



2022 FIBA バスケットボール競技規則 変更点サマリー 20230208

JBA 審判 Gr
JBA 競技運営 Gr

本資料は 2022 年 4 月に FIBA により示された「FIBA Official Basketball Rules Changes 2022 -Version 1.0」での変更点を要約したものです。競技規則の変更点は赤字で記載しています。

<本変更点の国内適用時期>

- ① トップリーグ（B1、B2、B3、Wリーグ）においては、原則、2022-23 シーズンから適用。ただし、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」に関しては 2023-24 からの適用とする。
- ② 2022 年度天皇杯・皇后杯における別添資料 F「ヘッドコーチ・チャレンジ」、第9条「ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了」については、IRS 導入の時期を含め可否を検討。その他の変更点については原則、天皇杯・皇后杯において適用。
- ③ その他国内競技会においては、2023 年 4 月 1 日から適用。

参照：

FIBA Documents Library

<http://www.fiba.basketball/documents>

1. 第4条 チーム

<変更点の概要>

ユニフォームに記載する番号の大きさと、広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔に関する変更です。背面の番号の高さは 20cm 以上から 16cm 以上に、前面の番号の高さは 10cm 以上から 8cm 以上に、また広告や商標、ロゴマーク等をつける場合に番号から離す間隔は 5cm 以上から 4cm 以上に、それぞれ変更となります。

【条文 4-3-2】

各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。

番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：

- ・背面の番号の高さは 16cm 以上とする。
- ・前面の番号の高さは 8cm 以上とする。
- ・番号の幅は 2cm 以上とする。
- ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。

【補足】同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。

- ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
- ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 4cm 以上離れていなければならない。

【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。

2. 第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム、第 10 条 ボールのステータス、第 34 条 パーソナルファウル

<変更点の概要>

クォーターもしくはオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合の取り扱いに関する変更です。

審判はそのファウルが競技時間内に起きたかどうかを判断することがルール化され、ファウルと競技時間の終わりに前後が存在することが前提となります。

したがって、審判が「ファウルは競技時間の終了より先に起きた」と判断した場合、たとえ短い時間でも競技時間が残っている必要があり、試合はゲームクロックに少なくとも 0.1 秒以上を表示して再開されます。これに伴い、プレーのインターバルが始まる前にゲームクロックに 0.0 秒を表示した状態で、誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローを行うことはなくなります。

審判が「ファウルは競技時間が終了した後で起きた」と判断した場合、そのファウルはアンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、後に続くクォーターやオーバータイムがない限り、競技時間の終了後に起きたものとして、なかったものとみなされます。

【条文 8-8】

各クォーターやオーバータイムの終了間際にファウルが宣せられた場合、審判は残りの競技時間を決定する。ゲームクロックには最低でも 0.1 秒が表示される。

【条文 10-4】

次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：

- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - 審判が笛を鳴らしたとき。
 - クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外の規則の違反（ファウルやバイオレーション）に対して審判が笛を鳴らしたとき。
- ・シューターがゴールのためにひと続きの動作を始めてから、相手プレーヤー、もしくは相手のチームベンチに座ることを許された人物がファウルを宣せられ、シューターがそのひと続きの動作でショットを完了する場合に、シューターがゴールのためにボールをコントロールしているとき。

審判が笛を鳴らした後で、明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）が起こされた場合、この条項は当てはまらず、得点も認められない。

【条文 34-2-2】

シューターがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：

- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに 1 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがツーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2 本のフリースローが与えられる。
- ・そのショットがスリーポイントゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3 本のフリースローが与えられる。
- ・~~ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず 2 本または 3 本のフリースローが与えられる。（削除）~~

3. 第9条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

<変更点の概要>

チームが攻撃するバスケットと、ゲーム開始前のウォーミングアップを行うバスケットに関する変更です。スコアラーズテーブルからコートに向かって左側のバスケットは相手チームのバスケットとなり、自チームは前半そちらのバスケットを攻撃することになります。またゲーム開始前のウォームアップを自チームのチームベンチ前のハーフコートで行うこととなります。

【条文 9-4】

全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）は、スコアラーズテーブルからコートに向かって：

- ・スコアラーズテーブルの左側を自チームのチームベンチとし、
- ・ゲーム前のウォームアップを自チームのチームベンチの前のハーフコートで行う。

【補足】前半は自チームのチームベンチの前のバスケットを相手チームのバスケットとして攻撃を行う。

しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとゲーム前のウォームアップを行うハーフコートを交換することができる。

4. 第12条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

<変更点の概要>

ゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローが示す方向に関する変更です。

これまではゲーム開始のジャンプボールの後でオルタネイティングポゼッションアローがどちらのチームを示すかは、いずれかのプレイヤーがコート上で最初にライブのボールをコントロールするまでは確定しないルールでした。例えばジャンパーに弾かれたボールが誰にもコントロールされないまま直接アウトオブバウンズになったとき、その後のスローインの時点で実際にはボールはスローインを行うプレイヤーによってコントロールされているにも関わらず、ポゼッションアローの向きはその時点では確定しないなど、いくつかのケースでは複雑なルールでした。

今回の変更により、ゲーム開始のジャンプボールの後でのポゼッションアローは、コート上でコントロールがあったかどうかに関わらず、ライブのボールを最初にコントロールしたチームの相手チームの方向を示されることとなります。これにより、先の例ではアウトオブバウンズの後でスローインを行うプレイヤーにボールが与えられた時点でポゼッションアローの向きが定まることとなり、誤った方向を示してしまうなどのミスを回避することにつながる変更となっています。

【条文 12-6-2】

ジャンプボールのあと、最初のライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得る。

【補足】最初のライブのボールのチームコントロールは必ずしもコート上である必要はない。

5. 第34条 パーソナルファウル、第37条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態で、スローインを行うプレイヤーの手からボールが離れる前に起きたディフェンスファウルに関する変更です。

