

# 静岡市バスケットボール協会 クラブ部門競技規則

## (会員資格)

- 第1条 1. 平成17年4月1日現在 静岡市内に居住及び勤務している16歳以上の社会人（単位制・定時制高校の場合は16才以上で学校にバスケットボール部がない者に限る）、又は学連に加盟していない大学生、専門学校生又は日本リーグに登録していない者に限る。
2. 登録はチーム単位とし、1チームの登録料は1年間2,000円とする。

## (選手登録)

- 第2条 1. 各チーム選手名登録をし、登録した者は当協会が主催する大会に参加することができる。（登録人数に制限なし）
2. 選手の追加登録・抹消は、リーグ戦以外の大会についてはいつでも行なうことができる。但し試合当日に登録をしても出場することはできない。
- a 大会開始初日の2週間前迄に所定の用紙を提出すること。
3. リーグ戦開催中についての選手の追加登録・抹消は所定の書式に記載し、登録変更可能日に提出すること。
4. 外国人（日本国籍を持たない者）の登録についての制限はなし。  
（但しオンコート2人）
5. 選手の登録違反については次の通り。
- a 違反が発覚した場合は、チームに罰金10,000円を科し、その選手は当該大会への出場を停止する。
- b 違反が発覚した試合は没収試合とし、その後の対応については大会役員が協議する。

## (競技規則)

- 第3条 1. 日本バスケットボール協会発行の日本バスケットボール競技規則（2005～2006）を遵守すること。
2. 内容が異なる場合は当部門競技規則を優先する。
3. 外国人（日本国籍を持たない者）のオンコートの人数は2人とする。
4. a 2005年度はルール変更に伴い新ルールを採用する。  
b 女子の使用ボールは6号とする。
5. a 会場設備保護のため、ゴールリングがダンクシュート対応のばね式以外での設備で、ダンクシュート及び類似行為（危険回避以外にリングにつかまる等）を行うことを禁止する。  
b 同項a. に対する罰則は、  
試合中の場合は、その行為を行なった選手にテクニカルファールと退場を宣し得点は認めず、相手チームに2個のフリースローを与える。  
シューターはゲームキャプテンが任命する。  
また、その行為を行なった選手は今後一切の試合への参加を認めないものとする。（次年度以降も含む。）  
c 試合開始前の練習の場合は、コーチのテクニカルファールを宣し、その後の処理

は日本バスケットボール競技規則に準ずる。

- d 試合中と同様に、その選手の今後一切の試合への参加を認めないものとする。
- e 同項 a. に対する器物破損の罰則は、  
試合中の場合その試合は没収試合とし、相手チームの20対0で勝ちとする。  
又、破損した器物の弁償代、相手チームへの迷惑料、当日試合を予定していたチームへの迷惑料、及び理事会への迷惑料を支払う。

(試合開始時間)

- 第4条 1. a 試合は10分ピリオドを4回行なう。  
b 第1ピリオドと第2ピリオドの間、第3ピリオドと第4ピリオドの間にそれぞれ2分のインターバルをおく。  
c ハーフタイムは10分とする
2. 同点の場合、後半終了後2分間の休憩の後、2分間（ローカルルール）の延長戦を行う。勝敗が決まるまで繰り返す。  
※リーグ戦は延長なし。
3. 同条1. 2項については原則として行なう。

(ユニフォーム)

- 第5条 1. a 色・デザイン共に全員が上下揃っていること。違ったユニフォームでコート内に入ることは認めない。  
b 各チームは濃淡両方のユニフォームを所持すること。ただしこの場合、淡色は白とする。
2. a 前項 a の規定に反して、審判の注意にも関わらず、試合開始あるいは選手交代時にコートに入った場合は、テクニカルファールを科し、その選手はコートに入れない。  
b ユニフォームの濃淡を間違えた場合、そのチームは棄権とする。  
c 同項 b の規定による罰則は第9条2項 a に定める。

(試合開始)

- 第6条 1. 予定された試合開始時刻または前試合終了10分後のどちらか遅い方の時刻（第1試合の場合は、予定された試合開始時刻）に、コートにおいて5人の選手がユニフォームを着用していること。
2. 同条1項の要件を充たしていないチームは、棄権したものとみなす。
3. 同条2項の規定による罰則は、第9条2項 a に定める。
4. 試合開始時点で、ベンチには登録した監督・コーチ等・選手以外入らないこと。
5. 同条4項に違反した場合、初回5,000円の罰金とし、2回目以降回数が増すごとに5,000円の罰金を上乗せする。

