

第4回鹿嶋バスケットボールフェスタ競技規則（3×3）

（1）コートとボール

- ・コートサイズは、横15m、縦11mとする。小学生の部のバスケットゴールの高さは2.6mとする。
- ・ボールは、各カテゴリーの5人制のボールを使用する。

（2）登録人数

- ・チームの登録人数は、最大6名とする。

（3）ユニフォーム

- ・ユニフォーム（ビブス等）は統一したものを着用すること。（ビブス貸出有）

（4）競技時間と勝敗

- ・試合は、2ピリオド制とし、全部門3分×2の6分とする。
ただし、デッドボール、フリースロー時はストップする。
- ・試合3分で1分間のオフィシャルタイムを設ける。
- ・予選リーグは、勝ち点制（勝3・分1・負0）とする。勝ち点が同点の場合は、得失点差、総得点、当該チームの勝敗等により順位を決定する。
- ・順位トーナメントで同点の場合は、延長戦とし、時間は2分（ストップ）、再延長ありとする。

（5）ショットクロック

- ・ショットクロックは14秒とする。

（6）交代

- ・どちらのチームもボールデッドとなり、チェックボールが行われる前であれば選手を交代することができます。

※ただし、フィールドゴール/フリースローが成功した直後に選手交代をすることはできない。

- ・交代は審判やテーブルオフィシャルによる指示や合図は必要としない。

（7）ゲーム開始のポゼッション

- ・じゃんけんで勝ったチームが、開始時のポゼッションとなる。アークの外側のコートの頂点付近でボールを（ディフェンス側からオフェンス側へ）受け渡し、チェックボールでスタートする。

（8）得点

- ・アークの内側からの得点は1点、外側からの得点は2点とする。

（9）コンタクトファウル

- ・アークの内側のショット動作中のファウルには、1本のフリースローが与えられる。
- ・アークの外側のショット動作中のファウルには、2本のフリースローが与えられる。
- ・チームファウル7個目からは2本のフリースローが与えられる。
- ・個人ファウルはなしとする。

（10）攻守交代

- ・リバウンドやスティールなどあらゆる攻守交代の時には、ボールを一度アークの外に出さなければならぬ。

(11) フィールドゴールが成功したとの攻撃権

- ・ディフェンスチームにポゼッションが移る。バスケットゴールの真下からドリブルまたはパスでアークの外側まで運ばなければならない。新たにディフェンスになったチームは、ボールがセミサークルの外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない。

(12) ボールがデッドになった場合の再開

- ・アークの外側のコートの頂点付近でボールを（ディフェンス側からオフェンス側へ）受け渡し、チェックボールで再開する。

(13) ジャンプボールシチュエーション後の再開

- ・ディフェンスのチームにポゼッションが移り、アークの外側のコートの頂点付近でボールを（ディフェンス側からオフェンス側へ）受け渡し、チェックボールで再開する。

(14) その他

- ・チェックボールを行うオフェンスとディフェンスのプレーヤーの間に適切な距離（約1m）がなければならない。
- ・試合開始時刻に選手が揃わない場合は危険負けとし、0—15とする。

※上記に記載がない場合、競技規則の基本線を越えない範囲で、審判は自身の判断で試合を進めることができる。選手と引率責任者は審判の判定に従うこと。

従わない場合は、退場または没収試合もあり得る