

エンジョイ 3×3 BASKETBALL
第 20 回 Dynacity CUP 大会概要
一般の部（トップリーグ・エンジョイリーグ）
2025/5/4(MON)

目 次

P. 2～4 大会ルール（その他）

【大会ルール】

A トップリーグ・エンジョイリーグ 3X3

1. 3X3はFIBA（国際バスケットボール連盟）の標準ルールに則る。
2. ゲーム時間は予選リーグ6分1ピリオド（ゲームクロックは止めない）、決勝トーナメントは6分1ピリオド(ゲームクロックを止める)

1.メンバー構成と出場条件

1 チーム5名のメンバー登録とします。出場にあたっては、マナーを守り大会規定に従ってください。チームウェアに関しては必ず同一デザイン・カラーのものを着用してください。シューズに関してはプレー上の危険防止のためにバスケットシューズおよびそれに準ずるものを使用してください。

2.試合時間に関する規定

試合時間は6分間です。原則として試合中ゲームウォッチは停止されません。ただし決勝トーナメントの準決勝以降は、ボールデッド時はゲームウォッチが停止します。試合中はいかなる場合もタイムキーパーの判断にゆだねられます。6分間で同点の場合は、原則として一人ずつサドンデスのフリースローにて勝敗を決定します。また決勝トーナメントの準決勝以降は1分間の休憩後3分間の延長戦を行います。延長戦で勝敗が決まらない場合は、サドンデスのフリースローにて勝敗を決定します。

3.得点に関する規定

フィールドゴールは1点、2ポイントラインの外側からのゴールは2点。フリースローは1点。2ポイントシュートの場合は、シューターの足がはっきりと2ポイントラインの外側になければなりません。

※一般の部の、女性および中学生プレイヤーが得点した場合は各得点に1点をプラスしたものとします。当該選手は袖にリボンをつけている選手です。また、同プレイヤーが出場の試合時は、6号ボールを使用するものとする。(以外の試合時は7号ボールを使用)

4.チームキャプテン

申込み時にご記入いただいた方(C)をチームキャプテンとします。キャプテンはチームを代表するスポークスマンとして、審判よりルール上の判断についての説明を受けることができます。

5. 禁止行為とペナルティ

大会本部の判断により、以下の行為があったチームは失格処分となる場合があります。

- ① チームの選手登録内容に偽りがあった場合
- ② 登録プレーヤー以外のプレーヤーがゲームに出場した場合
- ③ 大会会場において、大会運営に支障をきたす行為をした場合
- ④ ゲーム中に必要以上の危険なプレーをした場合
- ⑤ 大会会場に迷惑がかかる行為をした場合
- ⑥ その他、ゲーム中のプレーに不必要な行為

以上の行為をした場合、スコアキーパーの判断により失格および退場処分となります。

6. ゲーム開始に関する規定

タイムテーブル上の一つ前の試合開始時刻にはコート周辺にて待機をお願いします。

- ① ウォーミングアップは各チームにて十分に行ってください。
- ② ゲーム開始時のボールの所有権は、チームキャプテン同士のじゃんけんによって決定します。オフェンスを選択したチームがプレースタートラインにボールをセット次第スコアキーパーの笛を合図に開始されます

7. 攻守の交代に関する規定（ボールデッドによる攻守の交代）

ゲームが一旦中断（ボールデッドという）された後の攻守の交代は、次の攻撃側がプレースタートラインの位置にボールをセットした時点で行われます。従ってプレースタートラインの位置にボールがセットされるまでは、ボールデッドとなります。なお、一旦中断された後の攻守の交代とは次のような場合です。

- ① ファウルによる場合
- ② アウトオブバウンズ、またはバイオレーションによる場合
- ③ 得点した場合
- ③ ヘルドボールの場合（ジャンプボールはありません）

また、守備側のファウルやアウトオブバウンズによって一旦中断し、続いて攻撃側がプレーを続行する場合はプレースタートラインよりゲームを再開します。

8. 攻守の交代に関する規定（インプレー中における攻守の交代）

「7. 攻守の交代に関する規定」以外にゲームが中断されずに攻守交替が行われる場合は、守備側が獲得したボールを指定のエリアまで戻すことにより攻守が交代します。ゲームが中断されずに攻守交代が行われる場合とは次のような場合です。

- ① 守備側がリバウンドボールを獲得した場合
- ② 守備側が攻撃側のボールをインターセプトした場合

上記の場合、守備側はスタートラインまで完全にボールを運び出さなければなりません。

③12 秒ルール：攻撃側のチームはスタートラインから 12 秒以内にシュートをしなければいけません

9.タイムアウトに関する規定

決勝トーナメントの準決勝まではタイムアウトはありません。タイムアウトが取れるのは決勝戦ならびに3位決定戦のみです。この場合、1試合につき、タイムアウトは2回取ることができます。時間はそれぞれ30秒です。その時ゲームウォッチは停止されます。延長戦の場合は、タイムアウトを2回消化していない場合のみとることができます。タイムアウトをとる場合はメンバーのいずれかがスコアキーパーに申告してとります。タイムアウトはボールデッド時のみです。

10.メンバーチェンジに関する規定

メンバーチェンジは、交代要員のメンバーがT・Oに申告して行います。メンバーチェンジはボールデッド時(両チーム)のみです。ゲームウォッチは停止されませんので、交代は速やかに行ってください。

11.ファウルとその罰則に関する規定

ファウルに関するジャッジメントは、通常のバスケットボールの試合よりも緩やかなものとなります(※出場チームすべてが同じレベルとは限りません。本大会は、気軽に出場できるものであり、必要以上にジャッジメントは行いません。ファウルに対する罰則は以下のとおりです。

- ①試合時間中に同じチームのプレーヤーが犯したファウルの回数が5回以上になった時点から相手チームにフリースローが1本与えられます。(ファウルの回数に、オフェンスファウルも含まれます)シューターはファウルを受けたプレーヤーとします。
- ②危険な行為に対しては、相手チームに対してフリースローを1本とボールポジションを与えます。また、危険な行為に対して警告処分を与え、1試合中2回警告処分を受けたチームは、その場で失格とし、出場権を取消します。
- ③その他、日本バスケットボール協会競技規則に則ったものとします。

12.勝敗に関する規定

予選リーグは、勝敗が同じ場合は得失点差によって勝敗を決定し、得失点差が同じ場合は得点の多いチームの勝ちとします。

13.大会本部の判断に関する規定

上記の規定に関しては、大会本部がそれぞれのケースに応じて判断を下す場合があります。その判断は、大会本部からチームキャプテンに説明されます。

