



FIBA
We Are Basketball

Офіційні Правила Баскетболу 3х3 2023

**Баскетбол 3х3
Правила та обладнання**

**Затверджені
Центральним Бюро ФІБА
01 грудня 2023 р.**

Діють з 01 грудня 2023 р.



Український текст Офіційних Правил баскетболу 3x3 2023 підготували:

Ксенія Монзуль, суддя ФІБА 3x3,
член технічної комісії ФБУ
з питань баскетболу 3x3 —
український переклад

Сергій Тисленко, суддя ФІБА,
регіональний інструктор ФБУ —
український переклад

Володимир Драбіковський,
комісар ФІБА, генеральний
секретар ФБУ, голова Технічної
комісії ФБУ

Денис Поворознюк, суддя ФІБА,
національний інструктор ФБУ,
заступник голови Технічної
комісії ФБУ

Ксенія Монзуль —
комп'ютерне верстання

Перекладено за виданням:

Офіційний сайт ФІБА

<https://fiba3x3.com/docs/fiba-3x3-basketball-rules-full-version.pdf>

**Український текст Офіційних Правил баскетболу 3x3 2023
затверджений Президією Федерації баскетболу України**

Редакційну роботу завершено 29.09.2024 р.

**Офіційні Правила баскетболу 3x3 2023
Набирають чинності з 01 грудня 2023 р.**



ЗМІСТ

ГРА.....	4
ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ.....	5
КОМАНДИ.....	11
ЗАСАДИ ГРИ.....	14
ПОРУШЕННЯ.....	22
ФОЛИ.....	30
СУДДІ.....	48
ЖЕСТИ СУДДІВ.....	55
ПРОТОКОЛ.....	67
ПРОЦЕДУРА ПРОТЕСТУ.....	71
КЛАСИФІКАЦІЯ КОМАНД.....	72
АДАПТАЦІЯ ДЛЯ КАТЕГОРІЇ U-12.....	73

Усі формули в тексті Офіційних Правил баскетболу 3x3, що наведені у чоловічому роді (гравець, суддя і т.д.), дійсні також і для осіб жіночої статі. Слід розуміти, що це зроблено виключно для зручності викладення.

Нумерація статей відповідає Офіційним Правилам баскетболу 5x5. Якщо стаття не застосовується, вона позначена не застосованою, замість зміни нумерації. Це зроблено для зручності порівняння та тотожності тексту.



БАСКЕТБОЛ 3Х3 — ГРА

Ст. 1 Визначення

1.1 Гра в баскетбол 3х3

У баскетбол 3х3 грають в 1 кошик 2 команди, в кожній з яких по 3 гравців і найбільше 1 запасний. Мета кожної з команд — закинути м'яч у кошик суперників та перешкодити іншій команді закинути його у власний кошик.

Гру контролюють 2 судді, судді за столом і спортивний делегат туру, якщо він присутній.

1.2 Переможець гри

Переможцем гри стає команда, яка першою набрала 21 чи більше очок, якщо це відбулося перед кінцем основного часу гри. Це правило «раптова смерть» застосовують тільки для основного часу гри (а не для можливого овертайму).

Якщо на кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають овертайм. Команда, яка в овертаймі першою набере 2 очка, стає переможцем гри.



ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ

Ст. 2 Ігровий майданчик

2.1 Ігровий майданчик

Стандартний ігровий майданчик для гри 3x3 має бути твердою пласкою поверхнею без будь-яких перешкод (Рис. 1) і мати розміри: 15 м у ширину та 11 м у довжину, що вимірюють від внутрішніх країв обмежувальних ліній (Рис. 1). Майданчик повинен мати розмітку звичайного ігрового майданчика, включно з лінією штрафних кидків (5,80 м), лінією дальніх (двоочкових) кидків (6,75 м) і півкруглою зоною без фолу зіткнення під кошиком.

Ігровий простір розмічають трьома кольорами: обмежена зона та зона 2-очкових кидків в один колір, решта ігрового простору в інший колір, простір за межами обмежувальних ліній у чорний колір. Кольори, рекомендовані ФІБА, показані на Рис.1.

Змагання масового рівня з баскетболу 3x3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов; проте, майданчик для Офіційних змагань ФІБА 3x3 має повністю відповідати наведеним вище умовам включно з конструкціями щита, причому годинник кидка вмонтовано в оббивку конструкції щита.

2.2 Лінії

Усі лінії повинні бути одного кольору, нанесені фарбою білого або іншого контрастного кольору, мати ширину 5 см та бути такими, що їх чітко видно.

2.2.1 Обмежувальна лінія / Обмежувальна зона

Ігровий майданчик повинен бути відокремлений обмежувальною лінією, що складається з лицьової (за кошиком), задньої (навпроти кошика) та бічних ліній. Ці лінії не є частиною ігрового майданчика.

Повинна бути додаткова обмежувальна зона шириною 1 м уздовж задньої лінії, 1,5 м уздовж бічних ліній (за винятком випадків, коли бракує простору — шириною мінімум 1 м), 2 м уздовж лицьової лінії.

Секретарський стіл і стільці розташовують за задньою лінією зліва (якщо стати обличчям до кошика).

У виняткових випадках (коли бракує простору) та у змаганнях Світового туру секретарський стіл може зрізати кут на задній лінії (Рис. 5).

Збоку від секретарського стола розташовують 2 стільці (по одному для кожної команди) для запасних (Рис. 4).

2.2.2 Лінія штрафних кидків, обмежена зона та місця для гравців для боротьби за підбір при виконанні штрафного кидка

Лінію штрафних кидків наносять паралельно лицьовій і задній лінії. Її віддалений край розташований на відстані 5,80 м від внутрішнього краю лицьової лінії, довжина її повинна бути 3,60 м. Середина лінії штрафних кидків повинна бути на уявній лінії, що з'єднує середини лицьової і обмежувальної лінії.

Обмеженою зоною є виділений на ігровому майданчику прямокутний простір, відокремлений лицьовою лінією, продовженою лінією штрафних кидків і лініями, що починаються від лицьової лінії. Її зовнішній край розташований на відстані 2,45 м від середини лицьової лінії та закінчується на зовнішніх краях продовженої лінії штрафних кидків. Ці лінії, за винятком лицьової, є частиною обмеженої зони. Місця для боротьби за підбір при штрафному кидку уздовж обмеженої зони, що призначені для гравців під час штрафних кидків, розмічають, як показано на Рис. 2.

2.2.3 Зона 2-очкових кидків з гри

Зоною 2-очкових кидків з гри (Рис. 1 і Рис. 3) є весь простір ігрового майданчика за винятком простору всередині півкола, що містить у собі й обмежений:

- 2 паралельними лініями, що починаються на лицьовій лінії та перпендикулярні до неї, зовнішній край яких розташований на відстані 0,90 м від внутрішнього краю бічних ліній.
- Півколом з радіусом 6,75 м, вимірним до зовнішнього краю лінії від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця суперників. Відстань цієї точки від центра лицьової лінії, виміряна від її внутрішнього краю, складає 1,575 м. Півколо з'єднане з паралельними лініями.

2-очкова лінія (півколо) не є частиною зони 2-очкових кидків.

2.2.4 Півкругла зона без фолу зіткнення

На ігровому майданчику розмічають півкруглу зону без фолу зіткнення, обмежену:

- Півколом з радіусом 1,25 м, вимірним від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, до внутрішнього краю півкола. Півколо з'єднане з:
- 2 паралельними лініями, перпендикулярними до лицьової лінії, внутрішній край яких розташований на відстані 1,25 м від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, довжиною 0,375 м. Ці лінії закінчуються на відстані 1,20 м від внутрішнього краю лицьової лінії.

Півкругла зони без фолу зіткнення замкнена уявними лініями, що з'єднують кінці паралельних ліній безпосередньо під передньою площиною щита.

Півкругла лінія, що обмежує зону без фолу зіткнення, є частиною цієї зони.

