

競技規定



発行: GBC 実行委員会

2006/07/30 改訂

■ 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16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)、順位決定戦(3位決定戦)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。
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 4 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 6 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 4 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 6 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。
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。
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、スタートラインからチェック後、ゲームスタートとする。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後方からチェックの後、パスからスタートする。
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。
7. 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。
8. 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。
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、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、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. ダンクシュートは禁止とする。