

# 2024神奈川県バスケットボール協会U12 部会横須賀支部 リーグ戦交流大会

- 1、主 旨** バスケットボール競技に触れ、スポーツとバスケットボールの魅力を感じ取り、好きになりこの競技に取り組むことで、U12 世代の健全な心身の成長の一助とすることを目的とする。
- 2、内 容** 年間通して勝敗は参考とするリーグ戦を行い、より多くバスケットボールの試合を経験する。また多くのチームと対戦する機会をつくり交流の場を広げる。普及の観点から試合を多く経験してもらうことで、チーム、プレイヤーの裾野を拡大する。
- 3、主 催** (一社)神奈川県バスケットボール協会
- 4、主 管** (一社)神奈川県バスケットボール協会 U12部会横須賀支部/横須賀ミニバスケットボール連盟
- 5、後 援** 株式会社モルテン、株式会社フォトシュート、株式会社朝日新聞社、中川スポーツ

## 6、期日・会場

期日：2024年5月～2025年2月の土日祝日

(5～6月、9～10月、1～2月 を目安に横浜南部交流含め、合計6～8試合)

会場：メインアリーナ、サブアリーナ、北体育会館、西体育会館、潮風アリーナ、横須賀及び近隣地区の小中学校体育館。また横浜公共施設及び近隣小学校体育館。

## 7、大会ルール

JBA発行の「2024 バスケットボール競技規則(ルールブック)」に統合されましたので、こちらに準ずるものとします。JBA 公式ホームページよりダウンロードが可能ですので、ご確認ください。

\*ミニバスケットボール対象ルールについて主なものは次の通りです。

- 1) 競技時間**
  - ・6分－(1分)－6分－(5分)－6分－(1分)－6分
  - ・但しオープンエントリーチームに絡む試合については対戦チームと協議の上5分ゲームに変更ができる。(インターバルについては変更なし)
  - ・新人戦、U10交歓大会を導入した場合、試合時間及び形式(ハーフゲーム等)の変更あり。
- 2) 出場**
  - ・登録競技者数が10人以上のチームは、10人未満で大会エントリーすることはできない。
  - ・10人以上で大会エントリーしたチームが、大会当日に10人未満のプレイヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。
  - ・8人または9人で大会エントリーしたチームが、大会当日にエントリー数に満たない人数のプレイヤーしか試合に出場できなかった場合、試合は不成立とする。
- 3) 選手交代**
  - ・第1クォーターから第3クォーターまでの間は、プレーのインターバルとハーフタイムのときのみ交代することができる。

・第4クォーターは、次のときにどちらのチームもプレーヤーを交代させることができる。

- ◆ タイムアウトがあったとき
- ◆ 審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
- ◆ ファウルの後、審判がテーブル・オフィシャルに伝達を終えたとき
- ◆ 最後のフリースローが成功したとき

#### 4) タイムアウト

・各クォーターに1回ずつ、45秒間のタイムアウトをとることができる。

#### 5) 24秒ルール(ショットクロック)

- ・ボールを保持するオフェンスチームは**24秒**以内にシュートを打たなくてはならない。
- ・ボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき、ショットクロックを**14秒**にリセットする。(14秒リセット採用)

#### 6) ユニフォーム

- ・シャツとパンツは同じ主となる色でなければならない。
- ・次のものは身に着けても差し支えない。
  - 十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具
  - 腕や足のコンプレッションスリーブ
  - ヘッドギア

\* 顔の一部(目・鼻・唇等)あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤーあるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。また顔や首に開閉部を持たず、表面に突起物があってはならない。

- 膝の装具
- 負傷した鼻のプロテクター(硬い素材でつくられたものを含む)
- 無色透明なマウスガード
- 眼鏡(他のプレーヤーに危険が及ばないもの)
- リストバンドやヘッドギア(最大10cmの幅で、繊維素材のもの)
- 腕や肩、足などのテーピング
- 足首の装具

\* ユニフォームが不足の場合、類似した物の使用について相手チームの了承を得て、TO・審判へ報告する。

#### 7) 人数

- ・全試合20名まで登録できる。
- ・ベンチスタッフも、全試合4名までベンチ入りできる。

#### 8) その他

- ・マンツーマンディフェンスの基準規則に則って行う。  
(日本バスケットボール協会 HP 参照) [http://www.japanbasketball.jp/players\\_development](http://www.japanbasketball.jp/players_development)
- \* 競技場が可能な場合、スリーポイントを適用する。

