

ПРАВИЛА ГРИ В БАСКЕТБОЛ 3x3

Для всіх ігрових ситуацій, не згаданих спеціально у наведених нижче Правилах гри 3x3, застосовують Офіційні Правила баскетболу ФІБА.

Ст. 1 Майданчик і м'яч

Гра проходить на половині баскетбольного майданчика з одним (1) кошиком. Відповідає нормі, коли майданчик для гри 3x3 має розмір 15 м у ширину і 11 м у довжину. Майданчик має розмітку звичайного ігрового майданчика, включно з лінією штрафних кидків (5,80 м), лінією дальніх (двохочкових) кидків (6,75 м) і півкруглою зоною без фолу зіткнення під одним кошиком. Можна використовувати половину звичайного баскетбольного майданчика.

Для всіх категорій змагань використовують м'яч розміру 6.

Примітка: Змагання масового рівня з баскетболу 3x3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов.

Ст. 2 Команди

Кожна команда складається з чотирьох (4) гравців – трьох (3) гравців на майданчику і одного (1) запасного. Тренер чи капітан **не передбачається**.

Ст. 3 Судді

Судді гри – це один (1) суддя на майданчику, ще двоє (2) – це секретар і секундометрист.

Примітка: організатори змагань можуть призначити двох (2) суддів на майданчику.

Ст. 4 Початок гри

4.1 Обидві команди перед початком гри розминаються одночасно.

4.2 Команду, яка отримує перше володіння м'ячем, визначають жеребом (підкиданням монети). Команда, яка виграла жеребкування, може обирати – володіти м'ячем на початку гри, чи на початку можливого додаткового періоду.

4.3 Гру розпочинають, коли на майданчику присутні троє (3) гравців кожної команди.

Примітка: статті 4.3 і 6.4 застосовують тільки для матчів Світового турне (World Tour) і Чемпіонатів світу з гри 3x3 та відповідних кваліфікаційних змагань (ніякого примусу не може бути у змаганнях для широких мас гравців).

Ст. 5 Зарахування очок

5.1 За м'яч, закинтий зсередини лінії дальніх кидків, зараховують одне (1) очко.

5.2 За м'яч, закинтий з-за лінії дальніх кидків, зараховують два (2) очка.

5.3 За м'яч, закинтий зі штрафного кидка, зараховують одне (1) очко.

Ст. 6 Ігровий час або Переможець гри

6.1 Основний час гри такий:

Один (1) період у 10 хвилин ігрового часу. Ігровий годинник зупиняють, коли м'яч мертвий, та під час штрафних кидків. Ігровий годинник вмикають, як тільки передача володіння м'ячем закінчилася (як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу).

6.2 Проте, команда, яка першою набрала 21 очко чи більше, стає переможцем гри, якщо це відбувається до закінчення основного часу гри. Це правило застосовують тільки для основного часу гри (а не для можливого додаткового періоду).

6.3 Якщо на закінчення ігрового часу рахунок нічийний, призначають додатковий період. Перед початком додаткового періоду має бути перерва тривалістю в одну (1) хвилину. Команда, яка у додатковому періоді першою набере два (2) очка, стає переможцем гри.

6.4 Команда програє гру позбавленням права, якщо на час початку гри, зазначений у розкладі, вона не представлена на ігровому майданчику трьома (3) гравцями, готовими грати.

Один гравець може продовжувати гру.

Примітка: Якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу визначають організатори змагань на власний розсуд. ФІБА рекомендує встановлювати вирашаний ліміт очок відповідно до тривалості ігрового часу (10 хвилин – 10 очок; 15 хвилин – 15 очок; 20 хвилин – 21 очко).

Ст. 7 Фоли/Штрафні кидки

7.1 Команда підлягає покаранню за командні фоли, після того як вона вчинила сім (7) фолів.

7.2 Гравець, який вчинив чотири (4) фоли, повинен залишити гру.

7.3 Фол, вчинений проти гравця, який перебував у процесі кидка зсередини лінії дальніх кидків, карають одним (1) штрафним кидком.

7.4 Фол, вчинений проти гравця, який перебував у процесі кидка з-за лінії дальніх кидків, карають двома (2) штрафними кидками.

7.5 Фол, вчинений проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок з гри влучний, карають додатково одним (1) штрафним кидком.

