

体 育 の 部 種 目 別 実 施 要 項

[バスケットボール]

1. チーム編成

男子・女子とも監督1名、選手7名以上、12名以内を同一市町の単位に居住するもので編成する。なお、コーチ1名、他スタッフ2名の計3名を別途加えることができる。

2. 参加資格

- (1) 1984（昭和59）年4月2日から2009（平成21）年4月1日までに出生した者。
- (2) 滋賀県内在住者または在勤者、かつ令和6年5月1日からひきつづき当該市町に在住・在勤する者。
- (3) 学生・オーバーエイジ枠及び同一市町外の者の参加は登録選手のうち、各2名以内とする。ただし、日本学生バスケットボール連盟に加盟するものは参加できない。
- (4) 医師の診断を受け、健康であることが証明された者。
- (5) 過去において、次に掲げる大会に出場したものは参加できない。ただし、高校年代までの参加経験がある選手と、(オ)については出場から10年以上経過している選手は認める。

ア. 国際競技会

イ. 全日本総合選手権大会

ウ. 全日本実業団選手権大会

エ. JBL（JBL2）、WJBL

オ. 国民体育大会（少年の部を除く）

カ. 全日本実業団競技大会

キ. 全日本社会人バスケットボール地域リーグチャンピオンシップ

ク. bjリーグ

ケ. NBL（NBDL）

コ. 3×3. EXE PREMIER

サ. Bリーグ、Wリーグ

- (6) 国内外で職業競技者（演技者・技術者）としての活動実績を有する者は本大会に参加できない。

3. 競技方法

- (1) 競技は、バスケットボール競技現行規則に準じて行う。
- (2) 基本的にトーナメント方式によって行い、3位以下の決定戦は行わない。
- (3) ユニフォームは全員が同系同色の物を濃・淡両方（淡色は白が望ましい）を用意する。
- (4) ユニフォーム番号は0（00）番から99番までの番号とし、ユニフォームの色と区別できる単色の番号をつける。また、異なるプレーヤーに同じ番号を用いてはならない。
- (5) 必要に応じて競技時間を短縮することがある。この場合、競技時間は大会本部において決定する。
- (6) 次の試合のオフィシャル得点係は前試合の敗者チームが行う。（第1試合については、第2試合の両チームで行う）

4. 注意事項

- (1) 開始式前の受付をすませなかったチームについては、棄権とみなす。
- (2) 試合開始時に相手チームがいない時は、不戦勝とする。
- (3) 出場者は試合開始30分前までに集合すること。
- (4) 各チームとも、公式認定球（例、オフィシャル7号球）を1ケ用意すること。
- (5) ベンチには監督1名、選手12名、コーチ1名、アシスタントコーチ1名、マネージャー1名、の計16名までが入ることができる。

- (6)無資格の選手を発見したときは、当該チーム全員を失格とする。
- (7)組み合わせは、監督会議の席上、抽選にて決定する。
- 5. その他、基準要項、体育の部基準要項に定めるところによる。

[軟式野球]

1. チーム編成

監督1名、選手20名以内を同一市町の単位に居住するもので構成する。なお、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナー等（有資格者）を各1名ずつ別途加えることができる。主将は選手とする。また、監督、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナー等（有資格者）も選手を兼ねることができる。ただし、選手として兼ねる場合は、選手数はそれも含めて20名以内とする。また、ベンチ入りが認められるのは監督・コーチ・選手・マネージャー・スコアラー・トレーナー等（有資格者）のほかに、チーム代表者1名を加えることができる。なお、監督・コーチ・選手以外のユニフォーム着用は認めない。

2. 参加資格

- (1)1984（昭和59）年4月2日から2009（平成21）年4月1日までに出生した者。
- (2)滋賀県内在住者または在勤者、かつ令和6年5月1日からひきつづき当該市町に在住・在勤する者。
- (3)学生・オーバーエイジ枠及び同一市町外の者の参加は登録選手のうち、各5名以内とする。ただし、全日本大学軟式野球協会に加盟するものは参加できない。
- (4)医師の診断を受け、健康であることが証明された者。
- (5)国内外で職業技術者（演技者・技術者）としての活動実績を有する者は本大会に参加できない。

3. 競技方法

- (1)競技は、公益財団法人全日本軟式野球連盟現行規則に準じて行う。
- (2)基本的にトーナメント方式によって行い、原則3位以下の決定戦は行わない。
- (3)試合は7イニングとし、時間は1時間45分とする。制限時間を越えて新しいイニングに入らないこととし、同点の場合は特別方式を最長2イニングまで行い、それで同点の場合は抽選によって勝敗を決定する。ただし決勝戦は時間制限をせず7イニングとする。
(特別方式) …継続打順とし、前回の最終打者を1塁走者、その前の打者を2塁走者として、無死1・2塁の状態から試合を行い、得点の多いチームを勝ちとする。
- (4)得点差によるコールドゲームは5回以降7点差とする。ただし、決勝戦には得点差によるコールドゲームを適用しない。降雨、日没などに関しては、5回以降審判が中止した時点で正式試合として成立する。
- (5)チームは指名打者（DH）を1名指名することができる。DH制採用の有無はチームの自由とする。
- (6)試合前のフィールドイングは両チーム各5分間とするが、試合進行の都合により省略することがある。
- (7)メンバー表の提出は、第1試合のチームは試合開始30分前、第2試合以降のチームは前試合の4回終了時に本部に4部提出すること。
- (8)使用球は公認M号とし、参加チームが持参する。なお、各試合に各チーム、ニューボール2個提出のこと。
- (9)ユニフォーム（帽子、ストッキングも含む）は原則、チーム全員同色同型とし、野球用スパイクを使用のこと。ストレートパンツも着用可能とする。

