

ПРАВИЛА ИГРЫ 3x3

Официальные Правила Баскетбола ФИБА действительны для всех игровых ситуаций, специально не оговоренных в этих Правилах Игры 3x3.

Ст. 1 Площадка и мяч

Игра проводится на баскетбольной площадке для Игры 3x3 с одной (1) корзиной. Стандартная игровая площадка для Игры 3x3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). На площадке должна быть зона, обычного для баскетбольных площадок размера, включающая в себя линию штрафного броска (5.80м), линию двух очков (6.75м) и область «полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения» под одной корзиной. Может использоваться половина традиционной баскетбольной площадки.

Для всех категорий используется мяч размера 6.

Примечание: на низших уровнях в 3x3 можно играть везде; разметка площадки - если таковая используется – должна соответствовать имеющемуся пространству.

Ст. 2 Команды

Каждая команда должна состоять из четырех (4) игроков (трех (3) игроков на площадке и одного (1) запасного).

Ст. 3 Судьи игры

Судейская бригада игры должна состоять из одного (1) или двух (2) судей и секретаря/секундометриста.

Ст. 4 Начало игры

4.1. Обе команды должны разминаться перед игрой одновременно.

4.2. Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется подбрасыванием монеты. Команда, выигравшая в подбрасывании монеты, может выбрать либо владение мячом в начале игры, либо владение мячом в начале возможного дополнительного времени.

4.3. Игра должна начинаться при 3 (трех) игроках в команде на площадке.

Примечание: статьи 4.3 и 6.4 относятся только к Официальным Соревнованиям ФИБА 3x3 (не обязательны для соревнований низовых уровней).*

Официальные Соревнования ФИБА — это Олимпийские турниры, Чемпионаты мира 3x3 (включая U18), Зональные чемпионаты (включая U18), Мировой тур 3x3 и «3x3 Матч звезд»

Ст. 5 Счет

5.1. За мяч, заброшенный изнутри дуги, засчитывается одно (1) очко.

5.2. За мяч, заброшенный из-за дуги, засчитывается два (2) очка.

5.3. За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.

Ст. 6 Игровое время/Победитель игры

6.1 Основное время игры это: один (1) десятиминутный (10) период игрового времени. Игровые часы должны останавливаться в ситуациях мертвого мяча и при штрафных бросках. Отсчет времени должен возобновляться после того, как завершен обмен мячом (как только мяч оказывается в руках игрока нападающей команды).

6.2. Однако, команда, первой набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного игрового времени. Это правило действует только в основное игровое время (не относится к возможному дополнительному времени).

6.3. Если счет ничейный по окончании основного игрового времени, играется дополнительное время. Перед началом дополнительного времени должен быть перерыв в одну (1) минуту. Команда, которая первой набирает два (2) очка в дополнительное время, выигрывает игру.

6.4. Команда проигрывает игру «лишением права», если в назначенное по расписанию время в ее составе на площадке нет трех (3) игроков, готовых к игре. В случае поражения «лишением права» счет в матче записывается, как w-0 или 0-w (где буквой «w» отмечается победа).

6.5. Команда проигрывает игру «из-за нехватки игроков», если она покидает площадку до окончания игры или, если все игроки этой команды травмированы и/или дисквалифицированы. В такой ситуации победившая команда может выбрать оставить ли ей свои очки или выиграть игру «лишением права». В то же время очки, набранные командой, проигравшей «из-за нехватки игроков» в любом случае обнуляются.

6.6 Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков» или одним из вариантов «лишением права» будет исключена из соревнований.

Примечание: если игровых часов нет, продолжительность игрового времени остается на усмотрение организаторов. ФИБА рекомендует устанавливать лимит счета в зависимости от продолжительности игры (10 минут /10очков; 15 минут /15 очков; 20 минут/21 очко).

Ст. 7 . Фолы /Штрафные броски

7.1 Команда оказывается в ситуации командных фолов, когда совершает шесть (6) фолов. После того, как команда совершила девять (9) фолов, каждый последующий фол будет считаться техническим. Во избежание недопонимания, игроки не дисквалифицируются за количество полученных персональных фолов на основании статьи 15.

7.2. За фолы в процессе броска, совершенные внутри дуги, предоставляется один (1) штрафной бросок, в то время как за фолы в процессе броска, совершенные из-за дуги, предоставляется два (2) штрафных броска.

7.3. За фолы, совершенные в процессе броска, за которым следует результативное попадание, предоставляется один (1) штрафной бросок.

7.4. За седьмой (7), восьмой(8) и девятый фол команды всегда должны быть предоставлены два (2) штрафных броска. За десятый (10) фол и все последующие фолы команды, так же как и за технические или неспортивные фолы всегда должны быть предоставлены два (2) штрафных броска и право на владение мячом после штрафных. Это также относится к фолам, совершенным на игроке, находящемся в процессе броска и это правило превалирует над пунктами 7.2. и 7.3.

