

3x3 TOマニュアル ハンドブック



JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

2022年5月

(公財)日本バスケットボール協会 TO委員会

第1章 はじめに

第2章 テーブルオフィシャルズ全体

2.1 テーブルオフィシャルズの構成

2.2 ゲームディレクターの役割

第3章 試合前の準備およびミーティング

3.1 準備物と機材配置

3.2 機材確認とミーティング

第4章 スコアラー

第5章 スコアボードオペレーター

第6章 ショットクロックオペレーター

第7章 コミュニケーション

付録

ルール要約版（テーブルオフィシャルズ用）



■■ 第 1 章 はじめに ■■

3x3 マニュアルハンドブックでは、3x3 の TO を初めて担当する人にも扱いやすいマニュアルを作成することを目的とし、TO に関わる主な部分のみ記載している。このマニュアルハンドブックに記載されていない部分については 3x3 TO マニュアルを参照してもらいたい。また、攻守の切り替わりが速い 3x3 において各役割間でのコミュニケーションはとても重要となる。コミュニケーションの具体的な方法や、各大会においてデジタル表示器から FIBA 3x3 Score System までを使用することを想定した機材配置方法も記載し、各現場で使用できるマニュアルとした。なお、FIBA 3x3 Score System の使用方法については別途記載する。

■■ 第 2 章 テーブルオフィシャルズ全体 ■■

2.1 テーブルオフィシャルズの構成

ゲームは最大 2 人の審判で行われ、テーブルオフィシャルズ 3 人とゲームディレクターがサポートする。テーブルオフィシャルズ 3 人は以下のとおりである。

名称	主な任務
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図(チームファウルの数)
スコアボードオペレーター	ゲームクロックの操作、スコアボードの操作、ファウルの表示
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作(12 秒ルールの適用)

※主催者の判断および使用する機材によりアシスタントを 1 名追加してもよい。

アシスタント・・・得点とファウル表示、およびゲームクロックの確認のアシスタント業務を行う。

テーブルオフィシャルズは、バスケットを正面に見て左手にあるスコアラーズテーブルに座る。スコアラーズテーブルの座席の配置は下図の通りである。各メンバーはゲーム開始前のインターバルが始まるまでに着席しておく。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。



※デジタル表示器を使用する場合は、ファウル表示担当（アシスタント）をもう 1 名設ける。また、デジタル表示器でショットクロックも操作する場合、ボタン操作の関係上、スコアラーとショットクロックオペレーターの配置を逆にしてもよい。（スコアラーズテーブルと機材配置参照）

2.2 ゲームディレクターの役割

各試合においてゲームディレクターを置くことを推奨する。ゲームディレクターを置くことができない場合には、これらの役割を主催者が担うものとする。

ゲームディレクターの任務は試合・大会における競技全般の統括およびテーブルオフィシャルズの管理である。ただし、大会主催者の判断によって任務内容が変わることがある。ゲーム中はテーブルオフィシャルズの仕事を監督し、審判がゲームを円滑に進行できるようサポートをする。

試合前

- 会場の環境、機材配置やゲーム中に使用されるすべての用具・器具を点検し、承認する。
- 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。
- コートインスペクションの責任者を担う。

試合中

- 得点およびファウルが正しく記録されているかの確認を毎回必ず行い、テーブルオフィシャルズが誤って記録しているときには修正の指示をする。
- テーブルオフィシャルズが審判と何か確認すべき事象があるときには、ゲームディレクターが審判と確認を行う。
- 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。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ゲームクロックが止まったときに限ってゲームを止めることができる。
- 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内）プレーを継続できない場合、あるいは出血等で治療を受ける場合、審判と協力をしてそのプレーヤーを交代させる。
- ゲームを没収する権限を持つ。
- 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。

試合後

- 審判が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が確実に記載されていることを確認する。
 - 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、またはゲーム終了時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
- 審判がスコアシートにサインすることを確認する。
- 審判とプレーヤーおよびチーム関係者が接触しないように配慮する。
- 抗議がある場合は対応をする。

