

3X3 競技規定

ちむぐくる実行委員会

1 ゲームの進行について

■ ゲーム開始時の攻撃権の選択は、チームキャプテン同士のジャンケンにより決定します。

■ 攻守の交代（原則としてスタートエリアより攻撃します。）

①攻撃側のファウル、攻撃側のアウトオブバウンズ、又はバイオレーション

②攻撃側の得点

③守備側のリバウンドボールの獲得・守備側のインターセプト

※保持が変わった場合は、審判が合図をします。

■ ゲームの再開

①守備側のリバウンドボールの獲得・インターセプトなどは、スタートエリアから攻撃します。

②攻撃側の得点あるいは、ファウルなどによる攻守の交代は、スタートエリアから攻撃します。

③守備側のアウトオブバウンズまたはバイオレーションは、その近くのサイドライン及びエンドラインからのスローインになります。（審判ボールになります。）

2 競技時間について

■ 1試合、5分間の流しで行います。

3 得点について

■ フィールドゴールは2点、3ポイントラインの外からは3点が与えられます。

4 ファウルと罰則について

■ ファウルに対するジャッジは、審判に一任します。

■ シュート動作中のファウル

①シュートが入った場合

※バスケットカウントとして、ファウルを受けたチームに1点が加算されます。

バスケットカウントの点数	加算される点数	合計点数
2 (フィールドゴール)	1	3
3 (3ポイントラインの外)	1	4

②シュートが入らなかつた場合

※ファウルを受けたチームに1点が与えられ、スタートエリアより再スタートします。

■ シュート動作以外のファウル

ファウルがおきた近くのサイドライン及びエンドラインからのスローインになります。

(審判ボールになります。)

5 メンバーチェンジについて

■ メンバーチェンジの主なルール

タイミング: 試合が止まっているときのみ可能です（ボールがデッドになったとき）

例えば、アウトオブバウンズ、ファウル、得点後などのタイミングです。

方法:交代要員は、「スタートエリア」付近で待機します。

コート内の選手と交代要員が、そのエリアで手で触れ合う（タッチする）ことで交代が成立します。

5人制のように、審判やテーブルオフィシャルに交代を告げたり、許可を得たりする必要はありません。

回数制限: 交代回数に制限はありません。

6 ヘルドボールについて

■ ヘルドボールの場合は、無条件に攻守が入れ替わり、プレー再開は、スタートエリアから行います。

7 同点の場合について

■ 同点の場合は、フリースローで勝敗を決めます。。

※両チームから交代で一人ずつフリースローを行うこと。

※サドンデス（決着がついた時点で終了）にします。

8 その他のルールについて

■ スポーツマンらしからぬ行為があった場合は、審判と大会競技本部との協議のうえそのチームに対して失格を宣告する場合があります。

■ プレーについては選手の自主性を尊重します。

※指導者や保護者等によるサイドコーチ（指示）は行わないようにして下さい。

■ アウトオブバウンズの時等、ゲームの進行をスムーズに行うため、各コートに予備のボールを用意します。

コート図（見本）

スタートエリア

コート図（見本）

