

平成27年度（2015年度） 鎌倉市長杯バスケットボール大会



主管 鎌倉市バスケットボール協会
後援 鎌倉市体育協会

平成27年度（2015年度）鎌倉市長杯バスケットボール大会実施要項

□ 期日・会場

	期 日	会 場	住所・電話番号
1日目	6月 7日(日)	三菱大船体育館	
2日目	6月14日(日)	三菱大船体育館	
3日目	6月21日(日)	三菱鎌倉体育館	

□ 組合せ・試合時間

別表のとおり

※ 本大会は参加チームが少ないため、トーナメント方式ではなく、秋季会長杯同様にブロック大会とします。

□ 審判・オフィシャル・コート主任

別表のとおり

審判は帯同審判とし、各チームが責任をもって行うこと。審判を行う者は、湘南地区、その他で行なわれる審判講習会に積極的に参加し、審判技術の向上に努めること。

割り当てられた審判については審判経験者が行なうこと。もし、やむを得ない理由により経験者が出来ないときには、会場責任者にその旨連絡をし、相手審判に了解を得た上で行なうこと。また、その際にもチームとして責任を持って代替審判を選出すること。

審判はレフリースーツを着用し、スラックス（ジャージ可）については濃色のものを着用すること。（ゲームパンツ、短パンは不可とします）⇒厳守してください

□ 表彰

大会初日に開会式、大会最終日に閉会式を行なう。閉会式にて優勝・準優勝及び3位のチームを表彰する。但し、女子部は優勝・準優勝のみ表彰する。

□ 競技ルール

日本バスケットボール協会公式ルール（～2014）に準じる。

□ 棄権

事情により試合を棄権する場合は、試合予定の3日前までに協会及び対戦チームの代表者に必ず連絡をすること。なお、この連絡を怠って試合を棄権した場合、棄権したチームは協会に対し罰金2万円を支払わなければならない。

□ ユニフォーム

原則として組合せ表の左側のチームが若い番号のチームとして白色のユニフォームを着用する。但し、両チームの話し合いによりユニフォームの変更をすることも可とするが、この場合は事前に必ず指定の色を用意できないチームが対戦相手に連絡をし調整をとること。なお、大会に参加するチームは白色及び濃色の2色のユニフォームを用意すること。

□ ベンチ

組合せ表の左側のチームが若い番号のチームとしてテーブル・オフィシャル席に向かって右側をチームベンチとする。なお、前項の調整によりユニフォームの色を交換した場合でもベンチの入れ替えは行わない。

□ 傷害・盗難等

大会の参加の際における負傷等及び会場内外での盗難等について、協会は一切その責任を負わない。（負傷等に関しては各チームで保険等に参加されることを薦める。）

□ 参加料等

原則的に6月5日（金）迄に登録料4,000円及び参加料7,000円を下記口座に振り込むものとする。大会会場での参加費の支払いは不可とする。

※ みずほ銀行 鎌倉支店（支店番号760）普通口座 1021247

口座名義 鎌倉市バスケットボール協会 会長 栗野吉洲（アノ ヨシクニ）

☆ ATMによっては口座名義人がアノヨシクニのみ表示されます

☆ 振込名の前に必ずチーム名を入れてください（例 チームマクラ マクラ マクラ）

□ 大会運営スタッフ（コート主任）

大会の円滑な運営をはかるため、チームが持ちまわりでコート主任として会場運営を行う。詳細は別紙日程表に記載の通り。

□ 大会参加チーム及び代表者等

別紙のとおり。

★ 駐車場（厳守してください）

三菱大船体育館については駐車場がありません。体育館前に乗り入れることも禁止です。近隣の時間貸駐車場を利用してください。

三菱鎌倉体育館については、各チーム1台のみ、体育館前もしくは側面に空きがある場合のみ駐車可能です。敷地奥のテニスコート前は駐車不可です。

なお、両体育館とも、自転車・バイクについては駐車可としますが、施設出入りの妨げにならないよう、整理して駐車してください。

□ ごみ・煙草等

大会当日における弁当や飲み物等からのゴミは、各チームで持ち帰るものとする。また、そのための袋等は各チームの責任において用意すること。喫煙に関しては、指定場所以外では絶対に行わないこと。

※試合終了後はベンチ周辺に何も残らないようにしてください。

※マナーの悪いチームは、以降の参加をお断りします。

※三菱大船体育館については全面禁煙とします。（体育館以外の施設内も禁煙）

ペットボトルは必ず持ち帰ることをチームのメンバーに周知して下さい。

【各チームが行う事項】

□ コート主任

コート主任になったチームは各試合終了時に両ベンチに忘れ物がないか確認すること。また、スコアを会場に掲示されている対戦表に書き入れること。

各日の第一試合開始時にコート主任になっているチームはコート設営を行い、開始時間が遅れないように管理すること。また、各日とも最終試合終了時にコート主任になっているチームはコートの撤収・清掃を行い、会場責任者の確認を得た上で会場を出ること。

□ コートの設営・撤収・清掃

第1試合のチーム（審判・オフィシャルにあたっているチームも含む）はコート主任の

指示に従い、コートの設定を行なうこと。また最終試合のチーム（審判・オフィシャルにあたるチームも含む）はコート主任の指示に従い、コートの撤収・清掃を行なうこと。ゴミ等の持ち帰りを各チームで徹底してください。

□ 審判・テーブルオフィシャル

競技スケジュール表に従って各チームが分担して行う審判・テーブルオフィシャル等は責任を持って対応すること。また、審判はレフリーカッター及び濃色の長スポン（ジャージ可、短パン等は不可）を着用すること。

★ リーグ内での勝敗の決め方 ★

勝ち点制度を取るものとし、勝ち点が多いほど上位とする。

勝利(不戦勝を含む)	3点
引分け及びトーナメント戦の延長終了後のフリースローでの決着による敗戦	2点
敗戦(規則31条:プレーヤーの数が1人になった場合のゲーム終了を含む)	1点
不戦敗	0点
定められた審判・テーブルオフィシャル等を欠席した場合	-1点

但し、勝ち点が同点となった場合は、つぎのとおりとする。
(延長終了後における勝敗決定のためのフリースローは得点に含まない。)

例1：3チームの勝ち点が並んだ場合

	A	B	C	総得点	総失点	得失点差	勝ち点
Aチーム	/	80○50	40●50	120	100	20	4
Bチーム	50●80	/	90○30	140	110	30	4
Cチーム	50○40	30●90	/	80	130	△50	4

○勝ち ●負け

3チーム中得失点差が一番大きいチーム(例1ではBチーム)が1位とする。
(得失点差が同点の場合は、①直接対決での勝敗②総得点の多い方③総失点の少ない方の順に判断を行なう。)

例2：2チームの勝ち点が並んだ場合

	D	E	F	総得点	総失点	得失点差	勝ち点
Dチーム	/	80○30	0×20	80	50	30	3
Eチーム	30●80	/	50○30	80	110	△30	4
Fチーム	20◎0	30●50	/	50	50	0	4

○勝ち ●負け

2チームの直接対決の結果で決める。(例2ではEチームが1位とする。)
(直接対決が引分けの場合は、①得失点差が大きい方②総得点の多い方③総失点の少ない方の順に判断を行なう。)

例3：全チームが引分けの場合

①得失点差が大きい方②総得点の多い方③総失点の少ない方の順に判断を行なう。