7.6 Коли команда підлягає покаранню за командні фоли, фол, вчинений проти гравця, який не перебував у процесі кидка, карають одним (1) штрафним кидком.

7.7 Покарання за : технічний фол, неспортивний фол (два неспортивних фоли - дискваліфікація), фол що дискваліфікує - (1) штрафний кидок та вкидання м'яча.

Ст. 8 Імітація активної гри

8.1 Якщо команда імітує активну гру, чи їй не вдається грати активно і зробити спробу кидка – це порушення.

8.2 Якщо ігровий майданчик обладнаний годинником відліку часу на атаку, команда має виконати спробу кидка з гри протягом **16 секунд**. Годинник вмикають, як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу (після того як відбулася передача володіння м'ячем, або під кошиком після закинутого з гри м'яча).

***Примітка:** Якщо ігровий майданчик не обладнаний годинником відліку часу на атаку, і команда не виявляє достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя попереджає команду тим, що починає відлік останніх п'яти (5) секунд.*

Ст. 9 Як грають м'ячем

9.1 Після кожного закинутого з гри м'яча або останнього влучного штрафного кидка:

Гравець команди, у кошик якої було закинуто м'яч, поновлює гру тим, що веде або передає м'яч з середини майданчика з місця безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) у будь-яке місце майданчика за лінією дальніх кидків.

Команді, яка захищається, не дозволено намагатися оволодіти м'ячем у півкруглій зоні без фолу зіткнення під кошиком.

Як можна грати після втрати м'яча або перехоплення.

9.2 Після кожного невдалого кидка з гри або останнього штрафного кидка:

Якщо м'яч підбирає команда, яка атакувала, вона може і далі намагатися закинути м'яч, і не виводити м'яч за лінію дальніх кидків.

Якщо м'яч підбирає команда, яка захищалася, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

9.3 Володіння м'ячем, надане команді після будь-якої ситуації мертвого м'яча, іншої, ніж влучний кидок, починається з того, що гравець команди, яка захищалася, передає м'яч гравцеві команди, яка нападає, за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків (**чек**).

9.4 Вважають, що гравець перебуває за лінією дальніх кидків, якщо жодна з його ніг не перебуває всередині чи на лінії дальніх кидків.

9.5 У разі ситуації спірного кидка м'яч передають команді, яка захищається.

Ст. 10 Заміни

Заміна дозволена будь-якій команді, коли м'яч мертвий, перед уведенням м'яча у гру. Запасний може увійти у гру після того, як його партнер вийде з майданчика та партнери доторкнуться один одного. Заміни можуть відбуватися тільки за лицьовою лінією, що протилежна кошику. Запасним не потрібно дозволу чи запрошення від суддів чи суддів за столом.

Ст. 11 Тайм-аут

Кожній команді надають один (1) 30-секундний тайм-аут. Будь-який гравець може просити тайм-аут, коли м'яч мертвий.

Ст. 12 Процедура подання протесту

Якщо команда вважає, що її права були утиснені рішенням одного з суддів, чи будь-якою подією, що сталася протягом гри, вона має діяти таким чином:

1. Будь-який гравець цієї команди має підписати протокол одразу після закінчення гри і до того, як його підпише старший суддя.
2. Протягом 30 хвилин команда має подати керівникові змагань письмове пояснення цього випадку, а також як заставу суму, еквівалентну 200 доларам США. Якщо протест задовольняють, грошову заставу повертають.
3. Відеозаписи можуть бути використаними тільки для того, щоб вирішити, чи був м'яч під час останнього кидка з гри у момент її закінчення випущений з рук в ігровий час, та/або чи оцінювати цей кидок одним (1) чи двома (2) очками.

Ст. 13 Класифікація команд

Наведені нижче правила класифікації застосовують як для матчів у підгрупах, так і для остаточного підсумку змагань. Якщо команди рівні за першим показником, використовують наступний показник, і т.д.

1. Більша кількість перемог.
2. Результати особистих зустрічей (беруть до уваги тільки перемоги та поразки, і застосовують цей показник тільки для визначення місць у підгрупах).
3. Більша кількість закинутих м'ячів.

Якщо команди все ще рівні після того, як ці показники були застосовані, перевагу має команда (-ди) з найвищим командним рейтингом (сума рейтингових очок трьох кращих гравців команди, що вони її мали до початку змагань).