

第33回 神戸市少年団スポーツ大会「バスケットボールの部」 ルール

ゲームの精神

- ・ 選手は、いつも協力とスポーツマンシップにもとづいてプレイしなければならない。
- ・ 相手チームの選手も仲間であることを、決して忘れてはならない。



ユニフォーム等

- ・ 各校の体操服を着用する。 ※ゲームに出場する際は、ジャージ・上着等の着用不可。
- ・ ビブス（ゼッケン）は、各校でチーム数・出場人数分を用意する。
（番号が重複しないようにすること）
- ・ 体育館用の上靴をはく（土足でのプレイは厳禁とする）
- ・ プレイに必要なでないものや、危険なものは身につけないようにする
（例、ハチマキ、ヘアピン、飾りゴム、ネックレス、ミサンガ、リストバンド等）
- ・ 爪を短く切っておく

出場に関する規定

- ・ チーム登録人数は、10名～15名とする。大会当日に10名がそろわなかった場合は、1回戦は試合ができるが、勝っても2回戦に進むことはできない。
- ・ ゲームは5名対5名で行う。
- ・ 選手は必ず1人1ゲーム（5分）は出場しなければならない。
- ・ 第1ゲームに出場した選手は、第2ゲームに出場することはできない。
- ・ ベンチには監督・コーチ・マネージャーの3名と登録選手以外は入ることができない。

試合時間

第1ゲーム		第2ゲーム		第3ゲーム
5分間		5分間		5分間
交代できない		交代できない		作戦タイムのときに交代できる

作戦タイム

- ・ 第3ゲームの時だけ作戦タイムを30秒以内で1回とることができる。
（この時は、時計を止める。）
- ・ 作戦タイムは、監督がオフィシャル席に申し出る。審判がタイムアウトのコールをした後に、作戦タイムが認められる。
- ・ 作戦タイムは、ファウルやヴァイオレーションの反則が起きたときや、オルタネイティング・ポゼッション・ルールが適用されたときにとることができる。また、事前にオフィシャルに申し出ていれば、相手チームのシュートが入ったときにもとることができる。

メンバーチェンジ

- ・ 第3ゲームにどちらかのチームが作戦タイムを取ったときに、どちらのチームも選手を交代させることができる。

得点

- ・ ボールがゴールに入ると1点とする。

同点と延長

- ・ 同点で試合が終わったときは、1分間の休憩後に延長戦を行う。延長戦は、先に1点を入れたチームを勝ちとする。ただし、3分たっても勝負がつかない場合は1分間の休憩をとり、勝負がつくまで3分ゲーム-1分休憩を繰り返す。
- ・ 延長戦は、登録選手のどのメンバーでも出場することができる。ただし、交代できるのは、1分間の休憩時のみとする。（ケガによる場合を除く）

オルタネイティング・ポゼッション・ルール

- ・ 第1ゲームの開始と延長1回目の開始は、コートでジャンプボール。
それ以降、試合中にボールの取り合いになったときや、どちらがボールを出したか分からないときは、オルタネイトの表示に従い、交互にスローインをする。
(次のスローインがどちらのサイドかは、オフィシャル席に矢印が表示される。)
- ・ 第2・3ゲームの開始も、オルタネイトの表示に従い、スローインをする。
- ・ 再延長(2回目の延長)以降のゲームの開始も、オルタネイト表示に従うこととする。

攻める方向について

- ・ 第1ゲームは、相手ベンチ側へ攻める。第2ゲーム以降は、攻める方向を交互に変える。
- ・ 延長戦についても、順に方向を変えていく。延長1回目は自チームベンチ側、再延長は相手ベンチ側となる。

【ヴァイオレーションに関するルール】

- ※ヴァイオレーションとは規則に対する違反のうち、からだの触れ合いやスポーツマンらしくない行為を含まないもの
- ☆以下の反則があったときは、反則のあった場所から最も近いサイドラインまたはエンドラインから、相手チームのスローインとなる。

ボールがコートの外に出たとき(アウト・オブ・バウンズ)

- ・ 最後にボールに触れた選手の相手チームのボールとなる。一度審判にボールを渡した後、審判からボールをもらい、ラインをふんだり、またいだりしないでスローインする。
- ・ バックボードの裏面、およびボードを支える支柱にボールが当たっても、コート外に出たことになる。

トラベリング

- ・ ボールを持ったまま3歩以上動いてはいけない。片方の足を軸足にして、もう一方の足を動かすこと(ピボット)は行ってもよいが、この時軸足が動くとトラベリングとなる。

ダブルドリブル

- ・ 両手でドリブルをしたり、ドリブルをした後に再びドリブルをしたりしてはいけない。
- ・ 片手でもドリブルをしているときに、ボールを支え持ってはいけない。

5秒ルール

- ・ ボールを持ったら5秒以内にシュート・パス・ドリブルのいずれかのプレイをしなくてはならない。

ボールの扱い

- ・ 故意に足または脚(大腿部を含む)でボールをけったり止めたり、ボールをこぶしでたたいたりしてはいけない。

【ファウルに関するルール】

- ※ ファウルとは規則に対する違反のうち、からだの不当なふれ合いやスポーツマンらしくない行為のこと。同一選手が1試合を通して5回ファウルをすると、退場となる。
- ☆ 以下の反則があったときは、反則をされた選手が反則のあった場所から、シュートかパスを選択してプレイを行う。そのとき両チームの選手は2m以上離れなければならない。
 - ◆相手を押さえて動けないようにする ◆相手を押す ◆相手をつきとばす
 - ◆相手をたたく ◆相手の足をひっかける ◆相手につきあたる
- ※接触の仕方によっては、審判の判断により、反則とされないこともある。
- ☆ 次の反則があったときは、任意の選手が任意の場所から、シュートかパスを選択して行う。
 - コート内の選手やベンチの監督・コーチ・選手が相手チームの選手や審判に対して、スポーツマンとして好ましくない態度をとる。

少年団スポーツ大会「バスケットボールの部」では、児童の習得レベルや安全に考慮して、一般の競技規則を一部変更して特別ルールを設けています。

教育的配慮をもって審判を行いますので、ご理解・ご協力ください。