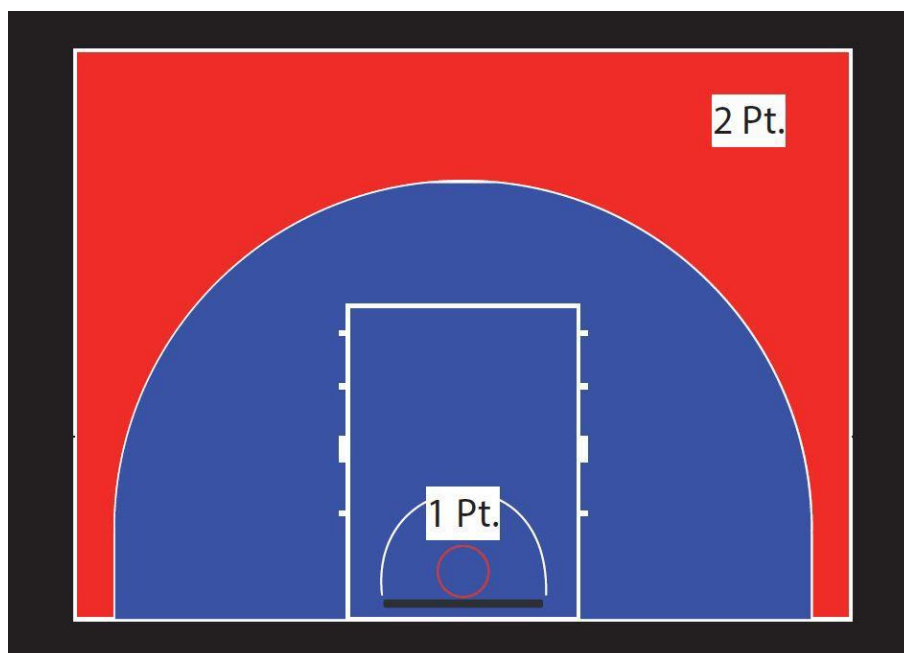




図 4 スコアラーズテーブルおよび交代席

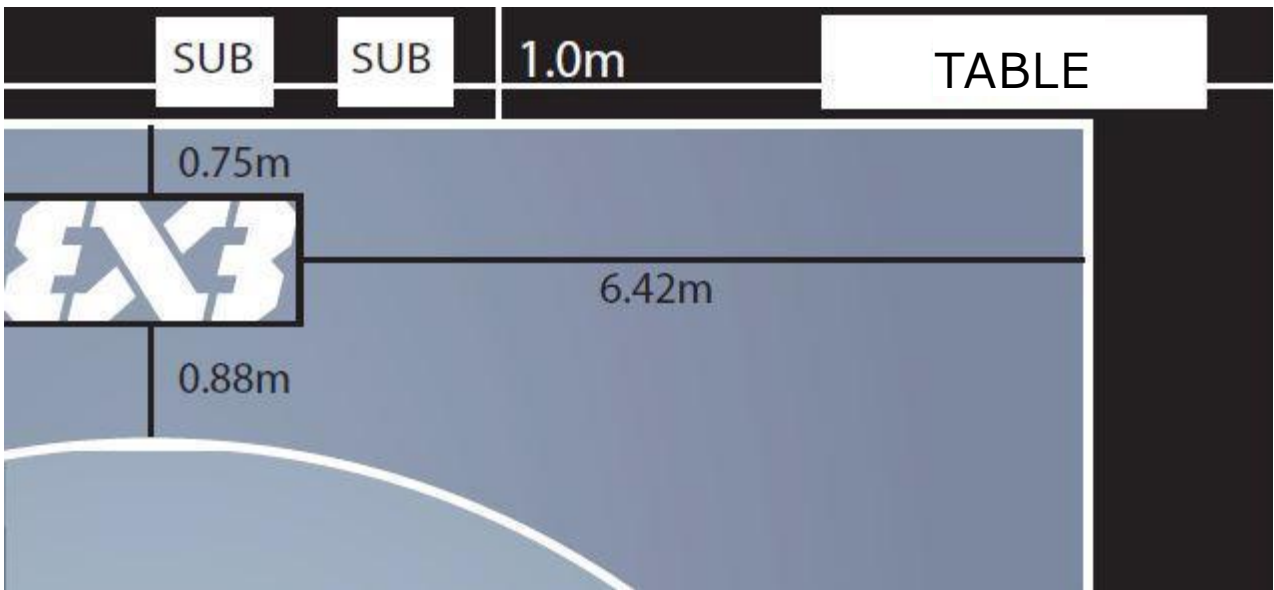
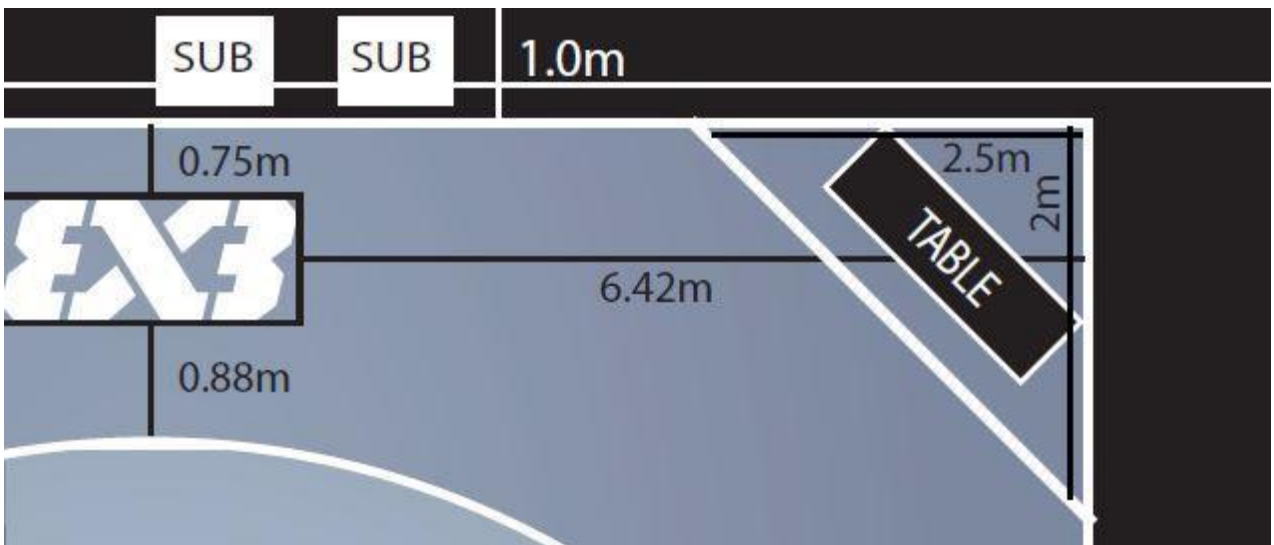


図 5 スコアラーズテーブルおよび交代席 (コートのスペースが限られている場合)





第3条 用具・器具 (Equipment)

3X3 車いすバスケットボールゲームを行うには以下の用具・器具が必要となる。

- バックストップユニット：
 - バックボード
 - プレッシャーリリースリングとネットからなるバスケット
 - バックボードサポート(パッドを含む)
- 3X3 オフィシャルボール
- ゲームクロック
- スコアボード
- ショットクロック
- 2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザー
 - ショットクロックオペレーター用のブザー
 - スコアラー/タイマー用のブザー
- スコアシート
- フロア
- コート
- 十分な光量の照明

【補足】IWBF 公式大会の場合、上記に加えて以下の用具が必要となる。

- FIBA Event marker プログラムを実行するためのパソコン(ラップトップ)。
- 有線の高速インターネット環境。

車いすバスケットボール用具のより詳細な説明については、車いすバスケットボール競技規則の用具に関する付記を参照のこと。

3.1 車椅子

3.1.1 車椅子はプレーヤーのからだの一部なので、特別な注意が払わなければならない。以下の規定に違反する車椅子はゲームに用いることはできない。

3.1.2 車椅子の前部または側部についている保護用水平バーは、最も前に出ている部分及びその全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。

そのようなバーは 2 個の前輪(以後、フロントキャスター)の間で、真っ直ぐでも角度があっても曲がっていても構わない。バーの外側の角度が 200 度以上になってはいけない。1 個のフロントキャスターの後ろにフットレストがある車椅子は、そのキャスターの前で、両方の大輪(以後、後輪)まで伸びている保護用水平バーがなければならない。

この計測はフロントキャスターが前向きの状態で行われる。保護用水平バーがない場合は、フットレストの最も前に出ている部分及び全ての長さを通して床から 11cm でなければならない。保護用水平バーがある場合は、そのバーの後ろのフットレストは、床につかない限り、どんな高さでもかまわない。(「解説と解釈」3.1.2 の図参照)

3.1.3 フットレストの下側は、コートを傷つけないようにしなければならない。床を保護するためにフットレストの下側にローラーバーを取り付けてもよい。車椅子の後部に転倒防止用のキャスター(以後、リアキャスター)をつけてもよい。



- 3.1.4 車椅子の後部のフレームまたは後輪の車軸に、常時床に接地するリアキャスターを 1 個または 2 個取り付けることができる。2 個のキャスター間の幅は、2 個の後輪の内側の幅を越えてはならない。プレーヤーが車椅子に座っていて、車椅子が前進の状態のとき、キャスターの下部と床の間隔は、2cm まで許される。リアキャスターは後輪の最後部を含む垂直面よりも突き出てはならない。これは車椅子が前進の状態ですべて計測される。

【補足】 この条文においてリアキャスターは車輪ではない。

- 3.1.5 クッションが使用されているときの床からクッション最上面までの高さ、及びクッションが使用されていないときのシート最上面までの高さは、以下の上限を超えてはならない。

- 1.0～3.0 点のプレーヤーに関しては 63cm
- 3.5～4.5 点のプレーヤーに関しては 58cm

計測はフロントキャスターが前向きで行いプレーヤーは椅子から離れていなければならない。

- 3.1.6 車椅子は、後部の 2 個の後輪と、前部の 1 個か 2 個の小輪を合わせた、計 3 個か 4 個の車輪を有する。後輪の直径は、タイヤも含めて最大 69cm とする。

車輪の中心は鋭い先端や突起物がなく、丸い構造でなければならない。

三輪車椅子の場合は、フロントキャスターは車椅子前部の水平なバーの中央で、しかも内側に取り付けなければならない。車椅子前部に 1 個しかフロントキャスターがない場合、それにもう 1 個のフロントキャスターを付け加えてもよい。反射したり点滅したりする光るものは、車輪、椅子、キャスターには認められない。

- 3.1.7 後輪にはそれぞれ 1 つのハンドリムを取り付けなければならない。

- 3.1.8 いかなる舵取り装置、ブレーキ、ギアを取り付けることは認められない。

- 3.1.9 床にタイヤ痕が残るようなタイヤおよびキャスターは認められない。タイヤ痕が簡単に除去できることが明らかな場合は、例外として認められる。

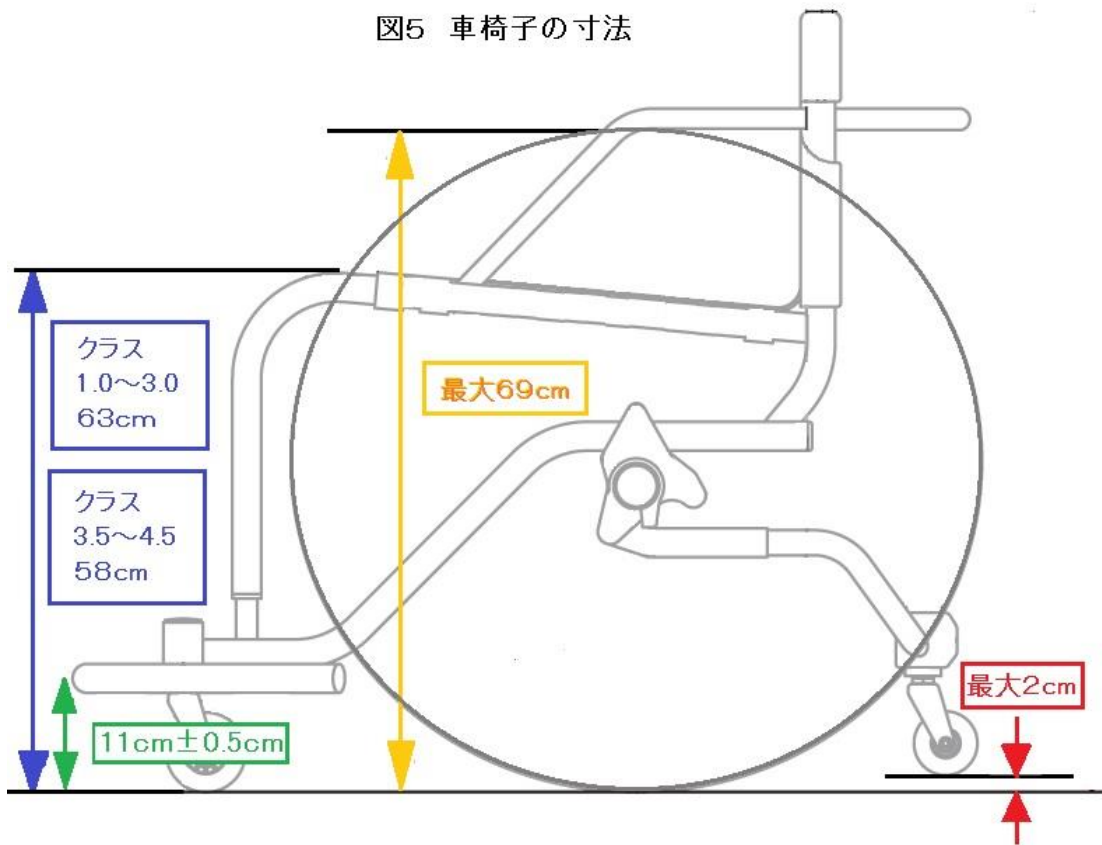
- 3.1.10 アームレストおよびプレーヤーの上体を支えるために車椅子に取り付ける器具は、プレーヤーの脚や正常に座ったときの胴体の線を越えてはならない。