これまではアンスポーツマンライクファウルが宣せられていましたが、今回の変更によりパーソナルファウルとして扱う事となり、その罰則として1本のフリースローがファウルをされたプレイヤーに与えられ、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からファウルをされたチームのスローインで再開されることとなります。これに伴い、アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）は5つから4つに減ることとなります。

今回の変更によって、ファウルを宣せられた接触そのものはスポーツマンらしくない接触ではないにも関わらず、自動的にアンスポーツマンライクファウルを宣することとなっていたこれまでのルールに対して、罰則が緩和されます。しかし、同じ状況であっても、接触そのものが過度に激しいものなど、他のクライテリアに照らしてアンスポーツマンライクファウルに該当する接触に対しては、これまで通りアンスポーツマンライクファウルが宣されます。

【条文 34-1-2】

スローインファウルとは、第 4 クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示していて、アウトオブバウンズからのスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレイヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレイヤーが相手プレイヤーに起こすパーソナルファウルである。

【条文 34-2-3】

スローインファウルが宣せられた場合：

・ファウルをしたチームがすでにチームファウルのペナルティシチュエーションかどうかにかかわらず、ファウルをされたプレイヤーはフリースローを 1 本のみ与えられる。ゲームはファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからファウルをされたチームのスローインで再開される。

【条文 37-1-1】

~~・第 4 クォーター、各オーバータイムで、ゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、ボールをアウトオブバウンズからスローインをするときに、まだボールが審判あるいはスローインをするプレイヤーの手にあるときに、コート上のディフェンスのプレイヤーが相手に起こしたファウル。（削除）~~

6. 第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

<変更点の概要>

アンスポーツマンライクファウルのクライテリア（判定基準項目）の 1 つである「クリアパスプレイヤー」に関する変更です。相手チームのバスケットに向かって進行しているプレイヤーに向かってパスされたボールが空中にある状況において、ファウルがなければそのボールを本来コントロールできた状況など、実際はアンスポーツマンライクファウルに該当すると判断できるものを条件として追加することになり、その判定がゲームの中でより受け入れられやすいように変更されます。

【条文 37-1-1】

アンスポーツマンライクファウルは、プレイヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：
(中略)

・以下のいずれかの状況で、相手チームのバスケットに向かって進行しているプレイヤーと**そのバスケットとの間に**、進行しているプレイヤーの相手プレイヤーが全くいない状況で、進行しているプレイヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これはオフENSEのプレイヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。

- 進行しているプレイヤーがボールをコントロールしている状況、もしくは
- 進行しているプレイヤーがボールをコントロールしようとしている状況、もしくは
- 進行しているプレイヤーへのパスのボールが放たれている状況。

【補足】パスされ空中にあるボールは、ファウルがなければ、進行しているプレーヤーによってコントロールされることが想定できる場合

【補足】「相手チームのプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）を指す。また「相手チームのバスケットとの間」には、バスケットの真下は含まれない。

7. 第 42 条 特別な処置をする場合

<変更点の概要>

条文 F3-3 におけるルール変更に基づき、審判は暴力行為、または暴力行為が起きた可能性があると判断した場合、IRS レビューを行うためにゲームを止める権限があります。一方で、それらの行為が起きた時点ではゲームが止められず、その後暴力行為が起きた可能性があるとして、審判がゲームを止めて IRS レビューを行った際に競技規則第 42 条の内容に沿って罰則の処置を行うことになり、競技規則内の整合性を保つために以下の部分が追記されました。（具体的な処置に関しては競技規則第 42 条をご参照ください）

【条文 42-1】 定義

規則の違反（ファウルやバイオレーション）の後でゲームクロックが止められている間に、新たに別の事象が起きてファウルやバイオレーションが宣せられたり、ゲームクロックが止められる前に起きていた事象に対してファウルやバイオレーションが宣せられたりした場合は、特別な処置をする。

8-1. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務 / 第 49 条 タイマー：任務

<変更点の概要>

テーブルオフィシャルの業務に関する変更です。

2020 年版の競技規則の変更で、テーブルオフィシャルズの間での業務負担を分散するために、スコアラーの任務の一部がタイマーに移されました。その際にあわせて移されなければならなかった「プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときに速やかに審判に知らせる」ことが抜けていたため、今回の変更でスコアラーの業務から削除され、タイマーの業務として追加されます。

【条文 48-1】 スコアラー

スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：

（中略）

- ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。（削除）
- また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。

【条文 49-1】 タイマー

- ・いずれかのプレーヤーが 5 個のファウルを宣せられたとき、速やかに審判に知らせる。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

【条文 49-1】 タイマー

- ・タイムアウトの合図をする。チームがタイムアウトを請求しているとき、タイムアウトが認められる時機であることを審判に知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラーが行う。

8-2. 第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

<変更点の概要>

「ヘッドコーチチャレンジ」の導入に伴い、任務が追加されます。

「ヘッドコーチチャレンジ」の具体的なルールについては下記「F4 ヘッドコーチチャレンジ」をご参照ください。

【条文 48-1】

スコアラーは、スコアシートを用意して次のことを記録する：

(中略)

- ・認められたヘッドコーチチャレンジ。ヘッドコーチが誤って 2 回目のチャレンジを請求したときは、速やかに近くにいる審判に知らせなければならない。

9. 別添資料 A 審判のシグナル

a) イリーガルシリンダー

<変更点の概要>

審判がシリンダーの概念に基づくファウルを宣した際に示す新たなイリーガルシリンダーのシグナルが追加されます。



手のひらを開いた状態で両腕を垂直に下げて上げる

b) ゴールテンディング/インタフェアレンス

<変更点の概要>

審判がゴールテンディング/インタフェアレンスのバイオレーションを宣した際に示す新たなシグナルが追加されます。



伸ばした人差し指を円を作ったもう一方の手の上で回転させる

c) ヘッドコーチチャレンジ

<変更点の概要>

ヘッドコーチがチャレンジを申請する際に示す新たなシグナルが追加されます。各ヘッドコーチはゲーム中 1 度しかチャレンジを請求することができないため、この独特なシグナルを明確に示すことが必要となります。



