

青森ワッツカップ 3x3 GAME .EXE 開催要項

1. 大会名 青森ワッツカップ 3x3 GAME .EXE
2. 開催日 2018年2月17日(土) 9:30 受付開始 10:00~13:00
3. 会場 浪岡体育館
〒038-1311 青森県青森市浪岡浪岡稲盛93
4. 主催 一般財団法人青森県バスケットボール協会
5. 協力 クロススポーツマーケティング(株)
6. 特別協賛 青森スポーツクリエイション(株)
7. 協賛 調整中
8. 種別 **【普及大会】** 合計24チーム募集
 - 小学生 MIX(男女混合可)
 - 中学生 男子(小学生 高学年男子チーム参加可)
 - 中学生 女子(小学生 高学年女子チーム参加可)
 - ビギナー MIX(中学生以上の学生選手不可・男女混合可)
9. 参加資格 特になし<TeamJBAメンバー登録・FIBA 3x3Planet 登録不要>
10. チーム人員 (1) 1チーム選手4名以上6名以下。(3x3GAME. EXE 特別ルール: 通常は4名以内)
(2) MIXは男女の混成チーム可。男女指定カテゴリーは混成チーム不可。
(3) ベンチにコーチを置くことは出来ない。
11. 競技方法 (1) 競技規則は「2017 3x3(スリー・ハイ・スリー)FIBA 競技規則[3x3 Rules of the Game]」に準じ、3x3 GAME .EXE用のルール変更点を適用する。
(2) 対戦形式と順位決定等は、次のとおりとする。
対戦形式は予選リーグ・決勝トーナメント方式とする。組み合わせは主催者の責任抽選とし、3位決定戦は行わない。
※但し、参加チーム数次第でリーグ戦のみを行う場合もある。
12. 表彰 (1) ①~③の種別において優勝・準優勝を表彰。
(2) 入賞チームには副賞を贈呈する。

13. 大会参加料 1人800円（参加賞あり・2試合保障）
14. 使用球 3x3 専用7号ウェイト6号球(主催者準備)
15. ユニフォーム (1)参加チームでユニフォームがある場合は、濃淡2色のユニフォームを準備すること。
(番号は0~99で、ビブス・リバーシブル可)
(2)既存のチームユニフォーム可とする。既存の同一チームから複数チームが参加する場合、〇〇チームA、〇〇チームBとしての参加も認める。
(3)原則として組合せ番号の若いチームが淡色とする。
(4)プレイヤーはユニフォームの色とはっきり区別出来る単色の幅2cm以上の番号をつける。
16. エントリー変更 受付後のエントリー変更は、大会本部に申し出て承認を得た場合だけ認める。
17. 参加申込 青森県バスケットボール協会ホームページより、「参加申込フォーム」にデータを入力し送信してください。入力できない場合は、同内容をメールまたは FAX でお送りください。また、参加料は当日受付でお支払いください。
【申込フォーム】 aomori.japanbasketball.jp
青森県バスケットボール協会ホームページから申し込み
【メール宛先】 3x3aomori@gmail.com
【FAX 送信先】 017-737-3601 青森工業高校気付
18. 申込締切り 2018年2月9日(土)
19. 組み合わせ 開会式において発表する
20. 注意事項
- (1)出場チームの代表者は、3 x 3 競技規則・注意事項をチーム全員と応援の方に周知しておくこと。
 - (2)チームの代表者は、開会式10分前までに受付を済ませること。
 - (3)試合開始時刻までにメンバーが揃わない場合は棄権とみなす。
 - (4)ベンチには選手以外は入ることができない。
 - (5)競技中に発生した障害については主催者で応急処置を行うが、その後の責任は負わないので、当日は健康保険証を持参すること。
 - (6)次の行為を行ったチームは、主催者の判断により、失格処分となる場合がある。
・試合中の危険なプレイ、故意の反則、マナー違反、その他大会運営に支障をきたす行為
 - (7)貴重品は各自で保管・管理すること。
 - (8)本大会中に撮影された写真・映像や氏名・身長などの情報の印刷物・ホームページへの掲載権は、主催者に帰属する。

3x3 GAME.EXE RULE

コートとボール	コートは横 15 m、縦 11 m ボールは FIBA 3x3 GAME BASKETBALL：サイズ 6 号/重量 7 号
選手登録	4～6 名（出場選手 3 名+控え選手 1～3 名）
審判	1～2 名
タイムアウト	なし
ゲームの開始	コイン・トスまたはじゃんけんに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか防御側チームとなるかを選択する。延長時には、ゲーム開始のときに防御側であったチームが延長開始時に攻撃側チームとなり開始する。
競技時間とゲームの勝敗（得点の上限）	<ul style="list-style-type: none"> ・試合時間は 8 分間の 1 ピリオド ・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。 ※ゲームクロックを止めずおこなう。但し、残り 1 分からアウトオブバウンズ、ファール、フリースロー時にはゲームクロックを止める。
延長	先に 2 点を得点したチームの勝ち（この場合 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。
得点	<ul style="list-style-type: none"> ・ツー・ポイントラインの内側からのショットによるゴールは 1 点 ・ツー・ポイントライン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
ショットクロック	12 秒
交代	ボールがデッドになったときに“チェックボール”前であればどちらのチームにも認められる。 ※あらたにコートに入る交代要員は、コートから退いて交代要員となるコート内のプレイヤーがコートの外に出て“タッチ”等の身体接触をおこなってからゲームに参加できる。その際にあらたにコートに入る交代要員は審判や TO に申し出たり報告したりする必要はない。
フィールドゴールが成功したときのボール所有権	攻守交替となり、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ツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。あらたに防御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

ボールがデッドになったときのボール所有権	コート内のツー・ポイント・ライン外側の頂点付近で、攻守交替であらたに守備側になるチームのプレイヤーがあらたに攻撃側になるチームのプレイヤー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。
守備側がリバウンド、スティールしたとき	ドリブルあるいはパスなどによって、ボールを一度ツー・ポイント・ラインの外まで運ばなければならない。
ジャンプ・ボール(ヘルドボール)のとき	攻守交替し、チェックボールでゲームを再開する。
ショット動作中のファウルで与えられるフリースロー	<ul style="list-style-type: none"> ・ ツー・ポイントライン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 ・ ツー・ポイントライン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・ファウル制限	6 回
チーム・ファウルによる罰則 (7~9 回)	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フリースローを 2 個与えられる。
チーム・ファウルによる罰則 (10 回以上)	<p>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フリースローを 2 個与えられ、さらに、ボールの所有権も与えられる。</p> <p>※「チーム・ファウルによる罰則」(7、8、9 回目および 10 回目以上) は、ショットが成功したときは得点が認められ、さらに 2 個のフリースローが与えられる。</p>
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 回、または、ディスクォリファイリング・ファウルを宣されたプレイヤーは退場となる。
アンスポーツマンライク・ファウルによる罰則	相手に 2 個のフリースローとボールの所有権が与えられる。
テクニカルファウルによる罰則	相手に 1 個のフリースローとボールの所有権が与えられる。
ディスクォリファイリング・ファウルによる罰則	相手に 2 個のフリースローとボールの所有権が与えられる。