



# season 2018

# - Rules -

Ver. 2018. 5. 12  
CROSSOVERZ (CROSSOVER 実行委員会)

【ゲーム形式】 -----

- ・ ハーフコート(14m x 10m / 3P : 7m) 、クロスオーバー指定球使用による 3on3
- ・ CROSSOVER は 4 チームによる 1DAY トーナメント戦 (3 位決定戦まで行う)
- ・ DEAD or ALIVE は 2 チームでの 1 試合

【試合時間】 -----

- ・ 6 分の前後半 (計 12 分) 、**ハーフタイムは 1 分とする。**
- ・ 後半終了時に同点の場合は、2 分間の延長戦を行う。決着がつかない場合は、つど 2 分間の延長を行い、決着が着くまで繰り返し行う。

【前後半、延長戦の開始】 -----

- ・ 前半は、先に紹介されたチームからスタートさせる。
- ・ 後半は、後に紹介されたチームからのスタートとする。
- ・ 延長戦があとに続く場合、ピリオドのスタートは先に紹介されたチームからのスタートとする。その後に延長戦が続いた場合は、後から紹介されたチームからのスタートとし、以後はこれを繰り返してピリオドをスタートさせる。

【メインクロック】 -----

- ・ ボールトスで返されたボールにオフェンスが触った時、メインクロックが動き出す。
- ・ ファウルでのちにフリースローが続く場合にのみメインクロックを止める(基本流し)。
- ・ 前後半の残り 1 分からは、ファウル / アウトオブバウンズ / 得点成立時にもメインクロックを止め、ボールトス後に**レフェリーの笛**でメインクロックが動き出す。

【ショットクロック】 -----

- ・ ショットクロックは 16 秒。
- ・ ショットクロックが 0 になってブザーが鳴った時、オフェンス側のプレイヤーがボールを保持していた場合はショットクロックヴァイオレーションとなり、相手ボールとなる。
- ・ 攻守交代時、ボールがリングに当たった時、ファウルの後はショットクロックを 16 秒に戻す。

【得点】 -----

- ・ フリースロー 1 点 / フィールドゴール 2 点 / 3 ポイントシュート 3 点 / ダンク 3 点

【攻守の切り替え】 -----

- ・ 攻守の交代はボールを持ったプレイヤーが 3 ポイントラインを“両足”で超えると成立する。ラインを踏んでいる&片足のみでプレイを続けた場合は、ヴァイオレーションで相手ボールとなる。
- ・ 攻守交替する際、ボールをコントロールするプレイヤーが 3 ポイントラインを超えるまで、ディフェンス側はボールカット(妨害)を行わない。**ただし、ボールカット(妨害)はできないが、ファウルをすることは可能である。**

## 【ファウルについて】

- ・個人ファウル数での退場はなし。
- ・ノーマルファウルやショットファウルが起きる度に、ファウルを起こしたプレイヤーのチームにチームファウルが1つずつ加算される。
- ・アンスポーツマンライクファウル、またはテクニカルファウルを宣告された場合は、1本のフリースロー+ボールポゼッションが相手チームに与えられる。フリースローは出場中のどの選手が投じてもよい。
- ・故意に相手に怪我を負わせる、暴力行為などは即座に退場処分とする。また、観客やスタッフ、審判へ向けてのスポーツマンらしくない振る舞いは、警告を経たのちに退場処分とする。退場を宣告されたプレイヤーは控え室へ戻らなくてはならない。この時の処分の判断は審判の裁量に委ねる。
- ・前半・後半を通して、チームファウルの数が6つ以上からのノーマルファウルにつき、1本のフリースロー+ボールポゼッションが相手チームに与えられる(5つまではペナルティなし)。ただし、6つ以上からのオフェンスファウルは攻守交替のみで、ペナルティの対象にはならない。
- ・延長戦は、後半のチームファウル数を継続するものとする。

## 【フリースロー】

- ・ショットファウル後は、2Pは2本、3P(ダンクシュート含む)は3本、バスケットカウント時は1本のフリースローがそれぞれ与えられる。
- ・前半・後半ともに、チームファウルの数が6つ以上からのノーマルファウルにつき、1本のフリースロー+ボールポゼッションが相手チームに与えられる(5つまではペナルティなし)。
- ・プレイヤーはリバウンドへ入らない。規定数を投じたのちトップポジションの制限区域内から相手ボールで再開させる。

## 【プレイの再開】

- ・アウトオブバウンズ、ファウル、フリースロー、ショット成功それぞれの後は、トップポジションの制限区域内から、相手にボールトスを行ってからプレイを再開させる。この時、オフェンス側プレイヤーがプレイを始めるまで、ディフェンス側のプレイヤーは、3Pラインを両足で踏み、制限区域内へ入ったり身を乗り出したりしてはならない。
- ・オフェンスのプレイヤーは、トスのボールを受け取った後すぐにシュートをしてはならない。ただし、試合の最後の1分を切った後はシュートしても良い。この時ディフェンスプレイヤーはブロックショットをすることが認められる。
- ・ヘルドボール時はディフェンス側からプレイを再開させる。

## 【3秒ヴァイオレーション】

- ・オフェンス側のプレイヤーは、ペイントエリアに3秒を超えてとどまることができない。3秒を超えてとどまった場合は、ヴァイオレーションで相手ボールから再開する。
- ・ディフェンス側のプレイヤーは、ペイントエリアに3秒を超えてとどまることができない。3秒を超えてとどまった場合は、一回目が警告、二回目からはフリースロー+ボールポゼッションが相手チームに与えられる(フリースローは出場中のどの選手が投じてもよい。ショットクロックはリセットされる)。

## 【交代】

- ・交代はアウトオブバウンズ時、得点後など、ひと続きのプレイが止まっている時に審判に交代を告げ、コートに呼び込まれて成立する。

## 【タイムアウト】

- ・タイムアウトは、両チーム共1試合を通して1回(60秒)取ることができる。
- ・アウトオブバウンズ、ファウル後は両チーム、得点後は次のオフェンスのチームが審判へリクエストして請求することができる。
- ・延長に入った際は、両チームへ1つタイムアウトが与えられる。この時点で使っていないタイムアウトの持ち越しはできない。
- ・オフィシャルタイムアウト(60秒)・・・決勝戦の後半残り2分を切り、ファウル/アウトオブバウンズ/得点成立時のいずれかで主審がコールする。

## 【その他】

- ・「CROSSOVER」リーグにおいて、登録選手の欠場などにより、チームの構成が3人以下になった場合の措置は、以下のとおりとする。ただし、試合開始後の怪我・故障による欠場はこの限りではない。

同シーズンの「DEAD or ALIVE」リーグの登録選手から、

チームの構成が3人の場合は1人、

2人の場合は2人、

1人の場合は3人を選出することができる。

この場合、同一選手をトーナメントに複数回選出することはできない。

- ・「DEAD or ALIVE」リーグにあっては、前項と同様の措置をする。補充する選手は実行委員会がこれを選出する。ただし、試合開始後の怪我・故障による欠場はこの限りではない。
- ・その他、ゲーム進行時に不測の自体が起きた場合は、全て実行委員会側の決定に従うものとする。