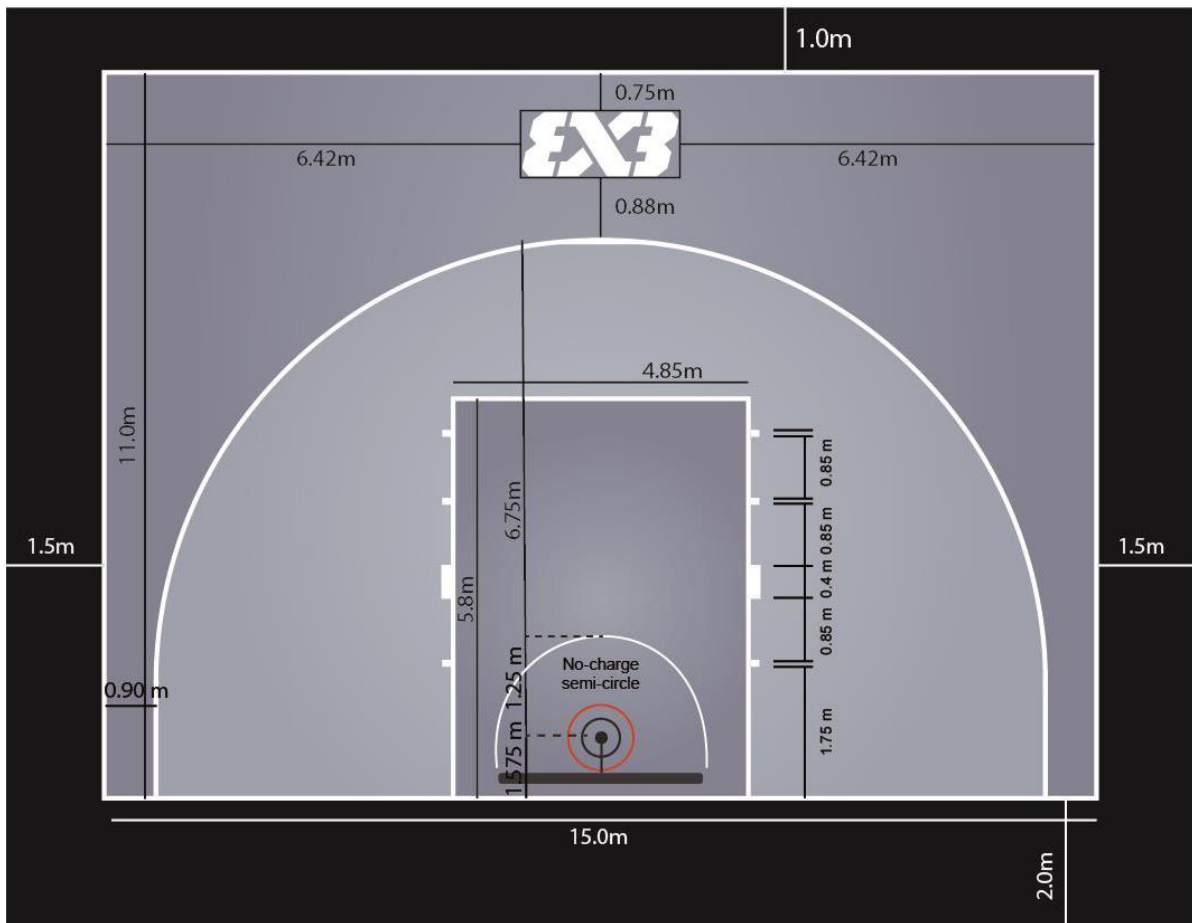


Рисунок 1 Ігровий майданчик

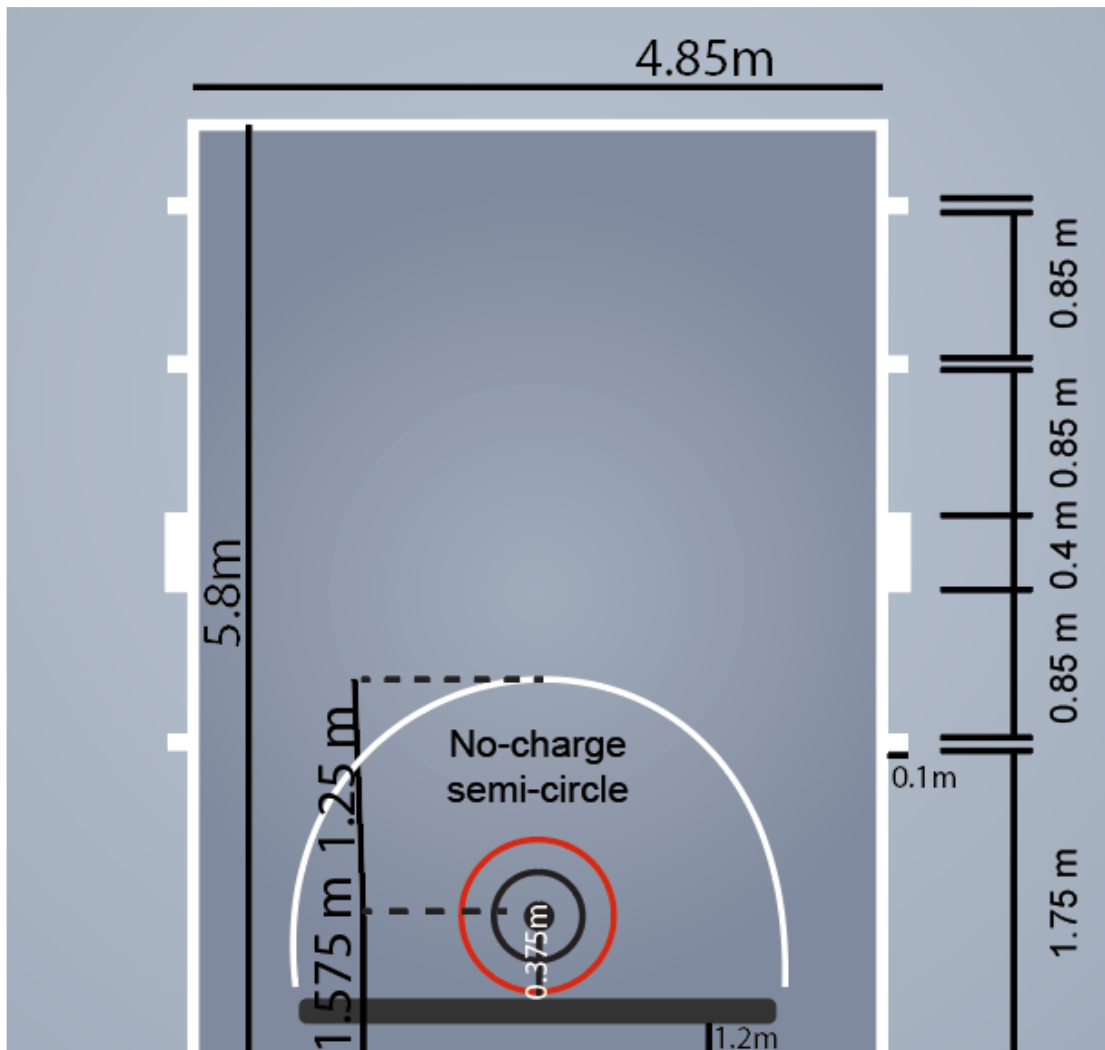


Рисунок 2 Обмежена зона

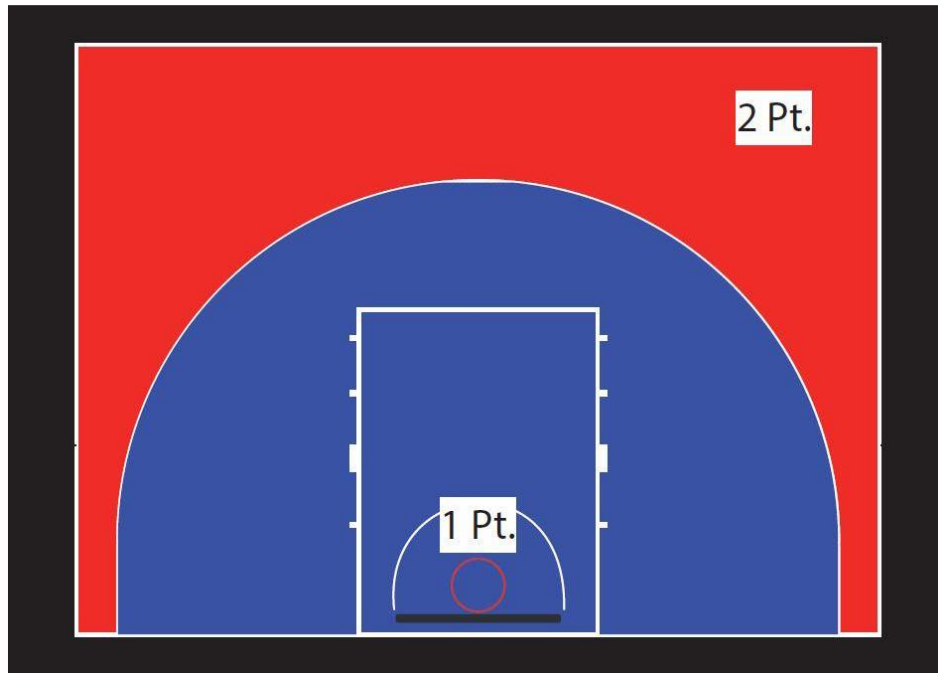


Рисунок 3 Зони 1-/2-очкових кидків

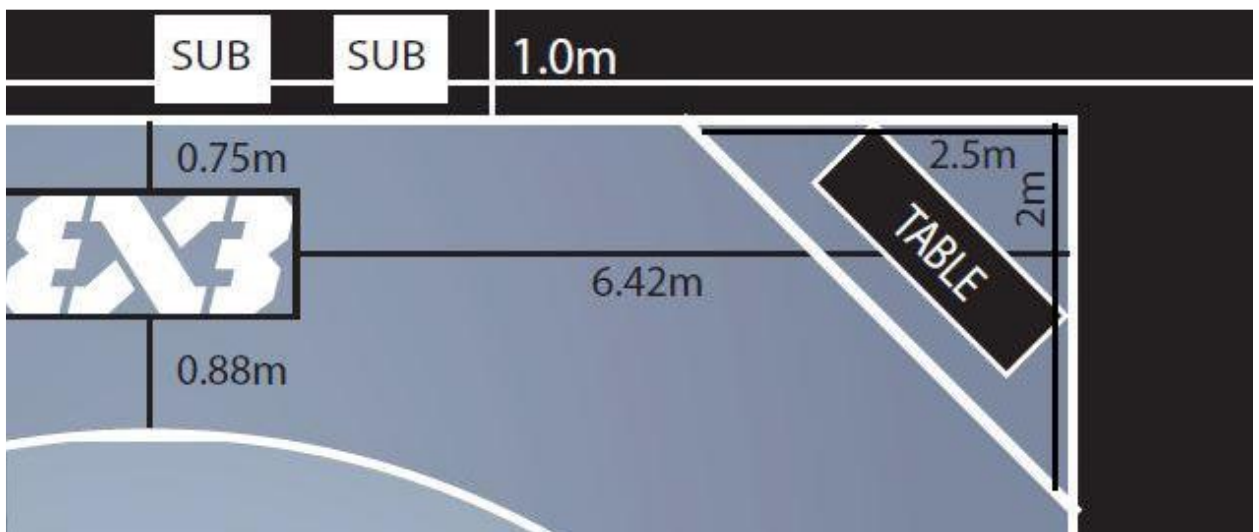


Рисунок 4 Секретарський стіл і стільці для запасних

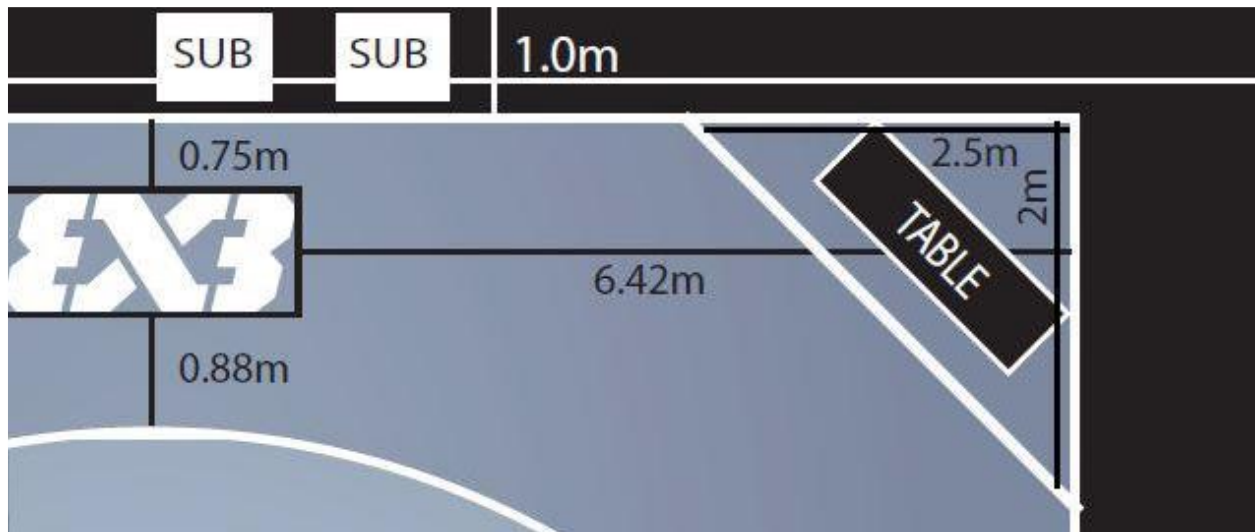


Рисунок 5 Секретарський стіл і стільці для запасних — коли простір обмежений і для Світового туру

Ст. 3 Обладнання

Необхідно мати таке обладнання:

- Конструкції щитів, які складаються з:
 - Щитів
 - Кошиків, що мають у своєму складі кільця (з амортизаторами) та сітки
 - Опор, що підтримують щити, включно з оббивкою
- Баскетбольні м'ячі 3x3
- Ігровий годинник
- Табло рахунку
- Годинник кидка
- 2 автономних, гучних звукових сигнали, що чітко відрізняються, які призначені для
 - оператора годинника кидка
 - секретаря / секундометриста
- Протокол гри
- Ігровий настил
- Ігровий майданчик
- Достатнє освітлення

Детальніший опис баскетбольного обладнання див. у додатку Баскетбольне обладнання 3x3.



КОМАНДИ

Ст. 4 Команди

4.1 Визначення

4.1.1 Члена команди допущено до гри, якщо він отримав дозвіл грати за команду відповідно до регламенту організації, що проводить змагання (включно з правилами, що пов'язані з обмеженням віку).

4.1.2 Член команди має право грати, якщо його прізвище внесене у протокол перед початком гри, поки його не буде дискваліфіковано.

4.1.3 Протягом ігрового часу член команди є:

- Гравцем, якщо він перебуває на ігровому майданчику й має право грати.
- Запасним, якщо він не перебуває на ігровому майданчику, але має право грати.

4.1.4 Протягом перерви у грі всіх членів команди, які мають право грати, вважають гравцями.

4.2 Правило

