

# **ЛИГА УЛИЧНОГО БАСКЕТБОЛА РЕЕВОК 3 x 3**

Игры проводятся по официальным правилам баскетбола ФИБА для мужчин и женщин со следующими исключениями:

## **1. Размеры и оборудование (см. Приложение 1 «Спецификация стадиона для игры в баскетбол 3x3»)**

**1.1. Площадка ограничена традиционной центральной линией, т.е. представляет собой половину традиционной баскетбольной площадки с одной корзиной.**

**1.2. Ограниченная («трехсекундная») зона отсутствует .**

## **2. Судьи**

**2.1. Игру обслуживает один судья.**

**2.2. Судья осуществляет полный контроль над игрой (как при традиционном судействе). Основные обязанности судьи: проведение процедуры жеребьевки в ситуации «начало игры», «спорный мяч» и в подобных ситуациях; определение команды, имеющей право на владение мячом, в ситуациях, когда это требуется; ведение счета игры; отсчет игрового времени; предоставление тайм-аутов и замен; определение ситуации «спорный мяч»; фиксирование всех нарушений (пробежка, неправильное ведение, аут и т. д.), в также всех фолов.**

**2.3. Во время Кубков вызова игру обслуживает не судья, а секретарь, в обязанности которого входит только ведение счета и контроль игрового времени. Все моменты, связанные с правилами, решаются самими игроками.**

## **3. Команды**

**3.1 Команда состоит из 4 человек – 3 игроков и 1 запасного. Если команду представляют только два человека, они могут начинать игру. Если в команде остается меньше двух человек до или в ходе игры, ей засчитывается поражение лишением права (счет – 0:11).**

**3.2. Капитаном может быть любой из 4 членов команды.**

## **4. Игровые положения**

- 4.1. Заброшенный мяч оценивается: 1 очком, если заброшен с игры из традиционной двухочковой зоны; 2 очками, если заброшен с игры из традиционной трехочковой зоны (исключение – см. п. 4.4); 1 очком, если это результативный штрафной бросок.**
- 4.2. Игра длится 10 минут или до момента, когда одна из команд наберет 21 очко (исключение – см. п. 4.4). В первые 9 минут отсчитывается грязное время (часы останавливаются только на тайм-ауты и на явно длительные задержки), последняя минута – чистое время. В дополнительной трехминутке: первые 2 минуты – грязное время, последняя минута – чистое. При большой разнице в счете (исход игры, по мнению судьи, не вызывает сомнений) последняя минута отсчитывается в режиме грязного времени.**
- 4.3. Команда, начинающая игру, определяется жребием.**
- 4.4. В случае текущего счета 20:20 команды играют «баланс» (тай-брейк), т.е. игра идет до преимущества одной из команд в 2 очка, причем любой результативный бросок оценивается 1 очком.**
- 4.5. В случае равного счета по истечении 10 игровых минут команды играют дополнительный период до первого заброшенного мяча. Команда, которой предоставляется владение мячом в начале дополнительного периода, определяется так же, как команда, имеющая право на владение мячом в ситуации «спорный мяч» (см. п. 4.7). Если в течение 3 минут дополнительного периода мяч не заброшен, команда, определенная новым жребием, совершает бросок с любого места в традиционной трехочковой зоне для определения победителя.**
- 4.6. Замены разрешены обеим командам в любой момент, когда мяч мертвый, в т. ч. если после нарушения право на владение мячом имеет команда соперников. Просьбу о замене капитан команды высказывает судье.**
- 4.7. Каждая команда в течение игры имеет право на один 30-секундный перерыв. Возможность для 30-секундного перерыва появляется тогда же, когда возможность для замены (см. п. 4.6.). Перерыв у судьи запрашивает капитан команды.**

- 4.8.** После заброшенного одной командой мяча команда-соперник получает право на владение мячом в традиционной трехочковой зоне. Игрок этой команды должен передать мяч сопернику для проверки («чека»); получив его обратно, он имеет право совершать любые игровые действия, включая атаку корзины. «Чек» производится следующим образом: защитник передает мяч нападающему, нападающий должен установить контроль над мячом (в этот момент – по установлению контроля – включаются игровые часы в начале игры и овертайма, а также на последней минуте, когда время чистое). В случае немедленного выбивания защитником мяча при «чеке» до установления нападающим контроля над мячом: время не запускается, «чек» выполняется заново.
- 4.9.** После фола или нарушения команда, получившая право на владение мячом, начинает игру в традиционной трехочковой зоне, как в п. 4.8.
- 4.10.** В случае смены командного контроля в процессе игры команда, получившая контроль над мячом, не имеет права атаковать корзину прежде, чем выведет мяч в традиционную трехочковую зону.
- 4.11.** В ситуации «спорный мяч» команда, которой предоставляется право на владение мячом, определяется следующим образом: любой из игроков команды, которая последней контролировала мяч перед возникновением ситуации «спорный мяч», совершает бросок с любого места в традиционной трехочковой зоне – если бросок точен, его команда получает право на владение мячом, если неточен, это право получает команда-соперник.

