

3x3 競技規則 2014

大阪 3×3 バスケットボール連盟

| | |
|----------------------------|--|
| コートとボール | コートは横15m、縦11m使用球は全カテゴリー6号ボール |
| 選手登録 | 4名（出場選手3名+控え選手1名） |
| 審判 | 1名もしくは2名 |
| タイムアウト | 1チーム1回（30秒） |
| ゲームの開始 | コイン・トス（coin flip）によって決定 ※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。延長時には、ゲーム開始のときに防御側であったチームが延長開始時に攻撃側チームとなり開始する。 |
| 競技時間とゲームの勝敗 (得点の上限) | 試合時間は10分間の1ピリオド 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち ※どちらかのチームが21点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームを勝ちとする。 |
| 延長 | 先に2点を得点したチームの勝ち（この場合21点ルールは適用にならない。） ※1分間のインターバルの後に延長をおこなう。 |
| 得点 | ツー・ポイントラインの内側からのショットによるゴールは1点 ツー・ポイントラインの外側からのショットによるゴールは2点 フリースローによる得点は1点 |
| ショットクロック | 12秒 |
| ショット動作中のファウルで与えられるフリースロー | ツー・ポイントラインの内側でのショット時のファウルは1回のフリースロー ツー・ポイントラインの外側でのショット時のファウルは2回のフリースロー |
| チーム・ファウル制限 | 6回 |
| 過剰チーム・ファウルによる罰則 (7~9回) | ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームはフリースロー2回与えられる。 |
| 過剰チーム・ファウルによる罰則 (10回以上) | ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームはフリースロー2回与えられる。さらに、フリースロー終了後、ボールの所有権も与えられる。 |
| フィールドゴールが成功したときのボール所有権 | 攻守交替となり、守っていたチームがゲームを再開させる。 ※あらたに攻撃側になったチームは、リングの下からドリブルあるいはパスによってボールを一度ツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。 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”の外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。 |
| ボールがデッドになったときのボール所有権 | コート内のツー・ポイント・ライン外側の頂点付近で、攻守交替であらたに防御側になるチームのプレイヤーがあらたに攻撃側になる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し（“チェックボール”）ゲームを再開する。 |
| 防御側がリバウンド、スティールしたとき | ドリブルあるいはパスなどによって、ボールを一度ツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。 |
| ジャンプ・ボール(ヘルドボール)のとき | 攻守交替し、ゲームを再開する。 |
| 個人ファウルと退場 | アンスポーツマンライク・ファウルを2回、または、ディスクォリファイリング・ファウルを宣されたプレイヤーは退場となる。 |
| 交代 | ボールがデッドになったときに“チェックボール”前であればどちらのチームにも認められる。 ※あらたにコートに入る交代要員は、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コートの外に出て“タッチ”等の身体接触をおこなってからゲームに参加できる。その際にあらたにコートに入る交代要員は審判やT0に申し出たり報告したりする必要はない。 |