第33回全九州大学バスケットボールリーグ戦
大　会　要　項

1. 名　　称　　第33回全九州大学バスケットボールリーグ戦（第78回全九州大学バスケットボール選手権大会）

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
九州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. 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

5. 期　　間　　2026年9月4日（金）～11月1日（日）

6. 会　　場　　別紙　競技日程表により示される九州各県の会場

7. 参加資格　　①（公財）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（一財）全日本大学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。
⑤大会参加大学は、JBA 公認 E 級コーチライセンス以上の資格を有する者を、原則1名以上大会登録しておくこと。試合の際、ベンチで指揮を執る者は、登録された資格を有するコーチであること。やむを得ない事情によりコーチ資格保持者が不在の場合には、事前に本連盟に申請し、許可を得ること。
※コーチ資格保持者が不在となった場合の対応
coach_licenseStandard_info01_20170401.pdf
※大会中のコーチ資格保持者が不在による報告書
https://www.japanbasketball.jp/wp-content/uploads/coach_licenseStandard_report1.pdf

8. 競技方法　　①リーグ戦
リーグ戦方式とする。1つのリーグを6チーム編成とし、前年度大会の結果により所属リーグを決定する。
（前年度1位～6位は1部リーグ、7位～12位は2部リーグ、…以下6チームごとにリーグを編成する。）
ただし、前年度参加したチームが参加しない場合、そのチームより下位のチームを繰り上げる形でリーグを編成する。
ア　男女1部
2回戦総当たり戦方式(1チームあたり10試合)
イ　男女2部
1回戦総当たり戦方式（1 チームあたり 5 試合）
総当たり戦(1次リーグ)終了後、上位4チームは決勝リーグ（2次リーグ戦）を行う。上位4チームは、1次リーグ・2次リーグ通算の勝ち点により順位を決定する。

ウ 男女3～6部

1回戦総当たり戦方式(1チームあたり5試合)

また、出場チーム数によって最下部が5チームに満たない場合は、上部リーグと統合しブロックに分け1回戦総当たり戦を行い、その後順位決定戦を行う。

最下部の参加チームが11チームの場合は、統合せずに下位の5チームで独立し1回戦総当たり戦を行う。

《順位決定方法》

Ⅰ チームの順位は勝敗記録(ポイント)によって決定される。各ゲームに勝ったチームに2ポイント、各ゲームに負けたチームに1ポイント(ゲームの途中終了を含む)、各ゲームの没収によって負けたチームにポイントは与えられない。

Ⅱ リーグ内で、全ゲームの勝敗記録が2チーム以上で同じ場合、その2チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される。

・当該チームの対戦での得失点差の大きい方

・当該チームの対戦での得点数の大きい方

・リーグ内の全ゲームでの得失点差の大きい方

・リーグ内の全ゲームでの得点数の大きい方

これらの基準の各段階で順位を決定していき、順位決定されていない当該チーム間の対戦成績でⅡの手順を初めから繰り返す。

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、チーム代表者(キャプテン)による抽選によって最終順位を決定する。

②入替戦及び昇降格

ア 男女1－2部

1部5位－2部2位及び1部6位－2部1位のゲームを各2試合行う。

イ 男女2－3部、男女3－4部

上部5位－下部2位・上部6位－下部1位のゲームを各1試合行う。

ウ 男女4－5部、男女5－6部

上部5位－下部2位のゲームを1試合行う。上部6位は下部に自動降格、下部1位は上部に自動昇格とする。

《入替戦順位決定方法》

ア 男女1－2部

2回戦制のシリーズとする。

シリーズの勝者は、次の各号のいずれかにより決定するものとする。

・両試合に勝利したチーム

・両チームが1勝1敗の場合は、2試合の得失点差が大きいチーム

・得失点差が同じ場合は、上部チーム

なお、本シリーズにおいては、勝敗記録(ポイント)は採用しないものとする。

イ 男女2－3部以下

ゲームに勝ったチームを勝者とする。

総合順位(最終順位)は、入替戦の結果を反映する。

・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】

9. 大会規定　① 大会登録(リーグ出場可能選手登録)

ア. 大会登録は、**選手 18 名以内**および**スタッフ 6 名以内**(部長、監督、コーチ、アシスタントコーチ、主務、トレーナー等)とする。ただし、スタッフの名称については、**部長および監督を除き、各チームの判断により変更して差し支えない**。また、**部長が監督を兼務する場合は 1 名として扱う**。部長は、**当該大学の教職員(クラブ顧問)であること**とし、**学生はこれに該当しない**。スタッフは、**少なくとも 1 名を必ず登録すること**。なお、各試合において、**コンディショニングスタッフとして別途 2 名まで申請することができる**。ただし、当該スタッフは**ベンチに入ることはできないため、ビブスを着用のうえベンチ後方にてサポートを行うこと**。
登録締切後の変更は、いかなる場合も認めない。