## **5. Нарушения и фолы.**

**5.1.** Правило 24 секунд не действует.

**5.2.** Все фолы объявляет судья.

**5.3.** Игрок, совершивший в одной игре 2 неспортивных фола или 2 технических фола, дисквалифицируется до конца игры. Команда, два игрока которой получили по два неспортивных или технических фола, дисквалифицируется до конца турнира.

- 5.4. Технические и неспортивные фолы наказываются 1 штрафным броском каждый, и мяч остается у команды, исполнившей наказание.**
- 5.5. В случае драки на площадке команда-инициатор или обе участвующие команды могут быть дисквалифицированы до конца турнира по совместному решению судьи, обслуживающего игру, и главного судьи соревнований.**
- 5.6. Количество персональных фолов, которые может получить игрок, не будучи дисквалифицированным, не ограничено.**
- 5.7. Все фолы команды наказываются предоставлением команде соперников права на 1 штрафной бросок (исключение: в случае фола при попытке двухочкового броска пробиваются 2 штрафных), после чего после чего игроки обеих команд имеют право участвовать в борьбе за подбор. Штрафной бросок выполняет игрок, против которого был совершен фол. После того как зафиксирован фол, ему отводится 5 секунд на выполнение штрафного броска. За эти 5 секунд остальные игроки должны занять правильные позиции для подбора. В случае, если штрафной бросок неудачен : команда, выполнявшая бросок, имеет право атаковать корзину сразу ; команда-соперник должна сначала вывести мяч в традиционную трехочковую зону. В случае технического фола или фола типа «драка» ( F ) штрафной бросок выполняет любой из игроков пострадавшей команды, присутствовавших на площадке в момент совершения фола.**
- 5.8. В случае, если в концовке игры проигрывающая команда совершает тактический фол, он должен быть немедленно зафиксирован судьей, чтобы не допустить возможности драки. Если фол происходит на игроке, контролирующем мяч, он не фиксируется как неспортивный, кроме случаев грубости , когда возможна травма; если фол совершен на игроке, не контролирующем мяч, это как правило неспортивный фол.**

## **6. Дополнения.**

**При появлении кровотечения у игрока судья обязан моментально прервать игру и объявить технический тайм-аут. Игрок должен немедленно покинуть площадку и обратиться к врачу. Как можно скорее должна последовать замена.**

# Официальные правила Ассоциации уличного баскетбола 2010

## Площадка

1.1. Площадка представляет собой половину обычной площадки для баскетбола с одной корзиной.

1.2. Трехсекундной зоны нет.

1.3. Места для борьбы за подбор при штрафном броске обозначены линиями длиной 85 см и шириной 5 см и расположены так же, как на обычной площадке для баскетбола.

1.4. Полукруга для выполнения штрафных бросков нет.

1.5. Линия для выполнения штрафных бросков расположена на том же расстоянии от точки - проекции центра кольца на площадку, что и на обычной баскетбольной площадке, и имеет длину 1 метр.

## 2. Судьи

2.1. Игру может обслуживать любое количество судей.

2.2. Судьи осуществляют полный контроль над игрой. Основные обязанности судей: проведение процедуры жеребьевки в ситуации "начало игры", "спорный мяч" и в подобных ситуациях; определение команды, имеющей право на владение мячом, в ситуациях, когда это требуется; ведение счета игры; отсчет игрового времени; предоставление тайм-аутов и замен; определение ситуации "спорный мяч"; фиксирование всех нарушений (пробежка, неправильное ведение, аут и т. д.), в также всех фолов.

## 3. Команды

3.1. Играют 2 команды.

3.2. В команде должно быть 3 или 4 человека.

3.3. В начале игры на площадке должны быть 3 человека от команды.

3.4. Капитаном команды может быть любой из ее участников.

3.5. Одновременно на площадке не может быть меньше 2 и больше 3 игроков одной команды.

