



全日本大学バスケットボール新人戦 関西予選

I.大会要項

1. 名 称 :全日本大学バスケットボール新人戦 関西予選
2. 主 催 :一般財団法人全日本大学バスケットボール連盟
一般社団法人関西学生バスケットボール連盟
3. 期 日 :2024年5月11日(土)~5月17日(金)
4. 会 場 :各大学体育館
5. 参加資格 :2024年度 (一社)関西学生バスケットボール連盟 所属チーム・所属選手
2024年度 所属府県協会 登録チーム・登録選手
(同一チーム複数参加を認めない)
2024年度編成表1部12チーム・2部上位4チームに参加資格を与える。
エントリー可能な選手は、エントリー回数が2回以下の1・2年生とする。
6. 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。
7. 競技方法 :勝ち上がりトーナメント方式を行う。
3位決定戦を行う。
8. 組み合わせ :2023年度関西学生バスケットボールリーグ戦の結果をもとに決定する。
9. 大会参加費 :20,000円
- 10 その他 :本大会の1位から3位に全日本大学バスケットボール新人戦の出場権を与える。



II. 大会規則

1. ゲームエントリー	<ul style="list-style-type: none"> ●スタッフのゲームエントリーは事前にロスターエントリーされた「部長」と、「副部長・総監督・監督・コーチ・A コーチ・学生コーチ・トレーナー・主務・MG・コンディショニングスタッフ(2名まで)」の中から6名の計7名までとする。 *MGについてはエントリーできる人数に制限は設けない。 <u>*コンディショニングスタッフの登録は選手でも可能とする。</u> ●部長は必ずエントリーしなければならない。 ●大会期間前におけるロスターエントリーの追加及び変更は、定められた期間に行うことができる。 ●大会期間中におけるロスターエントリーの変更は、チームにつき1回のみ認められる。 *ただし、追加は認めない。 ●当日、試合のベンチに入ることができる選手は15名以内とする。 ●<u>ベンチの最大人数は22名とする。</u> ●<u>外国籍選手について、当日のエントリーは2名までとし、競技中コート上で同時にプレーできる外国籍選手は1名とする。</u> ●試合開始予定時刻の30分前までに当連盟指定のゲームエントリーデータを大会本部に提出したのち、スコアシートにメンバーを記入しなければならない。 <u>*大会当日は JBA 登録証(コピー可) 及びエントリーカードを必ず持参すること。</u> ●ゲームエントリーデータ提出後のスタッフ・選手の追加及び変更は一切認めない。
2. ユニフォーム	<ul style="list-style-type: none"> ●以下のユニフォーム規定は「全日本大学バスケットボール新人戦関西予選」のみ適用され、「第75回 全日本大学バスケットボール選手権大会」等のユニフォーム規定は、別途定められる。 ●ユニフォームは原則として組み合わせ番号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こと。 ●ユニフォームの番号は00番、0番、1～99番を用い、大会期間中はロスターエントリー時に申請した各自の番号を着用すること。 (<u>同一チーム内で00番と0番を同時にゲームエントリーすることを認める。</u>) ●ゼッケンやリバーシブルの使用、テーピング等で改造されたユニフォームの使用は認めない。 ●指定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。 <u>*出場した場合は、発覚した時点で即退場及びベンチテクニカルを科す。</u> ●ユニフォームは、チーム全員が同じ色・形の物を着用すること。 ●ユニフォームの下にTシャツを着ることは禁止する。 ●ユニフォームのシャツからはみ出すインナーは原則着用することを認めない。 ●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、下脚部または大腿部のサポーター様のもの(パワーサポーター・パワーソックス・パンツからはみ出してしまうアンダーガーマントなどを含む)を着用する場合、<u>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。</u>但し、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。 ●<u>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、当連盟指定の用紙で申請を行うことで着用を認める。ただし、必要性が低いものに関してはこれの限りではない。</u> ●それ以外の規定については、当連盟が定めた規定に基づくこととする。
3. ベンチ	<ul style="list-style-type: none"> ●タイムスケジュールの組み合わせの左側に表記されているチームがT.O席に向かって右側とする。



