

春日部バスケットボール 3on3 大会 ルール

5 チームリーグ戦 開会式時にくじ引きをして組み合わせを決める。

各リーグの1位のチームで決勝を行う。

各リーグの2位のチームで3位決定戦を行う。

リーグ戦の結果勝率が同じだった場合は、延長戦の有無、全試合の得点数の合計高い順で判断する。

※チームユニホームの使用可(対戦チームと同色になる場合はビブスを使用)、ビブスは貸出あり

試合使用ボール

7号試合球

使用コート

ハーフコート(5人制ルールの3ポイントラインは2ポイントラインとする)

試合時間

1ピリオド5分ハーフ制 インタバル2分 タイムアウト無し

それぞれのピリオド 20秒前までゲーム・クロックは止めない(怪我人の発生等の場合はゲーム・クロックを止める場合あり)

どちらかのチームが21点以上になった場合は試合を終了し21点を取ったチームの勝ち

試合時間終了時に同点だった場合は1分間のインタバル後に延長戦を開始し先に2点を得点したチームの勝ち

ゲーム開始前のじゃんけんで先攻を決める

後半は前半で後攻であったチームが先攻になる

延長時は前半で後攻であったチームが先攻になる

試合人数(1チーム登録人数は5人まで)

1ゲーム3人 交代要員2人(男女混合可、交代回数の制限は無し、ただし1回の交代で交代できる人数は各チーム1人まで)

選手交代はボールがデッドになったときにチェックボール前であればどちらのチームにも認められる

審判、テーブル・オフィシャルズ

セルフジャッジ制、テーブル・オフィシャルズは試合に参加していないチームが担当

※運営陣の補佐はあり

得点

2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。

2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。

※女子の得点は2倍とする

ショットクロック

ショットクロックは使用しない。

ただし、攻撃側チームが「積極的に得点しようとしなくて時間かせぎをしている」と判断したときは、運営の判断により、ストリーリングとしてヴァイオレイションとする

ファウル

各ピリオドでチームファウルが4回以上になったときにショットの動作以外のファウルはファウルをされた選手にフリースローが1回与えられる。

パーソナルファウルとテクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウルの合計4回、テクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルの合計2回、または、ディスクォリファイリングファウルを宣されたプレイヤーは退場となる。

ショットの動作中の選手がファウルをされそのショットが不成功だったとき、2ポイントラインの内側からのショットであった場合は、ファウルをされた選手に1回のフリースローが与えられる。

ショットの動作中の選手がファウルをされそのショットが不成功だったとき、2ポイントラインの外からのショットであった場合は、ファウルをされた選手に2回のフリースローが与えられる。

ショットの動作中の選手がファウルをされそのショットが成功したときは、得点が認められ、ファウルをされた選手に1回のフリースローが与えられる。

各ファウルの規定は正式ルールに則る

ヴァイオレイション

各ヴァイオレイションの規定は正式ルールに則る

ゲーム中の規則

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

攻撃側の選手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、そのままショットをすることができる。

あらたに攻撃側になったチームは、ドリブルまたはパスなどによって、ボールをいったん1ポイントラインの外まで運ばなければならない。

そのチームの選手は、チームがボールをいったん2ポイントラインの外まで運ばなければ、シュートをしてはならない。

スティールやターン・オーバーが起こって、2ポイントラインの内側で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場合は、ボールをあらたにコントロールした選手は、ドリブルまたはパスなどによって、ボールをいったん2ポイントラインの外まで運ばなければならない。

そのチームの選手は、チームがボールをいったん2ポイントラインの外まで運ばなければ、シュートをしてはならない。

スティールやターン・オーバーが起こって、2ポイントラインの外で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場合は、適用されない。

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

得点されたチームの選手が、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。）

・得点したチームの選手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“ディレイング・ザ・ゲーム”となり、ただちにテクニカルファウルが宣せられる。

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2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。そのチームの選手は、チームがボールをいったん2ポイントラインの外まで運ばなければ、シュートをしてはならない。

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のあとは、コート内の2ポイントラインの頂点付近で、防御側チームの選手が攻撃側チームの選手にボールをパスあるいはトスして渡し、ゲームを再開する。このとき、ボールを受け取る攻撃側選手もボールをパスあるいはトスして渡す防御側選手も2ポイントラインの外にいないなければならない。ゲーム、ピリオド、延長時限の開始も同様とする。

ジャンプボールシチュエーションは攻守を入れ替え