- 3.1.11 車椅子の背もたれの後ろに取り付けられている水平バーの被覆は、1.5cm (15mm) 以上の厚みがなければならない。それは元の厚みの最大 3 分の 1 まで収縮するくらいの柔軟性を持ち、いくら収縮しても元の厚みの 50 パーセントの厚みを確保しなければならない。これは、被覆に急激な力が加わったときでも、それによる収縮が元の厚みの 50 パーセントを超えてはならないという意味である。この被覆は他のプレーヤーの負傷を防ぐために必要である。

注 1 : ゲーム中に、車椅子が機能しなくなったり安全でなくなったりする問題が発生することがある。審判は適切な時機にゲームを止めて、当該チームに車椅子を修理させることができる。もし、ゲームを止めてから 50 秒以内に修復が完了できない場合は、プレーヤーは交代しなければならない。

注 2 : ファウルが起こっていないのに、プレーヤーが車椅子から転落することがある。審判はプレーを止める適切な時機を判断する上で、そのプレーヤーを保護する必要性に注意を払わなければならない。

図5 車椅子の寸法



全ての場合において、座面の高さは、クッションを使用していればそのクッションを含めて床から座面の最も高い点までを計測する。

第4条 チーム (Teams)**4.1 定義**

- 4.1.1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件(年齢制限を含む)を満たしていなければならない。
- 4.1.2 チームメンバーは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記入されていれば、そのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。
- 4.1.3 競技時間中、チームメンバーとは以下を指す：
- プレーをする資格があり、コート上にいるプレーヤー。
 - プレーをする資格があり、コート上にいない交代要員。

4.2 ルール

- 4.2.1 各チームの構成は、プレーする資格のある4人以内のチームメンバー(コート上のプレーヤーが3人、交代要員が1人)及びベンチパーソナル(メカニック)1名とする。
【注意】ベンチパーソナルはコーチとしての活動はできない。コーチとベンチパーソナルはコート内に入る、交代席に座る、コートの外から指示することなどは禁止されている。
- 4.2.2 交代要員はチームメイトがコートの外に出た時にプレーヤーとなる。

4.3 ユニフォーム

- 4.3.1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：
- シャツは、チームメンバー全員が同じデザインの色や形のものとし、前から見ても後から見ても同じ色であることがはっきりとわかるものでなければならない。プレーヤーは、シャツの裾をパンツの中に入れておかなければならない。また、「オール・イン・ワン」のユニフォームを使用してもよい。
 - ユニフォームの下にどのような形のTシャツ(ロングTシャツを含む)を着用してもよいが、着用する場合は、全員が単色で同じ色のシャツを着用すること。(国内の大会対象)
 - パンツ(ショートパンツまたはズボン)は、チームメンバー全員が同じデザインの色や形のものとし、前から見ても後から見ても同じ色であることがはっきりとわかるものでなければならない。
 - パンツの下にパンツより長いアンダー・ガーマントをはいてもよいが、その場合は、チーム内で統一した色でなければならない。また、下半身用のサポーターやニー・ブレイス(膝の防具)等もチーム内で統一した色のものを着用する。(国内の大会対象)
- 4.3.2 チームメンバーはユニフォームの前と背中の見えやすい位置に、ユニフォームの色とはっきりと区別できる単色の番号をつける。
番号は、はっきりとわからなければならない。
- 背中の番号の高さは20cm以上とする。
 - 前の番号の高さは10cm以上とする。
 - 番号の幅(数字の太さ)は2cm以上とする。
 - 番号は、0、00、および1から99までとする。
 - チーム内で異なるプレーヤーに同じ番号を用いてはならない。



- ユニフォームに番号以外の表示（ロゴ・マークなど）をつける場合でも、前と背中中の番号が見えにくならないように注意する。どのような場合でも、番号の大きさを規定より小さくしてはならない。ユニフォームに広告や商標（大会主催者が認めたものでなければならない）をつける場合も、同様の規定を守らなければならない。ユニフォームに広告や商標、ロゴ・マークなどをつける場合は、番号から 5cm 以上離れていなければならない。

4.3.3 各チームは、淡色と濃色の 2 種類以上のシャツを用意しておかなければならない。

【補足】2 種類以上とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会では、大会主催の考えにより決定することができる。

- プログラムで先に記載されているチーム（またはホームチーム）が淡色のシャツを着用する。淡色のシャツは白色が望ましい。
- プログラムであとに記載されているチーム（またはヴィジティング・チーム）が濃色のシャツを着用する。濃色のシャツは、白色以外の濃い色とする。
- ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4.3.4 裸足でプレーすることは認められない。

4.4 その他に身につけるもの

4.4.1 プレーヤーは、バスケットボールのプレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。

身長や腕の長さを補ったり、そのほかどのような方法であれ、不当な利益をもたらしたりする用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4.4.2 プレーヤーは、他のプレーヤーにけがをさせる可能性のあるものを着用してはならない。

- 次のものは身につけてはならない：
 - 柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。
 - 他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。（指の爪は短く切っておくこと）
 - ヘアアクセサリーや貴金属類。
- 次のものは身につけても差し支えない：
 - 十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具。
 - 腕や脚のコンプレッションスリーブ。
 - ヘッドギアはユニフォームと同色または白、もしくは黒とする。ただし、チームのすべてのプレーヤーは同じ色を着用する。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があってはならない。
 - 膝の装具で、適切にカバーされているもの。
 - 負傷した鼻のプロテクター。（硬い素材でつくられたものを含む）
 - 無色透明なマウスガード。
 - 眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。
 - リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。
 - 腕や肩、脚等のテーピング。



○ 足首の装具。

同じチームの全てのプレイヤーの、腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

【補足】単色でチーム全員が同じ色であれば、シャツの下に着るTシャツ、サポーター、テーピングの色に規定はない。

- 4. 4. 3 ゲーム中にプレイヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。
- 4. 4. 4 ゲーム中、プレイヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。ただし、大会規定に取扱いが明記され認められた場合はその限りではない。
- 4. 4. 5 規則に示されていない用具・器具の使用や着用については、あらかじめ大会主催者の承認を得ておかなければならない。

第5条 プレーヤー：怪我（Players：Injury）

- 5. 1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5. 2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがシュットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我をしたプレイヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5. 3 怪我をしたプレイヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、あるいは治療を受ける場合、そのプレイヤーは交代をしなければならない。
- 5. 4 交代要員は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレイヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5. 5 ドクターの判断により怪我をしたプレイヤーが直ちに手当てを必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。
- 5. 6 ゲーム中に出血や傷口の開いているプレイヤーは、交代をしなければならない。そのプレイヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻るることができる。
- 5. 7 怪我をしたプレイヤーや、出血又は傷口が開いているプレイヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、そのプレイヤーはプレーを続行することができる。

第6条 キャプテン：任務と権限（Captain：Duties and powers）

この条項は採用しない

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

（Head Coaches and first assistant coach：Duties and powers）

この条項は採用しない

第 8 条 競技時間、同点とオーバータイム (Playing time, tied score and overtime)

- 8.1 公式大会における規定の競技時間(およびそれ以外の大会で推奨される規定の競技時間)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。
- 8.2 規定の競技時間とオーバータイムのインターバルは 1 分間とする。
- 8.3 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
- ゲーム開始前の選手紹介があったとき(もしあれば)、遅くともプレーヤーがコートに入ったとき。
 - オーバータイムが行われる場合は、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とき。
- 8.4 プレーのインターバルは、次のときに終わる：
- 規定の競技時間またはオーバータイムが始まるときにチェックボールのボールがオフENSEのプレーヤーの手に渡ったとき。
- 8.5 規定の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。オーバータイムでは 2 点を先取したチームの勝利とする。
- 8.6 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とき、あるいはその直前にファウルがあった場合、その罰則のフリースローは規定の競技時間が終わった後に行われる。このフリースローの結果としてオーバータイムを行う必要がある場合、規定の競技時間終了後に起こった全てのファウルはプレーのインターバル中に起こったものとみなし、その罰則のフリースローはオーバータイムを始める前に行われる。
- 8.7 ゲームクロックが使用できない場合、オーガナイザーの権限で競技時間もしくはサドンデスとなる得点の上限(またはその両方)を設定できる。IWF では競技時間にもとづいて得点の上限を設定するよう推奨している。(10 分/10 点、15 分/15 点、21 分/21 点)

第 9 条 ゲームの開始と終了 (Beginning and end of the game)

- 9.1 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。
- 9.2 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、オーバータイムが実施された場合その開始時のポゼッションのいずれかを選択できる。
- 9.3 両チームともコート上にプレーをする準備の整った 3 人ずつ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。この条項は IWF 3X3 公式大会にのみ適用される。
- 9.4 規定の競技時間またはオーバータイムは、ボールがオフENSEのプレーヤーの手に渡り、チェックボールが完了したときに始まる。
- 9.5 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るもしくは、どちらかのチームが 21 点または 22 点を競技時間内に獲得する(サドンデス)か、いずれかが起きた時点で規定の競技時間は終了する。
- 9.6 オーバータイムは、どちらかのチームが 2 点以上を獲得したときに終わる。



第 10 条 ボールのステータス（状態）（ Status of the ball ）

10. 1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。

10. 2 ボールは次のときにライブになる：

- ボールがオフェンスのプレーヤーの手に渡り、チェックボールが完了したとき。チェックボールのあとは審判が笛を鳴らすかゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴るまでボールはライブになる。
- 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。
- フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。

10. 3 ボールは次のときにデッドになる：

- ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
- フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
 - フリースローが続くとき。
 - 別の罰則（フリースローやポゼッション）があるとき。
- 規定の競技時間、サドンデスまたはオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
- ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - 審判が笛を鳴らしたあと。
 - 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あと。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったあと。

10. 4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：

- ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛を鳴らす。
 - 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る。
 - ショットクロックのブザーが鳴る。
- フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
- ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作中に、相手チームのプレーヤー、または相手チームの交代要員にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する。

次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：

- 審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作を起こした場合。
- プレーヤーのひと続きのショットの動作中に、規定の競技時間終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合。



第11条 プレーヤーと審判の位置 (Location of a player and an official)

11.1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。

プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、アーク、フリースローライン、制限区域を区画するラインやノーチャージセミサークルエリアを区画するラインを含む。

11.2 審判の位置も、プレーヤーと同じ方法で決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。

第12条 ヘルドボールシチュエーション (Held ball situations)

12.1 ヘルドボールは、両チームの1人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

12.2 ヘルドボールシチュエーション

次のとき、ヘルドボールシチュエーションになる：

- ヘルドボールが宣せられたとき。
- 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
- 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき。(ダブルフリースローバイオレーション)
- ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まる。また、載ったままになったとき。(ただし以下の場合を除く)
 - 次にフリースローが続く場合。
 - 最後のフリースローの後、そのチームのチェックボールが続く場合。
- どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- 両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前に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権利がないとき。

ヘルドボールシチュエーションになった場合、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開される。ショットクロックは12秒にリセットされる。

第13条 ボールの扱い方 (How the ball is played)

13.1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13.2 ルール

故意に車椅子のバンパーやタイヤでボールを押ししたり、足または脚でボールをけったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことはバイオレーションである。ただし、ボールが偶然に車椅子、



足または脚にあたりたり触れたりしてもバイオレーションではない。

13. 2 に違反することはバイオレーションである。

第14条 ボールのコントロール (Control of the ball)

14. 1 定義

14. 1. 1 チームコントロール(チームがボールをコントロールしていること)は、そのチームのプレイヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。
14. 1. 2 チームコントロールは以下のときに継続する：
- そのチームのプレイヤーがライブのボールをコントロールしているとき。
 - そのチームのプレイヤー同士でボールがパスされているとき。
14. 1. 3 チームコントロールは以下のときに終了する：
- 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき。
 - ボールがデッドになったとき。
 - フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレイヤーの手から離れたとき。
14. 1. 4 プレイヤーがボールをコントロールしているとき、またはコントロールしようとして、次のことをすればバイオレーション(タッチザフロア)である。
- 手以外のからだの部分がフロアに触れる。
 - 車椅子を前方または後方に傾け、タイヤやキャスター以外の部分がフロアに触れる。

第15条 ショットの動作中のプレイヤー (Player in the act of shooting)

