

平成 22 年 4 月 1 5 日

各都道府県バスケットボール協会  
理事長殿

財団法人日本バスケットボール協会  
専務理事 木内 貴史  
ALL JAPAN 3on3 BASKET BALL (JBA33) 2010 in OSAKA  
実行委員長 原 田 茂  
(公印省略)

財団法人日本バスケットボール協会創立 80 周年記念事業  
ALL JAPAN 3on3 BASKETBALL (JBA33) 2010 in OSAKA  
開催案内(出場チーム推薦依頼)

拝啓 貴協会に於かれましてはますますご清祥のこととお喜び申し上げます。

平素は格別のご高配を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて標題の件に付きましてはさる 3 月 20 日の評議員会で企画内容をご説明申し上げましたが、今般財団法人日本バスケットボール協会では創立 80 周年記念事業として ALL JAPAN 3on3 BASKETBALL (JBA33) 2010 in OSAKA を開催する運びとなりました。

就いては大会の開催主旨をご理解頂く中で、添付した大会要項に基づき各都道府県協会より、男女各 1 チームのご推薦について格段なるご配慮を賜りますようご依頼申し上げます。

また今回の大会を契機に各地域での 3on3 競技活動の実態をお聞きしながら今後の普及・振興・発展の対策を検討する所存でありますので、何卒宜しくご理解とご協力をお願い申し上げます。

貴バスケットボール協会の益々のご隆昌をご祈念申し上げます。

敬具

# 財団法人日本バスケットボール協会創立80周年記念事業

ALL JAPAN 3on3 BASKETBALL (JBA33) 2010 in OSAKA

## 実施要項

- 目的** 財団法人日本バスケットボール協会創立80周年記念事業として本大会を開催する。  
また、バスケットボール競技普及活動の一環として、全国から3on3チームを募り、交流を深めるとともに、各地域での3on3競技活動の調査を行い、今後の普及・振興・発展を図る事を目的とし、この大会を開催する。
- 主催** 財団法人日本バスケットボール協会
- 協賛** 株式会社モルテン
- 主管** 大阪バスケットボール協会、
- 期日** 平成22年8月15日(日)
- 会場** 8月15日(日) 大阪市中央体育館

### 1. 種別及びチーム人員

種別	出場チーム数	選手	小計	合計
男子の部	48チーム	4名	192名	384名
女子の部	48チーム	4名	192名	

### 2. 競技方法

- (1) 競技規則は、2009 FIBA33 競技規則に準ずる
- (2) ①4ディビジョン(A~D)での予選リーグ戦を行い(各リーグは4チーム)、各リーグ上位2チームによるカンファレンストーナメント戦(I・II)を行う。  
②各カンファレンス優勝チームによるグランドファイナル決勝戦を行い、男子チャンピオンと女子チャンピオンチームを決める。
- (3) 試合は5分間の3ピリオド制(ピリオド間1分間)で行うが、勝敗の決定は下記のとおりとする。
  - ① 試合時間終了時の高得点チーム
  - ② 試合時間内に33点を先取したチーム(どちらかのチームが33点先取した場合、試合終了となる)
  - ③ 同点の場合は、30秒のインターバルの後すぐに2分間の延長戦をする。それ以降同点の場合は繰り返し、勝敗が決まるまで行う。
- (4) 参加チームは、濃淡2色のユニフォームを準備しなければならない。

### 3. 出場チームの選出方法

- (1) 出場チームの選出は、各都道府県協会の推薦とする。各都道府県において予選会を実施する場合は、各都道府県協会に一任する。予選会を実施しない場合は、各都道府県協会の責任に於いてチームの公募を行い、1チームを推薦する。
- (2) 予選会を実施する場合は各都道府県協会の主管により、本体会の競技方法に準じて実施する。
- (3) 各都道府県の推薦チーム数はつぎのとおりとする。

