

八戸市バスケットナイターリーグ 大会ルール

1. 参加資格

- 社会人により構成されたチーム、かつ、令和5年度以降、JBA及び県協会に登録した選手を含まないこと。
(定時制高校生、高専生、短大生、大学生、専門学校生等は登録不可)
- 他地区の社会人リーグ等に重複して登録していないこと。

2. チーム編成

追加可能なのは未登録の選手のみ

ユニフォーム番号が未登録のチームが5チームあるので早めに再提出を。
未登録選手は試合結果掲載時に自動検出される。
追加選手の登録の際も確実にお願いします。

- 事務局に選手登録した者のみ出場可能。
- 年度内の他チームへの選手移籍は不可。(移籍前後のチームはシーズン後の会議にて処分検討)
- 外国人選手の登録人数は制限しないが、オンザコートは1名とする。
- 選手の追加登録は、シーズン当初に提出した登録用紙に追記して事務局へ提出すること。
 - 登録用紙を提出した1週間後から出場可能。
 - 審判の変更も登録用紙を修正して再提出すること。

提出した最新ファイル、紙ならコピーをしっかりと保管を。
紛失した場合には、最新版を管理しているため連絡を。

登録用紙のExcelファイルはなるべく最新フォーマットで。
効率化のため自動処理しており、入力し直しが必要なため来年度以降
をお願いします。

3. 競技方法

- 一般男子、シニア男子はブロック別リーグ戦。女子はリーグ戦。
- JBAバスケットボール競技規則に準じ、八戸市バスケットナイターリーグルールで行う。

4. ユニフォーム

全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする。(JBA 競技規則 4-3)

- シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
- シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。
- 全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。
- 番号ははっきりと見えるもので、そのうえで
 - 背面の番号の高さは20cm以上とする。
 - 前面の番号の高さは10cm以上とする。
 - 番号の幅は2cm以上とする。
- チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- 各チームは濃淡の2色のユニフォーム(リバーシブル可)を用意しなければならない。
- 簡易的なビブスは認めないこととする。選手の追加登録の際にも速やかにユニフォームを用意すること。

3桁は原則不可。0~99、00。

既に着用している場合には認めるが、スコア表示システムは未対応。(得点を決めても番号不明を表示される)

昨年は以下の特別措置(簡易的なビブス、貸し借り、旧所属チームユニフォームを認めていた)を取っていたが、今年度からは本来のやり方に戻す。

5. 試合の流れ

5.1. 試合準備及び片付け・清掃

準備 … 第1試合のチームが行う。

片付け/清掃 … 第2試合のチームが行う。

第2試合終了の目安は、21:00とする。

21:15までに体育館を退館し、速やかに敷地内駐車場からの車両移動をすること。

目安
第一試合 19:00までに開始。
第二試合 20:00までに開始。
21:00までに全試合終了。
21:15までには体育館を出る。
要は60分回し。

5.2. 試合開始

- **第1試合の開始時間は、18:50**とする。
 - 出場可能な選手5人が19:00までに揃うことで、罰則無く試合が開始される。
- **第2試合の開始時間は、第1試合終了の10分後**とする。
 - **遅れている場合には、第2試合を20:00に開始できるように時間調整**すること。
 - 第1試合のオフィシャルは、試合開始後速やかにタイマーをスタートすること。
- 試合開始時刻を過ぎても出場可能な選手が5人揃わなかったチームは不戦敗とし、没収ゲームとする。
 - スコアシートは「20対0」と記入する。
- 試合球は、各チームで用意すること。(男子は7号球、女子は6号球を使用)

事前に5人揃わないことが分かった場合、速やかに電話で事務局へ連絡（メール及びFAX不可）すること。

【緊急時の連絡先】

八戸市バスケットボール協会 ナイターリーグ事務局
田中 末蔵 090-3640-5113
澤野 雅人 090-4311-9062

来年度の処分に関わるので確実に連絡を。
審判、オフィシャルは必ず対応頂く必要があるため連絡を頂く際に確認する。

5.3. 競技時間

- 試合時間は各クォーター8分間とする。
- 後半のタイムアウト回数は2回とする。

開始	第1Q	インターバル	第2Q	ハーフタイム	第3Q	インターバル	第4Q	第2試合まで
18:50	8分	1分(一般) 2分(シニア)	8分	10分	8分	1分(一般) 2分(シニア)	8分	10分
		タイムアウト2回				タイムアウト2回		