15. 1 定義

15. 1. 1 ショットとは、フィールドゴールあるいはフリースローで、プレイヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、バスケットに向けて投げることをいう。
タップとは、バスケットに向けて、片手または両手でボールをはじくことをいう。
タップもフィールドゴールを狙うショットとみなされる。
15. 1. 2 ショットの動作は：
- プレイヤーがボールを相手チームのバスケットに向けて上向きに動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。
 - ショットをしようとしたプレイヤーの手からボールが離れ、ショットのフォロースルーが完了したとき(ショット後、からだのバランスをとるために手(腕)を下げ車椅子本体や後輪に触れようとしたとき)、あるいは明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる。
- プレイヤーがショットをしようとしたときに、腕をつかまれたために得点を妨げられることがある。この場合ショットをすることができずボールが手から離れなくても、ショットの動作であることに変わりはない。ショットの動作中のプレイヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレイヤーはショットの動作中であるとはみなされない。
- ボールを持ったプレイヤーの進行が規則で許される範囲内である場合は、タイヤをプッシュする数だけで、そのプレイヤーがショットの動作中かそうではないかを判断することはできない。
15. 1. 3 ひと続きのショットの動作とは：
- プレイヤーがボールを片手または両手で持ち、ショットをしようとする動作(通常は上方へ)をし始



めたときに始まる。

- ショットをしようとしているプレイヤーの腕、からだまたはその両方の動作が含まれることもある。
- ボールがプレイヤーの手から離れるか、プレイヤーが明らかに新たなショットの動作を起こしたときに終わる。

第 16 条 得点 : ゴールによる点数 (Goal : When made and its value)

16. 1 定義

16. 1. 1 ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか明らかに通過したときにゴールになる。
16. 1. 2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16. 2 ルール

16. 2. 1 ゴールによる得点は、バスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。
- フリースローによるゴールは 1 点。
 - アークの内側(ワンポイントフィールドゴールエリア)から放たれたゴールは 1 点。
 - アークの外側(ツーポイントフィールドゴールエリア)から放たれたゴールは 2 点。
- 【補足】二つの後輪はツーポイントフィールドゴールエリア(後輪はラインに触れてはならない)になければならない。フロントキャスターはワンポイントエリアにあってもよい。
16. 2. 2 ディフェンスのプレイヤーがボールの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、パスをはじく、相手プレイヤーの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、得点が認められ、得点は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イヤーに与えられる。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。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。
16. 2. 3 誤ってでも偶然にでもバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、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イヤーの得点として記録される。
16. 2. 4 ディフェンスのプレイヤーが故意にバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。最後にオフェンスだったチームのチェックボールからゲームを再開する。
16. 2. 5 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も含む。
16. 2. 6 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。
16. 2. 7 チェックボールあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするしかない。

第 17 条 チェックボール (Check - ball)

17. 1 定義

17. 1. 1 ボールがデッドになったあとで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。



17.2 手順

- 17.2.1 チェックボールを行うオフェンスのプレイヤーは、バックボードに正対してアークの外側のトップに位置し、全ての車輪をアークの内側やアークに触れてはいけない。
- 17.2.2 オフェンスのプレイヤーに正対したディフェンスのプレイヤーは、オフェンスのプレイヤーがボールをコントロールできるよう、通常のバスケットボールのパスで手渡すかバウンドさせて相手にボールを渡さなければならない。
- 17.2.3 チェックボールを行うオフェンスとディフェンスのプレイヤーの間に適切な距離(約 1m)が無ければならない。IWB3X3 公式大会では、この距離を保ってディフェンス、オフェンスの両プレイヤーを位置させるために 3X3 ロゴを使用する(オフェンス、ディフェンスの両プレイヤーはロゴに触れないよう、ロゴの長い方の辺に沿って正対する)
- 17.2.4 ゲーム中に、ディフェンスとオフェンスのプレイヤーの位置に問題が無く、正しくチェックボールが行われていれば、審判は何もする必要はなくプレイヤーにチェックボールを行わせる。プレイヤーが正しいポジションではない、またはチェックボールが誤った方法で行われようとしている場合は、チェックボールを正しく行うために、審判がボールをディフェンスのプレイヤーにパスをしてからチェックボールを開始させる。
- 17.2.5 規定の競技時間やオーバータイムの開始時には、審判がディフェンスのプレイヤーにボールを渡してからチェックボールを行う。

第 18 条 タイムアウト (Time - out)

18.1 定義

タイムアウトとは、プレイヤーまたは交代要員から審判への請求によって認められるゲームの中断のことをいう。

18.2 ルール

- 18.2.1 各チームに1回ずつタイムアウトが認められる。
- 18.2.2 両チームのタイムアウトに加え、IWB3X3 公式大会において、および大会オーガナイザーが採用した場合は、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、ゲームを通じて計 2 回の TV タイムアウトが実施される。
- 18.2.3 すべてのタイムアウトの長さは 30 秒間とする。
- 18.2.4 両チームともタイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。
- 18.2.5 「タイムアウトが認められる時期」はボールがデッドでチェックボールまたはフリースローが行われる前に始まる。
- 18.2.6 タイムアウトはボールがライブのときには認められない。
- 18.2.7 使わなかったタイムアウトは、オーバータイムに持ち越すことができる。

第 19 条 交代 (Substitutions)

19.1 定義

交代とは、交代要員がプレイヤーになるための請求によるゲームの中断のことをいう。

19.2 ルール

- 19.2.1 交代は、ボールがデッドになり、かつチェックボールまたはフリースローが行われる前にどちらの



チームにも認められる。

19.3 手順

19.3.1 交代要員は、ボールがデッドで、かつゲームクロックが止まっている間に、審判やテーブルオフィシャルズに事前の申請をせずに交代してゲームに出場することが出来る。

【補足】3x3 においては、交代して代わりに出場したプレーヤーはゲームクロックが動く前であっても再び交代して交代席へ戻ることができる。(ただし、19.3.3 の場合を除く)

19.3.2 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。

19.3.3 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない:

- 怪我をした場合。
- 失格・退場になった場合。

これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。

19.3.4 交代が完了した後(交代したプレーヤーがコートの外に出た後)、アシスタント・スコアラー(第 48 条 48.5 参照)は交代チームの持ち点の合計が規程を越えていないことを確認しなければならない。(第 51 条 51.2 参照)もし、8.5 点の制限を超えていると判断した場合には、スコアラーにその旨を知らせる。違反したチームの相手チームがボールをコントロールしている場合は次のプレーの終了時に合図器具を鳴らして審判に知らせる。違反したチームがボールをコントロールしている場合は直ちに合図器具を鳴らして審判に知らせる。

第 20 条 ゲームの没収 (Game lost by forfeit)

20.1 ルール

ゲーム開始予定時刻にプレーをする準備の整ったプレーヤーが3人揃わない、または、8.5 点の持ち点制度の範囲内でプレーをする準備のととのったプレーヤーが揃わなかった場合、ゲームの没収によりそのチームは負けになる。このルールはグラスルーツレベルの大会では任意とする。

【補足】国内大会においては、大会主催者の判断でゲーム開始予定時刻から一定時間を待つこともできる。

20.2 罰則

20.2.1 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(“W”は勝利の略記)と記録される。平均得点の計算においてこのゲームの結果は、勝ったチームには考慮せず、負けたチームには 0 点として反映する。

20.2.2 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。

20.2.3 1 つの大会で 2 度目の没収ゲームとなる、または 1 度でも誰もコートに現れなかった(ノーショウ)チームは、その大会から失格となり、DQF と表示される。

第 21 条 ゲームの途中終了 (Game lost by default)

21.1 ルール

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・退場でプ



プレーできなくなったチームは、ゲームの途中終了で負けになる。

21.2 罰則

- 21.2.1 ゲームが途中終了となった場合、勝ったチームはその時点のスコアを記録するか、ゲームを没収とするかのいずれかを選ぶ。どちらの場合も負けたチームのスコアは 0 点となる。勝ったチームがゲームの没収を選んだ場合、そのゲームの結果は勝ったチームの平均スコアには考慮しない。
- 21.2.2 ゲームの途中終了で負けたチームは、その大会から失格となる。

第 22 条 : バイオレーション (Violations)**22. 1 定義**

バイオレーションは、ルールの違反である。

22. 2 罰則

相手チームにチェックボールが与えられる。

第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23. 1 定義

23. 1. 1 プレーヤーがアウトオブバウンズになるのは、そのプレーヤーのからだの一部もしくは車椅子の一部が境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときである。

23. 1. 2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

- アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき。
- 境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたとき。
- バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき。

23. 2 ルール

23. 2. 1 ボールがプレーヤー以外の人や物に触れてアウトオブバウンズになったときは、アウトオブバウンズになる前に最後に触れたプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23. 2. 2 ボールが境界線に触れているプレーヤーまたは境界線の外にいるプレーヤーに触れてアウトオブバウンズになったときは、そのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23. 2. 3 ヘルドボールの間に一方のプレーヤー、あるいは両方のプレーヤーがアウトオブバウンズになった場合は、ヘルドボールシチュエーションになる。

23. 2. 4 プレーヤーが故意にボールを相手に投げつけたりタップして当てたりしてボールがアウトオブバウンズになった場合は、たとえ最後にボールに触れたのが相手チームであっても、ボールは相手チームのものとなる。

第 24 条 ドリブル (Dribbling)**24. 1 定義**

24. 1. 1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールを投げたり、叩いたり、転がしたり、またはボールをフロアにバウンズさせたりする動作である。

24. 1. 2 ドリブルは、コート内でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、次のことをしたときに始まる。

- 後輪をプッシュすると同時にボールをドリブルする。

24. 1. 3 ボールを膝の上(膝の間ではなく)に乗せて、または手に持って、後輪を 1 回か 2 回プッシュして



からボールをドリブルする。この連続はプレーヤーが望むだけ繰り返すことができる。

- 上記の動作を交互に行う。
- ボールを床上に投げたり、タップしたり、転がしたり、ドリブルしたり、あるいは故意にバックボードに投げたりして、他のプレーヤーが触れる前にそのボールに触れる。ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。

24. 1. 4 コート内でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。

24. 1. 5 以下の行為はドリブルではない：

- 連続してフィールドゴールを放つこと
- ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- 他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする事。
- 他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする事。
- トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと。
- バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

第 25 条 トラベリング (Traveling : Three pushes)

25. 1 定義

25. 1. 1 コート上でライブのボールを持っているプレーヤーは、次の規定の範囲内ならば、どんな方向へも進むことができる。

- ボールを持って車椅子をプッシュする動作は 2 回までである。
- ピボットの動きはプッシュの一部と考えられ、ドリブルなしの連続したプッシュは 2 回までに制限される。

25. 1. 2 片手または両手を前後に動かさないブレーキングの動作は、プッシュとは見なされない。

25. 2 この規定に違反することはバイオレーションである。

第 26 条 3 秒ルール (Three seconds)

26. 1 ルール

26. 1. 1 コート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。

【補足】ボールをアークの外にクリアしているかどうかには関係なく、ライブのボールをコントロールした時点でそのチームのボールのコントロールになる。

26. 1. 2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：

- 制限区域から出ようとしている
- そのプレーヤーあるいは味方のプレーヤーがショットの動作中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
- 3 秒未満の間制限区域内にいたあと、ショットをするためにドリブルをしている。



26. 1. 3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のフロアに車椅子の全ての車輪と常にフロアに接地しているリアキャスターを触れさせなければ、制限区域から出たことにはならない。

第 27 条 5 秒ルール (5 seconds)

27. 1 定義

27. 1. 1 相手チームのプレーヤーに 1m 以内の距離でアクティブに正当な位置でガードされているとき、コート上でライブのボールを持っているプレーヤーは、5 秒以内にパス、ショット、ドリブルをしなければならない。

27. 1. 2 この条項は採用しない。

第 28 条 この条項は採用しない。

第 29 条 12 秒ルール (12 seconds)

29. 1 ルール

29. 1. 1 ストール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。

以下の状況において:

- コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
- チェックボールのときは、ボールがオフェンスのプレーヤーの手に渡ったとき。
- 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後、得点をされたチームのプレーヤーがボールをコントロールするとき。

そのチームは 12 秒以内にショットをしなくてはならない。

12 秒以内にショットをしたとみなされるためには以下の 2 つのことが満たされなければならない:

- ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
- ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。

29. 1. 2 12 秒の制限の終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合:

- ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視され得点は認められる。
- ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視されゲームは続行される。
- ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションとなる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

バックボードの外枠上部が黄色く点灯するように備えられている場合は、ショットクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

29. 1. 3 コートにショットクロックが備わっていない場合、審判は積極的に攻撃しないチームに対して、5 秒前から大きな声で数え、手を伸ばして合図することにより、オフェンスのチームにわかるように残り秒数を知らせる。

29. 2 手順

29. 2. 1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、ショットクロックをリセットする:



- ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合。(ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)
- ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポゼッションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられ、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

29. 2. 2 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション(ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む)でゲームを止め、チェックボールが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。
- ヘルドボールシチュエーションにより新たなオフェンスにチェックボールが与えられた場合もショットクロックはリセットされる。
29. 2. 3 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームは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ることなく、継続される。
29. 2. 4 アンスポーツマンライクファウルかディスクォリファイングファウルに含まれる罰則で、チェックボールから行われる場合、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。
29. 2. 5 ボールがバスケットのリングに触れ、いずれかのプレーヤーがボールをコントロールしたとき、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。
29. 2. 6 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。
- ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

