

車屋源氏カッパ3×3バスケットボール競技規則（簡易版）

《ゲーム開始》 じゃんけんに勝ったチームが最初に攻撃か防御かを選択

《競技時間》 10分1ピリオド（ゲームクロックを止めずに行う。但し、残り1分からアウトオブバウンズ、ヴァイオレーション、ファウル、フリースロー時にはゲームクロックを止める）

《ゲームの勝敗》 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち（どちらかのチームが21点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームのノックアウト勝ちとする）

《延長》 先に2点得点したチームの勝ち

《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、フリースローによる得点は1点 ※女子はエリア外3点・エリア内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》 ツーポイントラインの内側でのショット時のファウルは1回のフリースロー、ツーポイントラインの外側でのショット時のファウルは2回のフリースロー

《チームファウル制限》 6回

《過剰チームファウルによる罰則（7～9回）》 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フリースロー2回与えられる

《過剰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フリースロー2回与えられる。更にフリースロー終了時、ボールの所有権も与えられる

《フィールドゴールが成功したときのボール所有権》 攻守交代となり守っていたチームがゲームを再開させる（新たに攻撃側に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）。新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の外側の頂点付近で、攻守交替で新たに防御側になるチームのプレイヤーが新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、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》 攻守交替しチェックボールでゲームを再開する

《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ゲームにも認められる（新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コートの外に出てタッチ等の身体接触を行ってからゲームに参加できる。その際に新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）

《タイムアウト》 なし