- 「第4Qの残り2分、フィールドゴールが成功したときにゲームクロックを止める」というルール（競技規則49-2）は**適用しない**。
- 「ハーフタイム」、「第2試合まで」の時間は、**第2試合を20:00に開始できるように調整**すること。

5.4. 延長戦

- 試合終了時に同点の場合、オンザコート選手各5名のフリースローで先行したチームの勝ちとする。
- 得点は、合計得点に1点加点する。

6. 審判員・オフィシャルの役割

6.1. 審判員

第1試合の審判員 … 第2試合のチームから各1名以上。

第2試合の審判員 … 第1試合のチームから各1名以上。

- 必ず審判用カッターシャツを着用すること。
- 主審、副審のどちらを担当するかは、審判員同士で話し合っ決めて決めること。

6.2. オフィシャル

第1試合の担当 … 第2試合のチームから各3名ずつ。

第2試合の担当 … 第1試合のチームから各3名ずつ。

- ユニフォームは、対戦表の左側が淡（白）、右側が濃。
- オフィシャルは、以下2つの役割を担当チーム同士で話し合っ決めて決定すること。
 - ① オフィシャルテーブル担当
スコアシート記録、審判への合図（タイムアウト・交代）、アロー表示、ファウル表示
 - ② クロック担当
ゲームクロック操作、ショットクロック操作
- オフィシャルは、各ゲーム開始5分前には準備を完了すること。

・来年度からはJBA公認E級審判保持を必須条件とします。4/1よりTeamJBAサイトに新規取得可能となっているので、来年度も審判担当する予定の方は早めの取得をお願いします。

審判委員より

- ・試合中の審判交代は不可。1試合通して同じ方が担当すること。
- ・3POでもOKとする。以下の通りチームで担当人数に偏りの無いように。
前半：Aチーム2名+Bチーム1名
後半：Aチーム1名+Bチーム2名
- ・3PO、2POは試合中に変更しないこと。

7. 責任担当チームの役割

試合当日の責任担当チームは、以下の対応を行うこと。

- 試合終了後、片付け、清掃、忘れ物等の点検。
- 試合結果を事務局へ報告する。（事故や怪我、没収ゲーム等があった場合には必ず報告すること）

責任担当チームの割当ては、組み合わせに記載し後日アナウンス予定。

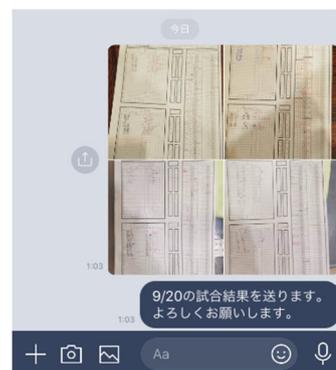
7.1. 試合結果の報告方法

スマートフォンで撮影したスコアシートを翌日午前中までに事務局の公式LINEアカウントへ送信してください。

【送信前の注意点】

不備がある場合、スコアの掲載が遅れてしまうため送信前に確認をお願いします。

- 合計得点が記載されており勝敗が分かること。
- スコアシート全体が写っていること。
- ピンボケすること無く文字が読み取れること。



報告はLINEで連絡可能な方であれば、代表者以外でも誰でも構いません。

上記QRコードよりLINE公式アカウントを友だち登録して対応してください。

チーム内に対応可能なメンバーが居ない場合には、電話かメールにて事務局に報告してください。

スコアシート原紙は後日回収しますので、持ち帰らずに用具ケースに保管してください。

LINEで頂いた結果は速報とし、原紙を一致確認が取れて確定となります。確実に用具ケースに保管してください。

8. その他

事前連絡有無に関わらず、3回でアウト。
事前連絡あれば2回まではOK。
ただし、事前連絡があっても審判、オフィシャル
に対応頂けない場合など悪質な場合にはNG。

現時点で不可能な日程あれば、組み合
わせに反映するため4/6(土)までに連
絡を。

8.1. 没収ゲーム

- 事前連絡無しで2回没収試合の原因となったチームは、来年度チームとして出場停止とする。
- 事前連絡があったとしても、3回没収試合の原因となったチームは、来年度チームとして出場停止とする。
- 人数が揃わず不戦敗となったとしても、審判とオフィシャルは忘れずに対応すること。