■ ■ 第 3 章 試合前の準備およびミーティング ■ ■

3.1 準備物と機材配置

(1) 共通

筆記用具（濃色（黒/青）のボールペン / 試合数分のスコアシート / メモ用紙

付箋（チームを混同しないために、ユニフォームカラーに近いものを数種類用意する）

バインダー（スコアシートを挟んでおく） / ストップウォッチ / 12 秒に設定できるショットクロック機器

(2) FIBA 3x3 Score System を使用する場合

パソコン / 出力モニター2台 / 12 秒計

スコアボードを表示するモニターはエンドラインとサイドラインに設置する。

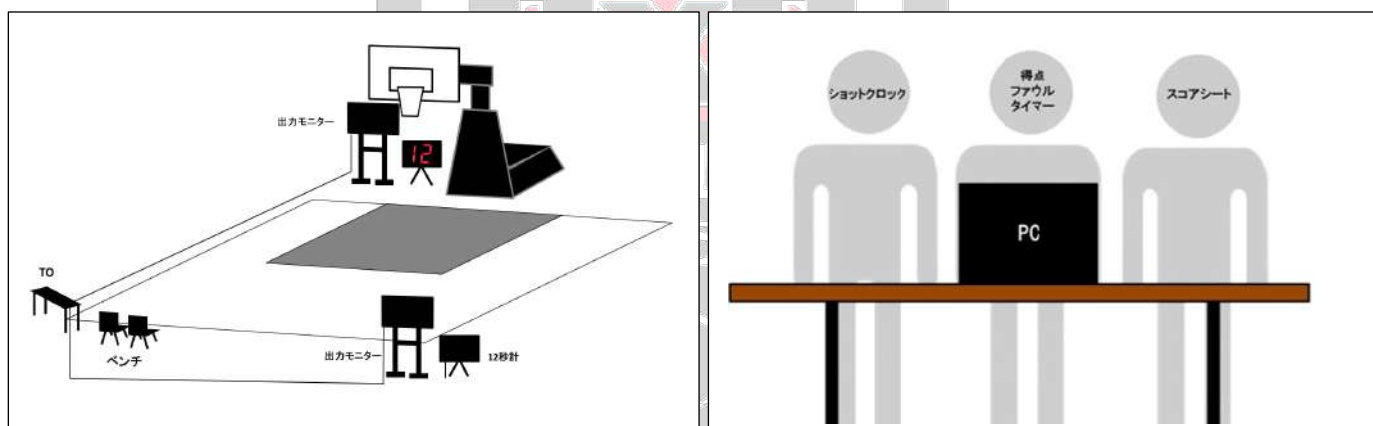
(3) デジタル表示器を使用する場合

デジタル表示器 2 台 / 12 秒計

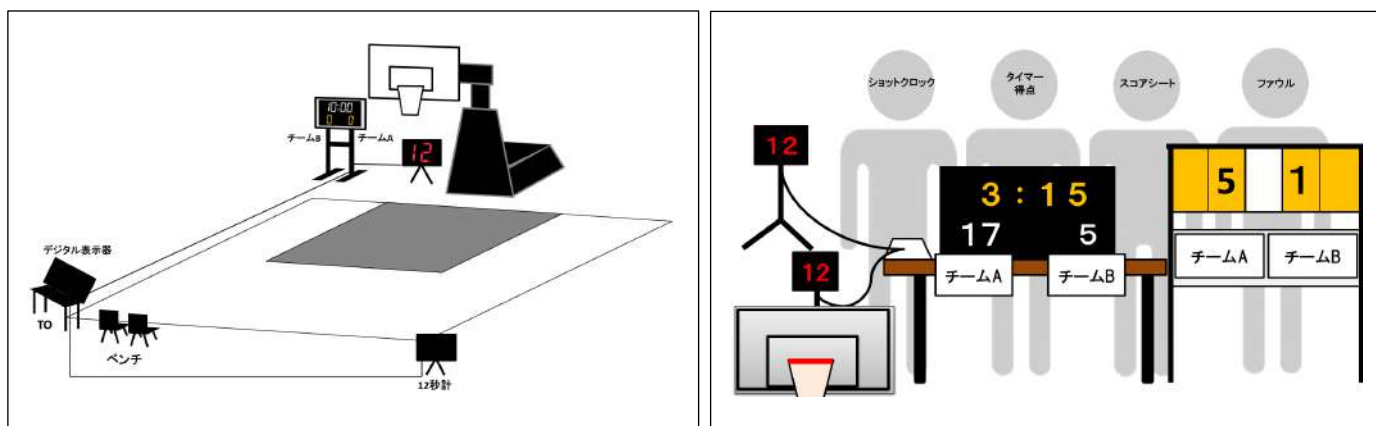
チームファウルの表示器具 / チーム名表示

(4) スコアラーズテーブルと機材配置

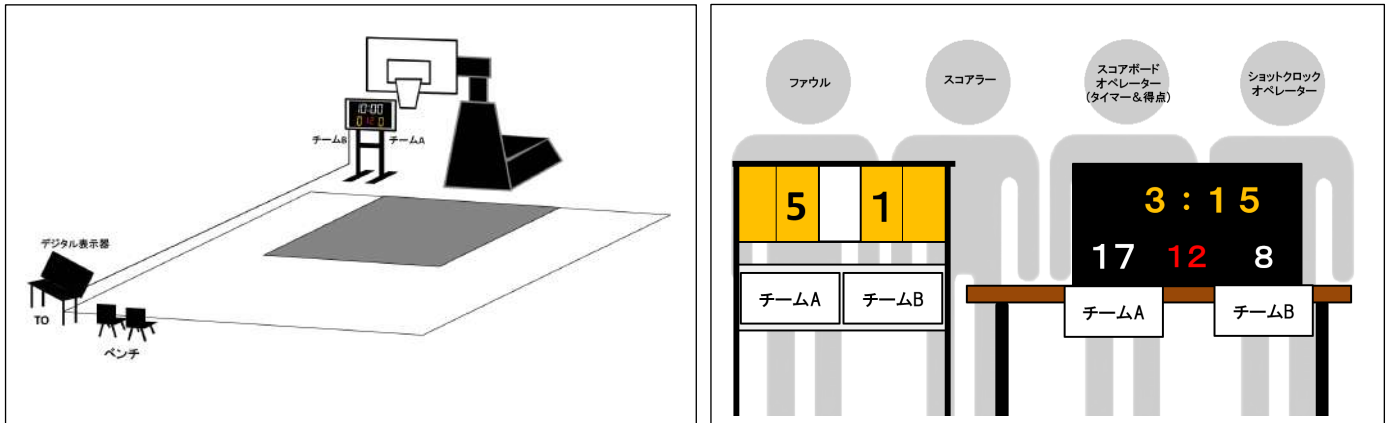
FIBA 3x3 Score System



デジタル表示器（12 秒計独立型）



デジタル表示器



- デジタル表示器の得点表示の下にチーム名を表示する。
- 得点とチームファウル表示は交代席にあわせて表示する。
- チームファウルの表示は別途準備する。

3.2 機材確認とミーティング

(1) 機材確認

- スコアボード、ゲームクロック、ショットクロックなどの機材は、会場ごとに使い方が異なるので、実際に操作をして、操作方法(修正方法を含む)と特性を把握する。
- ゲームは連続して行われるため、テーブルオフィシャルズ全員が機材確認の内容を共有できるよう配慮する。
- 主な機材確認のポイントは、以下のとおりである。
 - FIBA 3x3 Score System もしくは、操作盤（入力装置）の配置及び操作方法、修正方法（スコアボード、ゲームクロック、ショットクロック）
 - ブザーの音の種類・大きさ
 - スタート/ストップのボタン操作と表示のずれ
 - ゲームクロックおよびショットクロックの 0 表示とブザー音のずれ
 - ショットクロック非表示の可否

