ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «БАСКЕТБОЛ 3 х 3»

Правила вида спорта «баскетбол 3 х 3» утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 N 182, с изменениями, внесенными приказами Министерства спорта Российской Федерации от 04.05.2017 N 411, от 31.05.2019 N 435, от 26 августа 2020 г. N 643.

Официальные правила баскетбола ФИБА действуют во всех игровых ситуациях, специально не оговоренных в этих Правилах игры 3 х 3.

Ст. 1. Площадка и мяч

Игра проводится на баскетбольной площадке 3 х 3 с 1 корзиной. Стандартная игровая площадка 3 х 3 имеет размеры 15 м (ширина) х 11 м (длина).

На площадке 3 х 3 располагаются элементы площадки для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5.80 м от лицевой линии), дугу - линию двухочковых бросков (6.75 м от проекции центра кольца на площадку) и "полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения".

В качестве площадки 3 х 3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола. Игры по всех категориях проводятся с официальным мячом 3 х 3.

Примечание: на массовом уровне в 3 х 3 можно играть везде; площадка размечается (если размечается) исходя из имеющегося пространства.

Ст. 2. Команды

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

Ст. 3. Судейская бригада

Судейская бригада состоит из 1 или 2 судей, а также секретарей и секундометристов.

Ст. 4. Начало игры

4.1. Обе команды разминаются перед игрой одновременно.

4.2. Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется подбрасыванием монеты. Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает владение мячом либо в начале игры, либо в начале возможного овертайма.

4.3. Игра должна начинаться при 3 игроках в команде на площадке.
Примечание: статьи 4.3 и 6.4 относятся только к официальным турнирам 3 x 3 <*> ФИБА (не обязательны для массовых турниров).

<*> Официальные турниры 3 x 3 ФИБА - это олимпийские турниры, чемпионаты мира 3 x 3 (включая U18), чемпионаты мировых зон (включая U18), Мировой тур 3 x 3 и Матчи всех звезд 3 x 3.

Ст. 5. Начисление очков

5.1. За мяч, заброшенный изнутри дуги, начисляется 1 очко.

5.2. За мяч, заброшенный из-за дуги, начисляется 2 очка.

5.3. За мяч, заброшенный штрафным броском, начисляется 1 очко.

Ст. 6. Время игры/Определение победителя

6.1. Основное время игры - 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы останавливаются, когда мяч мертвый, и при штрафных бросках. Отсчет времени возобновляется, когда обмен мячом завершен (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

6.2. Однако команда, первой набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило действует только в основное время игры (не в овертайме).

6.3. Если по окончании основного времени игры счет ничейный, играется овертайм. Перед началом овертайма - перерыв длительностью 1 минута. Команда, которая первой набирает 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

6.4. Команда проигрывает "лишением права", если во время начала игры по расписанию на площадке нет 3 ее игроков, готовых играть. В этом случае результат матча записывается как w-0 или 0-w (w - победа).

6.5. Команда проигрывает "из-за нехватки игроков", если она покидает площадку до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В этом случае выигравшая команда выбирает фиксацию набранных ею очков или победу "лишением права"; проигравшей команде в любом случае фиксируется 0 очков.

6.6. Команда, проигравшая "лишением права" в результате неспортивного поведения или "из-за нехватки игроков", дисквалифицируется из турнира.

Примечание: если игровых часов нет в наличии, игра проводится с "грязным" временем (без остановок часов во всех или некоторых ситуациях, описанных в п. 6.1); длительность и порядок отсчета времени игры определяются организатором; ФИБА

рекомендует устанавливать лимит счета в зависимости от времени игры (10 минут/10 очков; 15 минут/15 очков; 20 минут/21 очко).

Ст. 7. Фолы/Штрафные броски

7.1. Команда оказывается в ситуации "штрафных командных фолов", когда она совершает 6 фолов. Игрок не удалятся из игры за какое бы то ни было количество персональных фолов, кроме ситуаций описанных в статье 15.

7.2. За фол в процессе броска, совершенный внутри дуги, предоставляется 1 штрафной бросок. За фол в процессе броска, совершенный из-за дуги, предоставляется 2 штрафных броска.

7.3. Если фол совершен в процессе броска, который удачен, предоставляется 1 дополнительный штрафной бросок.

7.4. 7-й, 8-й и 9-й командные фолы наказываются 2 штрафными бросками. 10-й и каждый последующий командный фол, а также все неспортивные фолы наказываются 2 штрафными бросками с сохранением владения мячом за командой, исполнившей эти броски. Данное правило применяется и для фолов, описанных в п. п. 7.2. и 7.3 Ст. 7.; если бросок удачен, мяч засчитывается плюс назначается наказание с учетом количества командных фолов в соответствии с п. 7.4 Ст. 7.

