

1. 出場資格・出場チーム数

- (1) 12歳以下 (U12) 及び10歳以下 (U10) 3名以上5名以内で構成された各8チーム
- (2) チーム内で番号が重複しない濃淡2種類のユニフォーム (リバーシブル、ビブス可) を持参すること。

2. レギュレーション

【3on3】

- (1) 各4チームでの予選リーグを行い、各リーグ上位2チーム（計4チーム）が決勝トーナメント、下位2チーム（計4チーム）が交流トーナメントを行う。
- (2) 組み合わせ表に割り振られた番号が若いほうが淡色を着用する。
- (3) コートについては、ハーフコートで行う。
- (4) ゴールの高さについては、U12は305cm、U10は260cmで行う。
- (5) 3ポイントシュート適用。

【サバイバル1on1】

- (1) グループ予選
各カテゴリー内でエントリー選手を抽選でグループ分けし、勝ち残りで対戦する。
- (2) 準々決勝
各グループで得点の多い上位4選手のうち、1位と4位、2位と3位で対戦する。
- (3) 準決勝
準々決勝の対戦で得点の多い選手が勝ち上がり、対戦する。
- (4) 決勝・3位決定戦
準決勝の対戦で得点の多い選手が勝ち上がり、対戦する。
準決勝で敗退した選手同士で3位決定戦を行う。

3. 表彰

- (1) 3on3/1on1とも、1位から3位を表彰する。
- (2) 事務局でMVPを選出する。

1. 3on3

【競技時間】

(1) チーム内で番号が重複しない濃淡2種類のユニフォーム（リバーシブル、ビブス可）を持参すること。

① 次の場合、ゲームクロックを止める。

- ・残り時間1分以降（前後半とも）
- ・フリースロー
- ・タイムアウト
- ・選手の負傷時
- ・その他、ゲームの進行に問題が生じた場合

② 次の場合、ゲームクロックを止めない。（残り時間1分以降を除く）

- ・選手交代
- ・シュートモーション時以外のファール
- ・バイオレーション
- ・ボールデッド

(2) ショットクロックは14秒（ディフェンス側がボールを保持した時点からスタート）

※ ディフェンスをしていたプレーヤーが片手または両手でボールを掴み、完全にコントロール下にある状態で両足が完全に着地した瞬間をいう。

① 次の場合、ショットクロックはリセットされる。

- ・ファール

② 次の場合、ショットクロックはリセットされない。

- ・ショットがリングに当たらなかった
- ・ポゼッションの変わらないバイオレーション

(3) 後半終了時点で同点の場合、1分置いて延長戦を行う。

① ジャンプボールでスタート

② サドンデス方式（先に得点したチームの勝利）

(4) ウォーミングアップは直前のゲーム終了後、ゲーム開始予定時間までとする。

- ・直前のゲーム終了時間がゲーム開始予定時間を過ぎた場合、直前のゲーム終了後5分間とする。

【基本的事項】

(1) ゲーム開始時、フリースローサークル内にてミドルラインを境界としてジャンプボールを行う。

(2) 次の場合、ゲームの再開はトップ・オブ・ザ・キーから行う。

① 得点後

② バイオレーション後

③ ファール後（フリースローの場合を除く）

⇒ 残り時間1分までは、3ポイントラインの内側にいるディフェンスプレーヤーに一度ボールを渡し、返ってきたボールをキャッチした時点からスタートする。（チェックボール）

⇒ 残り時間1分以降は、トップ・オブ・ザ・キーに近接するレフリーに一度ボールを渡し、返ってきたボールをキャッチした時点からスタートする。

(3) 攻守交替は、ディフェンス側のプレーヤーがリバウンド等でボールを保持した後、ボールをコントロールした状態で両足が3ポイントラインを越えてからオフェンスに移行することができる。

⇒ 3ポイントラインを越える前にオフェンスを開始した場合、バイオレーションとみなす。

⇒ 3ポイントラインを越えるまで、その行動を妨害（スティール、パスカット）してはならない。（ファールは認められる）

【ヘルドボール】

ポゼッションアローにより攻撃権を与える。

【アドバンテージ1on1】

(1) 前半終了時、負けているチームをオフェンスとして1on1を1回行う。

競技ルール

- (2) 得点した場合、ゲームスコアに加算する。
- (3) 前半終了時に同点の場合、両チームが1回ずつオフェンスを行う。

【ファール】

- (1) 個人ファールの累積はない。
- (2) チームファールは次のとおり扱う。（オフェンスファールを除く）
 - ① 前後半とも累積5個以降…フリースロー2本
 - ② 延長戦…後半のチームファールを継続する。
- (3) バスケットカウントの場合、ボーナススロー後、引き続きオフェンスの権利が与えられる。
- (4) テクニカルファールは次に該当する場合に宣する。
 - ① 審判に対して暴言を吐く行為
 - ② 審判の判定に対して過度な異議申し立て
 - ③ 審判に対する故意の身体接触
 - ④ 審判や相手プレーヤーに対する暴力行為もしくはそれに類似した行為
 - ⑤ 会場の備品等を叩いたり蹴る行為

⇒ テクニカルファールが宣せられた場合、相手チームにフリースロー1本+ポゼッションが与えられる。
(シューターはコート／ベンチの選手を問わない)

【タイムアウト】

- (1) 前後半1回ずつ、ボールデッド時に取ることができる。
- (2) 申告は審判に対して行い、コート及びベンチの選手どちらでも可能。

【選手交代】

- (1) 次の場合に認める。
 - ① ボールデッド時
 - ② タイムアウト時
- (2) 申告は審判に対して行い、コート及びベンチの選手どちらでも可能。

【その他】

現行のJBAオフィシャルルールに則る。

2. サバイバル1on1

【競技時間】

- (1) グループ予選は20分、準々決勝以降は6分とする。（ランニングタイム）
- (2) 準々決勝以降、ゲームクロックを止める／止めない事象は、3on3のルールに準ずる。
- (3) ショットクロックについても、3on3のルールに準ずる。
- (4) タイムアップ時に同点の場合、延長戦を行う。
 - ⇒ 交互にオフェンスを行い、いずれかが得点できなかった選手の負けとする。
 - ⇒ 両選手が得点できなかった場合は、再度交互に行う。

【基本的事項】

- (1) スタート時の攻撃権は、先にフリースローを決めた選手からとする。（shoot for）
- (2) その他、3on3のルールに準ずる。

【ヘルドボール】

ポゼッションアローにより攻撃権を与える。

【ファール】

- (1) 累積3個以降、相手選手にフリースロー2本を与える。（オフェンスファールを除く）
- (2) バスケットカウントの場合、ボーナススロー後、引き続きオフェンスの権利が与えられる。

【その他】

現行のJBAオフィシャルルールに則る。