

## 【ジュニア選手権 競技規則】

- 1 「マンツーマンディフェンスの基準規則」については下記リンクを確認すること。  
[http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/mandf\\_Regulation\\_20190317.pdf](http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/mandf_Regulation_20190317.pdf)
- 2 試合時間については、前試合が予定時刻より遅れた場合は、試合終了後 10 分間のインターバルの後、試合を開始する。なお、予選リーグ・決勝トーナメントどちらもハーフタイム中のウォーミングアップは不可とする。
  - (1) 予選リーグ  
8分-1分-8分-3分-8分-1分-8分の4ピリオドランニングタイムとする。  
ランニングタイムの規定は以下の通り。
    - ① ファウル・タイムアウト・選手交代・フリースローは時計を止める。
    - ② 第4ピリオドの残り2分は正式タイムとする。
  - (2) 決勝トーナメント  
8分-1分-8分-5分-8分-1分-8分の4ピリオド正式タイムとする。
- 3 予選リーグについては、延長戦を行わない。ただし、4チームで構成された予選トーナメントのリーグについては、勝ち上がりを決定する試合が同点の場合のみ、2分間のインターバルの後、3分間の延長戦を1回行う。決勝トーナメントについては、延長戦を行う。2分間のインターバルの後、3分間の延長戦を行い勝敗がつくまで繰り返す。予選リーグの順位決定方法については、下記(1)(2)とする。
  - (1) 予選リーグ【3チームリーグ戦】

リーグ内の順位は勝敗記録(点数)により決定する。各試合の勝敗により各チームには「勝ち3点」「引き分け2点」「負け1点数」「棄権、没収0点数」を与える。勝敗記録が同じ場合は下記の順番で順位を決定する。

    - ① 総得失点差の大きいチームを上位とする。
    - ② 上記①が同じ場合は、総得点の大きいチームを上位とする。
    - ③ 上記②が同じ場合は、総失点の小さいチームを上位とする。
    - ④ 上記③が同じ場合は、ゴールアベレージ(総得点÷総失点)の高いチームを上位とする。
    - ⑤ 上記④が同じ場合は、大会事務局による抽選を行い最終順位とする。
  - (2) 予選リーグ【4チームトーナメント戦】

1回の延長戦で勝敗が決定しなかった場合は、ゲームキャプテンが1本ずつフリースローを行い、どちらかの選手が失投するまで続け、勝ち上がりを決定する。ゲームキャプテンが何らかの原因でフリースローを行うことができない場合は、コーチが指名した選手が代理となることができる。勝ち上がりを決定しない試合は、延長戦を行わない。
- 4 試合開始時間に10分以上遅れたチームは棄権とする。今年度棄権したチームについては今後の大会において参加を認めない場合がある。
- 5 ベンチは組み合わせ日程表の左側チームがオフィシャル席に向かって右側とする。ユニホームは組み合わせ日程表の左側のチームが淡色とする。ゲーム前に話し合い色を入れ替えてもよいが、必ず大会本部に連絡をする。但し、ベンチの入れ替えはしない。ユニホームから出るアンダーシャツについては白色又はユニホームと同色のTシャツのみ着用(チーム全員が着用する。半袖と長袖の混在は可。)を認める。ロングタイトルの着用は上下ともに認めない。