



in TOYOTA : 4th Feb. / in KARIYA : 15th Apr. / in OKAZAKI : 22th Apr.  
**FINAL ROUND : 6th May**

<b>コートのおおきさ</b>	公式バスケットコートのハーフサイズで対戦。
<b>登録選手</b>	3名もしくは4名(出場選手3名+控え選手1名) 全員が男性、全員が女性、男女混成など、メンバー編成は問いません。
<b>時間</b>	試合時間は5分。ゲームクロックを止めず行います。 ただし、残り1分からアウトオブバウンズ、ファール、フリースロー時にはゲームクロックを止めます。
<b>試合開始</b>	じゃんけんに勝ったチームが最初にオフェンス側となるかディフェンス側となるかを選択します。 延長の場合、ゲーム開始のときにディフェンス側であったチームが延長開始時にオフェンス側となり開始します。
<b>得点</b>	スリー・ポイント・ラインの内側からのショットによるゴールは1点 スリー・ポイント・ラインの外側からのショットによるゴールは2点 フリースローによる得点は1点
<b>フリースロー</b>	スリー・ポイント・ラインの内側でのショット時のファウルは1回のフリースロー スリー・ポイント・ラインの外側でのショット時のファウルは2回のフリースロー
<b>オフェンスとディフェンス</b>	ディフェンス側がリバウンド、スティールしたとき ボールを一度スリー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。 ゴールしたらディフェンスボールとなる。 あらたにオフェンス側になったチームは、リングの下からドリブルあるいはパスによってボールを一度スリー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。 あらたにディフェンス側になったチームは、ボールがスリー・ポイント・ラインの外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。
<b>ヘルドボールのとき</b>	攻守を交替しゲームを再開する。
<b>交代</b>	ボールデッドになった時に行える。
<b>タイムアウト</b>	なし
<b>ファール</b>	ファールは2回までOK。3回で退場。
<b>勝敗</b>	競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち。
<b>延長</b>	1分間のインターバルの後に延長を行う。 延長戦は先に2点を得点したチームの勝ち。