

Официальные правила баскетбола 3x3

Баскетбол 3x3 Правила и оборудование

Действуют с 29 августа 2019 года
Правила адаптированы Международной федерацией баскетбола (ФИБА)

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БАСКЕТБОЛА 3Х3

Утверждены

Центральным Бюро ФИБА

Пекин, Китай, 28 августа 2019 года

Действуют с 29 августа 2019 г.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| ИГРА | 4 |
| ИГРОВОЙ КОРТ И ОБОРУДОВАНИЕ | 5 |
| КОМАНДЫ | 13 |
| ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ | 14 |
| НАРУШЕНИЯ | 22 |
| ФОЛЫ | 30 |
| СУДЬИ | 47 |
| ЖЕСТЫ СУДЕЙ | 54 |
| ПРОТОКОЛ | 65 |
| ПРОЦЕДУРВА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА | 69 |
| КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД | 70 |
| КАТЕГОРИИ 12 ЛЕТ И МЛАДШЕ | 72 |

В Официальных правилах 3x3 все упоминания игроков, судей и т.д. в мужском роде также применяются для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано исключительно из практических соображений.

Нумерация соответствует Официальным правилам 5x5. Когда статья не применяется, она рассматривается как недействительная вместо изменения нумерации. Это сделано в целях удобства сравнения и унификации.

Если Вы обнаружили какие-либо неточности или ошибки в переводе Официальных правил баскетбола 3x3 на русский язык, пожалуйста, напишите об этом письмо на davydov@russiabasket.ru

БАСКЕТБОЛ 3x3 - ИГРА

Ст.1 Определения

1.1 Игра в баскетбол 3x3

В баскетбол 3x3 играют на 1 кольцо 2 командами из 3 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игрой управляют не более 2 судей, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).

1.2 Победитель игры

Команда, которая первой набрала 21 или более очков, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного игрового времени. Это правило «внезапной смерти» применяется только в основное игровое время (не в потенциальном овертайме).

Если счет равный по окончании основного игрового времени, должен быть сыгран овертайм. Команда, первая набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

ИГРОВОЙ КОРТ И ОБОРУДОВАНИЕ

Ст.2 Игровой корт

2.1 Игровой корт

Игровой корт 3x3 должен иметь плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий с размерами 15 метров в ширину и 11 метров в длину, измеренными от внутреннего края ограничивающей линии (Рисунок 1). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5.80 м), 2-очковую линию (6.75 м) и зону “полукруга без фолов столкновения” под кольцом.

Игровая область должна быть размечена тремя цветами: ограниченная зона и зона 2-хочковых попаданий одного цвета, оставшаяся игровая область другого цвета и область аута – черная. ФИБА рекомендует расцветку как на Рисунке 1.

На массовом уровне, в 3x3 можно играть везде. Установка корта, если такой Официальных соревнований ФИБА должно строго соответствовать с указанными выше требованиями, включая опору кольца с таймером для броска, установленным внутри опоры кольца.

2.2 Линии

Все линии должны быть одного цвета, нанесены краской белого или другого контрастного цвета, иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

2.2.1. Ограничивающая линия/Ограничивающая зона

Игровой корт должен быть выделен ограничивающими линиями, состоящими из лицевой линии (за корзиной), задней линии (напротив корзины) и боковых линий. Эти линии не являются частями игрового корта.

Должна быть дополнительная органицивающая зона 1 м у задней линии, 1.5 м у боковых линий (в исключительных случаях при нехватке места – минимум 1 м) и 2 м у лицевой линии вокруг игрового корта.

Стол и стулья судей-секретарей должны быть расположены за задней линией с левой стороны (если стоять лицом к кольцу).

В исключительных случаях (при нехватке места) и в соревнованиях Мирового тура стол судей-секретарей может находиться в углу на задней линии, срезая угол (Рисунок 5).

В стороне от стола судей-секретарей должно быть 2 стула (по одному для каждой команды) для запасных (Рисунок 4).

2.2.2. Линия штрафного броска, ограниченная зона и места для борьбы за подбор при штрафном броске

Линия штрафного броска должна быть нарисована параллельно лицевой и задней линиям. Ее дальний край должен находиться на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, а длина ее должна быть 3,60 м. Ее средняя точка должна находиться на воображаемой линии, соединяющей средние точки лицевой и задней линий.

Ограниченной зоной должна быть выделенная на игровом корте прямоугольная область, ограниченная лицевой линией, продолжением линии

штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевой линии. Их внешние края находятся на расстоянии 2.45 м от средней точки лицевой линии и заканчиваются на внешних краях продолжения линии штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевой линии, являются частями ограниченной зоны.

Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченной зоны, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, должны быть размечены, как показано на Рисунке 2

2.2.3 Зона 2-хочковых попаданий с игры

Зоной 2-хочковых попаданий с игры для команд (Рисунок 1 и Рисунок 3) должна являться вся площадь игрового корта, за исключением области внутри дуги, ограниченной и включающей в себя:

- 2 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0.90 м от внутренних краев боковых линий.
- Полукруг радиусом 6.75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1.575 м. Полукруг переходит в параллельные линии.

2-хочковая линия (дуга) не является частью зоны 2-хочковых попаданий с игры.

2.2.4 Область полукруга без фолов столкновения

Область полукруга без фолов столкновения должна быть размечена на игровом корте и ограничена:

- Полукругом радиусом 1.25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется с:
- 2 параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, внутренние края которых находятся на расстоянии 1.25 м от точки на полу непосредственно под точным центром корзины, длиной 0.375 м и заканчивающимися на расстоянии 1.20 м от внутреннего края лицевой линии.

В области полукругов без фолов столкновения входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий непосредственно под лицевой стороной щита.

Линии полукругов являются частью областей полукругов без фолов столкновения.

