

## 第27回全九州大学バスケットボールリーグ戦

# 大会要項

---

1. 名称 第27回全九州大学バスケットボールリーグ戦(第72回全九州大学バスケットボール選手権大会)
2. 主催 公益財団法人 日本バスケットボール協会  
一般財団法人 全日本大学バスケットボール連盟
3. 主管 九州大学バスケットボール連盟
4. 共催 九州バスケットボール協会
5. 協賛 株式会社モルテン 株式会社 STEAM Sports Laboratory
6. 期間 2020年9月18日(金)～11月1日(日)
7. 会場 別紙 競技日程表により示される九州各県の会場  
※今年度は状況に応じ、日程および会場等に変更が生じる可能性がある。
8. 参加資格
  - ①(公財)日本バスケットボール協会(以下、JBA)に加盟登録されたチームであること。
  - ②JBA に競技者登録された選手であること。
  - ③(一財)全日本バスケットボール連盟に登録料を添えて加盟登録され、九州大学バスケットボール連盟に所属するチームであること。
  - ④(一財)全日本大学バスケットボール連盟「登録に関する細則」、「外国人選手に関する細則」の資格を得るものであること。※留学生選手は、日本の学校教育(中・高・高専)に3年以上在籍した証明書および卒業証明書を連盟に提出し、承認を得た選手であること。  
※日本国籍を持たなくても、「教育基本法」・「学校教育法」で定める日本での小学校教育及び中学校教育・中等教育学校の前期部分(義務教育)を修了したものは、日本人選手と同等と見なす。
  - ⑤チーム内に JBA 公認 E 級コーチ以上の資格を有する者を、原則1名以上登録しておくこと。
9. 競技方法
  - ①リーグ戦  
リーグ戦方式とする。1つのリーグを6チーム編成とし、前年度大会の結果により所属リーグを決定する。  
(前年度1位～6位は1部リーグ、7位～12位は2部リーグ、…以下6チームごとにリーグを編成する。)
  - ア 男女1部  
2回戦総当たり戦方式(1チームあたり10試合)
  - イ 男女2～6部  
1回戦総当たり戦方式(1チームあたり5試合)  
また、出場チーム数によって最下部が5チームに満たない場合は、上部リーグと統合し2ブロックに分け1回戦総当たり戦を行い、その後順位決定戦を行う。  
最下部の参加チームが11チームの場合は、統合せずに下位の5チームで独立し1回戦総当たり戦を行う。《順位決定方法》
  - I チームの順位は勝敗記録(ポイント)によって決定される。各ゲームに勝ったチームに2ポイント、各ゲームに負けたチームに1ポイント(ゲームの途中終了を含む)、各ゲームの没収によって負けたチームに0ポイントが与えられる。

Ⅱ リーグ内で、全ゲームの勝敗記録が2チーム以上で同じ場合、その2チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される：

- ・当該チームの対戦での得失点差の大きい方
- ・当該チームの対戦での得点数の大きい方
- ・リーグ内の全ゲームでの得失点差の大きい方
- ・リーグ内の全ゲームでの得点数の大きい方

これらの基準の各段階で順位を決定していき、順位決定されていない当該チーム間の対戦成績でⅡの手順を初めから繰り返す。

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、チーム代表者(キャプテン)による抽選によって最終順位を決定する。

## ②入替戦

本年度に限り、入替戦を実施しない。

男女2部以下の各リーグの1位は、上部に自動昇格する。本年度に限り降格のチームはない。

(次年度、男女1部は7チームでのリーグ戦となる。)

・ボールは BG5000 を使用する。

## 10. 大会規定

### ①大会登録(リーグ出場可能選手登録)

ア 大会登録は、選手18名以内とスタッフ(部長、監督、コーチ、アシスタントコーチ、主務、トレーナー他)6名以内とする。ただし、スタッフの名称は部長・監督以外は各チームによって変更も可能である。また、部長が監督を兼務している場合は1名として数える。スタッフは最低でも1名を登録すること。また、試合毎にその他2名をコンディショニングスタッフとして申請できる。ただし、ベンチに入ることのできないので、ピブスを持参しベンチ後方にてサポートすること。