4.2.1 Кожна команда складається з не більше ніж 4 членів команди, які мають право грати (3 гравці на майданчику та 1 запасний).

Тренер не може бути присутнім на майданчику, та/або на місцях для запасних; та/або не допускається віддалений вплив тренера на гру з трибун.

4.2.2 Запасний стає гравцем, коли його партнер виходить з ігрового майданчика.

4.3 Ігрова форма

4.3.1 Ігрова форма всіх членів команди складається з:

- Майок одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, такого ж, як шорти.
- Шортів одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, такого ж, як майки.
- Шкарпеток одного переважного кольору для всіх членів команди. Шкарпетки повинні бути видні.

4.3.2 Кожен член команди повинен мати на майці (футболці) спереду і ззаду номер, виконаний звичайним шрифтом, суцільного кольору, який контрастує з кольором майки (футболки).

Номери мають бути такими, що їх чітко видно та:

- Номер на спині має висоту не менше 15 см.
- Номер на грудях має висоту не менше 5 см.
- Ширина ліній номерів має бути не менше 2 см.

(Примітка: що стосується номерів на майках у змаганнях національних збірних команд, положення Регламенту ФІБА, том 2, мають перевагу).

- Команди можуть використовувати тільки номери 0 і 00 та від 1 до 99.
- Гравці однієї команди не повинні мати однакових номерів.
- Будь-які рекламні написи або логотипи повинні бути нанесені на відстані принаймні у 5 см від номерів.

4.3.3 Команди повинні мати щонайменше 2 комплекти майок та:

- Команда, що зазначена у розкладі першою, має бути одягнена у світлі (бажано білі) майки.
- Команда, що зазначена у розкладі другою, має бути одягнена у темні майки.
- Проте, якщо обидві команди згодні, вони можуть обмінятися кольорами майок.

