

キッズ3×3ルールダイジェスト⑩

①競技時間は5-③-5。

※審判の全ての笛と得点後は止める。

(ボールを持った選手がスタートライン立ったらタイマースタート)

②ジャンケンで前半の先攻を決める。(後半は逆)

③タイムアウト(30秒)は前後半1回ずつ。(交代はタイムアウト時)

④スタートラインからは、パスでもドリブルでも可。

(一度スタートラインに入った後は、ラインヴァイオレーションを適用)

⑤フィールドゴール2点(3ポイントは無し)

⑥ファウルは相手に得点を与える。(チーム・個人の5ファウルは無い)

・シュートモーション中 … 入れば3点、外れたら2点。攻撃権交代。

・ディフェンスファウル … 1点。攻撃権継続。

・オフェンスファウル … 1点。攻撃権交代。

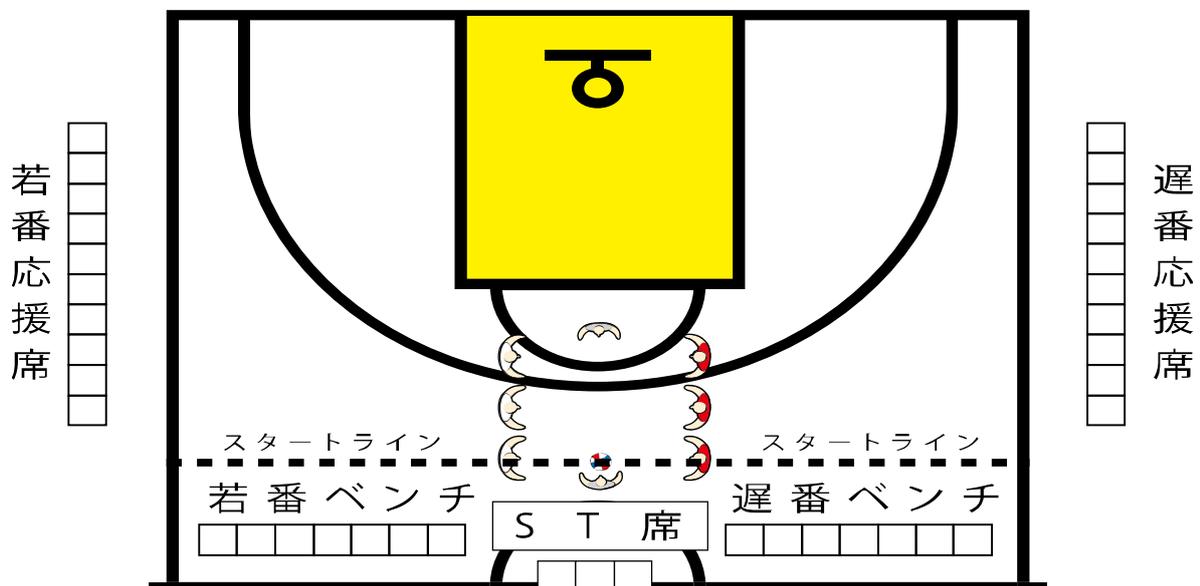
⑦過度な遅延行為があった場合は、相手に2点。

⑧3秒・24秒は適用しない。

⑨ヘルドボールは、全てディフェンス側のボールする。

⑩審判の位置は前後半で入れ替わる。

試合開始、終了時の挨拶の位置



試合開始時間1分前→両チームともベンチに戻る。

試合開始時間4分前→遅番チームがアップ。

試合開始時間7分前→若番チームがアップ。

それ以前→お互い仲良く練習。

キッズ3×3ルール詳細

1 競技内容

1チーム、プレーヤー3人からなる2つのチームが、1つのバスケットにボールをシュートして得点を競うハーフコートバスケット競技です。

2 競技者のチーム登録、ベンチ登録、プレーヤーについて

- ① 1チームの競技者の登録は12名までです。
- ② ベンチメンバーは、6人。ベンチメンバーは、1チームの競技者から試合毎に変更できます。
- ③ オン・ザ・コートは、3名とします。

3 勝敗

時間終了後、得点の多い方が勝ちとなります。

4 試合球

5号のミニバスケット用合成皮ボールを大会側が用意します。

5 競技時間

- ① 競技時間は、5分の前後半。
- ② 全ての笛、得点後は時間を止めます。
- ③ ハーフタイムは3分。
- ④ ボールを持った選手がスタートライン立ったらタイマームスタート。