(2) ゲーム前のミーティング

- ゲーム前のミーティングでは、ゲームやチームの特徴、会場の機材設備に関すること、競技規則に関すること、メンバー間の役割分担など、ゲームに向けて必要な情報共有を行う。
- テーブルオフィシャルズと審判はミーティング、コートインスペクションを実施することが望ましい。その際、(1)で確認した機材の特性等については、審判とも情報を共有し、対処方法を確認する。

(3) ゲーム後のミーティング

ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の自己評価を行う。ミスや失敗があれば、その原因を探り、再発防止策を検討する。また、疑問点があれば、3x3 競技規則や 3x3 テーブルオフィシャルズマニュアルで確認、また、審判に確認して解消を図り、テーブルオフィシャルズの知識と技術の向上に繋げる。

第4章 スコアラー



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A Tokyo BB Team B CHIBA HOOPS

Competition JAPAN TOUR Round 5 Date 2021/10/11 Referees #1 審判1

Category MAN #2 審判2

Game No. Pool A Game 2 15:00 Court A

チェックボールの結果を記入

・1点のときは / または \
・2点のときは得点に○印
・フリースローのときは得点に●印

タイムアウトとチームファウルの未使用欄に二重線を引く

タイムアウトが認められたら×を記入する

・ファウルが宣せられたチームに×を記入する
・アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルのときはチームファウルが2つ加算されるので、枠を一つ空けて次の枠に×を記入し、×印を○で囲む

プレーヤーファウルでを使用した枠と未使用枠の間に線を引き、使用しなかった枠に線を引く

Team A <u>Tokyo BB</u> ✓		Team B <u>CHIBA HOOPS</u>																																
Time out	Team fouls	Time out	Team fouls																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Unsportsmanlike</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11</td> <td>D</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SUZUKI Yusuke</td> <td>14</td> <td></td> </tr> <tr> <td>HIROTO Kimura</td> <td>25</td> <td></td> </tr> <tr> <td>松田 将吾</td> <td>45</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No.	Unsportsmanlike		1	2	11	D		SUZUKI Yusuke	14		HIROTO Kimura	25		松田 将吾	45		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Unsportsmanlike</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11</td> <td>U</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEO Miura</td> <td>22</td> <td></td> </tr> <tr> <td>遠藤 昭彦</td> <td>51</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No.	Unsportsmanlike		1	2	11	U		LEO Miura	22		遠藤 昭彦	51	
No.	Unsportsmanlike																																	
	1	2																																
11	D																																	
SUZUKI Yusuke	14																																	
HIROTO Kimura	25																																	
松田 将吾	45																																	
No.	Unsportsmanlike																																	
	1	2																																
11	U																																	
LEO Miura	22																																	
遠藤 昭彦	51																																	
Scorer	スコアラー	Timer	スコアボードのサイン																															
Shot Clock Operator	ショットクロックのサイン	(Player's signature)																																

	A	B			
11	/	/		15	15
	2	2		25	18
14	3	3	22	14	17
45	4	4	22	45	16
25	5	5		25	18
	6	6	51	14	17
11	7	7		25	19
25	8	8	51	14	20
11	9	9	11		21
11	10	10	22	45	22
45	11	11	22		23
	12	12	11		23

Score (after regular time)	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
Score (after overtime)	A	<u>22</u>	B	<u>20</u>

- 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ーヤーの得点として記入する。
- ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたとき（ゴールテンディングおよびインタフェアレンス）は、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。
- チームファウルが7個目以降、10個目以降でペナルティが与えられるため、チームに6個目、7個目、9個目、10個目のファウルが宣せられたときは速やかに手で数字を示して審判に知らせる。

★ **ここがポイント！**

- ゲーム開始前に、ゲーム中にチームを表す色を審判と確認する。色は基本、ユニフォームの色とする。
※「Tokyo BB は赤」、「CHIBA HOOPS は青」と確認したあと、各チームの色のカラー付箋をチーム名やランニングスコア上部に貼り、チームを混同しないように工夫する。
- ゲーム中は攻めているチームのランニングスコアに指を置くなどして、スコア記入が素早くできるように工夫する。