4.4 Інше спорядження

4.4.1 Усе спорядження, яке використовують гравці, має бути призначеним для баскетболу. Будь-яке спорядження, розраховане для збільшення зросту гравців чи підвищення здатності стрибати, або таке, що будь-яким іншим чином надає незаслужену перевагу, не дозволене.

4.4.2 Гравці не повинні носити спорядження (предметів), що можуть призвести до травм інших гравців.

- Не дозволено такого:

— Захисного покриття пальців, кистей, зап'ясть, ліктів і передпліч, шоломів, гіпсових пов'язок, обов'язок, зроблених зі шкіри, пластику, гнучкого (м'якого) пластику, металу чи іншої твердої речовини, навіть якщо вони покриті м'яким матеріалом.

— Предметів, що можуть порізати чи подряпати (нігті мають бути коротко підстрижені).

— Аксесуарів для волосся та прикрас.

- Дозволено таке:

— Захисне спорядження плеча, стегна чи гомілки, що належним чином закрито м'яким матеріалом.

— Компресійні рукави або панчохи.

— Головна пов'язка. Вона не може закривати ніякої частини обличчя повністю або частково (очей, носа, губ і т.д.) і не може становити небезпеки для гравця, який її носить, та/або для інших гравців. Головна пов'язка не може мати елементів, що її застібують/відстібують навкруги обличчя та/або шиї та не може мати частин, що виступають над її поверхнею.

— Наколінники, якщо вони належним чином закриті.

— Захисний пристрій для ушкодженого носа, навіть якщо пристрій виготовлений із твердої речовини.

— Окуляри, якщо вони не створюють небезпеки для інших гравців.

— Пов'язки для зап'ястя (напульсники) та подібні головні пов'язки шириною найбільше 10 см, з текстильного матеріалу.

— Пов'язки для рук, плечей, ніг і т.д.

— Захисні пристосування для гомілки.

У всіх гравців команди бандажі-фіксатори для рук і ніг (компресійні рукави або панчохи), головні пов'язки, пов'язки для зап'ястя (напульсники), обов'язки повинні бути темного кольору, за винятком змагань національних команд, у яких у всіх гравців команди додаткове спорядження має бути одного суцільного кольору (темного, білого або переважного кольору, що відповідає кольору форми).



4.4.3 Протягом гри гравець може носити взуття будь-якої комбінації кольорів, проте кросівки — лівий та правий — мають відповідати один одному за кольором. Вогні, що мерехтять, матеріали, які відбивають світло, чи інші прикраси не дозволені.

4.4.4 Протягом гри гравець не може демонструвати жодних комерційних, рекламних чи добродійних найменувань, марок, логотипів чи інших ідентифікаторів включно, та не обмежуючись: на тілі, на зачісці чи будь-яким іншим чином.

Ст. 5 Гравці: травми

5.1 У випадку травми гравця (-ів) судді можуть зупинити гру.

5.2 Якщо м'яч живий у той момент, коли стається травма, суддя не повинен давати свистка, поки команда, що контролює м'яч, не зробить кидка з гри, не втратить контролю над м'ячем, не виведе м'яч з гри, чи м'яч не стане мертвим. Якщо необхідно захистити травмованого гравця, судді можуть зупинити гру негайно.

5.3 Якщо травмований гравець не може грати далі негайно (протягом приблизно 15 секунд), або якщо йому надають медичну допомогу, його слід замінити.

5.4 Запасні можуть вийти на ігровий майданчик тільки з дозволу судді, щоб надати допомогу травмованому гравцеві, перш ніж його буде замінено.

5.5 Лікар може вийти на ігровий майданчик без дозволу судді, якщо, на думку лікаря, травмований гравець потребує негайної медичної допомоги.

5.6 Під час гри будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, має бути замінений. Він може повернутися на ігровий майданчик тільки після того, як кровотечу буде зупинено, а місце ушкодження або відкриту рану цілком та надійно закрито.

5.7 Якщо травмований гравець, або будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, відновлюється протягом тайм ауту, що його взяла будь-яка з команд, цей гравець може грати далі.

Ст. 6 не застосована

Ст. 7 не застосована



ЗАСАДИ ГРИ

Ст. 8 Ігровий час, нічийний рахунок та овертайм

8.1 Ігровий час (в офіційних змаганнях і в тих, де це рекомендовано) складається з 1 періоду тривалістю 10 хвилин. Ігровий годинник зупиняють під час ситуацій мертвого м'яча та під час штрафних кидків.

8.2 Тривалість перерви між основним часом гри та овертаймом становить 1 хвилину.

8.3 Перерва у грі починається:

- Коли починається представлення гравців (якщо відбувається), але не пізніше, як гравці вийдуть на ігровий майданчик.
- Коли лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри, якщо буде зіграно овертайм.

8.4 Перерва у грі закінчується:

- На початку основного часу гри або овертайму, коли м'яч опиняється в руках гравця команди нападу після того як закінчився обмін м'ячем.

8.5 Якщо на кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають овертайм. Команда, яка в овертаймі першою набере 2 очка, стає переможцем гри.

8.6 Якщо фол відбувається під час або безпосередньо перед тим, як лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри, будь-який можливий штрафний кидок (-ки) виконують після кінця основного часу гри.

Якщо необхідно зіграти овертайм як результат цього штрафного кидка (-ів), то всі фоли, які вчинено після кінця основного часу гри, вважають такими, що сталися під час перерви у грі, та штрафні кидки виконують перед початком овертайму.

8.7 Якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу та виграшний ліміт очок («раптова смерть») визначають організатори змагань на власний розсуд. ФІБА рекомендує встановлювати виграшний ліміт очок відповідно до тривалості ігрового часу (10 хвилин / 10 очок; 15 хвилин / 15 очок; 21 хвилина / 21 очко).

Ст. 9 Початок і кінець гри

9.1 Обидві команди перед початком гри розминаються одночасно.

9.2 Команду, яка отримує перше володіння м'ячем, визначають жеребом (підкиданням монети). Команда, яка виграла жеребкування, може обирати — володіти м'ячем на початку гри чи на початку можливого овертайму.

9.3 Гри не можна розпочинати, якщо в одній з команд на ігровому майданчику нема 3 гравців, які готові грати. Цю статтю застосовують лише для офіційних змагань ФІБА 3x3.

9.4 Основний час гри або овертайм починається, коли м'яч опиняється в руках гравця команди нападу після того як закінчився обмін м'ячем.

9.5 Основний час гри закінчується, коли лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри, або команда набирає 21 або 22 очка в основний час гри («раптова смерть»), залежно від того, що відбудеться першим.

9.6 Овертайм закінчується, як тільки одна з команд набирає 2 чи більше очка в овертаймі.

Ст. 10 Статус м'яча

10.1 М'яч може бути живим або мертвим.

10.2 М'яч стає **живим**, коли:

- Під час обміну м'ячем м'яч опиняється у розпорядженні гравця нападу після того, як обмін м'ячем завершено; після обміну м'ячем м'яч залишається живим, поки суддя не дасть свисток або не пролунає сигнал ігрового годинника або годинника кидка.
- Після кожного закинутого м'яча з гри або з останнього штрафного кидка.
- Під час штрафного кидка м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує штрафний кидок.

10.3 М'яч стає **мертвим**, коли:

- Суддя дає свисток тоді, коли м'яч живий.
- Очевидно, що м'яч не увійде в кошик при штрафному кидку, за яким слідує:
 - Інший (-ші) штрафний (-ні) кидок (-ки).
 - Подальше покарання (штрафний (-ні) кидок (-ки) та/або володіння м'ячем).
- Лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри, «раптову смерть» або про закінчення овертайму.
- Лунає сигнал годинника кидка, коли команда контролює м'яч.
- М'яча, що вже перебуває в польоті під час кидка з гри, торкається гравець будь-якої команди, після того, як:
 - Суддя дав свисток.
 - Пролунав сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри.
 - Пролунав сигнал годинника кидка.

