

3 x 3 K A S A O K A 大会

大会ルール

●はじめに□

- ・この大会は、スポーツ・レクリエーションに参加する機会を通じて相互の親睦をはかり、健康で明るい市民性を養う。また、バスケットボール競技の普及・振興に寄与することを目的とする。□
- ・試合進行中は審判員がルール上全ての裁量を有し、審判員の判断が最優先される。
- ・全ての審判員に対する暴言、乱暴な行為等があった場合即刻退場させる。
- ・以下に明記されていないルールについては、日本バスケットボール協会競技規則に準ずることとする。

●登録

- ・メンバーはコート上のプレイヤー3人と交代要員1名の最大4人までとする。
- ・大会登録は1名1チームとし、掛け持ち登録は認めない。
- ・掛け持ちで出場が発覚した時点で、そのプレイヤー及び当該チームは出場停止とする。

●コート

- ・会場の通常コートのハーフコートを使用して行う。
- ・ゴールは1つだけ使用し、ゴールの高さは、U12は高さ(2m60cm)とし、それ以外は一般の高さ(3m5cm)とする。
- ・通常コートのスリーポイントラインを「アーク」と呼ぶ。
- ・通常コートのセンターサークル付近にベンチエリアを設ける。センターサークル内を「交代エリア」とする。

●得点

- ・アークの内側からのショットによるゴールは1点とする。
- ・アークの外側からのショットによるゴールは2点とする。
- ・フリースローは1点とする。

●ボール

- ・U12：5号球、LOA13：6号球、U15、OA16：7号球とする。

●審判とテーブル・オフィシャルズ（TO）

- ・審判員は2人とする。次の試合のチームより、各1名ずつ選出する。（中学生以下のみで編成されたチームは免除とする。）
- ・TOは次の試合のチームから、スコアラー（主にチーム得点とファウル回数の確認）とタイマー（主にゲームクロックを動かし始める、14秒のショットクロックを計測する）を各1名選出し計4名で協力して運営する。

●試合開始とウォームアップ

- ・試合前にじゃんけんを行い、勝ったチームの攻撃からスタートする。
- ・最初のスタート及びゲームの再開は、チェックボールから始める。
※チェックボール：アークの外側のトップの位置で、オフenseとディフェンスで1度ボールの受け渡しをすることをいう。ディフェンスがオフenseにボールを返し、オフenseがボールに触れた時点でタイマーが動き出し試合再開となる。
ディフェンス側からオフense側になり、アーク外にボールを運ぶ時間は5秒以内とし、新たにディフェンス側となるチームはその邪魔をしてはならない。切り替えに5秒以上かかったと審判が判断した場合は バイオレーションとなり、攻守交代となる。
- ・前の試合が終了してから次の試合開始1分前まで、両チーム同時にウォームアップすることができる。

●試合（競技）時間

- ・1試合7分とする。
- ・試合開始からはゴール・イン後、交代などでタイマーは停止せず継続する。（ボールデッド、ファウル、フリースローのみタイマーを停止する。）

●ゲームの勝敗

- ・15点先取で試合終了のKO（ノックアウト）方式を採用。
- ・上記以外は競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。
- ・試合終了後同点の場合は、各チーム競技時間が終了した時点で出場していた選手（3名）でフリースローを行い成功した本数が多いチームを勝ちとする。フリースロー終了後同点の場合はサドンデスとし勝敗を決定する。（交代選手も参加可能）

●タイム・アウト

- ・この大会ではタイム・アウトは取れないこととする。

●攻守交代

- ・フィールドゴールが成功した後や、スティールやターンオーバー、リバウンドでディフェンス側がボールを所持した場合は攻守交代となり、新たに攻撃側となったチームは、ドリブルあるいはパスでアークの外側まで行き、ボールを保持したプレイヤーの両足が出た瞬間に試合が再開となりショットすることができる。
- ・この際、新たに守備側になったチームは、攻撃側チームがアークの外側に出てスタートするまではディフェンス行為をしてはならない。
- ・アウトオブバウンズやファウルによりボールデッドになったときは、チェックボールで再開する。

●ファウル

- ・チームファウルは6回までとし、7回目～9回目までは相手チームに2個のフリースローが与えられる。10回目以降は2個のフリースローに加えて攻撃権も与えられる。
- ・ショットの動作中のファウルについて、そのショットが成功した場合、得点は認められ、

さらに1本のフリースローが与えられる。チームファールが7個目からは2本のフリースローが与えられる。(カウントアンドツーショット)

- そのショットがアークの内側からのショットで不成功だったときは、1本のフリースローが与えられる。チームファールが7個目からは2本のフリースローが与えられる。
- そのショットがアークの外側からのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
- テクニカルファウルは1個のフリースローに加えて攻撃権も与えられる。アンスポーツマンライクファウルは2個のフリースローに加えて攻撃権も与えられる。

●交代（メンバーチェンジ）

- 交代はボールデッドのとき（チェックボールの前のみ）に自由にできる。（審判への申請は不要）
- 交代の方法は、交代する選手同士が交代エリア内でタッチを行って交代する。
- 上記の方法に違反した場合、審判は交代バイオレーションとして笛を鳴らし、攻撃側の交代バイオレーションの場合は攻守交代となる。守備側が交代バイオレーションを起こした場合はオフェンス側に1個のフリースローに加えて攻撃権継続とする。

●ショットクロック

- ショットクロックは14秒とする。
- オフェンス側チームがアークの外側でボールを保持した瞬間よりショットクロックを計測開始し、14秒以内にショットクロックの合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れてボールをリングに触れさせるかゴールさせなければ、ディフェンス側チームのボールになる。
- 14秒以内にショットできなかった時は、バイオレーションとなり、相手チームのチェックボールで試合を再開する。
- 14秒以内にショットしてボールがゴールできずにリングに触れ、そのリバウンドをオフェンス側のチームが保持した時は、ショットクロックをリセットし、攻撃はその場で再開できる。

●その他

- ジャンプボールシチュエーションの場合は、最後にディフェンスだったチームのチェックボールから再開される。ショットクロックは14秒にリセットされる。