

2018年2月11日

春日部指定管理者

アイル・オーエンス・東武緑地グループ

## 春日部バスケットボール 3on3 大会 ルール

5チームリーグ戦または4チームリーグ戦を2コートでそれぞれ行う

各コート1位のチーム同士で決勝、2位のチーム同士で3位決定戦を行う

開会式時にくじ引きをして組み合わせを決める。

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)、ビブスは貸出用あり

### 試合使用ボール

5号ボール

### 使用コート

ハーフコート、ゴールはミニバスケットボールで使用する高さ

### 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(フリースローや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10人まで)

1ゲーム3人 交代要員制限なし

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

運営で行う

### 得点

3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。

3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。

### ショットクロック

30秒 クロックのリセットはショットしたボールがリングに当たった場合と、攻守が入れ替わった場合

### ファウル

各ピリオドで個人ファウルとチームファウルのカウントは無し。

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、3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、3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に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、そのままショットをすることができる。

防御側のチームがリバウンド等でボールをコントロールできる状況になった時は、攻守を入れ替え、コート内の3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。

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

攻守を入れ替え、コート内の3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。

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3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。ゲーム、ピリオド、延長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てコート内の3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。