

君津市 3x3 バスケットボール大会競技規則

2025～“3×3(スリー・エックス・スリー)”バスケットボール競技規則による。抜粋したものを大会の特別ルールを追記して記載する。

1. プレーイングコートとボール

- (1)コートは、5人制のハーフコート(縦14m、横15m)とする。
 - ・バスケット後方のベースライン、その向かい側のエンドライン、両サイドラインで構成される境界線(バウンダリライン)で囲まれている。
 - ＊スリーポイントラインを「ツーポイントライン」と呼ぶこととし、「アーク;arc」と呼ぶ。
- (2)試合球は6号球を使用する。ウォームアップには使用してはならない。

2. チーム

- (1)ゲームに出場できるチームメンバーは5人以内とし、事前に登録した者であること。
 - コート上が3人で交代要員が2人とする。監督、コーチを含むチーム関係者はおかない。
- (2)チームメンバーは、濃淡のユニホームを準備すること。
 - プログラムで先に記載されているチームが、淡色(白)を着用すること。
 - ベンチはテーブルオフィシャルズ席に向かって右側とする。
- (3)プレーヤーは、ゲームに支障をきたすものや他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があるものは、着用してはならない。
- (4)タトゥー、刺青などは、テーピングやサポーター等で見えないようにすること。
 - 違反した場合は、出場禁止とする。

3. 審判、テーブルオフィシャルズ(TO)

- (1)審判は、1人または、2人で構成する。
 - 審判のユニホームは、審判用のシャツまたは、対戦チームユニホームと異なる色のポロシャツとし、無地の半ズボンとする。
- (2)テーブルオフィシャルズは、スコアラー、スコアボードオペレーター及び12秒オペレーター各1人の3人とする。

4. ゲームの開始

- (1)それぞれのチームは、両チーム同時に同じハーフコートを使用してゲーム開始前にウォームアップをすることができる。ただし、ゲーム開始1分30秒前迄に終了すること。
- (2)最初に攻撃するチームは、チーム代表者のじゃんけんで勝ったチームとする。
 - オーバータイムは、ゲーム開始のときに防御側であったチームが最初に攻撃側チームとなり開始さる。
- (3)両チームとも3人のプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない。

5. 得点

- (1)ツーポイントライン(「アーク」;以下同様とする)の内側(ラインを含)からのショットによる得点は1点と

する。

(2)「アーク」の外側からのショットによる得点は2点とする。

＊審判のシグナルは、2本の指をたて(人差し指&中指)腕を伸ばす。

片腕;ショットを放った時、両腕;成功した時

(3)フリースローによる得点は1点とする。

(4)防御側チームが、誤ってでも偶然にでもバスケットにボールを入れてしまった場合は、最後にボールをコントロールしていた攻撃側プレイヤーの得点として記録される。

(5)ゲームクロックが0.3秒であれば、ボールをつかんでショットすることができる。

これ未満であれば、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかない。

(6)女性が得点した場合は、規定得点プラス1点とする。

6. 競技時間、ゲームの勝敗

1. 競技時間

(1)ゲームは、10分間のピリオドを1回とする。

(2)ボールがライブで審判が笛を鳴らした時(ボールデッドとなった時)に、ゲームクロックは止められる。

フィールドゴールが成功したときは、ボールはデッドにならないので、ゲームクロックは止めない。

(3)ゲームクロックは次のときに動かし始める。

- ①攻撃側のプレイヤーが防御側チームのプレイヤーからボールを受け取ったとき。＜チェックボール＞
- ②最後のフリースローが成功した後、得点されたチームのプレイヤーがあらたに攻撃を始めるために、ノーチャージセミサークルエリアでボールをコントロールしたとき。
- ③最後のフリースローが不成功で引き続きボールがライブの場合は、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。

