

【申し合わせ事項】 240324 登録説明会用

2024 年（令和 6 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）
助っ人を入れる場合は、没収試合とする。事前に、相手チーム、競技委員会に連絡をすること。
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。teamJBA にて手続きを行う。
10. 2024 年（令和 6 年）度より、リーグ戦として開催いたします。（2019 年度の成績表を元に編成）

順位決定方法

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）

各部入れ替えは、**全ての部で 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。

11. 翌年度以降は休部した場合、チーム名が変更になった場合は、最下部からのスタートとする。

《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、2024 バasketボール競技規則および、熊本県社会人Basketボールリーグ連盟特別ルールを適用する。
4. E 級以上のコーチライセンス取得者がベンチで指揮すること。
5. 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。

《審判》

1. チームは帯同審判(D 級以上のライセンス取得者)を 2 名以上登録する。
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については、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揃いの場合も可とする

【特別ルール】

2024 年(令和 6 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. 開催年度に男女共に、40 歳以上のプレイヤー(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、男女共に、50 歳以上のプレイヤー(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イヤーは「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 3 cm 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. 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。腕や脚のコンプレッションスリーブは可。(肌に密着するパンツ型やシャツの下の多様な長さのインナーを含むスポーツ用品と解釈する) 肌に密着しない、長袖や半袖の T シャツは不可とする。但し、全てのインナーについては、同チーム内で、同色のものとする。チャンピオンリーグは、ソックスの色もを統一すること。(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. 入墨・タトゥー等を露出した状態での試合参加は不可とする。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う。※着用は競技規則に準じる。