全国大会開催地以外の各都道府県・・・男子1チーム・女子1チーム  
 全国大会開催地(大阪府)・・・男子2チーム・女子2チーム  
 合計 男子・女子各48チーム

#### 4. 参加資格

- (1) 平成2010年4月1日現在で満15歳以上の者。18歳未満の者については保護者の同意書を必要とする。
- (2) 各都道府県協会から推薦されたチームとする。
- (3) 申込み締め切り後の選手の追加・変更は認めない。

#### 5. 表彰

- (1) 男・女各予選リーグ1位、各カンファレンス1位・2位、グランドファイナル優勝・準優勝に賞状を授与する。
- (2) 男・女ベストプレイヤー賞を各1名に授与する。

#### 6. 参加申込み方法

- (1) 参加申込みは、下記に従い平成22年7月1日(木)を締切日とし其れまで手続きを完了する事。

申込み先	必要書類
財団法人日本バスケットボール協会 ALL JAPAN 3on3 BASKETBALL (JBA33) 2010 in OSAKA 実行委員会事務局 〒540-0032 大阪府大阪市中央区天満橋京町2-13 ワキタ天満橋ビル7F 701号室 大阪バスケットボール協会事務局 気付 TEL 06-6945-5601 FAX 06-6945-5602	ア 参加申込書 ※注1参照  イ 参加同意書(18歳未満の者に限る) ※注1参照

注1 上記ア、イについては、所定の用紙に必要項目を記入の上、提出する事。

- (2) 参加申込み締め切り後の選手の変更は認めない。ただし、大会当日に疾病・傷害等やむを得ない理由でメンバーが揃わない場合は、大会本部に申請し、承認を得た場合のみ変更を認めるものとする。大会開始後の変更は一切認めない。

#### 7. 大会参加料

- (1) 参加チームは、参加決定後大会参加料1チーム4,000円を大会実行委員会へ、平成22年7月9日(金)までに下記、振込口座へ納入すること。  
金融機関：ゆうちょ銀行 店名：099店(セキョウキョウ)  
預金種別：当座 口座番号：0288026  
口座名称：大阪バスケットボール協会(オサカバスケットボールキョウカイ)
- (2) 振込手数料については参加チームの負担とする。
- (3) 大会参加料は納入後いかなる理由があっても返金しないものとする。(主催者側の都合による大会中止の場合は返金するものとする)

#### 8. 参加上の注意

- (1) チームの代表者は、競技開始1時間前迄に大会本部で必ず受付を済ませる事。尚、試合開始時刻迄にメンバーが揃わない場合は、棄権とみなす。
- (2) 参加チームは、濃淡2色のユニフォームを準備、着用する事。(番号は0~99とし、選手の区別出来る事)
- (3) 組合せ表の番号が若いチームがユニフォーム淡色(白)、ベンチはオフィシャル席に向かって右側とする。

- (4) ベンチには選手以外のチーム関係者は入る事が出来ない。
- (5) 傷害保険は、主催者が加入する。
- (6) 競技実施中に発生した傷害・疾病については、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。
- (7) 主催者の判断により、以下の行為を行ったチームは、失格処分となる場合があります。
  - ・試合中の危険なプレー、故意の反則、マナー違反行為
  - ・会場内、会場近隣にて、大会運営に支障をきたす行為
  - ・上記以外で、主催者が大会運営に支障をきたす行為と判断した場合

## 9. その他

- (1) 組合せ抽選は、大会主催者の責任抽選とする。

# 2009～ FIBA 33 バスケットボール競技規則

(財)日本バスケットボール協会

## 第1条 コート (Court)

### 1.1 コート

FIBA 33のゲームは、バスケットボール競技規則で定められた正規のバスケットボールのコートは、ハーフ・コートを使用して行われる。  
同じ大きさのハーフ・コートだけが描かれたコートを使用してもさしつかえない。

(第8条 8.4.3 参照)