ヘッドコーチはルールに沿って起きた事象について IRS レビュー請求をする場合、最も近くにいる審判にシグナルを明確に示さなければなりません。



クルーチーフはヘッドコーチのチャレンジを確認し、ルールに沿ってシグナルを示します。

10. 別添資料 B スコアシート

<変更点の概要>

スコアシートのレイアウトに関する変更です。

新たなスコアシートでは、各チームのタイムアウトやチームファウルを記録する箇所に変更があるほか、ヘッドコーチによるチャレンジの請求を記録する箇所が追加されます。

※ヘッドコーチチャレンジは IRS 設備がある場合のみに適用されるため、トップリーグを除き、国内のスコアシートの変更は必要ありません。





JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

6F KORAKU-KAJIMA BUILDING, 1-7-27 KORAKU, BUNKYO-KU, TOKYO 112-0004 JAPAN
 TEL: +81-3-4415-2020 FAX: +81-3-4415-2021 WEB: <http://www.japanbasketball.jp/>

a) タイムアウト

【別添資料 B-7-1】

認められたタイムアウトは、スコアシート上のチーム名の下にある所定の欄（前半は H1 の横、後半は H2 の横、オーバータイムは OT の横）に、タイムアウトが認められた時点での各クォーターまたはオーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

【別添資料 B-7-2】

各ハーフ、各オーバータイムに使用しなかった枠には 2 本の横線を引く。第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2 : 00 を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に 2 本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、
 「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入する。
 それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

Time-outs		Team fouls				
H1	7	Q1	X	X	X	X
H2	9 10	Q2	X	X	X	X
OT		Q3	X	X	X	4
		HCC	Q4	9		

Player no.	Players	No.	Pos.	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F	5	X	P				
002	JONES, M	8	X	P	P			
003	SMITH, E	9	X	P	U	P	P	
004	FRANK, Y	12	X	T	U	GO		
010	NANCE, L	18	X	P	U			
012	KING, H (CAP)	22	X	P				
014	WONG, P	24						
015	RUSH, S	25	X	P	P			
021	MARTINEZ, M	33	X	T	P	U	GO	
022	SANCHES, N	42	X	P	P	U	P	U
024	MANOS, K	55	X	P	D			

Head coach	788	LOOR, A			
First assistant coach	555	MONTA, B			

b) チームファウル

【別添資料 B-9-1】

各クォーター（Q1、Q2、Q3、Q4）のチームファウルを記録するために、スコアシート上（チーム名の下でプレーヤーの氏名の上）に 4 つの枠がある。

c) ヘッドコーチチャレンジ

【別添資料 B-13-1】

インスタントリプレーシステムが使用されるゲームでは、それぞれのチームは一度だけヘッドコーチチャレンジ（HCC）を認められる。HCC が認められた場合、スコアシート上のチーム名の下に HCC の横の枠に記入する。スコアラーは、左側の枠にクォーターもしくはオーバータイム（Q1、Q2、Q3、Q4、OT）を記入し、右側の枠には HCC が認められた時点での各クォーターまたはオーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

※「ヘッドコーチチャレンジ」に関する新たなインスタントリプレーシステムの規則は別添資料 F.4 をご参照ください。

11. 別添資料 F インスタントリプレーシステム I

<変更点の概要>

IRS レビューは多くの場合、レビューを行うことができる事象が起きたことで、ボールがデッドになり、ゲームクロックが止められてからゲームが再開されるまでの間に行われます。しかしながら、以下の状況においては、通常はそのままゲームが止まらずに継続されますが、審判はレビューを行うために直ちにゲームを止める権限を持ちます。

- ・成功した**フィールド**ゴールで認められる得点が 2 点か 3 点か。
- ・成功した**フィールド**ゴールのショットのボールがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうか。
- ・暴力行為もしくは暴力行為が起きた可能性があるとして審判が判断した場合。

【別添資料 F-1】 定義

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

【別添資料 F-2-1】 手順

審判はこの別添資料に記載されている制限の範囲内で、**クルーチーフ**がスコアシートにサインするまで IRS を**使用することが許可されている**。

【別添資料 F-2-2】

レビューは、レビューを行う状況が起きたあと、審判がいずれかの理由でゲームを止めたときに行われる。

【別添資料 F-2-3】

IRS の使用にあたっては次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定についてレビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナー（**同席している場合**）から全ての情報を収集したあと、**クルーチーフ**はできる限り速やかに**レビューを始める**。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアがレビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・レビューは、タイムアウトや交代が行われる前、**プレーのインターバルが始まる前**、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・**審判が、レビューが必要だと判断したときにタイムアウトが始まっていたり、交代が行われていたりした場合、タイムアウトや交代は最終的な判定が示されるまで取り消される。**
- ・**最終的な判定が示されたあと、いずれのヘッドコーチもタイムアウトを請求したり、取り下げたりすることができ、いずれのプレーヤーも交代を申し出ることができる。**
- ・レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判がレビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。

【別添資料 F-3-1】 ルール

ゲーム中の次の状況でレビューを行うことができる：

クォーターもしくはオーバータイムの終了時で：

・成功したゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか：

- シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。
- ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。
- 8秒のバイオレーションが起こったとき。
- クォーターやオーバータイムの終了より先にファウルが起こったとき。

IRS の判定が示されたあと、そのクォーターもしくはオーバータイムの残りの競技時間が修正された場合にはその競技時間が終了するまで、プレーのインターバルは始まらない。

【別添資料 F-3-2】

第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき。

・成功したゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴る前に放たれていたかどうか。

- 審判は、成功したゴールがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・ファウルがショットの状況から離れた場所で起きたとき

