

**令和6年度 福岡県大学バスケットボール春季リーグ戦  
兼 令和6年度 福岡県バスケットボール選手権大会予選  
大 会 要 項**

1. 名 称 令和6年度福岡県大学バスケットボール春季リーグ戦  
兼 令和6年度福岡県バスケットボール選手権大会予選
2. 主 催 一般社団法人 福岡県バスケットボール協会
3. 主 管 福岡県大学バスケットボール競技会実行委員会
4. 期 日 <男子1部、女子1部>  
令和6年4月20日(土)・21日(日)・27日(土)
- <男子2・3部、女子2部>  
令和6年4月28日(日)・5月18日(土)・19日(日)
- <入替戦>  
未 定
5. 会 場 <男子1部、女子1部>  
4月20日(土)・21日(日) 九州産業大学(福岡県福岡市東区松香台2丁目3-1)  
4月27日(土) 九州共立大学(北九州市八幡西区自由ヶ丘1-8)
- <男子2・3部、女子2部>  
4月28日(日) 九州共立大学(北九州市八幡西区自由ヶ丘1-8)  
5月18日(土)・19日(日) 西南学院大学(福岡県福岡市早良区西新6丁目2-92)
- <入替戦>  
未 定
6. 参加資格 ①(公財)日本バスケットボール協会に加盟登録されたチームで、且つ競技者登録された選手であること。  
②大学在学中の学生により編成され、(一社)福岡県バスケットボール協会に加盟している単一チームであること。  
③(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。  
④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。  
⑤最新のチームメンバー登録一覧を実行員会に提出していること。
7. 競技方法 リーグ戦方式で行う。順位決定方法は、勝者を2点、敗者を1点、棄権を0点とした勝ち点により順位を決定する。勝ち点の同じチームが2校生じたときは、2チーム間の勝者を上位とし、勝ち点の同じチームが3校生じたときは、3チーム間のゲームに

おけるゴールアベレージの大なるチームを上位とし、それでも同じときは、リーグの全ゴールアベレージにより決定する（ゴールアベレージ：総得点÷総失点）。

8. 入替戦 男女1部6位と男女2部1位、男子2部6位と男子3部1位のチーム間で行う。
9. 資格取得 男女上位チームより令和6年度福岡県バスケットボール選手権大会に推薦する。
10. 競技規則 「2024～バスケットボール競技規則」を適用する。
11. エントリー
- ①大会エントリー（出場可能選手登録）
- ・選手18名以内、スタッフ6名以内（部長・監督・コーチ・Aコーチ・トレーナー・主務）とし、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。
  - ・エントリー選手は、人数に制限なく登録することが出来る。指定期日に限らず、新入部員のみ、追加登録ができる。
  - ・ユニフォームの番号は、1番から99番までと、0番および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。
  - ・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）
- ・ゲームエントリーは、選手18名以内とする。
  - ・試合毎の選手変更の制限は設けない。但し、番号登録されている選手の番号の変更は認めない。
  - ・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、競技中コートで同時にプレイできる外国人選手は1名とする（オンザコート1）。
  - ・締め切り後のエントリー選手の追加・変更は受け付けない。
12. ベンチ 組み合わせ左側に記載されたチームが、オフィシャル席に向かって右側とする。ベンチには、ゲームエントリーされた選手、及びスタッフ以外は入ることはできないものとする。
13. ユニフォーム
- ・組み合わせ左側に記載されたチームが淡色（白色）、右側に記載されたチームが濃色を着用する
  - ・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。
  - ・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。
  - ・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）
  - ・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。
  - ・ソックスの色は、シャツおよ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あればならない。



14. メンバー表 指定の用紙を用い、ゲーム開始 30 分前までに大会本部に提出すること。
15. オフィシャル 指定した大学が行うこと（時間厳守）。
16. ゲーム開始時刻 原則としてゲームは定刻に開始する。但し、前ゲームが定刻の 10 分以上前に終了しなかった場合は、前ゲーム終了 10 分後に試合を開始する。
17. 棄権チーム ゲーム開始予定時刻から 15 分を過ぎても試合準備が整わないチームは、棄権と見なす。やむを得ない理由により棄権する場合は、1 週間前に必ず当実行委員会の承諾を得ること。無断で棄権したチームには、厳重な処分が与えられる。
18. 表彰規定 本大会においては、団体表彰および個人表彰は行わないものとする。
19. その他
  - ・ウォームアップは前ゲームのハーフタイムにコートで行うことができる。その他のウォームアップの場所は実行委員の指示に従うこと。
  - ・試合前のアップは、ベンチ前のコートでアップを行うことができる。
  - ・会場では屋内用、屋外用のシューズを用意し土足厳禁を厳守すること。
  - ・プレーヤーは、危険物を見に付けないこと。（指輪・ピアス等）
  - ・貴重品はチームで責任を持って管理すること。
  - ・学生らしくマナーを重んじること。なお、試合中でも学生らしい態度で審判に接すること。