

<ローカルルール 時間のはかり方について>

選手の準備状態に関わりなく、オフィシャルは試合時計を進行させます。

具体的には、

試合開始1分前に笛で合図する。両チームの選手は試合の準備を行う。

審判は、1分以内に整列と挨拶が行えれば行い、行えない場合には省略し、ジャンプボールを行う。

試合開始時間になっても、選手が揃わない場合、センターサークルの中心にボールをおき、試合開始とする。選手は、相手チームの準備状態に関わりなく、ボールを拾って攻撃できる。

試合開始の際に、6名以上の選手がコート内にいれば、テクニカルファウルとなる。

試合開始の合図があった時に、コート内にいた選手は、所定の手続きをとらなければ、交代できない。

試合開始の際に、4名以下の選手しかコート内にいない場合、特に罰則はない。ただし、ベンチにいる選手を含めて5名に満たない場合、遅刻と同じ規定にする。

クォーターの始まりでは 15秒前に笛を吹く。

試合開始時間になったら、選手の準備に関わりなく審判に合図し、審判の指示で試合時計を進ませ、試合を開始する。

選手がいない場合、その場にボールをおき、5秒が経過すればバイオレーションとする。

試合開始の際に、6名以上の選手がコート内にいれば、テクニカルファウルとなる。

試合開始の合図があった時に、コート内にいた選手は、所定の手続きをとらなければ、交代できない。

試合開始の際に、4名以下の選手しかコート内にいない場合、特に罰則はない。

タイムアウトは、審判がタイムアウトの宣言をしたら試合時計を止め、計測をはじめる。

計測 50 秒で一度笛で合図する。さらに60秒でもう一度笛で合図する。

(両チームの合意があれば、その時点から、試合を再開する)

試合の再開は、選手の準備に関わりなく試合時計を進ませて、試合を開始できる。

選手がいない場合、その場にボールをおき、5秒が経過すればバイオレーションとする。

試合開始の際に、6名以上の選手がコート内にいれば、テクニカルファウルとなる。

試合開始の合図があった時に、タイムアウト前と異なった選手が、所定の手続きをとらずにいた場合、テクニカルファウルとなる。

試合開始の際に、4名以下の選手しかコート内にいない場合、特に罰則はない。

すべての場合で、遅延行為はテクニカルファウルになります。

遅刻規定

試合開始は、両チームの合意があれば、予定より早くできる。

試合開始時刻は、メールで連絡された時間とする。

試合が予定時刻より遅れている場合、前の試合終了の5分後を試合開始時刻とする。

試合開始時刻に選手が5人揃わない場合、遅刻とする。

遅刻は1分につき2点とし、5名揃った時点から試合を行う。

5分遅れた場合、10対0から試合を始め、試合時間は第1クォーター5分で行う。

第1クォーター分の時間が経過しても、人数が揃わない場合、さらに 10 分待つか

会場係等のから助っ人を足して、交流戦を行うかを両チームで決める。

交流戦の場合、人数が揃わなかったチームは不戦敗となる。

試合開始後20分を経過しても選手が揃わない場合、試合欠場となり、

会場係から助っ人を足して、交流戦を行う。

揃わないチームは不戦敗となる。

※1クォーターが終わった時点で、メンバーが足りないチームは会場係に助っ人を依頼し、試合開始予定時間の 20 分後までに試合を始めれば、交流戦成立となり、欠場にならない。試合開始後20分を経過しても選手が揃わない場合、試合欠場となり罰金となる。

<ルールのポイント>

ハーフタイムは 3分 です **クォーター間は 1分** です 厳守してください。

フリースローは時間を止めます。

審判がフリースローの宣言をした瞬間から時計を止めます。

(ファウルが起きた瞬間には、時計は止めません)

すべてのクォーター**ラスト1分だけ、正式タイム**です。

バイオレーションは時間を止めません。

ただし、24秒計を14秒に戻す際には、ゲームクロックは止めます。(ファウルの時など)

ボールがリングに触れたのち、シューター側チームのプレイヤーがそのリバウンドのボールを取った場合は、24秒計は14秒にリセットします。(24秒計が対応している場合)

メンバーチェンジできる時

- ヴァイオレーション ファウル ジャンプボールポゼッション タイムアウト(審判の都合を含む)
 - 最後のフリースローが成功したとき
 - フリースローの後にスロー・インでゲームが再開される時
 - 第4クォーターのラスト1分でフィールドゴールを決められた時
 - 相手チームの交代があったとき。

タイムアウトが取れる時

- ヴァイオレーション ファウル ジャンプボールポゼッション 最後のフリースローが成功したとき
タイムアウト(審判の都合を含む)の時 フィールドゴールを決められた時にとれる
(ゴールを決めた時とはとれない)
フリースローの後にスロー・インでゲームが再開される時

コートについては、あるがまま使用します。

旧コートの場合、ノーチャージエリアは適応しない。(新コートの場合適応)

チャージドタイムアウトは、両チームが準備できた場合、1分以内でも試合を再開できます。

<タイムアウト後のスローインの注意>

第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間に、チャージド・タイム・アウトが認められた場合

チャージド・タイム・アウトを認められたチームのバック・コートから、そのチーム(チャージド・タイム・アウトが認められたチーム)にスロー・インのボールが与えられてゲームが再開される場合

スロー・インは、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのフリースローラインの位置から行う。

ルール 注意点

- ・テクニカルファウルは1個のフリースローで、さらに攻撃側のスローインで再開します。
- ・アンスポーツマンライクファウルは2個のフリースローで、さらに攻撃側のスローインで再開します。
- ・アンスポーツマンライクファウル2回、またはアンスポとテクニカルの合計2回でプレイヤーは退場です。
- ・プレイヤーがボールをバックボードにぶつけるプレイはドリブルと見なされます。

バックコートの注意

- ・バックコートとはフロントコートに進められたボールが、バックコートにもどることです。
- ・フロントコートに進めるとは、両足がフロントコートにある状態でボールをもつか、両足がフロントコートにある状態で、フロントコートにボールをついてドリブルすることです。
- ・バックコートに戻るとは、バックコートに片足でも触れているプレイヤーがボールに触ることです。

トラヴェリングの注意

動きながら片足が床についてボールを受け取る時やドリブルをしていたプレイヤーがドリブルを終えるとき、床についている足の「次の足(他方の足)をピヴォット・フット」とする。

アンスポーツマンライク・ファウルの追加事項

ディフェンスプレイヤーが直接ボールにプレイせず、速攻を止めることだけを目的とした必要のないファウル、またはオフENSEの進行を妨害することを目的とした必要のないファウル

(このルールはオフENSE側のプレイヤーがショットの動作に入るまで適用される)