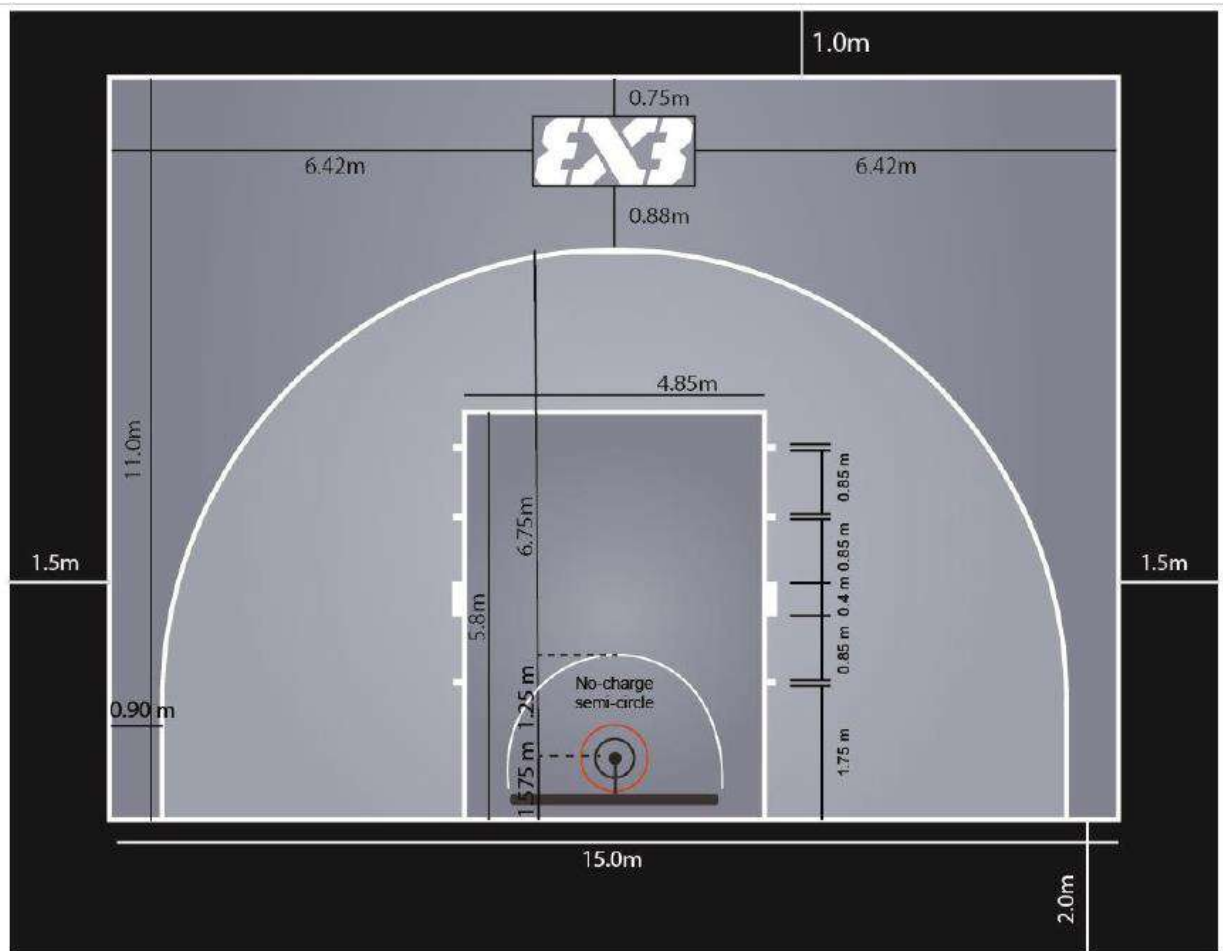


Рисунок 1. Игровой court

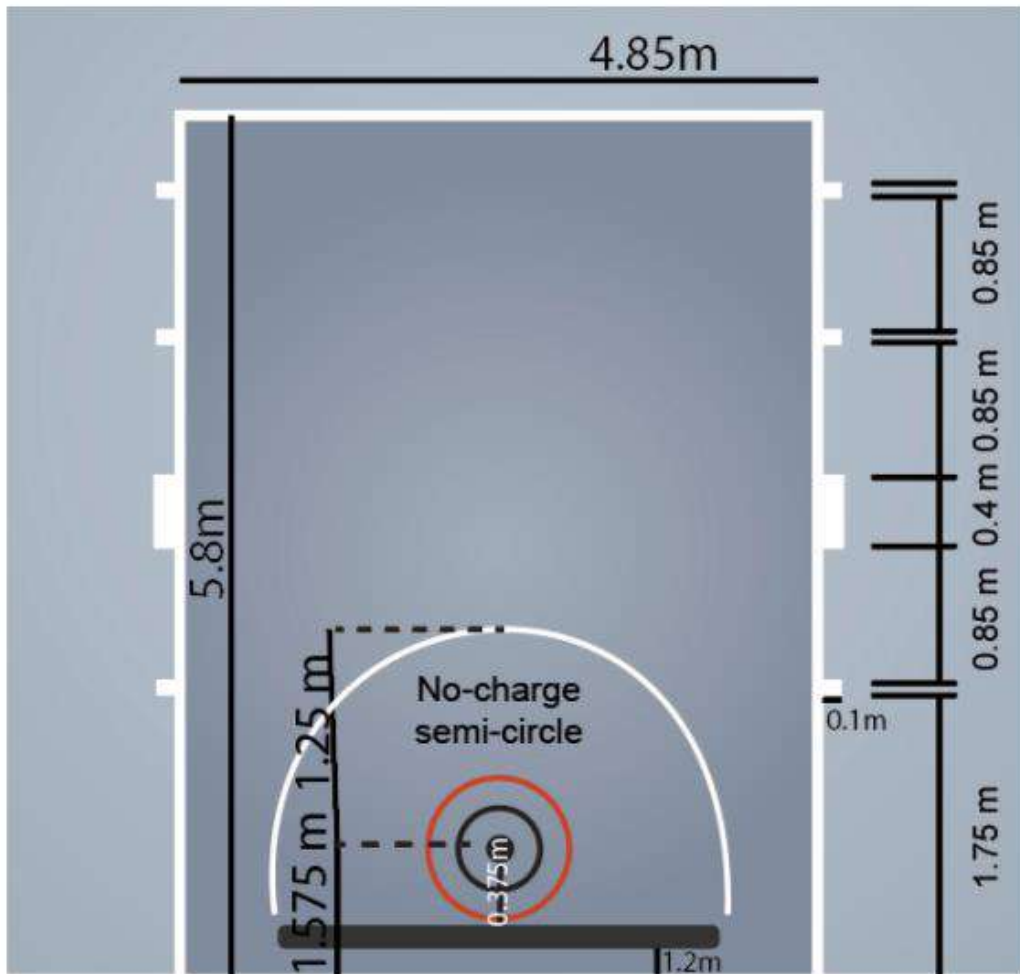


Рисунок 2. Ограниченная зона

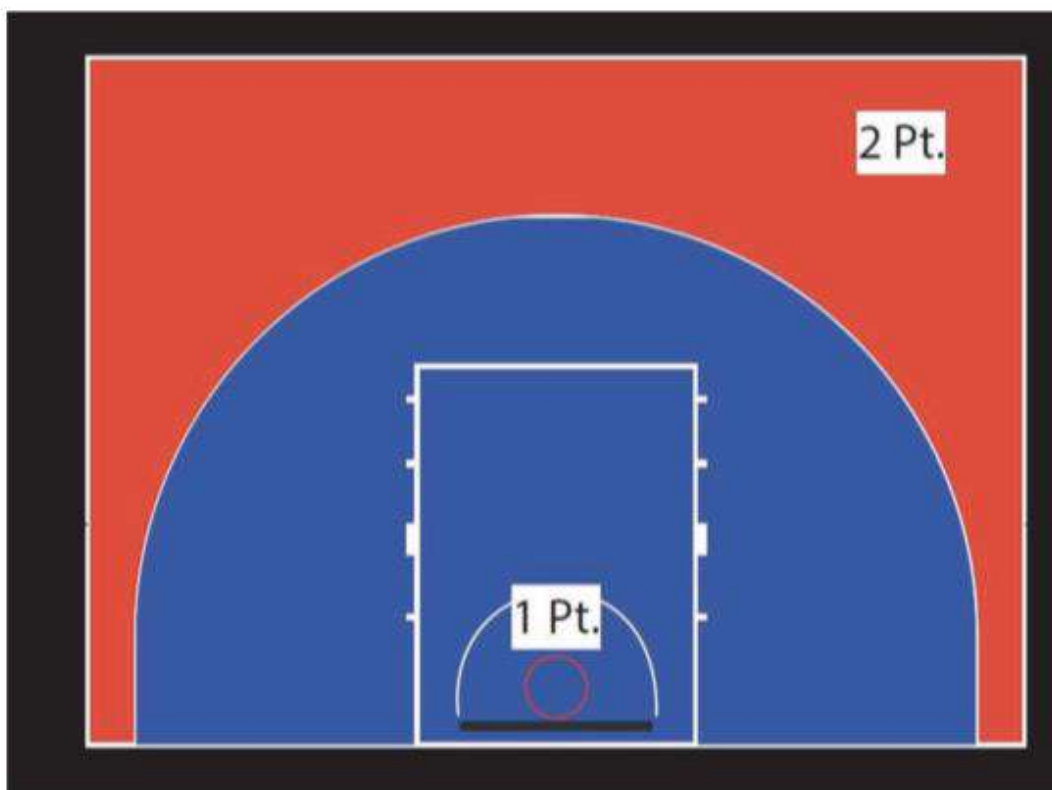


Рисунок 3. Зона 1-очковых/2-х очковых попаданий с игры

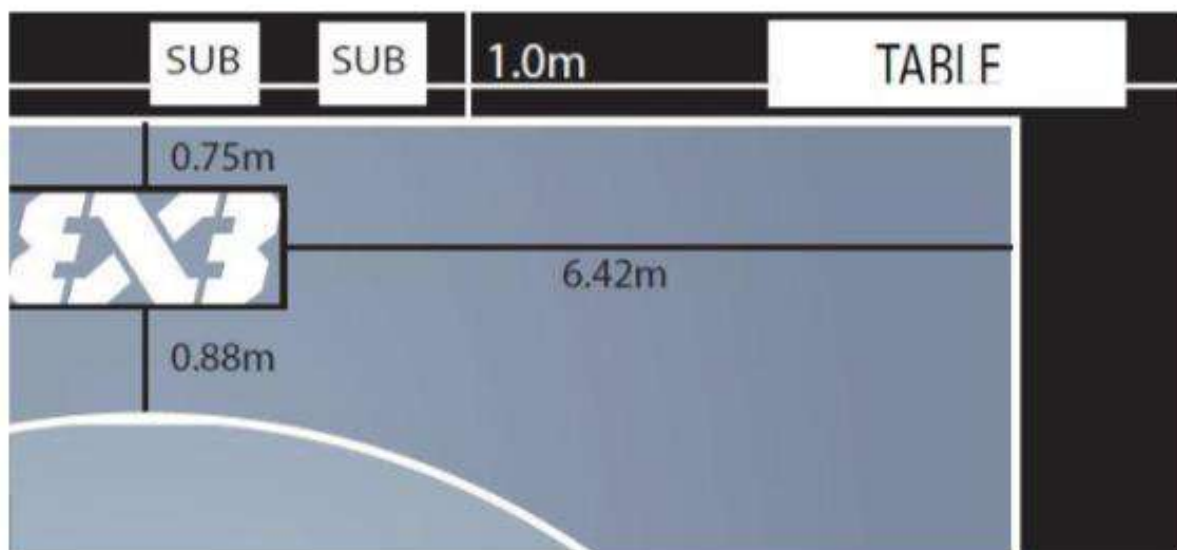


Рисунок 4. Секретарский стол и стулья для замены

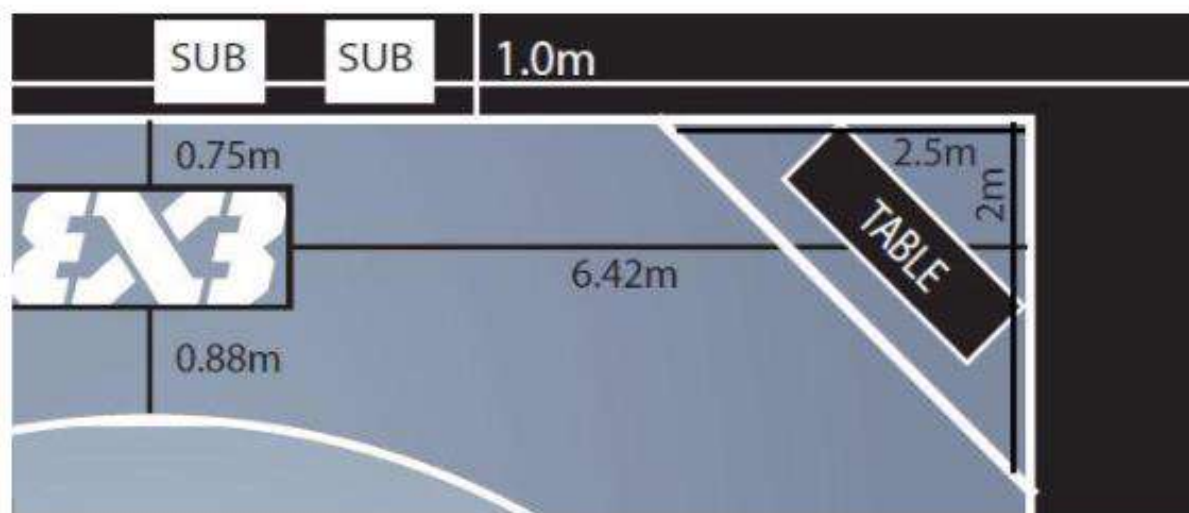


Рисунок 5. Секретарский стол и стулья для замены – ограниченное место и Мировой Тур

Ст. 3 Оборудование

Необходимо-следующее оборудование:

- Конструкция стойки, состоящая из:
 - Щита
 - Корзины, включающей в себя кольцо (с амортизатором) и сетку
 - Опоры, поддерживающей щит, включая обивку.
- Баскетбольные мячи 3x3
- Игровые часы
- Табло
- Таймер для броска
- 2 автономных, отчетливо различающихся и громких сигнала, каждый из которых предназначен для:
 - оператора таймера для броска,
 - секретаря/секундометриста.
- Протокол
- Игровое покрытие
- Игровой корт
- Достаточное освещение.

Более подробное описание баскетбольного оборудования см. в Приложении «3x3 Баскетбольное Оборудование».

КОМАНДЫ

Ст. 4 Команды

4.1 Определение

4.1.1 Член команды допущен к игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

4.1.2 Член команды имеет право играть, когда его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не был дисквалифицирован.

4.1.3 В течение игрового времени член команды является:

- Игроком, когда он находится на игровом корте и имеет право играть.
- Запасным, когда он не находится на игровом корте, но имеет право играть.

4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2 Правило

4.2.1 Каждая команда должна состоять из не более чем 4 членов команды, имеющих право играть (3 игроков на корте и 1 запасного).

Тренеры на игровом корте и/или на стульях для запасных и/или удаленное тренерство из-за пределов корта не разрешаются.

Запасной становится игроком, когда его партнер по команде выходит с корта.

4.3 Игровая форма

4.3.1 Игровая форма всех членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и шорты.
- Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и майки.
- Носков одного доминирующего цвета для всех членов команды. Носки должны быть видны.

4.3.2 Каждый член команды должен носить майку с нанесенными спереди и сзади одноцветными номерами, контрастирующими с цветом майки.

- Номера должны быть отчетливо видимыми и:
- Номера сзади должны быть высотой не менее 15 см.
- Номера спереди должны быть высотой не менее 5 см.
- Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
- (Примечание: в отношении номеров на майках в соревнованиях национальных сборных положения Книги 2 Внутреннего Регламента ФИБА должно иметь преимущественную силу).
- Команды могут использовать только номера 0 и 00, а также от 1 до 99.

- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
- Любая реклама или логотип должны находиться по крайней мере в 5 см от номеров.

4.3.3 Команды должны иметь не менее 2 комплектов маек и:

- Команда, указанная в расписании первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
- Команда, указанная в расписании второй, должна быть одета в темные майки.
- Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

4.4 Другая экипировка

4.4.1 Вся экипировка, используемая игроками, должна быть подходящей для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешается.

4.4.2 Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

- Не разрешается следующее:
 - Защита пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, шлемы, гипсовые повязки или биндажи, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Аксессуары для волос и драгоценности.
- Разрешается следующее:
 - Защитная экипировка плечевого сустава, плеча, бедра или голени, изготовленная из достаточно мягкого материала.
 - Компрессионные рукава и чулки.
 - Головной убор. Он не должен частично или полностью закрывать какую-либо часть лица (глаза, нос, губы и т.д.) и должен быть безопасен как для игрока, который его носит, так и для других игроков. Головной убор не должен иметь открывающихся или закрывающихся элементов вокруг лица и (или) шеи, а также выступающих элементов.
 - Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
 - Защитное приспособление для травмированного носа, даже изготовленное из твердого материала.
 - Очки, если они не представляют опасности для других игроков.
 - Напульсники и головные повязки шириной максимум 10 (десять) см, изготовленные из текстильного материала.
 - Тейпы для рук, плеч, ног и т.п.
 - Фиксаторы голеностопа.

Все игроки команды должны носить компрессионные рукава и чулки, головные уборы, напульсники, головные повязки и тейпы черного цвета, за исключением соревнований национальных сборных, в которых все игроки команды должны иметь дополнительную экипировку одного сплошного цвета – черного, белого или доминирующего цвета игровой формы.

- 4.4.3 Во время игры игроку разрешается носить кроссовки любой комбинации цветов, но левый и правый кроссовок должны совпадать. Не разрешается мигающая подсветка, отражающие материалы или другие украшения.
- 4.4.4 Во время игры игроку не разрешается демонстрировать никаких названий, торговых марок, логотипов и т.п. в коммерческих, рекламных или благотворительных целях, включая (но не ограничиваясь) использование для этого своего тела, волос и др., если не получено разрешение на это регламентом данного соревнования.

Ст.5 Игроки: Травма

- 5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.
- 5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свисток до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит бросок с игры, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.
- 5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана помощь, он должен быть заменен.
- 5.4 Запасной может выходить на игровой корт только с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.
- 5.5 Врач может выходить на игровой корт без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.
- 5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровой корт только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.
- 5.7 Если травмированный игрок или любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, восстанавливается во время тайм-аута, взятого любой из команд, этот игрок может продолжить игру.

Ст. 6 Не применяется

Недействительна

Ст. 7 Не применяется

Недействительна

ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 8 Игровое время, ничейный счет и овертайм

- 8.1 Основное игровое время (в официальных соревнованиях и рекомендуемое в остальных случаях) должно быть 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены в ситуации мертвого мяча и штрафных бросков.
- 8.2 Перерыв в игре между основным игровым временем и овертаймом должен составлять 1 минуту.
- 8.3 Перерыв в игре начинается:
- Когда начинается представление игроков (если есть), но не позднее, чем игроки выходят на игровой корт.
 - Когда звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, если должен будет быть сыгран овертайм.
- 8.4 Перерыв в игре заканчивается:
- В начале основного игрового времени или овертайма, когда мяч находится в руках нападающего после того, как был совершен чек.
- 8.5 Если счет ничейный по окончании основного игрового времени, должен быть сыгран овертайм. Команда, первая набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.
- 8.6 Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) после окончания основного игрового времени.
- Если в результате выполнения этого(-их) штрафного(-ых) броска(-ов) необходимо провести овертайм, тогда все фолы, совершенные после окончания основного игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафные броски должны быть проведены перед началом овертайма.
- 8.7 Если игровые часы отсутствуют, организаторы могут принимать решение о продолжительности игры и/или необходимому количеству очков для “моментальной смерти”. ФИБА рекомендует, чтобы максимальный счет соответствовал сыгранному игровому времени (10 минут/10 очков; 15 минут/15 очков; 21минута/21 очко)

Ст. 9 Начало и окончание игры

- 9.1 Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой.
- 9.2 Подбрасывание монеты должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале возможного овертайма.
- 9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровом корте нет 3 игроков, готовых играть. Этот пункт должен применяться только для Официальных соревнований ФИБА 3x3.

- 9.4 Основное время игры или овертайм начинаются, когда мяч находится в руках нападающего после совершения чека.
- 9.5 Основное время игры заканчивается, когда звучит сигнал игровых часов об окончании основного времени игры или команда набирает 21 или 22 очка в течение основного времени игры (внезапная смерть), в зависимости от того, что происходит первым.
- 9.6 Овертайм заканчивается, как только одна команда набирает 2 или более очков в овертайме.

Ст. 10 Статус мяча

10.1 Мяч может быть живым или мертвым.

10.2 Мяч становится **живым**:

- Когда во время чека мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека; после чека мяч является живым до того, как судья даст свисток или прозвучит сигнал игровых часов/таймера для броска.
- После каждого успешного попадания или последнего штрафного броска.
- Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.

10.3 Мяч становится **мертвым**:

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
 - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
 - Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение).
- Звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, при внезапной смерти или окончании овертайма.
- Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
- Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
 - Судья дал свисток.
 - Прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени.
 - Прозвучал сигнал таймера для броска.

10.4 Мяч не становится мертвым и попадание засчитывается, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
 - Судья дает свисток.
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
 - Звучит сигнал таймера для броска.

- Мяч находится в полете при штрафном броске и судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Мяч контролируется игроком, находящимся в процессе броска с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем фолом наказан любой игрок или запасной команды соперников.

Данное положение не применяется и попадание не должно засчитываться, если:

- После того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
- Во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени или овертайма или сигнал таймера для броска.

Ст. 11 Местонахождение игрока и судьи

11.1 Местонахождение игрока определяется по тому месту, где он касается пола.

Когда игрок находится в воздухе, он сохраняет тот же статус, как и в том месте, где он в последний раз коснулся пола. Это включает ограничивающую линию, дугу, линию штрафного броска, линии ограниченной зоны и линии, ограничивающие область полукруга без фолов столкновения.

11.2 Местонахождение судьи определяется таким же образом, что и местонахождение игрока. Когда мяч касается судьи, это означает то же, что и касание пола в том месте, где находится судья.

Ст. 12 Ситуации спорного броска

12.1 Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд удерживают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

12.2 Ситуации спорного броска

Ситуация спорного броска происходит, когда:

- Фиксируется спорный мяч.
- Мяч выходит в аут и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.
- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего штрафного броска.
- Живой мяч застревает между кольцом и щитом за исключением ситуации:
 - Между штрафными бросками,
 - После последнего штрафного броска, за которым следует чек.
- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось провести, и ни одна

из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.

Если происходит ситуация спорного броска, игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды. Таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

Ст. 13 Как играют мячом

13.1 Определение

В баскетболе мячом играют только руками, и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в настоящих Правилах.

13.2 Правило

Игрок не должен бежать с мячом, умышленно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком.

Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением.

Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.

Ст. 14 Контроль мяча

14.1 Определение

14.1.1 Командный контроль **начинается**, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его, либо живой мяч находится в его распоряжении.

14.1.2 Командный контроль **продолжается**, когда:

- Игрок данной команды контролирует живой мяч.
- Игроки одной команды передают мяч друг другу.

14.1.3 Командный контроль **заканчивается**, когда:

- Соперник устанавливает контроль над мячом.
- Мяч становится мертвым.
- Мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.

Ст. 15 Игрок в процессе броска

15.1 Определение

15.1.1. **Бросок с игры** или штрафной бросок происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(-ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.

Добивание происходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.

Бросок сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.

Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.

15.1.2 Процесс броска:

- **Начинается**, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока и, в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-ут) удерживаться соперником таким образом, что тот не может забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

Если на игроке, находящемся в процессе броска, совершен фол, и после этого этот игрок отдает передачу, данный игрок больше не рассматривается как находящийся в процессе броска.

Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.1.3 **Непрерывное движение** в процессе броска:

- Начинается, когда мяч находится в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.
- Может включать движение рук(-и) и/или тела, используемое игроком при выполнении броска с игры.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока или если начат совершенно новый процесс броска.

Ст. 16 **Заброшенный мяч: Когда заброшен и его цена**

16.1 **Определение**

16.1.1 Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или полностью проходит через нее.

16.1.2 Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри корзины и ниже уровня кольца.

16.2 **Правило**

16.2.1 Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:

- За мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный внутри дуги (зона 1-очковых попаданий с игры), засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный из-за дуги (зона 2-очковых попаданий с игры), засчитываются 2 очка.

16.2.2 Если защитник отбивает мяч при подборе в корзину, не устанавливая контроль над мячом, или прерывает передачу или выбивает мяч при ведении соперника напрямую в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 1-очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 1 очко. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 2-очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 2 очка.

