

県大会(全チーム)

○大会前にHPを必ず確認して準備されて下さい。

<https://kumamoto-basketball.jp/archives/6773>

○筆記具とチームプレートは各チームで準備。

○初日の開場時刻及びスタートは会場ごとに異なります。

○会場ホストチームの指示、連絡をよく聞いて行動されて下さい。

○【帯同審判】は22(土)23(日)です。

○試合時間は【5-1-5(5)5-1-5】 試合間は必ず10分あける。 (今大会は3ポイントを導入)

※30日最終日のみ【6-1-6(5)6-1-6】

○勝敗は必ず決します。(延長は2分あけて3分の延長戦ファール継続。決するまで)
(同点は必ず延長)

○男女初日同率が生じた場合

・三角で同率が3チーム→フリースロー (5人の合計) (四角で4チーム同率もフリースロー)

・四角で対角が2勝が2チーム→5分×2Qの※決定戦

※3・4クォーターと考え、個人ファールは2回している状態(3回目から)とする。

(ジャンプボールスタート、後半扱いなので相手ベンチ側が攻撃向きでトスアップ)

○エントリー規定による不成立でも試合はおこないます。(4人しか揃わない場合、試合は行いません)

※(ただし、その試合は人数により、試合時間を短く、クォーター数を減らす場合があります)

○指導者はライセンス証をストラップにいれ着用してください。

デジタルは認めない (必ずプリントアウト (紙媒体) しストラップにいれて着用)

※忘れた場合はベンチに座ることはみとめるが、立つこと、指示をすることは認めない。

○バルーンやメガホンの応援は認めます、音の大きさに気をつけて下さい。

(ラッパや太鼓、笛などの楽器は認めません)ベンチはバルーンやメガホンは認めない

※落下物は絶対にあってはなりません。バルーン、メガホンの落下物があった場合、以後大会途中でも使用は禁止とする)

○フリースロー時の妨害行為は認めません。

※ライブ時応援の足踏みも禁止 (観客席も妨害行為は禁止。)

○音量機器を用いたアップは、他のチームが不快に感じない音の大きさであること。

(アップしている他のチームに必ず確認されてからスイッチを入れて下さい)

○健全なバスケット環境を目指して(HP)を必ずお読み下さい。

○マンツーマン基準規則に則りプレーします

http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/U15mandf_Leaflet_20230401.pdf

○ライブ配信、SNS等に関する注意事項は要項の通りです。

○駐車場台数は会場により異なりますので、注意されて下さい。

※駐車券について、HPにある指定された駐車券を使用します。

○会場により駐車券が必要な場合があります。チャットにてご確認下さい。

○責任をもって小さいお子さまから、目を離さないで下さい。1人にさせない。

○靴の管理を各チームで行う。（会場の靴箱に入れない）

○ごみの持ち帰りを行う。（会場のごみ箱に入れない）

○チームドクターは、自チームのベンチ横に待機、選手への指示は禁止です

ただし、負傷者の救護に対する声かけなら大丈夫です

※チームドクターもストラップを首から下げて下さい

◆インテグリティ精神に則り活動します。【誠実、真摯、高潔】

・メンバー、スタッフ変更は、男女それぞれ初戦試合の1時間前までに会場主任へ。

・会場に到着した監督者は、本部席へいき、ライセンス証を会場主任へ提示します、メンバー表に変更があれば、この時に提出。変更なければ監督者自ら変更なしと会場主任へ報告する。（会場主任の負担を軽減）

※スタッフ、メンバーに変更があるのに変更メンバー表を提出しなかった場合、試合は行うが不成立とします。（試合後に提出も同様に不成立）

○オフィシャル裏には必ずオフィシャル理解者を1名配備されて下さい。

○大会参加基準に沿って参加または、辞退を判断されて下さい。

8 人以上による試合成立と交代について

■ 通知内容

試合成立のプレーヤー数の変更

- ・登録された競技者が 10 名未満のチームに対して、8 名による試合成立を認める。
- ・但し、登録数が 10 名を超えるチームに対しては、これまで通りの規程を適用する。
- ・2019 年 4 月 1 日から実施とする。

■ 導入の背景

これまで、ゲームにより多くのプレーヤーが出場できることを目的として、1 試合に 10 人以上のプレーヤーが出場することを規則としてきました。しかし、近年では少子化や児童数の減少などにより、地域で 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームも見られるようになってきました。

このため、これまで一部の大大会等では、普及を目的としてプレーヤーが 10 人未満のチームでも出場できるように配慮されてきましたが、改めて競技規則においても、8 人以上による試合成立を認めることとしました。

このルールは少子化などの理由でどうしても 10 人以上のプレーヤーを集めることができないチームを救済することを目的としており、強化的な考え方のもとに、意図的に 10 人未満の競技者登録を行うことは、普及の考え方に反するものです。

■ 実施時期と変更内容について

(1) 実施時期

- ・8 人以上による試合成立は、2019 年度より、すべての大会で適用する。

(2) 出場と交代に関するミニバスケットボール競技規則の新旧対照表

旧) ミニバスケットボール競技規則	新) ミニバスケットボール競技規則
第 23 条 出場と交代 各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。 <u>(以下、交代に関する記述は下に移動)</u> また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 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。	第 23 条 出場と交代 【出場について】 <u>登録競技者が 10 人以上のチームは</u>、各チームのプレイヤーのうち 10 人以上は、少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。 また、第 3 クォーターまでに 10 人以上のプレイヤーが少なくとも 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。 <u>登録競技者が 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。</u> <u>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イヤーで大会にエントリーすることはできない。</u> <u>10 人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に 10 人未満のプレイヤーしか試合に出場できなかった</u>

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イヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。 第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、クォーター・タイムとハーフ・タイムのときのみ交代することができる。 第 4 クォーターと延長時間にタイム・アウトがあったときにはどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。 ただし、フリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例として最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める。	<u>場合、試合は不成立とする。</u> <u>登録競技者が 8 人以上 10 人未満のチームは、第 3 クォーターまでに全てのプレイヤーが少なくとも 1 クォーター(6 分間)はゲームに出場しなければならない。その際、プレイヤーは第 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。</u> 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イヤーも交代して出場したプレイヤーもその 1 クォーターを出場したものとみなされる。 <u>8 人または 9 人で大会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イヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。</u> 【交代について】 第 1 クォーターから第 3 クォーターまでの間は、<u>プレーのインターバル</u>とハーフタイムのときのみ交代することができる。 第 4 クォーターと延長時間では、次のときにどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる。 ・タイムアウトがあったとき ・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき ・ファウル後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき ・最後のフリースローが成功したとき
---	---

(3) 補足

- ① 自チームのプレイヤーが 10 人以上いる場合は、対戦相手のチームのプレイヤーが 10 人未満であっても、これまで通り 10 人ルールが適用されます。
- ② 「登録競技者」とは、チームが当該年度において(公財)日本バスケットボール協会に登録している競技者を指します。大会に登録(エントリー)したプレイヤーではありません。
- ③ プレーヤーの出場時間をコントロールするため、交代は第 4 クォーターと延長時間に限ります。
- ④ 多くのプレイヤーが出場できることを目的に、タイムアウト以外での交代も認めます。
- ⑤ 交代は、交代するプレイヤーが自分でスコアラーに申し出てください。

以上