

競技規定



発行:GBC 実行委員会

2010/09/02 改訂

イスバス用

■ チーム・選手資格について

1. それぞれのチームはメンバー表に、高校生以上で、3~5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を原則とし、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。
2. 登録変更は 1st Round 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。
当日、身分証明書(運転免許証・健康保険証・持ち点カード・学生の場合は学生証等)を確認する場合がありますので、各自用意しておくこと。
3. チーム代表者(キャプテン)として 1 名を登録する。
代表者のみが審判に対する抗議を行う事ができる。
4. 上記を踏まえ、GBC実行委員会から大会参加規定(各大会により設定。公式サイトを参照)に則り、認証されたチームが参加できるものとする。

■ 進行について

1. 1st. Round(予選)は4グループ(1グループ 5 チーム)によるリーグ戦で施行する。
2. 1st. Round(予選)で、各グループ上位 2 チームは、2nd. Round(決勝トーナメント)に出場できる。
3. 試合終了時、引き分けの場合、次の通り実施する。
 - ・ 1st. Round(予選)では、試合結果を「引き分け」とする。
 - ・ 2nd. Round(決勝)では、2 分間の延長戦を行い、決着が付くまで繰り返す。
4. 1st. Round(予選)終了時、順位は以下の通り優先決定する。
 - (1) 勝利数が多い
 - (2) 敗数が少ない
 - (3) 得失点差が多い
 - (4) 得点数が多い
 - (5) 失点数が少ない
 - (6) 同順位の相手チームに勝っている
 - (7) 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、指定されたコートの集合場所に集まらなければならない。
また、自チームの試合の前の試合では、コートサイド等で玉拾い行うこと。
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、貴金属類や腕時計等は外すこと。

■ 時間規定とメンバーチェンジについて

1. ゲームの時間は、流して7 分間(予選・決勝トーナメント)、準決勝以降(順位決定戦も含む)は、流して 10 分(5 分ハーフで2 分のハーフタイム)で行う。
ただし、決勝戦については、流して 14 分(7 分ハーフで 2 分のハーフタイム)で行い、後半のラスト 1 分間は公式ルールどおり時間を止める。また、決勝及び順位決定戦はオールコートで行う。
2. 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。
3. 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。交代の選手がいないチームは、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。
4. 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。
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。
5. 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。

■ スコアリングについて

1. 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 3 ポイントとする。
2. 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 4 ポイントとする。
3. フィールドシュート時のファウルは、無条件で男子 2 ポイント、女子 3 ポイントが与えられる。
4. スリーポイントライン後方からのシュートへのファウルは、無条件で男子 3 ポイント、女子 4 ポイントが与えられる。
5. 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/ボールの所有権について

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間に引かれたライン)からスローイングを行う。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。また、スタートラインから始まる1回目のパスはカットできないものとする。
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。
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、主審、副審、線審、得点係等のスタッフにボールを渡し、速やかにスタートラインに戻る。スタートラインに立った選手はスタッフからボールを受け取り、パスからゲームを再開する。
4. 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、スタッフに速やかにボールを渡し、スタートラインからゲームを再開する。オフェンス側のタッチボールがラインを割った場合、攻守交代のスローイングはスタートラインからとなる。
5. 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)
攻守が交代する場合(ボールがセンターラインを割る、コートから足が出る等)は、スタートラインへボールを戻してスタートする。
6. 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の後方に立ち、スタッフからボールを受け取り、パスからスタートする。
正しいスタートを行わなかった場合は、やり直しとする。
7. オフェンス側プレイヤーは、スタートライン及びサイドラインからプレーを開始する際、スローインする選手からパスが渡るまで制限区域内に進入してはならない。違反があった場合はバイオレーションとなり攻守交代となる。
8. 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。
9. 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)はインプレイとする。

■ ファウル及びバイオレーションについて

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、得点を与える。(スコアリングの3. 参照)
また、バスケットカウントの場合は、得点は加算され、さらに男女ともに1ポイントのボーナス点が加算される。この場合、攻守は交代し、スタートライン後方からボールを受け取り再開となる。
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は、審判がテクニカルファウルをコールすることがある。
アンスポーツマンライクファウルがコールされた場合は、無条件で男子2ポイント、女子3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、違反した選手やチームに対して、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。

■ その他

1. 上記のルールに載っていないものは、全て日本車椅子バスケットボール連盟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、協議委員会で協議の上で決定することとし、その決定は絶対的なものとする。
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. ゲームに出場している3名の選手の持ち点の合計は8.5点以下とする。但し、健常者プレイヤーに関しては4.5点とし、イスバス経験年数4年以下の場合は3.0点、女性健常者プレイヤーは、自身の持ち点からそれぞれ0.5点マイナスした持ち点を採用する。尚、経験年数は参加申し込みの際に自己申告後、GBC実行委員会が大会当日に審議・判定する。