第1回鹿嶋バスケットボールフェスタ競技規則（3X3）

*競技規則は、日本バスケットボール協会競技規則に準ずるものとする。

（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コートの高さは2.6mとする。
- ・ボールは、各所属カテゴリーの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

- ・ユニフォームは、各チームで同一色のものを用意する。（ビブス可）
- ・ユニフォームが用意できないチームはユニフォームに変わる物（番号入り）を用意すること。用意できない場合は試合出場不可とする。

（4）競技時間と勝敗

- ・試合は、2ピリオド制とし、小学生2分×2分の4分、中学生・オープン3分×3分の6分のフットボール
- ・タイム（15点ノックアウト）とする。
- ・試合2分（小学生）、3分（中学生・オープン）で、1分間のオフィシャルタイムアウトを設ける。
- ・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、3人（4人目以降はサドンデス）によるノリースロー戦で勝敗を決定する。

（5）ショットクロック

- ・ショットクロックは12秒とする。

（6）タイムアウト

- ・試合2分（小学生）3分（中学生・オープン）でオフィシャルタイムアウトを設ける。オフィシャルタイムアウト以外のタイムアウトは認めない。

（7）交代

- ・オフィシャルタイムアウト時のみ交代は認める。（怪我等による場合を除く）
- ・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。

（8）ゲーム開始時のポゼッション

- ・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。マ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。

(9) 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。

(10) 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本フリースローが与えられる。カウント時は1本。
- ・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。

(11) 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、一度アークの外に出なければならない。

(12) フィールドゴールが成功したあとの攻撃権

- ・ディフェンスチームにホセセッションが移る。バスケットコールの奥ト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。新たにティノエンムになったチームは、ホールか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。

(13) 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ホールを（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) 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ホセセッションが移り、アークの外側のコートの頂点付近でホールを（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。

(15) 入退場

- ・小学生の部のチームは8：30から入場可とし、最終試合終了後15分以内に退場する。
- ・中学生の部のチームは11：00から入場可とし、最終試合終了後15分以内に退場する。
- ・オープンの部のチームは14：05から入場可とし、最終試合終了後15分以内に退場する。

(16) その他

- ・チェックホールを行つオノエンムとティノエンムのプレーヤーの間に適切な距離（約1m）が無ければならない。
- ・ゲーム終了後の握手、及び試合中の交代の際の身体的接触（ハイタッチ等）は極力控えること。
- ・試合開始時刻に選手が揃わない場合は棄権負けとし、0-15とする。
- ・試合後、各チームはコート整備と椅子の消毒を必ず行つこと。消毒が終わるまでは次のチームはコートに入ることはいできない。

※上記に記載がない場合、競技規則の基本線を超えない範囲で、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