- ゲームクロックもしくはショットクロックが終了しているかどうか
- シューターの相手チームのプレーヤーがファウルをしたとき、ショットの動作（アウトオブシューティング）が始まっていたかどうか
- シューターのチームメイトがファウルをしたとき、ボールがまだシューターの手の中にあっただろうか

・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

レビューによって、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

- ボールが正当にバスケットに入った場合は、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスであったチームのスローインで再開される。
- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーションが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからそのチームのスローインで再開される。
- いずれのチームも速やかかつ明らかなボールのコントロールを得られていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

【別添資料 F-3-3】

ゲーム中のあらゆる時間帯で

・成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたか。

- 審判は、成功したゴールのショットが、ツーポイントエリアとスリーポイントエリアのどちらから放たれたかをレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、ゴールのあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない、審判は

レビューが必要かどうかを判断しなければならない。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・成功しなかったゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

・パーソナルファウル、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がそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。

・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。

・正しいフリースローシューターを特定するため。

・あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象の間のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するため。

- 審判は、あらゆる暴力行為や暴力行為の可能性のある事象をレビューするために速やかにゲームを止めることができる。
- レビューは、暴力行為や暴力行為の可能性のある事象のあと、審判がいずれかの理由により最初にゲームを止めたときに行われなければならない。審判はレビューが必要かどうかを判断しなければならない。

12. 別添資料 F インスタントリプレーシステム II ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスが正しく宣せられなかった場合

<変更点の概要>

第4クォーターもしくはオーバータイムでゲームクロックに2:00が表示されたあと、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションを宣したとき、審判はIRSレビューを行うことができます。レビューによってバイオレーションが誤って宣せられていたことが明らかになった場合には、ゲームは以下のとおり再開されます：

- a. ボールが正当にバスケットに入っていた場合は、得点が認められ、エンドラインからディフェンスをしていたチームのスローイン
- b. バイオレーションが宣せられたあとで、いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールをコントロールしていた場合、そのチームのスローイン
- c. どちらのチームのプレーヤーも速やかかつ明らかにボールをコントロールしていなかった場合、ジャンプボールシチュエーション

【別添資料 F-3-2】

第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき。

(中略)

・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

レビューによって、ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが誤って宣せられていたと判断されたとき、バイオレーションが宣せられたあと、

- ボールが正当にバスケットに入った場合は、ゴールは認められ、ゲームはエンドラインからディフェンスであったチームのスローインで再開される。

- いずれかのチームのプレーヤーが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていた場合は、ゲームは誤ってバイオレーションが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからそのチームのスローインで再開される。

- いずれのチームも速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていなかった場合、ジャンプボールシチュエーションになる。

【補足】ここでの「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

13. 別添資料 F インスタントリプレーシステムⅢ ヘッドコーチチャレンジ

<変更点の概要>

IRS の導入されているゲームの重要な場面において、競技規則に沿ってヘッドコーチが IRS レビューを要請できることは、ゲームやその結果に良い影響をもたらすという意見に基づき、各ゲームで 1 度だけ、ヘッドコーチが審判に明確なシグナルを示すことで、IRS の適用ルールに沿っている場合のみ、要請が認められるようになります。

【別添資料 F-4-1】

インスタントリプレーシステムが使用される全てのゲームでは、ヘッドコーチは、最も近い審判に IRS を使用してゲームの状況をレビューし、審判の判定について確認することを依頼するヘッドコーチチャレンジを請求することができる。

【別添資料 F-4-2】

ヘッドコーチチャレンジには、次の手順が適用される：

- ・チャレンジが成功するかどうかにかかわらず、ヘッドコーチは 1 ゲームで 1 度だけヘッドコーチチャレンジを認められる。
- ・別添資料 F3 に規定されているゲームの状況のみがチャレンジの対象となる。
- ・別添資料 F.3 に規定されている時間帯の制限は適用しない。ヘッドコーチチャレンジはゲーム中のあらゆる時間帯で請求できる。

【補足】ここでの「時間帯の制限」は、クレーチーフが主導するレビューにおいて時間帯ごとに定められているレビューの可否の制限を指す。例えば、審判が主導するレビューの場合、「ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため」のレビューは、「第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 もしくはそれ以下が表示されているとき」のみ認められるが、ヘッドコーチはゲーム中のあらゆる時間帯において、この状況についてのチャレンジを請求することができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判と目で見えるようにコミュニケーションを確立し、はっきりとヘッドコーチチャレンジを依頼する。大きな声で英語で「チャレンジ」と言い、同時にヘッドコーチチャレンジシグナル（手で長方形を描く）を示す。請求は最終的なものであり、撤回することはできない。

・ヘッドコーチチャレンジの請求とそのレビューは、遅くとも判定の後で審判が最初にゲームを止めたときに行われなければならない。

・ゲームが中断せずに続いている場合、どちらのチームも不利な状況にならない限り、ヘッドコーチチャレンジの請求を認識したときに審判は速やかにゲームを止めることができる。

・ヘッドコーチは、最も近い審判にレビューを依頼するゲームの状況を示す。

・審判は 58 番のシグナルを使い、ヘッドコーチチャレンジが認められることをスコアラーに知らせる。

・レビューの間、プレーヤーはコート上に留まる。

・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と異なり、チャレンジを請求したチームの主張に沿ったものであった場合、最初の判定は覆される。

・レビューによって得られる判定が、コート上での判定と同様で、チャレンジを請求したチームの主張とは異なるものであった場合、最初の判定は維持される。

・審判はレビューの規則と同じ手順を使用する。

・審判が最終的な判定を伝達したあと、ゲームは他のレビューの後と同様に再開される。

14. 第 29/50 条 ショットクロック

<変更点の概要>

ショットのボールが空中にあるときに、オフenseのフロントコートのショットとは別の場所でディフェンスのプレーヤーによるファウルが起き、その後ボールがバスケットに入った場合、得点を認め、ゲームがオフenseのチームのスローインで再開されるときには、ファウルが起きたときにショットクロックが 14 秒以上を表示していても、ショットクロックは 14 秒にリセットされます。

