

# Правила гри в баскетбол 3х3 — січень 2015

Для всіх ігрових ситуацій, не згаданих спеціально у наведених нижче Правилах гри 3х3, застосовують Офіційні Правила баскетболу ФІБА.

## **Ст. 1 Майданчик і м'яч**

Гра проходить на баскетбольному майданчику для гри 3х3 з 1 кошиком. Відповідає нормі, коли майданчик для гри 3х3 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 офіційний м'яч для гри 3х3.

*Примітка: Змагання масового рівня з баскетболу 3х3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов.*

## **Ст. 2 Команди**

Кожна команда складається з 4 гравців (3 гравців на майданчику і 1 запасного).

## **Ст. 3 Судді**

Судді гри — це один 1 або 2 судді на майданчику та секретар і секундометрист.

## **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 гравців кожної команди.

*Примітка: статті 4.3 і 6.4 застосовують тільки для матчів офіційних змагань з баскетболу 3х3 ФІБА\* (ніякого примусу не може бути у змаганнях для широких мас гравців).*

*\*Офіційні змагання ФІБА — це Олімпійські турніри, Чемпіонати світу з баскетболу 3х3 (включно з U18), зональні чемпіонати (включно з U18), світовий тур з баскетболу 3х3 і матчі Всіх зірок баскетболу 3х3.*

## **Ст. 5 Зарахування очок**

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

**5.2** За м'яч, закинтий із-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 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 кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають додатковий період. Перед початком додаткового періоду має бути перерва тривалістю в 1 хвилину. Команда, яка у додатковому періоді першою набере 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 3 гравцями, готовими грати. У разі поразки позбавленням права рахунок гри записують як w-0 або 0-w (літерою w позначають переможця гри).

**6.5** Команда програє гру через нестачу гравців, якщо вона залишає майданчик до закінчення гри або всі гравці команди травмовані та/або дискваліфіковані. У разі, якщо гра закінчилася поразкою через нестачу гравців команда-переможець може обирати, чи зберегти її рахунок набраних очок, чи зафіксувати перемогу, як при позбавленні права, при цьому команді, яка

програла через нестачу гравців, рахунок набраних очок завжди записують як 0.

**6.6** Команду, що програла через нестачу гравців або позбавленням права через порушення правил чесної гри, дискваліфікують і виключають зі змагань.

*Примітка: Якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу та вирашаний ліміт очок 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; 21 хвилина — 21 очко).*

## **Ст. 7 Фоли/Штрафні кидки**

**7.1** Команда підлягає покаранню за командні фоли, коли вона вчинила 6 фолів. Гравця не видаляють з гри через кількість персональних фолів, він може бути видалений з гри відповідно до ст. 15.

**7.2** За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка зсередини лінії дальніх кидків, призначають 1 штрафний кидок, а за фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка з-за лінії дальніх кидків, призначають 2 штрафних кидки.

**7.3** За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок з гри влучний, призначають додатково 1 штрафний кидок.

**7.4** За командні фоли 7-й, 8-й і 9-й завжди призначають 2 штрафних кидки. За командні фоли 10-й і подальші призначають 2 штрафних кидки, а м'яч передають суперникам. Це положення стосується також фолів, учинених проти гравця, який перебував у процесі кидка, і має перевагу над положеннями ст. 7.2 і ст. 7.3.

**7.5** За всі технічні фоли завжди призначають 1 штрафний кидок, а м'яч передають суперникам; за неспортивні фоли призначають 2 штрафних кидки, а м'яч передають суперникам. Після технічного або неспортивного фолу гру продовжують тим, що гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

*Примітка: ніяких штрафних кидків не призначають, якщо команда, гравець якої вчинив фол, контролювала м'яч.*

## **Ст. 8 Як грають м'ячем**

**8.1** Після кожного закинутого з гри м'яча або останнього влучного штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначено володіння м'ячем):

— Гравець команди, у кошик якої було закинуто м'яч, поновлює гру тим, що веде або передає м'яч ізсередини 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.