10.4 М'яч не стає мертвим, і кидок з гри, якщо він влучний, зараховують, коли:

- М'яч перебуває в польоті під час кидка з гри, та:
 - Суддя дає свисток.
 - Лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри.
 - Лунає сигнал годинника кидка.
- М'яч перебуває в польоті під час штрафного кидка й суддя дає свисток при будь-якому недодержанні правил, крім порушення правил гравцем, який виконує штрафний кидок.
- М'яч контролює гравець, який перебуває в процесі кидка з гри та завершує свій кидок безперервним рухом, що почався до того, як зафіксовано фол будь-якого гравця суперників або запасного.

Цього правила не застосовують і влучення не зараховують, якщо:

- Після того, як суддя дав свисток, зроблено зовсім новий рух для кидка.
- Протягом безперервного руху гравця у процесі кидка лунає сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри або лунає сигнал годинника кидка.

Ст. 11 Місце, де перебуває гравець і суддя

11.1 Місце, де перебуває гравець, визначають за тим місцем, де він торкається підлоги.

Коли він перебуває в повітрі, він зберігає той самий статус, який він мав, коли востаннє торкався підлоги, включно з обмежувальною лінією, лінією 2-очкових кидків, лінією штрафних кидків, лініями, що визначають обмежену зону, та лініями, що визначають півкруглу зону без фолу зіткнення.

11.2 Місце, де перебуває суддя, визначають таким самим чином, що й місце, де перебуває гравець. Коли м'яч торкається судді, це означає те ж саме, якби м'яч торкнувся підлоги в місці, де перебуває суддя.

Ст. 12 Ситуація спірного кидка

12.1 Спірний м'яч відбувається, коли один чи більше гравців команд-суперників тримають м'яч однією чи обома руками так міцно, що жоден гравець не може встановити контролю над м'ячем без надмірно грубих дій.

12.2 Ситуація спірного кидка

Ситуація спірного кидка відбувається, коли:

- Фіксують спірний м'яч.
- М'яч виходить за межі ігрового майданчика, й судді вагаються або приймають різні рішення стосовно того, хто з суперників останнім торкнувся м'яча.
- Відбувається обопільне порушення при штрафному кидку протягом невеликого останнього або єдиного штрафного кидка.
- Живий м'яч застрягає між кільцем і щитом, за винятком:
 - Між штрафними кидками,
 - Після останнього штрафного кидка, за яким виконують обмін м'ячем.
- М'яч стає мертвим у той момент, коли жодна з команд не контролює м'яч, або не має права на володіння м'ячем.
- Після скасування рівних покарань проти обох команд, якщо нема інших покарань за фол, які належить виконати, й жодна з команд не контролювала м'яч або не мала права на володіння м'ячем перед першим фолом або порушенням.

У разі ситуації спірного кидка гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою. Годинник кидка скидають на 12 секунд.



Ст. 13 Як грають м'ячем

13.1 Визначення

Під час гри м'ячем грають тільки руками, та його можна передавати, кидати, відбивати, котити, або вести у будь-якому напрямку за умови, якщо додержуються обмежень, визначених цими правилами.

13.2 Правило

Гравець не може бігти з м'ячем, навмисно бити по ньому або блокувати будь-якою частиною ноги чи бити по ньому кулаком.

Проте, випадкове торкання м'яча ногою чи випадкове торкання м'ячем будь-якої частини ноги не є порушенням.

Недодержання умов Ст. 13.2 є порушенням.

Ст. 14 Контроль над м'ячем

14.1 Визначення

14.1.1 Командний контроль **починається**, коли гравець цієї команди контролює живий м'яч, тобто він тримає або веде його, або живий м'яч опиняється у його розпорядженні.

14.1.2 Командний контроль **триває**, коли:

- Гравець цієї команди контролює живий м'яч.
- Гравці однієї команди передають м'яч один одному.

14.1.3 Командний контроль **закінчується**, коли:

- Суперник встановлює контроль над м'ячем.
- М'яч стає мертвим.
- М'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри або штрафний кидок.

Ст. 15 Гравець у процесі кидка

15.1 Визначення

15.1.1 Кидок з гри або штрафний кидок відбувається, коли м'яч, що його тримає у руці (-ках) гравець, він потім посилає повітрям у напрямку кошика суперників.

Добивання з гри відбувається, коли м'яч однією або двома руками спрямовують у кошик суперників.

Кидок згори з гри відбувається, коли м'яч однією або двома руками з силою спрямовують згори вниз у кошик суперників.

Добивання та кидок згори також вважаються кидками з гри.

15.1.2 **Процес кидка:**

- **Починається**, коли гравець починає безперервний рух в напрямку кошика, який зазвичай передуює випуску м'яча та, на думку судді, гравець розпочав спробу закинути м'яч, добити або забити згори.

- **Закінчується**, коли м'яч залишив руку (-и) гравця та, у разі, якщо гравець, який виконує кидок, перебуває в повітрі, коли обидві його ноги приземляються на підлогу.

У процесі кидка можливо, що суперник тримає руку (-и) гравця, який намагається виконати кидок, таким чином, що не дає йому можливості кинути. Проте, навіть у такому разі гравця вважають таким, що виконує спробу кидка. У цьому разі не має значення, чи залишив м'яч руку (-и) гравця, чи ні.

Немає ніякого зв'язку між кількістю кроків, які зробив гравець без порушення правил, та процесом кидка.

15.1.3 Процес кидка у безперервному русі під час ведення до кошика або під час інших кидків у русі:

- **Починається**, коли м'яч перебуває у руці (-ках) гравця після закінчення ведення або після того, як гравець ловить м'яч, перебуваючи у повітрі, та гравець, на думку судді, починає рух для кидка, перед тим як випустити м'яч із рук у спробі кидка з гри.
- може включати рух рук (-и) та/або тіла гравця під час його спроби кинути з гри/
- **Закінчується**, коли м'яч залишив руку (-и) гравця, або якщо зроблено зовсім нову спробу кидка, та, у разі, якщо гравець, який виконує кидок, перебуває в повітрі, обидві його ноги приземляються на підлогу.

Ст. 16 Закинутий м'яч: коли він закинутий і його ціна

16.1 Визначення

16.1.1 М'яч закинутий, коли живий м'яч входить у кошик згори й залишається в ньому або повністю проходить крізь нього.

16.1.2 М'яч вважають таким, що перебуває всередині кошика, навіть тоді, коли мала його частина перебуває всередині кошика та нижче рівня кільця.

16.2 Правило

16.2.1 М'яч зараховують команді, що атакує кошик суперників, у який увійшов м'яч, таким чином:

- Якщо м'яч випущено зі штрафного кидка, зараховують 1 очко.
- Якщо м'яч випущено зсередини дуги (із зони 1-очкових кидків з гри), зараховують 1 очко.
- Якщо м'яч випущено з-за меж дуги (із зони 2-очкових кидків з гри), зараховують 2 очка.

16.2.2 Якщо захисник під час підбирання у захисті відбиває м'яч у кошик і не має при цьому контролю над м'ячем, або відбиває передачу, або вибиває м'яч у суперника на веденні безпосередньо у кошик, м'яч зараховують, і його записують на рахунок останнього гравця нападу, який контролював м'яч.

Якщо це відбивання або вибивання відбулося:

- в зоні 1-очкових кидків, зараховують 1 очко.
- в зоні 2-очкових кидків, зараховують 2 очка.



16.2.3 Якщо гравець випадково закидає м'яч з гри у свій власний кошик, м'яч зараховують і його записують гравцеві команди суперників, який останнім контролював м'яч.

16.2.4 Якщо гравець команди захисту навмисно закидає м'яч з гри у свій власний кошик, це є порушенням, і влучення не зараховують. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка останньою перебувала у нападі.

16.2.5 У всіх ситуаціях, коли команда захисту встановлює контроль і закидає м'яч, але не вивела м'яч за лінію 2-очкових кидків, кидок не зараховують, оскільки команда не вивела м'яч за лінію 2-очкових кидків до спроби кидка, включно з контрольованим вибиванням. Ці ситуації охоплюють також контрольоване вибивання м'яча.

16.2.6 Якщо гравець змушує м'яч пройти повністю крізь кошик знизу, це порушення.

16.2.7 Ігровий годинник або годинник кидка має показувати 0:00.3 (3 десятих секунди) чи більше для того, щоб гравець іще міг володіти м'ячем після обміну м'ячем або підбору після останнього штрафного кидка, та здійснити спробу кидка з гри. Якщо ігровий годинник показує 0:00.2 або 0:00.1, єдиний спосіб здійснити кидок з гри, який буде зарахований — торкнутися або одним рухом спрямувати м'яч згори у кошик, за умови того, що рука (-ки) гравця більше не торкаються м'яча.

