

## 香港賽馬會社區盃三人籃球錦標賽

### 比賽規則

1. 每隊必須有 3 名球員上場才能開始比賽。
2. 比賽時間結束前,首先獲得 21 分或以上的球隊為比賽勝方,此規定只適用於常規比賽時間 之內,不適用於加時比賽。
3. 每場比賽時間結束若得分相等,將進行加時比賽。在加時比賽中首先獲得 2 分的球隊為比賽勝方。
4. 比賽開球權以擲毫方法決定,擲毫獲勝的隊可以選擇比賽開始時第一次球權或加時開始的第一次球權。
5. 常規比賽每場比賽時間為 10 分鐘。死球及罰球時應停止比賽計時鐘。在下列情況應重新啟動比賽計時鐘：
  - a. 球權轉換後進攻隊球員持球在手時。
  - b. 最後 1 次罰球中籃後，新的進攻球隊控制球時。
  - c. 最後 1 次罰球未中籃而球的狀態為活球時，球觸及場上任何一位球員。
6. 得分:於圓弧的線內每一中籃計得 1 分,在圓弧的線外每一中籃計得 2 分,每一罰球中籃得 1 分。
7. 開球規則和球權轉換:
  - a. 當比賽開始時,或裁判吹哨發生死球情況後,持球球隊任一球員在圓弧外場區與防守球員球權轉換。
  - b. 當比賽進行中發生球權轉換後,新控球任一球員需持球並使其一足不在圓弧內或觸及圓弧的線,方可投籃,否則算違例。

- c. 中籃得分或最後一次罰球中籃之後,非得分隊任一隊員在籃下(不是端線外)控球恢復比賽。該球員可以運球或傳球至圓弧或傳球至圓弧外場區。此防守隊不得防守籃下「無撞人半圓區域」內的球員。
  - d. 投籃、最後 1 次罰球未中籃時,進攻球員搶獲籃板球可繼續試圖投籃而不須使球回到圓弧外。若防守球員搶獲籃板球,則必須使球回到圓弧外(通過傳球或運球)。
  - e. 若防守隊攔截或封阻而獲得球,必須使球回到圓弧外(通過傳球或運球)。
8. 當發生「跳球情況」,防守隊獲得球權,投籃時鐘應重設 12 秒。
9. 犯規:不設個人犯規,球員不會因為個人犯規次數而失去比賽資格。(技術犯規/不合運動道德犯規/取消資格犯規除外)。每一球隊犯規達 7、8 次、9 次時,對隊獲得 2 次罰球。球隊犯規達第 10 次或以後的每次犯規均判給對隊 2 次罰球加球權。
- a. 技術犯規罰則:罰球 1 次,球權不變。
  - b. 違反運動道德犯規罰則:計算球隊犯規 2 次,第一次被判違反運動道德犯規,應判罰球 2 次但沒有球權。若球隊犯規達 10 次以上或球員第 2 次違反運動道德犯規罰則,則判罰球 2 次加球權。
  - c. 取消比賽資格犯規罰則:計算球隊犯規 2 次,判罰球 2 次加球權
10. 罰球:侵犯圓弧的線內的投籃球員,將判 1 次罰球。侵犯圓弧的線外的投籃球員,將判 2 次罰球。侵犯投籃球員若球中籃,將計得分並追加 1 次罰球。

11. 替補球員:當死球發生時可以替補球員,無限換人。被替補的球員須先行離開球場,並與 他的替補球員接觸後,該替補球員才可以進入球場。替補只可以在籃球正對的界線外進行,此時裁判員及紀錄台職員不須作出任何指示。
12. 進攻隊必須在 12 秒之內試圖投籃,及不得故意拖延比賽之行為。
13. 每隊有一次暫停,所有暫停時間為 30 秒。在死球時,任何球員都可以請求暫停。
14. 球員在一場比賽中被判「違反運動道德犯規」2 次將被裁判員取消比賽資格,同時賽會亦有權取消該球員在整個賽事的比賽資格。
15. 賽會有權取消一切涉及暴力行為、語言或肢體的攻擊行為、不正當方式影響比賽結果的行為的球員及球隊的參賽資格。
16. 所有球例均依據「國際籃球聯會 3X3 比賽規則」及本賽會安排,本賽會擁有最終決定權。所有比賽的判決均以當場裁判為準,賽事不設上訴。除了上述列明外,比賽將以國際籃球聯會 3X3 最新球例進行。

## 比賽賽制

勝出隊伍可獲 2 分積分,落敗隊伍 1 分

**男子組**:分成 A 組 - 4 隊, B 組 - 4 隊, C 組 - 4 隊

- 男子組:小組首名(3 隊)+最佳次名(1 隊)出線打**盃賽**=(4 隊)
- 男子組:其餘小組次名(2 隊)+兩隊最佳第三名(2 隊)出線打**碗賽**=(4 隊)
- 男子組:小組第四名(3 隊)+第三隊第三名(1 隊)出線打**碟賽**=(4 隊)
- 盃賽,碗賽,碟賽都會進行淘汰賽,參賽球隊以抽籤決定對賽組合。
- 兩隊在淘汰賽輸了後,還有季軍戰。

女子組：分成 A 組 - 4 隊，B 組 - 4 隊

- 女子組：每組打單循環，每組首兩名出線打準決賽。A 組首名會對 B 組次名，B 組首名對 A 組次名。
- 兩隊準決賽勝方會出線打盃賽決賽
- 兩隊準決賽負方球隊，會打碗賽的決賽。

分組賽名次確定辦法

分組名次如出現同分情況，按以下基準決定：

- a. 先按得勝場數排序
- b. 如得勝場數相同，計算得失分差 (例如：得 52 分，失 46 分，淨得分為正 6 分)
- c. 如得失分差相同，以得分較多者為優
- d. 如得失分差及得分相同，以相關球隊對賽勝負決定優次
- e. 如上述基準全部相同，相關球隊以射罰球定優次，採突然死亡制

最佳第二名及最佳第三名確定辦法：

- a. 先按得勝場數排序
- b. 如得勝場數相同，計算得失分差 (例如：得 52 分，失 46 分，淨得分為正 6 分)
- c. 如得失分差相同，以得分較多者為優
- d. 如上述基準全部相同，相關球隊以射罰球定優次，採突然死亡制