第 30 条 ボールをクリアすること (Clearing the ball)

30. 1 定義

30. 1. 1 ボールをクリアするとは、アークの外側で、新たなオフェンスのチームにショットを狙うためのボールのポゼッションが認められることをいう。

30. 2 ルール

30. 2. 1 (ポゼッションが変わらない場合を除き)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で:
- 得点されたチームのプレーヤーは、バスケットの真下のコート内(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。
【補足】得点が認められた後、得点されたチームのプレーヤーはベースラインの外側にボールを出す必要はない。
 - **新たにディフェンスになったプレーヤーは、バスケットの真下から1mの範囲内でボールに対してプレーしてはならない。**
30. 2. 2 プレーヤーの**すべての車輪**が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。

30. 2. 3 (ポゼッションが変わらない場合を除き)フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功しなかったあと:

- オフェンスのプレーヤーが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、継続して得点を狙うことができる。
- ディフェンスのプレーヤーが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。

30. 2. 4 ディフェンスのチームが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。

30. 3 罰則

30. 3. 1 ボールがクリアされる前にプレーヤーの手からフィールドゴールのショットを狙ってボールが放たれた場合、“ノークリアドボール”のバイオレーションが宣せられる。ショットが成功してもフィールドゴールは認められない。相手チームにチェックボールが与えられる。

第 31 条 リフティング (Lifting)

31. 1 定義 - リフティング

31. 1. 1 リフティングとは、不正な利益を得ようとしてプレーヤーが臀部を上げて、クッションが使用されているときはクッションに、クッションが使用されていないときにはシート(座面)に、臀部が全く触れていない状態にする行為である。

プレーヤーは、ショットする、リバウンドやパスをする、相手のショットやパスをブロックする、チームメイトからのパスをキャッチしようするなど、以上を行なおうとして臀部を浮かせてはならない。プレーヤーは両方の後輪から両手を放して、床から車椅子の全ての部分を離してはいけない。(ジャンプ)

31. 2 罰則

31. 2. 1 上記の反則を犯したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられる。

ショットの動作中のプレーヤーに対してショットをブロックしようとしたときのリフティングを除いて、相手チームに 1 個のフリースローが与えられる。フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、**チェックボールが与えられる**。どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ヘルドボールシチュエーションとなる。

31. 2. 2 ショットの動作中のプレーヤーに対してショットをブロックしようとしたときにリフティングが起こった場合は、犯したプレーヤーにテクニカルファウルが科せられ、ショットの動作中のプレーヤーに、次のフリースローが与えられる。

- そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 個のフリースローが与えられる。
- ワンポイントエリアからのショットで不成功の場合、1 個のフリースローが与えられる。
- ツーポイントエリアからのショットで不成功の場合、2 個のフリースローが与えられる。
- リフティングが起こったとき、その直後あるいはほとんど同時に競技時間終了の合図またはショットクロックの合図が鳴り、そのあとでボールがシューターの手から離れた場合は、そのボールがバスケットに入っても得点は認められない。1 個または 2 個のフリースローが与えら



れる。

以上の 4 つのケースについて、ゲームはボールをコントロールしていたチームまたはショットしたチームのチェックボールにより再開される。

31.3 フロアの上にあるボールを取ろうとして、前方にからだを傾けたとき、クッションが使用されているときはクッションに、クッションが使用されていないときにはシート(座面)に、臀部が全く触れていない状態となり「臀部」を浮かせたプレイヤーには、バイオレーションが科せられる。

31.4 **定義 - ティルティング**

ティルティングとは、ショットやディフェンス、パス・キャッチやパスカット、リバウンドやタップオフの際に、プレイヤーが片手または両手を後輪から放して、一方の後輪と一方のフロントキャストを床から浮かせる行為である。ティルティングは正当な行為である。

第 32 条 ファウル (Fouls)

32. 1 定義

32. 1. 1 ファウルとは、規則に対する違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当なからだの触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。

32. 1. 2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録され、ルールに従って処置される。

32. 1. 3 プレーヤー個人のファウルは、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、スコアシートには記録されない。

【補足】車椅子はプレーヤーの一部と見なされる。

第 33 条 コンタクト(からだや車椅子の触れ合い) : 基本概念 (Contact : General principle)

33. 1 シリンダーの概念

プレーヤーがコート上で普通に車椅子に乗って位置を占めたとき、プレーヤーと車椅子が占めている位置とその真上の空間をシリンダー(筒)という。シリンダーとは、以下の範囲が含まれる:

- 正面は手を普通に上げたときの手のひらとフットレストまたは車椅子前部の水平バーの位置まで。
- 背面は後輪の後ろ側。
- 側面は床に触れている後輪の外側。
- 手や腕を前に伸ばしてもいいが、フットレストや車椅子前部の水平バーよりも前に突き出してはならない。手を肘の位置で曲げてもいいが、前腕と手は挙げなくてはならない。後輪の間隔は車輪のキャンバー角度によって変わる。



図 6 シリンダーの概念



33. 2 パーティカリティ（真上の空間の概念（車椅子シリンダー））

ゲーム中全てのプレイヤーは、まっすぐに座ったときに、車椅子とトルソー（胴体）でコート上の空間（シリンダー）を占める権利がある。

【補足】シリンダーの範囲は、プレイヤーと床に触れているリアキャスターを含む全ての車輪を床につけた車椅子を上から見たときの形によって規定される。

この概念は、コート上に車椅子が占めた位置の権利およびそのプレイヤーのトルソーと車椅子の真上の空間の権利も含まれる。

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレイヤーとからだや車椅子の触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーから外れているプレイヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレイヤーが自分のシリンダー内で手や腕を上にあげていて触れ合いが起こっても、そのプレイヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

オフェンスのプレイヤーは、正当な防御の位置（リーガルガーディングポジション）を占めているディフェンスのプレイヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない。

- 腕で相手チームのプレイヤーを払いのけて、自分に有利な空間をつくること。
- ショットの動作中やショットをしたあとに、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと。

33. 3 リーガルガーディングポジション（正当な防御の位置）

次の場合、ディフェンスのプレイヤーがリーガルガーディングポジションを占めたことになる：

- 相手の進路をカバーする。
- 相手の進路の中に位置を占め、同時に相手に触れ合いを避ける時間を与える。
- プレイヤーの進路は、そのプレイヤーが動いている方向にある。
- プレイヤーの進路の幅は、車椅子のシートの両側からそのプレイヤーが動いている方向に引いた平行線の幅である。

【補足】シートの両側から引いた平行線は、審判が実際に判断するポイントとなるだけで、車輪が車椅子やプレイヤーの一部ではないということを意味しているのではない。

相手の進路をカバーするためには、プレイヤーは相手の進路を横断して車椅子を置く必要がある。

プレイヤーは自分の車椅子を相手の車椅子の後輪の間に置いてはならない。

リーガルガーディングポジションはそのプレイヤーのトルソーの上方に伸びるが、そのプレイヤーのからだと車椅子で作られるシリンダーの範囲内に限られる。腕を頭上に挙げてもよいがシリンダーの外に出し続けてはいけない。

33. 4 ボールをコントロールしているプレイヤーをガードすること

動いている相手の進路の中で止まるプレイヤーは、止まったり方向を変えたりするための時間と距離を相手に与えなければならない。

- どちらのプレイヤーにも不利にならないような軽くてやむを得ない触れ合いは、無視してもよい。
- 相手の進路をカバーしたプレイヤーは触れ合いを避けるための時間と距離を相手に与えたと見なされる。

ボールをコントロールしているプレイヤーは、動いていても静止していても、いつでも当然ガードされることを予測していなければならないので、自分の進む方向に相手チームのプレイヤーがリーガルガーディングポジションの位置を占めたとしても、止まったり方向を変えたりしてからだ



や車椅子の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。

- ディフェンスのプレーヤーも、そのポジションを占める前にはからだや車椅子の触れ合いを起こさないように、相手チームのプレーヤーの進路上に相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- 先にいったんリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、そのポジションを維持しなければならないのであって、腕を広げたり車椅子を不正に移動させたりすることにより、脇を通るボールを持ったプレーヤーを妨げてはならない。

審判は次の原則に従ってチャージングかブロッキングかを判定する。

次の状態で触れ合いが起こった場合は、ボールをコントロールしているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

- ディフェンスのプレーヤーは、次のいずれかによって最初のリーガルガーディングポジションを占めている。
 - 相手の進路をカバーする。
 - 相手に触れ合いを避ける時間を与えて、相手の進路の中に位置を占める。

(第 33 条 33. 3 第 33 条 33. 7 第 33 条 33. 8)

- ディフェンスのプレーヤーは、ガードのポジションを維持するためにその場に止まってもよいし、動こうとする相手の進路をカバーするために、前方または後方に動いて再び防御の位置を占めてもよい。
- ディフェンスのプレーヤーは先にその場所にいないなければならない。ディフェンスのプレーヤーが正当に相手の進路をカバーすれば、そのディフェンスのプレーヤーは先にその場所にいたことになる。

もし上記が満たされていれば、触れ合いの責任はボールをコントロールしているプレーヤーにある。

33. 5 ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしていないプレーヤーは、誰でもコート上を自由に動いて、他のプレーヤーが占めていないコート上のどの位置でも占めることができる。

- 相手に接近してリーガルガーディングポジションを占めるには、プレーヤーは先にその位置を占めなければならない。
- ディフェンスのプレーヤーは先にその位置を占めなければならない。ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーよりも先にその位置に着けば、ディフェンスのプレーヤーはリーガルガーディングポジションを占めたと見なされる。

リーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーであっても、相手の進路上に腕を広げて、脇を通る相手を妨げてはならない。しかし、相手の進路の中で車椅子をスピンさせることにより車椅子の位置が大きく変わらなると審判が判断する程度に車椅子の向きを変えたり、負傷を避けるためにからだの前に腕をおいたりしてもさしつかえない。

リーガルガーディングポジションの位置を占めたプレーヤーは、次のことを考慮しなければならない。

- 相手チームのプレーヤーに対してリーガルガーディングポジションを維持するために、静止しつづけるか相手と平行に(横に)あるいは後方に位置を変えたり動いたりしてよい。



- ガードをつづけるために相手チームのプレーヤーに近づいてもよいが、近づいて触れ合いが起こったときは、その触れ合いの責任はディフェンスのプレーヤーにある。

静止しているディフェンスのプレーヤーが、ボールをコントロールしないで動いている相手のプレーキング・エリア(車椅子 1 台分内)に入ろうとする場合は、相手に触れ合いを避けるための時間と距離を与えなければならない。

33. 6 進路の横断 (Crossing the path)

進路の横断は、2 人の相対するプレーヤーが平行にまたは重なっている進路上を移動しているときに、一方のプレーヤーが方向を変え、相手の進路を横切ろうとするときに起こる。

動いているプレーヤーは、ボールを持っていても持っていないくても、次の条件で正当に相手の進路を横断することができる。

- 進路を横断しようとしているプレーヤーの車椅子の後輪の車軸が、相手の車椅子の最前部、すなわちフットレストか車椅子の最前部の突起物よりも前に出ている。
- 進路を横断するプレーヤーは、相手に触れ合いを避けるための時間と距離を与えなければならない。

もしプレーヤーが、相手の進路を正当に横切れば、その際に起こった触れ合いの責任は、相手にある。

不正な進路の横断(イリーガルクロッシングザパス)は、ボールを持っていてもいなくても、プレーヤーが方向を変えて相手に止まったり方向を変えたりする時間を与えず、相手の進路を横断するとき起こる触れ合いである。

33. 7 時間と距離の原則

車椅子で急に止まることは不可能である。

相手の前で止まるプレーヤーは、重大な触れ合いを引き起こさずに相手がブレーキをかけたり方向を変えたりすることができるように、相手の車椅子との間に十分な距離を開けなければならない。

プレーヤーがブレーキをかけたり方向を変えようとしたりして起こった軽い触れ合いは、偶然のものと思なされる。

プレーヤーが止まるために必要な距離は、その車椅子のスピードに比例する。

33. 8 正当なスクリーン、不当なスクリーン

スクリーンとは、プレーヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーが、コート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレーのことをいう。

相手チームのプレーヤーにスクリーンしようとするプレーヤーが、次の条件を同時に満たしているときに起こるからだや車椅子の触れ合いは、規則で許されるスクリーン(リーガル・スクリーン)である。

- 止まっていてシリンダー内でからだや車椅子の触れ合いが起こる。
- コート上で正当な位置を占めている。
- 止まっている相手チームのプレーヤーの前か横(視野の中)でスクリーンしようとするプレーヤーは、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。
- 止まっている相手チームのプレーヤーのうしろ(視野の外)でスクリーンしようとするプレーヤ



一は、触れ合いを起こさない限り相手の近くに位置を占めてもよい。

- 動いている相手チームのプレイヤーをスクリーンしようとするときは、相手の速さとスクリーンの位置までの距離を考慮しなければならない。動いている相手をスクリーンしようとするプレイヤーは、相手の進路をカバーするか、相手が止まるか方向を変えスクリーンを避けるだけの時間と距離を与えなければならない。
- スクリーンしようとするプレイヤーが規則で許されているスクリーンの位置を占めているのに触れ合いが起こったときは、スクリーンされるプレイヤーに責任がある。