## 第2条 チーム (Teams)

### 2.1 チームの構成

各チームの構成は、次のとおりとする。

- (1) ゲームに出場できるチーム・メンバーは4人以内とする(コート上のプレイヤーが3人、交代要員が最大限1人)。  
国内のゲームのチーム・メンバーの人数は、大会主催者の考えにより4人をこえてもよい。
- (2) コーチを1人おく。  
アシスタント・コーチをおくことは認められない。

## 第3条 審判, テーブル・オフィシャルズ (Game Officials)

3.1 プレイを判定する審判(レフェリー)は1人とする。

3.2 テーブル・オフィシャルズは、スコアラー、タイマーおよび14秒オペレーター各1人とする。

## 第4条 ゲームの開始 (Beginning of the Game)

### 4.1 ウォーム・アップ

それぞれのチームは、両チーム同時になら同じハーフ・コートを使用してゲーム開始前にウォーム・アップをすることができる。  
ウォーム・アップの時間は3分とする。

### 4.2 ゲームの開始

4.2.1 ゲームは、フリースロー・ラインでジャンプ・ボールを行って開始される。  
このとき、チームAのジャンパーがバスケットに面して位置する。

4.2.2 ボールがジャンパーにタップされたあと最初にボールをコントロールしたチームのプレイヤーは、そのボールをいったんスロー・ポイント・ラインの外側に返さずに、そのままシュットをすることができる。

### 4.3 オルタネイティング・ポゼッション・ルール

4.3.1 ジャンプ・ボールで最初にボールをコントロールしたチームの相手チームは、次にジャンプ・ボールシチュエーションになったときにオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームとなる。

4.3.2 ポゼッション・アローの向きは、次にスロー・インのボールが与えられるチームのチーム・ベンチを示しておくものとする。  
ポゼッション・アローの向きは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わったときに、すみやかに変えられる。

## 第5条 競技時間、ゲームの勝敗 (Playing time / Winner of a Game)

- 5.1 正規の競技時間は、5分のピリオドを3回行うものとする。  
競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。
- 5.2 ただし、どちらかのチームが33点以上得点した場合は、その時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。
- 5.3 正規の競技時間が終わったとき両チームの得点と同じだった場合は、1回2分の延長時間を必要な回数だけ行う。  
延長時間が行われた場合は、どちらかのチームが33点以上得点したとしてもゲームは終了せず、延長時間が終了するまでゲームをつづける。
- 5.4 各ピリオド、各延長時間の前に、それぞれ1分のインターバルをおく。
- 5.5 最後のピリオド(第3ピリオド)および各延長時間の最後の1分間にフィールド・ゴールが成功したときは、ゲーム・クロックが止められる。  
このとき、ゲーム・クロックは、スロー・インされたボールをコート内の攻撃側チームのプレイヤーが触れたときに動かし始めるものとする。
- 5.6 ゲーム開始予定時刻から3分が過ぎてプレイをする用意のととのったプレイヤーが3人そろわなかったチームは、ゲームを没収される。  
この場合、得点は33対0とする。

## 第6条 プレイヤー・ファウル、チーム・ファウル (Fouls by Player / Fouls by Team)

- 6.1 1プレイヤーに4回のプレイヤー・ファウルが課せられた場合は、そのプレイヤーはただちに交代しなければならない。  
以後そのゲームに出場することはできない。
- 6.2 1チームに各ピリオド3回のチーム・ファウルが記録されたあとは、チーム・ファウルの罰則が適用される。

## 第7条 14秒ルール (Fourteen second device)

- 7.1 自チームのプレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、14秒以内にショットをしなければならない。  
14秒以内にショットをするということは、14秒の合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れていること、およびそのボールがバスケットに入るカリングに触れることをいう。

