

【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)
- (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。
- (13) 新型コロナウイルス感染症拡大防止に配慮した大会運営ガイドラインの追加。陽性者が出た場合のチームの対応は以下の通りとする。
 - ①大会期間中、チーム内に陽性者が出た場合は、大会に参加することはできない。
 - ②前日までに、チーム内に陽性者が出た場合は、PCR検査及び医療用抗原検査キットで陰性が確認された場合は参加可能とする。

2. 競技上の注意

- (1)「JBA バasketball 競技規則 ミニBasketball における適用規則」を適用する。
- (2) ユニフォーム番号は原則として4番から始まる一連番号とし、必ず濃淡2色準備する。
- (3) 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。
- (4) T シャツ・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。
- (5) 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、プレーヤーにおいて、10名以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に、10名未満しか試合に出場できない場合や、8名または9名で大会にエントリーしたチームが、大会当日エントリー数に満たない人数で試合に出場できない場合は、試合は行わぬが、不成立とする。
- (6) 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くても、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。

- (7) 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スコアラ（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。
- (8) 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。
- (9) 組み合わせ番号の若いチームは T・O 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。
- (10) 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。
- (11) 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。（ライセンスタグを着用すること）
- (12) 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。
- (13) 第4クォーターが終わったときに、得点が同点だった場合、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。
- (14) 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。
- (15) やむをえずクォーターの途中で交代（怪我等）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。
- (16) 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。
- (17) 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。
- (18) 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。（両チームとも交代することができる）
- (19) 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。
- (20) 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。
- (21) 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。
- (22) 試合終了後、速やかに消毒作業を行い、両チームがそろい次第、10分を計測する。
- (23) 2試合目のチームが1試合目のT・Oを行う場合、消毒後に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。
- (24) 新型コロナウイルス感染拡大予防の観点により、かけ声は行わない。
- (25) コーチ、チーム関係者・観客は、ゲームに支障のないよう児童への教育的配慮をもって大会に協力する。(審判に批判はしないようお願いします。)

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。
- (2) 「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、クルーで同じユニフォームを着用すること。また、ソックスは黒色とする。
- (3) ゲーム開始10分前までに次の事を確認する。
 - ①T・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
 - 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)
- (4) ゲーム開始5分前までに次の事を確認する。
 - ①1クォーターに出場する選手の確認
 - ②コーチ又はアシスタントコーチサインの確認
 - ③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。
- (5) クルーチーフは、3分前、1分前の合図を行う。
- (6) 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）

- (7) 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。
- (8) 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。
- (9) 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。
- (10) 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注意

- (1) 笛の準備をすること。
- (2) ゲーム開始10分までに次の事を確認する。
 - ① コミッショナー席・チェックシートの記入状況・旗子・コーチサインの確認を行う。
 - ② TO、審判、両コーチとゲームについての確認しコミュニケーションを取る。
- (3) 赤旗のときは、コミッショナーが笛をならす。その際に、タイマーが止まっているか確認をすること。
- (4) 赤旗のときの対応については、コミッショナー委員長資料を参照する。
※ホームページに掲載されています。