なお、締め切り後の登録変更は一切認めない。

イ JBA 規定による外国籍選手については、大会登録での数に制限は設けないが、競技中、コート上でプレーできる外国籍選手は1名とする。(オンザコート1)

ウ 未登録選手は、25名から大会登録選手の人数を引いた人数を登録することができる。

エ 大会エントリーの際、主将(キャプテン)を一番前に置く。その他の記載順は番号順とする。

### ②ゲームエントリー(ゲーム出場可能選手登録)

ア ゲームエントリーは、選手15名以内とスタッフ6名以内とする。

イ 未登録選手は、試合毎に2名までゲームエントリーすることができる。ただし、番号登録されている選手の番号の変更、追加エントリーおよびスタッフの変更は認めない。

ウ ゲーム開始予定時刻の最低40分前には、各コーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、キャプテン、スタッフの氏名のリスト(ゲームエントリー)を本連盟に提出しなければならない。

エ 大会登録およびゲームエントリーについては、「登録(エントリー)に関する規定」を適用する。

### ③ベンチ

ア ベンチは、対戦表の左側に記載されているチームがオフィシャルに向かって右側とする。

イ ベンチにはゲームエントリーされた選手、および登録されたスタッフ以外は入れない。

ウ チームベンチの席数は18席とする。試合中、コーチまたはアシスタントコーチ以外の者は着席すること。

#### ④ユニフォーム

- ア ユニフォームは、対戦表の左側に記載されているチームが淡色(白色)、右側に記載されているチームが濃色を着用する。チームは濃淡2種類のユニフォームを用意する。ただし、リバーシブルシャツをユニフォームとして使用することはできない。
- イ ユニフォームの番号は、1番から99番までと、0番および00番を使用することができる。ただし、「01」「02」…「09」は使用することができず、同一チーム内で「0」と「00」を同時に登録や使用をすることはできない。
- ウ 大会登録の際、キャプテンを一番前に置く。その他の記載順については番号順とする。
- エ ユニフォームの襟や肩から上半身用のアンダーウェアがはみ出すことは認めない。また、ユニフォームの下にTシャツ着用することは認めない。
- オ パンツの裾は膝より上まででなければならない。
- カ ソックスの色は、シャツおよびパンツと異なる色であっても良いが、全てのチームメンバーのソックスの主となる色が同じ色でなければならない。ソックスは見える状態でなければならない。
- キ 同じチームのすべてのプレイヤーの腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングはすべて同じ単色でなければならない。ただし、膝用、足首用のサポーター様のもの、テーピングを着用する場合に限り色の指定はしない。
- ク やむを得ない事情により上記を遵守できない場合には、事前に本連盟に申請し、許可を得ること。

#### ⑤棄権チーム

- ア 何らかの理由でやむを得ず棄権しなければならない場合は、必ず当該試合の1日前までに、本連盟に連絡し、了承を得ること。
- イ チームが急な事故に遭い棄権をする場合は、至急本連盟に連絡すること。
- ウ 試合開始予定時刻より15分遅れた場合は棄権とみなす。無断で棄権した場合は、当連盟の理事会にて処分を決定する。
- エ ゲームを棄権しても割り当てられたテーブル・オフィシャルズや会場の係は行うこと。
- オ 本連盟以外が主催する大会に出場するための棄権は一切認めない。

#### ⑥インターバルおよびサイン

- ア ゲーム開始予定時刻の5分前には、各コーチはチームメンバーの氏名と番号、コーチ陣の氏名を確認・同意後、スコアシートにサインをし、同時に最初に出場する5人のプレイヤーを明示すること。チームAのコーチが先にこの情報を提供する。
- イ 本年度に限り、ゲーム開始20分前よりプレーのインターバルを設ける。
- ウ ハーフタイムのインターバルは10分間とする。

