

3×3.EXE GAME in Fukushima 2025 用

競技規則（基本ポイント）

2014 年 6 月 30 日改定

コートとボール	コートは横 15m、縦 11m / 使用球は 6 号ボール、K B ・ K G（小学生）の使用球のみ 5 号ボール
選手登録	4 名（出場選手 3 名+控え選手 1 名）
審判	1 名もしくは 2 名
ゲームの開始	じゃんけんまたはコイン・トスによって決定 ※じゃんけんまたはコイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する。延長時には、ゲーム開始のときに防御側であったチームが延長開始時に攻撃側チームとなり開始する。
競技時間とゲームの勝敗（得点の上限）	試合時間は 5 分間の 1 ピリオド流し 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち ※どちらかのチームが 21 点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームを勝ちとする。 ※予選リーグから決勝トーナメント準々決勝戦まではゲームクロックを止めずおこなう。但し、残り 1 分からフリースロー時にはゲームクロックを止める（アウトオブバウンズ、ファウル時は止めない）。
延長	各部門とも決勝のみ延長戦を行い、先に 2 点を得点したチームの勝ち（この場合 21 点ルールは適用にならない。）それ以外の試合は延長戦を行わず、フリースローで勝敗を決する。
得点	ツー・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。 ツー・ポイントラインの外側からのショットによるゴールは 2 点。フリースローによる得点は 1 点
ショットクロック	使用しない
ショット動作中のファウルで与えられるフリースロー	ツー・ポイントラインの内側でのショット時のファウルは 1 回のフリースロー ツー・ポイントラインの外側でのショット時のファウルは 2 回のフリースロー
チーム・ファウル制限	6 回
過剰チーム・ファウルによる罰則（7～9 回）	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はフリースロー 2 回与えられる。 （バスケットカウント時も同様）
過剰チーム・ファウルによる罰則（10 回以上）	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はフリースロー 2 回与えられる。さらに、フリースロー終了後、ボールの所有権も与えられる。
フィールドゴールが成功したときのボール所有権	攻守交替となり、守っていたチームがゲームを再開させる。 ※あらたに攻撃側になったチームは、リングの下の“ノー・チャージ・セミサークル”からドリブルあるいはパ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。 あらたに防御側になったチームは、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ブレイクをしてはならない。
ボールがデッドになったときのボール所有権	コート内のツー・ポイント・ライン外側の頂点付近で、攻守交替であらたに防御側になるチームのプレイヤーがあらたに攻撃側になるチームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして渡し（“チェックボール”）ゲームを再開する。
防御側がリバウンド、スティールしたとき	ドリブルあるいはパスなどによって、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。
ジャンプ・ボール（ヘルドボール）のとき	攻守交替し、ゲームを再開する。
個人ファウルと退場	アンスポーツマンライク・ファウルを 2 回、または、ディスクォリファイリング・ファウルを宣されたプレイヤーは退場となる。
交代	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。 ※あらたにコートに入る交代要員は、コートから退いて交代要員となるコート内のプレイヤーがコートの外に出て“タッチ”等の身体接触をおこなってからゲームに参加できる。その際にあらたにコートに入る交代要員は審判や TO に申し出たり報告したりする必要はない。

※「2 ポイントラインの外に出る」というのは、「左右どちらの足も 2 ポイントラインの内側についていない状態」を指す。

※上記競技規則は 3x3 ルールを分かり易く要約したものであり、競技規則は 2014 年 1 月 FIBA3x3 競技規則に準ずるものとする。