

競技規定

■ チーム・選手資格について

1. それぞれのチームは別途申込用紙で事前に申し込み手続きを行い、選手名を登録する。
登録された選手のみでプレーを行うことを原則とし、無断で他のチームとの重複登録があった場合や登録選手以外の出場が確認された場合、そのチームは失格とする。
2. 登録変更は当日受付時間内までを有効とする。

■ 進行について

1. 予選リーグ、決勝トーナメントまたは決勝リーグ形式で進行する。但し、参加チーム数により予選を行わない場合がある。
2. 試合終了時、引き分けの場合は次のとおり実施する。
 - ・ 予選リーグ及び決勝リーグでは、試合結果を引き分けとする。
 - ・ 決勝トーナメントでは、サドンデス形式でフリースローを行い、差がついた時点で決定する。
3. 予選終了後、順位は以下の優先により決定する。
 - (1) 勝ち点（勝2、分1、負0）
 - (2) 該当チーム間の勝敗
 - (3) 得失点
 - (4) 総得点
 - (5) 勝ち点、得失点、総得点がいずれも同じ場合は代表者によるジャンケンで決定

■ 試合前について

1. 各チームとも、指定された試合開始時刻の10分前に、指定されたコート付近に集まらなければならない。
また、自分の試合の前の試合では、T0（タイマー、得点等）、コートサイド等で球拾いを行うこと。
2. 試合開始時刻に集まらないチームは棄権したものとみなす。
この場合、得点は（10-0）とする。
3. 試合前に、貴金属や腕時計等の装飾品は外すこと。特に女子の髪留めはゴムに限る。

■ コートおよび時間規定について

1. サイドライン12m、エンドライン12m～14mを原則とし、スタートラインを設ける。スリーポイントラインは設けない。
2. ゲーム時間は、完全流しの5分-1分-5分で行う。（小学生は4分-1分-4分とする。）
※参加チーム数により変更することがあります。
3. いずれのチームも、ゲーム中のタイムアウトは無いものとする。
4. 24秒ルールは無いものとするが、故意に時間を使うプレーは慎むこと。

■ スコアリングについて

1. フィールドシュートを2点とし、スリーポイントシュートは3点とする。（小学生の部に関してはスリーポイントはないものとする。）
2. 大会使用球は、一般・中学生男子は7号、一般・中学生女子は6号、小学生は5号とする。但し、組み合わせ上、使用ボールが異なる場合は若い号球のボールを使用する。

■選手交代について

1. 選手が負傷した場合は、控え選手と交代して試合を続行する。
控え選手はいつでも交代できるように準備しておくこと。
交代選手がいない場合は2名で試合を続行するが、最終的にプレーヤーが1名になった時点で棄権扱いとする。
2. メンバーチェンジは、マイボール（ボールがスタートラインにある）時に行うことができる。
3. 当日参加者は各ゲームに必ず出場すること。出場しない場合は、そのゲームは棄権とみなしませぬ。

■インプレーとボールの所有権について

1. 試合前に代表者のジャンケンで先攻を決める。試合は先攻チームがスタートラインで審判からボールを受け取り、スローインから始める。この時、スタートラインを越えてディフェンスすることはできない。
2. 攻守交替となるのは以下の場合とする。
 - (1) オフェンス側が得点を決めたとき。
 - (2) オフェンス側にファウルやバイオレーションがあったとき。
 - (3) オフェンス側のタッチボールがアウトオブバウンズとなったとき。
 - (4) ディフェンス側がボールを保持し、スタートラインまでボールをドリブルまたはパスで運んだとき。
 - (5) ヘルドボール時にオルタネイティング・ポゼッション・ルールによりボールの保持権がディフェンス側に移るとき。
これらの場合においては攻守交替し、スタートラインから審判によるタッチボール後、スローインから試合を開始する。
3. 後半の試合開始は前半の続きとしてオルタネイティング・ポゼッション・ルールの順で開始する。

■ファウルとバイオレーションについて

1. すべてのファウルとバイオレーションは、審判によりコールされる。
2. プレーヤーがシュート中にファウルを受けた場合、フィールドシュートは2点、スリーポイントシュートは3点を与え、バスケットカウントの場合は1点を追加して与え、このとき、攻守交替をしてスタートラインから試合を再開する。
3. チームファウル4回目以降はファウルごとに相手に2点を与え、攻守交替する。
4. チャージングの場合はディフェンス側のボールとなる。チャージングがシュートの前の場合は、そのシュートはカウントされない。但し、シュート後のチャージングのシュートはカウントされる。
5. アンスポーツマンライクファウルに対しては、相手チームに2点と攻撃権を与える。
6. 度重なる明らかなファウルや故意のファウルに対して審判の判断により、違反した選手に対しての退場の罰が科せられる。
7. 3秒・5秒・8秒・24秒の各ルールは使用しない。

■その他

1. 上記に記載していないものは、すべて日本バスケットボール協会の公式ルールに準ずる。
2. ルール等で不明な点が発生した場合は、実行委員会で協議の上で決定する。