

## 第31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31回全九州大学バスケットボールリーグ戦(第76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. 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9月4日(水)～11月3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
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)全日本大学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。)  
ただし、前年度参加したチームが参加しない場合、そのチームより下位のチームを繰り上げる形でリーグを編成する。  
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入替戦及び昇降格

### ア 男女1－2部

1部5位－2部2位及び1部6位－2部1位のゲームを各2試合行う。

### イ 男女2－3部、男女3－4部

上部5位－下部2位・上部6位－下部1位のゲームを各1試合行う。

### ウ 男女4－5部、男女5－6部

上部5位－下部2位のゲームを1試合行う。上部6位は下部に自動降格、下部1位は上部に自動昇格とする。

## 《順位決定方法》

### ア 男女1－2部

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

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。

### イ 男女2－3部以下

ゲームに勝ったチームを勝者とする。

総合順位(最終順位)は、入替戦の結果を反映する。

・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. 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、ベンチに入ることにはできないので、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 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。

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、特に長さの指定はしないが、シューズから見える状態でなければならない。

カ 同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のコンプレッションウェア、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。

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コートを使用時のウォームアップ

ア 2部以下のリーグ戦では、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を認める。ただし、前半攻撃するバスケット側のハーフコートで行い、第3クォーター開始3分前には終了すること。1部リーグ及び入替戦ではこれを認めない。

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。

### 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(4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 5.競技・競技会関連規程／各種手続き (1) ユニフォーム規則

[http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/Uniform\\_new\\_20201111.pdf](http://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/Uniform_new_20201111.pdf)



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「2023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76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1部リーグ4位、女子1部リーグ5位までのチームは、「第76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

---

- 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
- 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、勝ったチームが男子総合4位、女子総合5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。
- 大会規定
  - リーグ戦要項の記載に準ずる。
- 出場権
  - チャレンジマッチの勝者は「第76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4代表、女子:九州第5代表)を得る。
- その他
  - チャレンジ I 及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。