

KAMISU 3×3 BASKETBALL Champions Cup 2017 簡易ルール

コートとボール	コートは横 15m×11m 使用球 小学生 5号球, 中学生以上 6号球
選手登録	3名～6名まで
審判	1名
タイムアウト	1チーム1回 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 コイントスに勝ったチームが最初に攻撃か守備を選択することができる 延長の場合, 試合開始時に守備側であったチームの攻撃で開始する
試合時間とゲームの勝敗 (得点の上限)	試合時間は10分(小学生は8分)の1ピリオド(ラスト1分までは流し) 試合時間が終了した時点で得点の多い方の勝利 ※どちらかのチームが21点(小学生は15点)となった時点で試合終了
延長	先に2得点したチームを勝ちとする(この際21点ルールは適用しない) 延長戦は1分間のインターバルの後に行う
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 ※一般の部においてフリースロー以外の得点は+1点とする
ショットクロック	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からのショットによるファウルは1個 ツーポイントラインの外側からのショットによるファウルは2個
チーム・ファウル	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 ※オフェンス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, さらにボール所有権も与えられる ※オフェンスファウルには適用しない
フィールドゴールが成功 した時のボール所有権	守備だったチームが攻撃側となり, ゲームを再開させる あらたに攻撃側となったチームは, 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 あらたに守備側となったチームは, 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時 の所有権	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 攻撃側になる選手にボールをパスあるいはトスをして渡し(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ティング・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デッドとなり, チェックボールが行われる前であれば選手を 交代することができる 交代する選手はコートから退く選手がコートから出る時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TO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はショットが成功した時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