【インタープリテーション 29/50-26】

例：A1 がショットをし、ボールはバスケットに入った。B2 がチーム B のバックコートで A2 にファウルをし、このクォーター3 個目のチームファウルであった。

解説：A1 のゴールは認められる。ゲームは B2 のファウルが起きた場所に最も近いアウトオブバウンズからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

以上

2023年度 群馬県社会人バスケットボール連盟・チームの移籍について

◎チーム間の移籍は、翌年2月末日までに1回に限り認めます。(除く地域リーグ)

【ブロック大会・全国大会に出場できる選手の大会エントリー規程について】

*オープン選手権・オーバーエイジ選手権大会のブロック予選・全国大会に関しては下記の期間内に登録する必要があります。

- ・全日本社会人バスケットボール選手権大会 / 群馬県の予選大会受付日迄
- ・全日本社会人0-40/0-50バスケットボール選手権大会 / 群馬県の予選大会受付日迄
- ・日本社会人バスケットボールフレンドリーシップ / 大会受付日迄(基本的には県・ブロック予選は行わない)

*** 都道府県の予選迄に登録完了した選手のみが、同じチームで上部大会に出場可能です。**

*** 大会予選の途中で追加登録はできません。**

①4/23(日)・5/7日(日)の群馬県社会人バスケットボール連盟 第99回天皇杯・第90回皇后杯
群馬県代表決定戦出場チーム決定戦に出場した選手は、その後、移籍したチームから7/1(土)・7/2(日)
に行われる、第99回天皇杯・第90回皇后杯群馬県最終予選会に出場することは出来ません。

②その他の大会(群馬県社会人バスケットボールリーグ戦・群馬県バスケットボール総合選手権大会)は、
移籍が完了すれば、移籍先のチームで試合に出場することが出来ます。

③群馬県社会人リーグ入替え戦は**リーグ戦の最終試合迄**にチーム登録が完了している選手のみ出場できます。

*** 移籍選手は移籍報告書を競技委員長 湯浅迄メールにて提出して下さい。**

提出先 : hoop33yasu@yahoo.co.jp (湯浅)

群馬県社会人バスケットボール連盟 理事長:塚越直樹

群馬県社会人バスケットボール連盟 競技委員長:湯浅康文

群馬県社会人バスケットボール連盟 移籍報告書

報告日		2023 年 月 日	
氏名		携帯番号	
選手ID		Mailアドレス	
移籍完了日	2023 年 月 日		
旧チーム名		移籍先 チーム名	
チームID		チームID	

チームユニホームについて

1) チームユニホームはユニホーム規程に適合した物を揃えて着用して下さい。

(ユニホーム規程)

JBA ホームページ

右上 JBA・タブ→各種規定→3.関連規定 (2) ユニホーム規程

規定違反のユニホームでは大会に参加できません。

*プレイヤーが競技中に身に付けられる物に関する Q&A も参照して下さい。

2) JBA/JSB 主催ゲーム（ブロック大会・全国大会）では運営側によって大会前にユニホームのチェックを行います。

確認方法) Team-JBA にて申込時にユニホームの写真を添付する。

添付写真) 濃淡色のユニホーム/裏表の計 4 枚

3) ユニホームの広告申請については所定の申請書で別途申請する事。

確認方法) 所定の申請書で申請し、確認します。

申請期限) 基本は大会申込時迄に。

原則としては大会申込時迄に申請し、許可が出たユニホームを Team-JBA で添付するのが望ましい。

(JSB 各種規定について)

JSB ホームページ

右上 JSB について・タブ→各種規定・レギュレーションについて

*規定違反のユニホームで良くあるのが、スポーツ店が大丈夫だと言ったというのがあります。(スポーツ店が JBA の規定を承知しているとは限らない) 新規ユニホーム作成時に不明な点がありましたら、競技委員長（湯浅）迄お問い合わせ下さい。

Mail : hoop33yasu@yahoo.co.jp

2023 年度のチーム加盟・競技者登録手続きについて

下記の内容をご確認の上、5 月末までに登録手続きおよびチーム加盟料・競技者登録料のお支払いを行っていただきますようお願いいたします。

■2023 年度登録受付期間

2023 年 3 月 16 日（木）10:00～ 2024 年 2 月 29 日（木）

■TeamJBA（会員登録管理システム）

<https://team-jba.jp/>

↑手続きはこちらからお願いします。

■TeamJBA サポートサイト：登録の流れ（チーム・競技者）

<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-2157/>

↑手続き方法はこちらのマニュアルをご覧ください。

○その他 県内の一般・社会人登録（県・市のみ）に関する問い合わせ

県社会人連盟 住谷俊樹 携帯 090-8811-4328（平日は 17:00 以降でお願いします）

E-mail t-sumiya@dan.wind.ne.jp まで

【2023 年度からの主な変更点】

▶支払方法（PayPay 決済）の追加

▶システム利用料の変更（273 円→300 円）

【2023 年度チーム・競技者登録に関する補足】

- ・2022 年度登録チーム、競技者は 2022 年度の登録情報をもとに継続申請が行えます。
- ・U18・一般カテゴリーの競技者は本人による登録手続きが必要になります。（前年度と同じチームで登録する場合も本人の手続きが必要です。）

▼マニュアル：競技者本人による競技者登録

<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-787/>

・競技者本人による登録手続きの場合、チーム登録後に、競技者の登録申請が可能となります。（チーム登録申請が行われていればチーム加盟料の支払い前でも競技者による申請が可能です。）

- ・チームには原則コーチライセンスを保有するコーチ 1 名、審判 1 名が必要となります。

【チーム責任者の変更について】

- ・チーム責任者の変更がある場合はマニュアルの記載に添って手続きを行ってください。

▼チーム責任者の交代

<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-657/>

※現在のチーム責任者のアカウント情報（メンバーID、パスワード）を新チーム責任者に引き継ぐこと（名前を書き換えること）は行わないでください。（個人情報の書き換えとなり、不正利用となります）

