

3×3 ときめきカップ 2016 ルール

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11m、縦10m使用球は6号ボール
選手登録	1チーム男女混合4~6名 ※出場選手3名+控え選手最大3名 ※必ず男女1名以上が登録されている事 ※コート上に必ず男女1名以上が出場している事
審判	1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5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 ※ノックアウトルールは適用しない
延長	先に2点を得点したチームの勝ち ※1分間のインターバルの後に延長をおこなう。
得点	<男性> 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 <女性> 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2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4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	<男性> 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 <女性> 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2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4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TOに申し出たり報告したりする必要はない。