

八戸市バスケットボール ナイターリーグ大会要項及びルール

1 参加資格

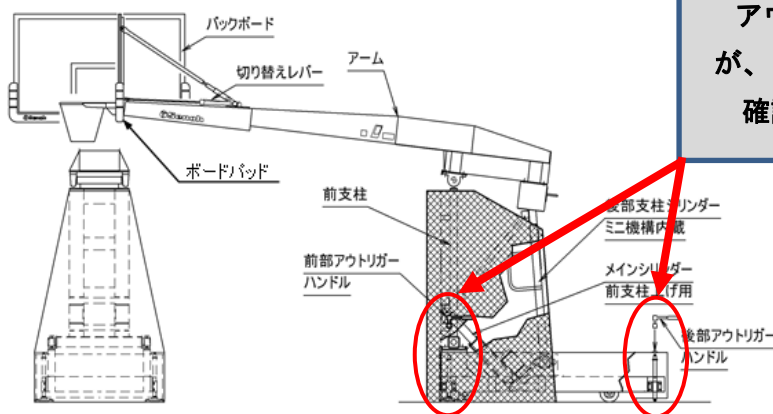
- ・ 社会人により構成されたチームで、かつ令和元年以降、JBA及び県協会に登録した選手を含まないこと。
- ・ 他地区の社会人リーグ等に重複して登録していないこと。
(定時制高校生、高専生、短大生、大学生、専門学校生等は登録不可)

2 チーム編成

- ・ 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

3 試合準備及び片付け・清掃

- ・ 準備 第1試合の各チームが行う。
- ・ 片付け及び清掃 第2試合の各チームが行う。
- ・ ゴール移動 ゴール四隅の底に設置してあるアウトリガー（固定台座）が、しっかりと上がっている状態を確認してから移動をすること。



- ・ ゴール電動 エスプロモへの電動コードの依頼は、4台（南部山は2台）を所定の位置に移動出来た後に、お願いすること。
- ・ 21時15分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。
※エスプロモ株式会社「2020年4月1日から敷地内全面禁煙となります。」ホームページ参照

体育施設における敷地内禁煙の実施

望まない受動喫煙の防止を図るため、2018年7月25日に健康増進法が改正され、多くの人々が利用する施設は、原則敷地内禁煙または屋内禁煙が義務付けられました。これを受け、すでに、学校・病院・児童福祉施設・行政機関の庁舎等で敷地内禁煙を実施していますが、同法の趣旨を踏まえて、2020年4月1日から八戸市所有の全ての体育施設で、敷地内禁煙を実施します。ご理解とご協力のほどお願いいたします。

対象施設

- ・ 東運動公園、東体育館
- ・ 南部山健康運動公園、南部山健康運動センター
- ・ 長根公園、八戸市体育館、スポーツ研修センター、武道館、長根屋内スケート場、弓道場
- ・ 新井田公園、新井田インドアリンク
- ・ 屋内トレーニングセンター
- ・ 南郷屋内運動場、南郷屋内温水プール、南郷野球場、南郷体育館、南郷カッコーの森エコーランド
- ・ 多賀多目的運動場

(注意1) 武道館のうちの相撲場、長根屋内スケート場及び弓道場は、すでに敷地内禁煙を実施しています。

(注意2) 体育施設のある公園内については、これまでは決められた喫煙場所での喫煙は可能でしたが、それも廃止して全面禁煙となります。

4 競技方法

- ・男子はブロック別リーグ戦、女子はリーグ戦とし、日本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。

◆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。
※国内大会では、女子についてはシャツをパンツの外に出すようにデザインされた物を着用してもよい。
- ・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20 cm以上とする。
 前面の番号の高さは10 cm以上とする。
 番号の幅は2 cm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(リバーシブル上下可)を用意しなければならない。
 ※令和2年度からのシーズンはビブスを認めない事とする。追加選手については速やかに用意すること。

◆試合開始時刻

- ・第1試合は18:50開始とする。ゲームが出来るプレーヤーを開始予定時刻(18:50)から10分過ぎるまでに揃えられた場合は罰則無く開始される。
- ・第2試合は第1試合終了10分後に開始する。※第1試合のオフィシャルは10分セットしスタートする。
- ・時間までに開始できない場合は、没収ゲームとする。※(スコアシートの記入の仕方 20対0)

◆競技時間

- ・試合時間・・・男女共に第1Q～第4Q各8分間。 ※(第4Q 残2分はタイムを止めない。)