8.2. 選手の登録抹消

二重線等で抹消選手が分かるように修正した登録用紙

自分のチームが負けるだけではなく、他のチームにも迷惑がかかるため確実に
対応をお願いします。

不戦敗の場合には、相手チームへの事前連絡は行いません。

(相手チームに対しても、TO・審判の確認が必要となる)

(実はギリギリ間に合ったというケースがあった)

- ・事前連絡頂いても試合を行う前提で、来れる方だけは集まること。
- ・試合開始時間になった時点で審判が不戦敗を確定し、責任チームへ報告。
- ・集まったメンバーでオープン戦を実施すること。

8.3. 暴力行為

暴力行為が認められた場合には、以下の対応を行う。

- 当事者は、シーズンの残り全試合と次期シーズンの八戸市バスケットナイターリーグが主催する大会に参加できない。(チームは出場可)
- 審判員、オフィシャルは、状況報告書を提出してもらう。
- 責任担当チームは、翌日中に両チーム及び当事者、被害者、両審判名を事務局に報告する。
(後日事務局から両チーム及び当事者、被害者、審判員及びオフィシャルから確認を取る)

八戸ナイターバスケット情報
<https://hachinohebasketball.com/>



開会式
4/24(水) 八戸市体育館
18:45～

開会式のみで試合は行わない。
5名以上必ず参加を。

開幕戦は4/30(火)
南部山体育館
日程は後日連絡。

事務局からの連絡、試合日程・結果など随時掲載していきます。

チーム内で共有をお願いします。

2024年度 参加予定チーム一覧

一般男子: 42チーム
 一般女子: 7チーム
 シニア男子: 18チーム
 シニア女子: 3チーム
 合計: 70チーム

一般男子

A01	TITANS REBOOT
A02	Sussy
A03	Lummel
A04	F-CLUB
A05	スリースポットよしなり
A06	GLOW
A07	Knight Club
A08	VARSUS
A09	名籠会
A10	八戸泌尿器科医院
A11	タイガース
B01	SLC
B02	I's
B03	YA
B04	GSDF
B05	spats
B06	Unite
B07	REAL
B08	ロッキー
B09	BREXX
B10	shake
B11	element
C01	BLITZ
C02	OZIII
C03	R-majillo
C04	WC
C05	B・K・T
C06	BIG FACE
C07	G-CLAN
C08	Banky shot
C09	震's
C10	OUTLAWS
D01	ナカスポ
D02	北日本造船
D03	HBC
D04	PLUS+
D05	侍&銀
D06	FIVE HEARTS
D07	NEXUS
D08	take2
D09	Bounty Dogs
D10	Remix

一般女子

W01	Rabbits
W02	SWAG
W03	モンズ
W04	Fresco
W05	A-girls
W06	NBL
W07	リップ

シニア男子

SA01	Lummelシニア
SA02	Air Ballers
SA03	REVENGERS
SA04	ニューオウルズ
SA05	YSダメリーニ
SA06	OZIIIシニア
SA07	R-majillo シニア
SA08	八泌シニア
SA09	spatsシニア
SB01	第一ガスシニアーズ
SB02	名籠会シニア
SB03	ナイトイン貴
SB04	ナカスポママチャーズ
SB05	株式会社根城グリーン建設40~70's
SB06	白樺筆友会
SB07	S.P.O
SB08	NEXUSシニア
SB09	Prime

