

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: **12チーム**(学生可・男女混合でも良い・小学生は男女別)

※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2クォーター流しゲーム(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: 残り30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点を加算 ②中学生の場合男女問わず、各ポイントに1点を加算

★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。

★外国人選手はチームにつき1名の参加を可能とする。

★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。)