- 16.2.3 Если игрок случайно забрасывает мяч с игры в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч.
- 16.2.4 Если защитник умышленно забрасывает мяч с игры в корзину, это является нарушением и попадание не должно засчитываться. Игра должна быть продолжена чеком для последней нападавшей команды.
- 16.2.5 Во всех ситуациях, когда защищавшаяся команда устанавливает контроль над мячом и забрасывает мяч, не выведя его за дугу, попадание должно быть отменено, поскольку команда не вывела мяч за дугу до выполнения попытки броска. Это относится и к контролируемым добиваниям.
- 16.2.6 Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.
- 16.2.7 Игровые часы должны показывать 0:00.3 (3 десятых доли секунды) и более для того, чтобы игрок, установивший контроль над мячом после чека или при подборе после последнего штрафного броска, имел возможность выполнить бросок с игры. Если игровые часы или таймер для броска показывают 0:00.2 или 0:00.1, то способом забросить мяч с игры является только добивание.

Ст. 17 **Чек**

17.1 **Определение**

- 17.1.1 Владение мячом, предоставляемого одной из команд после любой ситуации мертвого мяча, должно начинаться/продолжаться чеком, т.е. обменом мячом (между защитником и нападающим) за дугой на вершине игрового корта.

17.2 **Процедура**

- 17.2.1 Нападающий, принимающий чек, должен быть за дугой (ни одна его нога не должна быть ни внутри дуги, ни на линии дуги) на вершине игрового корта (лицом к щиту).
- 17.2.2 Защитник, стоя лицом к нападающему, должен передать или отдать с отскоком от пола мяч сопернику, используя нормальный баскетбольный пас, позволяя нападающему установить контроль над мячом.
- 17.2.3 Должна быть достаточная дистанция (примерно 1 м) между нападающим и защитником, проводящими чек. В Официальных соревнованиях ФИБА 3x3 на Мировом уровне, логотип 3x3 должен быть использован для расположения защитника и нападающего на этой дистанции (два соперника лицом друг к другу на противоположных длинных сторонах логотипа, не касаясь его).
- 17.2.4 Во время игры, если защитник и нападающий находятся в своих правильных позициях, процедура чека не требует никаких действий от судей. Если игроки не находятся в правильных позициях (или неправильно выполняют чек), судья должен передать мяч напрямую защитнику для обеспечения правильности выполнения чека.
- 17.2.5 В начале основного игрового времени или овертайма чек должен быть проведен судьей.

Ст. 18 **Тайм-аут**

18.1 **Определение**

Тайм-аут – это остановка игры по запросу игрока или запасного к судьям.

18.2 Правило

18.2.1 Каждой команде может быть предоставлен 1 тайм-аут.

18.2.2 В дополнение к командным тайм-аутам, в Официальных соревнованиях ФИБА 3x3 или если это определено организаторами, 2 дополнительных тайм-аута должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно во всех играх.

18.2.3 Каждый тайм-аут должен продолжаться 30 секунд.

18.2.4 Обе команды имеют право запросить тайм-аут, когда имеется возможность для его предоставления.

18.2.5 Возможность для предоставления тайм-аута появляется, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска.

18.2.6 Тайм-аут не может быть предоставлен, когда мяч является живым.

18.2.7 Неиспользованный тайм-аут может быть перенесен на овертайм.

Ст. 19 Замена

19.1 Определение

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.

19.2 Правило

Обе команды имеют право запросить замену, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска.

19.3 Процедура

19.4 Запасной может войти в игру без какого-либо предварительного уведомления судей или судей-секретарей, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

19.5 Замена может происходить только за задней линией и не требует никаких действий от судей или судей-секретарей.

19.5.1 Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:

- Травмирован или
- Был дисквалифицирован,

данный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком

Ст. 20 Игра, проигранная «лишением права»

20.1 Правило

Команда должна проиграть игру «лишением права», если во время начала игры, указанном в расписании, команда не представлена на игровом корте 3 игроками, готовыми играть. Это правило не является обязательным для массовых турниров.

20.2 Наказание

20.2.1 В случае поражения «лишением права» счет игры ставится w-0 или 0-w («w» означает победу). Для выигравшей команды этот результат игры не должен учитываться при расчете средней результативности команды, а для

проигравшей команды этот результат игры должен учитываться как 0 очков при расчете средней результативности команды.

- 20.2.2 Команда, умышленно проигравшая игру «лишением права», должна быть дисквалифицирована из турнира.
- 20.2.3 Если в турнире команда повторно проигрывает игру «лишением права» или в случае неявки, она должна быть дисквалифицирована из турнира, и будет отображаться как DQF.

Ст. 21 Игра, проигранная «из-за нехватки игроков»

21.1 Правило

Команда должна проиграть игру «из-за нехватки игроков», если она покидает court до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы.

21.2 Наказание

- 21.2.1 В случае поражения «из-за нехватки игроков» выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу «лишением права», в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае. В случае, если команда, победившая «из-за нехватки игроков», выбрала победу «лишением права», результат игры не должен учитываться при расчете средней результативности команды.
- 21.2.2 Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков», должна быть дисквалифицирована из турнира.

НАРУШЕНИЯ

Ст. 22 **Нарушения**

22.1 **Определение**

Нарушение – это несоблюдение Правил.

22.2 **Наказание**

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека.

Ст. 23 **Игрок за пределами корта и мяч за пределами корта - аут**

23.1 **Определение**

23.1.1 **Игрок** находится в ауте, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме игрока, над, на или за ограничивающей линией.

23.1.2 **Мяч** выходит в аут, когда он касается:

- Игрока или любого другого лица, находящегося в ауте.
- Пола или любого предмета над, на или за ограничивающей линией.
- Опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровым кортом.

23.2 **Правило**

23.2.1 Мяч заставляет выйти в аут последний коснувшийся мяча игрок или игрок, которого коснулся мяч прежде, чем выйти в аут, даже если мяч затем выходит в аут после касания чего-либо другого, помимо игрока.

23.2.2 Если мяч выходит в аут, коснувшись игрока или будучи задетым этим игроком, который находится на или за ограничивающей линией, то этот игрок является причиной выхода мяча в аут.

23.2.3 Если игрок(-и) выходит(-ят) в аут **во время** спорного мяча, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 24 **Ведение мяча**

24.1 **Определение**

24.1.1 Ведение – это процесс перемещения живого мяча, когда игрок, контролирующий мяч, бросает, отбивает, катит или ударяет его в пол.

24.1.2 **Ведение начинается**, когда игрок, установив контроль над живым мячом на игровом корте, бросает, отбивает, катит или ударяет мяч в пол и касается мяча снова прежде, чем тот коснется другого игрока.

Ведение заканчивается, когда игрок касается мяча обеими руками одновременно или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

Во время ведения мяч может быть подброшен в воздух при условии, что он коснется пола или другого игрока прежде, чем игрок, который подбросил мяч, снова коснется его своей рукой.

Количество шагов, которые игрок может сделать в то время, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

- 24.1.3 Игрок, который случайно теряет, а затем восстанавливает контроль над живым мячом на игровом корте, считается совершившим случайную потерю мяча.
- 24.1.4 Следующие действия не являются ведением:
- Следующие один за другим броски с игры.
 - Случайная потеря мяча в начале или в конце ведения.
 - Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других игроков.
 - Выбивание мяча из-под контроля другого игрока.
 - Прерывание передачи и установление контроля над мячом.
 - Перебрасывание мяча из руки в руку и задержка его в одной или обеих руках до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.
 - Бросок мяча в щит и восстановление контроля над мячом.

24.2 **Правило**

Игрок не должен вести мяч во второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если только между первым и вторым ведением игрок не потерял контроля над живым мячом на игровом корте из-за:

- Броска с игры.
- Касания мяча соперником.
- Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся другого игрока или которого коснулся другой игрок.

Ст. 25 Пробежка

25.1 **Определение**

25.1.1 **Пробежка** – это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении в то время, когда игрок держит живой мяч на игровом корте, сверх ограничений, изложенных в данной статье.

25.1.2 **Пивот** – это разрешенное перемещение, при котором игрок, держащий живой мяч на игровом корте, вышагивает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время как другая нога, называемая опорной, сохраняет свою точку контакта с полом.

25.2 **Правило**

25.2.1 Определение опорной ноги игроком, который ловит живой мяч на игровом корте:

- Игрок, который ловит мяч в тот момент, когда обе его ноги находятся на полу:
 - В момент отрыва от пола одной ноги, другая нога становится опорной.
 - В начале ведения опорная нога не может быть оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Для выполнения передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги, но ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).

- Игрок, который ловит мяч, находясь в движении или после того, как закончил ведение, может сделать 2 (два) шага для того, чтобы остановиться, выполнить передачу или бросок с игры:
 - После ловли мяча, чтобы начать ведение, игрок должен выпустить мяч из рук(-и) до того, как сделает второй шаг.
 - Первый шаг происходит, когда одна нога или обе ноги касаются пола после того, как игрок установил контроль над мячом.
 - Второй шаг происходит в тот момент, когда после первого шага другая нога касается пола или обе ноги касаются пола одновременно.
 - Если игрок останавливается после того, как на первом шаге обе его ноги касались пола либо он приземлился на обе ноги одновременно, то он может использовать любую ногу в качестве опорной для выполнения поворота. Если после этого игрок выпрыгивает с обеих ног, то ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Если игрок приземляется на одну ногу, он может выполнять поворот, только используя эту ногу как опорную.
 - Если на первом шаге игрок выпрыгивает с одной ноги, то в качестве второго шага он может приземлиться на обе ноги одновременно. В этом случае игрок не может совершать повороты ни на одной из ног. Если после этого приземления одна или обе ноги оторваны от пола, то они не могут снова коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Если ни одна из ног не касается пола и игрок приземляется на обе ноги одновременно, то в момент отрыва одной ноги другая нога становится опорной.
 - Игрок не имеет права последовательно касаться пола одной и той же ногой или обеими ногами после того как закончил ведение или установил контроль над мячом.

25.2.2 Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:

- Игроку разрешается падать и скользить по полу, держа мяч в руках, либо, лежа или сидя на полу, устанавливать контроль над мячом.
- Нарушение происходит, если игрок затем перекачивается или пытается встать, держа мяч.

Ст. 26 3 секунды

26.1 Правило

26.1.1 Игрок **не должен** оставаться в ограниченной зоне более 3 секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч и игровые часы включены.

26.1.2 Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Предпринимает попытку покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне в то время, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку(-и) игрока при выполнении броска с игры.
- Ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок с игры после того, как находился в ней менее 3 секунд подряд.

26.1.3 Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить обе ноги на полу вне этой зоны.

Ст. 27 5 секунд

27.1 Определение

27.1.1 Игрок, который держит живой мяч на игровом корте, когда соперник находится в активной правильной защитной стойке на расстоянии не более 1 метра, должен передать, выполнить бросок или повести мяч в течение 5 секунд.

27.1.2 Нападающий после того, как мяч был выведен за дугу, не должен держать и/или вести мяч внутри дуги спиной или боком к корзине более чем 5 секунд подряд.

Ст. 28 Не применяется

Ст. 29 12 секунд

29.1 Правило

29.1.1 Затягивание атаки или отказ от активной игры (т.е. без попытки набрать очки) должны быть нарушением.

Каждый раз, когда:

- Игрок устанавливает контроль над **живым** мячом на **игровом корте**,
- При чеке, мяч находится в руках нападающего после совершения чека,
- После каждого удачного попадания с игры или последнего штрафного броска, мяч находится в руках игрока забывшей команды,

эта команда должна выполнить попытку броска с игры в течение 12 секунд.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение 12 секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока до того, как прозвучит сигнал таймера для броска и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, мяч должен коснуться кольца или войти в корзину.

29.1.2 Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 12-секундного периода и сигнал таймера для броска звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и попадание должно засчитываться.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться. Если мяч не касается кольца, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.

Когда щит оборудован желтым световым сигналом по периметру сверху, световой сигнал имеет преимущество над звуковым сигналом таймера для броска.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу, должны учитываться.

- 29.1.3 Если корт не оборудован таймером для броска и команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен в последние 5 секунд предоставить команде информацию об оставшихся секундах, громко их отсчитывая и сигнализируя им вытянутой рукой.

29.2 Процедура

- 29.2.1 Таймер для броска должен быть сброшен, когда судья останавливает игру:

- При фоле или нарушении (но не при выходе мяча в аут), совершенном командой, не контролировавшей мяч,
- По любой уважительной причине, связанной с командой, не контролировавшей мяч,

В данных ситуациях право на владение мячом должно быть предоставлено той же команде, которая перед этим контролировала мяч, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

Однако если судья останавливает игру по любой уважительной причине, не связанной ни с одной из команд, таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжаться с момента остановки, если только, по мнению судьи, это не может поставить команду в невыгодное положение.

- 29.2.2 Таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам каждый раз, когда чек предоставляется команде соперников после того, как судья останавливает игру при фоле или нарушении (включая выход мяча в аут), совершенном командой, контролировавшей мяч.

Таймер для броска также должен быть сброшен к 12 секундам, если новой нападающей команде предоставляется чек в результате ситуации спорного броска.

- 29.2.3 Каждый раз, когда игра остановлена судьей из-за технического фола, совершенного командой, контролирующей мяч, игра должна быть возобновлена чеком. Таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжаться со времени остановки.

- 29.2.4 Когда команде предоставляется чек, как часть наказания за неспортивный или дисквалифицирующий фол, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

- 29.2.5 После того как мяч коснулся кольца корзины, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам, как только любой игрок устанавливает контроль над мячом.

- 29.2.6 Если сигнал таймера для броска звучит ошибочно в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяч, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.

Однако если, по мнению судьи, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания на таймере для броска должны быть исправлены и владение мячом должно быть предоставлено этой же команде.

Ст. 30 **Вывод мяча за дугу**

30.1 **Определение**

30.1.1 Вывод мяча – это средство игры, которое позволяет новой нападающей команде, владеющей мячом за дугой, сделать все возможное для выполнения попытки броска с игры.

30.2 **Правило**

30.2.1 После каждого успешного попадания с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми последует владение мячом):

- Игрок команды, не забросившей мяч, должен продолжить игру внутри корта непосредственно под корзиной (не из-за задней линии) ведением или передачей мяча в место на корте за дугой.
- Защитнику не разрешено бороться за мяч под кольцом в полукруге без фолов столкновения.

30.2.2 Игрок считается находящимся «за дугой», когда ни одна из его ног не находится внутри дуги или на линии дуги.

30.2.3 После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми последует владение мячом):

- Если нападающий подбирает мяч, он может продолжать пытаться забросить мяч, не выводя его за дугу.
- Если защитник подбирает мяч, он должен вернуть мяч за дугу (передачей или ведением).

30.3 **Наказание**

30.3.1 Если мяч покадет руку(-и) игрока, выполняющего попытку броска с игры до того, как мяч был выведен за дугу, это нарушение «не вывода мяча за дугу» и возможное попадание не должно засчитываться. Мяч должен быть предоставлен соперникам для чека.

Ст. 31 **Помеха попаданию и помеха мячу**

31.1 **Определение**

31.1.1 Бросок с игры или штрафной бросок:

- **Начинается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока, находящегося в процессе броска.
- **Заканчивается**, когда мяч:
 - Входит в корзину непосредственно сверху и остается в корзине или полностью проходит через нее.
 - Больше не имеет возможности попасть в корзину.
 - Касается кольца.
 - Касается пола.
 - Становится мертвым.

