

第 11 回 3x3 U18 日本選手権群馬県予選大会要項

1. 大会名

第11回3x3U18日本選手権群馬県大会 / 11th 3x3 U18 3x3 Japan Championship Gunma Qualify Tournament

2. 主催 : 一般財団法人群馬県バスケットボール協会

3. 主管 : 一般財団法人群馬県バスケットボール協会

4. 期日 : 2024年8月31日(土)

※競技開始時間については参加チームにより変動しますので、後日参加チームに連絡します。

5. 開催会場 : 高崎市群馬体育館

6. 競技種別 : 男子・女子(各最大16チーム)16チームに達した時点で〆切とします。

7. 競技方法

予選リーグを行い、上位チームによる決勝トーナメントを行う。

※出場チーム数により競技方法を変更する場合がある。

8. 第11回3x3 U18日本選手権大会の出場チーム

各カテゴリーの優勝チームは第11回3x3U18日本選手権エリア大会への出場権を得る。

<エリア大会日程>

東日本:2024年11月10日(日) / 江刺中央体育館(〒023-1105 岩手県奥州市江刺杉ノ町9-1)

<本戦大会日程>

2024年12月(調整中) / 東京都内(調整中)

9. チーム人員

- (1) 1チーム最大4名の選手登録することができる。
- (2) ベンチにコーチを置くことは出来ない。
- (3) 男女の混成チームは認められない。
- (4) 外国籍選手の登録人数は2名までとする。

10. 出場選手資格

- (1) 2006年1月1日以降に生まれた者。当該者は保護者の同意書を必要とする。
- (2) TEAM JBA の3x3登録が完了し、群馬県に所属していること。(登録料無料)
- (3) FIBA 3x3 Planet に競技者が完了していること。(登録料無料)

登録方法 : http://3x3.japanbasketball.jp/doc/FIBA3x3Planet_registration.pdf
<https://www.youtube.com/watch?v=pn1y6Uhg2FM>

※TEAM JBA 及び FIBA Planet の選手登録が、期日までに正しく行われていない場合、失格となる可能性もございますので、ご注意ください。

- (4) 他の都道府県予選にエントリーしていないこと。(リザーブ選手も含む)

※エントリー選手が複数の都道府県予選大会にエントリーしていることが発覚した場合(リザーブ選手を含む)、当該チームは本エリア大会および日本選手権大会への出場は認めない。

- (5) 本大会で優勝したチーム(選手)は、3x3U-18 日本選手権エリア大会に出場する事。

- (6) 大会1週間前以降の体調不良・発熱においては主催者に報告の上、出場の可否の指示に従う事

11. エントリーの期日および方法

- (1) 選手のエントリーについて

- ① リザーブ選手を含め最大6名の登録を行うことができる。
- ② エントリー選手は第11回3x3U18日本選手権大会(本選)までの3大会(都道府県予選大会、エリア大会、日本選手権大会)において、同一のチームで出場すること。

※原則、エリア大会および本戦出場時に選手の追加および変更は認められない。

※都道府県予選大会とは

地区大会等の下位大会を実施する場合、都道府県予選のFINALにあたる大会を指す。

地区大会については、選手登録および選手変更は当該都道府県協会が定める規定に準ずるものとする。

- ③エントリー期日 : 2024年8月9日(金) 19:00まで

- ④エントリー方法 :

県協会ホームページから参加申し込み兼同意書をダウンロード後、必要事項を記入して下記アドレスに送付して申込む。【下記の詳細をご確認ください。】

- ・参加同意書は各選手名・保護者名を記入(1枚に全員の氏名を記入)し、エントリー期日までにメールに添付し送信する。(記入された参加同意書を写真撮影などし、添付可能です。)
- ・大会当日、保護者の押印がされた状態の原紙を受付時に持参・提出する。

【大会当日参加同意書に保護者の押印が無い場合、その選手の大会参加は出来ません】

参加申し込み兼同意書送付先 : 【 naka-3x3basket@kuc.biglobe.ne.jp 】

12. 参加費 : 5,000円/チーム(参加費は大会当日受付時に徴収します)

