

第2回 全九州大学バスケットボール新人戦

大会要項

1. 名称 第2回 全九州大学バスケットボール新人戦
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. 共催 九州バスケットボール協会
4. 主管 九州大学バスケットボール連盟
5. 協賛 株式会社オンザコート、名鉄観光サービス株式会社、株式会社モルテン 他
6. 期間 2024年5月24日(金)～26日(日)
7. 会場 雲仙市小浜体育館 〒854-0513 長崎県雲仙市小浜町マリーナ3番地1
8. 参加資格
 - ①公益財団法人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。
 - ③一般財団法人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。
 - ④一般財団法人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及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。
 - ⑥選手登録については、大学在学時の JBA 競技者登録が2回以下までとし、且つ1・2年生が参加資格を有する。
 - ⑦前年度全九州大学リーグ戦の上位8チームとする。参加辞退が出た場合は、総合順位が上位のチームから参加資格を与える。ただし、参加資格を与えるチームは、総合順位12位までとする。
9. 競技方法
 - ①8チームによるトーナメントを行い、その後上位4チームによるリーグ戦とする。下位4チームは順位決定戦を行う。
 - ②試合球については、本連盟指定球を使用する。
【株式会社モルテン社製 BG5000 NEW FIBA OFFICIAL GAME BALL】
10. 組合せ 前大会の1位～4位をシードとする。5位～8位は前年度全九州大学リーグ戦総合順位の上位チームから決定する。
11. 大会規定
 - ①大会登録
 - 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、ベンチに入ることはできないので、ビ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ませんが、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、人数に制限なく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18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5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、追加エントリー及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 全九州大学春季バスケットボール選手権大会以降登録選手に追加メンバーがいる場合はゲームエントリー時に、Team JBA チームメンバー一覧表の PDF を提出する。

オ コーチライセンスは、初日のエントリー時に確認する。

カ 大会登録及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、及び登録されたスタッフ以外は入れない。

④ユニフォーム

ア ユニフォームは、組み合わせ番号の小さいチームが淡色(白色)、大きいチームが濃色を着用する。ただし、2回戦目からは当該チームの話し合いにより、大会本部の了承を得た上で変更しても良い。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番及び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。

同一チーム内で「0」と「00」は同時に登録や使用をすることができる。

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、シャツ及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ー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 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インターバル及びサイン

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人のプレー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 ゲーム開始10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コートを使用する際のウォームアップ

ア 前試合のハーフタイムでコートを使ったウォームアップは認めない。

イ ゲーム前のウォームアップは、ベンチ前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。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クォーターの間及び第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。

12. 表彰規定

○団体表彰 第3位まで表彰する。

13. 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。

・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。

・JBA ユニフォーム規則をご確認ください。

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「2024バスケットボール競技規則」を適用する。