

3×3ルールのルール説明

コートとボール

コートは横15m、縦11m

全カテゴリー6号ボール

審判

予選は1名 決勝トーナメントは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チ-

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

ゲームは、10分の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

※ただし、どちらかのチームが21点以上得点したときは、その時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。

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

ショットクロック

12秒

フィールドゴールが成功したときのボール所有権

ゴール下からゲームを再開

※あらたに攻撃側になったチームは、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・エリア”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・ボールのとき

防御側だったチームが新たに攻撃側チームになってゲームを再開する。

ショット動作中のファウル

フリースロー1回

フリースロー2回(ツー・ポイント・ライン外側でファウルされた場合)

プレイヤー・ファウル制限

4回

チーム・ファウル制限

7回

ファウルによる罰則

相手チームにフリースロー1回

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バスケットから遠いほうのエンド・ラインから

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、新たにコートに入る交代要員は審判やTOIに申し出たり、

報告したりする必要はない。

※上記競技規則は3x3ルールを分かり易く要約したものであり、競技規則は2013年 FIBA3x3競技

規則に準ずるものとする。

※動画によるルール説明はJBAオフィシャルホームページ内、3x3日本選手権ブレ大会特設サイトに

てご覧いただけます。