シニア女子

SW01	モンズシニア
SW02	ナカスポOJ
SW03	Onesシニア

同じ対戦カードを2回

ブロック分けは機械的に決まるもの。
 ・昨年度の順位
 ・ブロックの上位下位2チームを入れ替える。(シニアは1チーム)
 ・参加チームが出揃ったら、均等になるように上から区切っていく。
 結果下位チームでの降格しない場合がある。その逆も。

2024年度 ブロック分け

2023年度 順位

- A01 Live
- A02 Sussy
- A03 Lummel
- A04 F-CLUB
- A05 スリースポットよしなり
- A06 GLOW
- A07 SLAGS
- A08 Knight Club
- A09 VERSUS

A10	タイガース
A11	SLC
B01	名筆会
B02	八戸泌尿器科

- B03 I's
- B04 YA
- B05 G.S.D.F
- B06 spats
- B07 ユナイト
- B08 REAL
- B09 ロッキー

B10	shake
B11	element
C01	BREXX
C02	CLUTCH CREW

- C03 BLITZ
- C04 OZIII
- C05 R-majillo
- C06 WC
- C07 B・K・T
- C08 BIG FACE

C09	震's
C10	OUTLAWS
D01	G-CLAN
D02	Banky shot

- D03 ナカスポ
- D04 北日本造船
- D05 ZERO
- D06 HBC
- D07 PLUS+
- D08 侍&銀
- D09 FIVE HEARTS
- D10 NEXUS

- SA01 Lummelシニア
- SA02 Air Ballers
- SA03 REVENGERS
- SA04 ニューオウルズ
- SA05 YSダメリーニ
- SA06 OZIIIシニア
- SA07 R-majilloシニア

SA08	spatsシニア
SB01	八浜シニア

- SB02 第一ガスシニアーズ
- SB03 名筆会シニア
- SB04 ナイトイン貴
- SB05 ナカスポママチャーズ
- SB06 根城グリーン建設40~70's
- SB07 白樺筆友会
- SB08 海ハツロッキー

2024年度 ブロック分け順位

- A01 Live
- A02 Sussy
- A03 Lummel
- A04 F-CLUB
- A05 スリースポットよしなり
- A06 GLOW
- A07 SLAGS
- A08 Knight Club
- A09 VERSUS

B01	名筆会
B02	八戸泌尿器科
A10	タイガース
A11	SLC

- B03 I's
- B04 YA
- B05 G.S.D.F
- B06 spats
- B07 ユナイト
- B08 REAL
- B09 ロッキー

C01	BREXX
C02	CLUTCH CREW
B10	shake
B11	element

- C03 BLITZ
- C04 OZIII
- C05 R-majillo
- C06 WC
- C07 B・K・T
- C08 BIG FACE

D01	G-CLAN
D02	Banky shot
C09	震's
C10	OUTLAWS

- D03 ナカスポ
- D04 北日本造船
- D05 ZERO
- D06 HBC
- D07 PLUS+
- D08 侍&銀
- D09 FIVE HEARTS
- D10 NEXUS

- SA01 Lummelシニア
- SA02 Air Ballers
- SA03 REVENGERS
- SA04 ニューオウルズ
- SA05 YSダメリーニ
- SA06 OZIIIシニア
- SA07 R-majilloシニア

SB01	八浜シニア
SA08	spatsシニア

- SB02 第一ガスシニアーズ
- SB03 名筆会シニア
- SB04 ナイトイン貴
- SB05 ナカスポママチャーズ
- SB06 根城グリーン建設40~70's
- SB07 白樺筆友会
- SB08 海ハツロッキー

2024年度 ブロック分け

- A01 Live
- A02 Sussy
- A03 Lummel
- A04 F-CLUB
- A05 スリースポットよしなり
- A06 GLOW
- A07 ~~SLAGS~~
- A08 Knight Club
- A09 VERSUS
- A10 八戸泌尿器科
- A11 タイガース

- B01 SLC
- B02 I's
- B03 YA
- B04 G.S.D.F
- B05 spats
- B06 ユナイト
- B07 REAL
- B08 ロッキー
- B09 BREXX
- B10 shake
- B11 element