次のいずれかの場合に起こるからだや車椅子の触れ合いは、規則で許されないスクリーン(イリーガル・スクリーン)である。

- 相手チームのプレイヤーの動きにつれて、動いてスクリーンして触れ合いが起こる。
- 動いている相手チームのプレイヤーの進路上に、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの時間と距離を与えずにスクリーンの位置を占めて触れ合いが起こる。
- 相手の進路をカバーできずに触れ合いが起こる。

33. 9 チャージング

チャージングとは、ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手チームのプレイヤーの車椅子に突き当たったり押しのけたりする不当な触れ合いのことをいう。

33. 10 ブロッキング

ブロッキングとは、自分や相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレイヤーの進行を妨げる不当な触れ合いのことをいう。

相手が止まっているのに、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンをしようとして動いているプレイヤーが触れ合いを起こしたときは、ブロッキングのファウルになる。

スクリーンしようとしているプレイヤーがボールの位置に関係なく、相手チームのプレイヤーに面し、相手の動きに合わせて動くときは、別の事情がない限り、そのために生じた全ての触れ合いの責任は、スクリーンしようとしたプレイヤーにある。

ここでいう「別の事情」というのは、スクリーンされてい(削除)るプレイヤーに責任があるプッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘をはったりすることは正当であるが、相手チームのプレイヤーが脇を通り抜けようとするときは、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてはならない。腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングかホールディングになる。

33. 11 手や腕で相手チームのプレイヤーに触れること

プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れることがあっても、かならずしもファウルではない。

審判は、プレイヤーが相手チームのプレイヤーに手や腕で触れたり、触れ続けたりすることで、触れ合いを起こしたプレイヤーが有利になっているか否かを判断しなければならない。手や腕で相手に触れること(相手をたたくことも含む)や触れていることが相手の自由な動き(フリーダムオブムーブメント)を妨げるときは、イリーガルユースオブハンズのファウル(手を不当に使った触れ合い)である。

相手チームのプレイヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、ディフェンスのプレー



ヤーが繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるファウルである。
ボールを持っているオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合いはファウルである。

- 自分が有利になろうとして、腕や肘でディフェンスのプレーヤーのからだを抑えたり(フック)巻きつけるように回したり(ラップ)すること。
- ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げる、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間隔(スペース)を広げようとして、相手を押しよけること。(プッシュオフ)
- ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを前腕や手を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合い(プッシュオフ)は、ファウルである。

- ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しよけること。
- ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しよけること。
- 自分に有利になるように相手との間隔(スペース)を広げようとして、相手を押しよけること。

33. 12 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、ディフェンスのプレーヤーが、相手チームのプレーヤーの後ろから起こす不当なからだや車椅子の触れ合いのことをいう。

ボールにプレーしようとしているからといって、後ろから相手と触れ合いを起こしてよいことにはならない。

33. 13 ホールディング

ホールディングとは、相手プレーヤーの自由な動き(フリーダムオブムーブメント)を妨げる不当なからだや車椅子の触れ合いのことをいう。このからだや車椅子の触れ合い(押さえること)はどの部分を使ってもホールディングになる。

33. 14 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手やからだや車椅子を使って相手を無理に押しよけ、また、押して動かそうとする不当な触れ合いのことをいう。

33. 15 フェイク(ファウルをされたと欺くこと)

フェイクとは、状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をすることをいう。

第 34 条 コンタクトファウル (Contact foul)

34. 1 定義

34. 1. 1 コンタクトファウルとは、ボールのライブ、デッドにかかわらず、相手チームのプレーヤーとの不当なからだの触れ合い(車椅子を含む)によるプレーヤーファウルのことをいう。

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押ししたり、叩いたり、突き当たったり、つまずかせることをしてはならない。手(腕)や足(脚)、膝などを伸ばしたり広げたり突き出したり、からだを不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンダーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34. 2 罰則



ファウルをしたチームに 1 個のコンタクトファウルが記録される。

34. 2. 1 ショットの動作中ではないプレーヤーがファウルをされたとき:

- ファウルをされたチームのチェックボールによってゲームを再開する。
- ファウルをしたチームが、チームファウルのペナルティシチュエーション(チームファウルの罰則が適用される状況)にある場合は、第 41 条が適用される。チームファウルが 7 個目を超える場合は 2 本のフリースローが与えられる。

34. 2. 2 ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる:

- そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。チームファウルが 7 個目を超える場合は 2 本のフリースローが与えられる。
- そのショットがアークの内側からのショットで不成功だったときは、1 本のフリースローが与えられる。チームファウルが 7 個目を超える場合は 2 本のフリースローが与えられる。
- そのショットがアークの外側からのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、規定の競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず 1 本または 2 本のフリースローが与えられる。チームファウルが 7 個目を超える場合は 2 本のフリースローが与えられる。

第 35 条 ダブルファウル (Double foul)

35. 1 定義

35. 1. 1 ダブルファウルとは、両チームの 2 人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにコンタクトファウルをした場合をいう。

35. 1. 2 2 つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる:

- 両方のファウルが、からだや車椅子の触れ合いを伴うファウルであること。
- 両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。

35. 2 罰則

両チームにコンタクトファウルが記録される。チームファウルシチュエーションにも、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 回目かにも関係なく、どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する:

ダブルファウルとほとんど同時に

- フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
- 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームのチェックボールでゲームを再開する。ショットクロックは継続する。
- 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が与えられることになっていなかった場合は、ヘルドボールシチュエーションになる。最後にディフェンスだったチームにボールが与えられ、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。



第 36 条 テクニカルファウル (TF : Technical foul)

36. 1 言動や振る舞いに関する規定

36. 1. 1 ゲームは、両チームのプレーヤー、交代要員、審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー(同席している場合)を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。
36. 1. 2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。
36. 1. 3 競技規則の精神と目的に対して、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。
36. 1. 4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。
36. 1. 5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。
この規則に該当する違反があつてからそれが見つけれられるまでに起こったことは、全て有効である。

36. 2 定義

36. 2. 1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとのからだや車椅子の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：

- 審判からの警告を無視する。
- 審判、スポーツスーパーバイザー、テーブルオフィシャルズ、あるいは相手チームへの敬意を欠く振る舞い、異論表現。

【補足】自チームのメンバーに対する敬意を欠く振る舞い、異論表現もテクニカルファウルに該当する。

- 観客に対して無作法に振る舞い挑発する、あるいは煽動するような言動をとる。
- 相手チームのプレーヤーを挑発し侮辱する。
- 相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
- 肘を激しく振り回す。
- 次のような行為でゲームの進行を遅らせる。
 - フィールドゴールもしくはフリースローが成功し、バスケットを通過したボールに故意に触れる、または新たにオフェンスになったチームがすぐにボールを拾おうとすることを妨げる。
 - フィールドゴールもしくはフリースローが成功した後に、バスケットの真下から 1m の範囲内で積極的にディフェンスをする。

【補足】積極的にディフェンスをするとは、ドリブルを妨げようとディフェンスをしたり、パスを妨げようとしていたりして、手を広げてディフェンスをすることである。

- チェックボールやフリースローを適切に開始しようとしなない。

【補足】チェックボールを適切に開始しないとは、オフェンスまたはディフェンスが正しくチェックボールを行わないこと、いずれかのチームが準備できているにもかかわらずチェックボールやフリースローを開始しないことなどをいう。



- フェイク(ファウルをされたと欺くこと)もしくはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をする。
- ゲーム中に、コート外の人との不適切なインタラクション、もしくはプレーヤーとコーチとの間で何らかの方法でコミュニケーションをとる。
【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。
- 不正な利益を得るために足をフットレストから外す。
- 不正な利益を得るためや車椅子の方向を変えるために脚(足)を使う。
- リフティング。

36. 2. 2 テクニカルファウルを 2 個記録されたチームメンバーは失格・退場にならない。

【補足】3X3 バスケットボールでは、宣せられたテクニカルファウルの数でプレーヤーは失格退場にならない。

36. 3 罰則

36. 3. 1 テクニカルファウルは 1 個のチームファウルとして数える。

36. 3. 2 相手チームに 1 本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される:

- フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、チェックボールが与えられる。
- フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらに既に行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローのあとは、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームによって、チェックボールからゲームを再開する。
- フィールドゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、最後にディフェンスであったチームのチェックボールでゲームを再開する。
- どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ヘルドボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスであったチームのチェックボールでゲームを再開する。

【例外】ツーポイントエリアからのショットの動作中のプレーヤーに対してショットをブロックしようとしたときにリフティングが起こり、ショットが不成功の場合、2 個のフリースローが与えられる。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル (UF : Unsportsmanlike foul)

37. 1 定義

37. 1. 1 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。

【補足】3X3 バスケットボールにおけるアンスポーツマンライクファウルは 5 対 5 のアンスポーツマンライクファウルの判断基準(クライテリア)のうち、「プレーヤーがボールにプレーしようと正當に努力していたとしても、過度に激しい触れ合い(エクセシブコンタクト、ハードコンタクト)」のみを判断する要素とする。

37. 1. 2 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。



37. 1. 3 審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってアンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。

37. 2 罰則

37. 2. 1 ファウルをしたプレーヤーに、1 個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

37. 2. 2 プレーヤーの 1 回目のアンスポーツマンライクファウルの場合、2 本のフリースローが与えられるが、ボールポゼッションは与えられない。ショットの動作中のプレー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、さらに 2 本のフリースローが与えられる。

37. 2. 3 プレーヤーの 2 回目のアンスポーツマンライクファウルの場合、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。ショットの動作中のプレー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、さらに 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。

37. 2. 4 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。

37. 2. 5 アンスポーツマンライクファウルを 2 個記録されたプレーヤーは失格・退場になる。

37. 2. 6 プレーヤーが 37. 2. 5 に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第 38 条 ディスクォリファイングファウル (DQ : Disqualifying foul)

38. 1 定義

38. 1. 1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーや交代要員によって行われる、特に悪質でアンスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。

38. 1. 2 第 3 条第 1 項の要件を満たしていることを確認するために、ゲームコミッショナーは大会開始前にチェアチェックを行う。プレーヤーが車椅子でコートに入るときには、その車椅子が第 3 条第 1 項の要件を満たしていることを確認するのはプレーヤーの責任である。ルールに従わずに車椅子を改造することは明らかにアンスポーツマンシップに反する行為と見なされる。

審判は直接、ゲーム中にチェアチェックを行うことができる。改造されていることが判明した車椅子や装備品は、ゲームから排除される。プレーヤーは自分の装備に責任を持ち、いかなる改造も意図的に不当な優位性を得るための行為と見なされる。そのプレーヤーは失格・退場となる。同一のプレーヤーが大会中に二度の車椅子の改造を行った場合、そのプレーヤーはその大会から排除される。

38. 2 暴力行為

38. 2. 1 ゲーム中に、アンスポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。

38. 2. 2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。

38. 2. 3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤーや交代要員は、速やかに失格・退場させられる。審判は、その事象を大会主催者に報告しなければならない。

38. 2. 4 審判が許可をしたときのみ警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図をもってコートに侵入する場合は、チームや審判を守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。



38. 2. 5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。
38. 2. 6 プレーヤーまたは交代要員による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。
このような行為があったときには、審判はそのチームにそのような行為をやめさせるように警告をする。
その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。
38. 3 罰則
38. 3. 1 ファウルをしたプレーヤーまたは交代要員に 1 個のディスクォリファイングファウルが記録される。
38. 3. 2 規則により失格・退場処分を受けたプレーヤーまたは交代要員は、コートから立ち去らなければならない。
【補足】大会主催者は失格・退場したプレーヤーまたは交代要員がコートから立ち去った後にいる場所をあらかじめ決めておき、スムーズに誘導できるようにしておくことが望ましい。
38. 3. 3 2 本のフリースローが以下のとおり与えられる：
- からだや車椅子の触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、相手チームのいずれかのプレーヤーがフリースローシューターになる。
 - からだや車椅子の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- フリースローの後、チェックボールで再開する。
38. 3. 4 ディスクォリファイングファウルは常に 2 個のチームファウルを加算する。
38. 3. 5 失格・退場したチームメンバーは、オーガナイザーの権限により、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、IWBF アンチドーピング規則に違反したりしたチームメンバーを大会から失格とする独自の権限を有する。
38. 3. 6 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 IWBF の権限や IWBF Internal Regulations は、この第 38 条にもとづくいかなる失格処分にも影響を受けない。

第 39 条 ファイティング（Fighting）

39. 1 定義

39. 1. 1 ファイティングとは、両チームのプレーヤー、交代要員、ベンチメンバーの間で発生する暴力行為のことをいう。この規定は、コート上やコートの周囲でファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出た交代要員に適用される。

39. 2 ルール

39. 2. 1 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員は失格・退場になる。しかしながら交代要員が、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、交



代要員は失格・退場にはならない。

39. 2. 2 交代要員がチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39. 3 罰則

39. 3. 1 両チームのチームメンバーがファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、ゲームは以下の方法で再開する。ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- 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てどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
- 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームのチェックボールでゲームを再開する。ショットクロックはリセットしない。
- 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が与えられることになっていなかった場合は、ヘルドボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスだったチームのチェックボールでゲームを再開する。