■ ■ 第 5 章 スコアボードオペレーター ■ ■

スコアボードオペレーターは、スコアラーと共に、コート上の出来事を確認し、正確かつ迅速に表示し、かつ、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、競技時間、ゲームのインターバル、タイムアウトを正確に計測する。

スコアボードの操作

- プレーヤーのファウルのたびに、チームファウルの個数を示す。
- フィールドゴール、フリースローの得点のたびにスコアラーと点数を声に出し合い、スコアシートのランニングスコアとスコアボードの得点が常に一致していることを確認する。
- 素早くスコアボードの更新ができるよう、攻めているチームの得点入力ボタンの近くに手やマウスポインターを置くなど、常に準備をしておく。

ゲームクロックの操作

- スコアボードオペレーターは、次の表に従ってゲームクロックをスタート/ストップさせる。
- 瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常にスタート/ストップボタンの近くに置いておく。

※FIBA 3x3 Score System を使用する場合は、PC のスペースキーがゲームクロックのスタート/ストップボタンとなる。

スタート	<ul style="list-style-type: none">• チェックボールで、オフェンスのプレーヤーが正当にボールを<u>コントロールしたとき</u>• 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<u>コントロールしたとき</u>• 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<u>コート上のプレーヤーに触れたとき</u>
ストップ	<ul style="list-style-type: none">• 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 <p>※ゲームクロックは勝手な判断で止めず、必ず審判が笛を鳴らしたときに止める</p>

※ゲームクロックのスタート/ストップで、手をあげる合図はしない。

- オーバータイムは 2 点先取のため、ゲームクロックの操作は行わない。
- 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、自動でブザーが鳴らない場合は手動でゲーム終了のブザーを鳴らす。

タイムアウト

- プレーヤーから審判にタイムアウトの申請があり、タイムアウトが認められて、審判がタイムアウトのシグナルを示したときに計り始める。
- 30 秒経過してタイムアウトが終了したらブザーを鳴らす。

■ ■ 第 6 章 ショットクロックオペレーター ■ ■

コート上でライブのボールのコントロールを得たチームは、12 秒以内にフィールドゴールのショットを試みなければならない。ショットクロックオペレーターは、このルールを正しく適用するために、「ボールのコントロール」と、ショットクロックの操作方法(スタート/ストップのタイミング、ストップした後のリセット/継続の場合分け)を正確に理解し、ゲーム中は、プレーを見極めることに集中しなければならない。

スタート/ストップ

スタート	<ul style="list-style-type: none"> • チェックボールでオフェンスプレーヤーにボールが渡り、<u>コントロールしたとき</u> ※ゲームクロックのスタートと一致 • フィールドゴール、最後のフリースローのショットが成功した後、次にオフェンスとなるプレーヤーがボールを<u>コントロールしたとき</u> • フィールドゴールのショットまたは最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたあとにコート上のプレーヤーがボールを<u>コントロールした瞬間</u>
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 審判が笛を鳴らしたとき ※ゲームクロックのストップと一致 ※ストップ後、審判のシグナルを確認して継続かリセットかを判断する
リセット (12 秒表示)	<ul style="list-style-type: none"> • フィールドゴールのショットが成功するか、リングに触れたとき ※次のスタートのタイミングまでリセットを押し続けて 12 秒表示の状態で待つ • ショットクロックが動いているときに、コート上で新たなチームのボールコントロールが始まったとき

※ 瞬間を捉えて操作できるように、手指は常にスタート/ストップ/リセットボタンの近くに置いておく。

※ リセットを押すと 12 秒が表示されずに非表示になってしまう機材は、非表示で対応する。

リセット/継続の原則

- 次の場合は、12 秒にリセットする。
 - ボールがリングに触れたとき (パスのボールが偶然リングに触れた場合も含む)
 - ジャンプボールシチュエーション
 - ショットクロックが動いている間に新たなチームのボールのコントロールが始まったとき
 - 相手チームに原因がある中断 (ファウル、バイオレーション、相手チームの負傷者の保護など)
 - どちらのチームにも関係のない理由による中断 (機材のトラブルなど)
- ただし、どちらのチームにも関係ない理由で中断したとき、相手チームが著しく不利になると審判が判断したときは、リセットせずに残りの時間を継続してはかる。
- 次の場合は残りの時間を継続してはかる。
 - アウトオブバウンズで引き続き同じチームがボールをコントロールするとき

