



اولین دوره ی المپیاد ورزشی- فرهنگی درون دانشگاهی

"همبستگی بیشتر استاد-دانشجو"

به مناسبت پنجاهمین سالگرد تأسیس دانشگاه صنعتی شریف

مدیریت تربیت بدنی

۱۳۹۴-۹۵

1ST INTRAMURAL SPORT-CULTURAL OLYMPIAD

"More Teacher-Student Solidarity"

On the Occasion of 50th Annual of Sharif University of Technology
Establishment

Physical Education Management

2015-16

آیین نامه مسابقات بسکتبال ۳ × ۳ (3×3 Basketball)

(آقایان)

3×3 Basketball

بسکتبال ۳ × ۳

* کلیه مسابقات طبق قوانین و مقررات رسمی فدراسیون برگزار می‌گردد به استثناء موارد زیر:

ماده یک: زمین و توپ مسابقه

- بازی در نیمه زمین بسکتبال و با یک حلقه انجام می‌شود.
- مسابقات با توپ سایز ۶ انجام می‌شود.

ماده دو: زمان مسابقه

- زمان بازی شامل دو وقت ۵ دقیقه‌ای است. هنگام پرتاب‌های آزاد و یا در زمانی که توپ مرده باشد زمان سنج متوقف و زمانی که توپ توسط مهاجم در اختیار گرفته شود، مجدداً شروع بکار خواهد شد.

ماده سه: تجهیزات بازیکنان

- در زمان برگزاری مسابقه، استفاده از پیراهن و شورت ورزشی یک شکل و یک رنگ برای کلیه بازیکنان تیم الزامی است.
- تبصره: بازیکنان در صورت تمایل می‌توانند از شلوار ورزشی نیز استفاده نمایند.

ماده چهار: تیم و تعداد بازیکنان

- از هر دانشکده یا مرکز، یک تیم متشکل از استادان و دانشجویان مربوطه، در مسابقه شرکت داده می‌شود.
- هر تیم می‌تواند حداکثر شامل ۶ بازیکن باشد.
- از ۶ بازیکن عضو هر تیم، ضروری است حداقل ۱ و حداکثر ۲ نفر از استادان دانشکده باشند.

ماده پنج: ترکیب تیم برای شروع مسابقه

- در زمان شروع مسابقه، ترکیب "بازیکنان اصلی" تیم در داخل زمین ۳ نفر، شامل ۱ استاد و ۲ دانشجو است.
- در زمان تعیین شده برای شروع مسابقه، چنانچه تیم حاضر نشود یا ترکیب "بازیکنان اصلی" تیم کامل نباشد، مسابقه آغاز نمی‌شود و بعد از مدت زمان ۱۰ دقیقه، برای تیم خاطی باخت فنی اعلام شده و امتیاز ۰-۲ در جدول ثبت خواهد شد.
- بعد از شروع مسابقه، کاهش تعداد "بازیکنان اصلی" تیم به هر دلیل (مصدومیت، اخراج، ...) تا ۲ بازیکن، استاد یا دانشجو، مجاز است که این قانون شامل وقت اضافی هم می‌شود.
- در هر لحظه از مسابقه، تیم با کمتر از ۲ بازیکن در زمین، باخت غفلت اعلام شده و امتیاز ۱-۲ در جدول ثبت خواهد شد.
- اگر تیمی قبل از خاتمه بازی زمین بازی را ترک کند، باخت فنی برای تیم ثبت خواهد شد.

ماده شش: تعویض

- تعویض برای هر تیم در هنگام توقف زمان بازی قابل اجرا خواهد بود. بازیکن ذخیره پشت خط نیمه روبروی حلقه مستقر شده و از محل مشخص شده تعویض انجام خواهد گرفت.
- تعداد تعویض بازیکنان در هر مسابقه نامحدود است.
- در جریان مسابقه، الزاماً استاد با استاد و دانشجو با دانشجو می تواند تعویض شود.

ماده هفت: امتیازدهی

- هر شوت داخل نیم دایره، دارای ۱ امتیاز خواهد بود.
- هر شوت از پشت خط نیم دایره، دارای ۲ امتیاز خواهد بود.
- هر گل موفق در پرتابهای آزاد، ۱ امتیاز خواهد داشت.

