

平成27年度 “3×3 (スリー・バイ・スリー)” ルールテスト

長野県バスケットボール協会審判委員会

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

1. “3×3” のゲームでは、“3×3” 用に描かれたコートを使用して行われる。“3×3” 用のコートは、サイド・ラインの長さが 11m、エンド・ラインの長さが 15m であり（縦 11m、横 15m）1 個のバックストップ・ユニット（バスケット）をそなえているものとする。

解答 ○

2. “3×3” 用の大きさのコートが使用できない場合には、バスケットボール競技規則で定められた正規のバスケットボールのコートのハーフ・コートを使用してもさしつかえないし、それと同じ大きさのハーフ・コートだけが描かれたコートを使用してもさしつかえない。

解答 ○

3. 正規のバスケットボールのコートにおける“スリー・ポイント・ライン”を“ツー・ポイント・ライン”とよぶこととする。正規のバスケットボール競技と混同しないように、このラインを“アーク”とよぶ場合もある。

解答 ○

4. ゲームに出場できるチーム・メンバーは最大 4 人とする。（コート上のプレイヤーが 3 人、交代要員が 1 人）国内のゲームのチーム・メンバーの人数は、大会主催者の考えにより 4 人をこえてもよい。

解答 ○

5. 交代要員以外は、チーム・ベンチにすわることは認められない。したがって、コーチやチーム関係者がチーム・ベンチにすわることは認められない。

解答 ○

6. 審判は主審 1 人とする。大会主催者の考えにより、主審と副審の 2 人制を採用することもできる。

解答 ○

7. テーブル・オフィシャルズは、スコアラーおよびタイマー各 1 人とする。国内のゲームでは、大会主催者は、補助者（ショット・クロック・オペレーター、アシスタント・スコアラーなど）をおくことができる。

解答 ○

8. それぞれのチームは、両チーム同時に、同じハーフ・コートを使用してゲーム開始前にウォーム・アップをすることができる。

解答 ○

9. 最初にどちらのチームの攻撃でゲームを開始するかは、“コイン・トス”によって決める。コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する。

解答 ○

10. 延長時間は、ゲーム開始のときに防御側チームであったチームが最初に攻撃側チームとなり、再開される。

解答 ○

11. 両チームとも3人のプレイヤーをそろえていなければ、ゲームを始めることはできない。

解答 ○

12. ツー・ポイント・ライン（アーク）の内側からのショットによるゴールは1点とする。ツー・ポイント・ラインの外からのショットによるゴールは2点とする。フリースローによる得点は1点とする。

解答 ○

13. ゲームは、10分のピリオドを1回だけ行う。

解答 ○

14. ボールがデッドになったときには、ゲーム・クロックは止められる。ただし、フィールド・ゴールが成功したときは、ボールはデッドにならず、ゲーム・クロックも止められないものとする。

解答 ○

ゲーム・クロックの動かし始めについて、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

15. 攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを受け取ったとき。(Check-ball)

解答 ○

16. 最後のフリースローが成功したあとは、得点されたチームのプレイヤーが新たに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき。

解答 ○

17. 最後のフリースローが不成功で引きつづきボールがライブの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。

解答 ○

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

18. 競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。ただし、どちらかのチームが21点以上得点したときは、その時点でゲームを終了し、そのチームの勝ちとする。

解答 ○

19. 延長時間は、ゲーム開始のときに防御側チームであったチームが最初に攻撃側チームとなり、開始される。

解答 ○

20. 延長時間では競技時間をはからず、先に2点を得点したチームの勝ちとする。

解答 ○

21. 1 チームに 6 回のチーム・ファウルが記録されたあとは、チーム・ファウルの罰則が適用される。

解答 ○

22. 1 チームに 9 回のチーム・ファウルが記録されたあとは、そのチームのプレイヤー・ファウルには、テクニカル・ファウルと同じ罰則が適用される。

解答 ○

23. アンスポーツマンライク・ファウルが適用される場合を除き、1 プレイヤーに宣せられるファウルの数に制限はない。

解答 ○

24. ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき、ツー・ポイント・ライン（アーク）の内側からのショットであった場合は、ファウルをされたプレイヤーに 1 個のフリースローが与えられる。

解答 ○

25. ショットの動作中のプレイヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき、ツー・ポイント・ライン（アーク）の外からのショットであった場合は、ファウルをされたプレイヤーに 2 個のフリースローが与えられる。

解答 ○

26. ショットの動作中のプレイ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、ファウルをされたプレイヤーに 1 個のフリースローが与えられる。

解答 ○

27. チーム・ファウルの罰則が適用されて、チーム・ファウルの数が 7～9 回の場合にプレイヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレイヤーに 2 個のフリースローが与えられる。この場合、ショットの動作中かどうか、および、そのショットによる得点が認められたどうかにかかわらず、つねに 2 個のフリースローが与えられる。

解答 ○

28. 攻撃側チームのプレイヤーがパーソナル・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ない。

解答 ○

29. チーム・ファウルの罰則が適用されて、チーム・ファウルの数が 10 回以上の場合にプレイヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレイヤーに 2 個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、フリースロー・シューター側のチームが引きつづき攻撃側チームとなって、ゲームを再開する。この場合、ショットの動作中かどうか、および、そのショットによる得点が認められたかどうかにかかわらず、つねに 2 個のフリースローが与えられる。

解答 ○

30. テクニカル・ファウルおよびアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられたときは、ショットの動作中かどうか、および、そのショットによる得点が認められたかどうかにかかわらず、つねに2個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、フリースロー・シューター側のチームが引きつづき攻撃側チームとなって、ゲームを再開する。

