

## **Официальные правила игры ФИБА 3x3**

Январь 2019

Последние опубликованные Официальные правила баскетбола ФИБА действительны для всех игровых ситуаций, специально не оговоренных в Официальных правилах игры ФИБА 3x3 и Официальных интерпретациях к ним.

### **Ст. 1. Корт и мяч**

**1.1.** Игра проводится на баскетбольном корте 3x3 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 3x3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6.75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Может быть использована половина площадки для классического баскетбола.

**1.2.** Официальный мяч 3x3 должен быть использован во всех категориях.

*Примечание:*

*1. На массовом уровне в 3x3 можно играть везде; разметка корта – если используется – должна быть адаптирована к имеющемуся пространству. Однако официальные соревнования ФИБА 3x3 должны полностью соответствовать вышеуказанным спецификациям, включая стойки с таймером для броска, встроенным в обивку стойки.*

*2. Официальными соревнованиями ФИБА 3x3 являются Олимпийские турниры, Кубки мира 3x3 (включая U23 и U18), зональные Кубки (включая U18) и Мировой тур 3x3.*

### **Ст. 2. Команды**

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

*Примечание: Не разрешается присутствие тренера на площадке и/или удаленное тренерство с трибуны.*

### **Ст. 3. Судейская бригада**

Судейская бригада должна состоять из 2 судей и 3 судей-секретарей.

*Примечание: Статья 3 не применяется к массовым турнирам.*

### **Ст. 4. Начало игры**

**4.1.** Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой.

**4.2.** Подбрасывание монеты должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.

4.3. Игра должна начинаться с 3 игроками каждой команды на корте.

*Примечание: Пункт 4.3 не должен быть обязателен для массовых турниров.*

## **Ст. 5. Начисление очков**

**5.1.** За каждый бросок изнутри дуги (зона 1-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 1 очко.

**5.2.** За каждый бросок из-за дуги (зона 2-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 2 очка.

**5.3.** За каждый успешный штрафной бросок должно начисляться 1 очко.

## **Ст. 6. Игровое время / Победитель игры**

**6.1.** Основное время – 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

**6.2.** Однако первая команда, набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени. Это правило «внезапной смерти» применяется только в основное время игры (не в потенциальном овертайме).

**6.3.** Если счет равный по окончании основного времени, должен быть сыгран овертайм. Перед началом овертайма должен быть перерыв длительностью 1 минута. Первая команда, набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

**6.4.** Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

**6.5.** Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. 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.

**6.6.** Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из турнира.

*Примечание:*

- 1. Если игровых часов нет в наличии, длительность «грязного» времени игры и количество очков для «внезапной смерти» остается на усмотрение организатора. ФИБА рекомендует устанавливать лимит счета в соответствии со временем игры (10 минут / 10 очков; 15 минут / 15 очков; 21 минута / 21 очко).*
- 2. Статья 6.4 не должна быть обязательна для массовых турниров.*

## **Ст. 7. Фолы / Штрафные броски**

**7.1.** Команда подлежит наказанию за командные фолы, после того как она совершила 6 фолов. Игроки не удаляются из игры на основании количества персональных фолов с учетом положений Ст.16

**7.2.** Если бросок с игры неудачен, фолы в процессе броска изнутри дуги должны быть наказаны 1 штрафным броском, в то время как фолы в процессе броска из-за дуги должны быть наказаны 2 штрафными бросками.

**7.3.** Если бросок с игры удачен, попадание должно засчитываться и бросавшему должен быть предоставлен 1 дополнительный штрафной бросок.

**7.4.** Неспортивные и дисквалифицирующие фолы считаются как 2 фолы применительно к командным фолом. Первый неспортивный фол игрока должен наказываться 2 штрафными бросками, но без владения мячом. Все дисквалифицирующие фолы (включая второй неспортивный игрока) должны всегда наказываться 2 штрафными бросками и владением мячом.

**7.5.** 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 пп. 7.2, 7.3 и 7.4.

**7.6.** Все технические фолы должны всегда наказываться 1 штрафным броском. После 1 штрафного броска игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если технический фол был совершен защитником, таймер для броска для соперников должен быть сброшен к 12 секундам;
- Если технический фол был совершен нападающим, таймер для броска для этой команды должен продолжать отсчет со времени остановки.

*Примечание: фол в нападении не должен быть наказан штрафными бросками.*

## **Ст. 8. Как играют мячом**

**8.1.** После каждого успешного попадания с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми следует владение мячом):

- Игрок команды, пропустившей мяч, должен возобновить игру ведением или передачей мяча с места на корте непосредственно под корзиной (не из-за лицевой линии) в любое место на корте за дугой;
- Защищающейся команде не разрешается бороться за мяч в области полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения.

