

ひがしね祭協賛 第27回 3x3 in ひがしね
オフィシャルルール

必読

1. チーム

- ・ 登録人数は1チーム3名～4名とし、大会開催中の変更は認められません。
- ・ ウエアは安全性を考慮したもので、シャツはチームで統一したものを着用してください。
(ただし、今大会の参加賞 tee シャツは遠慮してください。)
- ・ シューズはバスケットボールシューズを使用してください。(スポーツシューズ可)

2. 試合時間と勝敗

- ・ 試合時間は前半・後半各5分、ハーフタイム1分。
- ・ 原則として、試合中は特別な場合を除いて時計は止めません。ただし、タイムアウトとフリースローと選手交代の場合は時計を止めます。
- ・ 後半の試合時間残り1分を過ぎたら正式クロックとする。
- ・ 試合終了時点で、得点の多い方を勝者としします。
- ・ **試合時間の途中でどちらかのチームが21点先制した場合はそのチームの勝利とします。**
- ・ 予選ラウンドでの試合において、同点で試合が終了した場合は同点のまま終了とし、決勝ラウンドにおいて同点の場合は、フリースローで勝者を決定します。

3. 得点

- ・ フィールドゴールは1点、2ポイントラインの外からのゴールは2点、フリースローは1点。

4. コートとボール

- ・ 基本的なコートサイズとラインの設定は下記のとおりです。(屋外の為、状況により変更もある)
 - ☆ エンドライン：基本15m
 - ☆ サイドライン：基本11m
 - ☆ フリースローライン：幅3.5m 距離4.6m (リングの中心から)
 - ☆ プレースタートエリア：2ポイントラインの頂点の外側の位置
 - ☆ 2ポイントライン：リングの中心から6.75m
 - ☆ リングの高さ：基本3.05m
 - ☆ ボール6号球 (3 x 3 公式球)

5. ゲームの進行 (審判・スコアキーパー)

- ・ ゲームの審判・運営・管理は原則、**次にゲームを行う2チームで行い**、審判は**2名**。
(中学生の部の審判は、主催者で準備します。)
- ・ 各チームが責任をもって試合のコート・時間を確認し開始予定時刻の5分前までにコート周辺にて待機してください。
- ・ チーム名が案内されてから速やかにコートに入ってください。
- ・ ゲーム開始のボールポジションをじゃんけんで決定し、チェックボールの審判の笛を合図に開始されます。
- ・ タイムキーパーは残り時間をカウントダウンしてください。(時間は審判の指示に従ってください。)

6. 攻守交代

- ・ ゲームが一旦中断 (ボールデッド) した後の攻守の交代は、次の攻撃側がプレースタートエリアの位置に立ち、ディフェンスからのチェックボールにより行われます。従って、ボールがディフェンスからチェックボールされるまではボールデッドとなります。
- ・ ゲームが一旦中断された後の攻守の交代とは、次のような場合です。
 - ☆ 攻撃側のファウルの場合
 - ☆ 攻撃側のアウトオブバウンズ、またはバイオレーションによる場合
 - ☆ ヘルドボールの場合 (ジャンプボールはありません)
- ・ 守備側のファウルやアウトオブバウンズによって一旦中断し、続いて攻撃側がプレーを続行する場合は、プレースタートエリアからゲームを再開します。
- ・ 守備側がボールをスティールまたは、リバウンドを取ったときは、2ポイントラインの外側にボールを出した時点から攻撃を開始します。この規定はすべてインプレー中ですので、ボールを運ぶ場合はパスもしくはドリブルをしなければなりません。
- ・ 相手チームのフィールドゴールまたは最後のフリースローが成功した後に、あらたに攻撃側になったチームは、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ーをしてはならない。

7. ヘルドボール

- ・ ヘルドボールはじゃんけんで勝ったチームにスタートラインから攻撃権が与えられます。

8. タイムアウト

- ・ 1試合につき、タイムアウトは2回取ることが出来ます。時間はそれぞれ30秒です。(時計は止めます)
- ・ タイムアウトをとる場合は、メンバーのいずれかがレフリーに申告してとります。ただしタイムアウトの申告はボールデッドの時のみです。

9. 選手交代

- ・ 選手交代は、ボールデッド時にレフリーに申告すれば何度でも出来ますが、15秒以内に行われな
ない場合は、タイムアウトを1回取ったこととしてカウントします。既に規定回数を消化していた場
合は、チームファウルとしてカウントします。(選手交代時は、時計は止めます。)

10. ファウルと罰則

- ・ チームファウルは1ゲーム中6回目のファウルから相手チームにフリースロー1本が与えられ、こ
のフリースローのシューターには、チームメンバーの誰でもなれます。
- ・ シュート時のファウルに対しては、フリースローが与えられ、バスケットカウント後もフリースロ
ーが与えられます。
- ・ 2ポイントシュート時のファウルにはフリースローが2本与えられます。
- ・ 危険な行為に対しては、相手チームに対してフリースローを2本与えます。また、危険な行為に対
しては警告処分を与え、1試合中2回の警告処分を受けたチームは、その場で失格とし出場権を取
り消します。シュート成功の場合は、相手チームのボール所持権となります。シュート後オフェ
ンスリバウンドの場合は継続して攻撃ができます。ディフェンスリバウンドの場合は、リバウンドボ
ールを保持し、2ポイントラインの外側まで完全にボールを運び出さなければなりません。

11. その他

- ・ 開始時間に選手が「3名」揃わない場合は、棄権とみなして「W対0」で相手チームの不戦勝とし
ます。この場合平均得失点の比較には用いないこととする。
- ・ ラフプレーやスポーツマンらしくない行為などは、レフリーの判断で厳しい処置をすることもあり
ます。
- ・ 上記以外については、基本的にバスケットボール競技規則に準じますが、3x3in ひがしねの参
加者は「キープスマイル セルフジャッジ」を忘れずに参加してください。

12. その他

- ・ 予選ラウンドがリーグ戦の場合で、そのリーグ内における勝敗が同じチームが複数発生した場合は
得失点差により勝敗を決定することとします。なお、この勝敗決定の際に比較対象とするチームは
対象チーム数によって主催者が別に定めることとしています。

【用語】

※「ツーポイントラインの外に出る」とは

⇒ ボールを持った選手の両足ともツーポイントラインの外側に出ている状態。

※「チェックボール」とは

⇒ ツーポイントラインの外側の頂点付近(スタートエリア)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こと。