



# 國際籃球聯會3x3比賽規則

精簡版

最新發佈的「國際籃球聯會3x3比賽規則」適用於「國際籃球聯會3x3比賽規則 — 精簡版」及「官方解釋」中沒有提及的所有比賽情況。

# 1. 比賽球場及用球

1.1. 比賽在設有一個球籃的3x3比賽球場進行。標準的3x3比賽球場面積寬15公尺，長11公尺。球場應設有標準籃球場的區域，包括罰球綫（5.80公尺），2分綫（6.75公尺）及球籃下方的無撞人半圓區域。可使用傳統籃球場的半個球場。

1.2. 所有組別賽事應採用3x3比賽用球。

*備註：*

1. 3x3基層賽事可在任何地方進行，球場界綫可因應空間作出調整。但國際籃球聯會3x3官方賽事必須完全符合上述規格，包括投籃時鐘安裝在設有防撞墊的籃球支架上。
2. 奧林匹克運動會賽事、3x3世界盃（包括U23及U18）、地區盃（包括U17）、U23國家聯賽、3x3世界巡迴賽、3x3挑戰賽及3x3女子系列賽，均為國際籃球聯會官方賽事。

# 2. 球隊

每隊應包括4名球員，3名場上球員及1名替補員。

*備註：*不准許教練在替補席及球場範圍以外指導比賽。

# 3. 球賽職員

球賽職員應包括最多2名裁判員及3名記錄台人員。如賽事許可，可設競賽主管1名。

*備註：*第3條規定不適用於基層賽事。

## 4. 比賽開始

- 4.1. 比賽前兩隊同時熱身。
- 4.2. 以擲毫方式決定先獲得比賽開始的球權的球隊。擲毫獲勝的球隊可選擇比賽開始的球權或選擇可能加時的球權。
- 4.3. 每隊必須有3名場上球員才能開始比賽。

備註：基層比賽不須強制執行第4.3條規定。

## 5. 得分

- 5.1. 每一次圓弧內中籃（1分投籃區）得1分。
- 5.2. 每一次圓弧外中籃（2分投籃區）得2分。
- 5.3. 每一罰球中籃得1分。

## 6. 比賽時間/比賽勝方

- 6.1. 常規比賽每場10分鐘。死球及罰球時，應停止比賽計時鐘。在下列情況應重新啟動比賽計時鐘：
  - 球權轉換後進攻隊球員持球在手時。
  - 最後1次罰球中籃後，新的進攻球隊控制球時。
  - 最後1次罰球未中籃並球的狀態為活球時，球觸及場上任一球員或被場上任一球員觸及時。
- 6.2. 常規比賽結束前，首先獲得21分或以上的球隊為勝方。此「突然死亡」規則僅適用於常規比賽，而不適用於可能進行的加時比賽。
- 6.3. 若常規比賽結束後得分相等，應進行加時。加時開始前應有1分鐘休息時間。加時比賽首先獲得2分的球隊為勝方。
- 6.4. 若球隊在預定的比賽開始時間沒有3名已準備好上場的球員，則被判作棄權。比賽得分應記錄為W - 0或0 - W（“W”代表獲勝）。在此情況下，該場比賽之得分將不會納入計算獲勝球隊的平均得分。而被判作棄權的球隊的得分應記錄為0，以用作計算球隊的平均得分。若球隊被判棄權2次或缺席比賽，應被取消比賽資格。

- 6.5. 若球隊在比賽結束前離場或該隊所有球員因受傷及/或被取消比賽資格，應判作失敗。在此情況下，獲勝球隊可選擇比賽中斷時的得分記錄、或選擇對隊被判作棄權的「規定」。任何情況下被判作失敗或棄權的球隊的得分應記錄為0。若獲勝球隊選擇判作棄權的「規定」，該場比賽之得分將不會納入計算該球隊的平均得分。
- 6.6. 球隊被判失敗或以不合理原因棄權，應取消該隊參賽資格。

備註：

1. 球場若沒有設置比賽計時鐘，主辦單位可決定比賽時間，或採用「突然死亡」分數判決勝負。國際籃球聯會建議採用與比賽時間相配合的得分限制：10分鐘/10分，15分鐘/15分，21分鐘/21分。
2. 基層比賽，不須強制執行第6.4條規定。

