第85回関東大学バスケットボールリーグ戦 < 大 会 要 項 >

- 1. 主 催 関東大学バスケットボール連盟
- 2. 後 援 三菱電機株式会社、株式会社毎日新聞社
- 3. 期 日 平成21年9月5日(土)~11月1日(日)迄の毎週土曜、日曜(祝日も含む) (1部は9月19日(土)から、2·3部は9月12日(土)から、4部以下は9月5日(土)から)
- 4.会場国立代々木競技場第二体育館、駒沢屋内球技場、秦野市総合体育館、各大学体育館
- 5. 競技方法 ①1、2部は8チーム2回戦の総当たりを行う。
 - ②3部はA・Bグループに分け、それぞれ8チーム2回戦の総当たりを行う。
 - ③4部はA・B・C・Dグループに分けてリーグ戦を行った後、上位・中位・下位グループで順位決定戦を行う。
 - ④5部は各エリアまたは各ブロック内でリーグ戦を行い、上位チームにより、入れ替えチーム決定トーナメントを行う。
- 6. 参加チーム 関東大学バスケットボール連盟登録チーム

7. 大会規定

- ①大会登録及びエントリー
 - ・大会登録は原則として本連盟登録選手20名とスタッフ7名以内(部長1名・監督1名・他5名)の計27名とする。 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が可能である。
 - ・1、2部に関しては、スタッフ7名以内に(財)日本バスケットボール協会公認コーチの資格を有する者を1名以上大会登録し、試合中ベンチにいること。いない場合は大会に参加(出場)できない、及び没収試合となる。
 - ・当日の試合のベンチに入ることのできるスタッフは7名、選手は15名とする。コート上で練習できる者もこの15 名とする。
- ・当日の試合に出場する選手のエントリーは指定された用紙に必要事項を記入し、前の試合のハーフタイム終了までに 大会本部に提出すること。但し、第1試合の場合は30分前までとする。その際、外国人選手はエントリー用紙の備 考欄に外国人と記入すること。
- ・エントリー用紙提出と同時に、試合に出場する選手の選手証とベンチに入るスタッフのスタッフ証を大会本部に提出 すること。当日に選手証、スタッフ証を忘れた場合、試合出場を認めない。また、選手証とスタッフ証の返却は試合 後に行う。
- ・エントリー用紙提出後、一切の追加・変更を認めない。
- ・外国人選手のエントリー数については制限を設けない。
- ・競技中、コート上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)
- ・日本国籍を持たなくとも、「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)を修了した者は、日本人と同様と見なす。
- ・上記の規定に違反した場合は、1回目はベンチテクニカルファウル、2回目は没収試合とする。

②大会登録変更

- ・指定された期日以降のスタッフ、選手の大会登録変更は一切認めない。また番号の変更も認めない。
- ・大会登録変更の期日は大会の1週間前までとする。

③ユニフォーム

- ・ユニフォームは 2 桁の範囲内の番号を用い、これらの番号以外は認めない。「0」もしくは「00」を使用することは認めるが、同時にエントリーすることはできない。また「07」のように 1 桁の番号の前に「0」を使用することはできない。
- ・ユニフォームは淡色(白色)、濃色を用いることを原則とし、何らかの理由でこれを遵守できない場合は対戦する両 チームの話し合いで使用するユニフォームの色を変える等を決定すること。なお、その場合は競技部、または各部リ ーグ戦運営委員会の承認を得ること。
- ・「2007~ ユニフォーム規定」で指定されたユニフォーム以外での出場は一切認めない。
- ・ユニフォームのパンツはチームのプレイヤー全員が同じ色、形のものを着用すること。
- ・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。T シャツ以外の、ユニフォームからはみ出さないアンダーガーメントについては特に規定はないが、ユニフォームのシャツと同じ色のものを着用することが望ましい。
- ・ユニフォームのパンツより長いアンダーガーメントをはいてもよいが、その場合パンツと同色のものでなければならない。
- ・その他の詳細部分は、(財)日本バスケットボール協会「2007~ ユニフォーム規定」に準ずる。

④ベンチ

- ・ベンチはリーグ編成で番号の若い方がオフィシャルズテーブルに向って右側とする。
- ・1,2 部に関しては、試合中に(財)日本バスケットボール協会公認コーチの資格を有する者1名以上がベンチ内にいること。いない場合は没収試合となる。
- ⑤スターティングメンバー
 - ・コーチは試合開始5分前までにオフィシャルズに報告して、サインすること。
- ⑥ゴール
 - ・前半(第1、2ピリオド)のゴールは相手チームのベンチ側とする。