- C01 BLITZ
- C02 OZIII
- C03 R-majillo
- C04 WC
- C05 B・K・T
- C06 BIG FACE
- C07 G-CLAN
- C08 Banky shot
- C09 震's
- C10 OUTLAWS

- D01 ナカスポ
- D02 北日本造船
- D03 ~~ZERO~~
- D04 HBC
- D05 PLUS+
- D06 侍&銀
- D07 FIVE HEARTS
- D08 NEXUS
- D09 take2
- D10 Bounty Dogs
- D11 Remix

新
新
新

- SA01 Lummelシニア
- SA02 Air Ballers
- SA03 REVENGERS
- SA04 ニューオウルズ
- SA05 YSダメリーニ
- SA06 OZIIIシニア
- SA07 R-majilloシニア

SA08	八浜シニア
SA09	spatsシニア

- SB01 第一ガスシニアーズ
- SB02 名筆会シニア
- SB03 ナイトイン貴
- SB04 ナカスポママチャーズ
- SB05 根城グリーン建設40~70's
- SB06 白樺筆友会
- SB07 海ハツロッキー

新
新
新

- SB07 S.P.O
- SB08 NEXUSシニア
- SB09 Prime

【ガイドライン参考資料 3】

抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改正）

1. 基本的考え方

① 抗議については採用しない。

【理由】 1) 抗議の認定条件また認定後の対応等、詳細な規定の整備が困難。

2) 規定が整備できた場合でも、都道府県・ブロックで開催する各種大会において、規定に則り速やかに対応できる機関設置が困難。

3) 全ての大会（特に U18/15/12）において保証金の設定は現実的ではない。

4) 全ての大会において証拠として認定する公式映像の採用が困難、等。

② 当分の間は、抗議に繋がる重大なトラブル防止のための取り組むべき対策を最優先し実施する。

③ ただし、大会要項において上記 1① 1)～4) で示した対応が適切に実施できる大会においては、JBA の承認により採用する事ができる。

基本的に審判への抗議は採用しない。
抗議につながる状況を減らすため、
・審判員のレベルアップ
・TOのレベルアップ
審判に対する苦情が昨年は特に多かった。
審判レベルアップについて取組んでいく。

2. 抗議に繋がる重大なトラブル防止のために取り組むべき対策

① JBA として取り組むべき対策

1) 審判員のレベルアップ

試合におけるスコアおよびクロックを訂正する権限があるため、判定だけでなく、スコア・クロックの管理も含めた TO との連携に関するマニュアルを作成し研修等で周知徹底していく。

TOはスコアを正確に記載を。
勝敗が逆になっているケースが、年間1,2試合がある。

2) TO のレベルアップ

スコアシートの記載、スコアの表示、クロックの管理等を行う TO 業務がスムーズに遂行できるように、また、TO 技術とともに TO 同士また TO と審判員との緊密な連携についても示した TO マニュアルを作成し、研修に向けたカリキュラムを構築する。

② 主催団体として取り組むべき対策

大会責任者としてスムーズな大会運営を行うため、TO 育成に向けた研修会の実施、また実際に TO を行う U18/15/12 補助役員のサポートのため TO 主任の設置および TO 主任研修の実施。そして重大なトラブルが発生した場合の速やかな対応ができる体制作り。

③ チーム（コーチ）として取り組むべき対策

試合（大会）のスムーズな進行に協力し、自チームに不利益とならないように、試合（大会）を成立させるため、

1) 速やかにミスに対応できるようにコーチ自身もスコアおよびクロックの管理についての意識を高める。

2) コーチ自身が確認できない場合もあるため、スコアブックに記載するマネージャー等の指導育成をチームで実施。

3) 明らかなミスがあった場合は、最初のボールデッドになった時、速やかに TO に確認を行う。ただし、プレー続行中に TO に確認を行うと、TO が更にミスをする可能性があるため避けなければならない。また、時間が経ってからの確認は審判・TO ともに確認がない可能性が高くなるため速やかな確認が必要。

