

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

3名もしくは4名（コート上のプレーヤー3人+交代要員1人まで登録可）

登録選手全員の出場を必須とする

ブロック構成

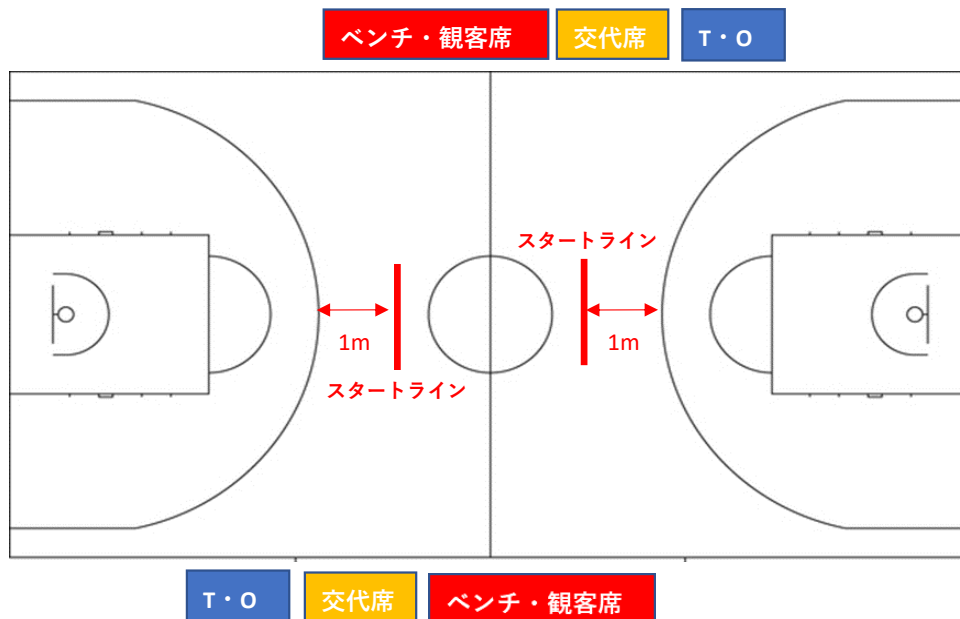
- ①フリーブロック・・・・・・・・ 年齢、性別の制限なくどんなチームでも参加できるブロック
- ②レディースブロック・・・・・・・・ 女性のみで構成されたチームが参加できるブロック
- ③U15男子ブロック・・・・・・・・ 中学生の男子で構成されたチームが参加できるブロック
- ④U15女子ブロック・・・・・・・・ 中学生の女子で構成されたチームが参加できるブロック
- ⑤U12男子ブロック・・・・・・・・ 小学生以下の男子で構成されたチームが参加できるブロック
- ⑥U12女子ブロック・・・・・・・・ 小学生以下の女子で構成されたチームが参加できるブロック
- ⑦U12ルーキーズブロック・・ 小学3年生以下で構成されたチームが参加できるブロック
- ⑧ミックスブロック・・・・・・・・ メンバーの中に小学生以下の子供を含むチームが参加できるブロック
試合中小学生以下の子供がコート上に必ず一人以上いること
得点ハンディあり

大会ルール

「2026 3×3 バスケットボール競技規則」に準じるが、一部大会独自ルールを適用する

※別途大会ルール参照

コート図



大会ルール ①②③④ブロック向け

ボールサイズ

6号球 (3x3専用球)

リングの高さ

305 c m

試合時間

6分間のピリオド1回、ノックアウトなし、残り30秒まで流し以降ボールデッドでクロック停止

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が完了した時にゲーム開始

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、スタートラインでボールを受け渡す時に行う
守備側から攻撃側へボールを手渡しバウンドパスさせる

選手交代

ボールデッドのタイミングで交代可、T.Oに交代を告げテーブルの横で待機
※必ず全員出場すること

得点

フィールドゴールは2点、3Pラインより外側からのショットは3点、フリースローは無し

ショットクロック

14秒 (フィールドゴール成功後は得点されたチーム側がボールをコントロールしてから)

フィールドゴール成功後

得点されたチーム側は、ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側ヘクリア後オフェンス開始
得点したチーム側は、ノーチャージセミサークルの中でボールに対してプレーをしてはならない

アウトオブバウンズ・ヴァイオレーション

スタートラインでチェックボールを行う(オフェンス継続の場合ショットクロックリセットしない)

スティール・ディフェンスリバウンド

ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側ヘクリア後オフェンス開始
(ショットクロックはボールをコントロールした時点から計測)

ファウル

個人ファウルはカウントしない (5ファウルによる退場なし)

チームでファウル5回目までは相手に1点の得点とポゼッションを与える

チームでファウル6回目以降は相手に累積得点 (6回目は2点、7回目は3点・・) とポゼッションを与える
バスケットカウント時は得点+守備側チームファウル回数による得点を与え、守備側にポゼッションを与える
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に3点の得点とポゼッションを与える

