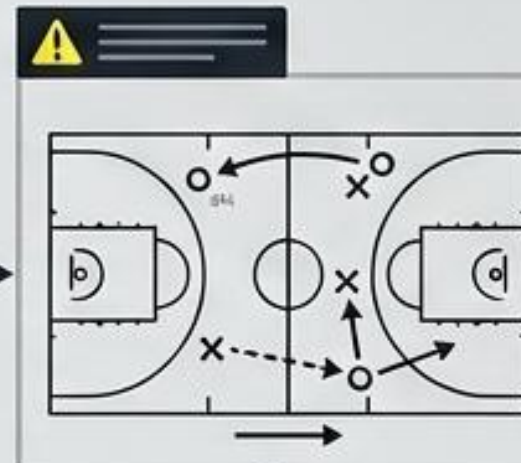


はじめての3x3審判ガイド 交流会 実践プレイブック



コーチ・保護者のための
「笛を吹くべき時」「吹かない時」の
完全図解



DECISION TREE

CONTACT

FOUL

NO CALL



TACTICAL
PLAYBOOK



PREMIUM
COACH'S GUIDE

完璧な判定よりも、子どもたちの安全と楽しさを

本大会の審判は、各チームのコーチが担当します。
あなたの役割は「**厳格なルール**の番人」になることはありません。



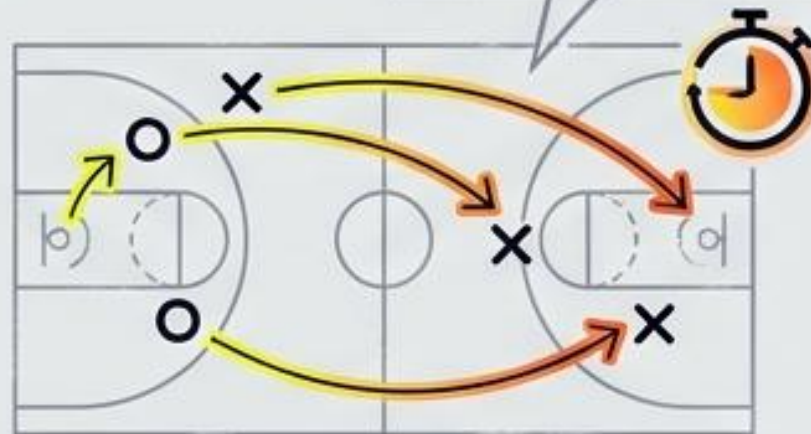
安全第一

危険なプレーを
未然に防ぐこと。



試合のテンポ

3×3特有の
「止まらない展開」を
サポートすること。



勝敗度外視

本大会はスコア記録
や勝敗による勝ち
上がり・表彰はあり
ません。のびのび
とプレーできる環境
を作りましょう。



**NO
SCORE**

U11特別ルールの全体像(何を気にしなくて良いか)