(7)練習

- ・ベンチの横にウォーミングアップエリアが設置されている場合は、次に交代する選手のみが当該エリアでアップを 行うことを認める。但し、ボールの使用及び、長時間の立ち入りを禁止とする。また、ウォーミングアップエリアが 設置されていない場合は、会場運営責任者(学連役員)の指示に従うこと。
- ・次の試合に当たっているチームが、ハーフタイムにコート上で練習することを原則として認めない。

⑧棄権

- ・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、必ず前日までに本連盟の承認を得て、相手チームに連絡すること。
- ・試合開始予定時刻より15分遅れた場合は没収試合とする。また、指定されたユニフォームが揃わない場合も、これに準ずる。
- ・無断で棄権した場合は、協議により何らかの処分をする。
- ・ゲームを棄権しても当日のオフィシャルや会場の係りは行うこと。
- ・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。

⑨運営

・3部リーグ以下の各部の運営は、各部の代表者と各部リーグ戦運営委員会が話し合い、詳細を決定する。

8. 注意事項

- ①選手は選手証、スタッフはスタッフ証を携行し入場の際には呈示すること。
- ②1、2部において、事前に本連盟へ公認コーチ証を提出したスタッフはその公認コーチ証を携行すること。
- ③チームは試合開始予定時刻の1時間前に集合し、主務は本部に到着を報告すること。
- ④オフィシャル及び会場の係りは試合開始10分前にはそれぞれの場所に着くこと。なお、オフィシャル、会場等係りを怠った場合、協議により何らかの処分をする。
- ⑤控え室の使用は会場の控え室割当に従い、交代はすみやかに行うこと。鍵を使用する場合は本部で受け取り、使用後は次の試合のハーフタイムまでに必ず本部に返却すること。最終試合のチームは、試合終了後30分以内に退出し鍵を本部に返却すること。チーム間での受け渡しは厳禁とする。
- ⑥会場において「イン」「アウト」用のシューズを区別して使用すること。
- ⑦選手は不測の事態に備えて必ず保険証を持参すること。
- ⑧会場校への車の乗り入れは原則として禁止する。但し、遠隔地である場合に限って本連盟にて承認する場合がある。
- ⑨万一、不慮の事故などにあった場合は至急会場責任者に連絡すること。この場合、試合日時変更等の処置については、本連盟の決定による。
- ⑩試合球については本連盟指定球とする。
- ※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。上記以外の大会規定以外のルールは、「2009~バスケットボール競技規則」、「全日本大学バスケットボール連盟規約」、「関東大学バスケットボール連盟規約」を適用する。

リーグ戦順位決定法

- ◆ $I \sim \square$ の手順に従って決定する。なお $I \sim \square$ 、(1) ~ (5) については、数字の若い手順が優先される。
- I. 全試合における勝率の大なるチームを上位とする。
- Ⅱ. Iにおいて決定しない場合は、(1)~(5)の手順に従って順位を決定する。
 - (1) 2チーム以上同率の場合(以下これを当該チームと呼ぶ)は当該チーム間の対戦における勝率の大なるチームを上位とする。
 - (2) 当該チームの対戦におけるゴールアベレージ(得点÷失点)の大なるチームをその対戦における勝チームとして勝数の多いチームを上位とする。
 - (3) 同勝数の場合は、当該チーム間の全対戦におけるゴールアベレージの大なるチームを上位とする。
 - (4) 全試合におけるゴールアベレージの大なるチームを上位とする。
 - (5) 当該チームの代表者(キャプテンまたはその代理人)による抽選で上位チームを決定する。
- Ⅲ. 順位の最終決定は競技部が行う。

4部順位決定方法

1次ステージ、2次ステージを実施し、順位を決定する。

1次ステージはブロック毎1回戦総当りリーグ(共通)。

2次ステージは、1、2位グループ、3、4位グループ、5、6位グループに分かれて2次リーグを実施する(同ブロックチームとの試合はなし)。

5部順位決定方法

各エリアまたは各ブロック内でリーグ戦を行い、その上位チームにより、入れ替えチーム決定トーナメントを行う。また、その結果に応じて、そのブロックの上位チームから各大学をランク付けする。

順位決定戦後の順位について

(1部・2部、2部・3部Aに関して) パターン 1

勝敗	チーム	結果	入れ替え戦後順位	
勝者	1部 7位	残留	1部7位	7位
勝者	1部8位	残留	1部8位	8位
敗者	2部1位	昇格	1部 9位	9位
敗者	2部2位	昇格	1部10位	10 位

