

## 【大会申し合わせ事項】

### 1. 参加上の注意

- (1) 車は必ず指定された駐車場に駐車すること。  
※違法駐車をしないよう、保護者への周知徹底をお願いします。
- (2) ゴミはチームで責任をもって持ち帰ること。(保護者への徹底)
- (3) 体育館内でガムを食べないこと。
- (4) 鳴り物の応援は禁止とする。
- (5) 外履きと内履きの区別をつけること。(特にチームのアップ時)
- (6) 学校・体育館の器物を破損させてはいけません。  
※もしも破損させた場合は、必ず会場責任者へ伝えてください。
- (7) 大会中の事故ケガ等に関して、主催者は応急処置のみを行う。
- (8) 選手は必ずスポーツ傷害保険に加入し、参加同意書は各チーム代表者が保管する。
- (9) 大会1日目、2日目の第1試合の審判は原則としてトーナメント表の○印と◎印のついたチームが行い、T・Oは◎印のついたチームが行う。
- (10) T・Oについては、3日目まで◎がついたチームが行う。
- (11) 1日目・2日目のコミッショナーは帯同とする。(各チーム1名)  
※冬季県大会は、1日目のみを帯同とし、2日目は割り当てとする。
- (12) ベスト16のゲームからの審判・コミッショナーは、U12部会で割り当てを行う。

### 2. 競技上の注意

- (1) JBA バスケット競技規則ミニバスケットボールにおける適用規則を適用する。
- (2) ユニフォームの中から着用するアンダーガーマントについては、ユニフォームと同色とする。また、全てのチームメンバーの主となる色が同じ色でなければならない。
- (3) ソックスの色は、シャツおよびパンツと異なる色であってもよいが、全てのチームメンバーのソックスの主となる色が、同じ色でなければならない。
- (4) 登録協議者が10人以上のチームは10人未満で大会にエントリーすることはできない。また、登録競技者数が大会エントリー数の上限を超えるチームは、大会エントリー数の上限に満たない人数のプレーヤーで大会にエントリーすることはできない。第3クォーターまでに10人以上のプレーヤーが少なくとも1クォーター以上、2クォーターをこえない時間だけはゲームに出場していなければならない。
- (5) 登録競技者が8人以上10人未満のチームは、全ての登録競技者をエントリーすることで、大会にエントリーすることができる。第3クォーターまでに全てのプレーヤーが少なくとも1クォーターはゲームに出場しなければならない。やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレーヤーも交代して出場したプレーヤーもその1クォーターを出場したとみなされる。プレーヤーは第3クォーターまでに続けて3クォーター出場してはならない。この条件を満たすために、コート上のプレーヤーを4人以下としてゲームをすることは認めない。

- (6) 10人以上で大会にエントリーしたチームが、大会当日に10名未満しかゲームに出場できない場合や、8人以上10名未満で大会にエントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレーヤーしかゲームに出場できなかった場合、およびゲーム途中で条件を満たせなくなった場合はゲーム不成立となり没収となる。
- (7) 1人以上最大2人のアシスタントコーチを必ず置くこと。チームにアシスタントコーチがいない場合でも、ゲーム継続担保の配慮から、チーム代表者や保護者代表者をアシスタントコーチおよびチーム関係者としてチーム構成に加えること。
- (8) ゲーム開始予定時刻の最低30分前には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチやアシスタントコーチの氏名のリストを本部に提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。
- (9) ヘッドコーチが役目を継続できず、スコアシートに記載されたアシスタントコーチ、チーム関係者も役目を継続できない場合、大会主催者が認めた保護者等がヘッドコーチとして役割を引き継ぐことができる。
- (10) 組み合わせ番号の若いチームは、スコアラーステーブルに向かって右側のベンチとし、ユニフォームは淡色（白）とする。ベンチの交代は認められない。
- (11) ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。また、前半は自チームのチームベンチ前のバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。両チームは、後半にウォームアップを行うハーフコートとバスケットを交換する。
- (12) ゲームにおけるディフェンスは必ずマンツーマンで行うこと。
- (13) ゲーム中、ベンチから立ち続けて指示できるのは、参加申込書に記載されたコーチ又はアシスタントコーチのどちらか一人とする。同時に2人立つことは認められません。アシスタントコーチは、審判にいかなる場合も話しかけることはできません。
- (14) ゲームは各6分間の4クォーター。第1クォーターと第2クォーターの間、第3クォーターと第4クォーターの間に、それぞれ1分間のインターバルを設ける。また、各オーバータイムの間に2分間のインターバルを設ける。ハーフタイムのインターバルは5分間とする。
- (15) 第4クォーターが終わったときに、得点と同点だった場合、1回3分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。
- (16) 第3クォーターまでに10名以上のプレーヤーが少なくとも1クォーターはゲームに出場しなければならない。やむをえずクォーターの途中で交代があった場合、それまで出場していたプレーヤーもその1クォーターを出場したものとみなされる。
- (17) プレーヤーは第3クォーターまでに続けて3クォーター出場してはならない。この条件を満たすために、コート上のプレーヤーを4人以下としてゲームをすることは認めない。