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分間	1分間	8分間	6分間	8分間	1分間	8分間	10分間
	タイムアウト2回				タイムアウト2回			

◆ゲームの没収(不戦敗)

- ・ゲーム開始予定時刻(18:50)から10分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備のととのったプレーヤーが5人揃わなかった場合。(20対0)
- ・第2試合開始時刻を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備のととのったプレーヤーが5人揃わなかった場合。(20対0)
- ・ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- ・事前に5人揃わないことがわかった場合は、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。

◆ゲームの途中終了

- ・ゲーム中、コート上でプレーをすることができるプレーヤーが1人になったチームは、ゲームを途中終了とし負けになる。

※ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは20対0と記録される。

◆延長戦

- ・オンザコートの選手各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。

◆試合球

- ・男子は7号球、女子は6号球を使用する。各チームからの選球とする。

5 審判員及びオフィシャルの役割

◆審判員

- ・第1試合の審判員 ⇒ ⇒ ⇒ 第2試合のチームから各1名ずつ。
- ・第2試合の審判員 ⇒ ⇒ ⇒ 第1試合のチームから各1名ずつ。
※必ず審判用カッターシャツを着用すること。
- ・審判員が判定をくだす権限は、ゲーム開始時刻の3分間前（公式ゲーム10分前）にコートに出たときから始まり、審判員がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
- ・ゲーム終了後、主審がスコアシートを承認しサインをしたとき審判員とゲームの関係が終了する。

第1試合	
対戦表左側のチーム（白）	対戦表右側のチーム（赤）
審判員 主審	審判員 副審

※担当した審判員は、スコアシートに記入漏れが無いかを確認し、終了後にサインをすること。

- ・審判員は18歳以上の社会人とする事。（審判資格のある中学生及び高校生は不可）

◆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、対戦表の左側が白（淡）、右側が赤・青等（濃）。
※オフィシャルは、対戦表の左側がオフィシャルテーブル担当、右側がタイマー・24秒計器担当。

第1試合	
対戦表左側のチーム（白）	対戦表右側のチーム（赤）
オフィシャルテーブル担当	タイマー・24秒計器 担当

- ・オフィシャルは、各ゲーム開始5分前には準備が出来ているようにすること。
※スコアシートのサインは「①タイマー・スコアラ、②副審、③主審」。

◆試合結果の報告

- ・当日の責任担当チームは、最後の片付け・清掃等を点検し、試合結果を翌日中に事務局まで報告すること。また、事故・怪我・没収ゲーム等があった時は、必ず報告すること。
- ・スコアシートは持ち帰らないこと。※事務局への報告方法は、別紙『連絡先登録のお願い』を参照のこと。

6 確認事項

◆追加登録

- ・選手・・・シーズン当初に提出した登録用紙に追加して記入し事務局に提出。
 ※当初提出登録用紙は各チームでコピーをとっておくこと。
 ※出場は、提出1週間後とユニフォーム準備後に可能とする。
- ・審判・・・登録用紙に記入し事務局に提出。

◆没収ゲーム

- ・1シーズン2回で次期シーズンのチームとして出場停止。

◆登録抹消

- ・速やかにチーム名・氏名を記入し事務局に提出。

◆暴力行為

- ・当事者・・・・・・・・・・・・・・・・・・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ボール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
- ・審判員及びオフィシャル・・・それぞれから状況報告書を提出してもらう。
- ・責任チーム・・・・・・・・・・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。

◆登録選手

- ・登録規定・・・ナイターリーグの登録者は、県登録（クラブ等）大会へ出場する際は、「登録抹消」の手続きを速やかに行うこと。
- ・二重登録・・・令和元年度シーズン中の、ナイターリーグ登録者が県登録大会への参加した事案は、今シーズンは許可しないこととする。
- ・県登録者・・・県登録者がナイターリーグへ登録する際は、県登録年度の次年度1年を空けた、再来年に登録可能とする。

※県登録 ⇒ ナイターリーグへ登録

	令和元年		令和2年度	令和3年度
県登録者	県登録	⇒ ナイター登録へ ⇒	県登録不可 ナイター登録不可	ナイター登録可能

※ナイターリーグ登録 ⇒ 県登録

	令和2年		令和2年度
ナイター登録者	ナイター登録	⇒ 県登録へ ⇒ ナイター登録抹消	県登録可能

- ・外国人登録選手・・・登録人数は制限しない。ただしオンザコートは1名とする。