(試合の没収)

- 第7条 1. 次の場合、そのチームは試合を没収される。  
a 主審が試合を進めたのに、なおプレーすることを拒んだ。  
b 試合の進行を妨げる行為をした。
2. 同条1項によって試合が没収された場合、試合を没収されなかったチームが20対0で勝ちとする。

(試合の途中終了)

- 第8条 1. 試合中、1チームの選手が1人になった場合、その試合は終了し、相手チームの勝ち

- とする。
2. 勝ちとなったチームのそれまでの得点が多ければ、その得点そのまま試合の得点となる。そうでない場合は2対0とする。

(棄権)

第9条

1. 試合棄権は絶対に認めない。
2.
  - a 第5条2項b、第6条2項及び前項の規定に反し試合を棄権した場合は、  
30,000円を罰金とし、以下のとおり分配する。  
相手チーム 5,000円      大会本部 20,000円  
審判 1,500円×2名      オフィシャル 2,000円

(審判)

第10条

1.
  - a チーム帯同審判は1チーム2名以上登録し、うち1名は日本・県公認審判員とする。公認審判員不在のチームは、静岡県審判認定で了承を得た者を2名登録すること。
  - b 審判はチームで登録した者が行なう。
  - c 登録審判ができない場合は試合の3日前までに本部へ連絡すること。  
但し、代替りの審判(県公認審判員以上の資格がある者に限る)は自チームで見つけること。
2. 審判の仕事を円滑に行うことができないチームは、当協会への登録を取り消す場合がある。
3. 審判ができない場合、そのチームは、初回5,000円の罰金とし、2回目以降回数が増すごとに5,000円の罰金を上乗せする。

(オフィシャル)

第11条

1.
  - a オフィシャル担当チームは、その試合のオフィシャルを責任持って行うこと。
  - b スコアラーはその試合のテーブルオフィシャル全てに責任を持つこと。
  - c オフィシャルを交替する場合は、試合当日の3日前までに本部へ連絡すること。  
但し、代替りのオフィシャルは自チームで見つけること。
  - d オフィシャルは、試合開始時刻の5分前までに、着席すること。
2. オフィシャルの仕事を円滑に行なうことができないチームは、当協会への登録を取り消す場合がある。
3. 同条1項に対する罰則は初回5,000円の罰金とし、2回目以降回数が増すごとに5,000円の上乗せをする。

(コート設営・片づけ)

第12条

1.
  - a コートの設営は当日試合第1～第3試合のチームが、各3名以上出席し担当すること。
  - b コートの設営は、試合開始予定時刻の10分前までに完了すること。
2. コートの片付けは、最終試合のチーム及びオフィシャルチームの全員が協力し、体育館使用終了時間までに終了すること。
3. 同条1項aの要件を充たしていない場合、その担当チームは初回5,000円の罰金とし、2回目以降回数が増すごとに5,000円の上乗せをする。

(暴力行為)

第13条

1. 試合中又は会場内で、ルールでは裁ききれない暴言・暴力行為等があった場合、本部

- において被害者・加害者のチーム代表者を呼び協議の上、厳重な処分とする。
2. 本部は前項における加害者たる選手あるいはチームの、試合への出場停止（1試合～永久まで）宣言することができる。

（報酬）

- 第14条
1. トーナメント方式による第1試合の審判オフィシャル手当は次の通りとする。  
審 判 500円/1人  
オフィシャル 500円/1チーム（3名）

（その他）

- 第15条
1. 各自スポーツ保険に加入すること。
  2. 社会人としての常識を持って行動すること。
    - a 体育館使用に関しては常識を持って行動すること。
    - b 体育館で使用するシューズと下足とを区別する。
    - c 飲食・喫煙は決められた場所で行なうこと。
    - d ゴミは持ち帰ること。
  3. e 駐車は決められた場所以外止めないこと。  
前項a～eの規定に反した選手・監督・コーチ及びチーム関係者（応援者）は、今後一切の登録及び試合への参加を認めないものとする。

（付則）

- 第16条
1. この規則は平成17年4月1日から施行する。
  2. この規則は毎年度末に見直すこととする。

(別紙)

