



目次

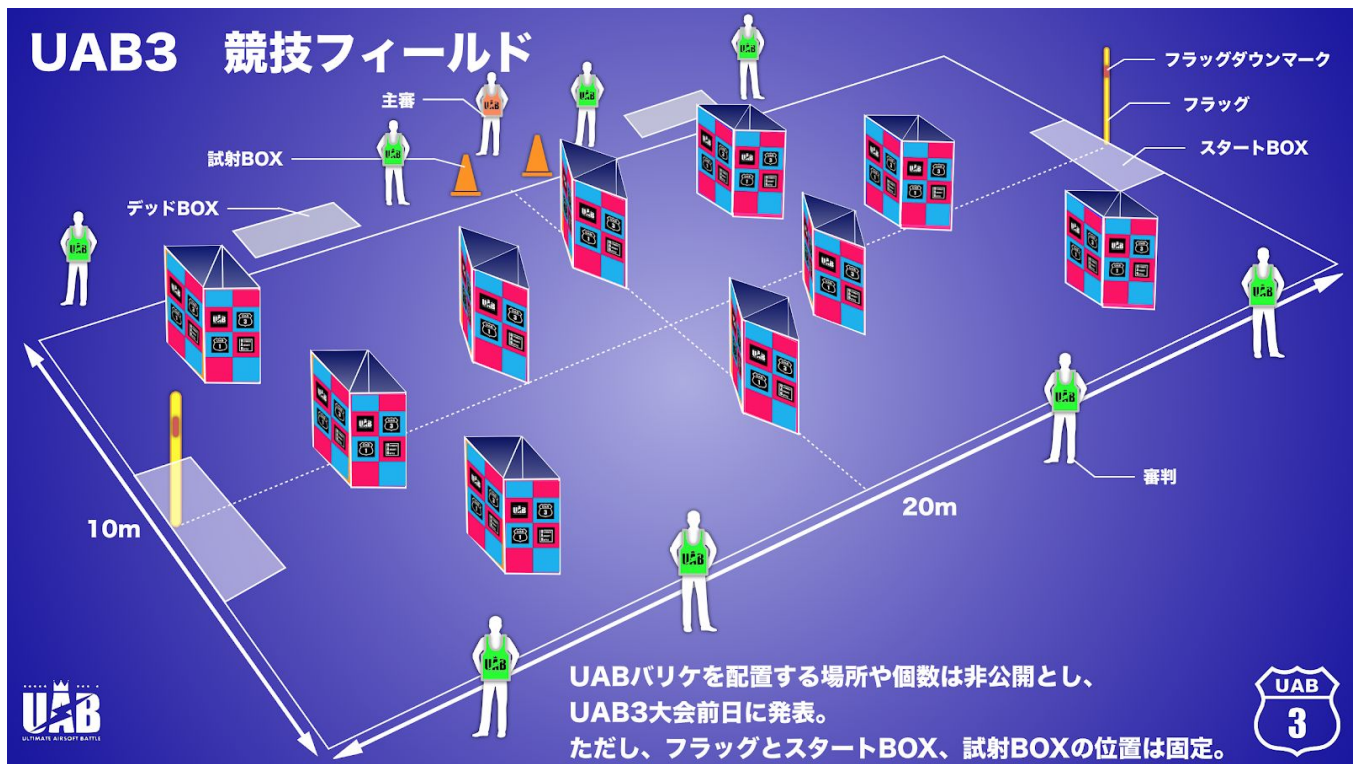
- 【1】 競技概要
- 【2】 競技フィールド
- 【3】 大会の進行
- 【4】 試合開始前の待機姿勢
- 【5】 試合の開始
- 【6】 試合の中断・再開
- 【7】 試合結果の決定
- 【8】 禁止行為およびペナルティー規定
- 【9】 アライブ規定
- 【10】 競技規則
- 【11】 特記事項
- 【12】 免責事項

【1】競技概要

- 1チーム3名
- フラッグ戦
- 試合時間3分間
- 予選は、参加チーム数に応じてブロック分けした総当たりリーグ戦
- 決勝は、トーナメント戦

【2】競技フィールド

- 3on3競技で使用可能なフィールドは、運営が指定したエリア内のみとする。
- スタート位置は、あらかじめ決められたポジションとする。
- 競技フィールド内のバリエード等の位置は、事前に運営から正確な配置を発表する。なお、運営の許可なく、それらの位置を変更することは禁止とする。（下図参照）



