

# 平原祭り3on3大会用 特別競技規則 3×3（スリー・バイ・スリー）競技規則

## ボール

“3×3”のゲームでは、男子・女子を問わず、すべてのカテゴリーにおいて、6号サイズのボールを使用するものとする。

## ウォーム・アップ

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。ウォーム・アップの時間は、大会主催者が定める。

## 得点（Scoring）

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点とする。

ツー・ポイント・ラインの外からのショットによるゴールは2点とする。

フリースローによる得点は1点とする。

## 競技時間

ゲームは、10分のピリオドを1回だけ行う。

## ゲームの勝敗

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。

※ ショットの動作中にファウルをされ、そのショットが成功して21点になった場合、あるいはフリースローの1投目が成功して21点になった場合でも、残りのフリースローをすべて行ったのち、ゲームを終了する。

## ゲームの没収

ゲーム開始予定時刻が過ぎてもプレイをする用意のととのったプレイヤーが3人そろわなかったチームは、ゲームを没収される

## ショット・クロック（12秒クロック）

ショット・クロック(12秒クロック)が使用できる場合は、自チームのプレイ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秒以内にショットをしなければならない。12秒以内にショットをするということは、12秒のショット・クロックの合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること、およびそのボールがバスケットに入るかリングに触れることをいう。12秒以内にショットができなかったときは、ヴァイオレーションである。

## プレイに関する規則（How the Ball is Played）

### 9.1 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

9.1.1 得点されたチームのプレイヤーが、バスケットを通過したボールを最初にコントロールしたコート内の地点(ゴール下)から直接ゲームを再開する。(バスケットの後方のエンド・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。)

9.1.2 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などによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない(9.5参照)。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、ショットをしてはならない。

9.1.3 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。ノー・チャージ・セミサークル・エリアの内側からパスされたボールをセミサークルの外側でスティール(インターセプト)することはさしつかえない。

※ 得点したチームのプレイヤーがバスケットを通過したボールに触れて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ことを妨げてゲームの進行を遅らせる行為は“ディレイニング・ザ・ゲーム”となり、テクニカル・ファウルの対象となる。

## 9.2 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なかったとき

9.2.1 シューター側チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、そのままシュットをすることができる。

9.2.2 シューター側チームの相手チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ドリブルあるいはパスなどによって、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。このとき、ドリブルやパスの回数に規定はない。そのチームのプレイヤーは、チームがボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければ、シュットをしてはならない。

スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起こってボールのコントロールが変わったとき

スティール(インターセプト)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場合、ボールをあらたにコントロールしたチームは、ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運ばずに、そのままシュットをすることができる。

## 9.4 そのほかの場合

ゲームや延長時限を開始するとき、ファウル(フリースロー以外)やヴァイオレイション、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、コート内のツー・ポイント・ラインの外側の頂点付近で、防御側チームのプレイヤーが攻撃側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(Check-ball)、ゲームを再開する。このとき、ボールを受け取る攻撃側プレイヤーもボールをパスあるいはトスして渡す防御側プレイヤーもツー・ポイント・ラインの外の床に完全に両足が触れていなければならない。また、このときボールを受け取る攻撃側プレイヤーは、ボールを片手または両手でいったん持たなければならない。

## 9.5 ボールがツー・ポイント・ラインの外まで運ばれるとき

「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだ」(9.1.2, 9.2.2)とは、次のときをいう。

(1) ボールが、両足が完全にツー・ポイント・ラインの外の床に触れている(あるいはいったん両足が完全にツー・ポイント・ラインの外の床に触れた)そのチームのプレイヤー(攻撃側プレイヤー)に触れたとき

(2) ドリブルでボールを運ぼうとしているときは、ドリブラーの両足とボールが完全にツー・ポイント・ラインの外の床に触れたとき

※ あらたに攻撃側チームになったチームが「ボールをいったんツー・ポイント・ラインの外まで運んだ」あるいは「両足が完全にツー・ポイント・ラインの外の床に触れている防御側プレイヤーがボールをあらたにコントロールした」ときは、そのチームはシュットをして得点することができる。

## 9.6 ジャンプ・ボール・シチュエーション

ジャンプ・ボール・シチュエーションになったときには、すべて防御側だったチームがあらたに攻撃側チームになり、ゲームを再開する

## 交代 (Substitution)

### 10.1 交代の規定

プレイヤーの交代は、以下の規定に従って認められる。

10.1.1 交代は、ヴァイオレーションやファウルが起こってボールがデッドになったときにどちらのチームにも認められる。フリースローが行われるときは、フリースローの前に交代しなければならない。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るが、どちらのチームも交代することはできない。

10.1.2 通常の交代を行うときは、交代要員やプレイヤーは、審判やテーブル・オフィシャルズに申し出たり報告する必要はないし、審判の指示を待つ必要もない。

10.1.3 交代を行う手順は次のとおりである。

① ボールがデッドになる(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除く)。

② 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る。

③ コートの外(バスケットから遠いほうのエンド・ラインの外)にいるあらたにコートに入る交代要員と“タッチ”をする。

この“タッチ”は、コートの外(バスケットから遠いほうのエンド・ラインの外)で行わなければならない。

④ あらたにコートに入る交代要員がバスケットから遠いほうのエンド・ラインからコートに入ってプレイヤーとなり、プレイに参加する。交代は、ゲームを再開するためにコート内のツー・ポイント・ラインの外側の頂点付近で防御側チームのプレイヤーが攻撃側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す前(Check-ball:第9条9.4参照)に行わなければならない。ボールが渡ってしまったあとは、次にボールがデッドになるまで交代することはできない。