

【申し合わせ事項】

2020年（令和2年）度版

《全般》

1. 社会人チームとして当連盟にふさわしくないと理事会より判断されるチームは、当連盟より除名する可能性がある。
2. 社会人らしい試合態度、会場美化に協力を行う。（ゴミの持ち帰りは徹底する）
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喫煙所でのみ喫煙可とする。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. 各チームは会場へ到着後、会場責任者へJBAメンバーID一覧の提出と到着報告を行う。
6. 試合開始時間を厳守すること。ゲーム開始時刻（T0・レフリーも同様）を過ぎた場合は、没収ゲームとし、対象チームは処分を検討する。
7. 原則、日程の変更・延期は不可。（考慮が必要な場合、競技委員会に連絡を行う）
8. レフリー・T0の担当チームは、該当試合の開始30分以上前に到着する。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。（6,000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。
10. 2020年（令和2年）度は、交流戦とし順位は決定は行わない。
11. チーム名の変更は認めない。（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、ユニフォームは淡色（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、ユニフォームの濃・淡（白色）を用意する。
3. ルールについては、2020バスケットボール競技規則および、熊本県社会人バスケットボールリーグ連盟特別ルールを適用する。

《審判》

1. チームは帯同審判を2名以上登録する。※2020年（令和2年）度に限りE級以上可とする。
2. 審判は2名または、3名（担当チームでの協議）のライセンス取得者で行う。チームの登録の審判で担当できない場合は、当該チームで同等以上の審判を準備する。
3. 審判のユニフォームはJBA公認の審判用のシャツ、黒色の長ズボンとする。また、JBA公認の「セカンドユニフォーム」も可とし、どちらの場合も必ずJBA公認のワッペンを着用する。非着用の場合は制裁金を課す（10,000円/人）
 - ・セカンドユニフォームの使用期限は、会場毎に室温等条件が異なるため制限しない。
 - ・審判用のシャツ、黒色の長ズボンとセカンドユニフォームが上下異なっても可とする。
 - ・審判用のシャツおよび、セカンドユニフォームの下に着るインナー等で、はみ出る物の着用は不可とする。（サポーターは除く）
 - ・担当するクルー（2名ま3名）で、審判用のシャツ、黒色の長ズボンとセカンドユニフォームが不揃いの場合も可とする。
 - ・入墨・タトゥー等について、テーピング・インナー・サポーター等で隠すなどの対応を行い、見せないように努力すること。できない場合は事前に連絡し理事会の承認を得ること。※インナー着用は競技規則に準じる。

【特別ルール】

2020年（令和2年）度版

本特別ルールは、熊本県社会人バスケットボールリーグ連盟リーグ戦のみに適用する。

1. 開催年度に男子40歳女子35歳以上のプレーヤー（赤色ハチマキ着用）は、ツーポイントフィールドゴールエリアのシュートを3点、スリーポイントフィールドゴールエリアのシュートを4点とする。また、男子50歳女子40歳以上のプレーヤー（白色ハチマキ着用）は、ツーポイントフィールドゴールエリアのシュートを4点、スリーポイントフィールドゴールエリアのシュートを5点とする。フリースローはこれに伴った本数とする。（バスケットカウントの場合は、得点プラス1本）※1のルールが不要なプレーヤーは「適用なし」でも可とする。
2. 各チームは試合前に、出場選手のメンバー表をT0提出し、ユニフォーム番号、ハチマキの色を通知すること。（メンバー表への記載がない選手は出場不可。また、ハチマキの通知が無い場合、1は適用されない）
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。（幅3cm以上10cm以内。細いゴムバンド等は認めない）
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。
 - (1) スローインラインについては適用する。（旧コートデザインの場合は、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、ベンチの逆のサイドライン上より外側に向かって15cmラインを引く）
 - (2) ノーチャージセミサークルエリアについては、各会場のコートデザインに合わせて適用する。
5. 第4クォーター終了時同点の場合は、1回5分間のオーバータイムを勝敗が決着するまで必要回数行う。
4. 試合終了後、両チームの代表者が最終得点を確認の上、スコアシートにサインを行う。
6. ユニフォームの下に身につけても差し支えないものについてはルールの規定に基づくこととするが、シャツの中に着用するインナーについてはシャツからはみ出ないものを着用する。（怪我等による特例の場合は、事前に会場責任者へ申告を行い、相手チーム・審判へ報告を行う）
7. 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。
8. 入墨・タトゥー等について、テーピング・インナー・サポーター等で隠すなどの対応を行い、見せないように努力すること。できない場合は事前に連絡し理事会の承認を得ること。※インナー着用は競技規則に準じる。