- 自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウルなど）
- ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのときゲームクロックが 12 秒未満で、なおかつどちらかのチームのボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックは非表示にする。

★ **ここがポイント！**

- ショットクロックを継続すべき場面でリセットしてしまうミスは、ゲームの流れに大きな影響を与え、修正にも時間を要してしまう。ミス防止のために、審判が笛を鳴らしたときは、一旦はストップすることを習慣化する。
- ストップした後は、審判のシグナル（ジェスチャー）を確認して、リセットか継続かを判断して操作する。
 - オフェンスボール(継続)の場合：審判はゴールの方向を指さす
 - ディフェンスボール(リセット)の場合：審判はゴールと反対を指さす
- フィールドゴール、最後のフリースローが成功した後、次にオフェンスとなるプレーヤーがボールをコントロールしたときにスタートをする。



■■ 第7章 コミュニケーション ■■

ここでは、ゲームの様々な場面における具体的なコミュニケーションの取り方について記載する。

常に声を出して互いに確認をする、目視にて確認をすることが重要である。

スコアラーとスコアボードオペレーター

スコアラーとスコアボードオペレーターの2人は、コート上の出来事（得点、ファウル）を2人の目を見て互いに声に出して確認をする。スコアラーはスコアシートに記録し、スコアボードオペレーターはスコアボードを操作して、スコアシートとスコアボードの表示を合わせる確認作業を常に行う。スコアシート記入やスコアボード操作のために、視線をプレーから外すこともあるが、「2人ともプレーを見ていない空白の時間帯」が決して生まれないよう、互いに協力する。

スコアボードオペレーターとショットクロックオペレーター

スコアボードオペレーターとショットクロックオペレーターの2人は、再開前にゲームクロックとショットクロックの秒数を声に出したり、「リセット」「OK」の返しをするなど互いに協力をする。またスタート/ストップは、両者で声に出して的確に行う。スコアボードオペレーターは既定の競技時間が12秒を切った時点で、ショットクロックオペレーターに伝える。

コミュニケーション例

(1)得点の記録表示

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>ショットを放った段階</u>で、チーム色、番号、点数をコールする。 ・ <u>ショットが失敗</u>なら「アウト」「ミス」とコールする。 ・ <u>ショット成功</u>のときは、「カウント」「メイド」をコールし、スコアシートに記入し、点数をコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 白 8、1 点、アウト ・ 白 8、ツー、カウント、4 点目
スコアボードオペレーター	<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>ショットを放った段階</u>で、チーム色、番号、点数をコールする。 ・ <u>ショットが失敗</u>なら「アウト」「ミス」とコールする。 ・ <u>ショット成功</u>のときは、「カウント」「メイド」をコールし、スコアボードの更新をする。 ・ <u>スコアラーの「何点目」の声を聞いた後に</u>、スコアボードの両チームの得点を復唱する。（常に A→B の順に） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 赤 23、1 点、ミス ・ 赤 23、ツー、カウント ・ 5 対 8
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・ スコアシートとスコアボードに相違がないことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ OK

★ここがポイント！

- ゲーム中は声が重なってもよいので、お互いに積極的に声を出す。
- 必ずチームの色を声に出して確認をする。
- 互いに声に出して復唱を行い、スコアシートの記録とスコアボードの表示が一致しているかの確認を行う。
- ゲームの展開が早く、フィールドゴールが決まった直後に次のフィールドゴールが決まる場面もあるため、スコアラールがスコアシートに記入している間は、スコアボードオペレーターがコートで起こっていることを声に出す。
- フィールドゴールが 1 ポイントか 2 ポイントかは、審判が判断する。
 - ※TO が 1 ポイントか 2 ポイントかを判断してはならない。
- 特に、2 ポイントライン付近のショットの場合はショットを放った段階から審判のジェスチャーをよく確認する。
 - 2 ポイントショットを放ったとき …… 2 本指を立てて片手をあげる。
 - 2 ポイントショットが成功したとき …… 2 本指を立てて両手をあげる。
 - 1 ポイントショットが成功したとき …… 下に向けて 1 本指をさす
- 規定の競技時間内に、どちらかのチームもしくは両方のチームの得点が 19 点に達したときと、オーバータイムが始まったとき、次のショットで勝敗が決まる可能性があるので、得点の確認はより集中して行う。