【3】大会の進行

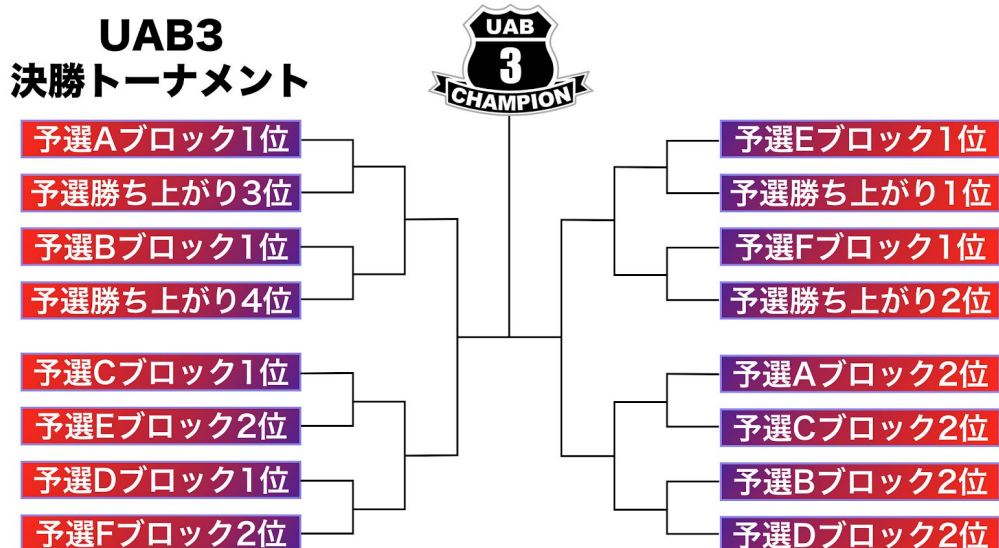
(20チームの例)

- 試合形式は、フラッグ戦とする。大会当日、運営によるクジ引きにて、全試合の試合順と組み合わせのプログラムを決定する。
 - 予選は、各ブロック内で総当たり、1チームあたり4試合ずつ行う。各ブロックの獲得ポイントの成績上位2チームを予選通過確定とする。
- 予選終了時、獲得ポイントが同率だった場合の順位の評定は、フラッグダウン回数を優先とする。フラッグダウン回数と同じだった場合、フラッグダウンの中で最速タイムが短いチームを上位とする。フラッグダウンまでの最速タイムが並んだチームは、チームリーダー同士のジャンケンで勝敗を決する。



(30チームの例)

- 試合形式は、フラッグ戦とする。大会当日、運営によるクジ引きにて、全試合の試合順と組み合わせのプログラムを決定する。
 - 予選は、各ブロック内で総当たり、1チームあたり4試合ずつ行う。各ブロックの獲得ポイントの成績上位2チームを予選通過確定とする。さらに、各ブロック3位、合計6チームの中から上位4チームを予選通過とする。合計16チームが決勝トーナメントへ進出する。
- 予選終了時、獲得ポイントが同率だった場合の順位の評定は、フラッグダウン回数を優先とする。フラッグダウン回数と同じだった場合、フラッグダウンの中で最速タイムが短いチームを上位とする。フラッグダウンまでの最速タイムが並んだチームは、チームリーダー同士のジャンケンで勝敗を決する。
- 決勝は、下記のトーナメント表に沿って行われる。



- 決勝トーナメントにおいて引き分けとなった場合、陣地を入れ替えて再試合を行う。
- 再試合で決着がつかない場合、「チームリーダー同士のジャンケン」で勝敗を決する。
- 不戦勝の場合、フラッグダウンでの勝利とする。

【アグレッシブポイントについて】

- アグレッシブポイントは決勝トーナメントのみ適用とする。
 - アグレッシブポイントは、タイムアップ時に引き分けだった場合、より相手フラッグに近いチームを勝利と判定する規定となる。
 - 予めバリケードにポイントを設定する。
- ※各バリケードのポイントは、大会レイアウトマップ発表時に記載する。
- 試合終了のホイッスルがなった場合、プレイヤーは移動を停止しなければならない。
 - プレイヤーの移動中に試合終了のホイッスルが鳴った場合、プレイヤーは、審判が指定するポジションまで移動することとする。
 - アライブプレイヤーの位置に応じたアグレッシブポイントを合計し、ポイントの多いチームを「優勢勝ち」とする。
- ※試合終了のホイッスルが鳴った時点または停止中の移動が故意によるものと認められた場合、もしくは悪質と判断された場合、ペナルティまたは失格処分とする。
- ※処分内容は、審判団の協議によって決定するものとする。

【8】 禁止行為およびペナルティー規定（共通ルール参照）

3on3競技中、ルールに定められた禁止行為が見受けられた場合、それに応じたペナルティーを課すものとする。