3. 重大なトラブルが発生した場合の対応

① 重大なトラブル発生時、主催団体（都道府県協会および都道府県連盟等）は速やかに審判委員会、TO 委員会および担当審判、担当 TO と連携し、以下を進めていく。

② 事実確認 客観的事実に基づき事実確認を行う（証言だけでなく映像等により客観的事実の確認）

③ 事実確認に基づき原因の究明 原因の明確化（上記 2①～③で示した取り組むべき対策を基に原因を明確化する）

④ 再発防止 上記 3③を基に、再発防止のための具体的方策および各種指導（審判員含め）等の対応協議。

⑤ 上記 3②～④を明確にした上で、競技規則 44-2-6、46-9 に則り、成立した試合における得点等の訂正等は行わない。

4. バスケットボールの価値を高めるために

試合（大会）は、主催団体、チーム（選手・コーチ）、審判員、TO が各々の責任を果たし、お互いが協力する事で成立する。そのため、インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）に則り行動する事が重要である。

JBA の理念【バスケットで日本を元気に】を実現するためには、バスケットボールに関わるバスケットボールファミリー全員がバスケットボールの価値を高めていくため、協力していく事が必要である。

【ガイドライン参考資料4】

ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの 暴言、暴力的行為に対する対応方針（ガイドライン）

JBA では、**インテグリティの精神（誠実さ、真摯さ、高潔さ）**に則り、「**クリーンバスケット、クリーン・ザ・ゲーム**」を推進していきたいと考えています。これは、ゲームに関わる**プレーヤー、コーチ、審判全ての協力でゲームの価値を高めようとする**取り組みであり、**ゲームを尊重する精神「リスペクト・フォー・ザ・ゲーム」**にそったものでもあります。

バスケットボールのゲームは、ゲームに関わる関係者のみならず、観客の存在も欠かすことができません。プレーヤー、コーチ、審判、観客も含めてゲームの価値を高める努力をすることが必要です。そして、そのためには**コーチの振る舞い（行動や行為）**も非常に重要になってきます。コーチの振る舞いは、ゲームに関わる関係者（プレーヤー、審判）に直接影響があるだけでなく、**ゲームを観ている観客の方々にとっても大きな影響を与えます。**

そこで、コーチの振る舞いについてある一定の基準を設けてテクニカルファウルの対象とし、**ゲームの価値を下げない取り組み**を推進することとしました。

制限無く不特定多数の観客に見て頂くことができる。育成年代にも見てもらい良い刺激となって欲しい。そのため、子供が見てカッコいいと思ってもらえる試合にしたい。

【テクニカルファウルの対象となる振る舞い（行動・行為）】

1. コーチのプレーヤーに対する暴言

(1) 人格、人権、存在を否定する言葉

〈具体例〉 最低、クズ、きもい、邪魔、出ていけ、帰れ、死ぬ、てめえ、この野郎、貴様

(2) 自尊心を傷つける、能力を否定する言葉

〈具体例〉 役立たず、下手くそ、アホ、バカ

(3) 身体的特徴をけなす言葉

〈具体例〉 ちび、デブ

コーチに対する指標だが、テクニカルに繋がる行動/行為なので選手としても基準となる。

(4) 恐怖感を与える言葉

〈具体例〉 殴るぞ、しばくぞ、ぶつとばすぞ、帰りたいの？、試合出たくないの？

2. コーチの暴力的（攻撃的・虐待的含む）振る舞い（行動・行為）

(1) 殴る・蹴るなどを連想させる行為

(2) プレーヤーと近接（顔の目の前、腕一本分より近い距離）して高圧的威圧的に指導する行為

(3) 「おい！」「こら！」と大声でプレーヤーを高圧的威嚇的に指導する行為

(4) 継続的、かつ、度を越えた大声でプレーヤーを指導する行為、いわゆる怒鳴りつける行為

(5) 物に当たる、投げる、床を蹴るなどの行為

3. 第三者が不快と感じる振る舞い（行動・行為）

(1) 不潔な服装、裸足やスリッパでの指導

（参考資料）

ENGLAND BASKETBALL CODE OF ETHICS & CONDUCT

CANADA BASKETBALL CODE OF CONDUCT AND ETHICS

Basketball Australia Code of Conduct and Ethics For Team Coaches Officials and Support Staff