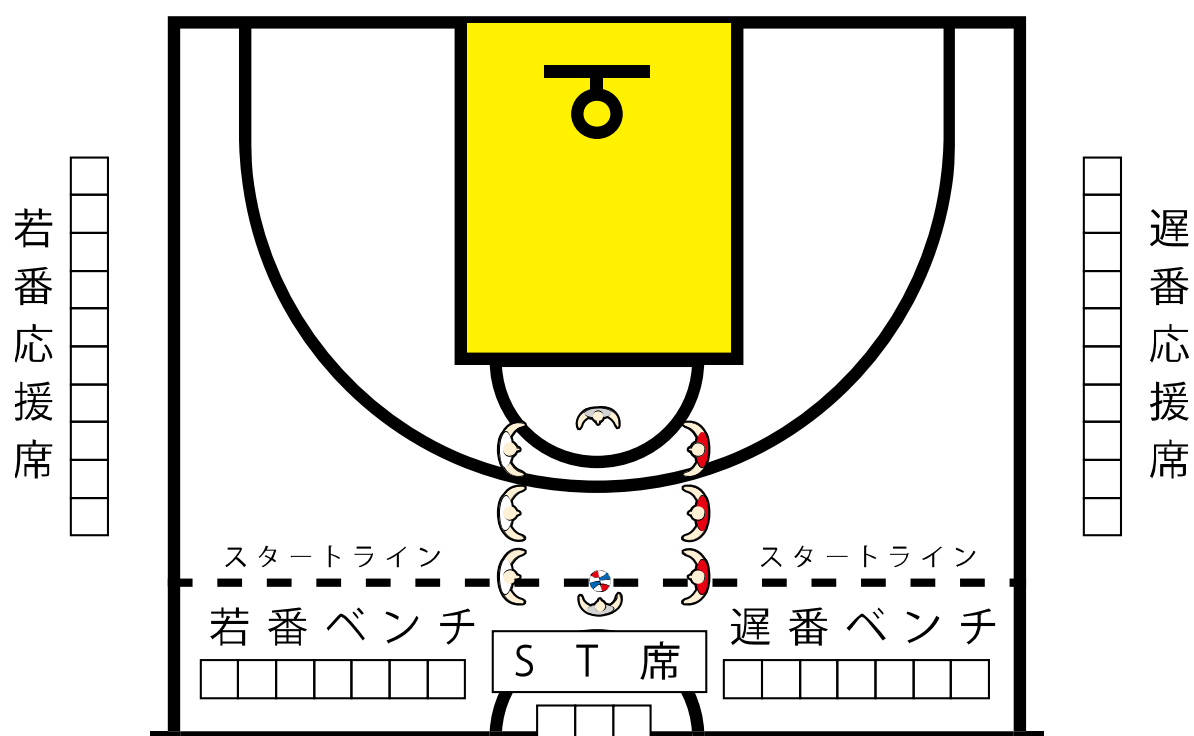


## キッズ3×3ルールダイジェスト⑩

- ①ベンチメンバーは6人まで。(登録は12人まで) ※6人以上も可
- ②競技時間は4-①-4。得点後も含め全て止める。
- ③ジャンケンで前半の先攻を決める。(後半は逆)
- ④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)
- ⑤フィールドゴール2点(3ポイントは無し)
- ⑥過度な遅延行為があった場合は、相手に2点。
- ⑦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。
- ⑧3秒・24秒は適用しない。
- ⑨スタートラインからは、パスでもドリブルでも可。
- ⑩審判の位置は前後半で入れ替わる。(今大会は1人審判の場合もあり)

### 試合開始、終了時の挨拶の位置



※TO(テーブルオフィシャル)は、ST(スコアラーテーブル)に変更

2020年9月

## 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。  
※持ち寄りの場合もあります。

### 5 競技時間

- ① 競技時間は、4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1分。

### 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、S Tまたは審判に申し出てできます。

### 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、S T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ールの場合、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S T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ールがおこった場合。

※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、即失格とします。失格となった場合は没収ゲームとして20対0とします。
- 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S T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→チーム番号の遅番がアップをします。

試合開始時間 7 分前→チーム番号の若番がアップをします。

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。