2. ゲームの勝敗

(1)競技時間が終了した時点で、得点の多いチームを勝ちとする。

ただし、どちらかのチームが21点以上獲得した場合は、そのチームを勝ちとし、その時点でゲームオーバーとする。＜ノックアウト勝利＞

(2)競技時間が終了したとき両チームの得点が並んでいる場合、オーバータイムを行う。どちらかのチームが2点以上を獲得したチームを勝ちとする。

オーバータイムの前に1分間のインターバルをおく。

(3)ゲーム中、1チームのコート上でプレーをすることができるプレイヤーの数が1人となったときにゲームは終了し、相手チームの勝ちとする。

その時点で勝ちとなったチームの得点が多かった場合にはその得点はそのゲームの得点になる。

そうでない場合は、10対0とする。

7. プレーに関する規則

(1)フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功したとき

得点されたチームのプレイヤーが、ノーチャージセミサークルエリアから直接ゲームを再開する。

＊エンドラインのアウトオブバウンズからのスローインは行わない。

①あらたに攻撃側になったチームのプレイヤーは、ドリブルやパスなどによって、ボールをいったん

「アーク」の外までボールを運んだ(ボールを持ったプレーヤーの両足 がアークの外にある状態)のちに攻撃を開始しなければならない。

②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エリア内にあるときは、プレーをしてはならない。違反した場合は、テクニカルファウルである。

パスされたボールやドリブルをスティールすることは差し支えない。

(2)フィールドゴールあるいは最後のフリースローが不成功だったとき

①シューター側チームのプレーヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は、そのままシュットすることができる。

②シューター側の相手チームのプレーヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は、ボールをいったん「アーク」の外までパスやドリブルで運んだのちでなければ、攻撃を開始してはならない。

③スティールやターンオーバーが起こってボールをあらたにコントロールしたチームのプレーヤーは、ボールをいったん「アーク」の外までパスやドリブルで運んだのちでなければ攻撃を開始してはならない。

「アーク」の外側であらたにボールをコントロールしたチームのプレーヤーは、そのまま攻撃することができる。

違反した場合には、全てバイオレーションである。(7.(1)②を除く)

(3)ゲームやオーバertimeを開始するとき、ファウル(フリースローとなる場合を除く)やバイオレーション、ジャンプボールシチュエーションが起こったとき、あるいは、交代やタイムアウトのあとは、センターサークル付近から、防御側チームのプレーヤーが攻撃側チームのプレーヤーにボールをトスあるいはバウンドパスで相手に渡す行為<チェックボール>を行う。

攻撃側チームは、ドリブル又はパスでゲームを再開する。パスの場合は、アークの外側に両足が位置するプレーヤーにしなければならない。

*アウトオブバウンズの位置からスローインでゲームを再開することはない。

(4)ジャンプボールシチュエーションとなったときには全て、防御側だったチームがあらたに攻撃側チームとなり、チェックボールでゲームを再開する。

シュート後のリバウンドの場合は、シューターの相手チーム(最後に防御側だったチーム)のボールとしチェックボールでゲームを再開する。

8. プレーヤーファウル、チームファウルとフリースロー

1. プレーヤーファウル

(1)1プレーヤーに宣せられるファウルの数に制限はない。

ただし、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウルを2回宣せられた場合には失格・退場となりその試合には出場できない。

(2)シュットの動作中のプレーヤーがファウルをされ、そのシュットが不成功だったとき「アーク」の内側からのシュットの場合は、ファウルをされたプレーヤーに1個のフリースローを与えられる。

「アーク」の外側からのシュットの場合は、2個が与えられる。

(3)バスケットカウント&1スローも、適用される。

2. テクニカルファウル

両チームは、勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。

競技規則の精神と目的に対して、意図的にあるいは繰り返し行われる非協力的な行為はテクニカルファウルとみなされる。

相手チームのプレーヤーとの触れ合いのない振る舞いであり以下の行為は該当するが、これらに限らない。状況によっては警告とすることもある。

- ・審判の注意や警告を無視する。また、審判、テーブルオフィシャルズ、あるいは相手チームへの敬意を欠く振舞い、異論表現。
- ・次のような行為でゲームの進行を遅らせる。
 - フィールドゴールもしくはフリースローが成功したときに新たに攻撃側となったチームが速やかにプレーを開始しない。
 - 得点したチームのプレーヤーがバスケットを通過したボールに故意に触れたり、ノーチャージセミサークルのプレーヤーのボールに対してプレーする。
 - チェックボールやフリースローを適切に開始しようとししない。
- ・フェイク(ファウルをされたと欺くこと)もしくはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をする。
- ・ゲーム中に、コート外の人(コーチ、チーム関係者、観客等)から戦術等の指示(口頭、サイン)を受ける。
長時間のアイコンタクト、うなずきやOKサイン等で反応した(Interaction; インタラクション)
- ・ゲームクロックが動いている間にプレーヤーが交代した場合。
罰則として 1 本のフリースローが挟み込みで与えられる。その後はテクニカルファウルが宣せられた状況から再開される。1 個のチームファウルとして数えられる。