3.6. Если во время игры в команде осталось меньше 2 игроков, этой команде засчитывается поражение "из-за нехватки игроков" (0:2).

3.7. Если по истечении 1 минуты с момента времени начала игры (по расписанию) в команде нет 3 игроков (неявка), этой команде засчитывается поражение "лишением права" (-:5).

## 4. Игровые положения

4.1. Начисление очков

Мяч, заброшенный с игры из зоны дальних бросков (эта зона соответствует трехочковой зоне в баскетболе), оценивается 2 очками. Любой другой мяч, заброшенный с игры, оценивается 1 очком. Результативный штрафной бросок

оценивается 1 очком.

#### 4.2. Игровое время

Основное время игры длится 8 минут (в первые 7 минут игровые часы останавливаются только на тайм-ауты и технические задержки).  
Дополнительное время длится до первого правильно забитого мяча.

#### 4.3. Начало игры

Команда, начинающая игру, определяется жребием.

#### 4.4. Определение победителя

Победителем объявляется команда:

- которая в основное время игры набирает 16 очков;
- в активе которой больше очков в момент, когда истекает основное время игры;
- которая первой забрасывает мяч в дополнительное время (дополнительное время назначается в случае, если по истечении основного времени игры счет равный).
- которая повела в счете, по ходу игры, на 5 очков.

#### 4.5. Право на атаку

Команда приобретает право на атаку, когда она контролирует мяч в зоне дальних бросков или получает право на штрафной бросок. Команда теряет право на атаку, когда команда-соперница приобретает право на атаку. Если команда забрасывает мяч, когда право на атаку имеет команда-соперница, происходит нарушение: мяч не засчитывается, право на владение мячом получает команда-соперница.

#### 4.6. Право на владение мячом

После того как одна команда совершила фол или нарушение или правильно забросила мяч с игры или последний штрафной бросок (за исключением случаев, когда это штрафной бросок, назначенный за неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол), команда-соперница получает право на владение мячом в зоне дальних бросков. После штрафных бросков, назначенных за неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол, независимо от того, удачен последний бросок или нет, та же команда, которая выполняла штрафные броски, получает право на владение мячом в зоне дальних бросков.

#### 4.7. "Чек"

Любой игрок команды, получившей право на владение мячом в результате фола или нарушения или в результате того, что команда-соперница забросила мяч, должен вывести его в зону дальних бросков и предоставить ближайшему игроку команды-соперницы для "чека" ("проверки"). При этом все игроки защищающейся команды должны находиться вне пределов зоны дальних бросков (внутри линии дальних бросков). Получив мяч обратно в зоне дальних бросков и установив над ним контроль (в этот момент - по установлении контроля - включаются игровые часы в начале игры и дополнительного периода, после тайм-аутов и остановок в игре, а также на последней минуте, когда отсчитывается "чистое" игровое время; в этот момент игроки

обороняющейся команды получают право выходить в зону дальних бросков), игрок нападения может совершать любые игровые действия, включая атаку корзины. В случае немедленного выбивания защитником мяча при "чеке" до установления нападающим контроля над мячом: время не запускается, "чек" выполняется заново.

#### 4.8. Ситуации спорного броска

Правило поочередного владения ("по стрелке") не действует. При возникновении ситуации спорного броска любой из игроков команды, которая последней контролировала мяч перед возникновением ситуации спорного броска, совершает бросок из зоны дальних бросков. Если бросок точен, эта команда получает право на владение мячом через процедуру "чека". Если бросок неточен, право на владение мячом получает команда-соперница.

#### 4.9. Начало дополнительного времени

Команда, которой предоставляется право на владение мячом в начале дополнительного периода, определяется так же, как команда, имеющая право на владение мячом в ситуации спорного броска.

#### 4.10. Замены

Замены разрешены обеим командам в любой момент, когда мяч мертвый. Просьбу о замене капитан команды высказывает судье.

#### 4.11. Тайм-ауты

Каждая команда имеет право на один 30-секундный тайм-аут в течение основного времени игры и один 30-секундный тайм-аут в течение дополнительного времени. Возможность для тайм-аута появляется тогда же, когда возможность для замены. Тайм-аут у судьи запрашивает капитан команды.