(2)ファウルの記録・表示

担当	アクション	具体例
スコアラール	<ul style="list-style-type: none"> • チームファウル <ul style="list-style-type: none"> – 審判のファウルコールを確認し、チームファウルをスコアシートに記入する。 – チームファウル数を確認する。 • プレーヤー個人のファウル（アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウル） <ul style="list-style-type: none"> – 審判のファウルコールを確認し、ファウル記号「U」、 「D」をスコアシートに記入する。 – チームファウルを 2 個加算、記録し、スコアシートのチームファウルの数を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> • 白ファウル、2 回目 • 白 8 、アンスポ 1 個目、チームファウル 5 回目

スコアボード オペレーター	<ul style="list-style-type: none"> チームファウル <ul style="list-style-type: none"> ファウルをスコアボードに入力、表示する。 スコアボードのファウル数を確認する。 プレーヤー個人のファウル（アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウル） <ul style="list-style-type: none"> ファウルをスコアボードに入力する。 チームファウルを2個加算、記録し、スコアボードのチームファウルの数を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 白ファウル、2回目 白8、アンスポ1個目、チームファウル5回目
------------------	--	--

※FIBA 3x3 Score System を使用する場合、ファウルの罰則によりフリースローが行われるときは、フリースローの試投数の確認を行う。

★ここがポイント！

チームの色と回数を言い、スコアシートの記録とスコアボードの表示が一致しているかの確認を行う。

(3)ゲームクロック（スコアボードオペレーター）とショットクロック

場面	アクション	具体例
ゲーム開始時	<ul style="list-style-type: none"> チェックボールでオフェンス側のプレーヤーがコントロールしたことを確認してスコアボードオペレーターとショットクロックオペレーターでコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> スコアボードオペレーターとショットクロックオペレーターで操作の瞬間にコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート/ストップ
リセット	<ul style="list-style-type: none"> ショットクロックオペレーターは操作時にコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> リセット
チェックボールでゲームを再開するとき	<ul style="list-style-type: none"> スコアボードオペレーターはゲームクロックの残り時間をコールする。 ショットクロックオペレーターはリセットまたは残り時間（継続の場合）をコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 820（8分20秒） リセット 8秒継続
フィールドゴールのショットが放たれたとき	<ul style="list-style-type: none"> ショットクロックオペレーターはボールがリングに触れたら、その瞬間に「当たった」とコールする。ショットが成功したら「入った」とコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 当たった/ヒット 入った

★ここがポイント！

- ゲームクロックをスタート/ストップするときは、次の場面を除いて、ショットクロックも同時にスタート/ストップする。

※最後のフリースローのショットが不成功でリングに当たった後のスタート（ゲームクロックはどちらかのプレイヤーがボールに触れたとき。ショットクロックはどちらかのプレイヤーがコントロールしたとき）