## 2005～バスケットボール競技規則 <主な変更点>

### ■ プレイに関する規定

#### ① ゲームの開始

- ・ 第1ピリオドのみセンター・サークルでの、ジャンプ・ボールを行う。
- ・ 第1, 2ピリオド(前半)は相手チーム・ベンチ側のバスケットに向かって攻撃する。
- ・ 第2ピリオド以降は、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスローインで開始する。  
\* 第2ピリオド終了時に、ポゼッション・アローの向きを変えておく。

#### ② 交代

- ・ ヴァイオレイションやファウルなど、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたときは、どちらのチームも交代することができる。
- ・ チャージド・タイムアウトの間に交代する場合は、交代要員がスコア・キーパーに申し出るだけでよい。
- ・ ベンチに退くプレイヤーは、コートはどこからでも、直接チーム・ベンチにもどってよい。

#### ③ 3秒ルール

- ・ ボールがフロント・コート内でチーム・コントロールされているときだけに適用される。

#### ④ 8秒ルール

- ・ アウト・オブ・バウンズ、ジャンプ・ボール・シチュエーション、ダブル・ファウルなどが起こった結果、それまでボール・コントロールしていたチームに引き続きバック・コートでボールが与えらるとき、8秒は継続して数えられる。  
\* 審判は残りの時間を両チームに伝える。

#### ⑤ 24秒ルール

- ・ ジャンプ・ボール・シチュエーション、ダブル・ファウルなどが起こった結果、それまでボール・コントロールしていたチームに引き続きボールが与えらるとき、24秒は継続して数えられる。
- ・ ショットのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴ったとき。  
A ボールがリングに触れた場合はヴァイオレイションにならず、ゲームはそのまま続けられる。  
B ボールがリングに触れない場合(エアボール)でも、相手チームのプレイヤーが明らかに直接コントロールすることができる場合は、ヴァイオレイションを宣さずにゲームをそのまま続けてもよい。  
\* ボールが床に触れたり、ショットをしたチームのプレイヤーとボールを競り合ったりしたときは、24秒のヴァイオレイションとなる。

#### ⑥ テクニカル・ファウルの罰則

- ・ 相手チームに2個のフリースローと、センター・ラインからのスロー・インが与えられる。  
\* このときのフリースロー・シューターはコーチが決める。

① 主審の任務

- ・ 第1、3ピリオド開始の3分前、1分30秒前、30秒前に笛を吹いて知らせる。
- ・ 第2、4及び各延長時限の開始30秒前に笛を吹いて知らせる。
- ・ 第1ピリオド開始のジャンプ・ボールのトス・アップをする。(笛をくわえておく)
- ・ 第2ピリオド以降の開始時に、スロー・インするプレイヤーにボールを与える。
  - \* 副審は、スロー・インするチームのフロント・コートのフリースロー・ラインの延長線上に位置する。
- ・ プレイヤーの5回目のファウルを、笛を吹いて知らせる。
- ・ チャージド・タイム・アウトがこれ以上認められないことを、コーチに伝える。

② フリースロー

- ・ リード・オフィシャルは、すべてのフリースローのボールをフリースロー・シューターに与える。
  - \* ボールを与えた後は、エンド・ラインの外で、制限区域を区画するラインの延長線上をまたいで立つ。
  - \* トレイル・オフィシャルはフリースロー・ラインの延長線と3Pラインの交点に立つ。
- ・ テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル、ディスクォリファイング・ファウルの罰則によるフリースローは、ファウルを宣した相手の審判がリード・オフィシャルとなりフリースロー・シューターにボールを与える。

③ チャージド・タイムアウト

- ・ チャージド・タイムアウトの間、二人の審判はそれぞれフリースロー・ラインの延長線上をまたいで立ち、自分に近い方のチーム・ベンチとテーブル・オフィシャルズを見守る。
  - \* 交代があった場合、テーブル・オフィシャルズと審判は交代の合図をしない。
- ・ タイムキーパーは、50秒が経過したら合図器具をならし、審判も笛を鳴らし、プレイヤーがコートに戻るように促す。60秒が経過したらタイムキーパーは再び合図をする。
  - \* 2回目の合図があるまでは試合を再開しない。

④ ファウルの後の位置の交換

- ・ トレイル・オフィシャルがディフェンシヴ・ファウルを取り上げたときは、審判は位置の交換を行わない。

⑤ スコアシートの記入

- ・ 第1、3ピリオドのチャージド・タイムアウト、ランニング・スコア、チームファウル欄は赤で記入する。
- ・ スターターの5人の×印を赤丸で囲む。