39. 3. 2 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、スコアシートに記録され、チームファウルが 2 個加算される。

39. 3. 3 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第 42 条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

第 40 条 この条項は採用しない

第 41 条 チームファウル：罰則 (Team fouls : Penalty)

41.1 定義

41.1.1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーまたは交代要員に記録されたパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリファイングファウルのことをいう。1 チームに 6 個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。

41.1.2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、規定の競技時間あるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。

41.1.3 第 37 条 2.5 および第 38 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。

41.2 ルール

41.2.1 7、8、9 個目のチームファウルの場合、罰則として 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、その都度罰則として 2 本のフリースローとポゼッションが与えられる。本条項はアンスポーツマンライクファウルおよびショットの動作中のファウルにも適用され、第 34 条および第 37 条より優先されるが、テクニカルファウルでは適用されない。ファウルを受けたプレーヤーがフリースローシューターとなる。

【補足】ショットの動作中にファウルを受けショットが成功した場合、このファウルによってファウルをしたチームのチームファウルが 7 個以上に到達すれば「カウント・アンド・ツーショット」(ショットをカウントして 2 本のフリースローを与える)になり、このファウルによってチームファウルが 10 個以上に到達すればさらにポゼッションが罰則として与えられる。テクニカルファウルの罰則のフリースローはチームファウルの数に関係なく常に 1 本である。(フリースローはノーラインナップで行う)

41.2.2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがコンタクト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ず、相手チームのチェックボールになる。

第 42 条 特別な処置をする場合 (Special situations)

42.1 定義

規則違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反(ファウルやバイオレーション)が宣せられた場合は、特別な処置をする。

42.2 手順

42.2.1 全てのファウルと罰則は記録される。

42.2.2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。

42.2.3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度スコアシートに記入され相殺したり、取り消したりした罰則は適用されない。



42. 2. 4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとられることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。
42. 2. 5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。
42. 2. 6 最初のフリースローもしくはチェックボールによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。
【補足】相殺した結果、残ったフリースローの 1 本目またはチェックボールのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやチェックボールは相殺の対象とならず、チェックボールは取り消される。
42. 2. 7 フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。
42. 2. 8 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。最初の違反とほとんど同時に：
- フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのチェックボールでゲームを再開する。
 - 一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、その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おらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ヘルドボールシチュエーションとなる。最後にディフェンスだったチームのチェックボールでゲームを再開する。

第 43 条 フリースロー (Free throws)

43. 1 定義

43. 1. 1 フリースローは、フリースローラインの後ろから妨げられることなく 1 点を得ることができるように、プレーヤーに与えられる機会のことをいう。
43. 1. 2 1 個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローとそれに続くポゼッションを、フリースローの「セット」という。

43. 2 ルール

43. 2. 1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、からだや車椅子の触れ合いをとまなうディスクォリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：
- ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
 - ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
 - ファウルをされたプレーヤーが、怪我あるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがない場合は、そのチームの他のプレーヤーがフリースローシューターになる。
43. 2. 2 テクニカルファウルやからだや車椅子の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、相手チームの任意のプレーヤーがフリースローシューターになる。
43. 2. 3 フリースローシューターは：

- フリースローラインの後ろに位置する。
- ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- 審判からボールを与えられたあと、5 秒以内にボールを放たなければならない。
- ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアにからだ又は後輪が触れてはならない。
- フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

43. 2. 4 フリースローのとき、リバウンドの位置にいるプレーヤーは奥行き 1m のそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。(図 7 参照)

これらのプレーヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない:

- 自チームに認められていないリバウンドの位置に位置する。
- ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったリリバウンドの位置を離れたりする。
- 何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。

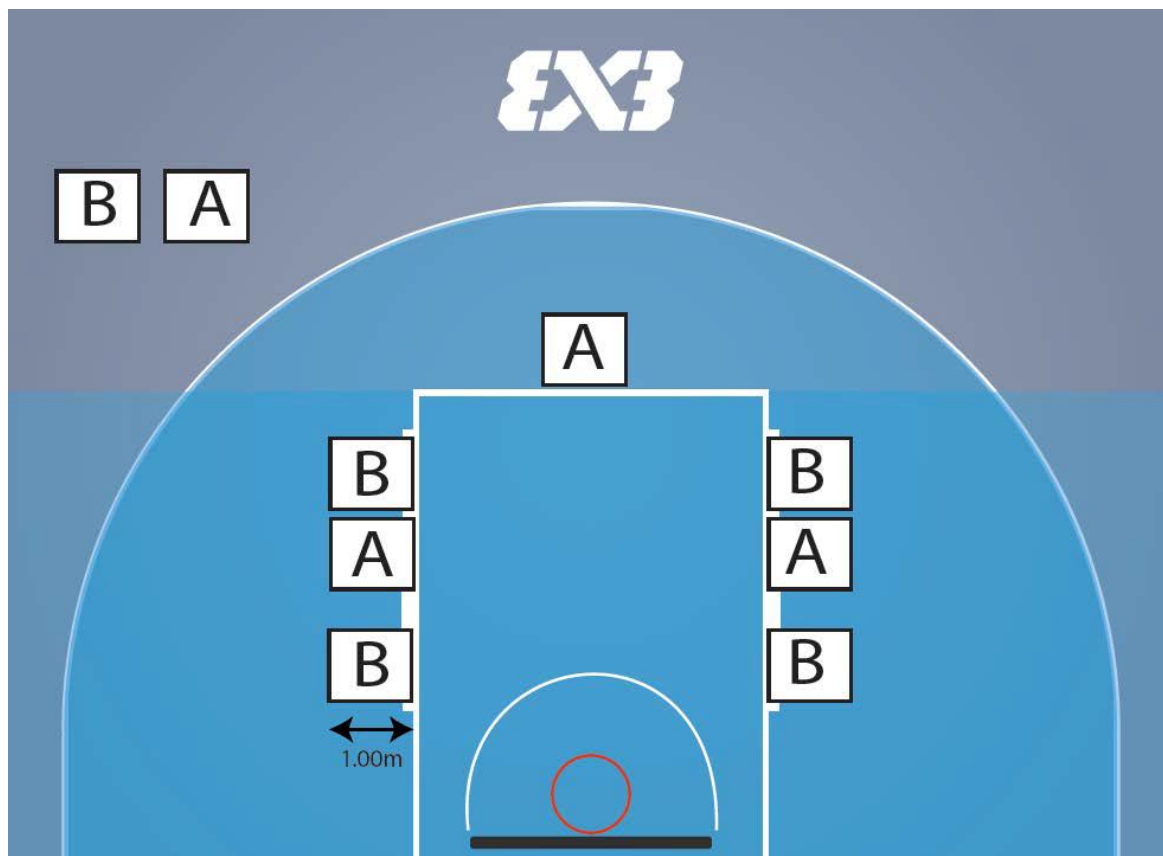


図 7 フリースロー時のプレーヤーのポジション

43. 2. 5 エンドライン側最初のレーンを占めるディフェンスのプレーヤーは、エンドライン側の後輪をエンドライン側の区切りの延長線をこえて置いてもよい。それ以外のすべての車椅子の後輪は、レーンを区切る左右の区切りを、ニュートラルゾーンの区切りも含めて、半分まで踏み越えてもよい。
43. 2. 6 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長線上より後ろでアークの外側にいなければならない。



43. 2. 7 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後チェックボールで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、フリースローラインの延長線上より後ろでアークの外側にいなければならない。

43. 2. 3、43. 2. 4、43. 2. 6、43. 2. 7 に違反することはバイオレーションである。

43. 3 罰則

43. 3. 1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、相手チームにチェックボールが与えられる。

43. 3. 2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：

- 得点は認められる。
- バイオレーションはなかったものとする。

最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームにチェックボールが与えられる。

【補足】最後のフリースローの場合には、フリースローが成功しても、しなくても、バイオレーションがあった場合にはバイオレーションを宣し、相手チームのチェックボールで再開する。

43. 3. 3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：

- 最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポゼッションが与えられることになっていた場合を除き、相手チームにチェックボールが与えられる。
- フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。
- 最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ヘルドボールシチュエーションになる。ボールはその時のディフェンスチームに与えられる。

第 44 条 訂正のできる誤り (Correctable errors)

44. 1 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りその誤りを訂正することができる：

- 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。
- 与えるべきフリースローを与えなかった場合。
- 誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合。
- 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

44. 2 手順 (誤りの訂正の手続き)

44. 2. 1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、スポーツスーパーバイザー(同席している場合)、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。

44. 2. 2 審判またはスポーツスーパーバイザーは、訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。

44. 2. 3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せ



られたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。

44. 2. 4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、チェックボールでゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44. 2. 5 訂正できる誤りが認識され、かつ：

- 誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代している場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、コートを離れてもよい。
- 誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我あるいは失格・退場になっていた場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

44. 2. 6 訂正可能な誤りでも、審判がスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。

44. 2. 7 スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違い、およびショットクロックオペレーターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違いは、審判がスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

44. 3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44. 3. 1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、フリースローを取り消されたチームにチェックボールが与えられる。
- ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
 - 誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合、あるいは、
 - 誤りに気がついたときに、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場合、ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。
- ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、ヘルドボールシチュエーションになる。ゲームは最後にディフェンスだったチームのチェックボールで再開する。
- ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、チェックボールでゲームを再開する。

44. 3. 2 与えるべきフリースローを与えなかった場合

- 誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。
- 誤ってチェックボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかつ



たものとする。

44. 3. 3 違うプレイヤーにフリースローを与えていた場合

行われたフリースローと、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションについても取り消され、その他の違反による罰則が行われない限り、相手チームにチェックボールが与えられる。



第8章 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー：任務と権限

(OFFICIALS、TABLE OFFICIALS、SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS)

第45条 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザー

(Officials、table officials and sports supervisor)

- 45.1 審判は2人で構成される。その2人をテーブルオフィシャルズとスポーツスーパーバイザー(同席している場合)がサポートする。
- 45.2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、スコアボードオペレーターおよびショットクロックオペレーター各1人とする。
- 45.3 スポーツスーパーバイザーは、スコアラーズテーブルに座る。
スポーツスーパーバイザーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督するとともに、選手の持ち点カードをチェックして規程の8.5点を越えないように監督し、審判がゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45.4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
- 45.5 審判、テーブルオフィシャルズ、スポーツスーパーバイザーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。

第46条 スポーツスーパーバイザー (Sports Supervisor)

スポーツスーパーバイザーが同席している場合は：

- 46.1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
- 46.2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
- 46.3 大会オーガナイザーが用意した2つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
- 46.4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
- 46.5 IWBFF Internal Regulations、IWBFF 公式競技規則および IWBFF3X3 公式解説の違反について審判へ知らせることができる。
- 46.6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。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限ってゲームを止める事ができる。
- 46.7 ゲームを没収する権限を持つ。
- 46.8 チームがコート上で持ち点制度の規程8.5点を越えないようにプレーヤーカードを慎重にチェックし、規定の競技時間やオーバータイム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでもスコアシートを綿密に点検する。
- 46.9 ゲーム終了後に、審判がスコアシートにサインすることを確認する。このサインによって、審判とゲームの関係が終了する。審判が判定を下す権限は、ゲーム前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
- 46.10 審判はスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を確実に記載する：
 - 没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル
 - ゲーム開始予定時刻の5分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインす



るまでの間の時間帯に発生した、チームメンバーによる、スポーツマンらしくない行為の有無
そのような場合、スポーツスーパーバイザー（同席していれば）は、大会オーガナイザー宛てに報
告しなければならない。

46. 11 もし、スポーツスーパーバイザーが同席していなければ、審判がこの任務を担う。
46. 12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用可能であれば、ゲーム前にその機器の使用を承認する。
46. 13 次の場合、第 3 条 3. 1 の条項に則り正当な車椅子であることを確認するため、直接点検する。
- 審判が、ある車椅子が不正であると信じる正当な理由があるとき。
 - 相手チームのヘッドコーチによって車椅子の点検を要求されたとき。
46. 14 競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

第 47 条 審判：任務と権限（Officials：Duties and powers）

47. 1 審判は、スコアラズテーブルおよび境界線の内外を問わず、コート周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限をもつ。
47. 2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、規定の競技時間またはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
47. 3 審判はゲーム開始前にコインフリップを実施する。
- 【補足】両チームのキャプテンをアークのトップ付近に集め、チーム A（スコアシートの上段のチーム）にコインの色を選択させる。両チームのコインの色を確認し、コインを指で弾いて床に落とすか、弾いたコインを手の甲でキャッチしてコインフリップを行う。出たコインの色のチームに、ゲーム開始時かオーバータイム開始時のポゼッションを選択させ、スコアシートに結果を記載する。
47. 4 からだや車椅子の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。
- ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
 - アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをとおして相手のプレーを妨げたからだや車椅子の触れ合いだけにファウルを宣す。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然のからだや車椅子の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
 - プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをとおしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
 - ゲームをとおして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す。
47. 5 インスタントリプレーシステム（IRS）の使用について、スポーツスーパーバイザーによってゲーム前にその機器の使用を承認され、使用可能であればスコアシートにサインをするまでは使用することができる。
- 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
 - 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。

