

2024/8/15
トライ東3×3バスケットボール大会
オリジナルルール



項目	確認事項
選手	1 チーム：4名以上5名以下
選手の交代	チェックボール前に選手同士で身体的接触をし、交代する。 審判への合図は必要としない。
タイムアウト	なし
試合時間とゲームの勝敗	試合時間：10分間 延長なし ただし、どちらかのチームが21点になった時点で終了
ゲームの開始	じゃんけんで勝ったチームが攻守を選択し、チェックボール（※1）でゲームを開始する
ショットクロック	18秒 OF（攻）の選手はボールを保持してから18秒以内にショットを打たなければならない。 ※18秒経過のブザーがなる前にシューターの手からボールが離れていること
得点	・ツーポイントラインの内側からのショット：1点 ・ツーポイントラインの外側（※2）からのショット：2点 ・フリースロー：1点
ショットまたはフリースローでゴールした場合	新たにOF（攻）になったチームは、リング下からドリブルかパスによってボールを一度ツーポイントラインの外側まで運ばなければならない。 新たにDF（守）になったチームは、ボールがノー・チャージ・セミサークルの外側に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。
ショットまたはフリースローでゴールしなかった場合	・OF（攻）がリバウンド：ボールをツーポイントラインの外側へ運ぶことなく、引き続き得点を狙うことができる。ショットクロックはリセット。 ・DF（守）がリバウンド：ボールをパスかドリブルでツーポイントラインの外側へ運ばなければならない。 ※スティールした場合も同様
ショット動作中のファウル	ツーポイントライン内側のショットファウル：フリースロー1ショット ツーポイントライン外側のショットファウル：フリースロー2ショット
チームファウル制限	6回
チームファウル7～9回のペナルティ	2本のフリースロー
チームファウル10回以上のペナルティ	2本のフリースロー＋攻撃権の変更
チェックボールでゲームを再開する場合	バイオレーションのとき、デッドのとき、ヘルドボールのとき（DF（守）だったチームのボールでチェックボール

※1 チェックボール：ツーポイントライン外側の頂点で、DF（守）の選手にボールをパスあるいはトスして渡すこと。

※2 ツーポイントライン：ボールを持った選手の両足がツーポイントラインの内側についていない状態。