3. アンスポーツマンライクファウル

過度に激しい、または危険を伴うプレーヤーファウルをいう。プレーヤーがボールにプレーしようと正当に努力したとしても、判断要素となる。

ボールをコントロールしているプレーヤーを押さえ込む行為も同様である。

罰則として、ショットの動作中有無やショット動作中の得点が認められた時に関わらず、ファウルをされたプレーヤーに2個のフリースローを与えられる。

プレーヤーの 1 個目の場合; ボールポジションは与えられない(リバウンドあり)

2 個目; ボールポジションが与えられる。

チームファウルは、常に 2 個がカウントされる。

4. チームファウル

- (1) 1チームに**6回**のチームファウルが記録されたあとは(7回目から)ファウルをされたプレーヤーに、2個のフリースローを与える。

*表示; 1~4通常 5; 4+1 6; 4+2 7; 赤色筒

ただし、攻撃側チームのプレーヤーファウルには適用されない。

・シュットの動作中でバスケットカウントとなった時も、2個のフリースローが与えられる。

・チームファウルの罰則の適用は、オーバータイムでも適用される。

- (2) **10 回**のチームファウルは『過剰チームファウル』とし、ファウルをされたプレーヤーに2個のフリースローを与え、さらにボールポジションが与えられる。

9. ストールリング、ショットクロック

1. ストールリング

積極的に得点しようとしなくて時間稼ぎをすることは、3×3のゲームの本来の目的と精神からはずれる行為であり、バイオレーションとする。

攻撃側プレーヤーがアークの内側でバスケットに背や体の側面を向けて継続して3秒以上ドリブルした場合に宣する。

2. ショットクロック

- (1) 自チームのプレーヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、**12 秒以内**にシュート(シューターの手からボールが離れていること)をしなければならない。

攻撃側チームがボールをコントロールした瞬間に動かし始める。

- (2) シュートされたボールが空中にある間に12秒の合図が鳴ったとき

①シュートが成功;得点は認められ、バイオレーションはなかったものとする。

②シュートが不成功だったがボールがリングに触れた;バイオレーションにはならず、ゲームはそのまま続けられる。

③ボールがリングに触れなかった;ショットクロックオーバーとなる。

しかし、防御側チームが速やかに、かつ明らかにボールをコントロールした場合は、合図は無視されゲームは続行される。

- (3) ボールがアウトオブバウンズとなり、それまでコントロールしていたチームに引き続き与えられるときは、リセットせず継続される。

ショットクロックオーバーは、バイオレーションである。

10. 交代

- (1) ボールがデッドの状態や<チェックボール>の前とフリースローが行われる前にどちらのチームにも認められる。審判やテーブルオフィシャルズに申請する必要はない。

場所は、自チームベンチ前で行うこと。

- (2) どちらかのチームにタイムアウトが認められたときは、どちらのチームにも交代が認められる。

11. タイムアウト

- (1) 各チームに1回ずつ(オーバータイムも含んで)30秒間認められる。

- (2) ボールがデッドになった時に、コートのプレーヤーあるいは、チームベンチにいる交代要員が審判に請求し、認められたとき。

*フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功したときは、ボールがデッドにならないので、どちらのチームも請求することはできない。

12. メディカルタイムアウト *シグナル;こぶしを握り、両腕を水平に広げる

競技時間の半分を経過し、ボールがデッドになった時、又はショットやフリースローが成功したときに 30 秒間与えられる。選手はベンチに戻って「汗を拭く」「水分補給」をする。

TO のタイマーがブザーを鳴らして、開始と終了をプレーヤーと審判に伝える。

どちらのチームのタイムアウトにも数えない。

13. リーグ戦でのチームの順位決定方法

(1)勝ったゲーム数をもっとも多いチームとする。

(2)勝ったゲームの数が同じチームがあった場合は、当該チーム間の対戦成績とする。

(3)上記(2)を適用しても順位が決定できない場合は、当該チームが対戦したゲームの平均得点が多いチームを上位とする。

2023.7.12 改訂

2024.7.29 改訂

2025.7.20 改訂