(10)背番号は、0番から99番までとし、監督30番、主将10番とする。登録された背番号は重複しないこと。また、登録された背番号の変更はできない。

(11)次の試合の塁審、得点係は、前試合の敗者チームが行う。

(第1試合については第2試合の両チームの抽選でどちらかのチームが行う)

4. 注意事項

(1)開始式前に受付をすませなかったチームについては、棄権とみなす。

(2)試合開始前に相手チームがない場合は、不戦勝とする。

(3)出場者は、試合開始30分前までに集合のこと。

(4)試合の開始時間は進行状況により適宜変更する。(コートの変更もありうる)

(5)ベンチは、抽選番号の若い方のチームが一塁側とする。

(6)ベンチには、監督1名、コーチ1名、選手20名、スコアラー1名、マネージャー1名、トレーナー等(有資格者)1名の他にチーム代表者を1名加えることができる。ただし、監督・コーチ・選手以外のユニフォーム着用は認めない。

(7)不正選手を発見したときは、該当チーム全員を失格とする。

(8)組み合わせは、監督会議の席上、抽選にて決定する。

5. その他、基準要項、体育の部基準要項の定めるところによる。

[ボウリング]

1. チーム編成

監督1名、選手男女問わず1チーム2名もしくは3名を同一市町の単位に居住するもので編成する。監督は選手を兼ねることができる。

2. 参加資格

(1)1984(昭和59)年4月2日から2009(平成21)年4月1日までに出生した者。

(2)滋賀県内在住者または在勤者、かつ令和6年5月1日からひきつづき当該市町に在住・在勤する者。

(3)同一市町外の者の参加は登録選手のうち、1名以内とする。

(4)医師の健康診断を受け、健康であることが証明された者。

3. 競技方法

(1)競技は、公益財団法人全日本ボウリング協会(J.B.C)の競技規定に準じて行う。

(2)試合方法は、2ゲームずつ投げ、チームの合計得点の高い順に順位を決定する。なお、合計得点が同点の場合、合計ストライク数の多いチームが上位とする。

(3)1チーム2名での参加の場合は、2名のアベレージ数を足した得点を合計得点とする。

(4)ファールラインを超えた場合は、ブザー及びランプで知らせる。

(5)服装はスポーツのできるシャツを着用し、背中に氏名、市町名を記した縦20cm横25cmのゼッケンをつけること。なおジーンズ、ショートパンツは不可とする。

4. 注意事項

(1)開始式前に受付をすませなかったチームについては、棄権とみなす。

(2)出場者は、試合開始30分前までに集合すること。

(3)無資格の選手を発見したときは、当該チーム全員を失格とする。

5. その他、基準要項、体育の部基準要項の定めるところによる。

[フットサル]

1. チーム編成

監督1名、コーチ1名、スタッフ2名、選手15名（性別を問わない）以内を同一市町の単位に居住するもので編成する。監督、コーチは選手を兼ねることができる。

2. 参加資格

- (1) 1984（昭和59）年4月2日から2009（平成21）年4月1日までに出生した者。
- (2) 滋賀県内在住者かつ令和6年5月1日からひきつづき当該市町に在住する者。
- (3) 学生・オーバーエイジ枠及び同一市町外の者の参加は登録選手のうち、2名以内とする。
- (4) 医師の診断を受け、健康であることが証明された者。
- (5) 過去において次に掲げる大会に出場した者は参加できない。
 - ア. 国際競技会
 - イ. 日本フットサルリーグ（Fリーグ）
 - ウ. 全日本フットサル選手権大会（決勝大会）
 - エ. Jリーグ（J1リーグ、J2リーグ、J3リーグ）上記に類似する大会に出場した選手の本大会出場の有無は主催者が判断する。

