



男子第 72 回女子第 71 回 西日本学生バスケットボール選手権大会 競技注意事項

1. 競技方法	勝ち上がりトーナメント方式（ただし 3 位決定戦を行う）
2. 競技規則	現行の「(公財)日本バスケットボール協会競技規則」を適用する。
3. 組み合わせ	組み合わせ抽選は、主管学連である一般社団法人関西学生バスケットボール連盟・関西女子学生バスケットボール連盟の責任抽選とする。
4. エントリー	<ul style="list-style-type: none">• スタッフのエントリーは、部長・主務の各 1 名と、副部長・総監督・監督・助監督・コーチ・A コーチ・学生コーチ・トレーナー・副務・MGの中から 5 名の計 7 名とする。また、部長が監督を兼任している場合は 1 名と数える。• 選手の大会エントリーは、18 名以内とし、選手のゲームエントリーも、同じ 18 名以内とする。• 外国籍選手のエントリーについて人数制限はないが、競技中にコート上でプレイできる外国人選手は各チーム 1 名とする。• その他は、(一財)全日本大学バスケットボール連盟の規約に準ずる。• 大会エントリーの追加・変更は、指定された期間においてのみ認める。
5. ユニフォーム	<ul style="list-style-type: none">• ユニフォームは、組み合わせ番号の小さいチームが淡色、大きいチームが濃色を着用する。また、全員が同じ色形のものを着用するものとする。 (ゼッケンの使用・テーピング等での加工は認めない)• エントリー番号は、00 番または 0 番及び 1~99 番とする。 (同一チーム内で同時に 0 番と 00 番がエントリーすることが可能)• 故意にエントリーされた番号以外のユニフォームを着て試合に出場することは認めない。 * 出場が発覚した時点で即刻退場及びベンチテクニカルファウルを科す。 また、今大会期間中いかなる試合の出場を認めない。• ユニフォームの下に T シャツを着用することは、認められない。• パンツの長さは、膝上までとする。膝頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォームとしては認められない。• ユニフォームのシャツからはみ出してしまう上半身用・腕用のサポーター様のもの(パワーサポーター・パワースリーブなど通常のサポーターを含む) または、下脚部・大腿部のサポーター様のもの(パワーサポーター・パワーストックス・パンツからはみ出してしまうアンダーガーマメントなどを含む)を着用する場合、ユニフォームと同色もしくは黒色もしくは白色のものを着用することができる。 ※上記のものを選手一人が複数着用する場合または複数の選手がいずれかを着用する場合は、着用するものの色を統一しなければならない。



	<ul style="list-style-type: none"> • 上記に反するサポーター様のもの(金具・プラスチックが付いたもの、極端に大きなものなど、競技上危険を伴うものを含む)を着用する場合は、主催者指定の用紙で申請を行うことで着用を認める。 ※必要性が低いものに関してはこれの限りではない。 • やむを得ない事情により上記を遵守できない場合は、事前に当連盟に申請し許可を得ること。 • テーピングを施した部位がユニフォームのシャツやパンツからはみ出してしまっている場合は、それぞれユニフォームと同様の色のサポーターを用いて覆っておくことが望ましい。 ※必ずしもその部位を覆わなくてもよく、テーピング等の色もユニフォームと同色でなくてもよい。 • 膝・足首・肩などの固定用サポーターに関しても、ユニフォームと同様の色のものであることが望ましいが、必ずしもユニフォームと同様の色のものでもなくともよい。 • 手甲・リストバンド・ヘッドバンドは、ユニフォームと同色が望ましい。 <p>※このユニフォーム規則は、男子第72回女子第71回西日本学生バスケットボール選手権大会のみに適用される。</p>
6. ベンチ	<ul style="list-style-type: none"> • ベンチは、組み合わせ番号の小さいチームがT.O.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ができない。 • 選手が交代する際、T.O.に速やかにその旨を伝え、指定されたスペースに座って待機すること。
7. T.O.	<ul style="list-style-type: none"> • T.O.は、全ゲーム主催者の指定により行う(組合せで確認のこと)。 ※棄権があった場合、当該試合の次試合のT.O.は実施された前試合の負けチームが行う。 • T.O.に割り当たっているチームは、必ず10分前までに集合し、原則7名で行うこと。
8. メンバー表	<ul style="list-style-type: none"> • メンバー表は、主催者指定の用紙を用い、代表者会議でチェックを受け試合開始45分前までに大会本部にコピーしたメンバー表を提出する。
9. ゲーム開始	<ul style="list-style-type: none"> • ゲーム開始は、原則として定刻通りに開始する。 ※前のゲームが定刻に終了しない場合、前のゲーム終了10分後に開始する。
10. ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> • 全会場において、ハーフタイムのウォームアップは当該試合のウォームアップの時間とする。 • 試合前のウォームアップは主催者が指定した場所にて行う。
11. 棄権	<ul style="list-style-type: none"> • ゲームエントリーが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、2年間の出場停止とする。
12. シード権	<ul style="list-style-type: none"> • 前回大会のベスト8チームにシード権を与える。 ベスト9~16チームは、抽選によりシード順位を決定する。



13. そ の 他	<ul style="list-style-type: none">• 主催者が準備した Molten 製（男子 B7G5000、女子 B6G5000）を試合球とする。 なお、練習球は各チームで用意すること。• 開場時刻は、第 1 試合開始時刻の 60 分前とする。• 会場への入場可能時刻を当該試合 90 分前とする。• 第 1 試合のコートアップ開始可能時刻は、第 1 試合開始時刻の 45 分前とする。• 選手は、危険と思われるものは身につけない。（指輪・ピアス・ヘアピンなど）• 各チームに 2 枚のスкауティングパスを発行する。スカウティングパスを所持している者のみ実行委員会指定場所でのみスカウティングを認める。• ビデオを撮影する際は、バッテリーを使用すること。 (会場のコンセントの使用禁止)
-----------	--

※上記の規定にない競技場の問題が生じた場合は、本大会競技委員会の裁定に従うこと。

また、指導が必要な事象に関しては、当実行委員会より当該チーム所属の地区連盟に通告し、その処分については地区連盟が裁量権を持つ。