

第5回 JOETSU 3x3 TOURNAMENT ～上越スリー・エックス・スリーバスケットボール大会～

開 催 要 項

趣旨： バスケットボールは、Bリーグでもお馴染み、現在注目度ナンバー1のスポーツです。そして、この3x3(スリー・エックス・スリー)は、本来の5対5でなく、3対3で戦うバスケットボールで、2020年の東京オリンピックの正式種目にもなっており、今、最も勢いのあるスポーツの一つです。

そこで、ここ上越でもその機運の盛り上がりバスケットボールの普及促進を図ること、そして気軽にバスケットボールを楽しむことができることを目的とし開催いたします。

また、スポーツを通じた青少年の健全育成と、大人から子供まですべての世代が交流してスポーツマンシップを築きあげることを目指します。

- 主 催 一般財団法人上越市スポーツ協会
共 催 上越市バスケットボール協会
後 援 上越市 上越市教育委員会 一般財団法人新潟県バスケットボール協会
主 管 JOETSU 3x3 TOURNAMENT 実行委員会
- 日 時 令和元年 8 月 15 日 (木)
受付 8:15～ 代表者会議 8:45～ 開会式 9:00～ 競技開始 9:30～
- 会 場 上越市総合体育館 (〒943-0805 新潟県上越市木田 1-17-33)
- カテゴリー ○中学生男子の部 ○高校生以上男子の部 ○シニア (40 歳以上) の部
○中学生以上女子の部 ○ファミリーの部
※申し込み状況により、カテゴリーが変更となる場合があります。
- チーム構成 (1) 各チームの登録メンバーは、4 名以上 6 名以内とする。
(2) 男子の部、シニアの部については、男女混合可とする。
※その場合の女子の得点は、+1 点とします。
(3) ファミリーの部は、大人 (中学生以上) 1～2 名・小学生 3～4 名の合計 6 名以内とする。(オン・ザ・コートは、大人 1 名以下、小学生 2 名以上) また、性別については問いません。※ファミリーの部での女子の得点は、通常通りです。
(4) シニアの部は、チーム全員が 40 歳以上とします。
※40 歳以上であっても、高校生の部での登録・出場は可能です。
(5) 複数のカテゴリーへの参加は、不可とします。
- 競技規則 FIBA 3x3 公式競技規則に準ずるが、別紙「大会競技規則」を採用する。
競技方法 予選後、決勝トーナメントを行う。
表彰 すべてのカテゴリーにおいて、1 位から 3 位まで表彰する。
参加費 ○大人 1 人 1,000 円 ○高校生 1 人 800 円 ○中学生 1 人 500 円
○ファミリーの部 1 チーム 2,000 円
※参加費は当日受付でお支払ください。
- 申込方法 別紙参加申込書に必要事項を記入の上、下記へ郵送またはメールにて申し込む。
申込期限 令和元年 7 月 26 日 (金) 必着。(チーム数に制限がありません。期限厳守でお願いいたします。)
- そ の 他 (1) 「カテゴリー」「競技規則」「競技方法」「表彰」は、変更となる場合があります。
(2) 傷害保険に加入いたします。
(3) テーブル・オフィシャルズについては、各チームからご協力をお願いします。

【申し込み・問い合わせ先】

一般財団法人上越市スポーツ協会 (URL : <https://www.joetsu-taikyo.jp/>)
〒943-0805 上越市木田 1-17-33 上越市総合体育館内
TEL:525-4119 FAX:525-4169
担当：池田 (E-mail : d-ikeda@joetsu.ne.jp)

