



3X3 ПРАВИЛА ИГРЫ

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 3x3 баскетбольной площадке с одной (1) корзиной. Стандартная игровая площадка имеет размеры 15 м (ширина) x11 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 низовых 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 состоит из одного (1) судьи и двух (2) судей за столиком (секретарь и секундометрист).

Примечание: организаторы могут назначить двух (2) судей.

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 3х3 Мировому Туру, Чемпионатам Мира и соответствующим квалификациям (не обязательны для соревнований низовых уровней).

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 возобновляется после того, как обмен мячом завершен (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 (и 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.

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 семь (7) фолов.

7.2 Игрок, который совершил четыре (4) фолы должен покинуть игру.

7.3. За фол в процессе броска, совершенный внутри дуги, предоставляется один (1) штрафной бросок.

7.4. За фол в процессе броска, совершенный из-за дуги, предоставляется два (2) штрафных броска

7.5. Если фол совершен в процессе броска, который удачен, предоставляется один (1) дополнительный штрафной бросок.

7.6. За фол не в процессе броска, но в ситуации командных фолов назначается один (1) штрафной бросок.

Ст.8 Уклонение от игры

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

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

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. 9 Как играют мячом

9.1. После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска:

Игрок, не забросившей команды возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо из-под корзины (не из-за лицевой линии) в любое место площадки за дугой.

Защищающейся команде нельзя мешать игроку с мячом, который находится в области «полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения» под корзиной.

9.2. После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска:

Если подбор берет команда, игравшая в нападении, она может продолжить атаковать, не возвращая мяч за дугу.

Если подбор берет команда, игравшая в защите, она должна вернуть мяч за дугу (передачей или ведением).

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

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

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

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 также задаток в 200 долларов США Спортивному Директору. Если протест удовлетворяется, задаток возвращается.
3. Видеозапись может использоваться только для 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
2. Результаты встреч между командами, у которых равенство (с учетом только побед/поражений и применяется только в группах)
3. Наибольшее количество заброшенных очков

Если у команд по-прежнему равенство после этих трех шагов, то та(е) команда(ы), у которой(ых) выше командный рейтинг (суммарное количество рейтинговых очков 3-х лучших игроков до начала соревнований) занимает(ют) более высокое(ие) место(а).