- スコアボードオペレーターとショットクロックオペレーターは、2人の「スタート」「ストップ」のコールが同時になるように、操作の精度を高めることが大切である。



3x3 簡略ルール

コートとボール	正規の3x3用コートはサイズが横15m、縦11m 3x3オフィシャルボールを全カテゴリーで使用する
チーム構成	4人以内 プレーヤー3人+交代要員1人 ※コート外からの指示を受けることはインタラクション(コーチング)の違反となる
審判	1人または2人
タイムアウト	1チーム1回(30秒)
交代	ボールがデッドかつチェックボールの前に可能 交代要員はバスケットと反対側のエンドラインに立ち、コートの外へ出たチームメートと身体的接触をしたあとゲームに入ることができる。交代は審判やテーブルオフィシャルズによる指示や合図を必要としない
ゲーム開始時の攻撃権(ポゼッション)	コインフリップ 注:コインフリップに勝ったチームがゲーム開始時またはオーバータイム開始時のどちらにオフェンスチームとなるかを選択する
得点	アークの内側からのショットは1点、外側からのショットは2点
競技時間と得点の上限	競技時間は10分間のピリオドを1回。 10分間での得点が多いチームの勝利。または21点を獲得したチームの勝利。 同点の場合は1分間のインターバルの後、オーバータイムを行う。
オーバータイム	2点を先取したチームの勝利とする
ショットクロック	12秒
ショット動作中のファウルによるフリースロー	アークの内側でファウルがあった場合は1本のフリースロー アークの外側でファウルがあった場合は2本のフリースロー
チームファウルの罰則	6個までは相手チームのチェックボールから再開(ショット動作中のファウルを除く)
7~9個のチームファウルによる罰則	2本のフリースロー ※バスケットカウントでも2本のフリースローが与えられる
10個以上のチームファウルによる罰則	2本のフリースロー+ボールポゼッション
テクニカルファウルの罰則	1本のフリースロー(挟み込み)。ポゼッションは移らない ★チームファウルに1個加算する
アンスポーツマンライクファウルの罰則	・個人1回目:2本のフリースロー(リバウンダーあり) ※チームファウルが10個以上であればチームファウルの罰則を適用する ・個人2回目:2本のフリースロー(リバウンダーなし)+ボールポゼッション ★チームファウルは2個加算
ディスクォリファイングファウルの罰則	2本のフリースロー+ボールポゼッション ★チームファウルは2個加算
失格・退場	・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・退場となる ・ディスクォリファイングファウルを記録されたプレーヤーまたは交代要員は失格・退場となる ※3x3ではテクニカルファウルが2個記録されても退場とはならない
審判のファウルレポート	パーソナルファウル、テクニカルファウルは個人に記録をしないためにテーブルオフィシャルズへのレポートがない。アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルは個人に記録されるためレポートが行われる。

チェックボール	<p>審判の笛が鳴ったあとやボールがデッドになったあとで与えられるポジションは、アーク外側のコートでボールを(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。</p> <p>※5人制との違い:サイドラインやエンドラインからのスローインは行わない</p>
ジャンプボールシチュエーション	<p>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される</p> <p>ショットクロックは12秒にリセットされる</p>
フィールドゴールが成功したあと	<p>新たなオフェンスとなったチームはバスケットの真下からボールをドリブルまたはパスでアークの外まで運ばなければならない。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”の外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない</p> <p>※5人制との違い:エンドラインからのスローインは行わない</p>
ボールをクリアすること(ノークリアードボール)	<p>フィールドゴールや最後のフリースローが成功したあとや、ディフェンスのチームが新たにコントロールを得た場合など、攻守が変わったときは、ボールを(パスかドリブルで)アークの外側に運ばなければならない(ボールのクリア)</p> <p>ボールがクリアされる前にプレイヤーの手からフィールドゴールのショットが放たれた場合は、“ノークリアードボール”のバイオレーションが宣せられる</p>
オフェンスの3秒	<p>ボールがクリアされたあと、オフェンスのプレイ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継続して3秒以上(新ルール)ボールをドリブルをすることはバイオレーションとなる。</p>
DOG	<p>ディレイ・オブ・ゲーム(遅延行為)については1回目は警告(オフィシャルワーニング:OW)、2回目はテクニカルファウルとなる。</p> <p>(例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チェックボールを正しく行わない ・得点後のスタートを遅らせる行為など
インタラクション(コーチング)	<p>交代プレイヤーを含むプレイヤーが、試合中にコート外のコーチ、チーム関係者及び観客等から戦術等の指示(口頭、サイン)を受け、長時間のアイコンタクト、うなずきやOKサイン等で反応した(インタラクションを取った)場合、審判は1回目は警告(OW)、2回目以降はテクニカルファウル(TF)を宣する</p>



JBA

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION