

KAMISU 3x3 Champions Cup 公式簡易ルール	
コートとボール、リング高さ	コートは横 1.5m × 1.1m 使用球 小学部門 5号球, 中学部門以上男女共通 3x3公式球(6号の大きさ、7号の重さ) リング高さ 小学男女 260cm 中学以上 305cm
選手登録/出場可能選手数	3名～6名まで 小学部門は20歳以上の責任者チームベンチ入り、中学部門以上は選手のみ
審判	2名
タイムアウト	1チーム1回 30秒間 ボールデッド時、チェックボールが行われる前に審判員に請求することができる 相手のフィールドゴール/フリースローが成功した直後には請求ができない
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)	試合時間は予選10分の1ピリオド ラスト1分止め 部門決勝戦は10分全止め 高校一般EXTREME部門のプレーオフ～決勝戦は10分全止め 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(小学部門は15点)となった時点で試合終了 得点20点目(小学男女は14点目)からツーポイントショットが成功しKOした場合のスコアは22点となる(小学男女は16点)
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い、ゲームタイマーはストップ
得点	ツーポイントライン(以下アークと称する)の内側からのショットによるゴールは1点 アークの外側からのショットによるゴールは2点
ショットクロック	12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	アークの内側からのショットによるファウルは1投 アークの外側からのショットによるファウルは2投
個人・チームのテクニカルファウル アンスポーツマンライクファウル 与えられるフリースロー	個人・チームのテクニカルファウルは1投、オフェンス側チェックボールで再開 1回目のアンスポーツマンライクファウルは2投、ディフェンス側チェックボールで再開 2回目のアンスポーツマンライクファウルによる2投、オフェンス側チェックボールで再開
チーム・ファウル	6回までのパーソナルファウルに対して累積罰則、個人ファウルの回数制限はない。
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投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投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
個人のファウルによる退場	個人のテクニカルファウル及び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・ファイングファウルを宣された選手は退場となり以降の試合出場を認めない 審判・相手チーム選手に暴言や威嚇的な発言・態度をとってはならない
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アーク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
ディフェンス側リバウンド後、スティール等により攻守交替したときの新たなオフェンス	ドリブルあるいはパスなどによってボールを一度アークの外まで運ばなければならない(クリア) 新たにディフェンス側となった選手はノーチャージセミサークル内のボールに対してプレイをしてはならない。 ノーチャージセミサークル内から外にパスが起こったボールをカット/スティールしてよい。
ショット失敗後、再度リバウンド後のオフェンス ノット・クリア・ザ・ボール	ショット失敗後オフェンスのプレーヤーがリバウンドを得た場合、ボールをアークの外側へ運ぶことなく、継続して得点を狙うことができる。 アークの外側までボールを運ばずにショットをしてしまった際にはヴァイオレーション ショット以外のプレー(パス、ドリブル、フェイク等)をしている際はヴァイオレーションでない 審判がノット・クリア・ザ・ボールと判断した際は片腕を掲げ左右に振り、ツーポイントラインの外にボールが運ばれていないことを選手に伝えなくてはならない
ボールがデッドになった時の所有権 クリーンチェックボール	コート内のアーク外側の頂点付近で守備側になるチームの選手が1m以上の距離を確保し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す(チェックボール) ゲームを再開する。その際チェックボールが相手の不利益になるトスの仕方をしてはならない。 1回の警告の後2回目以降は罰則としてチームテクニカルファウルを宣告する。
ワーニング	ショットが成功した後にディフェンス側となるチームはオフェンス側が保持するまでボールに触れてはならない 意図的に触れたり5秒以上の時間を遅延した場合、1回目は警告、2回目以降は チームテクニカルファウル ショットの成功後のオフェンス側となるチームがボールを保持したままエンドラインを踏み越えた場合はバイオレーション
ジャンプボール(ヘルドボール時) 5秒ヴァイオレーション	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 ボールを保持した選手がドリブルをして相手に背中または側面を向けて 5秒以上経過してはならない(ポストアップ、ボールキープ等)
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
予選順位の決定方法	①勝利試合数/勝率 ②得点数/得点率が高い ③失点数/失点率が低い ④KO勝利数/KO率が高い ⑤直接対戦戦績 ①～⑤で順位が決定されない場合該当チームで抽選を行い順位を決定する。
※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投のフリースローが与えられる ※「アークの外に出る」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	