

2023 育達盃校際青少年三對三籃球交流賽競賽規程

- 一、宗旨：為推廣籃球運動，提升籃球之風氣與互相交流，特舉辦本比賽。
- 二、主辦單位：育達學校財團法人臺北市私立育達高級中等學校。
- 三、承辦單位：本校學務處體衛組。
- 四、比賽日期：112年5月27日
- 五、比賽地點：本校體育館。（臺北市松山區寧安街12號）
- 六、服務地點：本校學務處體衛組。
- 七、比賽組別：青少年男子組。
- 八、參加資格：

- (一)以校為單位各國中籃球隊及籃球社團之在學學生。
- (二)未登錄報名於111學年度國中籃球甲級聯賽之球員。

九、報名方式：

- (1) 報名日期：即日起至112年5月13日(五)止，額滿為止。
- (2) 採網路報名：<https://forms.gle/GnPeQXaHrjPvpbC4A> (掃QR CODE)。
- (3) 若對報名有任何疑問，請聯絡體衛組林欣賢組長或籃球隊陳俊穎教練。連絡電話:022570-6767 分機305。
- (4) 報名人數：每位選手限報名一隊，每隊上限5名選手。
- (5) 報名費：每隊收取報名費1000元整，於報到當天現場繳交。凡全程參加5月27日(星期六)本校上午安排之課程體驗的隊伍，課程結束後退回報名費用，並提供美味餐盒1份/人。



十、抽籤會議：

由本單位代抽，賽程預定於111年5月23日(星期二)前公佈於本校首頁/最新公告欄。

十一、比賽制度：

- (一)報名上限為24隊。(依有報名參加國中籃球聯賽校隊學校優先錄取，再依報名順序遞補至額滿為止)
- (二)比賽採用循環賽制，預賽結束後進行決賽抽籤，決賽採用晉級賽制。
- (三)循環賽計分法：

勝一場得二分，負一場得一分，棄權零分，以積分多寡決定名次，棄權者取消該隊資格，所有與該隊比賽球隊之積分亦不予計算。積分相等時，則以各隊在該循環全部賽程所勝總分數除以所負總分之商大者為優勝。棄權：任何球隊無論在任何情況下自動棄權，該隊比賽成績不予計算，並取消該隊未完成之賽程。

十二、比賽規則：

- (1) 每隊最多報名五人參加比賽，比賽中球員可替補，若因故受傷則以二人比賽到終場結束，不足二人時則宣判沒收比賽，由對隊獲勝。
- (2) 比賽時間預賽每場8分鐘，決賽每場10分鐘；比賽分數先達15分之隊伍獲勝。(主辦單位有權更改全場比賽時間)
- (3) 開賽前以猜拳決定控球權，比賽時遇有爭球時，球權按照規則順序輪替。

- (4) 決賽時(預賽最後一分鐘)遇有暫停、替換球員、罰球時，比賽時間暫停。
- (5) 比賽時間內各隊可暫停一次，時間為 30 秒。
- (6) 抄截獲球或投籃不進，由防守球員搶得籃板時，雙腳均需重回三分線外方可進攻。
- (7) 得分後攻守交換，進攻方雙腳完全站於三分線外始可進攻，違者由對方獲控球權。
- (8) 發球時，進攻方須雙腳站立於三分線外，由防守方給球後開始比賽，發球員不得投籃或運球，違例者交換球權。
- (9) 比賽進行中攻球方無禁區三秒鐘之限制。
- (10) 三分線內得分計 2 分，三分線外得分計 3 分，罰球 1 分。
- (11) 比賽時間終了，比數平手時，進行驟死賽(猜拳決定球權)。
- (12) 裁判之判決為終決不得抗議。
- (13) 比賽時間開始 5 分鐘後未到場進行比賽之隊伍，該場比賽以棄權論。
- (14) 本規則未規定事項，均以籃球最新規則為準。

十三、罰則：

- (1) 投籃犯規，進球加罰 1 球；如未進球，進行罰球。
- (2) 團體犯規累積超過 4 次，第 5 次開始每 1 次犯規對隊加罰兩次。(不含進攻球隊犯規)

十四、獎勵：

- (1) 各組取前三名隊伍頒發錦旗一面；第一名獎勵金 1,500 元；第二名獎勵金 1,000 元，第三名獎勵金 500 元。
- (2) 複、決賽場次獲勝球隊，頒發單場 MVP 獎牌一面。

十五、申訴：

- (一) 爭議事項中規則未有明文規定者，以裁判之判決為終決。
- (二) 有關球員資格問題之申訴應於該場正式比賽前提出，否則不予受理。

十六、附則：

- (一) 學校設有地下收費停車場，但車位有限，建議搭乘大眾交通運輸工具。
- (二) 各隊首次出賽前，請先至本校學務處體衛組辦理報到手續。
- (三) 主辦單位提供之賽程時間表為預估時間，請各隊提早 30 分鐘到場。
- (四) 球員參加比賽時務必隨身攜帶個人學生證件備查。經查證件不齊者，視同資格不符。
- (五) 未參與列隊之球員不得上場。
- (六) 比賽用球為 SPALDING SPA74450 7 號皮製籃球。
- (七) 球隊比賽服裝之樣式應整齊劃一。本校可另外提供號碼衣供各隊借用。
- (九) 本交流賽未替選手負擔保險，請選手自行斟酌及承擔參賽風險。

十七、本競賽規程如有未盡事宜，得由主辦單位經校長同意後宣佈補充之。