イ. JBA 規定による外国籍選手ついては、大会登録での数に制限は設けないが、競技中、コート上でプレイできる外国籍選手は1名とする。(オンザコート 1)

ウ. 大会登録されていない選手は、未登録選手として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15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. 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。
ただし、エントリーした番号が実際のユニホームの番号と一致していない場合は、そのゲームに出場できないことがある。

② 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。

ウ. チームベンチの席数は18席とする。試合中、コーチまたはアシスタントコーチ以外の者は着席すること。

④ユニフォーム

ア. ユニフォームは、対戦表の左側に記載されているチームが淡色(白色)、右側に記載されているチームが濃色を着用する。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。
同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。

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。
全てのプレイヤーは、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. 同じチームの全てのプレイヤーの腕や脚のコンプレイッションウェア、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングはすべて同じ単色でなければならない。

キ. ヘアアクセサリー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. ゲームを棄権しても割り当てられたテーブル・オフィシャルズや会場の係は行うこと。

オ. 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人のプレイ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分前よりプレイ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コートを使用してのウォームアップ

ア. 2部以下のリーグ戦では、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を認める。ただし、前半攻撃するバスケット側のハーフコートで行い、第3クォーター開始3分前には終了すること。1部リーグ及び入替戦ではこれを認めない。

イ. ゲーム前のウォームアップは、前半攻撃するバスケット側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。

10. 表彰規定　〇団体表彰　1部：第3位まで表彰する。
2部以下：各リーグ1位チームを表彰する。

〇個人表彰

最優秀選手賞	優勝に最も貢献した者（1名）
敢闘賞	準優勝に最も貢献した者（1名）
優秀選手賞	1部リーグのチームの中で優秀な者（4名）
得点王	1部リーグを通して得点合計の最も多い者（1名）
リバウンド王	1部リーグを通してリバウンド合計の最も多い者（1名）
アシスト王	1部リーグを通してアシスト合計の最も多い者（1名）
スリーポイント王	1部リーグを通してスリーポイント合計の最も多い者（1名）

11. 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。**特に、試合終了後にテーブル・オフィシャルズが割り当てられているチームは、前の試合が終了次第、速やかに TO の席に着くこと。**
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、写真撮影は原則として禁止する。
・ゴミは各チームで持ち帰ること。
・ユニフォームについては、JBA ユニフォーム規則等をご確認ください。
JBA 各種規定 5.競技・競技会関連規程／各種手続き (1) ユニフォーム規則
http://www.japanbasketball.jp/files/referee/rule/2025rule.pdf

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「2026」バスケットボール競技規則」を適用する。

全日本大学バスケットボール選手権大会への出場に関わる規定

1．第78回全日本大学バスケットボール選手権大会の出場権

男子1部リーグ 5 位、女子1部リーグ 4 位までのチームは、「第78回全日本大学バスケットボール選手権大会」の出場権を獲得する。

ただし、チャレンジマッチの挑戦権を持つチームがある場合、チャレンジマッチにおける勝者が出場権を得る。

チャレンジマッチ
実　施　要　項

1．参加資格　①2部リーグに属するチームでリーグ戦を全勝したチーム
②新規加入のチームでリーグ戦を全勝しているチーム
③「全九州大学バスケットボールリーグ戦　大会要項」(以下、リーグ戦要項)にある「8．参加資格」を満たす者

2．競技方法　ア　参加資格があるチームが2チーム以上あった場合は、トーナメント戦「チャレンジⅠ」を行う。
チャレンジⅠは1回戦制で行い、勝ったチームが男子総合 5 位、女子総合 4 位チームとチャレンジマッチを行う。
イ　参加資格があるチームが1チームであった場合またはチャレンジⅠの勝者はチャレンジマッチを行う。
チャレンジマッチは2回戦制で行う。
《勝者の決定方法》
2回戦制のシリーズとする。
シリーズの勝者は:
・両ゲームに勝ったチーム
・両チームが 1 ゲームずつ勝った場合、両ゲームの得失点差の大きいチーム
・得失点差が同じ場合、上部チームを勝者とする。
なお、このシリーズにおいて勝敗記録(ポイント)は採用しない。

3．大会規定　リーグ戦要項の記載に準ずる。

4．出 場 権　チャレンジマッチの勝者は「第78回全日本大学バスケットボール選手権大会」の出場権を得る。

5．そ の 他　チャレンジⅠ及びチャレンジマッチの結果は、リーグ戦総合順位に影響しない。