### **5. Нарушения и фолы**

#### 5.1. Правило 24 секунд

Правило 24 секунд не действует (только на турах региональных этапов чемпионата России, отборочных серий в чемпионат России и на финальном турнире чемпионата России: время на атаку ограничено 16 секундами, все прочие детали этого правила полностью соответствуют статье «24 секунды» официальных правил баскетбола);

#### 5.2. Штрафные броски

Любой некомпенсированный (в результате "особой ситуации") персональный фол, кроме фола, совершенного командой, контролирующей живой мяч на площадке или имеющей право на владение мячом ("фол в нападении"), а также любой некомпенсированный неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол наказывается предоставлением команде-сопернице штрафных бросков. Количество штрафных бросков определяется п. 5.3.

#### 5.3. Наказание за фол

Наказание за фол зависит от статуса фола:

- если фол совершен на игроке, выполнявшем дальний бросок, который оказался неточным, назначается 2 штрафных броска; за любой другой фол назначается 1 штрафной бросок (каждый из первых 3 фолов команды в данной игре, если этот фол не неспортивный, не технический, не дисквалифицирующий и совершен не на игроке в процессе броска, ведет к возобновлению игры командой-соперницей через процедуру "чека");
- если фол произошел вследствие персонального контакта, штрафные броски выполняет игрок, на котором совершен фол; в противном случае штрафные броски выполняет любой игрок команды-соперницы;
- если фол совершен на игроке, находящемся в процессе броска, и бросок удачен, попадание засчитывается и игроку предоставляется право на 1 штрафной бросок;
- если фол является неспортивным, техническим или дисквалифицирующим, после выполнения последнего штрафного броска команда, которая выполняла штрафные броски, получает право на владение мячом в зоне дальних бросков через процедуру "чека"; если фол не является неспортивным, техническим или дисквалифицирующим, после исполнения последнего штрафного броска игроки участвуют в борьбе за подбор.

#### 5.4. Игрок, выполняющий штрафной бросок

Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен расположить обе ноги в непосредственной близости от линии штрафного броска и так, чтобы эта линия находилась между ним и корзиной. После того как зафиксирован фол, ему отводится 5 секунд на выполнение первого штрафного броска (за эти 5 секунд остальные игроки должны занять правильные позиции для подбора) и 5 секунд на выполнение второго штрафного броска, если назначено 2 броска.

#### 5.5. Лимит персональных фолов отсутствует

Количество персональных фолов (не неспортивных, не технических и не дисквалифицирующих), которыми может быть наказан игрок, не потеряв права играть, не ограничено.

#### 5.6. Неспортивный фол

Фол классифицируется как неспортивный, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- преднамеренный фол совершен на игроке, который в момент фолла не контролировал мяч, но его команда контролировала мяч;
- контакт был чрезмерным ("жесткий фол").

#### 5.7. Дисквалификация игрока

Игрок, совершивший в одной игре 2 неспортивных фолла, 2 технических фолла или 1 дисквалифицирующий фол, дисквалифицируется до конца игры. В случае драки каждый игрок, принявший участие в драке, дисквалифицируется до конца игры плюс на срок, определенный совместным решением судей, обслуживающих игру, и главного судьи турнира.

#### 5.8. Дисквалификация команды

Команда, два игрока которой были дисквалифицированы в течение турнира,



дисквалифицируется до конца турнира.

### **Дополнение**

При появлении кровотечения у игрока судья обязан моментально прервать игру. Как можно скорее должна последовать замена. Однако если по обнаружении кровотечения одна из команд берет 30-секундный тайм-аут и за время тайм-аута кровотечение остановлено, игрок может продолжить игру.

### **РЕЗЮМЕ:**

- Площадка – половина обычной баскетбольной площадки с одной корзиной.
- В команде 3 игрока и 1 запасной.
- Игра идет 8 минут или до 16 очков или до разницы +5 очков.
- За дальний бросок начисляется 2 очка, за остальные – по одному.
- Чтобы получить право на атаку после атаки соперников или перехвата, команда должна вывести мяч за линию дальних бросков.
- Если команда забросила мяч, соперники продолжают игру из-за линии дальних бросков.
- Время на атаку не ограничено (кроме туров чемпионата России).
- Правило поочередного владения не действует. Ситуация спорного броска разрешается дальним броском: попал – не попал.
- Игрок может получить любое количество персональных фолов (не неспортивных, не технических и не дисквалифицирующих!), не будучи удаленным.
- Любой фол начиная, кроме фолов в нападении, в том числе фол на небросающем игроке, наказывается штрафными бросками. На турнире применяется лимит 3 непробивных фолов).
- Штрафные броски (кроме назначенных за технические, неспортивные и дисквалифицирующие фолы) – с борьбой за подбор.