

3×3 GAME. EXE in Fukushima 2021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、KB・KG（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、ファール時は止めない）。
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プレイをしてはならない。
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T0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。