解答 ○

31. 得点されたチームのプレイヤーが、バスケットを最初に通過したボールを最初にコントロールしたコート内の地点から直接ゲームを再開する。バスケットの後方のエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インは行わない。

解答 ○

32. あらたに攻撃側になったチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ライン（アーク）の外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスに制限はない。そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ライン（アーク）の外まで運ばなければ、ショットをしてはならない。

解答 ○

33. あらたに防御側になったチームは、ボールが“ノー・チャージ・セミサークル・エリア”の外にでるまではボールに対してプレイをしてはならない。ノー・チャージ・セミサークル・エリアの内側からパスされたボールをセミサークルの外側でスティール（インターセプト）することはさしつかえない。

34. 得点したチームのプレイヤーがバスケットを通過したボールに触れて、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めることを妨げてゲームの進行を遅らせる行為は“ディレイニング・ザ・ゲーム”となり、テクニカル・ファウルの対象となる。

解答 ○

35. シューター側チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、そのままショットをすることができる。

解答 ○

36. シューター側チームの相手チームのプレイヤーがリバウンドボールをコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に制限はない。そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ライン（アーク）の外まで運ばなければ、ショットをしてはならない。

解答 ○

37. スティール（インターセプト）やターン・オーバーが起こって防御側チームがボールをあらたにコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に制限はない。そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ライン（アーク）の外まで運ばなければ、ショットをしてはならない。

あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだとき」あるいは「ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールしたとき」は、そのチームはショットして得点することができる。

解答 ○

38. ゲームや延長時限を開始するとき、ファウルやヴァイオリション、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起こったとき、あるいは、交代やタイム・アウトのあとゲームを再開するときは、コート内のツー・ポイント・ライン（アーク）の外側の頂点付近で、防御側チームのプレイヤーが攻撃側チームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして渡す。（Check-ball）

このとき、ボールを受け取る攻撃側プレイヤーもボールをパスあるいはトスして渡す防御側プレイヤーも、ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない状態でなければならない。

解答 ○

“ボールがツー・ポイント・ラインの外まで運ばれるとき”について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

39. ボールがツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていないそのチームのプレイヤー（攻撃プレイヤー）に触れたとき。

解答 ○

40. ドリブルでボールを運ぼうとしているときは、ドリブラーのどちらの足もツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床に触れていない状態になったとき。

解答 ○

41. あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだとき」あるいは「ツー・ポイント・ラインおよびツー・ポイント・ライン内側の床にどちらの足も触れていない防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールしたとき」は、そのチームはショットして得点することができる。

解答 ○

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

42. ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときは、すべて防御側だったチームがあらたに攻撃側チームになり、ゲームを再開する。

解答 ○

43. ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばないで、ボールがバスケットに入ったとしても得点は認められず、ゲームは、相手チームの攻撃で再開される。
このとき、ショットの動作中にファウルをされたとしても、ゲームは、ショット動作中でないプレイヤーがファウルをされたものとして再開される。

解答 ○

44. ストールを行うこと（積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをすること）および、相手チームに防御されて、ショットをしたり攻撃できないことは、ヴァイオレーションである。

解答 ○

45. 自チームのプレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、12秒以内にショットしなければならない。

解答 ○

ショット・クロックの動かし始めについて、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

46. “Check-ball”にてゲームを開始、および、再開するときは、攻撃側チームになるチームのプレイヤーが、防御側チームのプレイヤーからパスあるいはトスされたボールを受け取ったとき。

解答 ○

47. フィールド・ゴールが成功したあと、最後のフリースローが成功したあとは、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ゴール下でバスケットを通過したボールをコントロールしたとき。

解答 ○

48. 最後のフリースローが不成功で引きつづき、ボールがライブの場合、コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき。

解答 ○

次の文章について、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

49. 交代は、ヴァイオレーションやファウルが起こってボールがデッドになったときに、どちらにも認められる。フリースローが行われるときは、フリースローの前に交代しなければならない。
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たときは、ボールはデッドにならないので、どちらのチームも交代することはできない。

解答 ○

50. 通常の交代を行いつきは、交代要員やプレイヤーは審判やテーブル・オフィシャルズに申し出たり報告する必要はないし、審判の指示を待つ必要もない。

解答 ○

51. 交代を行うときは、コートから退いて交代要員となるコート内のプレイヤーが、バスケットから遠い方のエンド・ラインからコートの外に出て、あらたに入る交代要員とコートの外で“タッチ”をする。

解答 ○

52. 交代する場合は、ゲームを再開する“Check-ball”の前に行わなければならない。

解答 ○

53. タイム・アウトは各チーム1回ずつ認められる。それぞれのタイム・アウトは30秒とする。

解答 ○

54. タイム・アウトは、ボールがデッドになったときにコート内のプレイヤーあるいはチーム・ベンチにいる交代要員がタイム・アウトを請求することによって認められる。
タイム・アウトを請求するときは、プレイヤーあるいは交代要員は、審判に対してはっきりと申し出なければならない。

解答 ○

55. 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たときは、ボールはデッドにならないので、どちらのチームもタイム・アウトは認められない。

解答 ○

プレイヤーが失格となる場合ついて、正しいものには○を、誤っているものには×を記入しなさい。

56. 1プレイヤーにアンスポーツマンライク・ファウルが2回記録されたとき。

解答 ○

57. 暴力行為を起こしたり、暴言を発したり、あるいは、はなはだしく乱暴な行為を起こしたとき。このとき、該当のプレイヤーに対する失格、退場を宣告するのは審判の権限と責任である。

解答 ○