- 競技時間のラスト30秒またはオーバータイムに起きた全ての事象。
- 暴力行為が起きたとき、どのチームメンバーが関わっていたかの特定。
- チームによる「チャレンジリクエスト」の対象となる事象。

47.5.1 パラリンピック、ワールドカップ等の各大会において、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。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。

【補足】国内大会においても大会主催者が IRS 機材を準備し、前もって大会の規定に明記され、IRS 機材が使用可能な場合は IRS およびチャレンジを採用することが出来る。

47.5.2 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。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ズテーブルから離れていなければならない。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。
- 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。
- 新たなチームが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(アクト・オブ・シューティングのみが確認の対象)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。
- 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。

47.5.3 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、親指と人差し指で「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。

47.5.4 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。

47.6 審判は競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。

47.7 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、審判(スポーツスーパーバイザーが



同席していなければ)は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。

【補足】国内の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。

47. 8 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、その後 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審判がいない場合は、残り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、スポーツスーパーバイザーが同席している場合は協議したあと、残りの審判が決定する。
47. 9 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
47. 10 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。
47. 11 3X3 バasketボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況(C-抗議の手続き:参照)を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー：任務 (Scorer : Duties)

48. 1 スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：
- ゲーム開始のときに出場するプレイヤーの氏名、番号。ゲーム開始のときに出場するプレイヤーあるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
 - 成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
 - 各プレイヤーに宣せられたファウル。チームに 6 個・10 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。同じプレイヤーに 2 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
 - タイムアウト。規定の競技時間やオーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判に知らせる。
 - コインフリップの結果。スコアラーは最初にボールポゼッションを得たチームを記録する。
48. 2 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：
- 記録の誤りがゲーム中に見つかった場合は、スコアラーは次にボールがデッドになるまで待つてから審判に知らせなければならない。
 - 記録の誤りが規定の競技時間またはオーバータイム終了の合図が鳴った後、審判がスコアシートにサインをする前に見つかった場合は、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない。
 - 記録の誤りを審判がスコアシートにサインをした後に見つかった場合は、その誤りを訂正することはできない。審判あるいはスポーツスーパーバイザー(同席している場合)は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

第 49 条 スコアボードオペレーター：任務 (Scoreboard operator : Duties)

49. 1 スコアボードオペレーターは、スコアボードを操作しスコアラーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違がある場合は、確証がないときはスコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。



スコアボードオペレーターは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

- 競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。
- 競技時間またはオーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。
- ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。

49. 2 スコアボードオペレーターは、次のように競技時間をはかる：

- 次の瞬間にゲームクロックを動かし始める：
 - チェックボールの場合、オフェンスのプレーヤーが正当にボールを保持したとき。
 - 最後のフリースローが成功した後、新たなオフェンスのチームがボールを保持したとき。
 - 最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。
- 次の瞬間にゲームクロックを止める：
 - 規定の競技時間またはオーバータイムが終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。
 - 規定の競技時間またはオーバータイムでウイニングスコアに到達したとき。
 - ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49. 3 スコアボードオペレーターは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

- 審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。
- 20 秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。
- タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】30 秒が経過したとき

49. 4 スコアボードオペレーターは、次のようにインターバルの時間をはかる：

- 規定の競技時間が終了し、オーバータイムが行われる際、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】規定の競技時間終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからはかり始める。

- インターバルの時間が 50 秒経過したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。
- インターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らす。

第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務（Shot clock operator：Duties）

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50. 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

- コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない。

【補足】新たにコントロールしたときは速やかにショットクロックをリセットし、改めて 12 秒をは



かり始める。

- チェックボールのときは、ボールがオフェンスのプレーヤーの手に渡りチェックボールが完了したとき。

50. 2 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きチェックボールが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

- ボールがアウトオブバウンズになったとき。
- ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。
- ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。
- ダブルファウルが宣せられたとき。
- 両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したときを指す。

- どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

50. 3 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 12 秒にリセットする：

- ボールが正当にバスケットに入ったとき。
- 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにチェックボールが与えられるとき。
 - パーソナルファウルあるいはバイオレーション。(ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む)
 - ヘルドボールシチュエーション。
- 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またはディスクォリファイングファウルが起こった結果、チェックボールが与えられるとき。
- ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき。
- ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断したとき。
- フリースローを行うとき。

50. 4 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき規定の競技時間やオーバータイムの残りが 12 秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。〃

第 51 条 プレーヤーのクラス分け 持ち点制度 (Player Classification System)**51. 1 定義**

51. 1. 1 (一社)日本車いすバスケットボール連盟(JWBF)の主要な公式競技会でプレーするためには、それぞれのプレーヤーは、JWBFクラス分け委員会によって発行された公式クラス分け持ち点カードを所有しなければならない。クラス分け持ち点カードは、JWBFによって指名されたクラス分け委員会による「IWBF 公式プレーヤー・クラス分けハンドブック」に記載された原則に従ったクラスファイヤーの観察に基づいて、JWBF 公式競技会で発行される。この持ち点カードには、他の情報とともにプレーヤーの持ち点が記載されている。この持ち点は、プレーヤー・クラス分けに関する内規のもとに、大会期間中プレーオフまでの間に変更されることがある。持ち点カードの有効性を決定したり、プレーヤーの持ち点を訂正したりするのは、オフィシャルズテーブルにいるクラスファイヤーの責任である。

JWBF公認のプレーヤー・クラス分け持ち点は、1. 0 1. 5 2. 0 2. 5 3. 0 3. 5 4. 0 4. 5 の8種別である。

51. 2 ゲーム中いかなるときも、1 チームのプレーヤーの持ち点の合計が8. 5点を越えてはならない。
【補足】持ち点合計の制限は JWBF公式競技会に適用されるが、健常者選手・女子選手が参加する場合の持ち点合計の制限は主催者の判断で制限点数を変更してよい。
【注意】:この合計はここに記載されている IWBF 公式競技会に適用されるものとする。他の競技会ではポイントの合計が異なる場合がある。

- 3X3 IWBF の主な公式大会。
- 3X3 世界選手権。
- 男女 3X3 のパラリンピック大会。
- 3X3 世界選手権の予選トーナメント。
- 3X3 パラリンピックの予選トーナメント。


51. 3 罰則

試合中、チームが**8. 5点**制限を超えた場合は、チームファウルとしてテクニカルファウルを課し、同時にラインアップの修正を行う。



A-審判のシグナル (OFFICIALS' SIGNALS)

- A. 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A. 2 スコアラーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。(国際ゲームでは英語を用いる)
- A. 3 ファウル後は、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、スコアラーズテーブルには選手の番号は伝えない。
- A. 4 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

【補足】シグナル図に  表記がある場合は、3x3だけのシグナルである。

ゲームクロックシグナル

1) ゲームクロックを止める



手のひらを開く

2) ファウルでゲームクロックを止める



片手の拳を握る

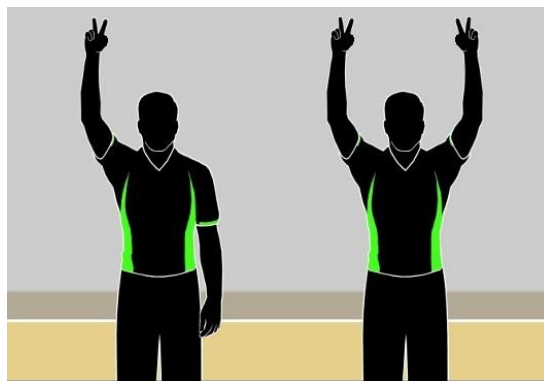
得点

3) 1点



1本指で手首から振り動かす

4) 2点



2本指で腕を伸ばす
片腕：ショットを放ったとき
両腕：成功したとき

タイムアウト

5) タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

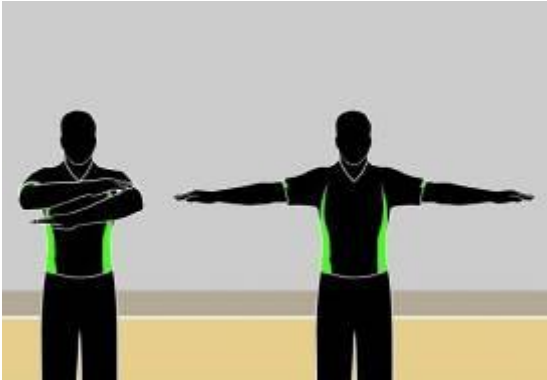
6) TV タイムアウト



左手のこぶしを握り、右手のこぶしを握ったまま垂直に回転させる。

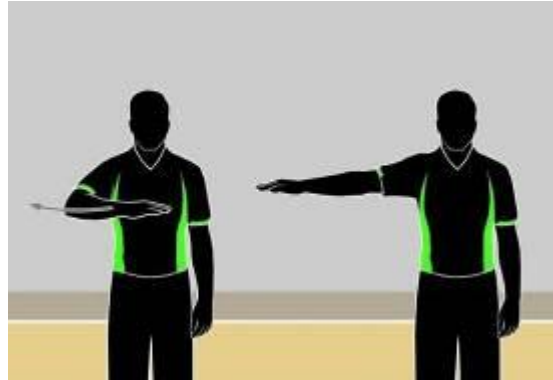
情報の伝達

7) スコアのキャンセル/プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

8) ヴィジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

9) コミュニケーション



片手の親指を立てて示す(サムアップ)

10) ショットクロックのリセット



人差し指を伸ばして手を回す

11) アウトオブバウンズ



サイドラインと平行にプレーの方向を指す

12) ヘルドボール/タップオフシチュエーション



両手の親指を立てる(サムズアップ)

13) トラベリング



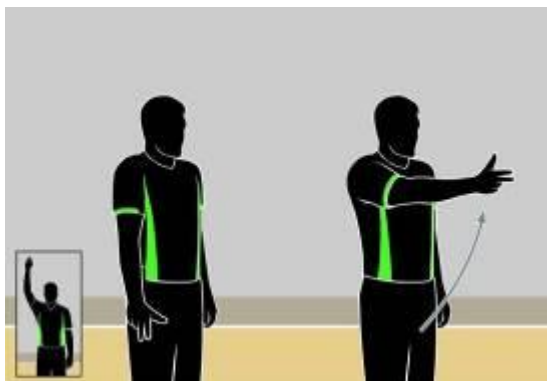
両こぶしを回す

14) タッチザフロア



両手をおろす

16) 3秒ルール違反



3本指を見せて伸ばす

17) 5秒ルール違反



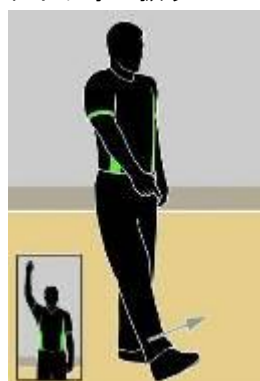
5本指を見せる

18) 12秒ルール違反



指で肩に触れる

19) ボールをバンパーや
タイヤ等で扱う



足を指す

20) ノットクリアードボール

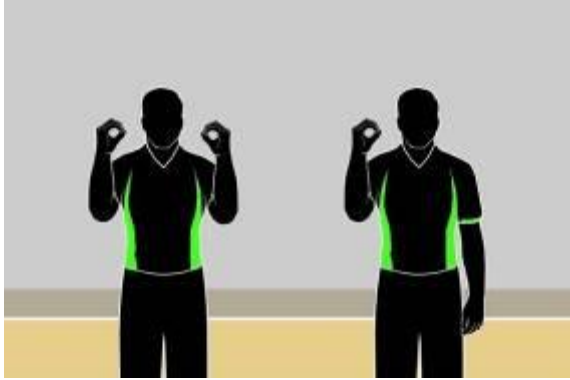


2本指を示した手をあげて、
左右へ腕を振る



プレイヤーの番号

21) 00番と0番



00 : 両手で0を示す / 0 : 右手で0を示す

22) 1番から5番



右手で1から5を示す

23) 6番から10番



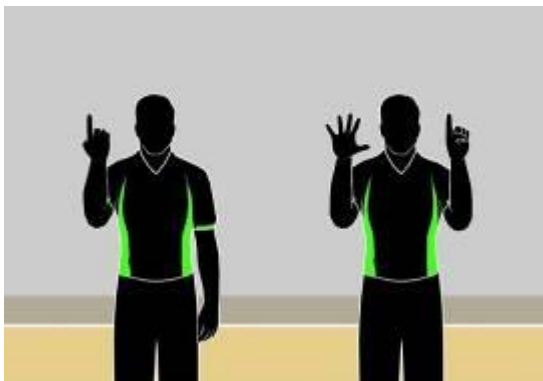
右手で5を示し、左手で1から5を示す

24) 11番から15番



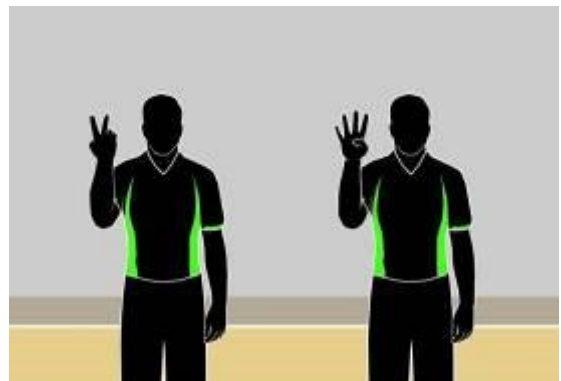
右手を握って10を示し、左手で1から「5」を示す

25) 16番



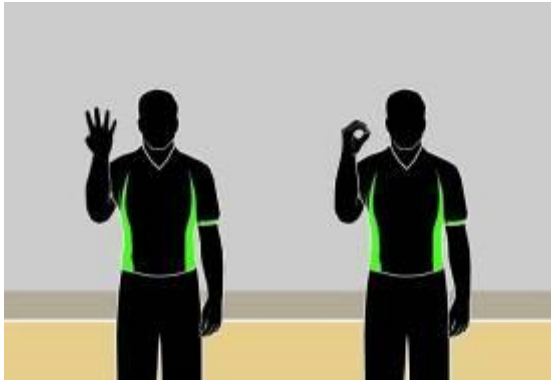
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

