



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2019

国際車いすバスケットボール

3X3競技規則

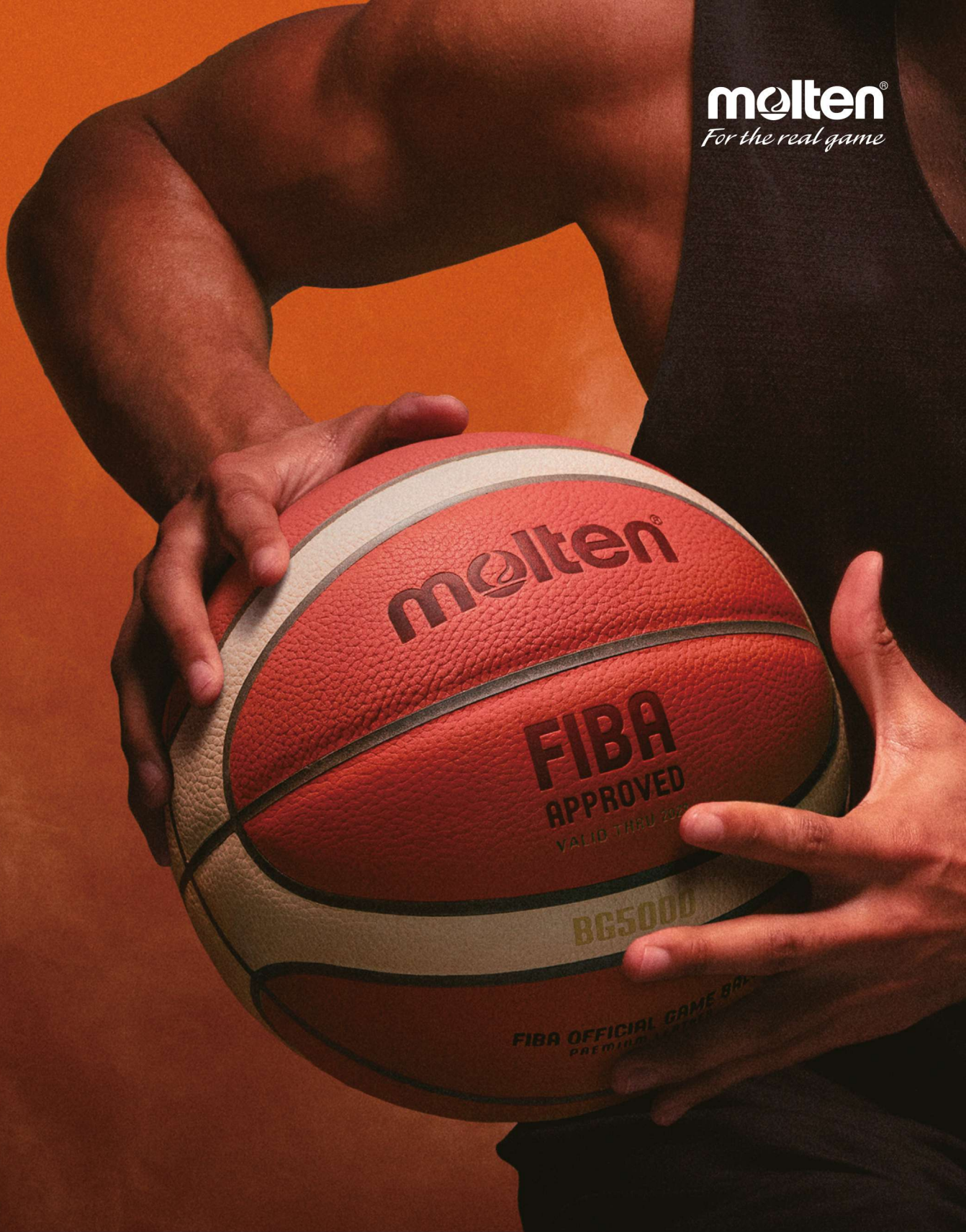
日本語版



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

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 : 2019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-mail : 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 Bhanja(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 条 | コートとボール | 1 |
| 第 2 条 | チーム | 1 |
| 第 3 条 | オフィシャルズ | 1 |
| 第 4 条 | ゲームの開始 | 1 |
| 第 5 条 | 得点 | 1 |
| 第 6 条 | 競技時間／ゲームの開始 | 2 |
| 第 7 条 | ファウル／フリースロー | 2 |
| 第 8 条 | プレーに関する規則 | 3 |
| 第 9 条 | ストーリング | 3 |
| 第 10 条 | 交代 | 4 |
| 第 11 条 | タイムアウト | 4 |
| 第 12 条 | 映像の利用 | 4 |
| 第 13 条 | プレーヤーのクラス分け 持ち点制度 | 4 |
| 第 14 条 | 抗議の手続き | 4 |
| 第 15 条 | チームの順位 | 5 |
| 第 16 条 | シードの決め方 | 5 |
| 第 17 条 | 失格・退場 | 5 |
| 第 18 条 | 交代 | 5 |
| 第 19 条 | U12 カテゴリーへの適用 | 5 |

