

■ はじめに

この大会は誰でも気軽にバスケットを楽しむことを第一に考えた大会を目指します。その為に、下記のルールを厳守して頂き、試合中は審判の判定に従って下さい。皆さんで楽しい大会を作りましょう。

■ チーム・選手資格

- それぞれのチームはメンバー表に、中学生以上で、3人以上8人以下の選手名を登録する。
登録された選手のみでプレーを行う事、他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。
(但し、中学生が入るチームは、交流戦のみ参加出来る。代表者は、成人とする。)
- 登録変更は前日までに届け出あった場合に限り有効とし、以降変更は認めない。
- チーム代表者（キャプテン）として1名を登録する。
チーム代表者のみが審判に対する抗議を行う事ができる。
- 参加チームは、帯同審判を出し自チーム試合の前の試合の審判をすること。
- 予選最終試合と決勝の審判は、上田市バスケットボール協会が行います。

■ 試合形式

- 大会組み合わせは主催者責任抽選とする。
 - 公式戦（予選ブロック有り・トーナメント方式）
 - 交流戦（3 on 3を楽しむ事を目的とする。）
 - 各チーム最低3試合は出来るようにする。
- 進行について（勝敗の決め方）
 - 勝利数が多い
 - 敗数が少ない
 - 得失点差が多い（総得点－総失点）
 - 得点数が多い
 - 失点数が少ない
 - 以上をもって決まらない場合、ジャンケンで決定する

■ ゲーム開始

- 各チームとも、指定された試合開始時刻の10分前に、指定されたコート集合場所に集合すること。
- 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。
- 次の試合のチームは、自分の前の試合の得点付けと球拾いと審判をすること。
- 試合前に、指輪・ネックレス・イヤリング・ピアス等の貴金属類や腕時計等は外すこと。
- 爪は短くしておくこと。

■ 時間規定

- ゲームの時間は、7分間流し(予選・交流戦)、決勝トーナメントは、5分間流しハーフ2分で行う。
- 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。
- 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準備しておくこと）
交代の選手がいなくチームは、2名で試合を続行する。
最終的にプレイヤーが1人になった時点で試合終了とする。
- 24秒ルールは無いものとするが、故意に時間を使うようなプレーは慎むこと。
(審判の判断により攻守交代)
- 決勝トーナメントの試合、同点の場合は、延長3分を行う。（勝敗の必要がある試合）

■ 得点

- フィールドシュートによるゴールは、男子2ポイント、女子4ポイントとする。
- スリーポイントライン後方からのゴールは、男子3ポイント、女子6ポイントとする。
- フィールドシュート時のファウルは、すべて、カウントとする。
- 大会使用球は7号球。リングの高さは3m05cmとする。

■ インプレイ・ボール／ボールの所有権

1. ゲーム前にジャンケンを行い、勝ったチームがスタートライン（スリーポイントラインとセンターラインの中間に引かれた（ライン）からスローイングを行う。スタートラインからのスローイングは、一度ディフェンスにボールを渡し（以後、チェックと呼ぶ）、ボールが戻った時点からスタートとする。
また、スタートは必ずパスから始めること。この時、ディフェンスはスタートライン内側には入れないものとする。
2. ゴールを決めた場合は攻守交代となる。
（すなわち、相手チームボールとなり、スタートラインから開始する）
3. リバウンドボールには、どちらのチームにも所有権が無く、ボールを持ったチームのボールとなる。
4. オフェンス側がボールを保持した場合、そのままプレーを続行する。
ディフェンス側がボールを保持した場合、パスかドリブルでスタートラインの外側まで完全に運び出した（両足がスタートラインを超えた）時点で攻守交代となるが、チェックをし、パスからスタートする。
ただし、スタートラインの外側に運び出るまでは、攻撃側にアドバンテージが与えられるので、再びボールをインターセプトして攻撃できる。
5. オフェンス側のファウル、アウトオブバウンズ、バイオレーション、オフェンス側の得点、ヘルドボールの場合、攻守交代をして、スタートラインからチェック後、ゲームスタートとする。
6. 守備側のファウルやアウトオブバウンズでゲームが中断し、引き続きオフェンス側がプレーを続行する場合は、一番近いサイドラインからのスタートとなる。（エンドラインからのスローイングは無いものとする）
7. スタートラインからゲームスタートの場合、必ずスタートライン後方からチェックの後、パスからスタートする。
8. 正しいチェックおよびスタートを行わなかった場合は、やり直しとする。
9. 1回目のヘルドボールは、試合開始時にジャンケンで負けた方に所有権を与える。
2回目以降は交互にボールの所有権が移るものとする。
10. 可動式バスケットゴールの台座後方（支柱部分）はアウトオブバウンズとする。ボードのトップ（上端）とボトム（下端）はインプレーとする。

■ ファウル及びバイオレーション

1. 全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。
また、審判のコールは絶対的なものとする。
2. プレイヤーがシュート中にファウルを受けた場合、カウントとする。
また、バスケットカウントの場合は、得点は加算され、男子1ポイント、女子2ポイントのボーナス点が加算される。（男子合計3ポイント・女子合計6ポイントになる。）
この場合、攻守は交代し、チェックからのスタートとなる。
3. 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前の場合は、そのシュートはカウントされない。シュート後のチャージングの場合のみ、シュートはカウントされる。
4. 明らかなファウルや故意のファウルに対して、審判がアンスポーツマンライクファウルをコールした場合は、即退場で以後の試合は出場できない。
この場合、無条件で男子2ポイント女子4ポイントが与えられ、攻撃権はファウルを受けたチームに再度与えられる。
5. 度重なる明らかなファウルや故意のファウルには、審判の判断により違反した選手・チームに対して、即刻退場の罰が課せられる。
6. 5項を数度繰り返し、実行委員会が危険と判断した場合は、チームに対して残り全てのゲーム参加を禁止することができるものとする。

■ メンバーチェンジ

1. メンバーチェンジは、マイボールの時（ボールがスタートラインにある時）に行う。
2. 得点係にメンバーチェンジの申告を行い、審判がメンバーチェンジを告げる。

■ その他

1. 上記のルールに載っていないものは、全て日本バスケットボール協会の公式ルールを適用する。
2. ルールなどでわからない点等が発生した場合、コート主任と協議の上で決定することとし、その決定は絶対なものとする。
3. 服装はチームのメンバーで、上衣を同じ色である程度揃える。揃える程度は、オフィシャルがゲーム中に他チームと区別が可能な程度とする。
4. ダンクシュートは禁止とする。
5. 試合結果の記入は、得点付けをしているチームが記入してください。（得点版に記入用紙あり）
6. 試合結果は、勝利チームが本部まで持ってきてください。