

第28回 3×3大会 ルール

競技規則は「2022 3X3FIBA 競技規則」に準ずるが、以下の「大会競技規則」を採用する。

コートとボール	横 15m、縦 11m、使用球は 6 号サイズ
チームの構成	4 名以内（出場選手 3 名+控え選手 1 名）
審判	2 名
タイムアウト	1 チーム 1 回（30 秒）
ゲームの開始	ジャンケンによって攻撃権を決定し、“チェックボール”によりゲーム開始 延長は、ゲーム開始時に防御側であったチームが攻撃権を持ち、“チェックボール”によりゲーム延長開始
競技時間とゲームの勝敗 (得点の上限)	試合時間は 8 分流し（フリースローは時計を止める）の 1 ピリオド ただし、どちらかのチームが 21 点以上得点した場合はその時点で終了
延長	先に 2 点を得点したチームの勝ち
得点	ツーポイントラインの内側⇒1 点 ツーポイントラインの外側⇒2 点 フリースロー⇒1 点
フリースロー	(1)ショット動作中にファウルされショットが不成功 ①ツーポイントラインの内側⇒1 個 ②ツーポイントラインの外側⇒2 個 (2)ショット動作中にファウルされショットが成功 ①チームファウル 6 回まで⇒1 個 ②チームファウル 7 回以上⇒2 個
ショットクロック	12 秒
チーム・ファウル制限	6 回
チーム・ファウルによる罰則	7 回目以降は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には 2 個のフリースローが与えられる 10 回目以降は、2 個のフリースローに加え、さらに、ボールの所有権も与えられる
フィールドゴール、最後のフリースローが成功したとき	あらたに攻撃側になったチーム⇒リング下からドリブルか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 あらたに守備側になったチーム⇒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
フィールドゴール、最後のフリースローが不成功のとき	シューター側がボールコントロール⇒ドリブルか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ずに、そのままショットできる リバウンド側がボールコントロール⇒ドリブルか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
守備側がスティールしたとき	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
ボールがデッドになったときのゲームの再開	新たに攻撃側になったチームが攻撃権を持ち、“チェックボール”により開始
ヘルドボールのとき	守備側だったチームが攻撃権を持ち、“チェックボール”により開始
個人ファウルの制限と退場	個人ファウルの回数制限はないが、アンスポーツマンライク・ファウル 2 回、または、ディスクオリファイリング・ファウルで退場
交代の手続き	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（スコアラー・審判に申告する必要はなし）

解説 1 「ツーポイントラインの外に出る」・・・ボールを持った選手のどちらの足もツーポイントラインの内側についていない状態

解説 2 「チェックボール」・・・コート内のツーポイントライン外側の頂点付近で、守備側になるチームの選手が攻撃側になるチームの選手にボールをパスあるいはトスして渡す