

《全体の進行》

- ・ゲームは、互いの代表者1名ずつが【リバウンド】判定によるジャンプボールを行なう事から始まる。
- ・1ゲームは、20単位時間から成り、1単位時間は『シュート』もしくは『リバウンド以外のターンオーバー』によって消費される。
- ・ゲームに参加できる選手は6人までで、実際に一度にコートに出られるのは3人とする。
- ・互いのチームは、1回ずつタイムアウトを取る事ができる。タイムアウトにより、全選手の【ST】は2D6回復する。
- ・ベンチにいる選手は、2単位時間につき1ずつ【ST】が回復していく。

《判定》

- ・判定は基本的に、2D6+【指定プレイ値】で行なう。

試合中の行動

《セットオフense》

- ・オフense側はボールを運ぶ者を決定し、その選手がボールを保持している状態からオフenseは開始される。
- ・ディフェンス側は、マンツーマンでのマッチアップ相手を選択し、それぞれマークに着く。
- ・オフense側は《ドリブル》《パス》《ジャンプシュート》を常に選択可能。状況により《ランニングシュート》《ゴール下シュート》も可能になる。

《ドリブル》

- ・オフense側は【ドリブル】で判定する。この際、"使用タイミング：ドリブル"のスキルを使用可能。
- ・ディフェンス側は【ディフェンス】で判定する。この際、"使用タイミング：スティーล"のスキルを使用可能。
- ・オフense側勝利の場合、マークマンは1単位時間が経過するまで、一切ディフェンスに参加できなくなる。ドリブルに成功した選手には、ディフェンス側の別の選手がマークマンとして新たに着く。なお、3人全員が抜かれた場合はこの限りではない。
- ・ディフェンス側勝利の場合、ボールは【ディフェンス】判定をした選手が奪い、ターンオーバーとなる。

《パス》

- ・オフense側はパス対象を選択し、【パス】で判定する。この際、"使用タイミング：パス"のスキルを使用可能。
- ・ディフェンス側は【ディフェンス】で判定する。この際、"使用タイミング：カット"のスキルを使用可能。
- ・オフense側勝利の場合、パス対象にボールが譲渡される。この際、パスを受けた選手は"使用タイミング：パスキャッチ"のスキルを使用可能。また、1単位時間の間、ディフェンス側の全判定に、累積的に-1のペナルティが与えられる。
- ・ディフェンス側勝利の場合、ボールは【ディフェンス】判定をした選手が奪い、ターンオーバーとなる。

《ジャンプシュート》

- ・ オフェンス側は【Jシュート】で判定する。この際、"使用タイミング：Jシュート"のスキルを使用可能。
- ・ ディフェンス側は【ブロック】で判定する。この際、"使用タイミング：ブロック"のスキルを使用可能。
- ・ ジャンプシュートの基本目標値は12である。
- ・ オフェンス側の達成値が、ディフェンス側の達成値と基本目標値を共に上回った場合、シュートは成功し、チームに2点が入る。例外的に、スキル《3Pシュート》を使用した場合のみ、3点が加算される。
 - ・ いずれにしても、シュート成功後は、攻守交替してゲームを再開する。
- ・ オフェンス側の達成値がディフェンス側を上回るも、基本目標値を満たさなかった場合、《リバウンド》に移行する。
- ・ ディフェンス側の達成値がオフェンス側を上回った場合、シュートはブロックされ、ターンオーバーとなる。

《ランニングシュート》

- ・ ランニングシュートは、《ドリブル》でディフェンスを一人抜き去るか、ノーマークになるか、スキル《バックドア》を使用してパスを受けるかのいずれかの直後にのみ使用可能となる。
- ・ オフェンス側は【Rシュート】で判定する。この際、"使用タイミング：Rシュート"のスキルを使用可能。
- ・ ディフェンス側は【ブロック】で判定する。この際、"使用タイミング：ブロック"のスキルを使用可能。
- ・ ランニングシュートの基本目標値は10である。
- ・ オフェンス側の達成値が、ディフェンス側の達成値と基本目標値を共に上回った場合、シュートは成功し、チームに2点が入る。
 - ・ シュート成功後は、攻守交替してゲームを再開する。
- ・ オフェンス側の達成値がディフェンス側を上回るも、基本目標値を満たさなかった場合、《リバウンド》に移行する。
- ・ ディフェンス側の達成値がオフェンス側を上回った場合、シュートはブロックされ、ターンオーバーとなる。

《ゴール下シュート》

- ・ ゴール下シュートは、《ドリブル》でディフェンスを一人抜き去るか、ノーマークになるか、スキル《ローポスト》を使用してパスを受けるかのいずれかの直後にのみ使用可能となる。
- ・ オフェンス側は【ゴール下】で判定する。この際、"使用タイミング：ゴール下"のスキルを使用可能。
- ・ ディフェンス側は【ブロック】で判定する。この際、"使用タイミング：ブロック"のスキルを使用可能。
- ・ ランニングシュートの基本目標値は10である。
- ・ オフェンス側の達成値が、ディフェンス側の達成値と基本目標値を共に上回った場合、シュートは成功し、チームに2点が入る。
 - ・ シュート成功後は、攻守交替してゲームを再開する。
- ・ オフェンス側の達成値がディフェンス側を上回るも、基本目標値を満たさなかった場合、《リバウンド》に移行する。
- ・ ディフェンス側の達成値がオフェンス側を上回った場合、シュートはブロックされ、ターンオーバーとなる。

《リバウンド》

- ・ シュートが外れた際、リバウンド勝負となる。
- ・ リバウンドに参加できるのは、直前のシュートを撃った選手と、そのマークマンを除いた4人となる。
- ・ リバウンドに参加する選手は、【リバウンド】で判定する。この際、"使用タイミング：リバウンド"のスキルを使用可能。

- ・基本的には、最も達成値の高かった選手がボールを保持した状態から、ゲームが再開される。
- ・リバウンド直後はゴール下シュートも可能となる

《ファウル》

- ・判定において、全ての出目が " 1 " だったか、あるいは特定のスキルの条件を満たした選手は、パーソナルファウルを取られる。
- ・パーソナルファウルが 5 回に達した選手は、退場となり、以後その試合には参加できない。
- ・シュート中に起こったディフェンス側のファウルの場合、フリースローとなる。
 - ・シュート者の達成値がシュートの基本目標値を越えていれば、そのシュートの点が加算される上、1 本のフリースローが与えられる。(バスケットカウント・ワンスロー)
 - ・シュート者の達成値がシュートの基本目標値に満たなければ、" そのシュートが入っていればもらえたはずの点数 " に等しい回数のフリースローが与えられる。
- ・フリースローは基本目標値 11 の、ノーマークの《Jシュート》判定となる。
- ・フリースローの最後の 1 本が外れた場合、リバウンドに移行する。
- ・フリースローの最後の 1 本が入った場合、通常のシュートが入った時と同様に再開する。
- ・それ以外の状況でのファウルは、全てファウルをされた側の攻撃から再開となる。