

令和6年度 盛岡体育館 3X3交流大会 (U-15) 競技規則

1 コートとボール

- ・コートサイズは、横 15m、縦 11mとする。
- ・ゴールの高さは、一般競技用（高さ 305cm）とする。
- ・試合球は、3X3 公式球とする。

2 登録選手

- ・各チーム 3～5 名とする
- ・全員出場することとする（交流大会の為、可能であれば毎試合全員出場を心がける）

3 審判

- ・ 2 名（各チームより 1 名ずつ）
※担当の割振りは、タイムテーブルに記載
※場合によっては、1 名が派遣審判員となる場合がある
※万が一、諸事情により 1 名となった場合は、トレイルポジションから判定する

4 テーブルオフィシャル

- ・ 2 名（タイマーとスコアラーで構成）
※ 3～4 チームでのリーグ戦の為、試合ではないチームが担当し、引率責任者が作業補助を行う。
※担当の割振りは、タイムテーブルに記載

5 コートキーパー

- ・ 1～2 名（1 名でも可とする）。
※ 3～4 チームでのリーグ戦の為、試合ではないチームが担当する。
※担当の割振りは、タイムテーブルに記載

6. ゲーム開始、終了時

フリースローラインを挟んで向かい合い、出場選手 3 名が開始時、終了時に礼をする。

7. ゲーム開始時のポゼッション

じゃんけんで勝ったチームが、ゲーム開始時のポゼッションとなる。

8 得点

アークの内側からの得点は 1 点、外側からの得点 2 点とする。

9 競技時間とゲームの勝敗

- ・試合時間は、10分ランニングタイム（もしくは21点先取）とする。
- ・同点の場合は、下記の順にて勝敗を決定する（延長戦は行わない）
 - ①タイムアップ時にコート上にいる3名によるフリースローにて勝敗を決定する
 - ②代表者によるじゃんけんで決定する。
- ・勝ち点により順位を決定する（勝ち：3点 負け：1点、勝ち点が並んだ場合は得失点差により決定、得失点差が同じ場合は代表者によるじゃんけんで順位を決定する）

10 ショットクロック

- ・14秒

11 タイムアウト

- ・なし

12 ショット時のファウル

- ①シュートが不成功の場合：アーク内からのショットは1本、アーク外からのショットは2本のフリースローを与える。
- ②シュートが成功した場合：得点はカウントとなり、アーク内外いずれも1本のフリースローを与える。

13 個人ファウルと退場

- ・なし（悪質なファウルや故意的なファウルは審判より注意を与える）

14 チームファウルの制限

- ① 7、8、9個 ⇒フリースロー2本
- ② 10個以上 ⇒フリースロー2本+ボールポゼッション

15 フィールドゴールが成功したあとの攻撃権

- ・ディフェンスのチームにポゼッションが移る。バスケットの真裏からボールをドリブルまたはパスでアークの外まで運ばなければならない。新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない。

16 ボールがデッドになった場合の再開

- ・トップからチェックボールで再開する。

17 ディフェンスのチームがリバウンドをコントロールまたはスティールした場合

- ・ボールをドリブルまたはパスでアークの外に運ばなければならない。

18 ジャンプボールシチュエーション後の再開

- ・ディフェンスのチームにポゼッションが移り、トップからチェックボールで再開する。

19 交代

- ・ボールがデッドかつチェックボールの前に可能。
- ・交代要員はバスケットと反対側のエンドラインに立ち、コートの外へ出たチームメートと交代でゲームに入る事が出来る。
- ・交代は審判やテーブルオフィシャルによる指示や合図を必要としない。

20 その他

- ・ゲーム中は、チームで同一色のウェア（Tシャツやビブスも可）を着用
- ・各チーム、フェアプレーを心がけ、怪我のないようにする

※競技規則は、「2022 3x3 バスケットボール競技規則（2022年4月1日施行）」に準ずるが、上記に記載のない場合は、競技規則の基本線を超えない範囲内において、ゲーム審判の判断で適宜に試合を進めることができるものとする。

また、選手及び、引率責任者は審判の判定に従うこととする。