

東広島市バスケットボール協会30周年記念 3x3大会 ルール 集約版

■ 1. 大会基本概要 & 参加条件

参加条件	チーム代表者が東広島市に在住しているか、東広島市内の学校又は勤務先に通っていること。
選手登録	1チーム3名もしくは4名（コート上3人+交代要員1人まで）。登録選手全員の出場が必須。
基本規則	「2026 3x3 バスケットボール競技規則」に準じますが、本大会独自の特別ルール（下記）を適用します。

■ 2. ブロック別 固有ルール比較表

ブロック番号・名称	参加対象・条件	ボール	リング高	試合時間	得点システム（フィールド / 3P）	備考
① フリー	年齢・性別制限なし、全チーム対象	6号(3x3専用球)	305cm	6分	2点 / 3点	
② レディース	女性のみで構成されたチーム	6号(3x3専用球)	305cm	6分	2点 / 3点	
③ U15男子	中学生の男子で構成されたチーム	6号(3x3専用球)	305cm	6分	2点 / 3点	
④ U15女子	中学生の女子で構成されたチーム	6号(3x3専用球)	305cm	6分	2点 / 3点	
⑤ U12男子	小学生以下の男子で構成されたチーム	5号	260cm	5分	一律 2点（3Pなし）	
⑥ U12女子	小学生以下の女子で構成されたチーム	5号	260cm	5分	一律 2点（3Pなし）	
⑦ U12ルーキーズ	小学3年生以下で構成されたチーム	5号	260cm	5分	一律 2点（3Pなし）	特例進行ルール適用（下述）
⑧ ミックス	小学生以下の子供を含むチーム ※常時1名以上出場	6号(3x3専用球)	305cm	6分	ハンディ得点制（下記専用表参照）	

【⑧ ミックスブロック専用】選手属性別ハンディ得点表（※フリースローは一律ありません）

選手属性	フィールドゴール(FG)	3Pライン外側からのショット
一般男子	2点	3点
一般女子	4点	6点
中学生（男子）	4点	6点
中学生（女子）	5点	7点
小学生以下	6点	8点

■ 3. 全ブロック共通 競技ルール（※⑦ブロックの例外を除く）

ゲーム開始	じゃんけんで勝ったチームのチェックボール完了時に開始。
スタートライン	3Pライントップから1m後方位置。
チェックボール	ボールデッド後、スタートラインで守備側から攻撃側へ「手渡し」または「バウンドパス」で受け渡す。
選手交代	ボールデッド時に可能。T.Oに告げテーブル横で待機（※全員出場必須）。
ショットクロック	14秒。FG成功後は、得点されたチームがボールをコントロールした時点から計測。
FG成功後の動き	得点されたチームは、ドリブルまたはパスで3Pラインの外側へボールをクリアしてオフェンス開始。 得点チームはノーチャージセミサークル内で妨害禁止。
攻守交代時	スティールやディフェンスリバウンド後は、ドリブルまたはパスで3Pラインの外側へボールをクリアしてオフェンス開始。
アウトオブバウンズ	スタートラインでのチェックボールで再開（オフェンス継続の場合、ショットクロックはリセットしない）。
タイムアウト・延長	タイムアウトはなし。延長戦もなし（同点の場合はフリースローのサドンデス対決で決着）。
リーグ順位決定	同順位の場合、平均得点が最も高いチームを上位とする。

■ 4. ⑦ U12ルーキーズブロック専用 特例ルール（小学3年生以下対象）

FG成功後の動き	3Pライン外へのクリアは不要。得点されたチームがスタートラインでチェックボールを行った後、オフェンス開始。
攻守交代時	3Pライン外へのクリアは不要。守備側に攻撃権が移り、スタートラインでチェックボールを行った後、オフェンス開始。

■ 5. ファウルに関する規定（全ブロック共通・ポイント加算制）

個人ファウル	カウントしない（5ファウルによる退場・ファウルアウトはありません）。
フリースロー	通常のフリースローは一切ありません。全て相手チームへのポイント加算及びポゼッション移動となります。
チームファウル 1~5回目	相手チームに1点の得点を与え、さらに相手チームのポゼッション（スタートラインからチェックボール）とする。
チームファウル 6回目以降	相手チームに累積得点（6回目は2点、7回目は3点、8回目は4点...）を与え、さらに相手チームのポゼッションとする。
バスケットカウント時	フィールドゴールの得点 + 守備側チームファウル回数に応じた得点（1~5回目なら1点、6回目なら2点...）を与え、守備側ポゼッションで再開。
悪質なファウル	アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルは相手チームに3点の得点を与え、さらに相手チームのポゼッションとする。