

«УТВЕРЖДАЮ»

Начальник Департамента молодежной
политики

Е.О. Раскин

«СОГЛАСОВАНО»

Начальник Управления по физической
культуре и спорту

А.В. Волков

ПОЛОЖЕНИЕ
Спартакиады Университета ИТМО
по баскетболу 3х3

Санкт-Петербург

2018

1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1 Чемпионат Университета ИТМО по баскетболу 3х3 (Далее – Чемпионат) является комплексным спортивно-массовым мероприятием и проводится в целях:

- развития массового спорта в Университете ИТМО;
- популяризации баскетбола в Университете ИТМО;
- формирования здорового образа жизни, позитивных жизненных установок у обучающихся Университета ИТМО, их гражданского и патриотического воспитания;
- укрепление корпоративного духа среди обучающихся Университета ИТМО;
- стимулирование выпускников в поддержании контактов с университетом и сообществом выпускников.

1.2 Спартакиада решает следующие задачи:

- укрепление спортивных традиций Университета ИТМО;
- привлечение обучающихся Университета ИТМО к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- повышение уровня физической подготовленности и спортивного мастерства обучающихся Университета ИТМО;
- повышение качества учебно-тренировочной работы в Университете ИТМО;
- улучшение физкультурно-спортивной работы с обучающимися в Университете ИТМО;
- выявление сильнейших любительских команд по баскетболу 3х3 в Университете ИТМО;
- организация занятости обучающихся Университета ИТМО спортом на протяжении всего учебного года.

2 УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ И ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

- 3.1 В Чемпионате принимают участие смешанные команды.
- 3.2 Количество команд-участниц не ограничено.
- 3.3 К участию в Чемпионате допускаются юноши и девушки, которые:
- принимают настоящее Положение и другие нормативные документы Чемпионата, обязуются выполнять все их требования;
 - являются студентами, аспирантами, выпускниками Университета ИТМО.
- 3.4 К участию в Чемпионате в команде допускается не более одного игрока, выступавшего за сборные команды Университета ИТМО по баскетболу в последние 2 года.
- 3.5 Команды могут формироваться по факультетскому признаку.
- 3.6 Для участия в рейтинге Межфакультетской спартакиады Университета ИТМО, команда должно состоять на 2/3 из студентов одного факультета.

4 ПОРЯДОК И СРОКИ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ЗАЯВОЧНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ, ПОРЯДОК ЗАЯВОЧНОЙ КАМПАНИИ

- 4.1 В период подачи заявок капитан или представитель команды обязан заполнить заявку в электронном и печатном виде в соответствии с инструкцией по заполнению заявки. Необходимо указывать достоверные данные.
- 4.2 Заявку в электронном виде необходимо предоставить в Оргкомитет до 1 марта 2018 г.
- 4.3 Электронные заявки отправляются на почту: mail@kronbars.ru.
- 4.4 Заявку в печатном виде необходимо предоставить непосредственно в день соревнований.
- 4.5 Состав команды в заявочном листе не может превышать 5 человек.

4.6 Состав команды на игру не может превышать 4 человек.

4.7 Команда, не подавшая вовремя заявку на участие, не допускается к участию в Чемпионате.

4.8 Капитан команды должен сообщать Оргкомитету об изменении своих контактных данных, указанных в заявочном листе.

5 СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ

5.1 Все команды распределяются на две группы, и каждая группа играет в круговом порядке. Две команды каждой группы набравшие большее количество очков по итогу всех игр попадают в полуфинал, где соревнуются с двумя лучшими командами второй группы.

6 ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ И ИНВЕНТАРЬ

6.1 Подготовка игровой площадки возлагается на Оргкомитет.

6.2 Мяч для игры предоставляется Оргкомитетом. При согласовании между двумя капитанами и судьей, игра может проводиться мячом, предоставленным командами.

6.3 Матчи Чемпионата проводятся мячом седьмого (№7) размера.

7 УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧА, СОСТАВ КОМАНД НА ИГРУ И ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ

7.1 Площадка.

7.1.1 Игра проходит на половине баскетбольной площадки с одной (1) корзиной.

7.1.2 Корт представляет собой соответствующую часть площадки для классического баскетбола с линией штрафных бросков (5.80 м), линией двухочковых бросков (6.75 м) и полуокружностью «без фолов в нападении» под корзиной.

7.2 Команды.

7.2.1 Каждая команда состоит из четырех (4) игроков (три (3) игрока на корте и один (1) запасной).

7.3 Судьи.

7.3.1 Игру обслуживает один (1) судья.

7.4 Начало игры.

7.4.1 Обе команды разминаются одновременно перед игрой.

7.4.2 Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру. Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает, будет она начинать игру или потенциальный овертайм.

7.4.3 Команда начинает игру с тремя (3) игроками на корте.

7.5 Начисление очков.

7.5.1 Мяч, заброшенный изнутри дуги, оценивается одним (1) очком.

7.5.2 Мяч, заброшенный из-за дуги, оценивается двумя (2) очками.

7.5.3 Результативный штрафной бросок оценивается одним (1) очком.

7.6 Игровое время / определение победителя.

7.6.1 Основное время игры составляет один период в десять (10) минут чистого времени. Часы останавливаются на время, пока мяч мертвый, и на штрафные броски. Часы запускаются, когда обмен мяча («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

7.6.2 Команда, набравшая 11 очко или больше, побеждает, если это случается до окончания основного времени. Это правило применяется только к основному времени игры (не к овертайму).

