

Правила игры 3x3 ФИБА (2012)

Официальные правила баскетбола ФИБА применяются для всех игровых ситуаций, не описанных специально в настоящих Правилах.

Ст. 1. Корт

Игра проходит на половине баскетбольной площадки с одной (1) корзиной.

Корт представляет собой соответствующую часть площадки для классического баскетбола с линией штрафных бросков (5.80 м), линией двухочковых бросков (6.75 м) и полуокружностью «без фолов в нападении» под корзиной.

Ст. 2. Команды

Каждая команда состоит из четырех (4) игроков (три (3) игрока на корте и один (1) запасной).

Ст. 3. Судьи

Игру обслуживает один (1) судья и два (2) секундометриста/секретаря.

Исключение: решением организатора турнира игру могут обслуживать два (2) судьи.

Ст. 4. Начало игры

4.1. Обе команды разминаются одновременно перед игрой.

4.2. Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру. Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает, будет она начинать игру или потенциальный овертайм.

4.3. Команда начинает игру с тремя (3) игроками на корте.

Комментарий: пункты 4.3 и 6.4 обязательно применяются только на турнирах Мирового тура 3x3 (3x3 World Tour), чемпионатах мира (World Championships) и квалификационных турнирах к ним; для прочих турниров они не обязательны.

Ст. 5. Начисление очков

5.1. Мяч, заброшенный изнутри дуги, оценивается одним (1) очком.

5.2. Мяч, заброшенный из-за дуги, оценивается двумя (2) очками.

5.3. Результативный штрафной бросок оценивается одним (1) очком.

Ст. 6. Игровое время / Определение победителя

6.1. Основное время игры составляет один период в десять (10) минут чистого времени. Часы останавливаются на время, пока мяч мертвый, и на штрафные броски. Часы запускаются, когда обмен мяча («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

(Из табличной версии правил)

Исключение: если корт не оборудован игровыми часами, длительность игры в режиме «грязного» времени определяется организатором турнира; ФИБА рекомендует устанавливать счет досрочной победы в зависимости от времени игры: 10 минут / до 10 очков, 15 минут / до 15 очков, 20 минут / до 21 очка.

6.2. Однако команда, набравшая 21 очко или больше, побеждает, если это случается до окончания основного времени. Это правило применяется только к основному времени игры (не к овертайму).

6.3. Если по окончании основного времени счет равный, играется овертайм. Перерыв перед каждым овертаймом длится одну (1) минуту. Команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает.

6.4. Команда проигрывает «лишением права», если ко времени начала игры по расписанию на корте нет трех (3) ее игроков, готовых играть.

Ст. 7. Фолы / Штрафные броски

7.1. Лимит командных фолов, не наказываемых штрафными бросками, равен семи (7).

7.2. Игрок, совершивший четыре (4) персональных фолы, должен покинуть игру.

7.3. Фол на игроке в процессе броска изнутри дуги наказывается одним (1) штрафным броском.

7.4. Фол на игроке в процессе броска из-за дуги наказывается двумя (2) штрафными бросками.

7.5. Фол на игроке в процессе броска в случае, если мяч забит, всегда наказывается одним (1) штрафным броском в дополнение к засчитыванию попадания.

7.6. небросковые фолы команды, исчерпавшей лимит командных фолов, наказываются одним (1) штрафным броском.

Ст. 8. Задержка игры

8.1. Задержка игры, или отсутствие попыток атаковать корзину, является нарушением.

8.2. Если корт оборудован счетчиком времени на атаку, команда должна выполнить атаку корзины за 12 секунд. Счетчик времени на атаку запускается, как только мяч оказывается в руках нападающих (после обмена мячом с защитником («чека») или под кольцом после попадания соперников).

Комментарий: если корт не оборудован счетчиком времени на атаку и команда должным образом не пытается атаковать корзину, судья самостоятельно отсчитывает последние пять (5) секунд атаки, предупредив владеющую мячом команду.

Ст. 9. Как играют мячом

9.1. После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска:

Игрок пропустившей команды продолжает игру ведением или передачей мяча с места непосредственно под кольцом (не за лицевой линией) за дугу.

Игроки забившей команды не имеют права противодействовать игроку с мячом внутри полуокружности «без фолов в нападении» под корзиной.

9.2. После неудачного броска с игры или последнего штрафного броска:

Если нападавшая команда подбирает мяч, она может продолжать атаку, не выводя мяч за дугу.

Если защищавшаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

9.3. После перехвата, потери и т. п.:

Если это происходит внутри дуги, мяч должен быть выведен за дугу передачей или ведением.

9.4. Командное владение мячом после ситуаций, когда мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен), начинается обменом мячом между защитником и нападающим («чеком») за дугой напротив корзины.

9.5. Считается, что игрок находится «за дугой», когда обе его ноги не находятся внутри дуги и не наступают на нее.

9.6. В ситуациях спорного мяча мяч передается защищающейся команде.

Ст. 10. Замена

Любая команда может производить замену в ситуациях, когда мяч мертвый.

Ст. 11. Тайм-ауты

Каждая команда имеет право на один 30-секундный тайм-аут. Игрок может требовать тайм-аут в ситуации, когда мяч мертвый.