

3×3ルールのルール説明

コートとボール	コートは横15m、縦11m 全カテゴリー6号ボール (molten)サイズは6号、重たさは7号
審判	予選は1名 決勝トーナメントは2名
タイムアウト	1チーム1回(30秒)
ゲームの開始	コイン・トス(coin flip)によって決定 ※コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する。延長時には、ゲーム開始のときに防御側チームであったチームが延長開始時に攻撃側チームとなり開始する。
競技時間とゲームの勝敗	ゲームは、10分の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 ※ただし、どちらかのチームが21点以上得点したときは、その時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。
延長 得点	先に2点を得点したチームの勝ち 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
フィールドゴールが成功したときのボール所有権	ゴール下からゲームを再開 ※あらたに攻撃側になったチームは、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。 あらたに防御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・エリア”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、攻守交替であらたに防御側になるチームのプレイヤーがあらたに攻撃側になるチームのプレイヤー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
防御側がリバウンドしたとき	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・ボールのとき	防御側だったチームが新たに攻撃側チームになってゲームを再開する。
ショット動作中のファウル	フリースロー1回 フリースロー2回(ツー・ポイント・ライン外側でファウルされた場合)
プレイヤー・ファウル制限	4回
チーム・ファウル制限	7回
ファウルによる罰則	相手チームにフリースロー1回
交代	ボールがデッドになったときに“チェックボール”前であればどちらのチームにも認められる ※あらたにコートに入る交代要員は、コートから退いて交代要員となるコート内のプレイヤーがバスケットから遠いほうのエンド・ラインからコートの外に出て“タッチ”等の身体接触をおこなってからゲームに参加できる。その際にあらたにコートに入る交代要員は審判やTOに申し出たり報告したりする必要はない。

※上記競技規則は3x3ルールを分かり易く要約したものであり、競技規則は2013年 FIBA3x3競技規則に準ずるものとする。

※動画によるルール説明はJBAオフィシャルホームページ内、3x3日本選手権プレ大会特設サイトにてご覧いただけます。