## 7. 犯規/罰球

- 7.1. 球隊犯規第6次後，該隊即處於「球隊犯規：罰則狀態」。按照第16條規定，球員不會因個人犯規次數而失去比賽資格。
- 7.2. 侵犯投籃球員的犯規，應根據以下情況判罰罰球：
- 若中籃得分有效，應判罰球1次。球隊犯規第7次或以上應判罰球2次。
  - 若在圓弧內發生，球未中籃應判罰球1次。球隊犯規第7次或以上應判罰球2次。
  - 若在圓弧外發生，球未中籃應判罰球2次。
- 7.3. 「違反運動道德犯規」及「取消比賽資格犯規」應計算球隊犯規2次。球員第1次被判「違反運動道德犯規」，應判罰球2次，但沒有球權。球員被判「取消比賽資格犯規」或第2次被判「違反運動道德犯規」應判罰球2次加球權。
- 7.4. 球隊犯規第7、8、9次應判罰球2次。第10次或以上應判罰球2次加球權。此條規定亦適用於「違反運動道德犯規」及侵犯投籃球員，一概不按照第7.2條、7.3條規定執行。此條規定不適用於「技術犯規」。
- 7.5. 宣判「技術犯規」應判罰球1次，罰球應於判罰後立即執行。罰球後應由判罰前原擁有球權的球隊或將獲得球權的球隊以球權轉換恢復比賽。恢復比賽程序如下：
- 若防守隊球員被判「技術犯規」，投籃時鐘應重設12秒。
  - 若進攻隊被判「技術犯規」，投籃時鐘應接續計時。

備註：進攻犯規不應判罰球。

## 8. 球的打法

8.1. 中籃或最後1次罰球中籃後（若有附加球權除外）：

- 非得分隊球員在球籃下方（不是端綫外）應運球或傳球至圓弧外。
- 防守隊球員不得在球籃下方的「無撞人半圓區域」進行防守。

8.2. 投籃、最後1次罰球未中籃（若有附加球權除外）：

- 若進攻隊球員搶獲籃板球，可繼續試圖投籃而不須使球回到圓弧外。
- 若防守隊球員搶獲籃板球，則必須使球回到圓弧外（通過傳球或運球）。

8.3. 若防守隊攔截或封阻而獲得球，必須使球回到圓弧外（通過傳球或運球）。

8.4. 任何一隊死球時獲得球權，應以球權轉換開始或恢復比賽。防守隊球員應在正對籃圈的圓弧外（圓弧頂）將球傳交給進攻隊球員。

8.5. 球員雙足均不在圓弧內或踏在圓弧上，應視為「在圓弧外」。

8.6. 若發生「跳球情況」時，球權應判給防守隊。投籃時鐘應重設12秒。

## 9. 拖延比賽

9.1. 拖延或不積極進行比賽（例如不試圖得分），應視作違例。

9.2. 若球場有設置投籃時鐘，球隊必須在12秒內試圖投籃。球權轉換後球在進攻隊球員手中、或中籃後球在球籃下進攻隊球員手中時，應立即啟動投籃時鐘。

9.3. 若球回到圓弧外後，進攻隊球員不可在圓弧內背向或側向球籃運球連續超過3秒。

備註：若比賽球場沒有設置投籃時鐘而球隊不積極試圖投籃時，裁判應大聲倒數讀「最後5秒鐘」及顯示手號以作提示。

## 10. 替補

死球時執行球權轉換或罰球前，任一隊可進行替補。在無須通知裁判和記錄台人員下，替補員可在死球及比賽計時鐘停止時進行替補。替補須在正對球籃的端綫進行，並無須裁判和記錄台人員執行。

## 11. 暫停

- 11.1. 每隊有暫停1次。死球時執行罰球或球權轉換前，任一隊的球員及替補員均可請求暫停。
- 11.2. 除球隊暫停外，於國際籃球聯會3x3官方賽事或主辦單位因應電視製作需要，在比賽中應提供電視暫停2次，分別在比賽計時鐘顯示6:59及3:59後第1次死球時使用。
- 11.3. 所有暫停時間為30秒。

## 12. 使用影片

12.1. 若有提供即時重播系統（IRS）及獲得競賽主管的批准下，裁判可於記錄表簽名作實前覆核以下比賽情況：

- 比賽期間的得分犯規記錄，及比賽計時鐘或投籃時鐘發生故障時。
- 決定常規比賽結束前最後一次投籃是否有效及/或該投籃應計1分或2分。
- 常規比賽時間最後30秒、其中一隊達到19分或以上，或加時比賽時，可根據「國際籃球聯會3x3比賽規則」進行挑戰的任何情況。
- 用以確定吹判妨礙中籃情況是否正確。
- 用以辨認球隊成員牽涉任何暴力的行為中或可引致暴力的比賽情況。裁判作最終判決前可諮詢競賽主管。
- 球隊根據「國際籃球聯會3x3比賽規則」內列出的情況提出「挑戰」。