31.2 Правило

31.2.1 Помеха попаданию **во время броска с игры** происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится полностью выше уровня кольца и:

- На нисходящей траектории своего полета к корзине или
- После касания им щита.

31.2.2. Помеха попаданию **во время штрафного броска** происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится в полете к корзине и прежде, чем он коснулся кольца.

31.2.3 Ограничения, связанные с помехой попаданию, перестают действовать, когда:

- Мяч больше не имеет возможности попасть в корзину.
- Мяч касается кольца.

31.2.4 Помеха мячу происходит, когда:

- После броска с игры или последнего штрафного броска игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- После штрафного броска, за которым последует(-ют) дополнительный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда все еще сохраняется возможность попадания мяча в корзину.
- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
- Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, тем самым препятствуя прохождению мяча через корзину.
- Игрок вызывает вибрацию или захватывает корзину таким образом, что, по мнению судьи, это помешало попаданию мяча либо привело к попаданию мяча в корзину.
- Игрок захватывает корзину и играет в мяч.

31.2.5 Когда:

- Судья дал свисток в тот момент, когда:
 - Мяч находился в руках игрока, находившегося в процессе броска, или
 - Мяч находился в полете при броске с игры, или при последнем штрафном броске.
- Прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, Никто из игроков не должен касаться мяча после касания им кольца в то время, пока мяч все еще сохраняет возможность попадания в корзину.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу, должны учитываться.

31.3 Наказание

Если нарушение совершается **нападающим**, никакие очки не могут быть засчитаны. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека.

Если нарушение совершается **защитником**, нападающей команде засчитывается:

- 1 очко, если мяч был выпущен со штрафного броска.

- 1 очко, если мяч был выпущен изнутри дуги (зона 1-очковых попаданий).
- 2 очка, если мяч был выпущен из-за дуги (зона 2-очковых попаданий).

Процедура засчитывания очков является такой же, как и в случае попадания мяча в корзину.

31.3.3

Если помеха попаданию совершается **защитником** во время последнего штрафного броска, тогда 1 очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом наказывается этот защитник.

ФОЛЫ

Ст. 32 Фолы

32.1 Определение

32.1.1 Фол – это несоблюдение Правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.

32.1.2 Любое количество фолов может быть зафиксировано команде. Независимо от наказания, каждый фол должен быть назначен, внесен в протокол и наказываться в соответствии с настоящими Правилами.

32.1.3 Персональные фолы не вносятся в протокол, за исключением неспортивных или дисквалифицирующих фолов.

Ст. 33 Контакт: Общие принципы

33.1 Принцип цилиндра

Под принципом цилиндра понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком на полу. Он включает в себя пространство над игроком и ограничен:

- **Спереди** – ладонями игрока,
- **Сзади** – ягодицами и
- **По бокам** – внешними поверхностями рук и ног.

Руки и кисти могут быть расположены перед туловищем, но не далее положения стоп, при этом руки должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты вверх. Расстояние между стопами будет различаться в зависимости от роста.

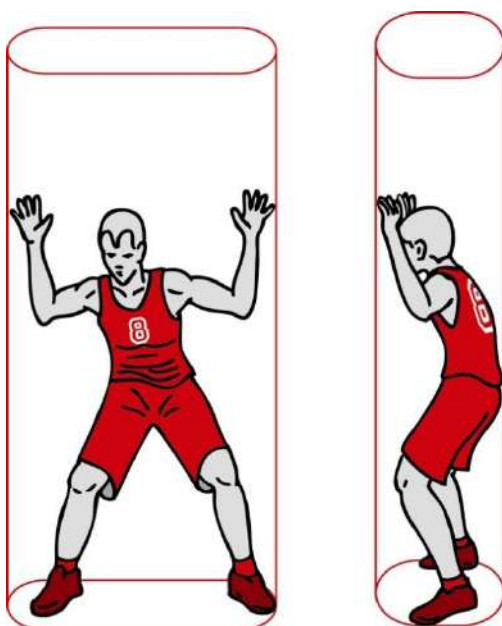


Рисунок 6

Принцип цилиндра

33.2

Принцип вертикальности

Во время игры каждый игрок имеет право занимать любую позицию (цилиндр) на игровом корте, еще не занятую соперником.

Данный принцип защищает пространство на полу, которое занимает игрок, а также пространство над ним, когда он выпрыгивает вертикально вверх внутри этого пространства.

Как только игрок покидает свою вертикальную позицию (цилиндр) и происходит контакт с телом соперника, который уже занял свое собственное вертикальное положение (цилиндр), то игрок, который утратил свою вертикальную позицию (цилиндр), ответственен за контакт.

Защитник не должен быть наказан за вертикальный прыжок (внутри своего цилиндра) или за то, что он поднимает руки вверх над собой в пределах своего цилиндра.

Нападающий, находящийся как на полу, так и в воздухе, не должен вызывать контакт с защитником, занимающим правильное положение при опеке:

- Используя руки для того, чтобы создать себе больше пространства (отталкивание).
- Выставляя ноги или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

33.3

Правильное положение при опеке

Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:

- Он находится лицом к своему сопернику и
- Обе его ноги находятся на полу.

Правильное положение при опеке распространяется на вертикальное пространство над игроком (цилиндр) от пола до потолка. Он может поднимать руки над головой или выпрыгивать вертикально вверх, но должен сохранять их в вертикальном положении внутри воображаемого цилиндра.

33.4

Опека игрока, контролирующего мяч

При опеке игрока, который контролирует (держит или ведет) мяч, факторы времени и расстояния не учитываются.

Игрок с мячом должен ожидать опеки и быть готовым остановиться или изменить направление своего движения каждый раз, когда соперник занимает правильное исходное положение при опеке перед ним, даже если это сделано за доли секунды.

Опекающий игрок (защитник) должен занять правильное исходное положение при опеке, не вызывая контакт до занятия своей позиции.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника, но он не может выставлять свои руки, плечи, бедра или ноги для того, чтобы помешать игроку, который ведет мяч, обойти себя.

Принимая решение в ситуации столкновения/блокировки, в которой участвует игрок с мячом, судья должен руководствоваться следующими принципами:

- Защитник должен занять правильное исходное положение при опеке, находясь лицом к игроку с мячом и стоя обеими ногами на полу.
- Защитник может оставаться неподвижным, выпрыгивать вертикально вверх, двигаться в сторону или назад для того, чтобы сохранить правильное исходное положение при опеке.
- При перемещении с целью сохранить правильное исходное положение при опеке одна или обе ноги могут быть на мгновение оторваны от пола при условии, что движение происходит в сторону или назад, но не по направлению к игроку с мячом.
- Если контакт происходит с туловищем, то защитник рассматривается как оказавшийся на месте контакта первым.
- Заняв правильное положение при опеке, защитник может повернуться внутри своего цилиндра для того, чтобы избежать травмы.

В любой из вышеуказанных ситуаций контакт должен рассматриваться как вызванный игроком с мячом.

33.5

Опека игрока, не контролирующего мяч

Игрок, который не контролирует мяч, имеет право свободно перемещаться по игровому корту и занимать любую позицию, еще не занятую другим игроком.

При опеке игрока, который не контролирует мяч, должны учитываться факторы времени и расстояния. Защитник не может занимать позицию настолько близко и/или настолько быстро на пути движущегося соперника, что у последнего не остается достаточно времени или расстояния для того, чтобы остановиться или изменить направление своего движения.

Это расстояние прямо пропорционально скорости движения соперника, но оно никогда не должно быть менее 1 нормального шага.

Если защитник игнорирует факторы времени и расстояния, занимая свое правильное исходное положение при опеке, и происходит контакт с соперником, то он ответственен за данный контакт.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника. Он не может мешать игроку обойти себя, выставляя свои руки, плечи, бедра или ноги на его пути. Он может повернуться внутри своего цилиндра с целью избежать травмы.

33.6

Игрок, находящийся в воздухе

Игрок, который выпрыгнул вверх с места на игровом корте, имеет право снова приземлиться в этом же месте.

Он имеет право приземлиться в другом месте на игровом корте при условии, что место приземления и прямой путь между местами отрыва и приземления еще не заняты соперником(-ами) в момент выпрыгивания.

Если игрок выпрыгнул и приземлился, но по инерции столкнулся с соперником, который занял правильное положение при опеке за пределами места приземления, тогда игрок, совершивший прыжок, ответственен за контакт.

Соперник не может перемещаться на путь игрока после того, как этот игрок выпрыгнул в воздух.

Перемещение под игроком, который находится в воздухе, вызвавшее контакт, обычно является неспортивным фолом, а в определенных случаях может быть и дисквалифицирующим фолом.

33.7 Заслон: Правильный и неправильный

Заслон – это попытка задержать или помешать сопернику без мяча занять желаемую позицию на игровом корте.

Правильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Был неподвижен** (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда произошел контакт.
- Находился обеими ногами на полу в тот момент, когда произошел контакт.

Неправильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Был в движении** в тот момент, когда происходит контакт.
- Не оставляет достаточного расстояния, ставя заслон вне поля зрения **неподвижного** соперника, когда происходит контакт.
- Не принимает во внимание факторы времени и расстояния в отношении соперника, находящегося **в движении**, когда происходит контакт.

Если заслон ставится **в поле зрения** неподвижного соперника (спереди или сбоку), игрок может ставить заслон так близко к нему, не вызывая контакта, как пожелает.

Если заслон ставится **вне поля зрения** неподвижного соперника, игрок, ставящий заслон, должен дать сопернику возможность сделать 1 нормальный шаг в сторону заслона, не вызывая контакта.

Если соперник находится **в движении**, должны учитываться факторы времени и расстояния. Игрок, ставящий заслон, должен оставить достаточно пространства для того, чтобы игрок, которому ставится заслон, мог избежать заслона, остановившись или изменив направление своего движения.

Требуемое расстояние никогда не должно быть менее 1 и более 2 нормальных шагов.

Игрок, которому правильно поставлен заслон, ответственен за любой контакт с игроком, который поставил заслон.

33.8 Столкновение

Столкновение – это неправильный персональный контакт игрока с мячом или без мяча толчком или движением в туловище соперника.

33.9 Блокировка

Блокировка – это неправильный персональный контакт, который препятствует передвижению соперника с мячом или без мяча.

Игрок, который пытается поставить заслон, совершает фол блокировки, если контакт происходит в тот момент, когда он находится в движении, а его соперник неподвижен или отступает от него.

Если игрок, не обращая внимания на мяч, находится лицом к сопернику и меняет свое положение относительно перемещения соперника, он в первую

очередь ответственен за любой возникающий контакт, если не имеют место другие факторы.

Выражение “если не имеют место другие факторы” относится к умышленному толчку, столкновению или задержке игрока, которому ставится заслон.

Игроку разрешается выставлять руку(-и) или локоть(-ти) вне своего цилиндра, занимая позицию на игровом корте, но они должны быть возвращены внутрь цилиндра, когда соперник пытается обойти игрока. Если рука(-и) или локоть(-ти) находятся вне его цилиндра и происходит контакт, это является блокировкой или задержкой.

Игрок, ставящий заслон, должен наказываться фолом блокировки, если он кладет свои ладони на соперника, независимо от того, толкает или нет, и/или задерживает или захватывает соперника.

33.10 Области полукругов без фолов столкновения

Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, наносятся на игровой корт с целью обозначения особой зоны для трактовки ситуаций столкновения/блокировки под корзиной.

При любом проходе в область полукруга, в которой не фиксируются фолы столкновения, любой контакт, вызванный нападающим, находящимся в воздухе, с защитником, располагающимся внутри полукруга, не должен быть зафиксирован как фол нападающему, за исключением ситуаций, когда нападающий неправильно использует свои руки, ноги или тело. Данное правило применяется, когда:

- Нападающий контролирует мяч, находясь в воздухе, и
- Он выполняет бросок с игры или отдает передачу мяча и
- Одна или обе стопы защитника контактируют с областью полукруга, в которой не фиксируются фолы столкновения.

33.11 Касание соперника кистью(-ями) и/или рукой(-ами)

Само по себе касание соперника рукой(-ами) необязательно является фолом, за исключением ситуаций с заслонами, в которых размещение обеих ладоней на сопернике всегда должно рассматриваться как фол.

Судьи должны решить, получил ли игрок, который вызвал контакт, преимущество. Если контакт, вызванный игроком, каким-либо образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом.

Неправильное использование кисти(-ей) или выставленных(-ой) рук(-и) происходит, когда защитник находится в защитной стойке и его кисть(-и) или рука(-и) касаются и остаются в контакте с соперником, находящимся **с мячом или без мяча**, с целью помешать его передвижению.

Повторяющееся касание или «тычки» соперника с мячом или без мяча являются фолом, поскольку могут привести к грубой игре.

Следующие действия **нападающего с мячом** являются фолом:

- Захват или «загребание» рукой или локтем защитника для получения преимущества.

- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать для себя больше пространства.
- Использование выставленного предплечья или кисти во время ведения с целью помешать сопернику установить контроль над мячом.

Фолом **нападающего без мяча** является отталкивание от соперника для того, чтобы:

- Освободиться для получения мяча.
- Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать для себя больше пространства.

33.12 Игра центровых

Принцип вертикальности (принцип цилиндра) также применим к игре центровых.

Нападающий в позиции центрового и защитник, опекающий его, должны соблюдать права друг друга на вертикальную позицию (цилиндр).

Фолом являются попытки нападающего или защитника в позиции центрового вытолкнуть своего соперника плечом или бедром с занимаемой им позиции либо помешать свободе его перемещения, используя выставленные руки, плечи, бедра, ноги или другие части тела.

33.13 Неправильная опека со спины

Неправильная опека со спины – это персональный контакт защитника, находящегося позади соперника. Тот факт, что защитник пытается сыграть в мяч, не оправдывает его контакта с соперником со спины.

33.14 Задержка

Задержка – это неправильный персональный контакт с соперником, который мешает свободе его перемещения. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела.

33.15 Толчок

Толчок – это неправильный персональный контакт с любой частью тела, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника с мячом или без мяча.

33.16 Имитация фола

Имитация – это любое действие игрока, направленное на то, чтобы имитировать, что на нем совершен фол или сделать чрезмерно театральное движение, чтобы создать впечатление фола на себе, и, следовательно, получить незаслуженное преимущество.

Ст. 34 Фол с контактом

34.1 Определение

Фол с контактом – это неправильный контакт игрока с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

Игрок не должен держать, блокировать, толкать, сталкиваться, ставить подножку или мешать передвижению соперника, выставляя кисть, руку, локоть, плечо, бедро, колено или стопу либо сгибаясь неестественным образом (вне

своего цилиндра), а также не должен позволять себе любые грубые или насильственные действия.

34.2 Наказание

Фолом с контактом должна быть наказана провинившаяся команда.

34.2.1 Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска:

- Игра должна быть возобновлена чеком для не провинившейся команды.
- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда должна применяться Ст. 41 Два штрафных броска должны быть предоставлены, начиная с 7 командного фола

34.2.2 Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, этому игроку должно быть предоставлено следующее количество штрафных бросков:

- Если бросок с игры удачен, попадание должно засчитываться и предоставляться 1 дополнительный штрафной бросок. 2 штрафных броска должны быть предоставлены, начиная с 7 командного фола.
- Если бросок, выполненный внутри дуги, неудачен, должен предоставляться 1 штрафной бросок. 2 штрафных броска должны быть предоставлены, начиная с 7 командного фола.
- Если бросок, выполненный за дугой, неудачен, должно предоставляться 2 штрафных броска.
- Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании основного игрового времени или сигналом таймера для броска в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока и бросок с игры удачен, то попадание не должно засчитываться и должно быть предоставлено 1 или 2 штрафных броска. 2 штрафных броска должны быть предоставлены, начиная с 7 командного фола.

