

第31回全九州大学春季バスケットボール選手権大会

大会要項

1. 名称 第31回全九州大学春季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
3. 主管 九州大学バスケットボール連盟
4. 後援 九州バスケットボール協会
5. 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
6. 期間 1st ステージ 2026年5月3日(日)・4日(月)・5日(火)
2nd ステージ 2026年5月8日(金)～10日(日)
7. 会場 1st ステージ 九州共立大学 九州国際大学 九州産業大学
2nd ステージ 雲仙市小浜体育館 長崎県雲仙市小浜町マリーナ3番地1
8. 参加資格 ①公益財団法人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。
③一般財団法人全日本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。
④一般財団法人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。
※留学生選手は、日本の学校教育(中・高・高専)に3年以上在籍した証明書及び卒業証明書を連盟に提出し、承認を得た選手であること。
※日本国籍を持たなくても、「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)を修了したものは、日本人選手と同等と見なす。
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
9. 競技方法 ①ブロック内でリーグ戦(グループステージ)を行い、勝ち点の大きいチームはトーナメントに出場する権利を得る。トーナメントでは3位決定戦、5位決定戦及び7位決定戦を行う。
②グループステージでは、各試合に勝ったチームに勝ち点2、負けたチームに勝ち点1、没収により負けたチームに勝ち点0が与えられる。勝ち点が2チーム以上同じ場合、順位決定方法はア.～カ.の順に従う。
ア. 当該チーム間の対戦における勝ち点の大なるチームを上位とする。
イ. 当該チームの対戦における得失点差の大なるチームを、その対戦における勝ちチームを

上位とする。

ウ. 当該チームの対戦における得点数の大なるチームを上位とする。

エ. 全試合における得失点差の大なるチームを上位とする。

オ. 全試合における得点数の大なるチームを上位とする。

カ. 当該チームの代表者による抽選で上位チームを決定する。

③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】

10. 組合せ

シードチーム以外の組み合わせは、本連盟による責任抽選によって決定する。

ただし、同一県所属チームの1回戦での対決は極力避ける。

11. シード権

スーパーシード 男子 前大会1～6位 女子 前大会1～6位(2nd ステージより参加)

グループステージシード 男子 前大会7・8位 女子 前大会7・8位

【男子】

スーパーシード

① 日本経済大学 ② 東海大学九州 ③ 九州共立大学

④ 福岡大学 ⑤ 九州国際大学 ⑥ 鹿屋体育大学

グループステージシード

⑦ 九州産業大学 ⑧ 第一工科大学

【女子】

スーパーシード

① 日本経済大学 ② 福岡大学 ③ 東海大学九州

④ 九州産業大学 ⑤ 鹿屋体育大学 ⑥ 西南女学院大学

グループステージシード

⑦ 九州共立大学 ⑧ 福岡教育大学

12. 大会規定

①大会登録

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にはできないため、**ピブスを着用の上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については、大会登録での数に制限は設けませんが、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. **未登録選手は、人数に制限なく登録することができる**。新入部員に限り、**大会登録選手または未登録選手として追加登録できる**。(大会登録選手数が18名に満たないチームに限り、**新入部員を大会登録選手として追加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18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. 初日のゲームエントリー時に、Team JBA チームメンバー一覧表の PDF を提出する。
- オ. コーチライセンスは、初日のエントリー時に確認する。
- カ. 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。

③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。

④ユニフォーム

- ア. ユニフォームは、組み合わせ番号の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。ただし、2回戦目からは当該チームの話し合いにより、大会本部の了承を得た上で変更しても良い。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。
同一チーム内で「0」と「00」は同時に登録や使用をすることができる。
- ウ. 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。
- エ. パンツの裾は膝より上まででなければならない。
- オ. ソックスの色は、シャツ及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、特に長さの指定はしないが、シューズから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. 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. 2nd ステージでは、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は認めない。
- イ. ゲーム前のウォームアップは、ベンチ前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分前から使用可能とし、そのコートでのボールの使用は、10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。

13. 表彰規定

- 団体表彰 第3位まで表彰する。
- 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 2ndステージ進出チームの中で優秀な者(2名)
新人賞 2ndステージ進出チームの中で優秀な新人(1年生1名)
得点王 2ndステージを通して得点合計の最も多い者(1名)
リバウンド王 2ndステージを通してリバウンド合計の最も多い者(1名)
アシスト王 2ndステージ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 2ndステージを通してスリーポイント合計の最も多い者(1名)

14. 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。
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、写真撮影は禁止する。
- ・ゴミは各チームで持ち帰ること。
- ・JBA ユニフォーム規則をご確認ください。

ユニフォーム規則 <https://www.kyushugakuren1.com/blank-1>



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。