- (18) 各チームに認められるタイムアウトの数は、各クォーターに1回、各オーバータイムに1回である。またそれぞれのタイムアウトは、45秒間とする。タイムアウトの請求は、コーチ又はアシスタントコーチがTO席まで出向いて、定められたシグナルで請求する。
- (19) 交代が認められる時機は、次のときに始まる。
- ①第4クォーター・各オーバータイムで、ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。
  - ②最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき。
- (20) 第4クォーター・各オーバータイムで、ゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を示しているときに、相手チームがフィールドゴールで得点しても、ミニバスケットボールの競技規則では、ゲームクロックを止める規定は適用しないため、両チームとも交代することはできない。
- (21) 審判が次の理由でゲームを止めたときはショットクロックを24秒にリセットする。
- ①ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合
  - ②ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合
  - ③どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合
- ※ただし、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックを継続する。
- (22) 次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる。
- ①ゲーム開始予定時刻から15分過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーする準備のとのったプレーヤーが5人そろわなかった場合
  - ②ゲームの進行を妨げる行為をした場合
  - ③クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合
  - ④規定する出場等の条件をゲーム前、ゲームの途中で条件が満たせなくなった場合
- ※試合開始後に、怪我や退場により3クォーターまでに3回連続出場の選手がでた場合は、ゲームは中断せず、勝ち上がった場合は、没収ゲームとする。
- ⑤試合終了後に、3回連続出場の選手がいることが確認された場合。
  - ⑥没収されたゲームは、20-0で相手チームの勝ちとする。
- (25) 2試合目のチームが1試合目のT・Oを行う場合、両チームがそろい次第、20分間の練習時間を設ける。その中には、試合前10分間インターバルも含む。
- (26) インティグリティ（マナー等）について
- ①コーチ以外は、ゲーム中ベンチに座る。
  - ②コーチの振る舞いやプレーヤーの振る舞いについても競技規則に則り判定する。  
コーチの自チームに対する振る舞い（暴力・暴言）もテクニカルファウルの対象です。

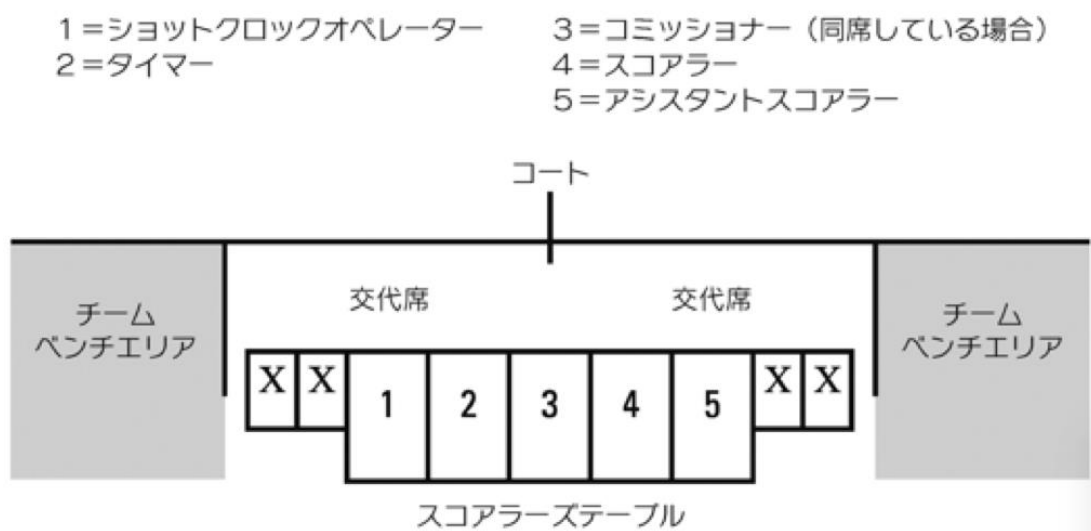
### 3. 審判上の注意

(1) 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックスおよび黒色のシューズとする。(原則夏季のゲームに限り、JBA 公認の「セカンドユニフォーム上下」着用を可とする。「セカンドユニフォーム」着用の場合は上下ともセカンドユニフォームとし、審判クルーで同じユニフォームを着用する。ソックスは黒色とする。原則都道府県大会ベスト16以上の公式大会については、従来のJBA 公認ユニフォームを着用する。)