ジャンプボールシチュエーション

最後に守備側だったチームのチェックボールから再開

タイムアウト

なし

延長

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が上位

大会ルール ⑤⑥ブロック向け

ボールサイズ

5号球

リングの高さ

260 c m

試合時間

5分間のピリオド1回、ノックアウトなし、残り30秒まで流し以降ボールデッドでクロック停止

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が完了した時にゲーム開始

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、スタートラインでボールを受け渡す時に行う
守備側から攻撃側へボールを手渡ししかバウンドパスさせる

選手交代

ボールデッドのタイミングで交代可、T.Oに交代を告げテーブルの横で待機

※必ず全員出場すること

得点

フィールドゴールはすべて2点（3Pは無し）、フリースローは無し

ショットクロック

14秒（フィールドゴール成功後は得点されたチーム側がボールをコントロールしてから）

フィールドゴール成功後

得点されたチーム側は、ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側ヘクリア後オフェンス開始

得点したチーム側は、ノーチャージセミサークルの中でボールに対してプレーをしてはならない

アウトオブバウンズ・ヴァイオレーション

スタートラインでチェックボールを行う（オフェンス継続の場合ショットクロックリセットしない）

スティール・ディフェンスリバウンド

ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側ヘクリア後オフェンス開始

（ショットクロックはボールをコントロールした時点から計測）

ファウル

個人ファウルはカウントしない（5ファウルによる退場なし）

チームでファウル5回目までは相手に1点の得点とポゼッションを与える

チームでファウル6回目以降は相手に累積得点（6回目は2点、7回目は3点・・・）とポゼッションを与える

バスケットカウント時は得点+守備側チームファウル回数による得点を与え、守備側にポゼッションを与える

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に3点の得点とポゼッションを与える

ジャンプボールシチュエーション

最後に守備側だったチームのチェックボールから再開

タイムアウト

なし

延長

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が上位

大会ルール ⑦ブロック向け

ボールサイズ

5号球

リングの高さ

260 c m

試合時間

5分間のピリオド1回、ノックアウトなし、残り30秒まで流し以降ボールデッドでクロック停止

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が完了した時にゲーム開始

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、スタートラインでボールを受け渡す時に行う
守備側から攻撃側へボールを手渡しバウンドパスさせる

選手交代

ボールデッドのタイミングで交代可、T.Oに交代を告げテーブルの横で待機
※必ず全員出場すること

得点

フィールドゴールはすべて2点（3Pは無し）、フリースローは無し

ショットクロック

14秒（フィールドゴール成功後は得点されたチーム側がボールをコントロールしてから）

フィールドゴール成功後

得点されたチーム側がスタートラインでチェックボール後オフェンス開始

アウトオブバウンズ・ヴァイオレーション

スタートラインでチェックボールを行う（オフェンス継続の場合ショットクロックリセットしない）

スティール・ディフェンスリバウンド

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後オフェンス開始

ファウル

個人ファウルはカウントしない（5ファウルによる退場なし）

チームでファウル5回目までは相手に1点の得点とポゼッションを与える

チームでファウル6回目以降は相手に累積得点（6回目は2点、7回目は3点・・・）とポゼッションを与える

バスケットカウント時は得点+守備側チームファウル回数による得点を与え、守備側にポゼッションを与える

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に3点の得点とポゼッションを与える

ジャンプボールシチュエーション

最後に守備側だったチームのチェックボールから再開

タイムアウト

なし

延長

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が上位

大会ルール ⑧ブロック向け

ボールサイズ

6号球（3x3専用球）

リングの高さ

305 c m

試合時間

6分間のピリオド1回、ノックアウトなし、残り30秒まで流し以降ボールデッドでクロック停止

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が完了した時にゲーム開始

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、スタートラインでボールを受け渡す時に行う
守備側から攻撃側へボールを手渡ししかバウンドパスさせる

選手交代

ボールデッドのタイミングで交代可、T.Oに交代を告げテーブルの横で待機
※必ず全員出場すること

得点 ※ハンディ得点制

	フィールド	3P
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
甲学生（女子）	5点	7点
小学生	6点	8点

ショットクロック

14秒（フィールドゴール成功後は得点されたチーム側がボールをコントロールしてから）

フィールドゴール成功後

得点されたチーム側は、ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側へクリア後オフェンス開始
得点したチーム側は、ノーチャージセミサークルの中でボールに対してプレーをしてはならない

アウトオブバウンズ・ヴァイオレーション

スタートラインでチェックボールを行う（オフェンス継続の場合ショットクロックリセットしない）

スティール・ディフェンスリバウンド

ドリブルまたはパスでボールを3Pラインの外側へクリア後オフェンス開始
（ショットクロックはボールをコントロールした時点から計測）

ファウル

個人ファウルはカウントしない（5ファウルによる退場なし）

チームでファウル5回目までは相手に1点の得点とポゼッションを与える

チームでファウル6回目以降は相手に累積得点（6回目は2点、7回目は3点・・・）とポゼッションを与える

バスケットカウント時は得点+守備側チームファウル回数による得点を与え、守備側にポゼッションを与える

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に3点の得点とポゼッションを与える

ジャンプボールシチュエーション

最後に守備側だったチームのチェックボールから再開

タイムアウト

なし

延長

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が上位