

【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。

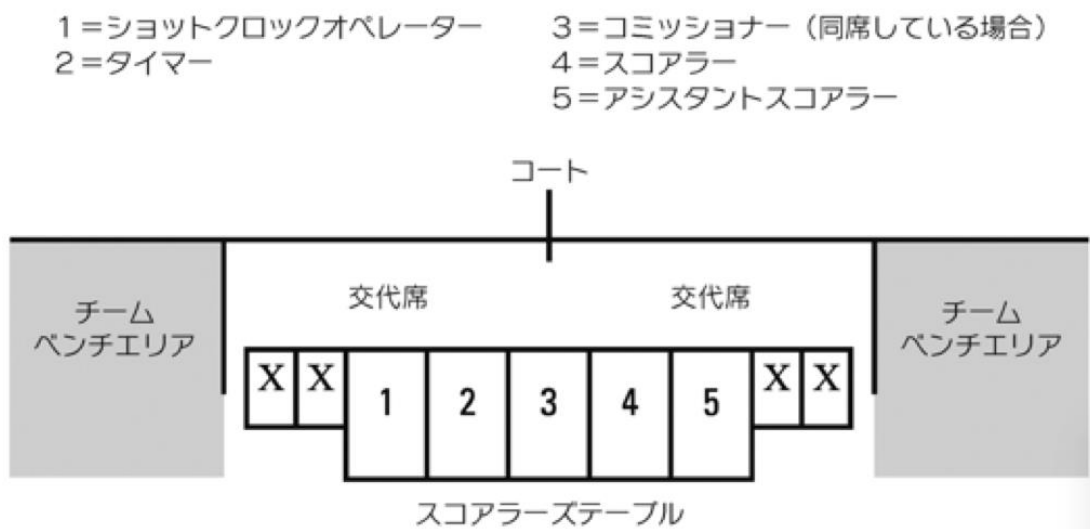
3. 審判上の注意

(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。