Ст. 35 Обоюдный фол

35.1 Определение

35.1.1 Обоюдный фол – это ситуация, в которой 2 соперника совершают фолы с контактом друг против друга приблизительно в одно и то же время.

35.1.2 Чтобы рассматривать 2 фола как обоюдный фол, должны применяться следующие условия:

- Оба фола включают физический контакт.
- Оба фола происходят между 2 соперниками, которые фолят друг на друге.

35.2 Наказание

Фолом с контактом должны быть наказаны команды каждого провинившегося. Никакие штрафные броски не должны быть предоставлены независимо от ситуации с командными фолами или является ли фол первым или вторым неспортивным фолом игрока. Игра должна быть возобновлена следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, которой был заброшен мяч, для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для чека. Таймер для броска не должен быть сброшен
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Мяч должен быть предоставлен последней защищавшейся команде с 12 секундами на таймере для броска.

Ст. 36 Технический фол

36.1 Правила поведения

- 36.1.1 Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества игроков и запасных с судьями, судьями-секретарями и супервайзером (если присутствует).
- 36.1.2 Каждая команда должна прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.
- 36.1.3 Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или несоблюдение духа и цели данного правила должно рассматриваться как технический фол.
- 36.1.4 Судьи могут предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская незначительные несоблюдения Правил, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное несоблюдение не повторяется после предупреждения.
- 36.1.5 Если несоблюдение Правил обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был назначен. Все, что произошло в промежутке времени между несоблюдением Правил и остановкой игры, должно оставаться в силе.

36.2 Определение

- 36.2.1 Технический фол – это фол поведенческого характера, не вызванный контактом, включающий в себя, но не ограничиваясь:
- Пренебрежением предупреждениями судей.
 - Неуважительным поведением и/или общением с судьями, супервайзером, судьями-секретарями или соперниками.
 - Использованием выражений или жестов, оскорбляющих или провоцирующих зрителей.
 - Подначиванием или насмешками над соперником.
 - Помехой обзору соперника, размахивая или удерживая руку(-и) рядом с его глазами.
 - Чрезмерным размахиванием локтями.
 - Задержкой игры:

- умышленным касанием мяча или помехой новой нападающей команде немедленно забрать мяч после того, как мяч прошел через корзину при успешном попадании с игры или штрафном броске,
 - активной игрой в защите внутри полукруга после успешного попадания с игры или штрафного броска,
 - препятствием быстрому проведению чека или штрафного броска.
- Имитацией, что на нем совершен фол или преувеличение контакта.
 - Помехой попаданию при последнем штрафном броске, совершенной защитником. В этом случае нападающей команде должно быть засчитано 1 очко, после чего техническим фолом наказывается защитник.
 - Неуместным взаимодействием с лицами вне игрового корта или любой формой коммуникации между игроками и тренерами во время игры.

36.2.2 Член команды не должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 техническими фоломи.

36.3 Наказание

Технический фол должен считаться как командный фол.

36.3.1 Команде соперников должен быть предоставлен 1 штрафной бросок. Игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Штрафной бросок должен быть проведен немедленно. После штрафного броска чек должен быть проведен командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол.
- Штрафной бросок также должен быть проведен немедленно, независимо от того, был ли определен порядок проведения других возможных наказаний за любые другие фолы или проведение этих наказаний уже началось. После штрафного броска за технический фол игра должна быть возобновлена чеком командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол.
- Если правильно брошен мяч с игры или последний штрафной бросок, то игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.
- Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела право на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды

Ст. 37 Неспортивный фол

37.1 Определение

37.1.1 Неспортивный фол – это фол контакта с чрезмерным, жестким или опасным контактом.

37.1.2 Удержание игрока, контролирующего мяч, должно рассматриваться как неспортивный фол.

37.1.3 Судьи должны трактовать неспортивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

- 37.2 Наказание**
- 37.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся.
- 37.2.2 Первый неспортивный фол игрока должен быть наказан 2 штрафными бросками, без владения мячом. Если первый неспортивный фол игрока совершается на игроке в процессе броска и бросок успешен, попадание должно засчитываться и дополнительно должны быть предоставлены 2 штрафных броска.
- 37.2.3 Второй неспортивный фол игрока должен быть наказан 2 штрафными бросками и владением мячом. Если второй неспортивный фол игрока совершается на игроке в процессе броска и бросок успешен, попадание должно засчитываться и дополнительно должны быть предоставлены 2 штрафных броска и владение мячом.
- 37.2.4 Все неспортивные фолы должны считаться за 2 фолы при учете командных фолов.
- 37.2.5 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 неспортивными фолами.
- 37.2.6 Если игрок дисквалифицируется в соответствии со Ст. 0, тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не должно быть проведено.

Ст. 48 Дисквалифицирующий фол

38.1 Определение

- 38.1.1 Дисквалифицирующий фол – это любое вопиющее неспортивное действие игроков или запасных.

38.2 Насилие

- 38.2.1 Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Они должны быть немедленно прекращены судьями, и в случае необходимости – служащими сил общественного порядка.
- 38.2.2 Каждый раз, когда акты насилия с участием игроков происходят на игровом корте или в непосредственной близости от него, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.
- 38.2.3 Любые вышеназванные лица, виновные в вопиющих актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.
- 38.2.4 Служащие сил общественного порядка могут выходить на игровой корт только по просьбе судей. Однако если зрители выходят на игровой корт с очевидным намерением совершить акты насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться для того, чтобы защитить команды и судей.
- 38.2.5 Все области за пределами игрового корта или непосредственной близости от него, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся под юрисдикцией организации, проводящей соревнование, и служащих сил общественного порядка.
- 38.2.6 Физические действия игроков или запасных, которые могут привести к повреждению игрового оборудования, не должны допускаться судьями.

Когда поведение такого рода замечено судьями, провинившейся команде должно быть сделано предупреждение.

В случае если подобное(-ые) действие(-я) повторяется(-ются), технический или даже дисквалифицирующий фол должен быть немедленно зафиксирован провинившемуся(-имся) лицу(-ам).

38.3 Наказание

38.3.1 Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.

38.3.2 Каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно соответствующих статей настоящих Правил, он должен покинуть корт.

38.3.3 2 штрафных броска должны быть предоставлены:

- Любому сопернику в случае фола без контакта,
- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фола с контактом, за которыми последует чек.

38.3.4 Все дисквалифицирующие фолы должны считаться за 2 фола при учете командных фолов.

38.3.5 Член команды, дисквалифицированный в игре, может в дальнейшем быть дисквалифицирован на турнир организатором. Независимо от этого, организатор должен дисквалифицировать на турнир члена(-ов) команды, причастного(-ых) к актам насилия, словесной или физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА).

38.3.6 Организатор также может дисквалифицировать на турнире всю команду, учитывая содействие других членов команды (в том числе вследствие бездействия) вышеупомянутому поведению. Право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, Положениями и условиями play.fiba3x3.com и Внутренним регламентом ФИБА остается незатронутым любой дисквалификацией в соответствии с данной Ст. 38.

Ст. 39 Драка

39.1 Определение

Драка – это физическое воздействие друг на друга 2 или более соперников (игроков, запасных).

Данная статья применяется только к запасным, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

39.2 Правило

39.2.1 Запасные, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы. Однако, если запасной покидает зону скамейки команды для оказания судьям помощи в поддержании или восстановлении порядка, он не должен быть дисквалифицирован.

39.2.2 Если запасной покидает зону скамейки команды и не помогает или не предпринимает попытки оказать судьям помощь в поддержании или восстановлении порядка, он должен быть дисквалифицирован.

39.3 Наказание

39.3.1 Если в соответствии с данной статьей дисквалифицированы члены обеих команд и нет никаких наказаний за другие фолы, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом.

Если практически в то же самое время, когда игра была остановлена в связи с дракой:

- Правильно брошен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен пропустившей его команде для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для чека.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.

39.3.2. Все дисквалифицирующие фолы должны быть внесены в протокол и должны считаться за 2 командных фолы.

39.3.3 Все наказания за возможные фолы игрокам на игровом корте, участвовавшим в драке или любой ситуации, которая ведет к драке, должны быть проведены в соответствии со 0.

Ст. 40 Не применяется

Ст. 41 Командные фолы: Наказание

41.1 Определение

41.1.1 Командный фол – это персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, совершенный игроком или запасным. Команда подлежит наказанию за командные фолы, после того, как она совершила 6 командных фолов.

41.1.2 Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в основное игровое время или в овертайме.

41.1.3 Игроки не удаляются на основании количества персональных фолов с учетом положений Ст. 37.2.5 и Ст.38.

41.2 Правило

41.2.1 7-й, 8-й и 9-й командные фолы должны всегда быть наказаны 2 штрафными бросками. 10-й командный фол и все последующие командные фолы должны наказываться 2 штрафными бросками и владением мячом. Данное положение также применяется для неспортивных фолов и фолов в процессе броска и отменяет Ст.34 и Ст.37, но не должно быть применено к техническим фолам. Игрок, на котором соверщен фол, должен выполнять штрафные броски.

41.2.2 Если фол с контактом совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен быть наказан предоставлением чека команде соперников.

Ст. 42 **Особые ситуации**

42.1 **Определение**

В один и тот же период остановки часов после фиксации несоблюдения Правил могут возникнуть особые ситуации, когда совершается(-ются) дополнительный(-ые) несоблюдение(-я) Правил.

42.2 **Процедура**

42.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены.

42.2.2 Должен быть установлен порядок, в котором произошли все несоблюдения Правил.

42.2.3 Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены в том порядке, в котором они были зафиксированы. Как только наказания были внесены в протокол и отменены, они считаются как не произошедшие.

42.2.4 Если зафиксирован технический фол, данное наказание за него должно быть проведено первым, независимо от того, был ли определен порядок проведения других наказаний или проведение этих наказаний уже началось.

42.2.5 Право на владение мячом как часть последнего проведенного наказания, должно отменять все предыдущие права на владение мячом.

42.2.6 Как только мяч стал живым для выполнения первого штрафного броска или при чеке, это наказание больше не может быть использовано для компенсации любых оставшихся наказаний.

42.2.7 Все оставшиеся наказания должны быть проведены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.

42.2.8 В случае если после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет других наказаний, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом.

Если практически одновременно с первым несоблюдением Правил:

- Правильно брошен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен пропустившей его команде для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для чека.
- Ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Мяч должен быть предоставлен последней защищавшейся команде для чека.

Ст. 43 **Штрафные броски**

43.1 **Определение**

43.1.1 Штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать 1 очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска.

43.1.2 Серия штрафных бросков – это все штрафные броски и возможное последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

43.2**Правило**

43.2.1

Когда фиксируется персональный, неспортивный или дисквалифицирующий фол, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ны) следующим образом:

- Игрок, на котором был совершен фол, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки) прежде, чем покинуть игру.
- Если он должен покинуть игру из-за травмы или дисквалификации, то заменивший его игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Если запасного нет, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) любым его партнером по команде.

43.2.2

Когда фиксируется технический фол или дисквалифицирующий фол, произошедший не вследствие контакта с соперником, любой член команды соперников должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).

43.2.3

Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска.
- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.
- Выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.
- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.
- Не имитировать штрафной бросок.

43.2.4

Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор при штрафном броске, должны иметь право занимать поочередные позиции на этих местах глубиной в 1 метр, как показано на Рисунке 7.

Во время штрафных бросков эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор при штрафном броске, которые им не предназначены.
- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять место для борьбы за подбор при штрафном броске до тех пор, пока мяч не покинет рук(-и) игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Мешать своими действиями игроку, выполняющему штрафной бросок.



Рисунок 7. Расположение игроков во время штрафных бросков

43.2.5 Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за дугой до тех пор, пока штрафной бросок не закончится.

43.2.6 Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) последует(-ют) другая(-ие) серия(-и) штрафных бросков или чек, все игроки должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за дугой.

Несоблюдение Ст.43.2.3, 43.2.4, 43.2.50 и 43.2.6 является нарушением.

43.3 Наказание

43.3.1 Если **штрафной бросок удачен** и нарушение(-я) совершается(-ются) игроком, выполняющим штрафной бросок, то очко не должно засчитываться.

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека, если только не должно(-ы) проводиться дальнейшее(-ие) наказание(-я) в виде штрафного(-ых) броска(-ов) или наказание в виде владения мячом.

43.3.2 Если **штрафной бросок удачен** и нарушение(-я) совершается(-ются) любым(-и) другим(-и) игроком(-ами), кроме игрока, выполняющего штрафной бросок, то:

- Очко должно засчитываться.
- Нарушение(-я) должно(-ы) быть проигнорировано(-ы).

В случае выполнения последнего штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека.

43.3.3 Если **штрафной бросок неудачен** и нарушение совершается:

- **Игроком, выполняющим штрафной бросок**, или его **партнером** при последнем штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.
- **Соперником** игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.

- **Обеими командами** при последнем штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска. Мяч должен быть предоставлен защищавшейся команде.

Ст. 44 Исправляемые ошибки

44.1 Определение

Судьи могут исправить ошибку в том случае, если правило было проигнорировано из-за невнимательности только в следующих ситуациях:

- Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов) судьями.
- Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.

44.2 Общая процедура

44.2.1 Для того чтобы вышеперечисленные ошибки могли быть исправлены, они должны быть обнаружены судьями, супервайзером (если присутствует) или судьями-секретарями прежде, чем мяч станет живым после того, как он в первый раз стал мертвым после включения игровых часов вслед за ошибкой.

44.2.2 Судья или супервайзер могут остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.

44.2.3 Любые совершенные фолы, набранные очки, сыгранное время и дополнительные действия, которые могут произойти после ошибки, но до ее обнаружения, должны оставаться в силе.

44.2.4 После исправления ошибки игра должна быть возобновлена чеком, если иное не оговорено в настоящих Правилах. Мяч должен быть предоставлен команде, имевшей право на владение мячом в тот момент, когда игра была остановлена для исправления ошибки.

44.2.5 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена, и:

- Игрок, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены, то он должен снова выйти на игровой корт для участия в исправлении ошибки (в этот момент он становится игроком).

После исправления ошибки он может остаться в игре или покинуть игровой корт.

- Игрок был заменен из-за травмы или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

44.2.6 Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как судьи подписали протокол.

44.2.7 Ошибка при ведении протокола, отсчете игрового времени или времени для броска, связанная со счетом, количеством фолов, количеством тайм-аутов, истекшим или не включенным временем на игровых часах или таймере для броска может быть исправлена судьями в любое время до того, как Старший судья подписал протокол.

44.3 Особая процедура

44.3.1 Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).

Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненный(-е) в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы) и игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если игровые часы не были включены, то мяч должен быть предоставлен для чека команде, чьи штрафные броски были отменены.
- Если игровые часы были включены и:
 - Команда, контролирующая мяч или имеющая право на владение мячом на момент обнаружения ошибки та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка, или
 - Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается,то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом на момент совершения ошибки.
- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, мяч контролирует или имеет право на владение мячом команда соперников той команды, которая контролировала мяч на момент совершения ошибки, происходит ситуация спорного броска. Игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.
- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, назначено наказание за фол, включающее штрафной(-ые) бросок(-ки), тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) и мяч предоставлен для чека команде, которая контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка.