ماده هشت: برنده بازی

- هر تیم که در پایان وقت قانونی بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی خواهد بود.
- چنانچه تا پایان وقت قانونی، امتیاز دو تیم مساوی شود، بازی در وقت اضافی دنبال شده و تیمی که اولین ۲ امتیاز را کسب کند، برنده بازی خواهد بود.
- چنانچه شش تیم و یا بیشتر در مسابقات شرکت کنند، مسابقات در دو مرحله مقدماتی و حذفی برگزار خواهد شد.
- در صورتی که چهار یا پنج تیم در مسابقات شرکت کنند، طی جلسه هماهنگی و قرعه کشی راجع به نحوه برگزاری مسابقات تصمیم گیری خواهد شد.
- بر اساس آئین نامه، مسابقات با کمتر از چهار تیم برگزار نخواهد شد.

ماده نه: زمان استراحت

- در هر نیمه، یک وقت استراحت به مدت ۱ دقیقه، توسط هر تیم می تواند درخواست شود.
- تبصره: زمان استراحت در هر نیمه، قابل انتقال به نیمه دیگر نخواهد بود.
- فاصله زمانی بین دو نیمه، ۲ دقیقه است.
- فاصله زمانی بین اتمام وقت قانونی و شروع وقت اضافی (در صورت تساوی)، ۱ دقیقه است.

ماده ده: خطاها

- خطاهای انفرادی باعث اخراج بازیکن از بازی نخواهد شد.
- خطاهای تیمی بر اساس مجموع خطاهای انفرادی محاسبه می شود.

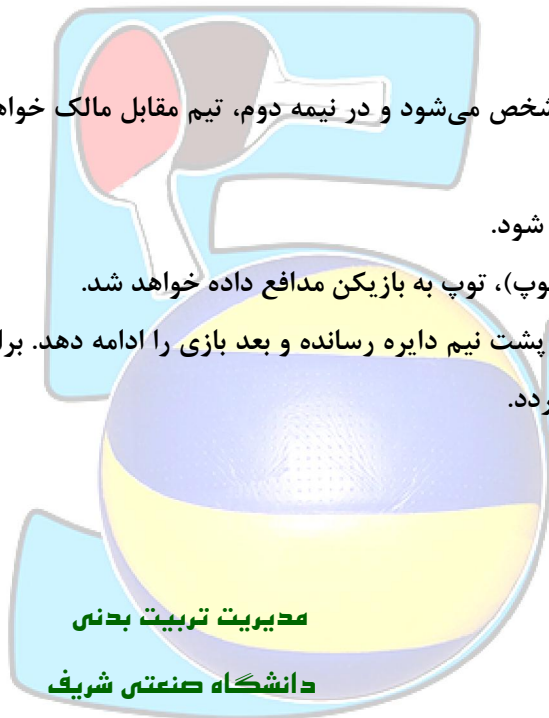
- تیم در هر نیمه با ارتکاب ۳ خطا در وضعیت جریمه قرار می‌گیرد.
- تبصره: خطاهای تیمی تنها در همان نیمه منظور می‌شود.
- در صورت ارتکاب خطاهای چهارم و پنجم، به تیم حریف ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد.
- از خطای ششم و بعد از آن، به تیم حریف ۲ پرتاب آزاد به علاوه مالکیت توپ اعطاء خواهد شد.

ماده یازده : مالکیت توپ

- هر تیم بعد از دریافت توپ، نمی‌تواند بیش از ۱۲ ثانیه مالک آن باشد. پس از آن، مالکیت توپ به تیم مقابل داده خواهد شد.
- هر بازیکن نمی‌تواند بیش از ۵ ثانیه مالک توپ باشد. در غیر اینصورت مالکیت توپ به تیم مقابل داده خواهد شد.

ماده دوازده : برخی موارد مربوط به بازی با توپ

- مالک توپ برای شروع بازی در نیمه اول با قرعه کشی مشخص می‌شود و در نیمه دوم، تیم مقابل مالک خواهد بود.
- مالکیت توپ در وقت اضافی نیز با قرعه کشی مشخص می‌شود.
- در وضعیت جامپ بال (کشمکش دو بازیکن برای تصاحب توپ)، توپ به بازیکن مدافع داده خواهد شد.
- اگر بازیکن مدافع، توپ را ریاند کرد باید توپ را ابتدا به پشت نیم دایره رسانده و بعد بازی را ادامه دهد. برای توپ دزدی یا توپ از دست رفته نیز این مورد رعایت می‌گردد.



مدیریت تربیت بدنی

دانشگاه صنعتی شریف