

# 東広島市バスケットボール協会30周年記念 3×3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 3×3 バスケットボール競技規則」に準じますが、 <b>本大会独自の特別ルール(下記)を適用します。</b> |

## ■ 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                   |            |       |      |                    |                   |
| ③ 中学生男子    | 中学生の男子で構成されたチーム                 |            |       |      |                    |                   |
| ④ 中学生女子    | 中学生の女子で構成されたチーム                 |            |       |      |                    |                   |
| ⑤ 小学生男子    | 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 小学生女子    | 小学生以下の女子で構成されたチーム               |            |       |      |                    |                   |
| ⑦ 小学生ルーキーズ | 小学3年生以下で構成されたチーム                |            |       |      |                    | 特例進行ルール適用<br>★②参照 |
| ⑧ ミックス     | 小学生以下の子供を含むチーム<br>※小学生が常時1名以上出場 | 6号         | 305cm | 6分   | ハンディ得点制<br>★①参照    |                   |

【⑧ ミックスブロック専用】選手属性別ハンディ得点表 ★①

| 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 |
|---------|--------------|----------------|
| 高校生以上男子 | 2 点          | 3 点            |
| 高校生以上女子 | 4 点          | 6 点            |
| 中学生男子   |              |                |
| 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ルーキーズブロックの特例ルールを除く ※4.参照)

|           |                                                                             |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------|
| ゲーム開始     | じゃんけんて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」で受け渡し。                             |
| 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)。                                         |
| 試合時間      | 6分間 (⑤⑥⑦小学生ブロックは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。             |
| ショットクロック  | すべて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。<br>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 小学生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) ★②

|          |                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------|
| 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…)を与える。<br>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。               |