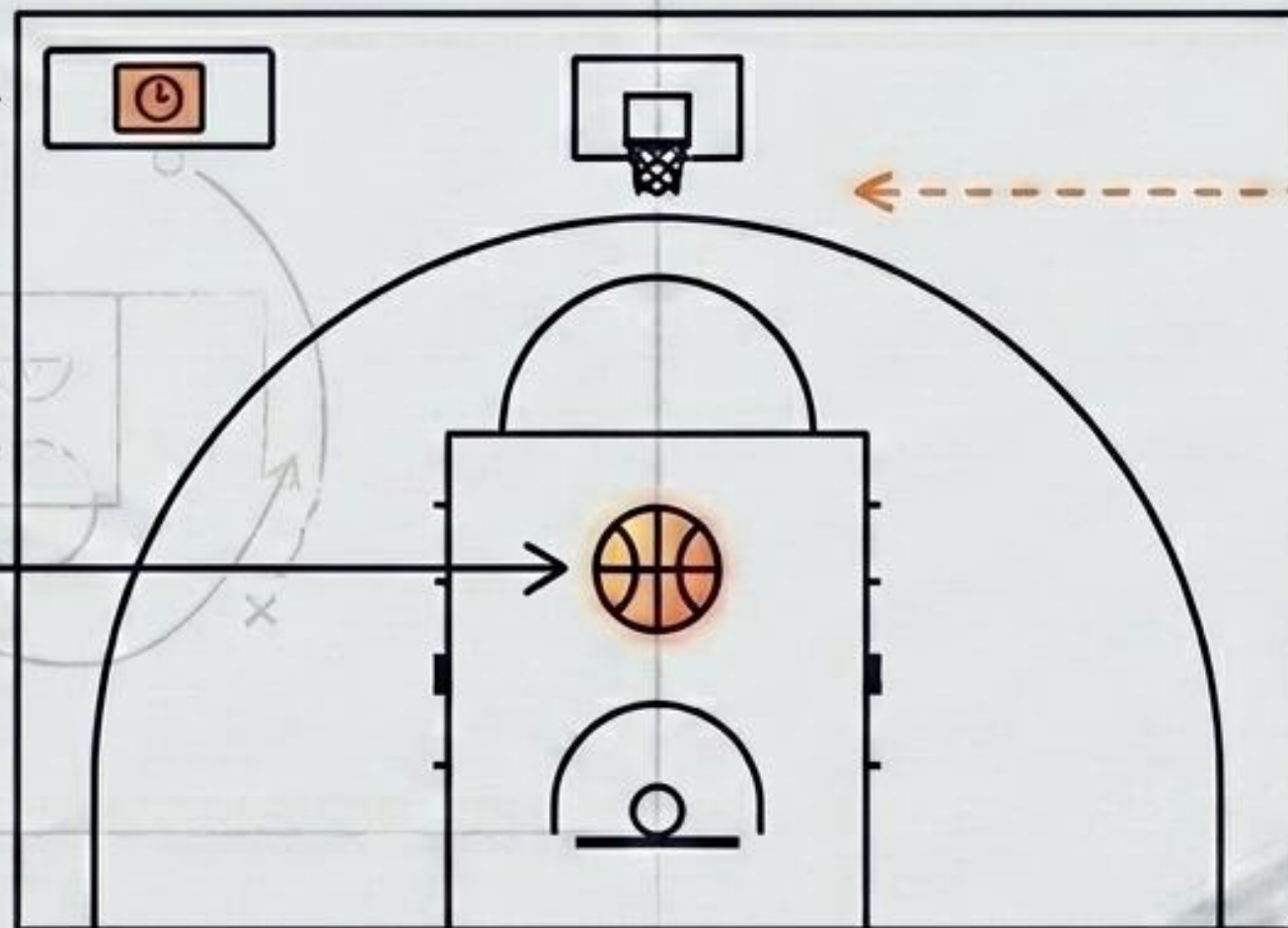
	5人制	公式3x3	交流会特別ルール
試合時間	10分x4	10分停止	6分流し ※残り1分のみ停止
延長戦	5分	2点先取	なし。同点で終了
ファウル上限	個人5回/ チーム4回	チーム7回でFT	記録なし。 上限・ペナルティなし
ショットクロック	24秒	12秒	12秒(タイマーで計測)

⚠ 複雑なルールは排除されています。ファウル数やスコアの記録を気にする必要はありません!

コートのセッティングと審判の立ち位置

T0席: タイマーのみ配置
(スコア・ファウル記録は
不要)。

ボール: 5号球
(小学生用)