6 試合の開始

試合の開始は、ジャンケンで決めます。ジャンケンで勝ったほうが先に攻めます。

7 選手の交代

自チーム、相手チームのタイムアウト時に、T Oまたは審判に申し出ます。

8 得点

- ① フィールドゴール(通常の場合)は、2点。
- ② ファールがあった場合の得点。(ファールの項目をご参照ください)
※ 3ポイントはありません。
- ③ 遅延行為があった場合は2点を相手チームに与える。(シュートするまでの時間を故意に遅らせた場合。目安として、極度の時間経過やパスを必要以上に回し始めた場合など)

※ 得点後は、T Oと点数、スタートチームの確認を必ず行ってください。

9 ファウル

① ディフェンスのファウル

ファウルされたチームに1点が与えられます。

※ 攻撃権は変わらず、スタートラインから再開します。

② オフェンスのファウル

ファウルされたチームに1点を与え、攻撃権は変わります。

※攻撃権は変わり、スタートラインから再開します。

- ③シュート動作中のファウルの場合、カウントしたら3点。ノーゴールの場合は2点を与えられます。(フリースローを省略するため、そのフリースローが得点されたとみなします。)

※攻撃権は変わり、スタートラインから再開します。

10 バイオレーション

当年度のミニバスケットボール競技規則に準じます。

ただし、下記についてはキッズルールを採用する。

- ①制限区域内での3秒・24秒ルールは適応しません。
- ②ショットクロックのルールは適応しません。(ただし遅延行為の罰則はあります)
- ③その他については、選手、チームレベルに応じて、バイオレーションの基準を寛大にする場合もあります。(熊本県キッズバスケットボール規則をご参照ください)

11 タイムアウト

- ①各チームとも前後半に1回ずつとれます。タイムアウトの時間は30秒とし(この時ブザーで合図して、審判はプレーの再開をベンチにうながします)、40秒後でプレーを再開します。
- ②タイムアウトの申請は、スタートラインにボールが戻る前までにTOまたは審判に申し出てください。

12 攻守の交代

次の場合には攻守の交代となり、スタートラインよりプレーを再開します。

- ①ディフェンス側が、リバウンドを保持した場合。
- ②シュートにかかわるファウルがおこった場合。
- ※シュートにかかわらない場合は、攻守の交代はありません。
- ③シュートが成功した場合。
- ④バイオレーションが起った場合。
- ⑤ヘルドボールになった場合。
- ※ヘルドボールは、全てディフェンス側のボールとします。
- ⑥オフェンスボールをインターセプトし、ディフェンス側がボールを保持した場合。

※プレーが再開されるまでは、次の攻撃側以外のプレーヤーはボールに触れてはいけません。

13 プレーの再開

プレーの再開は、スタートラインの外側より審判の合図でスタートします。

- ①両足ともスタートラインの外側に接地してください。
- ②スタートラインの外側は、自由に動けます。(一般ルールのシュートが入ったあとのエンドラインスローと同じ考えです。)
- ③スタートラインからの再開は、パスでもドリブルでもいいです。
- ④一旦スタートラインから中に入ったら、スタートラインはエンドラインとなります。
- ⑤スタートラインの外側では、ディフェンスはできません。
- ⑥スタートラインから中に入った後は、一般ルールのバックパスルールと同じ考え方となります。
- ⑦スタートラインを越えたボールは、ディフェンスは取ってよい。(足がスタートラインに残っていてもOKです。)

14 ゲームウェア

通常のユニフォームを着用してください。(ビブスも可)

15 その他

- ①レフリーに対しての暴言は、選手、コーチ、保護者、応援者などの関係のチームは、即失格とし、没収ゲームとなります。(20対0)
- ②試合中以外(コートの外、ロビー、トイレなど)でもマナーが著しく悪い場合は、の参加資格を失いその後のゲームは全て没収ゲームとします。(マナーについては、熊本県キッズバスケットボール連盟で推奨している「マナー向上プロジェクト」を参考にしてください。)
- ③点数や進行に対して疑問のあるときは、チーム責任者がボールがスタートラインにある時に、紳士的な態度でオフィシャルを通じてレフリータイムを請求してください。

※レフリーの判断が出来かねる場合には、大会スタッフ側で判断します。

- ④審判の位置は、前後半で入れ替わります。(2人審判の場合)
- ⑤ベンチは、チーム番号の若番がT O席に向かって右側とします。
- ⑥試合前のアップは、次の通りとします。

試合開始時間1分前→両チームともベンチに戻ってください。

試合開始時間4分前→遅番チームがアップをします。

試合開始時間7分前→若番チームがアップをします。

それ以前→お互い仲良く練習してください。

※試合間が7分無い場合は、審判判断で時間を分け合ってください。

- ⑦審判はレフリーシャツ、レフリースラックス、公認審判のワッペンを着用ください。