

3x3 RULES

3x3のルール

コートサイズ	横15m、縦11m
使用ボール	FIBA 3x3 GAME BASKETBALL：サイズ6号/重量7号
選手登録	4名（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	コイン・トス（coin flip）によって決定。 ※コイン・トスまたはじゃんけん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、そのチームの勝ちとする。 ※21点目以降のプレイについてはフリースローが残っていたとしても行わない。
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行う。
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。
ショットロック	12秒
ショット動作中のファウルで与えられる	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個のフリースロー。
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個のフリースロー。
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を2個与えられる。
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を2個与えられ、さらにボールの所有権も与えられる。 ※「チーム・ファウルによる罰則」（7、8、9回目および10回目以上）は、ショットが成功したときは得点が認められ、さらに2個のフリースローが与えられる。

<p>フィールドゴールが成功したときの ボールの所有権</p>	<p>攻守交替となり、守備側だったチームが攻撃側となり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。</p>
<p>ボールがデッドになったときの ボールの所有権</p>	<p>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守備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。</p>
<p>守備側がリバウンド、 スティールしたとき</p>	<p>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。</p>
<p>ジャンプ・ボール(ヘルドボール) のとき</p>	<p>攻守交替し、チェックボールで再開する。</p>
<p>5秒ルールについて</p>	<p>攻守交替し、チェックボールで再開する。ボールをクリアしたオフフェンスプレイヤーは、5秒以上バスケットに対して背を向けて、あるいは横を向いて、2Pエリア内でドリブルすることはヴァイオリションとなります。</p>
<p>個人ファウルと退場</p>	<p>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</p>
<p>アンスポーツマンライク・ファウル による罰則</p>	<p>相手に2個のフリースローとボールの所有権が与えられる。</p>
<p>テクニカルファウルによる罰則</p>	<p>相手に1個のフリースローとボールの所有権が与えられる。</p>
<p>ディスクォリファイリング・ファウル による罰則</p>	<p>相手に2個のフリースローとボールの所有権が与えられる。</p>
<p>交代</p>	<p>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"等の身体接触を行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に申し出たり報告する必要はない。</p>