車いすバスケットボール 3×3 公式ルールの全文を通して、プレーヤー、コーチ、オフィシャル等で男性呼称が使われている場合は、女性にも同様に適用される。あくまでも実用的理由でこのように記載されている旨をご了承ください。

IWBF 車いすバスケットボール公式大会ルールは、3×3 大会ルールにおいても別に定めがない限り、あらゆる状況で有効とする。

第 1 条 コートとボール

ゲームはバスケットゴール 1 基を備えた 3×3 バスケットボールコートで行われる。正規の 3×3 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)、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。通常のバスケットコートの半面を使用することができる。

全てのカテゴリーで 3×3 のオフィシャルボールを使用する。

注記: 市民レベルの試合では、3×3 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場所の面積に応じて適宜調整できる。

IWBF 3×3 公式大会では、バックボードパッドに組み込まれた 12 秒のショットクロックのついたバスケットゴールなど、前述の仕様をすべて満たしていなくてはならない。

第 2 条 チーム

1 チームにつき 5 名を超えないプレーヤー(コート上のプレーヤー 3 名、控えプレーヤー 2 名)と、1 名のベンチパーソネルとする。

注記: ベンチパーソネルはコーチを兼務することはできない。

第 3 条 オフィシャルズ

ゲームオフィシャルズは 1~2 名の審判と、3 名のテーブルオフィシャルズで構成される。

注記: 注: 本条項は市民レベルの試合には適用されない。

第 4 条 試合の開始

- 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が決まる。コインフリップで勝ったチームは、ゲーム開始時またはオーバータイム開始時に、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。

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)からのショットには 1 点が与えられる。
- 5.2 アークの外側(2 ポイントフィールドゴールエリア)からのショットには 2 点が与えられる。
- 5.3 フリースローが成功した場合の得点は 1 点が与えられる。

第 6 条 競技時間／ゲームの勝者

- 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 規定の競技時間終了前に、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。このルールは既定の競技時間内でのみ適用される（オーバータイムには適用されない）。
- 6.3 試合時間終了時に同点の場合、オーバータイムが行われる。1 分間の中断をはさんだ後にオーバータイムがスタートする。オーバータイムでは 2 点を先取したチームの勝者とする。
- 6.4 ゲーム開始予定時刻に、プレー可能な状態でかつ第 13 条：プレーヤーのクラス分けシステムを満たす 3 人のプレーヤーが揃わなかったコートに現れない場合、そのゲームは没収され、負けになる。
ゲームが募集された場合、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チームがコートを離れる、あるいは全てのプレーヤーが負傷または失格でプレーできなくなった場合、または出場可能なプレーヤーの持ち点合計ポイントが上限の 8.5 を超える場合、そのチームは途中棄権で負けとなる。この場合、勝利チームはそのまま得点を記録に残すか、あるいは不戦勝のいずれかを選ぶことができるが、不戦敗のチームの得点はいずれの場合も 0 と記録される。
- 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：ゲームクロックが使用できない場合、「サドンデス」の競技時間および／または必要な得点は主催者の裁量に任される。IWBFF 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する。

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 17 条が適用される場合を除き、パーソナルファウルの数に基づき、プレーヤーが失格・退場となることはない。プレーヤーも例外とはならない。
- 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や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 個のファウルとカウントされる。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されたプレーヤーに 2 個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。すべての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も含む）には、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 7～9 回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。10 回目以降のチームファウルには、常に 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。この条項はショ

ットの動作中のファウルにも適用され、第7条7.2、第7条7.3、第7条7.4より優先される。

7.6 すべてのテクニカルファウルには、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後、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時計が止まったところから継続される。

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。

第8条 プレーに関する規則

8.1 フィールドゴールまたは最後のフリースローが成功したあと(ポゼッションが変わらない場合を除く):

－ 得点されたチームのプレーヤーは、バスケット真下のコート内(エンドラインの外側ではない)からドリブルまたはパスでボールをアークの外側へ運び、ゲームを再開する。

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

－ オフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運ぶことなく、引き続き得点を狙うことができる。

－ ディフェンスチームはリバウンドを得た場合、ボールを(パスかドリブルで)アークの外側へ運ばなければならない。

8.3 ディフェンスチームはボールをスティールまたはブロックした場合、ボールを(パスかドリブルで)アークの外側へ運ばなければならない。

8.4 ボールが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 プレーヤーの車椅子の車輪および転倒防止用キャスターなどの常に床と接触している車輪全て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”にいるとみなす。

