兵庫県バスケットボール協会 U15 部会

2026(R8)年度JBA(日本バスケットボール協会)個人登録について

平素は兵庫県バスケットボール協会 U-15 部会の活動にご理解とご協力賜りありがとう ございます。

さて、兵庫県 U-15 の JBA 登録について、「U15 カテゴリー中期方針 2025」の策定に伴い、 以下のように展開してまいりますので、ご理解と周知のほど、よろしくお願いします。

- 選手は、大会に参加するチームで登録されていることとし、未登録もしくは登録先とは異なるチームで大会へ出場することはできません。
 - 注)クラブチーム、Bユースに登録の選手は、中体連主催の大会には出場できません。
 - 注)中体連(部活)登録の選手は、クラブ主催の大会には出場できません。
- 2. 個人登録は、中体連(部活)、クラブチーム、Bユースの中から1つだけ選び、原則その年度の5月31日までに完了させてください。
- 3. 中体連(部活)登録の1年生については仮入部期間の場合もあるので、本入部までは 猶予期間とします。
- 4. 中学1年生と2年生の移籍は何度でも可能ですが、『Jr.WinterCup』への出場はできません。(年度当初に登録したチームでしか出場できません。)
 - 注)地域クラブへの移行等による廃部に伴い、1,2年生が移籍を行った場合は、Jr.WinterCup 予選の出場を認める特別措置とする。ただし、<u>移籍手続きは8月31日までに完了させてください。</u>
- 5. 中体連(部活)登録の中学3年生は、8月31日までに<u>移籍が完了</u>していれば、『Junior Winter Cup』への出場はできます。ただし、『U15クラブ選手権(仮称:第1回は6月~8月開催予定。また、県大会および近畿大会まで開催予定)』への出場はできません。
 - 注)移籍完了とは、Team JBA (会員登録管理システム) を通じて移籍申請を行い、移籍が承認された場合をいう。
 - 注)承認(移籍完了)までに2週間程度かかる場合がありますので、手続きは余裕をもって行ってください。
- 6. チーム登録は、その年度の5月31日までに完了させてください。
 - 注) 承認(登録完了) までに2週間程度かかる場合がありますので、手続きは余裕をもって行ってください。
 - 注)チーム加盟料・競技者登録料の支払い完了後、登録手続きが完了となり、承認へ進みます。

2026(R8)年度 チーム登録・競技者登録について

くれぐれもご注意ください!

- ・1年間の活動を見据えて、登録チームを決定してください。
- ・新規参入チームも該当します。(参入予定も含みます。)

◆チーム加盟·競技者登録[中体連(部活)、クラブチーム、B ユース]

:5月31日までに完了

- ※ 年度途中に新規参入チームにも、上記の期日は適応されます。参入予定チームは、予め、チーム登録を完了してください。
- ※ 承認 (登録完了) までに 2 週間程度かかる場合がありますので、手続きは余裕をもって行ってください。
- ※ チーム加盟料・競技者登録料の支払い完了後、登録手続きが完了となり、承認へ進みます。

◆U15 バスケットボール選手権大会兵庫県予選(Jr.WinterCup)

:8月31日 時点の所属チームで出場可能

- ※ 中体連(部活)登録の3年生は8月31日までに移籍が完了していれば、出場できます。
- ※ 移籍は、Team JBA(会員登録管理システム)を通じて移籍申請を行い、移籍が承認された場合のみ認められます。
- ※ 承認(登録完了)までに2週間程度かかる場合がありますので、手続きは余裕をもって行ってください。

2026(R8)年度 登録先における、大会出場の可否

(○=出場できる。×=出場できない)

大会 登録先	県総体	U15 クラブ 選手権(_{仮称)}	近畿総体 全国総体	Jr.WC	県新人	リーグ戦	DC
クラブ チーム	×	0	×	0	×	0	0
Bユース	×	県予選O 本選× ※1	×	0	×	0	0
中体連(部活)	0	×	0	0	0	0	0

- ※ U15 クラブ選手権(仮称)におけるBユースの出場については、現時点では、確定ではありませんが、6 月~8 月 に第1回を開催予定。また、県大会及び近畿大会まで開催予定。
- ※ 中体連(部活)登録の3年生は、8月31日までに<u>移籍が完了</u>していれば、『Junior Winter Cup』への出場はできます。ただし、『U15クラブ選手権(仮称)』への出場はできません。
- ※ チーム登録は、その年度の5月31日までに完了させてください。

上記大会での二重活動を不可とします。

登録したチームで大会に出場することとします。