26) 24番



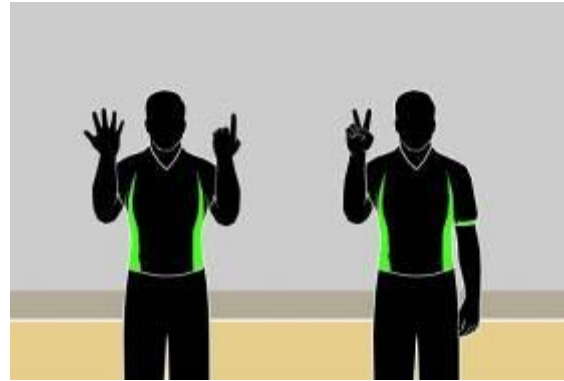
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

27) 40 番



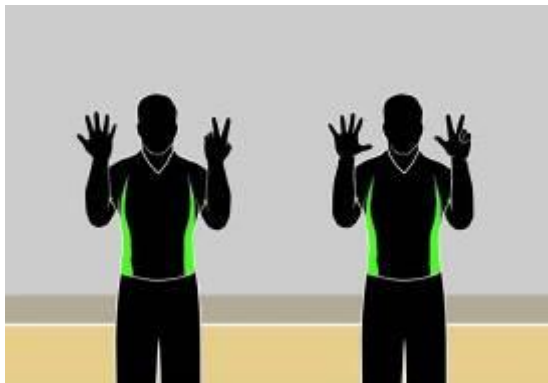
はじめに 10 の位のために手の甲側を見せて 4 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 0 を示す

28) 62 番



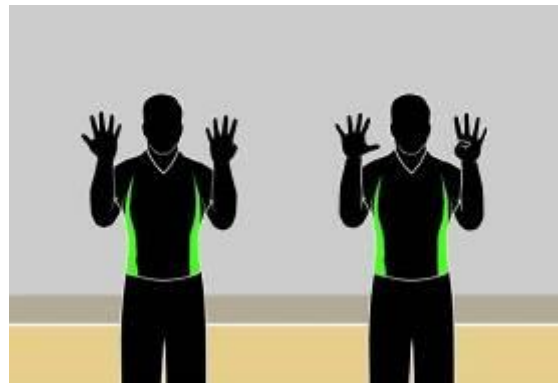
はじめに 10 の位のために手の甲側を見せて 6 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 2 を示す

29) 78 番



はじめに 10 の位のために手の甲側を見せて 7 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 8 を示す

30) 99 番



はじめに 10 の位のために手の甲側を見せて 9 を示し、続いて 1 の位のために手のひら側を見せて 9 を示す

ファウルの種類

31) ホールディング



手首を握って下げる

32) ブロッキング／イリ
ーガルスクリーン



両手を腰にあてる

33) プッシング／ボ
ールをコントロールし
ていないチャージング



押すまねをする

34) ハンド・チェッキ
ング



手の平を見せている
腕を握り、前に出す



35) イリーガルユースオブハンズ



手首をたたく

36) ボールをコントロールしているチャージング



握りこぶしで手のひらをたたく

37) 手に対するイリーガルなコンタクト



手のひらでもう一方の前腕をたたく

38) フッキング



腕を後ろにうごかす

39) 過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

40) 頭をたたくファウル



頭をたたく(頭に触れる)まねをする

41) ボールをコントロールしているチームのファウル



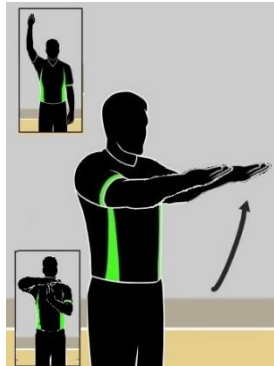
攻撃しているチームのバスケットへ握りこぶしを突き出す

42A) クロッシングザパス



両こぶしで車椅子の動きをまねる

42B) リフティング



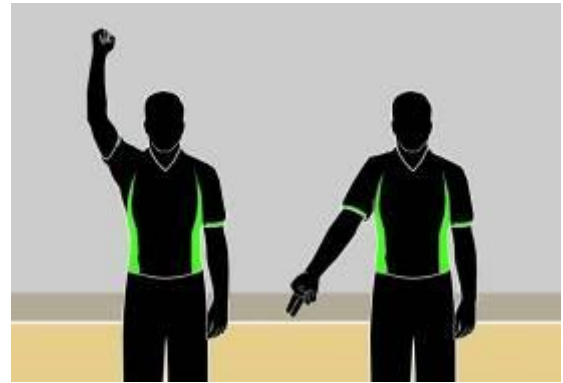
リフティングのまねをする

43) ショットの動作中のプレイヤーに対する
ファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

44) ショットの動作中ではないプレイヤーに
対するファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し
示す

特別なファウル

45) ダブルファウル



こぶしを握った両腕を
振る

46) テクニカル
ファウル



両手でTを示す

47) アンスポーツマ
ンライクファウル



手首を握って頭上に
あげる

48) ディスクォリフィ
キングファウル



両手の手首を握って
頭上にあげる

49) フェイクファウル



前腕を2回上げる

50) IRS レビュー



手を水平に伸ばして
人差し指を回す

51) チャレンジ



親指と人差し指で C を
示す



ファウルの罰則の処置

テーブルへのレポート

52) フリースローのない
ファウルのあと



サイドラインと平行に
指し示す

53) ボールをコントロール
しているチームによるフ
ォウルのあと



サイドラインと平行に握り
こぶしで指し示す

54) 1本のフリースロー



1本の指をあげる

55) 2本のフリースロー



2本の指をあげる

(2) 制限区域の外で — パッシブレフェリー — (センター・レフェリー)

56) 1本のフリースロー



人差し指

57) 2本のフリースロー



両手の指をそろえる



- B. 1 図 9 に示されているスコアシートは JWB 3X3 公式スコアシートである。
- B. 2 スコアシートは 1 枚のオリジナルのみで当該 3X3 競技会の統括団体用である。
【注記】 1. スコアラーは青色または黒色のペンを使用して全ての記入を行う。
2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。
- B. 3 スコアラーは、試合前に次の項目を記入したスコアシートを用意する：
- B. 3. 1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。プログラムで先に記載されているチームをチーム A、相手チームをチーム B とする。
- B. 3. 2 次の事項も記入する：
- 大会名
 - 大会カテゴリー
 - ゲームナンバー
 - 年月日、開始時刻、コート
 - 審判氏名



OFFICIAL SCORESHEET



チーム A :	周船寺クラブ	チーム B :	黄檗クラブ
大会名 Competition	JWB 3x3 選手権大会	日付 Date	2021/12/12
カテゴリー category	WOMEN	審判 Referee	#1 名前1 #2 名前2
Game No.	予選リーグ A 2	時間 Time	12:00
		コート番号 Court	M-2

図 10 スコアシート上部

- B. 3. 3 チーム A はスコアシートの上の枠を、チーム B は下の枠を使用する。
- B. 3. 3. 1 1 列目にスコアラーは、大会オーガナイザーまたはチーム代表者から提出されたプレーヤーリストを使い各プレーヤーの持ち点(2 桁)と氏名とイニシャルをユニフォームの番号順に記入する。
- B. 3. 3. 2 チームに 4 人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号の空白に線を引く。
- B. 4 **タイムアウト**
- B. 4. 1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、x 印を記入する。
- B. 4. 1 ゲームの終わりに、使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。
- B. 5 **ファウル**
- B. 5. 1 プレーヤーのファウルには、コンタクト、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングがある。
- B. 5. 2 交代要員のファウルは、テクニカルもしくはディスクォリファイングファウルがある。
- B. 5. 3 アンスポーツマンライクもしくはディスクォリファイングファウルのみプレーヤーの氏名の横に次のように記入する：
- B. 5. 3. 1 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。
- B. 5. 3. 2 プレーヤーもしくは交代要員のディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。



B. 5. 4 ゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。

ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。

B. 6 チームファウル

B. 6. 1 チームがコンタクト、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 10+までの枠に順番に大きい×印を記入する。アンスポーツマンライクあるいはディスクォリファイングの場合は、枠を一つ空けて次の枠に大きい x 印を記入し、x 印を○で囲む。

B. 6. 2 ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B. 7 ランニングスコア

B. 7. 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点(ランニングスコア)を記録する。

B. 7. 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな 2 列の欄がある。

B. 7. 3 各欄はさらに 4 列からできている。左側の 2 列はチーム A に、右側の 2 列はチーム B に使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、各チーム 23 点まで記録できる。

スコアラーは：

- まず、
 - 1 ポイントフィールドゴールが成功したときは斜線(／)を、
 - フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印(●)を、
 - 2 ポイントフィールドゴールが成功したときは丸印(○)を
 そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入する。
- 次に、得点合計(／または\または●)の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する

A		B	
4	1	1	
4	2	②	3
10	3	3	22
7	4	4	13
5	●	5	13
	6	●	22
5	⑦	7	
	8	⑧	9
4	⑨	9	3
7	10	●	22
4	●	11	
5	12	12	

図 11 ランニングスコア



- B. 8** ランニングスコア/ファウル:そのほかの記入事項と注意点
- B. 8. 1** 誤って得点したフィールドゴールは、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イヤーの得点として記入する。
- B. 8. 2** この条項は採用しない。
- B. 8. 3** ゲームの終わりに、最後の得点と得点したプレイヤーの背番号のすぐ下に太く横線を引く。
- B. 8. 4** ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。
スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにスポーツスーパーバイザー(同席している場合)あるいは審判に知らせなければならない。
- B. 8. 5** 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。スポーツスーパーバイザー(同席している場合)または審判はその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。
- B. 9** ランニングスコア:最終手続き
- B. 9. 1** 競技時間、オーバータイムが終わったとき、両チームの競技時間、オーバータイム(行われた場合)の得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
- B. 9. 2** ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を 2 本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B. 9. 3** テーブルオフィシャルズは全員スコアシートにサインを記入する。
- B. 9. 4** 審判が最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。
【注記】プレイヤーがスコアシートに抗議のサインをした場合は(「抗議のチェックボックス、署名」欄を使用して)、テーブルオフィシャルズや審判はスポーツスーパーバイザーが許可を出すまでその場にとどまらなければならない。
【補足】抗議は国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JWBF の承認により採用する事ができる。

スコア	Score (after Rrgular time)	A 16	B 16
スコア	Score (after Over time)	A 17	B 18

図 12 スコアシートの最終スコア



C - 抗議の手続き (PROTEST PROCEDURE)

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JWBF の承認により採用する事ができる。

- C. 1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- a) 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り。
 - b) ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定。
 - c) 適用される出場資格に対する違反。
- C. 2 チームによって抗議が申し立てられた場合、結果を決定するための確認には公式映像のみ使用することが出来る。
- C. 3 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) プレーヤーはゲーム終了後すぐにスコアシートにサインし、審判がサインする前にスコアシートの裏面に抗議の理由の説明を記載しなければならない。
 - b) 1 件の抗議に対し保証金として 200 US ドルを添えなければならない。抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C. 4 スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングにおいて抗議の責任者として指定された人物）は出来る限り早急に、次のプールフェイズ、もしくは次のエリミネーションラウンドが始まるまでには抗議に関する決定を下す。彼の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C. 5 スポーツスーパーバイザー（もしくは大会前にチームが参加して行われるテクニカルミーティングで抗議の責任者として指定された人物）は抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。出場資格に関する内容以外の理由で抗議が認められ勝利チームが変わる場合、ゲームは競技時間の終了時に同点であったとされ、直ちにオーバータイムを行う。



D - チームの順位決定方法 (CLASSIFICATION OF TEAMS)

【補足】以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定することができる。

D.1 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)のいずれかのツアー 基準で計算される。ツアーにおける順位は以下の順に決定する:

1. 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。
2. 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。
3. 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)
4. 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)
5. 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。

Tournament standings	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+32	33+	DQF
Tours points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

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。

D.2 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。

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。

E - U12 カテゴリーへの適用 (ADAPTATION TO U12 CATEGORIES)

この条項は、現在 IWBF・JWBF には適用しない。



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation
c/o FIBA
Route Suisse 5 - PO Box 29
1295 Mies
Switzerland



www.iwbf.org