



STREETBASKET
ALLIANCE

ПРАВИЛА 3x3 СБА

2011

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

Ст. 1. Корт

Игра проходит на половине баскетбольной площадки. Корт представляет собой соответствующую часть площадки для классического баскетбола с линией штрафных бросков (5.80 м), дугой (6.75 м) и местами для подбора.

Ст. 2. Команды

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

Ст. 3. Судьи

Игру обслуживают как минимум один (1) судья (рекомендуются двое (2) судей) и один (1) секундометрист/секретарь, если время чистое.

Игру обслуживает как минимум один (1) судья, если время «грязное».

Ст. 4. Начало игры

4.1. Обе команды разминаются одновременно перед игрой.

4.2. Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру.

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 восемь (8) или десять (10) минут (по решению организатора турнира) чистого или «грязного» времени (также по решению организатора турнира).

Определение чистого времени: часы останавливаются на время, пока мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч заброшен с игры. Часы запускаются, когда обмен мяча («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

Определение «грязного» времени: часы идут без остановки, кроме тайм-аутов и последней одной (1) минуты, когда они останавливаются на время, пока мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен с игры), и запускаются, когда обмен мячом («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

6.2. Однако команда, достигшая счета досрочной победы, побеждает, если это случается до окончания основного времени или в овертайме.

Счет досрочной победы равен двадцати одному (21) очку или больше, если время чистое.

Счет досрочной победы равен пятнадцати (15) очкам или больше, если время «грязное».

6.3. Если по окончании основного времени счет равный, играется овертайм. Соперники команды, начинавшей игру, начинают овертайм. Перерыв перед овертаймом длится 30 секунд. Команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает.

6.4. Команда проигрывает «лишением права» (0:5), 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 в игре, не наказываемых штрафными бросками, равен четырем (4).
- 7.2. Лимит персональных фолов отсутствует.
- 7.3. Фолы на игроке в процессе броска изнутри дуги наказываются одним (1) штрафным броском.
- 7.4. Фолы на игроке в процессе броска из-за дуги наказываются двумя (2) штрафными бросками.
- 7.5. Фолы на игроке в процессе броска в случае, если мяч забит, наказываются одним (1) дополнительным штрафным броском.
- 7.6. небросковые фолы команды, исчерпавшей лимит командных фолов, наказываются одним (1) штрафным броском.

Ст. 8. Шестнадцать секунд

- 8.1. Команда должна выполнить атаку корзины за шестнадцать (16) секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающих (после обмена мячом с защитником («чека») или под кольцом после попадания соперников).
- 8.2. Если корт не оборудован счетчиком, секундометристом или судья поднимает руку и отсчитывает последние пять (5) секунд атаки.

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.
Отбрасывание мяча забившей командой после попадания с игры или результативного последнего штрафного броска расценивается как задержка игры и наказывается техническим фолом.
- 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 брошен), начинается обменом мячом между защитником и нападающим («чеком») за дугой в напротив корзины.
- 9.5. Считается, что мяч «за дугой», когда обе ноги нападающего, владеющего мячом, находятся за дугой.
- 9.6. В ситуациях спорного мяча мяч передается защищающейся команде.
- 9.7. Броски сверху не разрешены, если не используются кольца с амортизаторами.

Ст. 10. Замена

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

Ст. 11. Тайм-ауты

Каждая команда имеет право на один (1) 30-секундный тайм-аут. Игрок может требовать тайм-аут в ситуациях, когда мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч брошен его командой.