

3x3 競技規則2014(簡易版)

コートとボール	標準コートは横15m、縦11m 試合球は全カテゴリー6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
タイムアウト	1チーム1回(30秒) ※フィールドゴール/フリースローが成功した直後にタイムアウトを取ることはできない。
ゲームの開始	コイン・トスによって決定 ※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守備側となるかを選択することができる。延長になった場合、試合開始時に守備側であったチームが攻撃側でゲームを開始する。
競技時間とゲームの勝敗(得点の上限)	試合時間は10分間の1ピリオド 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、その時点でゲームは終了となり、そのチームを勝ちとする。
延長	先に2点を得点したチームの勝ち(この際、21点ルールは適用にならない) ※1分間のインターバルの後に延長をおこなう。
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	12秒
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個のフリースロー 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個のフリースロー ショットが成功したときは得点が認められ、さらに1個のフリースローが与えられる。
プレイヤー・ファウル	4回
チーム・ファウル	6回
チーム・ファウルによる罰則(7回目以降)	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1個のフリースローが与えられる。 ※オフェンス・ファウルには適用しない
フィールドゴールが成功したときのボールの所有権	守備側だったチームが攻撃側となり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。 あらたに守備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、守備側になるチームの選手が攻撃側になるチームの選手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	防御側だったチームのボールとなり、チェックボールでゲームを再開する。
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個、またはディスクォリファイング・ファウルを宣せられた選手は退場となる。
選手交代	どちらのチームもボールがデッドになり、”チェックボール”が行なわれる前であれば選手交代をすることができる。交代する選手は、コートから退く選手がコートから出る際に”タッチ”等の身体接触を交わしてからゲームに入ることができる。また、選手交代は、ゴールと反対側のエンドラインで行なわれるが、審判やTOIに選手交代を伝える必要はない。 ※フィールドゴール/フリースローが成功した直後に、選手交代をすることは出来ない。

※「ツーポイントラインの外に出る」というのは、ボールを持った選手のどちらの足もツーポイントラインの内側についていない状態を指す。