

3×3ルール

○試合時間

1試合5分とします。

決勝のみ残り30秒間は正規の計測とします。(ボールデッド時は止め) フリースロー、レフリータイムは止めます。5号ボールを使用します。

○先攻・後攻

試合の始まる前に両チームの代表者にジャンケンorコインスで決めてもらいます。

○ゲームの開始

2Pラインの頂点よりディフェンスにボールを一旦渡し、ディフェンスよりボールをうけて試合スタートとなります。(チェック)

このときディフェンスは2Pラインよりも内側に位置して下さい。ディフェンスはオフenseがボールを受け取った時点で動く事が出来ます。

○得点

1点、2点でカウントします。

シュート動作中にファウルが起こった場合、フリースローが与えられます。

2点シュート時のファウルは、2本フリースローが与えられます。

1点シュート時のファウルは、1本フリースローが与えられます。

フリースローの時両チームともリバウンドに入ります。

フリースローを外した場合、リバウンドからゲーム続行になります。

○攻守交代について

シュート成功時、オフenseはノーチャージエリア内から、パスまたはドリブルで2Pライン外に出てから攻撃ができます。ディフェンスリバウンドしたときも同様に2Pライン外に出なければなりません。

シュート成功時、ディフェンスはノーチャージエリア内のボールをとる行為は禁止。

2Pライン外に出すときのスティールは出来ません。

○メンバーチェンジ

ボールがデッドの時に何回でもできます。

交代する際は、ゴール反対側のエンドラインにいるメンバーとタッチして交代できます。

審判やオフィシャルに交代を伝える必要はありません。

○時間のルール

3秒、5秒、12秒ルール(ショットクロック)を適用します。

12秒は、オフenseがボールを保持した時点でスタートとなります。

○ヘルドボール

ジャンプボールのシチュエーションがあった場合、守備をしていたチームのボールになります。

○ファウル

チームファウルは6つまでとします。

過剰チームファウルの場合(7~9回)は、シュート時でない場合でも2本のフリースローが与えられます。

超過剰ファウルの場合(10回以上)は、フリースロー2本終了後、ボールの所有権も与えられる。

○勝敗の決め方

タイムアップ時に得点が高いほうが勝利。

同点の場合は、延長戦になり、先に2点決めたチームが勝ちになります。

チームファウル・オフense権は継続です。

各リーグ順位の決め方は、勝率の高いチームを上位とする。同勝率の場合は、総得点-総失点、

次に、総得点÷総失点の高いチームを上位とする。(同勝率チームの総得点及び総失点)

○タイムアウト

決勝のみ1回とれます。

時間は30秒です。

○その他

審判の指示には従ってください。

審判や相手選手に暴言や挑発などの行為を行った場合はテクニカルファウルを取ります。

この場合、1本のフリースローとオフense権が与えられます。

故意のファウルはアンスポーツマンライクファウルをとります。

ライブ、デッド・・・ボールが生きている場合をライブ。ファウルやアウトオブバウンズ、ヴァイオリーションになった場合をデッド。

○退場・失格

大会本部もしくは審判の判断で、その時の状況に応じて厳しい処置を取らせて頂きます。

(例)

◆審判に抗議したり暴言を吐いたり反抗的な態度を取った場合。

◆試合中の選手以外でも審判に暴言を吐いた場合。

◆登録選手以外の者が試合でプレーした場合。

◆悪質なファウル、ラフプレイ、危険なファウルをした場合。

◆試合中にプレーに関係ない行為をしたり、相手チームに迷惑をかけるような行為をした場合。

◆一般常識から逸脱したような行為をした場合。

◆大会の運営を妨げるような行為をした場合。

悪質と判断される場合は即時退場、試合中止、それだけではなく今後のnBb-1on1のイベントに参加できなくなる可能性があります。

○棄権

◆怪我などの理由で次の試合を棄権した場合、相手チームの不戦勝となります。

(ただし決勝戦に限り決勝進出準決勝で敗退したチームが決勝へ進出します。)

◆コート入場時の呼び出しをしてから、3分以上たってもコートに入っていないチームは、棄権とみなす場合があります。その場合は自動的に相手チームの不戦勝になります。

◆試合中の棄権・・・対戦チームが怪我・退場等の理由で試合中に棄権した場合、得点に関わらず相手チームの勝利とします。

○注意事項

◆必ずバスケットボール専用のシューズを履いてプレイしてください。

◆ピアス、指輪、腕時計等は、試合中危険ですので外しておいて下さい。

◆上記以外の事柄指示に従ってください。