

3x3 競技規則 2014 (簡易版)

コートとボール	標準コートは横 15m、縦 11m 使用球は全カテゴリー6号ボール
選手登録	4名 (出場選手3名+控え選手1名)
審判	1名もしくは2名
タイムアウト	1チーム1回 (30秒) ※フィールドゴール/フリースローが成功した直後にタイムアウトをとることはできない。
ゲームの開始	コイントス によって決定 (ロ-カルルール) コイントス→じゃんけん ※ コイントス に勝ったチームが最初に攻撃側となるか守備側となるかを選択することができる。延長になった場合、試合開始時に守備側であったチームの攻撃側でゲームを開始する。
競技時間とゲームの勝敗 (得点の上限)	試合時間は10分間の1ピリオド 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち ※どちらかのチームが21点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームを勝ちとする。
延長	先に2点を得点したチームの勝ち (この際、21点ルールは適用にならない。) ※1分間のインターバルの後に延長をおこなう。
得点	ツーポイントラインの内側からのショットによるゴールは1点 ツーポイントラインの外側からのショットによるゴールは2点 フリースローによる得点は1点
ショットクロック	12秒 14秒 (ロ-カルルール) 12秒→14秒
ショット動作中のファウルで与えられるフリースロー	ツーポイントラインの内側でのショット時のファウルは1個のフリースロー ツーポイントラインの外側でのショット時のファウルは2個のフリースロー
チーム・ファウル制限	6回
チーム・ファウルによる罰則 (7、8、9回目)	ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは2個のフリースローが与えられる。 ※オフense・ファウルには適用しない。
チーム・ファウルによる罰則 (10回以上)	ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは2個のフリースローが与えられ、さらに、ボールの所有権も与えられる。 ※オフense・ファウルには適用しない。
フィールドゴールが成功したときのボール所有権	守備側だったチームが攻撃側となりゲームを再開させる。 あらたに攻撃側になったチームは、リングの下からドリブルあるいはパスによってボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばなければならない。 あらたに守備側になったチームは、ボールが“ノー・チャージ・セミサークル”の外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。
ボールがデッドになったときのボール所有権	コート内のツーポイントライン外側の頂点付近で、守備側になるチームの選手が攻撃側になるチームの選手にボールをパスあるいはトスして渡し(“チェックボール”)ゲームを再開する。
守備側がリバウンド、スティールしたとき	ドリブルあるいはパスなどによって、ボールを一度ツーポイントラインの外まで運ばなければならない。
ジャンプ・ボール(ヘルドボール)のとき	守備側だったチームのボールとなり、チェックボールでゲームを再開する。
個人ファウルと退場	アンスポーツマンライク・ファウルを2個、または、ディスクォリファイリング・ファウルを宣された選手は退場となる。
選手交代	どちらのチームもボールがデッドになり、“チェックボール”が行われる前であれば選手交代をすることができる。交代する選手は、コートから退く選手がコートから出る際に“タッチ”等の身体接触を交わしてからゲームに入ることができる。また、選手交代は、ゴールと反対側のエンドラインで行われるが、審判やT0に選手交代を伝える必要はない。 ※フィールドゴール/フリースローが成功した直後に、選手交代をすることはできない。

※「チーム・ファウルによる罰則」(7,8,9回目および10回目以上)は、ショットが成功したときは得点が認められ、さらに2個のフリースローが与えられる。

※「ツーポイントラインの外に出る」というのは、ボールを持った選手のどちらの足もツーポイントラインの内側についていない状態を指す。