## 第8条 プレイに関する規則 (How the Ball is Played)

- 8.1 **フィールド・ゴールあるいは最後のフリースローが成功したとき:**
  - 8.1.1 得点されたチームのプレイヤーが、そのバスケットの後方のエンド・ラインの任意の位置からスロー・インをする。
  - 8.1.2 スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールした場合は、ボールをコントロールしたプレイヤーは、ショットをしてはならない。そのプレイヤーは、ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない。  
スロー・インされたボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは、スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)と他の味方プレイヤーの最低限2人のプレイヤーがボールに触れるまでは、ショットをしてはならない。
- 8.2 **フィールド・ゴールあるいは最後のフリースローが成功しなかったとき:**
  - 8.2.1 シューター側チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は、ボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばずに、そのままショットをすることができる。
  - 8.2.2 シューター側チームの相手チームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした場合は、ボールをコントロールしたプレイヤーは、ショットをしてはならない。そのプレイヤーは、ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない。  
スロー・インされたボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは、スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)と他の味方プレイヤーの最低限2人のプレイヤーがボールに触れるまでは、ショットをしてはならない。
- 8.3 **スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起ってボールのコントロールが変わったとき:**
  - 8.3.1 スティール(インターセプト)やターン・オーバーが起って防御側プレイヤーがあらたにボールをコントロールした場合は、ボールをあらたにコントロールしたプレイヤーは、ショットをしてはならない。そのプレイヤーは、ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない。
  - 8.3.2 ボールがいったんスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは、スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)と他の味方プレイヤーの最低限2人のプレイヤーがボールに触れるまでは、ショットをしてはならない。
- 8.4 **その他のスロー・イン:**
  - 8.4.1 ファウルやヴァイオレーションの罰則によるスロー・インは、すべてスリー・ポイント・ラインの頂点の延長上のファウルやヴァイオレーションが起こったところに近いほうのアウト・オブ・バウンズから行われる。
  - 8.4.2 第1ピリオド以外のピリオド(延長時間も含む)を始めるオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インも同様にスリー・ポイント・ラインの頂点から行われるものとする。
  - 8.4.3 スロー・インが行われる位置には、そのアウト・オブ・バウンズの位置に長さ5cmのラインを描いておく。
  - 8.4.4 審判は、スロー・インをするプレイヤーにボールを与えなければならない。
  - 8.4.5 スロー・インをするプレイヤーは、ボールをコート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい。  
ただし、スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールした場合は、ボールをコントロールしたプレイヤーは、ショットをしてはならない。そのプレイヤーは、ドリブルかパスをしてそのボールをいったんスリー・ポイント・ラインの外側まで運ばなければならない。
  - 8.4.6 スロー・インされたボールがスリー・ポイント・ラインの外側にいるプレイヤーにコントロールされたあと、あるいはスリー・ポイント・ラインの内側でコントロールされたのちいったんドリブルかパスでスリー・ポイント・ラインの外側に運ばれたあとは、スリー・ポイント・ラインの外側で最初にそのボールに触れたプレイヤー(ドリブルでスリー・ポイント・ラインの外側までボールを運んだプレイヤーでもよい)と他の味方プレイヤーの最低限2人のプレイヤーがボールに触れるまでは、ショットをしてはならない。
- 8.5 プレッシャー・リリース・リングが使用されていない場合は、ダンクをしてはならない。

8.6 8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2, 8.4.5, 8.4.6 および 8.5 に違反することはヴァイオレイションである。

8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2, 8.4.5, 8.4.6 に対する違反をしたプレイヤーがショットの動作中にファウルをされた場合は、相手チームのプレイヤーのファウルを記録し、そのヴァイオレイションは無視する。ただし、この場合は、ファウルをされたプレイヤー(8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2, 8.4.5, 8.4.6 に違反してショットをしたプレイヤー)にはフリースローは与えられず、ゲームは、ファウルをされたチームのスロー・インで再開される。

## 第9条 交代 (Substitution)

9.1 交代は、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたときはいつでも認められる。

## 第10条 タイム・アウト (Time-outs)

10.1 タイム・アウトは、いかなる場合でも、どちらのチームにも認められない。