

Правила игры 3х3

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 пяти (5) игроков (три (3) игрока на корте и два (2) запасных).

Ст. 3. Судьи

Игру обслуживает один (1) судья. 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.

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 «грязного»** времени.
 - 6.1.1. **В последние 2 минуты** игры 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).
- 6.2. Однако команда, набравшая 10 очков 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 четырем (4).
- 7.2. небросковые фолы команды, исчерпавшей лимит командных фолов, наказываются одним (1) штрафным броском.
- 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.

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 по мнению судьи 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».