44.3.2 Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).

- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого обычного штрафного броска.
- Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного владения мячом для чека, ошибка должна быть проигнорирована.

44.3.3 Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.

Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), а также право на владение мячом (если является частью наказания) должны быть отменены, а мяч предоставлен команде соперников для чека, если только не должны быть проведены наказания за дальнейшие несоблюдения Правил.

СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ, СУПЕРВАЙЗЕР: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

Ст. 45 Судьи, судьи-секретари и супервайзер

- 45.1 **Судьями** должны быть 2 судьи. Им должны помогать судьи-секретари и супервайзер (если присутствует).
- 45.2 **Судьями-секретарями** должны быть секретарь, оператор табло и оператор таймера для броска.
- 45.3 **Супервайзер** должен сидеть за секретарским столом. Его основными обязанностями во время игры являются наблюдение за работой судей-секретарей и оказание помощи судьям в нормальном проведении игры.
- 45.4 Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровом корте.
- 45.5 Судьи, судьи-секретари и супервайзер должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.

Ст. 46 Супервайзер

Супервайзер, если присутствует, должен

- 46.1 Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.
- 46.2. Определить официальные игровые часы, таймер для броска, секундомер и познакомиться с судьями-секретарями.
- 46.3 Выбрать игровой мяч из не менее, чем 2 мячей, бывших в употреблении, предоставляемых организаторами. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении.
- 46.4 Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам.
- 46.5 Поставить судей в известность о любых нарушениях в применении Внутренних Регламентов ФИБА, данных Правил или Официальных интерпретаций 3x3 к данным Правилам.
- 46.6 Иметь право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства. Для привлечения внимания судей супервайзер может остановить игру только после того, как правильно был заброшен мяч, не ставя ни одну из команд в невыгодное положение.
- 46.7 Иметь право определить, что команде засчитывается поражение «лишением права».
- 46.8 Тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.
- 46.9 Убедиться, что судьи подписали протокол по окончании игрового времени, что означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой. Права судей должны вступать в силу, когда они появляются на игровом корте перед игрой, и заканчиваться, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, утвержденный судьями.

- 46.10 Убедиться, что судьи до подписания протокола внесли записи на его обратной стороне:
- В случае если одной из команд засчитывается поражение «лишением права» либо в случае дисквалифицирующего фола.
 - В случае любого неспортивного поведения членов команды, которое происходит ранее чем за 5 минут до времени начала игры, указанного в расписании или между окончанием игры и утверждением и подписанием протокола.
- В таком случае супервайзер (если присутствует) должен направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
- 46.11 Если супервайзер отсутствует, судьи должны выполнять его обязанности.
- 46.12 Уполномочен утверждать до начала игры и управлять, если она имеется в распоряжении, **системой немедленного видеоповтора (IRS)**.
- 46.13 Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.

Ст. 47 Судьи: Обязанности и права

- 47.1 Судьи должны иметь право принимать решения при несоблюдениях Правил, совершаемых как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол и области вблизи игрового корта.
- 47.2 Судьи должны давать свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается основное игровое время или овертайм или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистки после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым.
- 47.3 Судьи должны проводить подбрасывание монеты перед началом игры.
- 47.4 Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны учитывать и оценивать следующие фундаментальные принципы:
- Дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.
 - Последовательность в применении принципа «преимущество/нет преимущества». Судьи не должны стремиться прерывать течение игры без необходимости для наказания случайного персонального контакта, который не дает ответственному за контакт игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.
 - Последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры.
 - Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая «чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры.
- 47.5 Судьи должны быть уполномочены использовать **систему немедленного видеоповтора IRS**, если она имеется в распоряжении и утверждена супервайзером, до подписания протокола для просмотра:

- Ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры.
- Был ли мяч при удачном броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или за такой последний бросок с игры должно засчитываться 1 или 2 очка.
- Любых ситуаций, в которых может быть запрошен челлендж по данным Правилам, в последние 30 секунд основного игрового времени или в овертайме игры.
- Для определения участия членов команды в любом акте насилия.
- Челленджа, запрошенного командой.

47.5.1 Запрос челленджа возможен только на Олимпийских играх, Кубке мира (только в Открытой категории) и в Мировом туре, а также если это предусмотрено соответствующим регламентом соревнования и при доступности IRS. Без ущерба прецеденту и используя только официальные видео и материалы, следующее всегда может быть пересмотрено: был ли мяч при последнем броске в конце игры выпущен в игровое время и/или за такой бросок должно засчитываться 1 или 2 очка.

47.5.2 Любой игрок любой команды может запросить видео просмотр «Челлендж» в одной из нижеперечисленных ситуаций. Во время просмотра судьями все игроки должны находиться в стороне от секретарского стола.

Челлендж может быть предоставлен только на счет и/или свисток судьи. Челлендж не может быть предоставлен, если не было свистка судьи или не было заброшенного мяча. Ситуации, когда Челлендж может быть запрошен командой во время игры, следующие (исчерпывающий список):

- Проверить, был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем истекло время для броска.
- Определить игрока, который заставил мяч выйти в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры.
- Проверить, совершил ли игрок нарушение выхода мяча в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры.
- Проверить, вывел ли игрок мяч за дугу после получения нового командного владения.
- Проверить, была ли смена владения или был/не был мяч выведен за дугу до попытки броска.
- Проверить, должен ли бросок с игры засчитываться и, если должен, должно засчитываться 1 или 2 очка. Должен быть просмотрен только процесс броска.
- Проверить, должно ли за фол, зафиксированный на бросавшем игроке, быть предоставлено 1 или 2 штрафных броска.

47.5.3 Для того, чтобы запросить Челлендж, игрок должен использовать голос, громко и четко сказав «Челлендж» и изобразить «С», используя большой и указательный пальцы. Челлендж может быть запрошен только немедленно, во время следующего владения этой командой мячом или в следующей ситуации мертвого мяча после того, как действие произошло, в зависимости от того, что случилось первым. Если Челлендж не был запрошен в следующей ситуации владения этой командой мячом после того, как ситуация произошла, или в

первой ситуации мертвого мяча после того, как ситуация произошла, в запросе Челленджа должно быть отказано.

47.5.4 Если после просмотра решение судьи подтверждено, и оно остается неизменным («Челлендж проигран»), команда должна потерять свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.

Если после просмотра решение судьи исправлено и изменено («Челлендж выигран»), команда должна сохранить свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.

Если видео материал не дает четкой картины, решение судьи должно остаться неизменным, и команда должна сохранить свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.

47.6 Судьи имеют право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.

47.7 В случае если подан протест одной из команд, судьи (если не присутствует супервайзер) после получения обоснования причин протеста должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

47.8 Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение 5 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся судья должен осуществлять судейство один до конца игры в том случае, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене должен принимать оставшийся на игровом корте судья после консультации с супервайзером (если присутствует).

47.9 Для всех международных игр, если необходимо устное общение для пояснения решения, оно должно осуществляться на английском языке.

47.10 Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе игнорировать или подвергать сомнению решения, принятые другим судьей.

47.11 Применение и интерпретация данных правил судьями, независимо от того, было ли принято определенное решение или нет, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы, за исключением случаев, в которых разрешается подача протеста (см. Приложение С).

Ст. 48 Секретарь: Обязанности

48.1 В распоряжение **секретаря** должен быть предоставлен протокол, и он должен вести учёт:

- Команд, внося фамилии и номера игроков, которые участвуют в данной игре. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с количеством игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью.
- Текущей суммы набранных очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.
- Фолов, зафиксированных каждой команде. Секретарь должен немедленно уведомить судью, когда любая из команд набирает 6, а также 10 командных фолов. Он должен записывать неспортивные фолы, зафиксированные

каждому игроку и немедленно уведомить судью, когда игрок должен быть дисквалифицирован, если он совершил 2 неспортивных фолоа.

- Тайм-аутов. Он должен уведомить судей, когда у команды больше не осталось тайм-аута в основное игровое время или в овертайме.
- Процедуры подбрасывания монеты, внося в протокол, какая команда первой владела мячом в начале игры.

48.2 Если ошибка в записях секретаря в протоколе обнаруживается:

- Во время игры, секретарь должен подождать до тех пор, пока мяч в первый раз не станет мертвым, прежде чем подать свой сигнал.
- После окончания основного игрового времени или овертайма, но до подписания протокола Старшим судьей, ошибка должна быть исправлена, даже если внесенное исправление повлияет на итоговый результат игры.
- После подписания протокола судьями, то ошибка больше не может быть исправлена. Судьи или супервайзер (если присутствует) должны направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

Ст. 49 Оператор табло: Обязанности

49.1 Оператор табло должен управлять табло и помогать секретарю. В случае любого расхождения между табло и протоколом, которое не может быть разрешено, записи в протоколе должны иметь приоритет, и в соответствии с ними показания на табло должны быть исправлены.

В распоряжение секундометриста должны быть предоставлены игровые часы и секундомер, и он должен:

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
- Убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически по окончании игры или овертайма.
- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно уведомить судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.

Секундометрист должен вести отсчет **игрового времени** следующим образом:

- Включать игровые часы, когда:
 - Во время чека мяч находится в распоряжении игрока команды, играющей в нападении, после завершения чека.
 - После удачного последнего штрафного броска следующая нападающая команда владеет мячом.
 - После неудачного последнего штрафного броска мяч продолжает являться живым и его касается или он касается любого игрока на игровом корте.
- Останавливать игровые часы, когда:
 - Истекает время в конце основного игрового времени. (если игровые часы не останавливаются автоматически).
 - Победный счет достигнут в основное игровое время или овертайме.

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.

49.2 Секундометрист должен вести отсчет **тайм-аута** следующим образом:

- Включать секундомер сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
- Подавать свой сигнал по истечении 20 секунд тайм-аута.
- Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.

49.3 Секундометрист должен вести отсчет **перерыва в игре** следующим образом:

- Включать секундомер сразу же после того, как заканчивается основное игровое время и требуется сыграть овертайм.
- Подавать свой сигнал и одновременно останавливать секундомер по истечении 50 секунд перерыва в игре.
- Подавать свой сигнал, когда закончится перерыв в игре.

Ст. 50 Оператор таймера для броска: Обязанности

В распоряжение **оператора таймера для броска** должен быть предоставлен таймер для броска, который должен:

50.1 **Включаться или продолжаться**, когда:

- На игровом корте команда устанавливает контроль над живым мячом. После этого простое касание мяча соперником не начинает новый период таймера для броска в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч.
- При чеке мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека.

50.2 **Останавливаться, но не сбрасываться** с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется чек в результате:

- Выхода мяча в аут.
- Травмы игрока этой же команды.
- Технического фола, совершенного данной командой.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.
- Игра остановлена в связи с действием, не связанным ни с одной из команд, если только эта команда не будет поставлена в невыгодное положение.

50.3 **Останавливаться и сбрасываться к 12 секундам** с видимыми 12 секундами, когда:

- Мяч правильно входит в корзину.
- Команде, которая до этого не владела мячом, должен быть предоставлен чек вследствие:

- Персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут).
- Ситуации спорного броска
- Команде должен быть предоставлен чек в результате второго неспортивного фола игрока или дисквалифицирующего фола.
- После касания мячом кольца при неудачном броске с игры, последнем штрафном броске или передаче, если любая команда устанавливает контроль над мячом.
- Игра остановлена вследствие действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.
- Команде предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки).

50.4

Выключаться, когда мяч становится мертвым и игровые часы были остановлены в основное игровое время или в овертайме когда устанавливается новый командный контроль над мячом для одной из команд и остается менее 12 секунд на игровых часах.

Сигнал таймера для броска не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда команда контролирует мяч.

А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ

- A.1 Жесты, приведенные в настоящих Правилах, являются единственными действующими официальными жестами.
- A.2 Выполнение процедуры показа жестов секретарскому столу настоятельно рекомендуется дополнять голосом (для международных игр – на английском языке).
- A.3 После фолла, номер игрока не должен сообщаться секретарскому столу, если это не неспортивный или дисквалифицирующий фол.
- A.4 Важно, чтобы судьи-секретари были знакомы с этими жестами.

Жесты, связанные с игровыми часами:

ОСТАНОВКА ЧАСОВ



Открытая ладонь

ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ



Один сжатый кулак

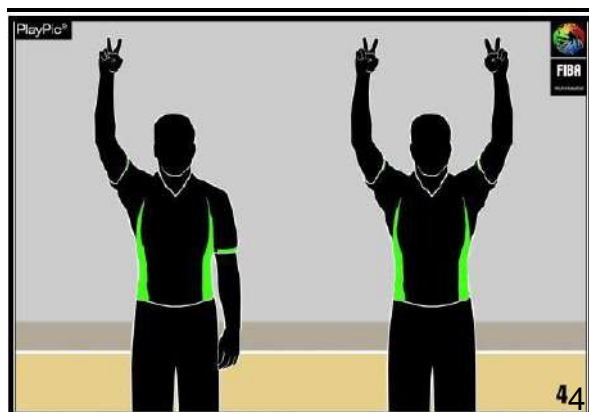
Засчитывание очков:

1 ОЧКО



1 палец, опустить
кисть

2 ОЧКА



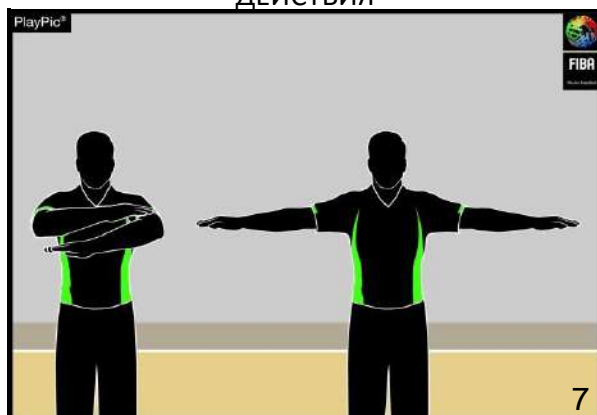
2 пальца
Одна рука: Попытка броска,
Обе руки: Удачный бросок

Тайм-аут:
**ЗАТРЕБОВАННЫЙ
ТАЙМ-АУТ**

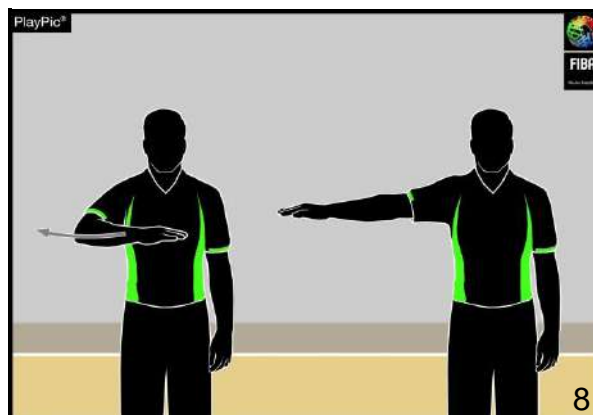

Образовать Т,
показывая
указательный палец

**СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕСТ ДЛЯ
3x3: ТВ-ТАЙМ-АУТ**


Сжатый правый кулак с
вертикальным вращением
левым сжатым кулаком

Информативные:
**ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО
ДЕЙСТВИЯ**