3. 競技方法

- (1) 競技は、当該年度日本協会制定の『フットサル競技規則』に準じて行う。
- (2) 基本的にはトーナメント方式で行い、3位以下の決定戦は行わない。
- (3) 計測はランニングタイムで行う。
- (4) 前・後半10分（ハーフタイムのインターバル2分）で行う。
- (5) 試合時間内で勝負が決しない場合は、5分間のVゴール方式による延長戦を行い、それでも決しない場合はPK方式により勝敗を決定する。
- (6) ①ユニフォーム（シャツ・ショーツ・ストッキング）は、原則としてフィールドプレーヤー・ゴールキーパーとも1着準備・携行すること。（2着準備・携行することが望ましい）また、選手全員が携行及び着用するユニフォームは、フィールドプレーヤー・ゴールキーパーのそれぞれすべてが同色・同デザインのものとする。ただし、選手全員が携行及び着用するユニフォームの準備が困難な場合、ビブスで対応する。
②ゴールキーパーのユニフォームについては、フィールドプレーヤーとしてプレーしていた競技者がゴールキーパーとしてプレーする場合は、ゴールキーパーのユニフォームと同色・同デザインであることを基本とする。尚、ケガや退場処分等の突発的な諸事情により、交代要員のゴールキーパーが不在でかつ準備が整っていない場合、主審の判断により、ゴールキーパーのユニフォームを前述以外のユニフォームで代用することができる。
③ユニフォーム（ゴールキーパーのユニフォームを含む）のうちシャツの色彩は、審判員が通常着用する黒色（紺を含む）と明確に判別し得るものでなければならない。なお、ショーツ・ストッキングについては、この限りではない。
- (7) 選手番号は、明確に判別しうる選手固有の番号を服地と明確に区別し得る色彩で、かつ判別が容易なサイズのものでなければならない。また、選手番号を付する場所はシャツ背中とし、前面への取り付けは任意とする。（番号は、1～99番までの整数とし、0は認めない）
- (8) 試合球としてフットサル用公認ボール試合球は、日本協会検定球のフットサルボールを使用する。
- (9) すね当てを必ず着用のこと。

4. 注意事項

- (1) 開始式前の受付をすませなかったチームについては棄権とみなす。
- (2) 試合開始時に相手チームがいない場合は不戦勝とする。
- (3) 出場者は30分前までに集合すること。
- (4) 無資格の選手が参加していることを発見した時は、当該チームを失格とする。
- (5) 組み合わせは、監督会議の席上で、抽選にて決定する。

[キンボール]

1. 概要

4人1チーム

3チームで競技し、「サーブ」「レシーブ」を繰り返して点を競う。

2. チーム編成

監督1名、選手男女問わず1チーム6名以内を同一市町の単位に居住するもので編成する。
監督は選手を兼ねることができる。

3. 参加資格

- (1) 1984（昭和59）年4月2日から2009（平成21）年4月1日までに出生した者。
- (2) 滋賀県内在住者または在勤者、かつ令和6年5月1日からひきつづき当該市町に在住・在勤する者。
- (3) 同一市町外の者の参加は登録選手のうち2名以内とする。
- (4) 医師の診断を受け、健康であることが証明された者。

3. 競技方法

- (1) コートの大きさは、最大21m×21mで行う。
- (2) 競技時間は、前半・後半の各10分（ハーフタイム 5分）ずつ行う。
- (3) 前半のサーブ権はジャンケンで決定し、コートの中央からサーブでゲームを開始する。
後半は前半の点数がもっとも低いチームが、コートの中央からサーブをして開始する。
- (4) サーブチームもしくはレシーブチームに反則やミス（サーブしたボールが直接コートの外に落ちた・コート内にボールが落ちた）があった場合、ほかの2チーム（3チーム）に1点が与えられる。
- (5) ゲーム開始後10秒以内にサーブしなければならない。
- (6) 反則やミスを犯したチームは、10秒以内に反則やミスのあったところを中心に半径1mの範囲でチームの3人がボールに触れなければならない。
- (7) レシーブチームのプレーヤーの1人がボールに触れてから、10秒以内に3人目がボールに触ってサーブのためにボールをセット（固定）しなければならない。
- (8) レシーブチームの3人目のプレーヤーがボールに触れたら、5秒以内にサーブしなければならない。
- (9) サーブの瞬間、4人のプレーヤー全員がボールに触れていなければならない。
- (10) サーブ前に「オムニキン」とレシーブチームの色を言わなければならない。
（例：オムニキン・ピンク）
- (11) コールするのは1人のプレーヤーのみ。2人のプレーヤーがボールを固定したらコールしてもよい。
- (12) 同じプレーヤーが2回続けてサーブすることはできない。
- (13) ボールは下向きに飛ばしてはいけない。また、直径の約2倍（2.5m）以上飛ばさなければならない。
- (14) ボールに触れた最初のプレーヤー2人は、ボールを動かしても（パス・運ぶ）よいが、3人目のプレーヤーがボールに触れた時点で、そのチームはボールを動かすことはできない。

(15)各試合の得点係は、該当チームが行う。

第1試合については、第3試合のチームで行う。但し、第3試合がない場合は、第2試合両チームで行う。

(16)ベンチには、監督1名、選手6名の計7名まで入ることができる。土足でベンチに入らないこと。

(17)ユニフォームは運動できるものとする。

(18)出場者は、必ずゼッケンを背中につける。大きさは20cm×25cmとし、市町名・氏名を記入すること。

4. 注意事項

(1)開始式前の受付をすませなかったチームについては、棄権とみなす。

(2)出場者は、試合開始30分前までに集合すること。

(6)無資格の選手が参加していることを発見したときは、当該チームを失格とする。

(7)組み合わせは監督会議の席上、抽選にて決定する。

5. その他、基準要項、体育の部基準要項に定めるところによる。