7.5. Владение сохраняется у команды после последнего штрафного броска, предоставленного за неспортивный фол или технический фол и игра должна быть продолжена обменом мячом за дугой в вершине площадки.

Ст. 8 Как играют мячом

8.1. После каждого заброшенного мяча с игры или последнего штрафного броска (за исключением пункта 7.5):

- Игрок, не забросившей команды возобновляет игру ведением или передачей мяча с площадки прямо из-под корзины (не из-за лицевой линии) в любое место площадки за дугой.
- Защищающейся команде нельзя мешать игроку с мячом в области «полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения» под корзиной.

8.2. После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска (за исключением пункта 7.5):

- Если подбор берет команда, игравшая в нападении, она может продолжить атаковать, не возвращая мяч за дугу.
- Если команда, игравшая в защите, берет подбор или перехватывает мяч, она должна вернуть мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с обмена мячом (между защитником и нападающим) за дугой в вершине площадки.

8.4. Игрок считается находящимся «за дугой», когда ни одна его нога не находится внутри дуги и не касается дуги.

8.5. В случае ситуации спорного мяча, мяч передается команде, игравшей в защите.

Ст.9 Уклонение от игры

9.1 Уклонение или не активная игра (т. е. без попытки забросить мяч) является нарушением.

9.2. Если площадка оборудована устройством для отсчета времени, отводимого на бросок, команда должна совершить попытку броска в течение 12 секунд. Часы включаются, как только мяч оказывается в руках нападающего (после обмена с защитником или после заброшенного мяча под корзиной).

Примечание: Если площадка не оборудована устройством для отсчета времени, отводимого на бросок, и команда не старается атаковать корзину, судья должен ее предупредить, начав отсчитывать последние пять (5) секунд.

Ст. 10 Замены

Замены могут производиться любой командой, когда мяч становится мертвым, до того, как будет совершен «чек» (обмен мячом между защитником и нападающим). Запасной может войти в игру, коснувшись партнера, после того как тот покинул площадку. Замена может производиться только за лицевой линией напротив корзины и замена не требует никаких действий от судей или судей за столиком.

Ст. 11 Тайм-ауты

Каждой команде может быть предоставлен один (1) 30-секундный перерыв. Игрок может попросить тайм-аут в ситуации мертвого мяча.

Ст. 12 Процедура подачи протеста

В случае если команда считает, что ее права были ущемлены решением судьи или каким-либо событием, произошедшем в течение игры, она должна действовать следующим образом:

1. Игрок этой команды должен подписать протокол сразу после окончания игры, прежде чем протокол подпишет судья.
2. В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а так же задаток в 200 долларов США Спортивному Директору. Если протест удовлетворяется, задаток возвращается.
3. Видеозапись может использоваться только для принятия решения был ли бросок в конце игры выполнен до истечения игрового времени и/или должно ли за бросок с игры быть засчитано одно (1) или два (2) очка.

Ст. 13 Классификация команд

Следующее правило используется как для классификации команд в группах, так и в итоговой классификации в турнире. В случае равенства команд после первого шага, переходят к следующему – и так далее.

1. Большинство побед (или соотношение побед и поражений в случае не равного количества игр в сравниваемых группах);
2. Результаты встреч между командами, у которых равенство (с учетом только побед/поражений и применяется только внутри группы)
3. Наибольшее количество в среднем заброшенных очков (без учета победного счета в играх, в которых победа одержана «лишением права»)

Если у команд по-прежнему равенство после этих трех шагов, то та(е) команда(ы), у которой(ых) выше посев, занимает(ют) более высокое(ие) место(а).

Ст. 14 Правила посева

Команды получают место в посеве в соответствии с командными рейтинговыми очками (суммарное количество рейтинговых очков 3-х лучших игроков до начала соревнований). В случае равенства рейтинговых очков у команд, номер посева будет определен случайным образом до начала соревнования.

Ст. 15 Дисквалификация

Игрок, совершивший два неспортивных фола будет дисквалифицирован в игре судьями и в соревновании организаторами. Независимо от этого, организаторы дисквалифицируют в соревновании игрока(ов) за акты насилия, словесной или физической агрессии, различное вмешательство в результаты матчей, нарушение Анти-допинговых правил ФИБА (Том 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любое другое нарушение Кода Этики ФИБА (Том 1, Глава II Внутреннего регламента ФИБА). Организаторы также могут дисквалифицировать всю команду в соревновании, в зависимости от степени участия других членов команды (в том числе в результате бездействия) за вышеупомянутое поведение. Право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с регулирующими документами соревнования, Условиями и положениями 3x3planet.com и Внутренним регламентам ФИБА остается неизменным для любой дисквалификации в соответствии со Статьей 15.