Сведение и разведение рук перед грудью

ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ


Отсчитывание при движении ладони

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ


Большой палец
вверх

**СБРОС ТАЙМЕРА ДЛЯ
БРОСКА**


Вращение кистью с
вытянутым
указательным
пальцем

АУТ


Указание
направления игры,
рука параллельно
боковой линии

**СПОРНЫЙ МЯЧ/
СИТУАЦИЯ
СПОРНОГО БРОСКА**

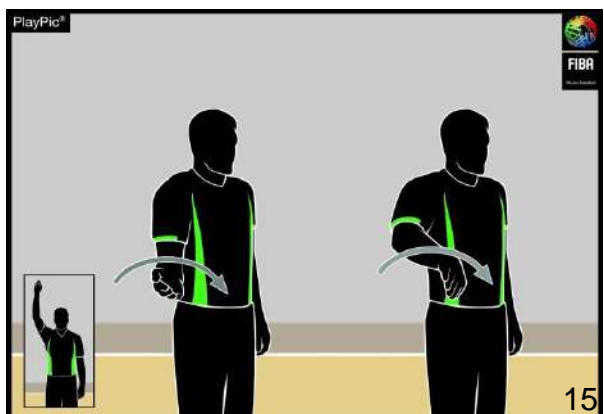

Поднятые вверх
большие пальцы
рук

Нарушения:
ПРОБЕЖКА

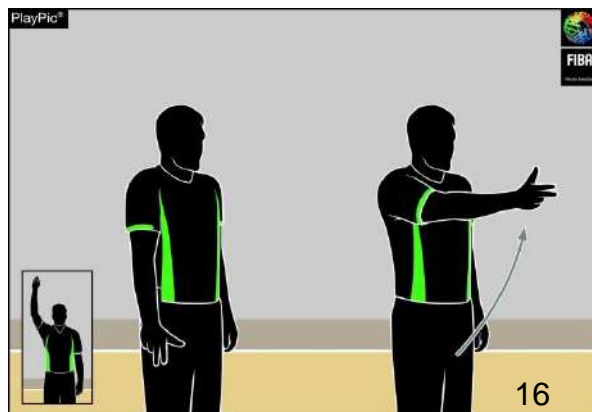

Вращение кулаками

**НЕПРАВИЛЬНОЕ
ВЕДЕНИЕ:
ДВОЙНОЕ ВЕДЕНИЕ**


Движение
ладонями вверх-
вниз

**НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ:
ПРОНОС МЯЧА**


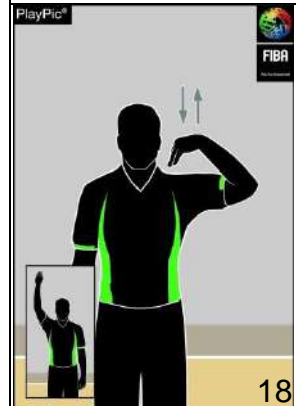
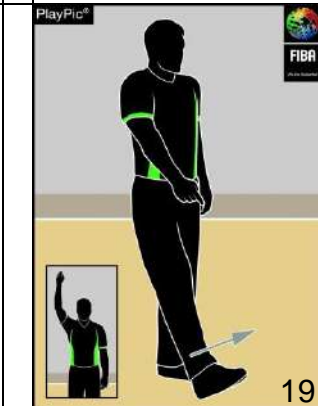
Полувращение ладонью

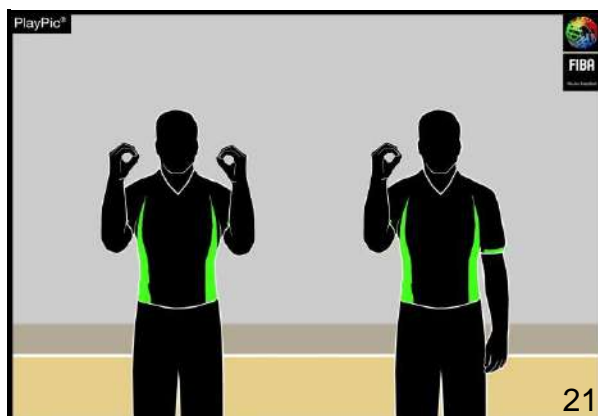
3 СЕКУНДЫ


Вытянутая рука, показ 3 пальцев

5 СЕКУНД


Показ 5 пальцев

| | | |
|--|--|---|
| 12 СЕКУНД | УМЫШЛЕННАЯ ИГРА ИЛИ БЛОКИРОВКА | СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕСТ ДЛЯ 3x3: |
|  |  |  |
| Касание пальцами плеча | Указание на ногу | Махи поднятой рукой, показывающий 2 пальца, слева направо |

Номера игроков:
Но. 00 и 0

 Показ обеими
руками цифры 0

 Показ правой рукой
цифры 0

No. 1 – 5



Показ правой рукой
цифры от 1 до 5

No. 6 - 10



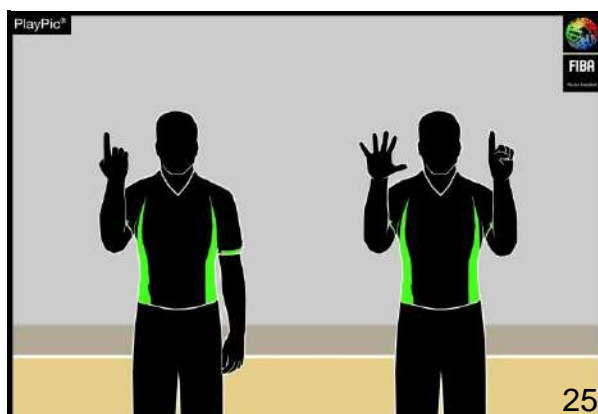
Показ правой рукой
цифры 5, а левой
рукой цифры от 1 до
5

No. 11 - 15



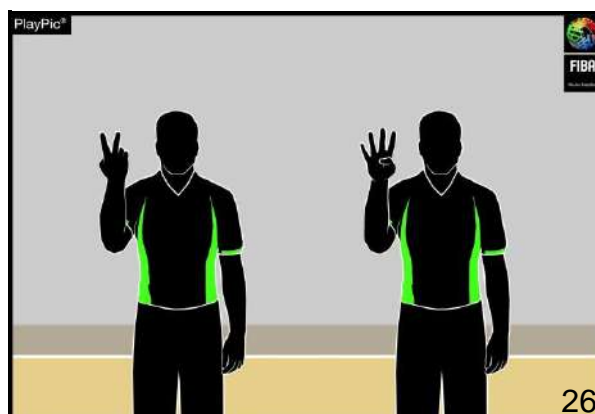
Правая рука сжата в
кулак,
показ левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 16



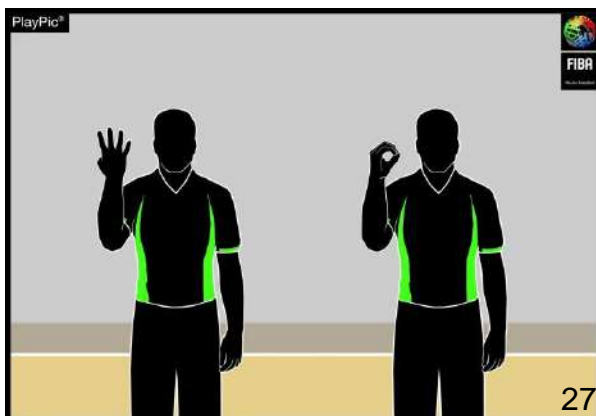
Сначала показ закрытой ладонью цифры 1
для десятков – затем показ открытыми
ладонями цифры 6 для единиц

No. 24



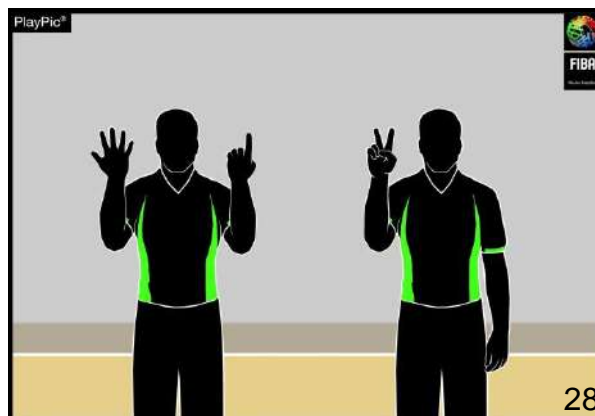
Сначала показ закрытой ладонью цифры 2
для десятков – затем показ открытой
ладонью цифры 4 для единиц

No. 40



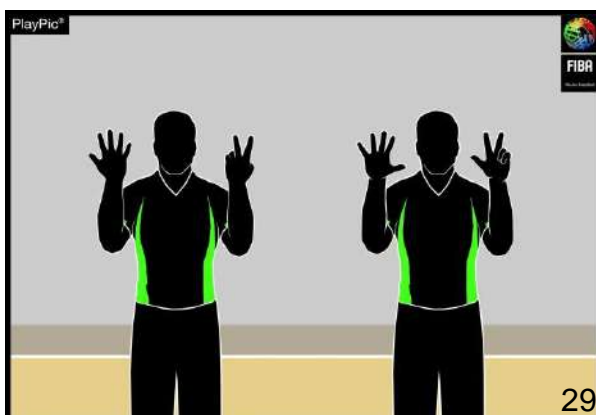
Сначала показ закрытой ладонью цифры 4 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 0 для единиц

No. 62



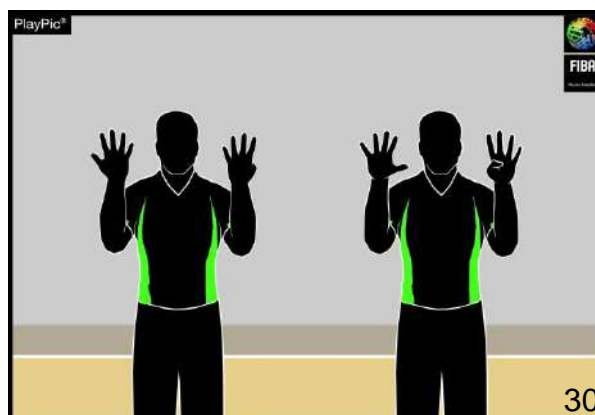
Сначала показ закрытыми ладонями цифры 6 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 2 для единиц

No. 78



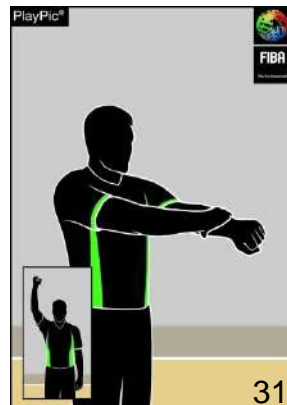
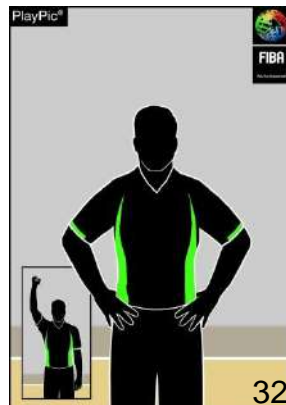




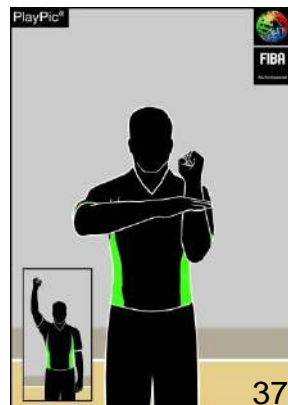

Сначала показ закрытыми ладонями цифры 7 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 8 для единиц

No. 99



Сначала показ закрытыми ладонями цифры 9 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 9 для единиц

Типы фолов:

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>ЗАДЕРЖКА</p>  <p>31</p> <p>Захват запястья вниз</p> | <p>БЛОКИРОВКА (в защите), НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАСЛОН (в нападении)</p>  <p>32</p> <p>Обе руки на бедрах</p> | <p>ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>33</p> <p>Имитация толчка</p> | <p>ЗАДЕРЖКА РУКАМИ</p>  <p>34</p> <p>Захват ладони и движение вперед</p> |
| <p>НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК</p>  <p>35</p> <p>Удар по запястью</p> | <p>СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>36</p> <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p> | <p>НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ</p>  <p>37</p> <p>Удар кистью по другому предплечью</p> | <p>ЗАХВАТ</p>  <p>38</p> <p>Движение предплечьем назад</p> |

**ЧРЕЗМЕРНОЕ
РАЗМАХИВАНИЕ
ЛОКТЕМ**



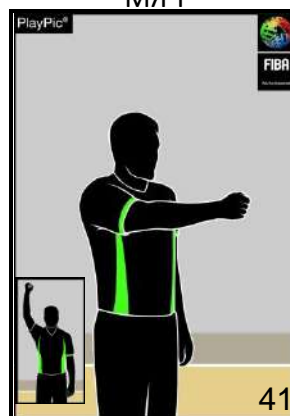
Движение локтем в сторону

УДАР ПО ГОЛОВЕ



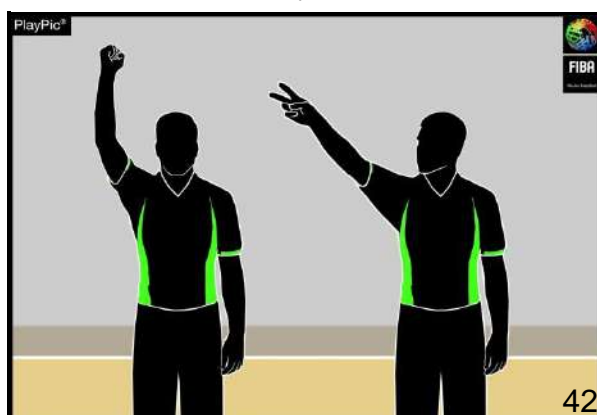
Имитация контакта с головой

**ФОЛ КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ
МЯЧ**



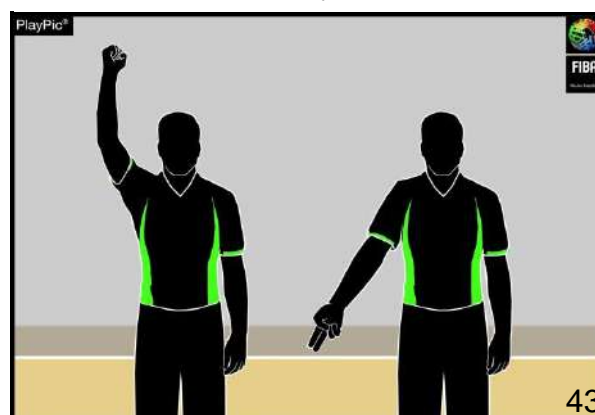
Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков

ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на пол

Особые фолы:
ОБОУДНЫЙ ФОЛ


Движение скрещенными кулаками над головой
ИМИТАЦИЯ ФОЛА

ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ


Ладони образуют букву 'Т'

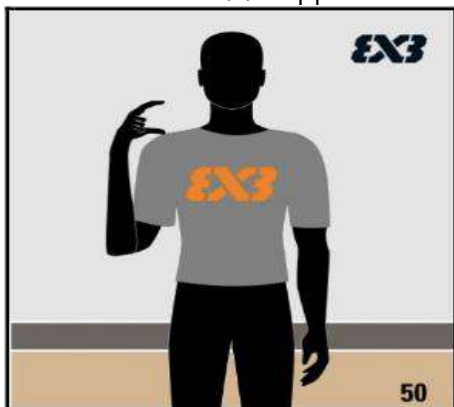
НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ


