

第3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3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 2025年5月23日(金)～25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 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コートを使用時のウォームアップ

- 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「2025バスケットボール競技規則」を適用する。