

2019ミニバスケットボール3on3大会 競技規則

- 1 チームの構成 5～7名
(①監督又はコーチ ②選手A ③選手B ④選手C ⑤選手D ⑥選手E ⑦選手F)
 ※監督又はコーチは、引率者と異なってもよい。
- 2 交代
 ハーフタイムに必ず交代し、4～6名の登録選手全員が出場すること。
 〈延長〉改めて交代してよい。 ※ベストを組んでもよい。
 〈負傷〉プレーの継続ができない場合は、審判の指示に従って交代する。
 〈退場〉5ファウルアウトの場合は、チームの人数に応じて1名～3名まで交代できる。
 *但し、ゲームの続行ができなくなった場合は、その時点で失格・敗戦(スコア20-0)となる。

3 試合時間	前半 5分間	1分間	後半 5分間	1分間	延長(2点先取)
--------	---------------	-----	---------------	-----	----------

※ゲームクロックを止めるのは、ファウルの処置の間だけとする。
但し、準決勝・決勝はヴァイオレーションも止める通常クロックとする。
 ※タイムアウトは取れない。
 ※延長戦は、予選リーグでは実施しない。引き分けとして試合終了となる。
 ※予選リーグ戦にて、勝率が同じ(1勝1敗同志など)場合は、当該チーム間のゴールアベレージで順位を決める(得点÷失点の高い方が勝ちとする)。
 ※決勝トーナメントは延長戦を行う。1分後に2点先取のVゴール方式とする。
延長の攻守権はジャンケンにて決定。ファウルは後半を継続する。

- 4 試合の開始
 予め、前半・後半開始時の攻撃権を決めておき、開始ラインより始める。
 ※選手登録終了後、5分間経過しても相手チームの選手登録ができない場合、その時点で失格・敗戦(スコア20-0)とする。
- 5 ファウル
 P(5ファウル)、T(4ファウル)ともに適用する。
- 6 30秒ルール
 適用しない。
- 7 攻撃権
 攻撃の開始および再開は、常に開始ラインより行われる。

①守備側がファウル ②守備側がボールをアウトにした時	攻撃権 継続
①攻撃側がファウル ②攻撃側がボールをアウトにした時 ③攻撃側のヴァイオレーション ④守備側のボール保持を審判が認めた時 ⑤ヘルドボールが宣告された時 ⑥得点した時 ⑦フリースローの後	攻撃権 移動

- 8 その他
○練習用ボールの持参は、一切認めない。
 ○選手服装については特に定めませんが、スポーツに適したものとする。
 ○屋内シューズは必ず持参すること。
 ○審判の服装は、上半身のみ通常規定。過度にラフにならないよう十分気をつけること。