

広島市心身障害者福祉センター設立 40 周年企画

広島ドラゴンフライズのスクールコーチと一緒にやってみよう！バスケットボール交流会

申し合わせ事項(交流会特別ルール)

● 実施方法

1 第一部 「広島ドラゴンフライズのスクールコーチとやってみよう！」

- ・ 第一部については広島ドラゴンフライズのスクールコーチの主導のもとプログラムを実施する。
- ・ ボールは持参されたボールまたは主催者が準備したボールを使用する。

2 第二部 シュートをしてみよう！「シュート王者決定戦」

<①フリースロー対決>

- ・ 3本シュートし1本でも入れば本戦に進める予選をおこなう。
- ・ 本戦では1本勝負を行い最後まで勝ち残った人を優勝者とする。

<②3ポイントシュート対決>

- ・ 3本シュートし1本でも入れば本戦に進める予選をおこなう
- ・ 本戦では1本勝負を行い最後まで勝ち残った人を優勝者とする。

<ボールについて>

- ・ ボールは持参されたボールまたは主催者が準備したボールを使用する。

3 第三部 3対3の試合をしてみよう！「3vs3」

<チーム構成>

- ・ チームメンバーは5名以内とし、基本的に5名はセンターで決定する。
※ コート内で一人活動することが難しい選手が試合に出場する場合に限り、審判長の許可を得て介助者を1名増やすことができる。この介助者は、チーム構成メンバーに含まず、試合中にシュートすることやディフェンスを行うことはできない。ただし、介助についている選手に向かってパスされたボールを選手の代わりにキャッチし、その選手に渡すことのみ認めることとする。その際、介助する選手から1m以上離れてキャッチしてはならない。この介助者は1名のみコートに入ることができる。(「介護」ビブス着用)

<ゲーム時間・タイマー・タイムアウト >

- ・ 1試合3分間とする。
- ・ ファール等によるタイマーストップはなし。
- ・ タイムアウトはなし。

<ゲームの開始>

- ・ じゃんけんで最初のオフェンスチームを決め、審判の合図によりゲームを開始する。

<プレイヤーの交代>

- ・ 両チームともプレイヤーの交代は、ボールデットになった時に行える。
※ボールデットとは審判が笛を吹いてプレイが止まっている状態の事とする。

<ヘルドボール・ダブルファウル>

- ・ 1回目のヘルドボール・ダブルファウルの時は、ゲームの開始の時にディフェンスをしたチームにボールが渡り、審判の指示によりゲームを再開する。2回目以降は前回の逆チームから再開する。

<24秒・12秒ルール>

- ・ 24秒・12秒ルールは採用しない。

<3秒ルール、5秒ルール、8秒ルール、トラベリング、ダブルドリブル>

- ・ これらのバイオレーションについては、厳しくはとらない。しかし、ボールを持って長く走ったり、バイオレーションが自チームに有効な手段となる場合(相手側に対して明らかに不利になる場合)については、反則行為とみなす。

<ファール>

- ・ ファールについては、参加者の安全を守るために、通常ルールと同様に指摘する。

<フリースロー>

- ・ フリースローは実施せず、ファールされたチームから再開する。

<得点のカウント方法>

- ・ スリーポイントラインの内側(ライン上も含む)から打ったシュートは2点とする。
- ・ スリーポイントラインの外側からは3点とする。

<ボールについて>

- ・ 主催者が用意した6号球を試合球として使用する。

<その他>

- ・ 第三部は順位を決めないこととする。
- ・ 試合を行うチームに主催者がビブスを準備する。
- ・ 引率のコーチ等がプレイヤーに指示を出すことはできないこととする。観覧エリアから観戦すること。
- ・ 試合時間は予定通りに進行しない場合は、時間や内容の変更を主催者の決定により行う。
- ・ 試合のルール運用は主審が決定権を持つこととする。

4 その他

- ・ その他、交流会実施に伴う詳細は主催者の決定により行う。
- ・ 参加者は主催者が決めたその他の措置の遵守、主催者の指示に従うことを了承の上、参加すること。
- ・ 「交流会」の名の通り、交流を楽しむこと。