13. 選手変更

(1) 第 11 回 3x3 U18 日本選手権群馬県予選大会が定める選手変更期日までに 2 名までの選手変更を認める。但し、下記の条件にあてはまるものとする。

- ① 変更対象となる選手 : エントリーされた (最大) 6 名の中の選手。
- ② 選手変更期日 : 2024 年 8 月 12 日 (月) 19:00 まで

(2) 選手変更方法

変更期日までに、選手変更後の「参加申し込み兼同意書」を申込みと同じ送付先に送付する。

14. 組合せ : 群馬県バスケットボール協会 3x3 委員会による責任抽選。

15. 組合せ発表

【発表日】 : 2024 年 8 月 24 日 (土)

【発表方法】 : 参加申込みの代表者宛にメールにて送付する。

16. 競技規則

競技規則は「2024 3x3 バスケットボール競技規則 (3x3 競技規則)」に準ずる。ただし、一部の項目については下記の内容を適用する。

- 1) 着用ユニフォームに関しては、下記「18. ユニフォーム」を遵守すること。
- 2) 予選 POOL の順位および大会最終順位の決定方法
 - 1. 勝利数が最も多いチーム
 - 2. 当該チームの対戦成績 ※POOL 内順位を決定する場合のみ
 - 3. 1 ゲームあたりの平均得点が最も多いチーム。

ただし 21 点以上を記録した試合でも各試合 21 点として計算する。

上記 3 段階を経ても順位が決まらない場合、その大会のシード順位 (FIBA チームポイント) が最も高いチームを上位とする。

17. 使用球 : FIBA 3x3 Official 3 x 3 リベルトリア 5000 (モルテン社製)

18. ユニフォーム

ユニフォームについては、以下の通りとする。

- (1) 各チームは、濃淡の 2 色のシャツを用意しなければならない。(リバーシブルシャツ可)
- (2) シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
- (3) チーム・メンバー全員が同じデザインの色や形のシャツとパンツを着用しなければならない。
- (4) チーム・メンバーは、シャツの前と背中の見えやすい位置に、シャツの色とはっきりと区別できる単色で、かつ、文字の幅が 2cm 以上の番号(『0・00』～『99』)を付けなければならない。
- (5) シャツ/パンツの色および、番号が不明瞭な大きさやデザインのもの認められない。またチーム全員が同じデザインの広告や商標等でなければならない。

19. その他

- ①チームの代表者は、当該試合開始 30 分前までに受付を済ませること。
- ②チームの代表者は、注意事項をチーム全員及び応援者にも周知徹底しておくこと。
- 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。(競技規則に準ずる)
- ④ベンチには選手以外は入ることができない。(競技規則に準ずる)
- ⑤競技中に発生した傷害については主催者で応急処置を行うが、必要に応じて医療機関を手配することは可能。但し、その後の責任は負わないので、当日は各自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（競技規則に準ずる）
- 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・氏名・身長など、印刷物・ホームページへの情報掲載権は、主催者に帰属する。
- ⑨本大会要項に記載が無い事項については、主催者の判断により決定するものとする。
- ⑩大会当日棄権したチームは、後日大会参加費を徴収します。
- ⑪本大会で優勝したチーム（選手）が東日本エリア大会への出場を辞退した場合、次予選大会へのエントリーを認めない場合もある。
- ⑫新型コロナウイルス感染拡大状況により、延期または中止になる可能性もございますので、あらかじめご了承ください。

*不明な点がありましたら、下記メールに氏名・連絡先を記載の上、問い合わせ内容を送付してお問い合わせ下さい。

【大会全般】

・競技部長： 湯浅 090-4068-6507 (19:00 以降) 【 hoop33yasu@yahoo.co.jp 】

【エントリー・選手登録関係】

・3x3 委員会：中川 080-1037-2694 (19:00 以降) 【 naka-3x3basket@kuc.biglobe.ne.jp 】

***お問い合わせは基本的にメールにてお願いします。昼間は電話対応できません。**

TeamJBA 3x3 の登録について (エントリー期限までに下記の確認と登録を完了して下さい。)

① 【TeamJBA】にログイン後、【競技者】 - 【申請】を選択し、「3x3に関する申請はこちら」の「登録申請」の【申請する】を選択し、【申請】を実施してください。

② 【TeamJBA】にログイン後、【競技者】 - 【競技者登録情報】 - 【3x3 所属】を選択し、**FIBA PLANET の URL**が入力されていることを確認してください。