7.5. Все технические фолы всегда наказывают 1 штрафным броском и владением, неспортивные фолы - 2 штрафными бросками и владением. После технического или неспортивного фола игра продолжается "чеком" за вершиной дуги.
Примечание: фолы в нападении не пробиваются.

Ст. 8. Как играют мячом

8.1. После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом):
- игрок команды, пропустившей мяч, возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо из-под корзины (не из-за пределов площадки) в любое место площадки за дугой.
- команда, забросившая мяч, не имеет права мешать игроку с мячом, который находится в области "полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения".

8.2. После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом):
- если подбор берет команда, выполнявшая штрафной бросок, она может продолжить атаковать, не выводя мяч за дугу.
- если подбор берет команда, не выполнявшая штрафной бросок, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. После своего перехвата или блок-шота команда должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.4. Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с "чека" (обмена мячом между игроками защищающейся и атакующей команд) за вершиной дуги.

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

8.6. В ситуации спорного мяча владение мячом получает защищавшаяся команда.

Ст. 9. Пассивная атака

9.1. Пассивная атака (без попытки забросить мяч) является нарушением.

9.2. Если площадка оборудована счетчиком времени на атаку, команда должна совершить бросок в течение 12 секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающего (после обмена мячом или под корзиной после заброшенного мяча). Примечание: если площадка не оборудована счетчиком времени на атаку и команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.

Ст. 10. Замены

Замены могут производиться любой командой, когда мяч становится мертвым, до того, как будет совершен "чек" или штрафной бросок. Запасной может войти в игру после того, как партнер покинул площадку и коснулся его. Замена может производиться только за линией, противоположной лицевой, и не требует никаких согласований с судьями, секретарем или секундометристом.

Ст. 11. Тайм-ауты

11.1. Каждой команде может быть предоставлен один тайм-аут. Любой игрок может затребовать тайм-аут, когда мяч мертвый.

11.2. В случае ТВ-продакшна организатор имеет право назначить 2 телевизионных тайм-аута при первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно.

11.3. Длительность любого тайм-аута - 30 секунд.

Ст. 12. Процедура подачи протеста

Если команда считает, что ее права были ущемлены решением представителей судейской бригады или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она может действовать следующим образом:

36.1. Игрок этой команды должен подписать протокол сразу после окончания игры, прежде чем протокол подпишет судья.

36.2. В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму 200 долларов США спортивному директору турнира. Если протест будет удовлетворен, гарантийная сумма будет возвращена команде.

36.3. Видеозапись может использоваться только для определения:

- был ли бросок в конце игры выполнен до истечения игрового времени;
- был ли бросок в конце игры 1-очковым или 2-очковым.

Ст. 13. Классификация команд

Следующее правило используется для классификации команд как в группах, так и в турнире в целом. В случае равенства команд после первого шага следует перейти к следующему, и так далее.

13.1. Большее количество побед (или соотношение победы/игры в случае неравного количества игр при классификации команд из разных групп).

13.2. Результаты личных встреч вовлеченных команд (учитываются только победы/поражения, применяется только для классификации внутри группы).

13.3. Большее количество набранных очков (без учета очков, начисленных за победу, но не поражение, "лишением права").

Если у команд после применения этих критериев по-прежнему равенство, то выигрывает команда с более высоким рейтингом при посеве.

Ст. 14. Правила посева

Посев команд производится в соответствии с командным рейтингом (суммарным количеством рейтинговых очков 3 лучших игроков команды в рейтинговой системе 3 х 3 ФИБА на момент начала турнира). В случае равенства командных рейтинговых очков посев производится произвольным образом до начала соревнований.

Примечание: В соревнованиях сборных команд посев производится на основании рейтинга федераций 3 х 3.

Ст. 15. Дисквалификация

Игрок, совершивший 2 неспортивных фола (не касается технических фолов), дисквалифицируется из игры судьями и может дисквалифицироваться из турнира организатором. Помимо этого, организатор может дисквалифицировать из турнира любого игрока, причастного к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II Внутреннего регламента ФИБА).

Организатор также может дисквалифицировать из турнира всю команду, если другие ее члены своими действиями (или бездействием) внесли вклад в вышеупомянутое поведение. Дисквалификация по данной статье никак не влияет на право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, положениями и условиями 3 х 3 planet.com и Внутренним регламентом ФИБА.