

3x3 競技規則 2019 (簡易版)

ゲームの開始	<p>コイン・トスによって決定</p> <p>※コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃権を得るがを選択することができる。延長になった場合、試合開始時にディフェンスであったチームがオフェンスとなりでゲームを開始する。</p>
競技時間とゲームの勝敗 (得点の上限)	<p>試合時間は 10 分間の 1 ピリオド</p> <p>競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち</p> <p>※どちらかのチームが 21 点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームを勝ちとする。</p>
延長	<p>先に 2 点を得点したチームの勝ち (この際、21 点ルールは適用にならない。)</p> <p>※1 分間のインターバルの後に延長をおこなう。</p>
得点	<p>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</p> <p>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</p> <p>フリースローによる得点は 1 点</p>
ショットクロック	12 秒
ショット動作中のファウルで与えられる フリースロー	<p>ツーポイントラインの内側でのショット時のファウルは 1 個のフリースロー</p> <p>ツーポイントラインの外側でのショット時のファウルは 2 個のフリースロー</p>
チーム・ファウルによる罰則 (7、8、9 回目)	<p>ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは 2 個のフリースローが与えられる。</p> <p>ツーポイントラインの内側からのショットに対するファウルにもこの罰則は適用される。(ショットの成否に関わらず 2 本のフリースローを与える)</p> <p>※オフェンス・ファウルには適用しない。</p>
チーム・ファウルによる罰則 (10 回以上)	<p>ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは 2 個のフリースローが与えられ、ボールポゼッションも与えられる。</p> <p>ツーポイントラインの内側からのショットに対するファウルにもこの罰則は適用される。(ショットの成否に関わらず 2 本のフリースローが与えられ、ボールポゼッションも与えられる)</p> <p>※オフェンス・ファウルには適用しない。</p>
テクニカルファウルによる罰則	<p>ファウルを受けたチームは 1 個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、攻撃権が与えられる。</p> <p>※オフェンス・ファウルの場合、ショットクロックはクロックが止められた時点から継続する。</p> <p>※ディフェンス・ファウルの場合、ショットクロックは 12 秒にリセットされる。</p>
アンスポーツマンライクファウル/ディスクォリファイングファウルによる罰則	<p>アンスポーツマンライクファウル：チームファウルにおいて 2 個のファウルとしてカウントする。</p> <p>プレーヤーの最初のアンスポーツマンライクファウルは罰則としてファウルをされたプレーヤーに 2 本のフリースローが与えられる。</p> <p>ディスクォリファイングファウル (プレーヤーの 2 個目のアンスポーツマンライクファウルを含む) の罰則は 2 本のフリースローとボールポゼッションが与えられる。</p> <p>ディスクォリファイングファウル：チームファウルにおいて 2 個のファウルとしてカウントし、ファウルを受けたチームはボールポゼッションが与えられる。</p> <p>※オフェンス・ファウルには適用しない</p>
フィールドゴールが成功したときのボール 所有権	<p>ディフェンスだったチームがオフェンスとなりゲームを再開させる。</p> <p>あらたにオフェンスになったチームは、リングの下から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^{*1}まで運ばなければならない。あらたにディフェンスになったチームは、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イをしてはならない。</p>
守備側がリバウンド、スティールしたとき	<p>ドリブルまた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^{*1}まで運ばなければならない。</p>
ノット・クリア・ザ・ボール	<p>上記の通り、ボールの所有権が変わった際に、ツーポイントラインの外側までボールを運ばずに、ショットをしてしまった際にはヴァイオレーションである。ショットをしたときに、ヴァイオレーションとなるので、ショット以外のプレイ (パスやドリブル、フェイク等) をしているときにはヴァイオレーションにはならない。</p> <p>その際には、審判は片腕を掲げ、左右に振ることで、まだボールがツーポイントラインの外側に運ばれていないことを選手に伝えなくてはならない。</p>
ボールがデッドになったときのボール 所有権	<p>コート内のツーポイントライン外側の頂点付近で、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し (“チェックボール”) ゲームを再開する。</p>
ジャンプ・ボール(ヘルドボール)のとき	<p>守備側だったチームのボールとなり、チェックボールでゲームを再開する。</p>
個人ファウルと退場	<p>アンスポーツマンライクファウルを 2 個、または、ディスクォリファイングファウルを宣された選手は退場となる。ただし、個人のパーソナルファウルはカウントしない。</p>

選手交代	<p>どちらのチームもボールがデッドになり、“チェックボール”が行われる前であれば選手交代をすることができる。交代する選手は、コートから退く選手がコートから出る際に“タッチ”等の身体接触を交わしてからゲームに入ることができる。審判やT0に選手交代を伝える必要はない。</p> <p>※フィールドゴール/フリースローが成功した直後に、選手交代をすることはできない。</p>
タイムアウト	<p>1チーム1回（30秒）</p> <p>※延長時限ではタイムアウトを取ることはできない。</p> <p>※フィールドゴール/フリースローが成功した直後にタイムアウトをとることはできない。</p>
5秒ヴァイオレーション	<p>ボールを保持している選手はドリブルの状態、ゴールに対して背中あるいは体の側面を向けて5秒以上経過してはならない。</p>

※1「ツーポイントラインの外に出る」というのは、ボールを持った選手のどちらの足もツーポイントラインの内側についていない状態を指す。

※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FIBA3x3 2019月分 競技規則を参照すること。