	<ul style="list-style-type: none"> ●ベンチにはゲームエントリーされたスタッフ・選手以外入ることができない。 ●試合の指揮を務めるものが試合開始 5 分前までにスターティングメンバーを T.O に報告し、スコアシートのコーチ欄にサインすること。TO 主任 1 名
4. T.O・S.S	<ul style="list-style-type: none"> ●T.O、S.S は、全ゲーム当連盟の指定により行う。(組み合わせで確認のこと) ●T.O に割り当てられているチームは必ず 20 分前までに当該試合の TO 席に集合し、7 名で行うこと。 (T.O 4 名・TO 主任 1 名・モッパ 2 名) ●S.S は 2 名で行うこと。
5. ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> ●第 1 試合のウォーミングアップについては、入口で受付を終えてからコートでのアップを認める。 但し、会場設営が終了していない場合は終了次第認める。 ●その他の試合のウォーミングアップについては、当連盟の指定した場所で行うこと。 ●ハーフタイムアップは試合を行っている両チームのアップ時間とする。 ●棄権が起きたコートでの練習は次ゲームの定刻 20 分前からとし、そのコートでのボールの使用も 20 分前からとする。
6. 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。但し、前ゲームが定刻に終了しない場合は前ゲーム終了 10 分後に開始する。 ●次ゲーム開始までの時間は、前ゲームのチームが撤収しだいウォーミングアップを 10 分間行い、試合を開始する。
7. 外国籍選手	<ul style="list-style-type: none"> ●外国籍選手は当連盟規定に基づく必要書類をエントリーカード発行日に提出すること。提出の確認が取れていない場合は当該選手の試合出場は認められない。 ●競技中にコート上でプレーできる外国人選手は各チーム 1 名とする。
8. 棄権	<ul style="list-style-type: none"> ●参加申込用紙提出後及び大会期間中に何らかの理由で止むを得ず棄権する場合には、早急に当連盟に連絡すること。 *その際、振り込まれた参加費は返金できないので注意すること。 ●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。
9. 注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ●試合球は当連盟の用意した 12 面体球(B7G5000)を使用する。 ●各チーム、試合終了後に当連盟指定の BOX スコア記入用紙を提出すること。 ●試合中・アップ中の松脂の使用及びフロアを汚す可能性のある物の使用は一切認めない。 ●選手は指輪・ピアス・ヘアピンなど危険と思われるものは身につけないこと。 ●タトゥーを露出した状態での試合参加を禁止する。万が一タトゥーがある場合は、テーピング等で隠すなどの対応をすること。 ●イン・アウト用のシューズの区別をはっきりさせること。 *スリッパ等のシューズ以外の物は認めない。
10. その他	<ul style="list-style-type: none"> ●指定された場所以外での更衣は一切禁止とする。 ●各チームで出したゴミは各自で持ち帰ること。 ●各会場への車やバイク等の車両の乗り入れは禁止とする。 ●ミーティングは自試合の前後でゲームエントリーメンバーのみで行うこととする。 場所は学連が指定した場所でのみミーティング可能とする。 ●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当連盟指定場所でスカウティングを認める。 ●貴重品の管理は各チームで行うこと。 *万が一、盗難・紛失等があった場合も当連盟は責任を負わない。 ●各会場での忘れ物・落し物等があった場合、2 週間当連盟で保管した上で、持ち主が現れなければ、当連盟が責任を持って処分する。 ●各施設の利用規則を厳守すること。また、上記の規定にない競技上の問題が生じた場合は、当連盟理事会の裁定に従うこと。 指導が必要な事象に関しては、当連盟より処分を通知する。



Ⅲ. エントリーについて

・5月1日（水）から6日（月）の17時まで 追加・変更期間

※1・2年生のみが対象

・エントリー期間までに1・2年生の中から主将を決めてください