

取り決め事項

① 大会エントリー（リーグ出場可能選手登録）

- 大会エントリーは、九州大学バスケットボール連盟に登録され、且つ日本バスケットボール協会に競技者登録されている選手（但し、飛び級で大学院に進学した者登録回数が5回以上の者は除く）とスタッフ（部長、監督、コーチ、アシスタントコーチ、トレーナー、主務 各1名）6名以内とする。**但し、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。尚、締め切り後の登録変更は一切認めない。**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出来る。但し、ベンチに入ることが出来ないの、ビブスを持参しベンチ後方にてサポートすること。**
- 大会エントリーは、18名以内を番号登録する。
- 未登録選手は、人数に制限なく登録することが出来る。
- ユニフォームの番号は1～99番まで、0番または00番を使用できる。
- 外国人選手および留学生選手のエントリーは、数に制限は設けない。但し、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。

② ゲームエントリー（ゲーム出場可能選手登録）

- ゲームエントリーは、選手15名以内とする。
- 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。但し、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。
- 全日本大学バスケットボール連盟の規定により、外国人競技者とみなされる選手については、大会登録での人数に制限は設けない。
- 競技中コートの中でプレイできる外国人選手は1名（オンザコート1）とする。
- 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。

③ ユニフォーム

- 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。
- ユニフォームの下にTシャツ着用することは認めない。
- ユニフォームシャツからはみ出してしまう上半身・腕用のサポーター様のもの（パワーサポーター・パワースリーブ・通常のサポーターも含む）を着用する場合、淡色（白色）の場合はユニフォームと同色、濃色の場合は同色または黒色を着用する事。
- ユニフォームパンツの下にパンツより長いパンツ様のもの（パワータイツ・アンダーガーマメント）は同色であっても認められない。
- 膝用、足首用のサポーター様のものを着用する場合に限り色の指定はしない。
- 原則として、パンツの長さは膝上までとし、膝頭にかかってしまうパンツはユニフォームとして認められない。
- その他ユニフォームに関するものは「バスケットボール競技規則 2015」に従うこと。

④ 棄権チーム

- 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、必ず前日までに、本連盟に連絡し、承認を得ること。
- 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。
- 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。
- 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。

⑤ 練習

- 試合中は、ベンチ後方にてコンディショニングスペースを設ける為、その区域でアップをすること。但し、ボールを持つことはよいが、ドリブルをつくなどの行為を禁止とする。
- ハーフタイムの練習は、2部以下では行うことが可能。ただし次のゲームを行うチームのみとする。1部リーグでは認めない。
- 没収試合または棄権等が生じたコートでの練習は、定刻開始20分前から使用可能とし、そのコートでのボールの使用は、10分

前からとする。

⑥ 注意事項

- ・ ゲームが定刻通りに始められない場合、前ゲーム終了から10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。
- ・ 1部のチームは、表彰式に必ず参加すること。
- ・ 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。

⑦ その他

- ・ 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「バスケットボール競技規則 2015」を適応する。

【リーグ戦順位決定方法】

I. チームの順位は、勝ち点（ポイント）によって決定する。

ゲームに勝ったチームは勝ち点2、負けたチーム（「ゲームの途中終了」も含む）は勝ち点1、ゲームを没収されたチームは勝ち点0とする。

II. Iにおいて決定しない場合

(1) 2チームあるいはそれ以上のチームが勝ち点で同じ順位になった場合には、次のように上位チームを決定する。

- ・ 2チームが同じ勝ち点になった場合は、当該の両チームの対戦で勝ち数が多いチームを上位とする。
- ・ 3チーム以上が同じ勝ち点になった場合は、当該チームが対戦したのみでの勝ち点の多いチームを上位とする。

上記を適応した結果、1つでも当該チームの数が減った場合は、あらためて上記を適応する。

(2) 上記(1)を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、当該チームが対戦したゲームのみでの得失点差が多いチームを上位とする。

そののち、あらためて(1)、(2)をこの順序に従って適応する。

(3) 上記(2)を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、当該チームが対戦したゲームのみでの総得点が多いチームを上位とする。

そののち、あらためて(1)、(2)、(3)をこの順序に従って適応する。

(4) 上記(3)を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、そのリーグ内の全てのゲームにおける得失点差が多いチームを上位とする。

そののち、あらためて(1)、(2)、(3)、(4)をこの順序に従って適応する。

(5) 上記(4)を適用しても2チームあるいはそれ以上のチームの順位が決定できない場合には、そのリーグ内の全てのゲームにおける総得点の多いチームを上位とする。

そののち、あらためて(1)、(2)、(3)、(4)、(5)をこの順序に従って適応する。

(6) 上記を適応し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）による抽選で上位を決定する。

但し、全日本大学バスケットボール選手権大会出場を決定する場合は再試合とする。

- ・ 最終決定は競技部が行う。

III. 総合順位はリーグ戦および入替戦の結果を含めて決定する。

東日本大震災復興支援 第69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、「東日本大震災復興支援 第69回全日本大学バスケットボール選手権大会」に出場することができる。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 ※ (男女)

2部に属するチームでリーグ戦及び、入替戦を全勝したチーム、または、新規加入のチームでリーグ戦及び入替戦を全勝しているチームがチャレンジマッチに出場する権利を得る。複数チームがこれに該当した場合は、トーナメント戦「チャレンジI」を行う。チャレンジIは1回戦制で行う。

チャレンジIの勝者は、男子総合3位チーム、女子総合3位チームとチャレンジマッチを行い、勝者は「東日本大震災復興支援 第69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3位、女子：九州3位）を得る。チャレンジマッチは2回戦制で行い、1勝1敗で得失点差が同率となった場合には、総合3位のチームを勝者とする。

注：但し、チャレンジIおよびチャレンジマッチの結果がどのようになろうとも、その結果（勝者・敗者とも）は、リーグ戦総合順位に影響しない。