【チーム加盟料・競技者登録料の支払いについて】

- ・お支払い時にはシステム利用料（支払手数料）として税込 300 円が必要になります。
- ・チーム加盟料・競技者登録料は以下のページよりご確認ください。

▼チーム加盟・競技者の登録について

<http://www.japanbasketball.jp/registration/player/>

【登録証等の発送について】

- ・登録手続きが完了した競技者全員およびチーム責任者（最大 2 名まで）に登録証（カード）等が発送されます。・前年度と同じチームで継続登録する競技者・チーム責任者にはカードに貼り付けるシールが送付されます。同じチームで継続登録する場合の登録証（カード）発行は初回のみとなりますので、カードは大切に保管してください。
- ・発送内容、発送スケジュール等の詳細については以下のページよりご確認ください。
- ・登録手続き完了後、PDF 登録証（スマートフォンの場合はデジタル登録証）を発行することができます。

【お問合せについて】

- ・お電話での問合せは繋がりにくい場合がございますので、お問合せフォームのご利用をお願いいたします。
- ・お問合せの前によくある質問、マニュアルをご確認くださいようお願いいたします。

▼よくある質問

<https://team-jba.nf-support.jp/member/faq/>

▼TeamJBA サポートサイト（各種マニュアルはこちら）

<https://team-jba.nf-support.jp/member/>

▼TeamJBA お問合せフォーム

<https://team-jba.jp/inquiry/input>

▼TeamJBA ヘルプデスク（システム操作、手続き方法について）

TEL：06-4400-5243

[受付時間] 3月16日～6月：月～金 10:00～13:00、14:00～17:00（祝日除く）7月～2月：月・水・金 11:00～13:00、14:00～16:00（祝日除く）

▼公益財団法人日本バスケットボール協会

TEL：03-4415-2020（登録制度などシステム操作、手続き方法以外の内容について）

[受付時間] 月～金 10:30～17:00（祝日除く）

※音声ガイダンスに従って番号を選択してください。

チーム加盟・競技者の登録について

登録区分

カテゴリー区分	チーム区分				
一般	地域	オープン	オーバー エイジ 40	オーバー エイジ 50	フレンドリー 40
	フレンドリー 50・60	大学 (体育会)	専門学校	B クラブ	WJBL

登録料

チーム加盟料

	JBA	都道府県協会 *1	合計
一般	20,000 円	10,000 円	30,000 円

競技者登録料

	JBA	都道府県協会 *1	合計
一般	2,000 円	1,000 円	3,000 円

○重要 2022 年度コーチライセンスの登録(更新・新規)手続きについてのご案内

■2023 年度からの変更点

▶毎年次研修の受講

2023 年度からコーチライセンスの更新制度が改定され、更新登録の前に毎年次研修の受講（動画視聴）が必須となります。受講（動画視聴）が済んでいない方は受講（動画視聴）を済ませてから手続きを行ってください。※動画視聴の URL は対象者にメールでお送りしています。登録手続きの画面からも動画視聴の URL をご確認ください。

■2023 年度コーチ登録（更新・新規）手続きについて

【登録手続きが必要なコーチライセンス】

○S 級・A 級・B 級・C 級・D 級・S(F)級・A(F)級・B(F)級 ※全て

○E 級 ※受講修了後、未登録の方(すでに登録済みの方は手続き不要です)

※受講修了後、未登録の方(すでに登録済みの方は手続き不要です)

※同じライセンスを 4 年以上お持ちの方（2019 年度以前に取得し、一度も昇格をしていない方）でリフレッシュポイント不足の場合は更新できません。

リフレッシュポイントについての詳細は <http://www.japanbasketball.jp/coach/r> へ

コロナ感染対策

◎コロナが終息したわけではありませんが、当面の間以下のとおり運用いたします。

	R 5. 5. 8以降
入場方法	個人個人で入場する。(チーム単位での入場必要なし)
入場時間	試合開始前までに入場する。
入場手続き	<p>①当日提出用紙は廃止する。</p> <p>②選手証は確認する。(登録選手であることの確認のため) 確認出来ない場合は、入館不可。</p> <p>③健康チェックシートの提出。(1週間前からの検温記入)</p> <p>④入館時の検温は行う。(37.5度以上は入館出来ない。)</p>
試合開始時間	Aコート、Bコートの開始時間は同じとする。
試合時間	10分ゲームとする。ただし、ハーフアップは、引き続き無しとする。
消毒	試合終了後は、ベンチのイス等は消毒をする。
TO	試合終了後は、TOセットやテーブルの消毒をする。
マスク	<p>体育館内ではマスクを着用する。</p> <p>試合に出ている選手以外でベンチにいる人はマスクを着用する。</p>
観客	<p>有観客(子供でも大人でも入館する方は全て、誓約書を提出する。) 誓約書は事前にHPからダウンロードをして提出する。 誓約書を持参していない場合は、受付で誓約書を購入する。(1枚50円)</p> <p>小学生未満は、必ず保護者の同伴とする。</p> <p>検温は実施する。(37.5度以上は入館出来ない。)</p>
飲食	選手、スタッフ、観客は管内での飲食は禁止とする。(除く水分補給等)
その他	記載事項以外のことや不測の事態については、競技役員等の指示に従う。

(一財)群馬県バスケットボール協会 様
群馬県社会人バスケットボール連盟 様

健康チェックシート

本健康チェックシートは、(一財)群馬県バスケットボール協会が開催する各種大会において新型コロナウイルス感染症の拡大を防止するため、参加者の健康状態を確認することを目的としています。

本健康チェックシートに記入いただいた個人情報について、厳正なる管理のもとに保管し、大会運営関係者の健康状態の把握、来場可否の判断および必要なご連絡のためにのみ利用します。また、個人情報保護法等の法令において認められる場合を除きご本人の同意を得ずに第三者に提供いたしません。但し、大会会場にて感染症患者またはその疑いのある方が発見された場合に必要範囲で保健所等に提供することがあります。