リード

トレール

Note: ベンチのコーチはコート内に入って指示を出すことはできません。
外からサポートしてください。

すべての始まり:「チェックボール」の正しい形

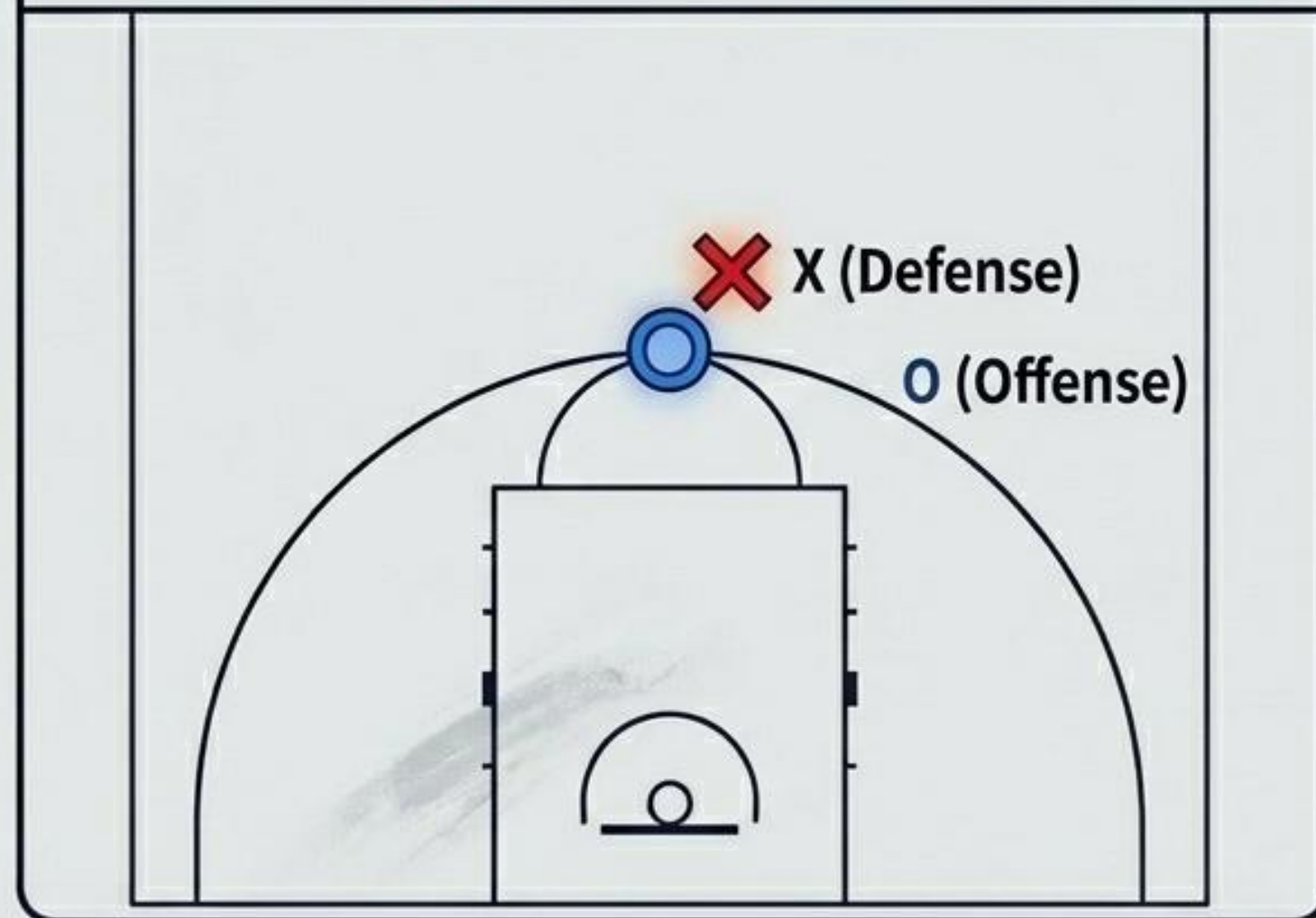
○ Correct



Rule 1: オフェンスは両足をアークの外(線に触れない)に置く。

Rule 2: ディフェンスはオフェンスと約1mの距離を保ち、バウンドパスでボールを渡す。

⊗ Incorrect



正しい位置にいない場合は、審判が間に入り、正しい位置に直してからボールを渡して再開させます。

3x3の心臓部：ノンストップ・ゲームフロー



3x3の最大の魅力は「止まらない展開」です。
ボールがデッド (アウトオブバウンズやファウル) にならない限り、審判は笛を吹きません。
攻守の切り替えは流れるように行われます。

得点時:「笛は吹かない」「外から出さない」



5人制のクセで笛を吹かないよう、
最も意識すべきポイントです。



1. シュートが決まる。
(※笛は吹きません!
時計も止まりません!)