**8.2.** После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми следует владение мячом):

- Если нападающая команда подбирает мяч, она может продолжить попытки набрать очки, не выводя мяч за дугу;
- Если защищающаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

**8.3.** Если защищающаяся команда совершает перехват или блок-шот, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

**8.4.** Владение мячом, предоставляемое одной из команд после любой ситуации мертвого мяча, должно начинаться с «чека», т. е. с обмена мячом (между защитником и нападающим) за дугой на вершине корта.

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

**8.6.** В ситуации спорного броска мяч должен быть предоставлен защищающейся команде.

### **Ст. 9. Затягивание атаки**

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

**9.2.** Если корт оборудован таймером для броска, команда должна выполнить попытку броска в течение 12 секунд. Таймер для броска должен запускаться, как только мяч оказывается в руках нападающего (после обмена мячом с защитником или после попадания с игры непосредственно под корзиной).

**9.3.** Является нарушением, если после того, как мяч был выведен за дугу, нападающий ведет мяч внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд.

*Примечание: Если корт не оборудован таймером для броска и команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен предупредить команду нападения отсчетом последних 5 секунд.*

### **Ст. 10. Замены**

Замена разрешается любой команде, когда мяч становится мертвым и до «чека» или штрафного броска. Запасной может войти в игру после того, как его партнер выходит за пределы корта и устанавливает с запасным физический контакт. Замены могут производиться только за лицевой линией напротив корзины, и замены не требуют никаких действий от судей или судей-секретарей.

### **Ст. 11. Тайм-ауты**

**11.1.** Каждой команде предоставляется 1 командный тайм-аут. Любой игрок или запасной может запросить тайм-аут в ситуации мертвого мяча.

**11.2.** В случае телевизионной съемки организатор может принять решение об использовании 2 дополнительных ТВ-тайм-аутов, которые должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно во всех играх.

**11.3.** Все тайм-ауты должны быть длительностью 30 секунд.

*Примечание: Тайм-ауты и замены могут быть запрошены только в ситуациях мертвого мяча и не могут быть запрошены, когда мяч живой (Ст. 8.1).*

### **Ст. 12. Использование видеоматериалов**

**12.1.** В случае доступности Система немедленного видеоповтора («IRS») может использоваться судьей во время игры для просмотра:

1. Ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры;

2. Был ли мяч при последнем броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или 1 или 2 очка засчитывается за этот бросок с игры;
3. Любой игровой ситуации в последние 30 секунд основного игрового времени или овертайма;
4. Челленджа, запрошенного командой.

**12.2.** В случае протеста команды (Ст. 13) официальные видеоматериалы могут быть использованы только для решения, был ли мяч при последнем броске с игры в конце игры выпущен в игровое время и/или 1 или 2 очка засчитывается за этот бросок с игры.

*Примечание: 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.*

### **Ст. 13. Процедура подачи протеста**

В случае если команда считает, что ее интересы были несправедливо ущемлены решением судьи или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она должна действовать следующим образом:

1. Игрок этой команды должен подписать протокол немедленно после окончания игры и прежде, чем его подпишет судья.
2. В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму 200 долларов США Спортивному супервайзеру. Если протест удовлетворен, гарантийная сумма возвращается.

### **Ст. 14. 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 посеvom классифицируется(-ются) выше.

Положение в турах (где туры определяются как серии связанных турниров) должны быть рассчитаны 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:

- i. Положение в финальном турнире или до него – для команд, фактически квалифицировавшихся в финал тура;
- ii. Очки в зачет тура, набранные за итоговые места во всех этапах тура;
- iii. Большее количество побед в туре (или процент побед в случае неравного количества игр);

- iv. Большее количество набранных в среднем очков в течение тура (без учета очков за победу «лишением права»).
- v. 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+
Очки в зачет тура	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

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

### **Ст. 15. 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.

*Примечание: В соревнованиях сборных команд посев должен быть произведен на основании 3x3 Рейтинга Федераций.*

### **Ст. 16. Дисквалификация**

Любой игрок, совершивший 2 неспортивных фола (не применяется к техническим фолам), должен быть дисквалифицирован из игры и может далее быть дисквалифицирован из турнира организатором. Независимо от этого, организатор должен дисквалифицировать из турнира игрока(-ов), причастного(-ых) к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II Внутреннего регламента ФИБА). Организатор также может дисквалифицировать из турнира всю команду, 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. 16.

### **Ст. 17. Адаптация для категорий 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 примечанием к Ст. 6, применяются по усмотрению организаторов в случае целесообразности.*

КОНЕЦ.