Перехват запястья
наверху

ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ


Обе руки вверх,
сжатые в кулаки


ПРОСМОТР IRS

**СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕСТ ДЛЯ 3x3:
ЧЕЛЛЕНДЖ**


Изобразить С, используя
большой и указательный пальцы

Проведение наказания за фол - Показ перед секретарским столом:

ПОСЛЕ ФОЛА БЕЗ
ШТРАФНОГО(-ЫХ)
БРОСКА(-ОВ)



Указание
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линии

ПОСЛЕ ФОЛА
КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ
МЯЧ



Указание кулаком
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линии

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



1 палец вверх

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца вверх

Проведение штрафных бросков

1 ШТРАФНОЙ БРОСОК



Указательный палец

2 ШТРАФНЫХ БРОСКА



Пальцы вместе на
обеих руках

Рисунок 8 Жесты судей

В – ПРОТОКОЛ

 FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
 FIBA 3X3 SCORESHEET


| Team A _____ | | Team B _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------|--|---|----|----|---|---|---|---|---|---|---|--|-----|--|-----|--|--|--|---|--|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|---|---|--|----|----|--|----|----|--|----|----|--|----|----|--|----|----|--|----|----|--|--|--|
| Competition _____ | Date _____ | Referees #1 _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Category _____ | | #2 _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Game No. _____ | Time _____ | Court _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Team A Time out <input type="checkbox"/> | | Running score | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Team fouls <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | | 10+ | | | | | | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>1</td><td>1</td><td></td><td>13</td><td>13</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td></td><td>14</td><td>14</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>3</td><td></td><td>15</td><td>15</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>4</td><td></td><td>16</td><td>16</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>5</td><td></td><td>17</td><td>17</td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>6</td><td></td><td>18</td><td>18</td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>7</td><td></td><td>19</td><td>19</td></tr> <tr><td></td><td>8</td><td>8</td><td></td><td>20</td><td>20</td></tr> <tr><td></td><td>9</td><td>9</td><td></td><td>21</td><td>21</td></tr> <tr><td></td><td>10</td><td>10</td><td></td><td>22</td><td>22</td></tr> <tr><td></td><td>11</td><td>11</td><td></td><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td></td><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> | | | A | B | | A | B | | 1 | 1 | | 13 | 13 | | 2 | 2 | | 14 | 14 | | 3 | 3 | | 15 | 15 | | 4 | 4 | | 16 | 16 | | 5 | 5 | | 17 | 17 | | 6 | 6 | | 18 | 18 | | 7 | 7 | | 19 | 19 | | 8 | 8 | | 20 | 20 | | 9 | 9 | | 21 | 21 | | 10 | 10 | | 22 | 22 | | 11 | 11 | | 23 | 23 | | 12 | 12 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 8 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10+ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | | A | B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 1 | | 13 | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | 2 | | 14 | 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | 3 | | 15 | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | 4 | | 16 | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | 5 | | 17 | 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | 6 | | 18 | 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | 7 | | 19 | 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | 8 | | 20 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | 9 | | 21 | 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | 10 | | 22 | 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | 11 | | 23 | 23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 12 | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Players | No. | Unsportsmanlike | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Team B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Team B Time out <input type="checkbox"/> | | Team fouls <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | | 10+ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 8 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10+ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Players | No. | Unsportsmanlike | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scorer _____ | | Score (after Regular time) A _____ B _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Timer _____ | | Score (after Overtime) A _____ B _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Shot Clock Operator _____ | | Referee's Signature _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes Team's Name: _____ _____ (Player's signature) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Рисунок 9. Протокол 3x3

- B.1** Протокол, изображенный на Рисунке 9, является официальным протоколом ФИБА 3x3.
- B.2** Он состоит только из 1 оригинала для организации, проводящей соревнование.
 Прим.: 1. Секретарь должен использовать цветную, не стирающуюся ручку СИНЕГО или ЧЁРНОГО цвета для всех записей.
 2. Протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.
- B.3** Перед началом игры секретарь должен подготовить протокол следующим образом:
- B.3.1** Он должен внести названия обеих команд в соответствующих графах верхней части протокола. Командой 'А' всегда должна быть команда, указанная в расписании первой. Другая команда должна быть командой 'В'.
- B.3.2** Затем он должен внести:
- Наименование соревнования.
 - Категорию, в которой проводится игра.
 - Номер игры.
 - Дату, время и корт, на котором проводится игра.
 - Фамилии судей.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
 FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A Turkmenistan Team B China

| | | | | | |
|-------------|-------------------------|------|-------------|-------------|------------------|
| Competition | FIBA 3x3 World Cup 2019 | Date | 18/06/2019 | Referees #1 | Vlad GHIZDAREANU |
| Category | Women | #2 | Glenn TUITT | | |
| Game No. | Pool A game 10 | Time | 16:00 | Court | Main Court |

Рисунок 10. Заголовок протокола

- B.3.3** Команда 'А' должна занимать верхнюю часть протокола, а команда 'В' – нижнюю.
- B.3.3.1** В первом столбце секретарь должен внести фамилию и инициалы каждого игрока в порядке номеров на майках, используя список членов команды, предоставленный организатором или представителем команды.
- B.3.3.2** Если команда представлена менее чем 4 игроками, секретарь должен прочертить линию в графах, предназначенных для фамилии и номера игрока, следующего за последним записанным в протокол игроке.
- B.4 Тайм-ауты**
- B.4.1** Предоставленный тайм-аут должен быть записан в протокол внесением «Х» в соответствующих клетках, расположенных под названием команд.
- B.4.2** По окончании игры внутри неиспользованных клеток должны быть проведены 2 параллельные горизонтальные линии.
- B.5 Фолы**
- B.5.1** Фолы игрока могут быть фолами с контактом, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими.

- V.5.2 Фолы, совершенные запасными, могут быть техническими или дисквалифицирующими.
- V.5.3 Только неспортивные или дисквалифицирующие фолы должны быть внесены в клетки, следующие за фамилией игрока, следующим образом:
- V.5.3.1 Неспортивный фол должен быть обозначен внесением буквы 'U'.
- V.5.3.2 Дисквалифицирующий фол должен быть обозначен внесением буквы 'D'.
- V.5.4 По окончании игры секретарь должен провести жирную линию, отделяющую использованные клетки от тех, которые остались неиспользованными.
По окончании игры секретарь должен прочеркнуть жирной горизонтальной линией оставшиеся пустыми клетки.

V.6 Командные фолы

- V.6.1 Каждый раз, когда команда совершает фол контакта, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде, зачеркивая по очереди большим значком 'X' соответствующие клетки. В случае неспортивного или дисквалифицирующего фола, секретарь должен пропустить следующее число и отметить следующее после большим знаком 'X' и обвести его в кружок.
- V.6.2 По окончании игры секретарь должен зачеркнуть оставшиеся пустыми клетки двумя параллельными линиями.

V.4 Текущий счет

- V.7.1 Секретарь должен вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных каждой командой очков.
- V.7.2 В протоколе имеются 2 основных столбца для текущего счета.
- V.7.3 Каждый основной столбец делится на 4 колонки. 2 колонки слева отводятся для команды 'А', а 2 колонки справа – для команды 'В'. Центральные колонки отводятся для текущего счета (23 очка) для каждой из команд.

Секретарь должен:

- **Сначала** нарисовать
 - диагональную черту ('/' для правой или '\ для левой) при любом правильном 1-очковом попадании,
 - закрашенный кружок '●' при любом правильно заброшенном штрафном броске, кружок при любом правильном 2-хочковом попадании поверх **нового суммарного** количества очков для команды, которая забросила мяч.
- **Затем** в пустой клетке с той же стороны, где отмечено новое суммарное количество очков (рядом с новым значком '/', '\ или '●'), записать номер игрока, который забросил мяч с игры или со штрафного броска.

| | A | | B | | |
|----|---|---------------|---------------|--|----|
| | | 1 | 1 | | |
| 9 | | 2 | 2 | | 23 |
| 0 | | 3 | 3 | | 15 |
| 9 | | 4 | 4 | | 17 |
| 11 | | 5 | 5 | | 15 |
| 0 | | 6 | 6 | | 15 |
| 11 | | ● | 7 | | 15 |
| 11 | | ● | 8 | | |
| 11 | | ● | 9 | | 23 |
| | | 10 | 10 | | 23 |
| 0 | | 11 | 11 | | 15 |
| 11 | | 12 | 12 | | |

Рисунок 11. Текущий счет

В.8 Текущий счет/фолы: Дополнительные инструкции

- В.8.1 Мяч, случайно заброшенный с игры игроком, должен быть записан нападающему, последнему владевшему мячом.
- В.8.2 Очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (0), должны быть записаны как набранные игроком, который выполнял бросок.
- В.8.3 По окончании игры секретарь должен провести жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки.
- В.8.4 Каждый раз, когда представляется возможность, секретарю следует сверять текущий счет в протоколе с показаниями на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно предпринять меры с тем, чтобы показания на табло были исправлены. Если возникают сомнения либо одна из команд выражает несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом супервайзера (если присутствует) или судей, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся.
- В.8.5 Судьи имеют право исправить любые ошибки, связанные со счетом, количеством фолов или количеством тайм-аутов, согласно положениям Правил. Супервайзер (если присутствует) или судья должен поставить подпись возле исправлений. Значительные исправления должны быть задокументированы на обратной стороне протокола.

В.9 Текущий счет: Подведение итогов

- В.9.1 По окончании основного игрового времени или овертайма секретарь должен записать счет основного игрового времени и овертайма (если был) в соответствующей графе нижней части протокола.
- В.9.2 По окончании игры секретарь должен провести 2 жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков, набранных каждой командой, а также номерами игроков, набравших последние очки. Он также должен провести диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.
- В.9.3 По окончании игры секретари должны записать свои полные фамилии и имена заглавными буквами в протоколе.
- В.9.4 Судьи должны последними утвердить и подписать протокол. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.

Примечание: Если игрок должен подписать протокол при протесте (используя графу «Подан протест»), судьи-секретари и судьи должны оставаться в распоряжении супервайзера до того момента, пока он не разрешит им уйти.

| | | | | |
|----------------------------|---|-----------|---|-----------|
| Score (after regular time) | A | <u>17</u> | B | <u>17</u> |
| Score (after overtime) | A | <u>18</u> | B | <u>19</u> |

Рисунок 12. Итоговый счет в протоколе

С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

- С.1** Команда имеет право подать протест, если её права были ущемлены:
- а) Ошибкой, связанной с протоколом, отсчётом времени игры или отсчётом времени для броска, которая не была исправлена судьями.
 - б) Решением о поражении «лишением права», отмене, переносе, не возобновлении или не проведении игры.
 - в) Нарушением действующих Правил допуска.
- С.2** В случае подачи протеста, только официальные видео и материалы могут быть использованы для принятия решения.
- С.3** Для того, чтобы протест был принят к рассмотрению, он должен быть подан в соответствии со следующей процедурой:
- а) Игрок этой команды должен немедленно после окончания игры подписать протокол и предоставить письменное описание причин подачи протеста на обратной стороне протокола до того момента, как судьи подписали протокол.
 - б) Взнос в размере 200 долларов США должен быть внесен за каждый протест и должен быть выплачен в случае отклонения протеста.
- С.4** Супервайзер (или лицо, обозначенное как ответственное за протест на техническом совещании с командами перед турниром), должен принять решение по протесту как можно быстрее, в любом случае, не позднее, чем до начала следующего группового этапа или раунда на вылет. Его решение рассматривается как принятое в правовом поле Правил игры и не подлежит дальнейшему пересмотру или обжалованию. В исключительных случаях решения о правомерности допуска могут быть обжалованы в порядке, предусмотренном действующими Регламентами.
- С.5** Супервайзер (или лицо, обозначенное как ответственное за протест на техническом совещании с командами перед турниром) не имеет права принять решение об изменении результата игры, за исключением случаев, когда имеются очевидные и убедительные доказательства того, что, если бы не произошла ошибка, послужившая причиной подачи протеста, результат матча был бы абсолютно другим. В случае, если протест удовлетворен по любой причине, за исключением правил допуска, и ведет к изменению победителя игры, игра должна рассматриваться как завершившаяся вничью в основное игровое время и должен быть немедленно сыгран овертайм.

D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

D.1 Положение команд

Для определения положения команд как в группах, так и в турнире в целом (но не положения в турах) должны применяться следующие правила классификации:

Если команды, достигшие одной и той же стадии турнира, имеют равные показатели, шаги для их классификации должны быть применены в следующем порядке:

1. Большее количество побед (или процент побед в случае неравного количества игр при межгрупповом сравнении);
2. Сравнение личных встреч (учитываются только победы/поражения, применяется только внутри группы).
3. Большее количество набранных в среднем очков (без учета очков за победу «лишением права»).

Если команды по-прежнему равны после этих 3 шагов, команда(-ы) с наиболее высоким посевом классифицируется(-ются) выше.

Положение в турах (где туры определяются как серии связанных турниров) должно быть рассчитано для знаменателя тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде на весь тур). Порядок определения положения команд в туре следующий:

1. Положение в финальном турнире или до него – для команд, фактически квалифицировавшихся в финал тура.
2. Очки в зачет тура, набранные за итоговые места во всех этапах тура;
3. Большее количество побед в туре (или процент побед в случае неравного количества игр);
4. Большее количество набранных в среднем очков в течение тура (без учета очков за победу «лишением права»).
5. Посевом для классификации является посев в туре, производимый одновременно с посевом в каждом отдельном турнире.

Независимо от размера турнира очки в зачет тура начисляются в каждом турнире тура для определения положения команд в туре:

| Положение в турнире | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17-32 | 33+ | DQF |
|---------------------|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|-----|-----|
| Очки в зачет тура | 100 | 80 | 70 | 60 | 50 | 45 | 40 | 35 | 20 | 18 | 16 | 14 | 12 | 11 | 10 | 9 | 3 | 1 | 0 |

Посев в туре производится для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, должны они участвовать в следующем турнире или нет.

D.2 Правила посева:

Посев команд производится в соответствии с командными рейтинговыми очками (суммой рейтинговых очков 3 лучших игроков команды перед соревнованием). В

случае равенства командных рейтинговых очков посев должен быть произведен случайным образом перед соревнованием.

В соревнованиях сборных команд посев должен быть произведен на основании 3x3 рейтинга федераций.

E – АДАПТАЦИЯ ДЛЯ КАТЕГОРИИ U12

Для категорий U12 рекомендуются следующие адаптации правил:

- Если возможно, корзина может быть опущена до высоты 2.60 м.
- Команда, первой забросившая мяч в овертайме, выигрывает игру.
- Таймер для броска не используется. Если команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен предупреждать их отсчетом последних 5 секунд.
- Лимит командных фолов не применяется. После всех фолов следует чек, за исключением фолов в процессе броска, технических и неспортивных фолов.
- Тайм-ауты не предоставляются.

Примечание: Варианты, предлагаемые Ст. 8.7, применяются по усмотрению организаторов в случае целесообразности.

**КОНЕЦ ПРАВИЛ
И
ИГРОВЫХ ПРОЦЕДУР**