パターン2

勝敗	チーム	結果	入れ替え戦後順位	
敗者	1部7位	残留	1部 9位	9位
敗者	1部8位	残留	1部 10位	10 位
勝者	2部1位	昇格	1部 7位	7位
勝者	2部2位	昇格	1部 8位	8位

パターン3

勝敗	チーム	結果	入れ替え戦後順位	
勝者	1部7位	残留	1部 7位	7位
敗者	1部8位	残留	1部 8位	9位
勝者	2部1位	昇格	1部 9位	8位
敗者	2部2位	昇格	1部 10位	10 位
	1 2 4			

パターン 4

勝敗	チーム	結果	入れ替え戦後順位	
敗者	1部7位	残留	1部 10位	10 位
勝者	1部8位	残留	1部 7位	7位
勝者	2部1位	昇格	1部 9位	9位
敗者	2 部 2 位	昇格	1部 8位	8位

入れ替え決定戦後の順位について

(3 部 B・4 部、4 部・5 部に関して)

パターン 1

勝敗	チーム		結果	入れ替え	戦後順位	
勝者	3 部 B	5位	残留	3 部	9位	29 位
勝者	3 部 B	6位	残留	3 部	10位	30 位
敗者	4 部	3位	残留	4 部	3位	35 位
敗者	4 部	4位	残留	4 部	4位	36位

パターン 2

勝敗	チーム		結果	入れ替え戦後順位		
敗者	3 部 B	5位	降格	4 部	1位	33 位
敗者	3 部 B	6位	降格	4 部	2位	34 位
勝者	4 部	3位	昇格	3 部	11位	31 位
勝者	4 部	4位	昇格	3 部	12 位	32 位

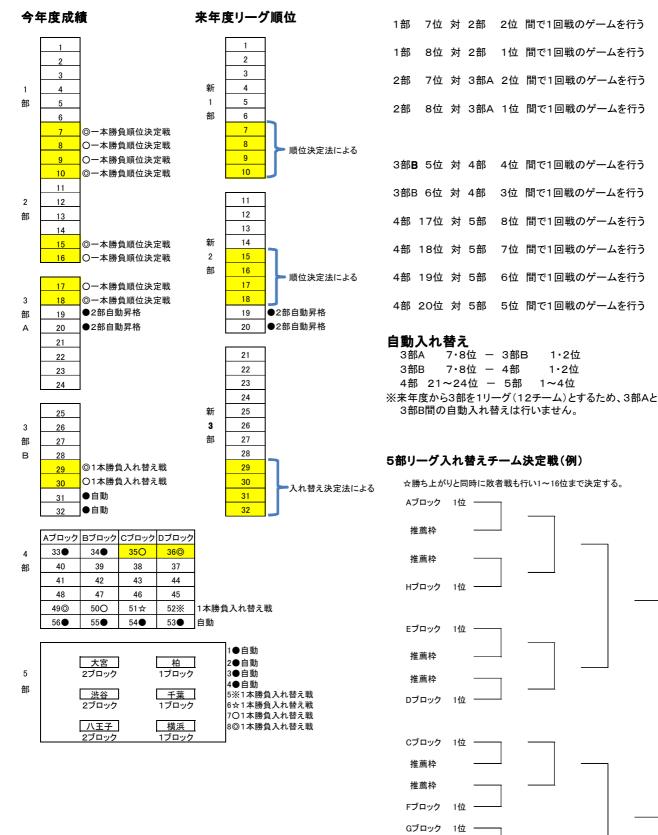
パターン3

勝敗	チーム		結果	入れ替え戦後順位		
勝者	3 部 B	5位	残留	3 部	9位	29 位
敗者	3 部 B	6位	降格	4 部	1位	33 位
勝者	4 部	3位	昇格	3 部	12 位	32 位
敗者	4 部	4位	残留	4 部	4位	36 位

パターン4

勝敗	チーム		結果	入れ替え戦後順位		
敗者	3 部 B	5位	降格	4 部	1位	33位
勝者	3 部 B	6位	残留	3 部	6位	29 位
敗者	4 部	3位	残留	4 部	4位	36 位
勝者	4 部	4位	昇格	3 部	12 位	32 位

入れ替え戦



※推薦枠に入る大学は4部以下運営部にて決定する。

推薦枠 推薦枠 Bブロック

1位