## 8、大会参加資格及び参加の可否

### 1) チーム

①参加チームは、横須賀ミニバスケットボール連盟(公益財団法人日本バスケットボール協会(以下、「JBA」という)および一般社団法人神奈川県バスケットボール協会)にチーム加盟をする。

\* 本連盟の行事を最優先する。

\* 一般社団法人神奈川県バスケットボール協会U12部会運営細則に準ずる。

### ②大会エントリー

事前配布された「リーグ戦交流大会 参加申込書」に必要事項を記入し、競技:板垣に提出。

各種調査資料として「リーグ戦交流大会 調査表」に必要事項を記入し、競技:板垣に提出。

### 2) 選手

選手の個人登録は、横須賀ミニバスケットボール連盟に登録していることが必須であり、公益財団法人日本バスケットボール協会:JBA への登録手続きを完了させることとする。

\* 新規の未登録競技者は各チームの責任においてリーグ戦に参加できる。

\* 移籍競技者は移籍承認、登録が完了次第リーグ戦に参加可能とする。

### 3) 指導者

大会エントリーに必要なコーチライセンス(JBA 公認コーチ)E級以上取得の指導者が必ずベンチ入りすること。

\* ベンチで指揮を執る指導者は、コーチライセンス(JBA公認コーチ)E級以上取得者とする。

\* 試合中は、登録証を必ず携帯すること。

\* 大会割り当てについて、公認コーチE級ライセンス以上取得の指導者は、帯同マンツーマンコミッショナーとして活動する。

### 4) 帯同審判

・大会参加チームは、必ず審判ライセンス(JBA公認)E級以上の取得者が登録されていること。

・また、大会中の割り当てについて帯同審判員として活動する。

## 9、試合方法

1) 男女共に競技委員会の責任抽選組み合わせにより各チーム6~8試合を予定する。

\* 公共施設、社会情勢の都合により試合数、試合内容、日程の変更の可能性があります。

\* 大会日程、会場確定次第(1~2か月前目安)に大会内容等を案内します。

## 10、大会実施可否

以下の状況になった時、大会中止を検討する。

1) 不測の事態が生じた場合。

## 11、大会参加費 1チーム 15,000円

## 12、オープン参加について

大会参加申し込み時に選手が8人未満、大会参加の希望があるチームを対象に参加し、試合を行う。

\* 競技 板垣まで、メールにて必要事項を記入して申し込む。

### 1) チーム構成

①登録選手が5人以上8人未満のチームは原則として単独チームで参加する。

②登録選手が5人未満のチームは、単独チームで参加できないため、合同チームで参加ができる。

③その他、条件を満たせないチームは、競技委員会に申し出て、競技委員会と検討調整をする。

## 2) 試合方法

- ①大会途中で登録選手が8人以上になっても、大会終了まで参加方法は変更することはできない。
- ②合同チームで参加した場合、大会途中での相手チームの変更はできない
- ③大会ルールに準じて行う。競技時間については、両チーム相談の上5分もしくは6分ゲームを選択できる。
- ④帯同審判・テーブル・オフィシャル、マンツーマンコミッショナーは、通常参加チームと同じように割り当てます。

## 13、その他

- ・「チーム表示」を持参する(各チームで試合前に得点版への貼り付け、取り外しを行ってください)。
- ・競技場内での選手のユニフォームの着替えは禁止です。
- ・会場の使用に留意し、火気、清潔、整頓に注意して下さい。
- ・ベンチ及び応援席では、マスクを外して大声での指示や応援、うちわ等を叩いて応援することはしないで下さい。
- ・市の体育館において、「競技場内でのスリッパ使用は禁止」となっておりますので、競技場内で応援をする場合は、各自、必ず室内履きをご準備下さい。なお、室内履きの基準については、各体育館へお問い合わせください。
- ・選手は保護者の同意を得て参加すること。コーチはチームの指導監督にあたるが選手の保護者が同伴することが望ましい。
- ・参加者は全員スポーツ障害保険に加入しておくこと。

## 14、問い合わせ [y-info@yokosukamini.net](mailto:y-info@yokosukamini.net)

競技関係(学校行事、会場)	宮 澤
審判関係(帯同審判、講習会)	鴨 崎
技術関係(コミッショナー)	宮 出
総務関係(選手登録、その他)	菅 田