12.2. 在不影響判決獨立的前設下，官方錄影適用於決定比賽結束前最後一次投籃是否有效及/或投籃應計1分或2分。

備註：提出「挑戰」只適用於奧林匹克運動會、世界盃（只限公開組別）、世界巡迴賽、或配合個別球賽需要使用重播系統（IRS）。

## 13. 抗議程序

13.1. 若球隊認為因下列情況引至對該隊利益有損時可提出抗議：

- 裁判沒有更正由執行記錄、比賽計時鐘或投籃時鐘引致的錯誤。
- 對於棄權、取消、延遲、不恢復或不進行比賽的決定。
- 違反資格規則。

13.2. 當球隊提出抗議，只會使用官方錄影來作出判決。

13.3. 球隊必須按下列程序提出抗議方被接納：

- 比賽結束後裁判簽署前，該隊任一球員應立即在記錄表上簽名及在記錄表背頁以書面形式提供抗議原因。
- 若抗議無效，球隊須繳付200美元費用。

13.4. 競賽主管（或在比賽前技術會議上被指派負責處理抗議事宜的相關人士）應於下一輪小組賽或淘汰賽開始前盡早作出裁決。其決定視為最終裁決，不接受進一步審視或上訴。在特殊情況下，可按照適合的規定對資格決定提出上訴。

13.5. 競賽主管（或在比賽前技術會議上被指派負責處理抗議事宜的相關人士）不能更改比賽結果，除非在明確及充分的證據下，證實引起抗議的錯誤能導致新的比賽結果。若抗議因資格規則外其他原因被接納並引致比賽勝隊的轉變，應視作該場比賽在常規比賽時間結束後得分相等，並應立即進行加時比賽。

## 14. 球隊排名

下列原則適用於小組排名及比賽的整體排名（巡迴賽排名除外）。

若在同一階段比賽中球隊成績相同，應按下列程序決定出線席位。各項程序只可用作計算一次。若使用首項程序後球隊成績仍然相同，應接著使用下一項，以決定球隊出線的成績：

- 獲勝場數最多的隊（若小組比賽場數不相等，則採用獲勝率）。
- 對賽成績（只考慮勝或負，但僅適用於同一小組內）。
- 平均得分最多的隊（不包括因對隊棄權而獲得的分數）。

經上述三個程序後，若球隊成績仍相同，則擁有較高種子排名的球隊出線。

巡迴賽排名（巡迴賽的定義為一系列相關的賽事）應以共同方式計算，即以球員（若球員可於每個賽事中組織新球隊）或球隊（若球員於整個巡迴賽中只可代表一支球隊出賽）作單位。則按以下排列巡迴賽排名：

- 最後一個賽事或之前的排名，該隊已取得巡迴賽決賽資格。
- 每站巡迴賽最後排名中取得的巡迴賽排名積分。
- 巡迴賽中獲勝場數最多的隊（若比賽場數不相等，則採用獲勝率）。
- 巡迴賽中平均得分最高的隊（不包括因對方棄權而獲得的得分）。
- 巡迴賽排名於計算每站賽事排名時同時產生，以計算出線資格的排名。

不論任何規模的賽事，每個巡迴賽均會獲得巡迴賽積分，以計算巡迴賽排名：

賽事排名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
巡迴賽排名積分	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

每站巡迴賽都會為該站參賽球隊計算排名，不論球隊會否參與下一站賽事。

## 15. 種子排名規則

除非比賽另有規定，球隊種子排名是按照球隊排名積分（比賽前球隊最佳3名球員排名積分總和）而定。若仍相同，應在賽事前隨機決定。

在國家隊賽事，種子排名將按照「國際3x3聯會」排名決定。

## 16. 取消比賽資格

任何球員被判「違反運動道德犯規」2次應被取消比賽資格。主辦單位可進一步取消其參賽資格。球員涉及暴力、言語或身體攻擊行為、以不正當方式影響比賽結果、違反國際籃球聯會反興奮劑條例（「國際籃球聯會內部規則」第4冊）或國際籃球聯會道德守則（「國際籃球聯會內部規則」第1冊第2章），主辦單位應取消其參賽資格。根據該隊成員對上述行為的參與程度（包括不採取行動），主辦單位有權取消球隊的參賽資格。國際籃球聯會有權在比賽監管中實施紀律制裁，play.fiba3x3.com的條款及細則、「國際籃球聯會內部規則」，不受因第16條規定而影響取消比賽資格。



## 17. U12組別的調整

建議U12組別對規則進行以下調整：

- 若情況許可，籃圈高度可降至2.60公尺。
- 加時首先得分的球隊獲勝。
- 不設置投籃時鐘。但球隊不積極試圖投籃，裁判應倒數讀「最後5秒鐘」以作警告。
- 「加罰狀態」並不適用。除侵犯投籃球員犯規、「技術犯規」及「違反運動道德犯規」外，所有犯規應執行球權轉換。
- 不設暫停。

備註：若情況許可，可運用第6條規定備註中所提供的彈性方案。