<基本情報>

大会名	2023年度 国体選手選考会 及び 群馬県社会人バスケットボール連盟 第99回天皇杯・第90回皇后杯 群馬県代表決定戦出場予選会			
〇で囲む	<input checked="" type="radio"/> 競技者	<input type="radio"/> チームスタッフ	<input type="radio"/> 主催者スタッフ	<input type="radio"/> その他
チーム名		代表者 連絡先		
フリガナ		生年月日	西暦	年 月 日 (オ)
氏名		電話番号		
		Eメール アドレス		
住所	〒	J B A登録番号 (コーチ・選手)		

<過去2週間の体温> 注) 大会当日は、起床時の体温を記入してください。 ◎左上の日付を変えると、自動的に1週間前に設定できます。

日付	起床時体温	日付	起床時体温	日付	起床時体温	日付	起床時体温
4月23日(日)	℃	4月22日(土)		4月21日(金)		4月20日(木)	
4月19日(水)		4月18日(火)		4月17日(月)		4月16日(日)	

1週間分の体温が記入されていない場合は、体育館には入れません。

チェック項目	チェック欄
① 入館時の体温 (℃)	
② 本日の体調 (良い 普通 良くない)	

<大会前1週間における健康状態> ※該当するものに「○」を記入してください。

安全で安心してバスケットボールが出来るよう、試合1週間前からは各自が責任を持った行動をお願いいたします。

③ 咳(せき)、のどの痛みなどの 風邪症状	ある ない
④ だるさ(倦怠感)、息苦しさ(呼吸困難)	ある ない
⑤ 臭覚や味覚の異常	ある ない
⑥ 体が重く感じる、疲れやすい等	ある ない
⑦ 新型コロナウイルス感染症陽性とされた者との濃厚接触	ある ない
⑧ 同居家族や身近な知人に感染が疑われる方の有無	ある ない
⑨ 過去14日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間が必要とされている国、地域等への渡航又は当該在住者との濃厚接触の有無	ある ない

【 自 書 】 上記内容に間違い及び虚偽はありません。また、コロナ感染症を理解したうえで参加いたします。

氏 名 提出日：西暦 年 月 日

○参加者が高校生の場合

(保護者・自署) 氏名： 提出日：西暦 年 月 日

(一財)群馬県バスケットボール協会 御中

誓 約 書

私は、会場への入場に当たり、新型コロナウイルス感染症に関する拡大防止のため、下記項目の各項を確認・承諾し、誓約いたします。

※各項をご確認いただき承諾・誓約いただける場合は文頭の四角（□）にレ点チェックをお願いいたします。

記

- 過去14日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間が必要とされている国、地域等への渡航又は当該在住者との濃厚接触はありません。
- 現在、平熱を超える発熱はありません。
- 現在、新型コロナウイルス感染症の「疑い症状」言われる、せき、頭痛、体のだるさなどの痛み、味覚や臭覚の異常が続くなどの症状はありません。
- 過去14日以内に新型コロナウイルス等の感染者との濃厚接触はありません。
- 同居家族、職場、身近な知人に新型コロナウイルス感染が疑われる人はいません。
- 本日から2日間以内に新型コロナウイルス感染症が発生、または濃厚接触の事象が明らかになった場合、速やかに（一財）群馬県バスケットボール協会へ報告します。
- 新型コロナウイルス感染症の拡大予防のため、スタッフからの注意があった場合は、その指示に従います。

以上

西暦 年 月 日

氏名（自署）：

携帯電話番号：

観覧者が小学生以下の場合、保護者の氏名

保護者氏名：

携帯電話番号：

群馬県社会人バスケットボール連盟 規約

第1章 総則

(名称)

第1条 当連盟は、群馬県社会人バスケットボール連盟と称し、英文ではGunma Society Basketball Federation (略称GuSB) と表示する。

(主たる事務所)

第2条 当連盟は主たる事務所を一般財団法人群馬県バスケットボール協会内（群馬県前橋市日吉町1-1-7 R105）に置く。

(目的)

第3条 当連盟は、一般財団法人群馬県バスケットボール協会（以下「GuBA」という）の傘下団体とし、群馬県社会人バスケットボール競技の統括団体として、社会人バスケットボール競技の健全な普及および技術の向上、生涯スポーツの推進、並びに加盟チームの相互の発展、親睦、ファミリーで競技に参加し次世代への継承を図ることを目的とし、その目的に資するため次の事業を行う。

- ① バスケットボール大会、競技会、リーグ戦の企画、運営、開催事業
- ② バスケットボール教室、イベントの企画、運営、開催事業
- ③ バスケットボール指導者および審判員の育成事業
- ④ バスケットボールに関する情報提供サービス
- ⑤ バスケットボールに関する知的財産権の管理事業
- ⑥ 前各号に掲げる事業に付随又は関連する事業

第2章 代議員

(種別)

第4条 当連盟の代議員は、群馬県社会人バスケットボール連盟に加盟していることとする。

(代議員の資格喪失)

第5条 代議員が次の各号の一に該当する場合には、その資格を喪失する。

- ①退会したとき。
- ②成年被後見人又は被保佐人になったとき。
- ③死亡し、若しくは失踪宣告を受けたとき。
- ④除名されたとき。
- ⑤総代議員の同意があったとき。

(任期)

第6条 代議員の任期は、2年とする。但し再任は妨げない。

- 2 補欠又は増員により選任された代議員の任期は、前任者又は他の在任代議員の任期の満了する時までとする。

第3章 代議員会

(代議員会)

第7条 当連盟の代議員会は、定時代議員会及び臨時代議員会の2種とする。

(構成)

第8条 代議員は、群馬県社会人バスケットボール連盟に登録した各チームの代表者1名とする。

- 2 代議員会における議決権は、1名につき1個とする。
- 3 代議員会における議長は1名とし、会長が指名する。

(権限)

