

申し合わせ事項

全 般

1. 社会人チームとして、当リーグにふさわしくないと判断されるチームは、リーグより除名することがある。
2. 社会人らしい試合態度、会場美化に協力すること。（ゴミの持ち帰りは徹底すること）
3. ゲーム中に起こる障害はそのチームの一切の責任とする。（スポーツ安全保険等に必ず加入しておくこと）
4. 全会場禁煙とする。但し、喫煙所が設けてある場合は、そこでのみ喫煙可とする。特に、中学校会場等は、学校敷地内を禁煙とする。違反が発覚した場合には、該当全チームに処分を検討する。
5. 会場へ到着したら必ず会場責任者へ到着連絡をすること。
6. 試合開始時間を厳守すること。ゲーム開始時刻（T.O. レフリーも同様）を過ぎても連絡がない時は、没収ゲームとし、対象チームについては、リーグより除名することがある。
7. 原則、日程の変更、延期は不可。（バスケットの大会等に限り認められる場合有 競技日程携帯に連絡）
8. レフリー、オフィシャルの当番チームは、該当試合開始30分前に到着すること。
（試合開始時刻に遅れた場合は、会場責任者に負担金を支払うこと 4,000円/1ゲーム）
9. 移籍登録は、社会人連盟内での移籍を年度内1回のみ認める。システムにて手続きを行うこと。
10. 順位決定方法（リーグ戦システム構築後）
 - ① 勝点によって決定する。（勝者2点、敗者0点、引分け1点、棄権-1点）
 - ② 2チーム同点の場合
 - ・同点チーム相互の試合に勝ったチームが優先される。
 - ③ 3チーム同点の場合
 - ・同点チーム間に行われた試合の勝点を計算する。
 - ・それでも同点の場合は、同点チーム間に行われた試合のゴールアベレージによる。
 - ・それでも同点の場合は、該当部の全試合のゴールアベレージにより決定する。※ゴールアベレージとは得点を失点で割った数の大きさを言う。（数の大きいほど上位である）
11. 各部入れ替えについては、全チーム2チーム自動入れ替えとする。参加チームの増減により、入れ替えに変更が生じる場合もある。（リーグ戦システム構築後）
12. 休部するチームは次回参加する場合、同じチーム名での参加を認めるが最下部からの参加とする。
13. チーム名の変更は原則認めないこととする。（企業名が変更になった場合等は除く）

競 技

1. 組み合わせ左側のチームがオフィシャルに向かい右側ベンチとし、ユニホームは淡色（白色）とする。（希望があれば、チーム間にて話し合い、変更も可）
2. 各チームは、ユニホームの濃・淡（白色）を用意する。
3. 審判・オフィシャルの当番が都合により出来ない場合については、下記のとおりとする。
4. ルールについては原則、当該年度日本バスケットボール協会**競技規則**にのっとり、県リーグ特別ルールで行う。

審 判

1. チームは、**帯同審判（D級以上）を2名以上登録する。**
2. ゲームの審判は、**2名又は3名（担当チームで協議）のライセンス取得者（D級以上）で行う。**チーム登録の審判で担当できない場合は、**当該チームで同等級以上の審判を準備する。**
3. 審判をする時は、必ず**レフリーカッター・レフリースラックス・ワッペン**を着用すること（**スエット及びジャージ等不可**）。非着用の場合は、制裁金を課す（**10,000円/人**）。

【県リーグ特別ルール】

- 1) 年度年齢が男子40歳、女子35歳以上のプレーヤーは3点、（赤色ハチマキ着用）男子50歳、女子40歳以上のプレーヤーは4点（白色ハチマキ着用）とする。フリースローはすべて3ショット、4ショットとする。（不要なプレーヤーは適用なしでも可）
- 2) 各チームはオフィシャルにメンバー表を提出し、ユニホーム番号、ハチマキの色を通知する事。（メンバー表への記載がない選手は出場不可 通知が無い場合はハチマキは認められない）
- 3) ハチマキについては、試合中に着用が確認しやすいものを使用する。（細いゴムバンドは認めない）
- 4) コートデザインについては、各会場のコートデザインに合わせて試合を行う。但し、スロー・イン・ラインについては、適応する。旧コートデザインの場合はラインを引く。（エンドラインに平行で、スリー・ポイント・ラインの頂点の位置でベンチ逆のサイドライン上）
- 5) ノー・チャージ・セミサークル・エリアについては、適応しない。
- 6) 第4ピリオド終了時、同点の場合は、1回5分の延長時限を勝敗が決定するまで行う。
- 7) 試合終了後には、スコアシートの最終得点を確認の上、両チームの代表者のサインを記入すること。（キャプテン以外のチームメンバーのサインでも可）
- 8) 長袖・半袖Tシャツの着用は原則認めない。**その他身につけても差し支えない物については、競技規則（15～16ページ）を参照すること（色についても記載があるので要確認）。**但し、怪我等による特例の場合は事前に会場責任者・相手チーム・審判への申告を要する。
- 9) **ショットクロックについて、14秒リセットの機能がない器具については、24秒リセットで対応する。**

諸事情によりゲームが日程通り出来なくなった場合

1. 競技連絡用携帯へ連絡。キャンセルか延期を認めるか常任理事で協議の上判断する。
2. 延期が認められた場合、すみやかに会場責任者および相手チームに対して連絡し、日時を協議し、決定した上で競技日程携帯へ連絡する。もしも試合をしなかったり連絡を怠った場合は何らかの処分を検討する。
3. 試合をキャンセルせざるを得ない場合は、関係する全チーム、会場責任者へ連絡をし、負担金を支払うこと。【負担金】 1週間前までに連絡した場合 5,000円 1週間前までに連絡をしなかった場合 10,000円。尚、試合は不戦勝となり、20対0とする。（リーグ会計口座へ試合後1ヶ月以内に振込にて納めること）
4. 県リーグの理念のもと、メンバーが揃わない場合でも、不戦勝でも他チームより人を借りてゲーム・レフリー・TOは成立させる。もし、どうしても行くことができない場合は相手チームのレフリー・TOの手配まで責任を持って行う。その際、会場責任者に対して各チーム分の8,000円（4,000円/チーム・礼金）を支払う。
5. 会場に行って④に従ってゲーム・レフリー・TOを成立させた場合は、負担金の対象からはずす。
6. 年間で3ゲーム以上棄権した場合は、除名もしくはそれに準ずるペナルティを与える。しかし、④の項目を満たした場合はその限りではない。
7. 助っ人を入れてゲームをしているのに事前に報告せず、不正を行った場合は下記の通りの処分とする。

① 助っ人を入れ、ゲームを行ったチームは成績に関わらず、次年度2部降格。

② 助っ人を出したチームは、認識の有無・成績に関わらず次年度1部降格。

③ 助っ人として出ていた選手は、発覚の年及び次年度の出場停止。