

## 2023 3x3. ENJOY II 競技規則

### コートとボール

コートはサイズが横15m、縦11m。

6号ボール×7号重量

ゴールは高さ(305cm)を1基。

### 登録選手

3～4名。全員出場することとする。

### 得点

アークの内側からのショットは1点、外側からのショットは2点とする。

### 競技時間とゲームの勝敗

5分のピリオドを1回行い、ゲーム・クロックは止めない。

競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

ただし、どちらかのチームが11点以上得点したときにゲームは終了し、そのチームの勝ちとする。

競技時間が終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、延長を行う。

延長は1回しか行わず、先に2点を得点したチームの勝ちとする。

※ このとき、延長は競技時間を計らない。

※ 延長の途中でどちらかのチームが11点以上得点した場合でもゲームは終了せず、上記にしたがう。

### ショットクロック

ショットクロックは12秒とする。

### タイムアウト

なし。

### ショット時のファウル

① シュートが不成功の場合:1本もしくは2本のフリースローを与える。

② シュートが成功した場合:1点もしくは2点はカウントとなり、さらに1本のフリースローを与える。

## 個人ファウルと退場

個人ファウルおよび退場なし。

## チームファウルの制限

3回目まではチームファウルの罰則はなし。

- ① 4～5回目は、2本のフリースローを与える。
- ② 6回目以降は、2本のフリースローとポゼッションを与える。

## フィールドゴールが成功したあとの攻撃権

ディフェンスのチームにポゼッションが移る。バスケットの真下からボールをドリブルまたはパスでアークの外まで運ばなければならない。

新たにディフェンスになったチームは、ボールがバスケット真下の“ノーチャージセミサークル”の外に出るまで、ボールに対してディフェンスしてはならない。

## ボールがデッドになった場合の再開

トップからチェックボールで再開する。

## ディフェンスのチームがリバウンドをコントロールまたはスティールした場合

ボールをドリブルまたはパスでアークの外に運ばなければならない。

## ジャンプボールシチュエーション後の再開

ディフェンスのチームにポゼッションが移り、トップからチェックボールで再開する。

## 交代

ボールがデッドかつチェックボールの前に可能。交代要員はバスケットと反対側のエンドラインに立ち、コートの外へ出たチームメートと身体的接触をしたあとゲームに入ることができる。交代は審判やテーブルオフィシャルズによる指示や合図を必要としない。

## その他

ゲーム中、異なる番号のビブスもしくはユニフォームを各チームが用意する。各自で用意が難しい場合は事務局が準備するビブスを使用すること。

※上記に記載がない場合、競技規則の基本線を超えない範囲で、ゲーム審判は自身の判断で適宜に試合を進めることができる。選手と引率責任者は審判の判定に従うこと