2. 失点したチームは、
エンドラインの外に出る必要
はありません。バスケットの
真下 (コート内) から直接
ボールを持ちます。



3. そのままパスかドリブルで、
急いでアークの外へボールを
運びます (クリア)。

「クリア」の判定基準：両足が外に出たか？

Scenario A
(Incomplete)



Outside

Inside

Scenario B
(Complete)



守備側がリバウンドやスティールでボールを奪った後、または失点後は、必ずボールをアークの外に出す「クリア」が必要です。



プレイヤーの両足がアークの外側（線に触れていない状態）のフロアについた瞬間に、クリア完了となります。片足だけではクリアになりません。

ファウルの処理（交流会特別ルールで超シンプルに）



ファウルが起きたら笛を吹き、プレーを止めます。その後、アークトップからのチェックボールで再開します。

気にしなくて良いこと

~~個人のファウル回数の記録~~
~~チームファウル上限によるフリースローペナルティ~~



※シュート動作中のファウルのみ、フリースロー（1本または2本）を与えます。

バイオレーションとアウトオブバウンズ



1. トラベリング / ダブルドリブル

笛を吹き、相手チームのチェックボールで再開。



2. アウトオブバウンズ

線を出たら笛。最後に触れた選手の相手チームのチェックボールで再開。



3. 12秒のショットクロックオーバー

12秒以内にシュートを打たないと、相手チームのチェックボールで再開します。

時計の管理とタイムアウト（特別ルール）



タイムアウト：各チーム1回（30秒）のみ取得可能です。
ボールデッド時に要求できます。

流し / Running Clock

停止 / Stop Clock

0:00

5:00

6:00

前半5分間：完全に「流し」。ファウルやフリースロー、アウトオブバウンズでも時計は止めません。

ラスト1分間（5:00～6:00）：デッドボール時（ファウル、アウトオブバウンズ時）に時計を止めます。



これだけ覚えればOK！必須シグナル5選



ファウル

拳を高く挙げる



トラベリング

胸の前で両拳を回す



1点

アーク内からの得点。
指を1本下に向ける



2点

アーク外からの得点。
指を2本立てて両腕を
挙げる



タイムアウト

人差し指と平手で
「T」の字を作る



「こんな時どうする？」審判のトラブルシューティング

Q ボールをクリアせずにシュートを打ってしまった！

A 「ノークリアードボール」のバイオレーションです。シュートが入っても無効。笛を吹き、相手チームのチェックボールで再開します。



Q 6分経過時に同点だった！延長戦は？

A 延長戦はありません。本大会は勝敗度外視の交流会のため、同点のまま試合終了となります。



NO OVERTIME

Q 得点後にボールをわざと遠くに転がして遅延行為をした！

A 悪質な遅延行為には、口頭で警告を出します。



🏀 6分間のレフェリー・チェックリスト



【試合前】



TO席のタイマー準備確認。
ミニバス用リング(2.6m)と
5号球であることを確認。



【試合中】



シュートが入っても笛は吹かない!
攻守交替時の
「クリア(両足がアークの外)」
を厳しくチェック。



【残り1分】



ファウルやアウトオブバウンズ時に
時計を止めるようTOに合図。



【試合開始】



チームをアーク周辺に集め、挨拶。
ディフェンスからオフェンスへの
「チェックボール」で時計スタート。



【試合終了】



6分のブザーで終了(同点でも終了)。
両チーム整列し挨拶。
スコアの報告は不要。



3x3交流会：審判ポケットシート

基本ルール: 6分流し (ラスト1分停止) / 2.6mリング・5号球 / タイムアウト1回(30秒)



ファウル

笛 → 即チェックボール再開
(※上限ペナルティなし。
シュート時のみFT)



得点後

笛は吹かない！
→ リング下からそのまま
リスタート



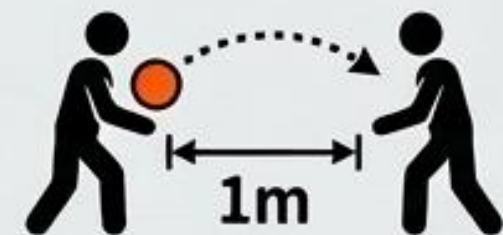
クリア基準

攻守交替時は、両足が
アークの外に出るまで
シュート不可



チェックボール

1m離れ、アークの外から
バウンドパスで開始



完璧な判定より、安全で楽しいゲームメイクを！