

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 得点后
- 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。

- (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。