7.6.3 Если по окончании основного времени счет равный, играется овертайм. Перерыв перед каждым овертаймом длится одну (1) минуту. Команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает.

7.6.4 Команда проигрывает «лишением права», если ко времени начала игры по расписанию на корте нет трех (3) ее игроков, готовых играть.

7.7 Фолы / Штрафные броски.

7.7.1 Лимит командных фолов, не наказываемых штрафными бросками, равен семи (7).

7.7.2 Игрок, совершивший четыре (4) персональных фола, должен покинуть игру.

7.7.3 Фол на игроке в процессе броска изнутри дуги наказывается одним (1) штрафным броском.

7.7.4 Фол на игроке в процессе броска из-за дуги наказывается двумя (2) штрафными бросками.

7.7.5 Фол на игроке в процессе броска в случае, если мяч забит, всегда наказывается одним (1) штрафным броском в дополнение к засчитыванию попадания.

7.7.6 небросковые фолы команды, исчерпавшей лимит командных фолов, наказываются одним (1) штрафным броском.

7.8 Задержка игры.

7.8.1. Задержка игры, или отсутствие попыток атаковать корзину, является нарушением.

7.9 Игра мячом.

7.9.1. После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска:

- Игрок пропустившей команды продолжает игру ведением или передачей мяча с места непосредственно под кольцом (не за лицевой линией) за дугу.
- Игроки забившей команды не имеют права противодействовать игроку с мячом внутри полуокружности «без фолов в нападении» под корзиной.

7.9.2. После неудачного броска с игры или последнего штрафного броска:

- Если нападавшая команда подбирает мяч, она может продолжать атаку, не выводя мяч за дугу.
- Если защищавшаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

7.9.3. После перехвата, потери и т. п.:

- Если это происходит внутри дуги, мяч должен быть выведен за дугу передачей или ведением.

7.9.4. Командное владение мячом после ситуаций, когда мяч мертвый (кроме

случаев, когда мяч заброшен), начинается обменом мячом между защитником и нападающим («чекком») за дугой напротив корзины.

7.9.5. Считается, что игрок находится «за дугой», когда обе его ноги не находятся внутри дуги и не наступают на нее.

7.9.6. В ситуациях спорного мяча мяч передается защищающейся команде.

7.10 Замена.

7.10.1 Любая команда может производить замену в ситуациях, когда мяч мертвый.

7.11 Тайм-ауты.

7.11.1 Каждая команда имеет право на один 30-секундный тайм-аут. Игрок может требовать тайм-аут в ситуации, когда мяч мертвый.

8 ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ

8.1 Игроки должны быть экипированы в соответствии с правилами игры в баскетбол 3х3.

8.2 В случае, если цвет игровой формы у обеих команд совпадает, команда гостей обязана сменить цвет формы.

8.3 Игрокам разрешается играть только в спортивной обуви для зала с гладкой и светлой подошвой.

8.4 Запрещается играть в часах, браслетах и иных предметах, которые могут нанести травму другим игрокам.

8.5 Решение о соответствии экипировки игроков описанным выше требованиям принимает главный судья матча. В случае обнаружения нарушений, игрок может быть не допущен на площадку.

9 СУДЕЙСТВО. ПРОТОКОЛЫ МАТЧЕЙ

9.1 Просьбы команд о замене судьи, назначенного на матч, не принимаются.

9.2 В протоколе матча фиксируются следующие данные: итоговый счёт матча, время проведения матча, ф.и.о. судьи, составы играющих команд, а

также игроки, получившие дисциплинарное нарушение, записи судьи о дисциплинарных нарушениях, протесты команд.

9.3 Ответственность за достоверность предоставляемой судье информации возлагается на капитанов играющих команд.

9.4 Капитан команды до начала матча обязан разборчиво и правильно записать в протокол фамилии принимающих участие в матче игроков, написать краткое изложение протеста, если таковой имеется, и подтвердить достоверность информации, указанной в протоколе, своей подписью.

9.5 Претензии по подписанным протоколам в дальнейшем не принимаются.

9.6 Любое решение судьи во время проведения матча является обязательным для выполнения всеми участниками матч

10 НАГРАЖДЕНИЕ

11.1 Команды, занявшие призовые места, награждаются кубками, медалями и дипломами.

11.2 Другие номинации утверждаются Оргкомитетом.

11 ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД

12.1 Команды, принимающие участие в Чемпионате, обязаны выполнять все требования настоящего Положения, проявлять при этом дисциплинированность, организованность, уважение по отношению друг к другу и зрителям. Команды несут ответственность за поведение игроков своей команды. Команды несут ответственность за неисполнение или ненадлежащее исполнение своих обязанностей, установленных настоящим Положением.

12 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ

13.1 Спорные вопросы и вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются Оргкомитетом.

13.2 При отсутствии специальных положений, Оргкомитет принимает решения с учетом принципов и санкций, практикуемых ФИБА.

13.3 Команда может быть исключена в ходе проведения Спартакиаде из состава участников решением Оргкомитета при наличии следующих оснований:

- систематическое нарушение командой настоящего Положения;
- в случае выявления факта несоответствия комплектации команды требованиям заявки.