(2) ゲーム開始10分前までに次の事を確認する。

- ① T・Oメンバーの確認
- ② 用具(タイマー・ショットクロック)の確認

図5 スコアラーズテーブルと交代席



- ③ 得点板(得点板チーム名表示)の確認
  - ④ スコアシートの確認(各チームのオーダー用紙の確認)
- (3) ゲーム開始5分前までに次の事を確認する。
- ① 1クォーターに出場する選手の確認
  - ② ゲーム用ボールの準備(各チーム1個)  
※使用するボールは、クルーチーフが選ぶ。
- (4) クルーチーフは、3分前、1分前の合図を行う。
- (5) ハーフタイムに次の事を確認する。
- ① スコアシート確認(TOと各チームのスコアシート確認)
  - ② ポゼッション・アローの確認(コートチェンジ)
  - ③ 得点板表示の確認(コートチェンジ)

- (6) 3クォーターの開始前には、10名の選手が出場していること、3回連続の選手がいないことを確認する。ただし、登録が8名のチームにおいては、8名の選手が出場していること、3回連続の選手がいないことを確認する。
- (7) ゲーム終了後スコアシートを確認し本部まで提出する。タイマーの計測は両チームそろってから10分間計測する。
- (8) 会場により、スローインに支障がある場合は、ディフェンスを1m程度後方に下がるよう指示する。
- (9) 第4クォーターが終わったときに、得点と同点だった場合、1回3分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。

【各オーバータイムについて】

- ① 後半と同じバスケットを攻撃する。
- ② インターバルは2分間とする。
- ③ チームファウルは継続する。
- ④ 各オーバータイムで1回ずつ45秒間のタイムアウトをとることができる。

#### 4. コミッショナー上の確認事項

- ①参加チームは必ず審判とは別に、帯同コミッショナーを配置する。
- ②服装は、ホイッスル、襟付きのシャツ、シューズを準備する。
- ③ゲーム開始5分前には、コミッショナーの位置に待機し、次の事を行う。
  - ・コミッショナーの旗、記入用紙の確認をする。
  - ・両ベンチの監督・コーチ・審判とあいさつをし、コミュニケーションを図る。  
※審判・TOは、コミッショナーの赤旗でゲームがとまる場面を確認する。
  - ・両監督から、コーチサインをもらう。
- ④コミッショナーは、ベスト16からは連盟で割り当てをする。
  - ⑤ 監督・コーチは、コミッショナーへのアピールは謹んで、運営に協力する。
  - ⑥ コミッショナー席は、可能な限りTOと反対側にする。

# 脳しんとうチェックリスト

## 選手の安全が第一です。選手の安全は大人が守りましょう

脳震盪の症状	はい	いいえ		はい	いいえ
頭が痛い			眠れない、寝付けない		
頭が締め付けられる			いつもより感情的		
首が痛い			いつもよりイライラする		
吐き気がある、吐いた			理由なく悲しい、気分が落ち込む		
めまいがする			心配、不安		
ぼやけて見える			動きや考えが遅くなった		
ふらつく			霧の中にいる感じ（ぼーっとする）		
光に敏感			「何かおかしい」と感じる		
音に敏感			集中できない		
疲れる、やる気が出ない			覚えられない		
眠気が強い			混乱している		

すぐに病院に行くべき症状	はい	いいえ
首の痛み、首を押すと痛い		
物が二重に見える		
手足の脱力、しびれなど		
発作やけいれん		
意識消失		
意識障害		
頭痛が強く、どんどん悪化している		
興奮状態・かんしゃく、落ち着きがない		

### 質問

名前は何ですか  
 どの小学校ですか  
 今日はどこで試合をしていますか  
 今何Qですか

参考資料はこちらから→  
 JBA頭部外傷に関する注意喚起・対処について

