

ひがしね祭協賛 第28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。(カウント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。