Ст. 17 Обмін м'ячем (Чек)

17.1 Визначення

17.1.1 Володіння м'ячем, надане одній з команд після будь-якої ситуації мертвого м'яча, починається / поновлюється обміном м'ячем між гравцями захисту і нападу за лінією 2-очкових кидків біля верхньої точки дуги.

17.2 Процедура

17.2.1 Нападник, який бере участь в обміні м'ячем, повинен бути за лінією 2-очкових кидків (жодна з його ніг не має бути всередині чи на лінії дуги) біля верхньої точки дуги (обличчям до щита).

17.2.2 Захисник, який перебуває обличчям до нападника, має передати м'яч з рук у руки або направити його суперникові з відскоком звичайною баскетбольною передачею, яка дає можливість нападнику встановити контроль над м'ячем.

17.2.3 Між нападником і захисником, які беруть участь в обміні м'ячем, повинна бути нормальна відстань (приблизно 1 м). В офіційних змаганнях ФІБА світового рівня, щоб визначити відстань між гравцями, використовують логотип 3x3 (кожен з гравців розташовується на одній стороні логотипа, не торкаючись логотипа).

17.2.4 Під час гри, якщо захисник і нападник перебувають у правильній позиції, процедура обміну м'ячем не потребує ніяких дій від суддів. Якщо гравці не перебувають у правильній позиції (або виконують обмін м'ячем неправильно), суддя передає м'яч безпосередньо захисникові, щоб забезпечити правильне виконання обміну м'ячем.

17.2.5 На початку основного часу гри або овертайму обмін м'ячем виконує суддя.



Ст. 18 Тайм-аут

18.1 Визначення

Тайм-аут — це переривання гри на прохання гравця або запасного. З цим проханням звертаються до суддів.

18.2 Правило

18.2.1 Кожній команді може бути надано 1 тайм-аут.

18.2.2 На додаток до командних тайм-аутів, при проведенні офіційних змагань ФІБА 3x3, або якщо так вирішили організатори, 2 додаткові ТВ тайм-аути можуть бути надані, як тільки м'яч перший раз стане мертвим після того, як ігровий годинник покаже відповідно 6:59 і 3:59 у всіх іграх.

18.2.3 Кожний тайм-аут триває 30 секунд.

18.2.4 Обидві команди можуть попросити тайм-аут, коли є можливість надання тайм-ауту.

18.2.5 Можливість надання тайм-ауту з'являється, коли м'яч стає мертвим перед обміном м'ячем або штрафним кидком.

18.2.6 Тайм-аут не може бути наданий, коли м'яч живий.

18.2.7 Невикористаний тайм-аут може бути перенесено на овертайм.

Ст. 19 Заміна

19.1 Визначення

Заміна — це переривання гри на прохання запасного, висловлене для того, щоб стати гравцем.

19.2 Правило

Обидві команди можуть попросити заміну, коли м'яч стає мертвим перед обміном м'ячем або штрафним кидком.

19.3 Процедура

19.4 Запасний може увійти у гру без попередження суддів або суддів за столом, коли м'яч мертвий, а ігровий годинник зупинений.

19.5 Заміни можуть відбуватися тільки за задньою лінією, що протилежна кошику. Заміни не потребують будь-яких дій від суддів або суддів за столом.

19.5.1 Якщо гравець, який виконує штрафні кидки, повинен бути замінений через те, що він:

- Травмований, або
- Дискваліфікований, штрафний кидок (-ки) має виконати гравець, який його замінив.



Ст. 20 Гра, програна позбавленням права

20.1 Правило

Команда програє гру позбавленням права, якщо на час початку гри, зазначений у розкладі, вона не представлена на ігровому майданчику 3 гравцями, готовими грати. Це правило не обов'язкове для змагань масового рівня.

20.2 Покарання

20.2.1 У разі поразки позбавленням права рахунок гри записують як w-0 або 0-w (літерою w позначають переможця гри). Для команди-переможця цей результат гри не беруть до уваги для підрахунку середньої кількості перемог, проте, команді, що програла, у будь-якому разі записують 0 очок для підрахунку середньої кількості перемог.

20.2.2 У разі поразки позбавленням права через порушення правил чесної гри, команду виключають зі змагань.

20.2.3 Команду, що програла через неявку удруге, виключають зі змагань через дискваліфікацію, та її позначають як DQF унизу підсумкової таблиці змагань.

Ст. 21 Гра, програна через нестачу гравців

21.1 Правило

Команда програє гру через нестачу гравців, якщо вона залишає майданчик до закінчення гри або всі гравці команди травмовані та/або дискваліфіковані.

21.2 Покарання

21.2.1 У разі, якщо гра закінчилася поразкою через нестачу гравців, команда-переможець може обирати, чи зберегти її рахунок набраних очок, чи зафіксувати перемогу, як при позбавленні права, при цьому команді, яка програла через нестачу гравців, рахунок набраних очок завжди записують як 0. У разі поразки через нестачу гравців, якщо команда-переможець бажає зафіксувати перемогу, як при позбавленні права, цей результат гри не беруть до уваги для підрахунку середньої кількості перемог.

21.2.2 Команду, що програла через нестачу гравців дискваліфікують зі змагань.



Ст. 22 **Порушення**

22.1 **Визначення**

Порушення — це недодержання правил.

22.2 **Покарання**

М'яч передають суперникам для обміну м'ячем.

Ст. 23 **Гравець за межами ігрового майданчика, м'яч за межами ігрового майданчика**

23.1 **Визначення**

23.1.1 **Гравець** перебуває за межами ігрового майданчика, коли будь-яка частина його тіла торкається підлоги чи будь-якого предмета чи особи, іншої, ніж гравець, над, на або за обмежувальною лінією.

23.1.2 **М'яч** перебуває за межами ігрового майданчика, коли він торкається:

- Гравця або будь-якої іншої особи, яка перебуває за межами ігрового майданчика.
- Підлоги або будь-якого предмета над, на або за обмежувальною лінією.
- Опори, що підтримує щит, задньої сторони щита чи будь якого предмета над ігровим майданчиком.

23.2 **Правило**

23.2.1 М'яч змушує вийти за межі ігрового майданчика гравець, який останнім торкнувся м'яча, або до якого доторкнувся м'яч перед тим, як вийти за межі ігрового майданчика, навіть якщо потім м'яч вийшов за межі ігрового майданчика після торкання чогось іншого, ніж гравець.

23.2.2 Якщо м'яч виходить за межі ігрового майданчика внаслідок того, що він торкнувся гравця, або він був зачеплений гравцем, який перебуває на або за обмежувальною лінією, цей гравець є причиною виходу м'яча за межі ігрового майданчика.

23.2.3 Якщо гравець (-і) виходить (-ять) за межі ігрового майданчика під час спірного м'яча, відбувається ситуація спірного кидка.

Ст. 24 **Ведення м'яча**

24.1 **Визначення**

24.1.1 Ведення — це рух живого м'яча, до чого його змушує гравець, який контролює цей м'яч, і кидає, відбиває, котить або б'є ним об підлогу.

24.1.2 **Ведення починається**, коли гравець, який установив контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику, кидає, відбиває, котить, або б'є ним об підлогу і торкається м'яча, перш ніж його торкнеться інший гравець.

Ведення закінчується, коли гравець торкається м'яча одночасно двома руками, або затримує м'яч в одній чи обох руках.

Під час ведення м'яч можна підкинути в повітря за умови, що він торкнеться підлоги або іншого гравця раніше, ніж гравець, який підкинув м'яч, знову торкнеться його рукою.

Кількість кроків, що може зробити гравець, коли м'яч не перебуває в контакті з його рукою, не обмежене.

24.1.3 Гравця, який випадково втрачає, а потім відновлює контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику, вважають таким, що ненавмисно впустив м'яч.