#### ⑦コートを使用してのウォームアップ

- ア すべてのリーグでハーフタイムにおける次の試合のチームのウォームアップを認めない。
- イ ゲーム前のウォームアップは、前半攻撃するバスケット側のハーフコートで行うことができる。各日程の第1試合のチームはゲーム開始60分前から、2試合目以降のチームは前のゲームが終わったときから始めることができる。ただし、没収試合または棄権等が生じたコートでのウォームアップは、定刻開始20分前からとする。ゲーム開始の1分30秒前には終了すること。
- ウ 第1クォーターと第2クォーターの間および第3クォーターと第4クォーターの間のインターバルでのコートを使ったウォームアップは認めない。

11. 表彰規定
- 団体表彰
    - 1部:第3位まで表彰する。
    - 2部以下:各リーグ1位チームを表彰する。
  - 個人表彰
    - 最優秀選手賞 優勝に最も貢献した者(1名)
    - 敢闘賞 準優勝に最も貢献した者(1名)
    - 優秀選手賞 1部リーグのチームの中で優秀な者(3名)
    - 得点王 1部リーグを通して得点合計の最も多い者(1名)
    - リバウンド王 1部リーグを通してリバウンド合計の最も多い者(1名)
    - アシスト王 1部リーグを通してアシスト合計の最も多い者(1名)
    - スリーポイント王 1部リーグを通してスリーポイント合計の最も多い者(1名)

12. その他
- ・ゲームが定刻通りに終わらない場合、次のゲームは前のゲーム終了から20分後に開始する。
  - ・テーブル・オフィシャルズ及び会場の係は、試合開始の10分前までに、それぞれの位置に付くこと。なお、テーブル・オフィシャルズ及び会場の係を怠った場合、協議により処分を下す。
  - ・最終ゲームで対戦したチームと係の者は、会場の後片付けをすること。
  - ・ベンチエリアでのビデオ、写真撮影は禁止する。
  - ・ゴミは各チームで持ち帰ること。
  - ・2020年4月よりJBAユニフォーム規則が変更となったので、確認すること。  
 ユニフォーム規則 <https://www.kyushugakuren1.com/blank-1>



その他の問題については、本連盟の判断を最終決定とし、本部役員の指示に従う。上記大会規定以外のルールは「2020バスケットボール競技規則」を適用する。

※網掛け部分は本年度の変更点。

# 全日本大学バスケットボール選手権大会への出場に関わる規定

---

## 1. 第72回全日本大学バスケットボール選手権大会の出場権

男女総合3位までのチームは、「第72回全日本大学バスケットボール選手権大会」の出場権を獲得する。

ただし、チャレンジマッチの挑戦権を持つチームがある場合、チャレンジマッチにおける勝者が出場権を得る。

## チャレンジマッチ 実施要項

---

1. 参加資格
  - ①2部リーグに属するチームでリーグ戦を全勝したチーム
  - ②新規加入のチームでリーグ戦を全勝しているチーム
  - ③「全九州大学バスケットボールリーグ戦 大会要項」(以下、リーグ戦要項)にある「8. 参加資格」を満たす者
2. 競技方法
  - ア 参加資格があるチームが2チーム以上あった場合は、トーナメント戦「チャレンジ I」を行う。  
チャレンジ I は1回戦制で行い、勝ったチームが総合3位チームとチャレンジマッチを行う。
  - イ 参加資格があるチームが1チームであった場合またはチャレンジ I の勝者はチャレンジマッチを行う。  
チャレンジマッチは2回戦制で行う。  
《勝者の決定方法》  
2回戦制のシリーズとする。  
シリーズの勝者は：
    - ・両ゲームに勝ったチーム
    - ・両チームが1ゲームずつ勝った場合、両ゲームの得失点差の大きいチーム
    - ・得失点差が同じ場合、上部チームを勝者とする。なお、このシリーズにおいて勝敗記録(ポイント)は採用しない。
3. 大会規定  
リーグ戦要項の記載に準ずる。
4. 出場権  
チャレンジマッチの勝者は「第72回全日本大学バスケットボール選手権大会」の出場権(男子:九州第3代表、女子:九州第3代表)を得る。
5. その他  
チャレンジ I およびチャレンジマッチの結果は、リーグ戦総合順位に影響しない。

※網掛け部分は本年度の変更点。