注記: アークを形成するラインは、アークに含まれる。

8.6 タップオフ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。

第9条 ストールリング

9.1 ストールリングまたは消極的なプレイ(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)した瞬間に動かし始める。

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。

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。交代要員がコートに入る際は、ベンチにもどるプレーヤーの車いすの一部がコートから出てからコート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ってもよい。審判やテーブルオフィシャルズの合図を必要としない。

第 11 条 タイムアウト

11.1 各チームには 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の時、プレーヤーまたは控えプレーヤーは誰でもタイムアウトを請求できる。

11.2 テレビ放送がある場合、大会運営側は 2 回のメディアタイムアウトを追加することができ、すべてのゲームでゲームクロックが 6:59 および 3:59 を示した後、最初のデッドボール時に実施される。

11.3 タイムアウトはすべて 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、第 8 条 8.1 に該当するボールがライブのときには請求できない。

第 12 条 映像の使用

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

1. ゲーム中いつでも、得点、ゲームクロックまたはショットクロックの誤作動の訂正
2. 競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたか否か、またそのショットが 1 点なのか 2 点なのか
3. 競技時間またはオーバータイムのラスト 30 秒に起きた全ての事象
4. チームによる「チャレンジリクエスト」の対象となる事象

12.2 チームから抗議が申し立てられた場合 (第 13 条)、公式映像は競技時間終了間際のラストショットが競技時間内に放たれたものか否か、またそのショットが 1 点なのか 2 点なのかを判断するためだけに使用される。

注記： 抗議申し立ては IWB3x3 公式試合において、各試合の規則に定められており、IRS が利用できる場合にのみ可能とする。

第 13 条 プレーヤーのクラス分けによるポイントシステム

ゲーム中、どのような時点においても、チームの出場プレーヤーの合計ポイントが 8.5 ポイントを超えてはならない。

注記： もし女子プレーヤーがチームの一員である場合、同プレーヤーがフロアにいる場合のクラス分けポイントを減らしてはならない。

第 14 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

第 15 条 チームの順位

プール戦およびトーナメント全体を通じたチームの順位（ツアー戦での順位は除く）については、次の基準によって決定する。

トーナメントで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2チーム以上が同等の勝敗記録だった場合、次の基準で勝敗を決定する。

1. 勝利数の多い方が上位（異なるプール間における異なる試合数のチームの比較の場合は勝率が高い方）
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高いチーム（没収試合の勝利スコアは除外）

上記の 3 段階後も勝敗記録が同等の場合、シードの高いチームを上位とする。

ツアーでの順位（ツアーがトーナメントのシリーズである場合）はツアー数を分母にして決定される。どのプレーヤーも（プレーヤーが各トーナメントで新しいチームを結成する場合）どのチームも（プレーヤーがツアー全体に渡って1つのチームに所属する場合）このようにカウントする。ツアーでの順位は次の通りになる。

- i. 決勝またはその前の試合で実質決勝進出となった場合による順位。
- ii. 最終順位決定のためにツアーの各大会で加算されるツアー順位
- iii. ツアーで獲得した勝利数による順位（試合数が異なる場合は勝率）
- iv. ツアーで獲得したスコア平均の高さ（没収試合の勝利スコアは考慮しない）
- v. タイブレークによる勝利のためのシード順位は各試合のシードと同時に決定するツアーシードによる。

第 16 条（FIBA 3x3 競技規則 第 15 条）

現在 IWBF には適用しない。

第 17 条 失格・退場（FIBA 3x3 競技規則 第 16 条）

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、そのゲームに出場する資格を失い、また大会運営側の権限で当該大会の残りの試合に出場する資格も失う可能性がある。これとは別に、大会運営側は暴力行為や言葉または行動による攻撃、試合結果への不正な干渉、IWBF アンチドーピング規程や他の IWBF 倫理規定の違反があった場合プレーヤーを当該大会から失格とする。さらに大会運営側は、これら違反行為に他のチームメンバーの関与（それが行為によらない場合も）があった場合は、当該チーム全体を失格にできる。大会規則の枠組みにおいて懲罰を課す IWBF の権限や、FIBA3x3.com の利用規約および IWBF 内部規則は本第 17 条によるいかなる失格処分にも影響を受けない。

第 18 条 U12 カテゴリーへの適用（FIBA 3x3 rules 第 17 条）

現在 IWBF 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