24.1.4 Такі дії не є веденням:

- Послідовні кидки з гри.
- Випадкова втрата й відновлення контролю над м'ячем на початку чи наприкінці ведення.
- Спроба встановити контроль над м'ячем вибиванням його з простору розташування інших гравців.
- Вибивання м'яча з-під контролю іншого гравця.
- Переривання передачі та встановлення контролю над м'ячем.
- Перекидання м'яча з руки у руку й затримування його в одній чи обох руках до того, як він торкнеться підлоги, за умови, що гравець не робить зайвих кроків з м'ячем.
- Кидання м'ячем у щит і відновлення контролю над м'ячем

24.2 Правило

Гравець не може вести м'яч другий раз після того, як його перше ведення закінчилося, якщо тільки між 2 веденнями він не втрачав контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику через:

- Кидок по кошику.
- Торкання м'яча суперником.
- Передачу або випадкову втрату м'яча, який потім торкнувся, або якого торкнувся інший гравець.

Ст. 25 Зайві кроки з м'ячем

25.1 Визначення

25.1.1 **Зайві кроки з м'ячем** — це заборонене переміщення однієї чи обох ніг у будь-якому напрямку, коли гравець тримає живий м'яч на ігровому майданчику, понад обмеження, викладені в цій статті.

25.1.2 **Поворот** — це дозволене переміщення, під час якого гравець, що тримає живий м'яч на ігровому майданчику, крокує один чи кілька разів у будь-якому напрямку тією ж самою ногою, у той час як інша нога, що називається опірною, зберігає свою точку контакту з підлогою.

25.2 Правило

25.2.1 Визначення опорної ноги гравцем, який ловить живий м'яч на ігровому майданчику:

- Гравець, який ловить м'яч і стоїть на підлозі обома ногами:
 - У той момент, коли гравець зсуває чи відриває одну ногу від підлоги, інша нога стає опірною.
 - Коли починається ведення, опірна нога не може бути відірвана від підлоги до того, як м'яч випущено з рук (-и).

— Коли гравець виконує передачу або кидок з гри, він може вистрибнути з опірної ноги, але жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и).

• Гравець, який ловить м'яч під час переміщення або завершуючи ведення, може зробити два кроки, щоб зупинитися, виконати передачу або кидок:

— Якщо після того, як гравець прийняв м'яч, він починає ведення, він повинен випустити м'яч із рук (-и) перед другим кроком.

— Перший крок відбувається, коли одна нога або обидві ноги торкаються підлоги після того, як встановлено контроль над м'ячем.

— Другий крок відбувається після першого кроку, коли друга нога торкається підлоги або обидві ноги торкаються підлоги одночасно.

— Якщо обидві ноги гравця, який зупиняється після першого кроку, торкаються підлоги, або вони торкаються підлоги одночасно, він може використовувати будь-яку ногу як опірну. Якщо він після цього вистрибує з обох ніг, жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и).

— Якщо гравець приземлюється на одну ногу, він може використовувати тільки цю ногу як опірну.

— Якщо гравець вистрибує з однієї ноги після першого кроку, він може приземлитися на обидві ноги одночасно та зробити другий крок. У цій ситуації гравець не може використовувати жодну ногу як опірну. Якщо після цього одна нога чи обидві ноги будуть відірвані від підлоги, жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и).

— Якщо обидві ноги відірвані від підлоги та гравець приземлюється на обидві ноги одночасно, у момент, коли одна нога відірвана від підлоги, друга нога стає опірною ногою.

— Гравець не може торкатися підлоги послідовно тією ж ногою чи обома ногами після того, як він закінчив ведення або встановив контроль над м'ячем.

25.2.2 Гравець, який падає, лежить або сидить на підлозі:

• Не є порушенням, коли гравець, який тримає м'яч, падає на підлогу або ковзає по ній, або, коли лежить чи сидить на ній, встановлює контроль над м'ячем.

• Є порушенням, якщо після цього гравець перекочується по підлозі або намагається підвестися з м'ячем у руках.

Ст. 26 3 секунди

26.1 Правило

26.1.1 Гравець **не може** залишатися в обмеженій зоні суперників більше 3 секунд поспіль, коли його команда контролює живий м'яч та ігровий годинник увімкнений.

26.1.2 Виняток повинен бути зроблений для гравця, який:

• Намагається вийти з обмеженої зони.

• Перебуває в обмеженій зоні, коли він чи його партнер по команді перебуває в процесі кидка, і м'яч залишає чи вже залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри.

• Веде м'яч в обмеженій зоні з метою зробити кидок з гри, після того як він перебував там менше 3 секунд поспіль.



26.1.3 Для того, щоб вважатися таким, що перебуває поза обмеженою зоною, гравець повинен розташувати обидві ноги на підлозі поза цією зоною.

Ст. 27 5 секунд

27.1 Визначення

27.1.1 Гравець, який тримає живий м'яч на ігровому майданчику, коли його суперник перебуває в активній захисній позиції на відстані не більше 1 м від нього, і при цьому не чинить недодержання правил, повинен передати, зробити кидок або повести м'яч протягом 5 секунд.

Ст. 28 Гра спиною до кошика

28.1. Правило

28.1.1. Гравець команди, що атакує, після того, як м'яч уже був виведений за лінію 2-очкових кидків, не може тримати м'яч та/або виконувати ведення всередині лінії 2-очкових кидків спиною або боком до кошика більше 5 секунд послідовно.

Ст. 29 12 секунд

29.1 Правило

29.1.1 Якщо команда затримує гру, чи їй не вдається грати активно (тобто вона не робить спроби кидка) — це порушення.

Щоразу, коли:

- Гравець установлює контроль над **живим м'ячем на ігровому майданчику**,
- Під час обміну м'ячем м'яч перебуває у руках гравця команди нападу після того як обмін м'ячем завершено,
- Після кожного влучного кидка з гри або останнього штрафного кидка м'яч перебуває у руках гравця команди, яка не закидала м'яч, ця команда повинна виконати спробу кидка з гри протягом 12 секунд.

Для того, щоб зробити кидок з гри, протягом 12 секунд:

- м'яч повинен покинути руку (-и) гравця до того, як пролунає сигнал годинника кидка та
- після того, як м'яч покине руку (-и) гравця, він повинен торкнутися кільця або ввійти в нього.

29.1.2 Коли кидок з гри виконують безпосередньо перед кінцем періоду 12 секунд і сигнал годинника кидка лунає, коли м'яч перебуває в повітрі:

- Якщо м'яч входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал не беруть до уваги, і влучення зараховують.
- Якщо м'яч торкається кільця, але не входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал не беруть до уваги, і гра триває далі.
- Якщо м'яч не торкається кільця, відбувається порушення. Проте, якщо команда суперників встановлює негайний та очевидний контроль над м'ячем, сигнал не беруть до уваги, і гра триває далі.



Якщо щит по його верхньому краю обладнаний світловим пристроєм жовтого кольору, світловий сигнал має перевагу над звуковим сигналом ігрового годинника. Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу під час кидка, враховують.

29.1.3 Якщо ігровий майданчик не обладнаний годинником кидка, і команда не виявляє достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя надає команді напад у останні 5 секунд інформацію про час, що залишився, тим, що починає голосно його відраховувати і сигналізує про це простягнутою рукою.

29.2 Процедура

29.2.1 Годинник кидка зупиняють і скидають, коли гра зупинена суддею:

- Через фол або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за межі ігрового майданчика) команди, що не контролювала м'яч,
- З будь-якої поважної причини, пов'язаної з командою, що не контролювала м'яч.

У цих ситуаціях володіння м'ячем надають тій самій команді, що перед тим контролювала м'яч, годинник кидка скидають на 12 секунд.

Проте, якщо гра зупинена суддею з будь-якої поважної причини, не пов'язаної з жодною з команд, і, на думку судді, скидання годинника кидка поставить суперників у не вигідне становище, годинник кидка буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.2 Годинник кидка скидають на 12 секунд, коли команда суперників має право на обмін м'ячем після того, як гра була зупинена суддею внаслідок фолу або порушення (включно з виходом м'яча за межі ігрового майданчика), вчиненого командою, яка володіла м'ячем.

Годинник кидка також скидають на 12 секунд, якщо нова команда нападу має право на обмін м'ячем унаслідок володіння за чергою.

29.2.3 Щоразу, коли суддя зупиняє гру внаслідок технічного фолу, вчиненого командою, яка контролювала м'яч, гру поновлюють обміном м'ячем. Годинник кидка не скидають, він буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.4 Коли команда має право на обмін м'ячем як частину покарання за неспортивний або фол з дискваліфікацією, годинник кидка скидають на 12 секунд.