第9条 代議員会は、この規約に規定するもののほか、当連盟の運営に関する重要な事項を決議する。

(開催)

第10条 定時代議員会は、毎年1回、毎事業年度終了後3か月以内に開催する。

- 2 臨時代議員会は、次に掲げる場合に開催する。
 - ①理事会が必要と認めたとき。

(招集)

第11条 代議員会は、理事会の決議に基づき会長が招集する。

(決議)

第12条 代議員会の決議は、総代議員の議決権の過半数を有する代議員が出席し、出席した代議員の議決権の過半数をもって決議する。

- 2 前項の規定にかかわらず、次に掲げる決議は、総代議員の過半数を有する代議員が出席し、代議員の議決権の3分の2以上をもって決議する。
 - ①代議員の除名
 - ②監事の解任

(議決権の代理・書面による行使等)

第13条 やむを得ない事由のために代議員会に出席できない代議員は、あらかじめ通知された事項について、書面又は電磁的方法をもって議決権を行使し、又は他の代議員を代理人として議決権の行使を委任することができる。

(議事録)

第14条 代議員会の議事については、審議事項を記載した議事録を作成しなければならない。

第4章 役員

(役員を設置等)

第15条 当連盟に次の役員を置く。

理事4名以上16名以内とし、1名を会長、2名以内を副会長、1名を理事長とする。
監事2名以内とする。

(選任等)

第16条 理事及び監事は代議員会において、総代議員の議決権の過半数を有する代議員が出席し、出席した代議員の過半数の決議によって選任する。

- 2 会長、副会長、理事長は理事会の決議により理事の中から定める。
- 3 理事及び監事は、相互に兼ねることができない。

(理事の職務権限)

第17条 理事は、理事会を構成し、法令及びこの規約で定めるところにより、職務を執行する。

- 2 会長は、この連盟を代表し、その業務を執行する。
- 3 副会長は、会長を補佐し、会長に事故あるとき又は欠けたときは、その職務を代行する。
- 4 理事長は、理事会の議決に基づき、業務を執行する。

(監事の職務権限)

第18条 監事は、当連盟の事業及び会計を監査する。

(任期)

第19条 理事の任期は、2年とする。但し再任は妨げない。

- 2 補欠又は増員により選任された理事の任期は、前任者又は他の在任理事の任期の満了する時までとする。

(定年制)

第20条 会長及び副会長は満75歳、理事長以下理事は満70歳の年度末で定年とする。

(解任)

第21条 理事及び監事は、その地位にふさわしくない行為があったとき、又は心身の故障等によりその職務を行うことができなくなったときは、代議員会において、総代議員の過半数を有する代議員が出席し、出席した代議員の議決権の3分の2以上に当たる多数をもって解任することができる。

第5章 理事会

(構成)

第22条 当連盟に理事会を置く。

- 2 理事会は、全ての理事をもって構成する。

(権限)

第23条 理事会は、この規約に定めるもののほか、次の職務を行う。

- ① 代議員会の日時、場所、及び代議員会の目的事項の決定

- ② 規程の制定、廃止及び変更に関する事項
- ③ 前各号に定めるもののほか当連盟の業務執行の決定
- ④ 理事の職務の執行の監督
- ⑤ 会長、副会長及び理事長の選定及び解職

(種類及び開催)

第24条 理事会は通常理事会及び臨時理事会の2種とする。

2 通常理事会は、3か月に1回、毎年計4回開催する。

3 臨時理事会は、次に掲げる場合に開催する。

- ① 会長又は理事長が必要と認めたとき。
- ② 会長又は理事長以外の理事から、理事会の目的たる事項を記載した書面又は電磁的方法により会長に招集の請求があったとき。
- ③ 監事が必要と認めて会長に招集の請求があったとき。

(招集)

第25条 理事会は会長が招集する。

(議長)

第26条 理事会の議長は、理事長がこれに当たる。理事長に事故があるときは、あらかじめ定めた順序により他の理事がこれに当たる。

(決議)

第27条 理事会の決議は、この規約に別段の定めがあるもののほか、議決に加わることのできる理事の過半数が出席し、出席理事の過半数をもって決する。

(議事録)

第28条 理事会の議事については、審議事項を記録した議事録を作成しなければならない。

第6章 加盟チーム及び競技者登録

(チームの加盟・競技者登録)

第29条 一般財団法人群馬県バスケットボール協会もしくは群馬県社会人バスケットボール連盟の事業に参加しようとするチーム及び競技者は、別に定める規定によりTeam-JBAに登録作業をしなければならない。

(遵守事項)

第30条 JABの定款、基本規程およびこれに付随する諸規定ならびに国際バスケットボール連盟(以下「FIBA」という)およびFIBA、ASIAの諸規定ならびにスポーツ仲裁機構(以下「CAS」という)および一般社団法人日本スポーツ仲裁機構(以下「JSAA」という)の仲裁関連規則のほか、JBA、FIBA、FIBAASIA、CASおよびJSAAの指示、指令、命令、決定ならびに裁定等を遵守する義務をおう。

第7章 会計

(事業年度)

第31条 当連盟の事業年度は、毎年4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

(事業計画及び収支予算)

第32条 当連盟の事業計画及び収支予算については、毎事業年度開始日の前日までに理事長が作成し、理事会の承認を受けなければならない。これを変更する場合も同様とする。

(事業報告及び収支決算)

第33条 当連盟の事業報告及び収支決算については、毎事業年度終了後、理事長が次の書類を作成し、監事の監査を受け、理事会の承認を経て、定時代議員会に提出し、承認を受けなければならない。

- ① 事業報告書
- ② 決算書

第8章 規約の変更

(規約の変更)

第34条 この規約は、代議員会において総代議員の過半数を有する代議員が出席し、総代議員の議決権の過半数以上の決議を得なければ変更することができない。

この規約は平成30年4月1日より施行する