

第1回福知山3x3選手権大会 ルール



競技規則は「2015 3X3FIBA 競技規則」に準ずるが、以下の「大会競技規則」を採用する。

コートとボール	横15m、縦11m、使用球は6号サイズ
チームの構成	4名（出場選手3名+控え選手1名）
審判	2名（ただし、予選については、1名の場合もある）
タイムアウト	1チーム1回（30秒）
ゲームの開始	ジャンケンによって攻撃権を決定し、“チェックボール”によりゲーム開始する。延長も、ジャンケンによって攻撃権を決定し、“チェックボール”によりゲーム開始する。
競技時間とゲームの勝敗 (得点の上限)	競技時間は、予選リーグ8分、決勝トーナメント10分の1ピリオドとする。ただし、どちらかのチームが21点以上得点した場合はその時点で終了となる。延長の場合は、先に2点を得点したチームの勝ちとする。
得点	ツーポイントラインの内側⇒1点 ツーポイントラインの外側⇒2点 フリースロー⇒1点
フリースロー	(1)ショット動作中にファウルされショットが不成功 ①ツーポイントラインの内側⇒1個 ②ツーポイントラインの外側⇒2個 (2)ショット動作中にファウルされショットが成功 ①チームファウル6回まで⇒1個 ②チームファウル7回以上⇒2個
ショットクロック	14秒
チーム・ファウル制限	6回
チーム・ファウルによる 罰則	7回目以降は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には2個のフリースローが与えられ、10回目以降は、2個のフリースローに加え、ボールの所有権も与えられる。
フィールドゴール、最後の フリースローが成功した とき	あらたに攻撃側になったチーム⇒リング下からドリブルかバスによってボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばなければならない。あらたに守備側になったチーム⇒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。
フィールドゴール、最後の フリースローが不成功の とき	シューター側がボールコントロール⇒ドリブルかバスによってボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばずに、そのままショットできる。リバウンド側がボールコントロール⇒ドリブルかバスによってボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばなければならない。
守備側がスティールした とき	ボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばなければならない。ボールがデッドになったときのゲームの再開新たに攻撃側になったチームが攻撃権を持ち、“チェックボール”により開始する。
ヘルドボールのとき	守備側だったチームが攻撃権を持ち、“チェックボール”により開始する。
個人ファウルの制限と退 場	個人ファウルの回数制限はないが、アンスポートマンライク・ファウル2回、または、ディスクオリファイリング・ファウルで退場とする。
交代の手続き	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（スコアラー・審判に申告する必要なし）

解説1 「ツーポイントラインの外に出る」・・・ツーポイントライン及び、ツーポイントラインの内側の床にどちらの足も触れていないそのチームのプレイヤーにボールが触れるか、ドリブラーがツーポイントライン及び、ツーポイントラインの内側の床にどちらの足も触れていない状態。

解説2 「チェックボール」・・・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すこと。