

北九州市小学生バスケットボール連盟

送別交歓大会 3×3 ルール

- 1 ゲーム・5 分。合図で一斉スタート。原則として時間は止めないが、審判が必要と判断した場合には、ゲームクロックを止めることができる。
「必要な場合」とは、ボールが遠くまで出たとき・けがなどのトラブルが発生した場合など。
- オフェンスの開始について
 - ◇ 最初のオフェンスは、ジャンケンで勝った方がトップから行う。
 - ◇ ファウル、ヴァイオレーション、アウトオブバウンズなど審判が笛を吹いてプレーが止まった場合、オフェンスは、トップから再開する。
 - ・オフェンスの開始は、四角形の中から行う。
 - ・両足、ボールを四角形の中に入れる。
 - ・ドリブルで出てもよい。
 - ・審判のボールタッチは不要。
 - ◇ ショットが成功したとき、ディフェンスがリバウンドをとったとき、カットして保持したときなど審判が笛を吹かずに攻守が変わった場合、オフェンスは3 ポイントエリア（3 ポイントラインは含まない）から始まる。
 - ・3 ポイントエリアのどこから始めてもよい。
 - ・両足、ボールを3 ポイントエリア内に入れる。
 - ・ドリブルで3 ポイントエリア内に入ってもよい。
 - ・審判のボールタッチは不要。
- ※ 審判は合図をし、四角または3 ポイントエリアを指して選手に指示をすること。
- ※ オフェンスとなるチームが、再開位置に戻る前にオフェンスを開始した場合は、審判が速やかにオフェンスのやり直しをさせる。
- ※ オフェンス再開位置へ運んでいるボールを、相手はカットしてはならない。
- ※ 上記いずれの場合も、ボールマン以外はどの位置にいてもよい。
- ファウルのあとは、ファウルをされたチームのボールでスタートする。
- ディフェンスがカットしてアウトオブバウンズになった場合は、オフェンス側（カットされた側）のボールで再開する。
- スローインやフリースローは行わない
- ファウルは、常に1 点が与えられる。ショット時のファウルは、ショットが成功すればカウント＋1 点となる。（3 ポイントが成功すれば4 点）
 - ※ ファウルをされた場合でも、ショットが成功した場合は、攻撃権は相手に移る。
- ファウルによる退場はない。
- ヘルドボールのときは、すべてディフェンス側のボールとする。
- 3 ポイント制を採用する。

※ ショット前…ラインを踏んではならない。ショット後…ラインを踏んでも、越えてもよい。

※ シューターが3ポイントラインの外側からショットをしていれば、ディフェンスがラインの内側からボールに触れていても、ショットが成功すれば3点を与える。

- オフェンスは、ドリブルやパスにより攻撃を開始した瞬間から14秒以内にショットをしなければならない。 【14秒ルール】

14秒以内にショットができない場合は、ヴァイオレーションである。

ディフェンスがカットしてアウトオブバウンズになり、オフェンス側（カットされた側）のボールで再開する場合、14秒は継続とする。

- オフェンスの権利を得たチームは、5秒以内にドリブルやパスにより攻撃を再開しなければならない。 【5秒ルール】

※ 5秒以内に攻撃を再開できない場合は、ヴァイオレーションである。

※ 審判は、選手やT・Oに必要な指示をしたあと、5秒を計測すること。

- その他

● 14秒ルールの計時等デジタイマーの操作は、各コートのT・Oが行う。

● T・O及び得点板は、基本的に次のゲームの選手が行う。（予選最終ゲームについては、第1ゲームの選手またはゲームのない選手が行う。）また、決勝トーナメント（リンク）のT・O及び得点板は、予選敗退チームで行う。

● 審判団は、ゲームがスムーズに進行するように配慮する。特にゲームとゲームの間が短くなるように、次のゲームのチームを事前に確認し、速やかに交替をさせるようにする。

● ゲーム、T・O等をしていないの選手は、指定された場所で待機する。

● **服装は通常のユニホーム、またはTシャツ程度のものとし、フードや金具などのついたものや、派手なものなどは禁止する。ユニホーム以外のTシャツなどを着用する場合は、チームで同一のものにそろえること。**

頭髮の染色や顔のペインティング等は、大会に支障をきたすことがあったため、禁止します。指導者が徹底して下さい。

● 順位決定は、①勝率⇒②ゴールアベレージで決める。それでも決まらない場合は、代表1名によるジャンケンを行う。（予選・決勝とも延長はない⇒同点の場合は代表1名のジャンケンを行う。）