

第30回全九州大学春季バスケットボール選手権大会

大会要項

1. 名称 第30回全九州大学春季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. 後援 九州バスケットボール協会
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 1stステージ 2025年5月3日(土)・4日(日)・5日(月)
2ndステージ 2024年5月9日(金)～11日(日)
7. 会場 1stステージ 久留米大学 福岡女学院大学 久留米市西部地区体育館
2ndステージ 雲仙市小浜体育館 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。
9. 競技方法 ①ブロック内でリーグ戦(グループステージ)を行い、勝ち点の大きいチームはトーナメントに出場する権利を得る。トーナメントでは3位決定戦、5位決定戦及び7位決定戦を行う。
②グループステージでは、各試合に勝ったチームに勝ち点2、負けたチームに勝ち点1、没収により負けたチームに勝ち点0が与えられる。勝ち点が2チーム以上同じ場合、順位決定方法はア.～カ.の順に従う。
ア. 当該チーム間の対戦における勝ち点の大なるチームを上位とする。
イ. 当該チームの対戦における得失点差の大なるチームを、その対戦における勝ちチームを上位とする。
ウ. 当該チームの対戦における得点数の大なるチームを上位とする。
エ. 全試合における得失点差の大なるチームを上位とする。
オ. 全試合における得点数の大なるチームを上位とする。
カ. 当該チームの代表者による抽選で上位チームを決定する。
③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 シードチーム以外の組み合わせは、本連盟による責任抽選によって決定する。
ただし、同一県所属チームの1回戦での対決は極力避ける。
11. シード権 スーパーシード 男子 前大会1～6位 女子 前大会1～6位(2nd ステージより参加)
グループステージシード 男子 前大会7・8位 女子 前大会7・8位

【男子】

スーパーシード

- ① 福岡大学 ② 九州共立大学 ③ 日本経済大学
④ 鹿屋体育大学 ⑤ 東海大学九州 ⑥ 九州産業大学

グループステージシード

- ⑦ 九州国際大学 ⑧ 西南学院大学

【女子】

スーパーシード

- ① 日本経済大学 ② 福岡大学 ③ 鹿屋体育大学
④ 東海大学九州 ⑤ 西南女学院大学 ⑥ 九州産業大学

グループステージシード

- ⑦ 九州共立大学 ⑧ 福岡教育大学

12. 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. 未登録選手は、人数に制限なく登録することができる。新入部員に限り、大会登録選手または未登録選手として追加登録できる。(大会登録選手数が18名に満たないチームに限り、新入部員を大会登録選手として追加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. 初日の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. シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。女子についてはシャツをパンツの外に出すようにデザインされたものを使用してもよい。

エ. パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。パンツの裾は膝より上まででなければならない。

オ. ソックスは、全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。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. 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コートを使用してのウォームアップ

ア. 2nd ステージでは、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。

13. 表彰規定

○団体表彰 第3位まで表彰する。

○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	2ndステージ進出チームの中で優秀な者(2名)
新人賞	2ndステージ進出チームの中で優秀な新人(1年生1名)
得点王	2ndステージを通して得点合計の最も多い者(1名)
リバウンド王	2ndステージを通してリバウンド合計の最も多い者(1名)
アシスト王	2ndステージ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	2ndステージを通してスリーポイント合計の最も多い者(1名)

14. 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。

引用先: JBA バスケットボール競技規則

<http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule.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「2025バスケットボール競技規則」を適用する。