

大会ルール



ルール ※ オリジナルルールで行います。



- ★登録人数: 1チーム 4名(出場選手3名+控え選手1名)
 - ※同じチームであることがわかるユニフォーム等を着用してください。
- ★各大会の参加チーム数: 16チーム(学生可・男女混合でも良い)
 - ※参加者は屋外用と屋内用(室内)のバスケットシューズを持参ください。
- ★試合球: 6号ボール(一般大会)、5号ボール(小学生大会)※練習用のボールは持参ください。
- ★参加チームの都合による不参加、遅刻などの場合はオミットとします。
- ★試合時間: 6分流しゲーム(延長なし)※同点の際はフリースローで決定します。
 - ※ゲームクロック: 準決勝の残り15秒から審判が笛を吹いた場合のみ止める。
 - ※ショットクロック: なし(審判がストーリング[時間かせぎ]と判断した場合は相手ボールとなる。)
- ★ツーポイントのショットは1点、スリーポイントのショットは2点(フリースローなし)
 - ※ただし、①女性の場合、各ポイントに1点を加点 ②中学生の場合、各ポイントに1点を加点
- ★タイムアウト: なし ※決勝戦は各チーム1回のみ(1分)
- ★ファウル: オフェンス時のファウルは、トップから再スタートとなる。個人・チームファウルなし。
- ★ショット動作中のファウル: ツーポイントライン内側(1点加算)外側(2点加算)、バスケットカウント(得点+1点加算)
- ★フィールドゴール成功時のボール所有権: 攻守交代となり守っていたチームがゲームを再開する。
- ★ジャンプボールシュチュエーション: ジャンプボールとジャッジされた場合はDF側ボールとなる。
- ★ボールデッド時のボール所有権: ツーポイントライン外側の頂点付近で、攻守交代する。
- ★ディフェンス側がリバウンド・スティールしたとき:
 - ドリブルあるいはパスによって、ボールを一度ツーポイントライン外側まで運ばなければならない。
- ★スポーツマンらしからぬ行為があった場合は、審判の判断により退場を宣言する場合があります。
- ★選手の交代: ボールがデッドになったとき、チェックボール前であればいつでも交代可能。
- ★外国人選手(オンザコートワン)
- ★審判: 1名(大会実行委員会に対応する)
- ★ゲーム開始時の先攻はジャンケンで決めます。
- ★大会の中止・延期については野國總管まつりに準ずる。

※開会式15分前までに当日の受付をしないチームはオミットとなります。

(オミットの場合、大会参加費は返金されません。)