大会競技規則

【3x3 硬式競技規則（簡易版）及び特別ルール】

下記のうち、網掛部が「特別ルール」となります。

コート	標準コートは、横 15m、縦 11m ※本大会は、既存コートの半分を使用
ボール	使用球は 6 号ボール【専用ボール『リベルトリア』を使用】（ファミリーの部は、5 号ボール）
選手登録	6 名（出場選手 3 名＋控え選手 3 名）※1 チーム 4 名以上は必須
ユニフォーム	シャツは、チームで統一されたものを着用のこと。 ※事前に申し出があれば、ピプスの貸し出しをいたします。
審判	1 名もしくは 2 名
タイムアウト	なし
ゲームの開始	ジャンケンによって決定 ※ジャンケンに勝ったチームが最初に攻撃側となるか守備側となるかを選択することができる。 第 2 ペリオドは、試合開始時に守備側であったチームの攻撃側でゲームを開始する。
競技時間とゲームの勝敗 （得点の上限）	試合時間は 4 分間の 2 ペリオド（ペリオド間のインターバルは 1 分） 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち ※どちらかのチームが 21 点以上得点した場合、その時点で試合は終了となり、そのチームを勝ちとする。 ※フリースロー時以外は、時間を止めずに行う。但し、各ペリオド残り 1 分から、ボールがデッドになったときは時間を止める。
延長	先に 2 点を得点したチームの勝ち（この際、21 点ルールは適用にならない） ※1 分間のインターバルの後に延長をおこなう。 ※延長の開始は、ゲーム開始時のようにジャンケンで決める。
得点	ツーポイントライン（以下、アークとする。）の内側からのショットによるゴールは 1 点 アークの外側からのショットによるゴールは 2 点 フリースローによる得点は 1 点 ※男子の部、シニアの部に出場の女子の得点は、+1 点とする。（ファミリーの部は、通常得点。）
ショットクロック	なし
ショット動作中のファウルで与えられるフリースロー	アークの内側でのショット時のファウルは 1 個のフリースロー アークの外側でのショット時のファウルは 2 個のフリースロー
チームファウルによる罰則 （7、8、9 回目）	ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは 2 個のフリースローが与えられる。アークの内側からのショットに対するファウルにもこの罰則は適用される。（ショットがカウントでも 2 本のフリースローを与える。） ※オフenseファウルには適用しない。
チームファウルによる罰則 （10 回以上）	ショット時でないファウルであっても、ファウルを受けたチームは 2 個のフリースローが与えられ、さらに、ボールの所有権も与えられる。アークの内側からのショットに対するファウルにもこの罰則は適用される。（ショットがカウントでも 2 本のフリースローを与え、ボールの所有権も与える。） ※オフenseファウルには適用しない。
テクニカルファウル/アンスポーツマンライクファウルによる罰則	テクニカルファウル：ファウルを受けたチームは 1 個のフリースローが与えられ、そのフリースローの成否にかかわらず、攻撃権が与えられる。 アンスポーツマンライクファウル：ファウルを受けたチームは 2 個のフリースローが与えられる。またチームファウルにおいて 2 個のファウルとしてカウントする。（チームファウルが 10 個以上の場合には攻撃権が与えられる。） ※オフenseファウルには適用しない。
フィールドゴールが成功したときのボール所有権	守備側だったチームが攻撃側となりゲームを再開させる。 あらたに攻撃側になったチームは、リングの下からドリブルあるいはパスによってボールを一度アークの外※1) まで運ばなければならない。あらたに守備側になったチームは、ボールが“ノーチャージセミサークル”の外に出るまではボールに対してプレイをしてはならない。
守備側がリバウンド、スティールしたとき	ドリブルまたはパスなどによって、ボールを一度アークの外※1) まで運ばなければならない。
ノット・クリア・ザ・ボール	上記の通り、ボールの所有権が変わった際に、アークの外側までボールを運ばずに、ショットをしてしまった際にはバイオレーションである。ショットをしたときに、バイオレーションとなるので、ショット以外のプレイ（パスやドリブル、フェイク等）をしているときにはバイオレーションにはならない。 その際には、審判は片腕を掲げ、左右に振ることで、まだボールがアークの外側に運ばれていないことを選手に伝えなくてはならない。
ボールがデッドになったときのボール所有権	コート内のアークの外側の頂点付近で、守備側になるチームの選手が攻撃側になるチームの選手にボールをパスあるいはトスして渡し（“チェックボール”）ゲームを再開する。
ジャンプ・ボール（ヘルドボール）のとき	守備側だったチームのボールとなり、チェックボールでゲームを再開する。
個人ファウルと退場	アンスポーツマンライクファウルを 2 個、または、ディスクォリファイリングファウルを宣された選手は退場となる。ただし、個人のパーソナルファウルはカウントしない。
選手交代	どちらのチームもボールがデッドになり、“チェックボール”が行われる前であれば選手交代をすることができる。また、フリースローが行われる前も交代することができる。 交代する選手は、コートから退く選手がコートから出る際に“タッチ”等の身体接触を交わしてからゲームに入ることができる。審判や TO に選手交代を伝える必要はない。 ※フィールドゴール/フリースローが成功した直後に、選手交代をすることはできない。

※1)「アークの外に出る」というのは、ボールを持った選手のどちらの足もアークの内側についていない状態を指す。

※上記競技規則は 3x3 ルールを分かり易く要約したものであり、競技規則は FIBA 3x3 公式競技規則を参照すること。