**8.2** Після кожного невдалого кидка з гри або останнього штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначено володіння м'ячем):

— Якщо м'яч підбирає команда, яка атакувала, вона може й 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).

**8.3** Якщо команда, яка захищається, заволодіває м'ячем унаслідок перехоплення чи блокування, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

**8.4** Володіння м'ячем, надане команді після будь-якої ситуації мертвого м'яча, починається з того, що гравець команди, яка захищалася, і гравець команди, яка нападає, обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

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

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

## **Ст. 9 Імітація активної гри**

**9.1** Якщо команда імітує активну гру, чи їй не вдається грати активно (тобто вона не робить спроби кидка) — це порушення.

**9.2** Якщо ігровий майданчик обладнаний годинником кидка, команда повинна виконати спробу кидка з гри протягом 12 секунд. Годинник вмикають, як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу (після того як гравці обмінялися м'ячем, або під кошиком після закинутого з гри м'яча).

*Примітка: Якщо ігровий майданчик не обладнаний годинником кидка, і команда не виявляє достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя попереджає команду тим, що починає відлік останніх 5 секунд.*

## **Ст. 10 Заміни**

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

## **Ст. 11 Тайм-аути**

**11.1** Кожній команді надають один командний тайм-аут. Будь-який гравець може просити тайм-аут, коли м'яч мертвий.

**11.2** Якщо відбувається ТВ-трансляція, організатори можуть вирішити використати два ТВ-тайм-аути, які можна взяти одразу, як тільки м'яч стане мертвим після того, як ігровий годинник покаже відповідно 6:59 і 3:59 у всіх іграх.

**11.3** Кожен тайм-аут триває 30 секунд.

*Примітка: Тайм-аути й заміни можна просити, тільки коли м'яч мертвий, і не можна просити, коли мяч живий відповідно до ст. 8.1.*

## **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 й 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 1 чи 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 (або співвідношення перемог і поразок у разі, якщо кількість команд у підгрупах нерівна — коли порівнюють показники команд з різних підгруп).

2. Результати особистих зустрічей (беруть до уваги тільки кількість перемог і поразок, і цей показник застосовують, тільки щоб визначити місця у підгрупах).

3. Більша середня кількість ігрових очок (без урахування ігрових очок, набраних в іграх, програних позбавленням права).

Якщо команди все ще рівні після того, як ці показники були застосовані, перевагу має команда (-ди) з вищим показником розсіювання.

## **Ст. 14 Правила розсіювання команд**

Команди розсіюють відповідно до рейтингових очок команд (сума рейтингових очок 3 кращих гравців команди до початку змагань). Якщо кількість рейтингових очок команд рівна, розсіювання визначають довільно до початку змагань.

*Примітка: У змаганнях національних команд розсіювання відбувається відповідно до рейтингу національної федерації баскетболу 3x3.*

## **Ст. 15 Дискваліфікація**

Гравця, який учинив 2 неспортивних фоли (це не стосується технічних фолів), судді дискваліфікують і вилучають із гри, і він може бути дискваліфікований організаторами до кінця змагань. Незалежно від цього, організатори дискваліфікують до кінця змагань гравця (-ів), який пов'язаний з актами насильства, словесної чи фізичної агресії, нечесним впливом на результати ігор, порушенням антидопінгових правил ФІБА (Book 4 of the FIBA Internal Regulations — частина 4 Внутрішнього регламенту ФІБА). Організатори також можуть дискваліфікувати до кінця змагань всю команду на підставі співучасті інших членів команди (також і через бездіяльність) за поведінку, згадану вище. ФІБА має право накладати дисциплінарні санкції, якщо положення про змагання, терміни та умови, визначені на 3x3planet.com і Внутрішній регламент ФІБА залишаються без уваги, без огляду на дискваліфікацію по цій ст. 15.