

第28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28回全九州大学バスケットボールリーグ戦(第73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、株式会社サガススポーツクラブ、株式会社長崎ヴェルカ、株式会社鰻楽、
株式会社オンザコート、株式会社山口油屋福太郎、名鉄観光サービス株式会社 他
6. 期間 2021年10月1日(金)～11月7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。
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部リーグを7チーム編成、2部以下のリーグを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～7位は1部リーグ、8位～13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
1回戦総当たり戦方式(1チームあたり6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入替戦および昇降格

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8チームでのリーグ戦となる。)

※新型コロナウイルス感染症の流行状況等により順位が決定できない場合は、常任理事会の決定により、別の方法で第73回全日本大学バスケットボール選手権大会への出場チームを決定する。

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。 スタッフと選手は兼任することができる。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、ベンチに入ることはできないので、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 大会登録されていない選手は、未登録選手として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ない。
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。
- ウ 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。
- エ パンツの裾は膝より上まででなければならない。
- オ 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。
- カ 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。
- キ ヘアアクセサリや貴金属類は身につけてはならない。(樹脂製など透明のピアスを含む)
- 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。(感染症対策のため)
- 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部リーグの各チームの中で優秀な者(7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

- ・ボールはモルテン社「BG5000」を使用する。
- ・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、写真撮影は原則として禁止する。
- ・ゴミは各チームで持ち帰ること。
- ・ユニフォームについては、JBA ユニフォーム規則等をご確認ください。



JBA 各種規定 3.関連規定 (2)ユニフォーム規則 <http://www.japanbasketball.jp/jba/kitei>

- ・リーグ戦参加にあたり、新型コロナウイルス感染症のワクチン接種を推奨する。
- 接種をしていない場合も、参加できないなど不利益が生じるものではない。

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「2021バスケットボール競技規則」を適用する。

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73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73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。

※新型コロナウイルス感染症の流行状況等によりチャレンジマッチが開催できない場合は、常任理事会の決定により、別の方法で

第73回全日本大学バスケットボール選手権大会への出場チームを決定する。

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73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。