29.2.5 Після того як м'яч торкнувся кошика, годинник кидка скидають на 12 секунд, як тільки будь-який гравець встановив контроль над м'ячем.

29.2.6 Якщо сигнал годинника кидка лунає помилково в той час, коли команда контролює м'яч, або жодна з команд не контролює м'яч, сигнал не беруть до уваги, і гра триває далі.

Проте, якщо, на думку судді, команда, що контролює м'яч, була поставлена у не вигідне становище, гру зупиняють, показання годинника кидка виправляють, і володіння м'ячем надають цій команді.



Ст. 30 Виведення м'яча за лінію 2-очкових кидків

30.1 Визначення

30.1.1 Виведення м'яча за лінію 2-очкових кидків — це спосіб гри, який дає новій команді нападу можливість, володіючи м'ячем за лінією 2-очкових кидків, діяти найкращим чином, щоб виконати кидок з гри.

30.2 Правило

30.2.1 Після кожного закинутого з гри м'яча або останнього влучного штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем):

- Гравець команди, у кошик якої було закинуто м'яч, поновлює гру тим, що веде або передає м'яч зсередини майданчика з місця безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) у будь-яке місце майданчика за лінією 2-очкових кидків.
- Гравцеві команди, яка захищається, не дозволено намагатися заволодіти м'ячем у півкруглій зоні без фолу зіткнення під кошиком.

30.2.2 Вважають, що гравець перебуває за лінією 2-очкових кидків, якщо жодна з його ніг не перебуває всередині чи на лінії 2-очкових кидків.

30.2.3 Після кожного невдалого кидка з гри або останнього штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем):

- Якщо м'яч підбирає команда, яка атакувала, вона може й далі намагатися закинути м'яч, і не виводити м'яч за лінію 2-очкових кидків.
- Якщо м'яч підбирає команда, яка захищалася, вона повинна вивести м'яч за лінію 2-очкових кидків (передачею або веденням).

30.2.4 Якщо команда, яка захищається, перехоплює чи блокує м'яч, вона повинна вивести м'яч за лінію 2-очкових кидків (передачею або веденням).

30.3 Покарання

30.3.1 Якщо м'яч залишає руку (-и) гравця під час спроби кидка з гри до того, як його виведено за лінію 2-очкових кидків, це порушення — «м'яч не виведено за лінію 2-очкових кидків», і можливий влучний кидок з гри не зараховують. М'яч передають суперникам для обміну м'ячем.

Ст. 31 Перешкода влученню та перешкода м'ячу

31.1 Визначення

31.1.1 Кидок з гри або штрафний кидок:

- **Починається**, коли м'яч залишає руку (-и) гравця, який перебуває в процесі кидка.
- **Закінчується**, коли м'яч:
 - Входить у кошик безпосередньо згори й залишається в ньому або повністю проходить крізь нього.
 - Більше не має можливості увійти в кошик.
 - Торкається кільця.



- Торкається підлоги.
- Стає мертвим.

31.2 Правило

31.2.1 Перешкода влученню **під час кидка з гри** відбувається, коли гравець торкається м'яча, що перебуває повністю вище рівня кільця, та:

- М'яч перебуває на низхідній траєкторії польоту в кошик, або
- Після того, як м'яч торкнувся щита.

31.2.2 Перешкода влученню **під час штрафного кидка** відбувається, коли гравець торкається м'яча у той момент, коли він перебуває в польоті в кошик, і раніше, ніж м'яч торкнувся кільця.

31.2.3 Обмеження, пов'язані з перешкодою влученню м'яча, застосовують до того, як:

- М'яч більше не має можливості увійти в кошик.
- М'яч торкається кільця.

31.2.4 Перешкода м'ячу відбувається, коли:

- Після кидка з гри або останнього штрафного кидка гравець торкається кошика або щита в той момент, коли м'яч перебуває в контакті з кільцем.
- Після штрафного кидка, за яким мають виконувати наступний штрафний (-і) кидок (-и), гравець торкається м'яча, кошика або щита тоді, коли м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик.
- Гравець просовує руку в кошик знизу й торкається м'яча.
- Захисник торкається м'яча або кошика, коли м'яч перебуває в кошику, й це заважає м'ячу пройти крізь кошик.
- Гравець спричиняє вібрацію кошика або захоплює кошик таким чином, що, на думку судді, це перешкодило м'ячу увійти в кошик, або змусило м'яч увійти в кошик.
- Гравець захоплює кошик і торкається м'яча

31.2.5 Коли:

- Суддя дав свисток під час того як:
 - М'яч був у руках гравця в процесі кидка, або
 - М'яч перебував у польоті під час кидка з гри або під час останнього штрафного кидка,
- Пролунав сигнал ігрового годинника про закінчення основного часу гри.

Жоден з гравців не повинен торкатися м'яча після того, як той торкнувся кільця, поки м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик.

Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу, враховують.

31.3 Покарання

31.3.1 Якщо порушення вчинив **нападник**, жодних очок не зараховують. М'яч передають команді суперників для обміну м'ячем.



31.3.2 Якщо порушення вчинив **захисник**, команді, що перебуває у нападі, зараховують:

- 1 очко, якщо м'яч було випущено зі штрафного кидка.
- 1 очко, якщо м'яч було випущено зсередини лінії 2-очкових кидків (зона 1-очкових кидків).
- 2 очка, якщо м'яч було випущено із-за лінії 2-очкових кидків (зона 2-очкових кидків).

Процедура зарахування очок є такою ж, якби м'яч увійшов у кошик.

31.3.3 Якщо порушення вчинив захисник протягом останнього штрафного кидка, команді, що перебуває у нападі, зараховують 1 очко, після чого захисника карають технічним фолом.



ФОЛИ

Ст. 32 Фоли

32.1 Визначення

32.1.1 Фол — це недодержання правил, що полягає у неправильному персональному контакті з суперником та/або неспортивній поведінці.

32.1.2 Будь-яка кількість фолів може бути призначена кожній з команд. Без огляду на покарання, кожний фол повинен бути зафіксованим, записаним у протокол особи, яка завинила, й покараним відповідно до цих правил.

Ст. 33 Контакт: загальні принципи

33.1 Принцип циліндра

Принцип циліндра визначений як простір усередині уявного циліндра, що його займає гравець на підлозі. Межі циліндра та відстань між ступнями гравця мають бути пропорційними зросту та розмірам гравця. Циліндр має у собі простір над гравцем і обмежений простором циліндра захисника або нападника без м'яча таким чином:

- Спереду — долонями гравця,
- Ззаду — сідницями гравця та
- З боків — зовнішніми поверхнями рук і ніг.

Руки можуть бути розташовані перед тулубом, але не далі, ніж положення стоп і колін, при цьому вони можуть бути зігнутими в ліктях таким чином, щоб передпліччя й долоні були підняті вгору у правильній захисній позиції.

Захисник не може входити у циліндр нападника з м'ячем, спричиняючи контакт з недодержанням правил, коли нападник намагається виконувати нормальні баскетбольні дії в межах свого циліндра. Циліндр нападника з м'ячем обмежений таким чином:

- Спереду — ступнями гравця, зігнутими колінами та руками, що тримають м'яч над стегнами,
- Ззаду — сідницями гравця та
- З боків — зовнішніми поверхнями ліктів і ніг. Нападникові з м'ячем має бути надано достатньо простору для нормальних баскетбольних дій у межах його циліндра.

Нормальні баскетбольні дії містять у собі початок ведення, поворот, кидок і передачу.

Нападник з м'ячем не може розставляти ноги чи руки за межами свого циліндра та спричиняти контакт із захисником з недодержанням правил з метою здобути додатковий простір.

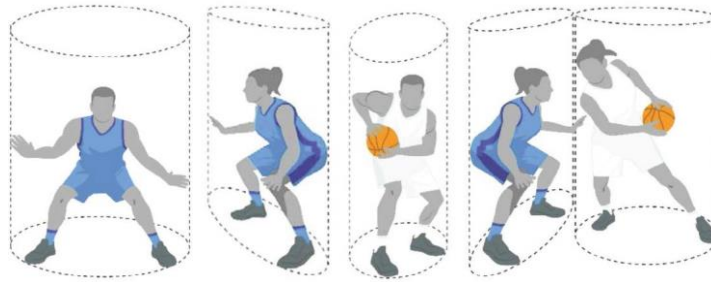


Рисунок 6 Принцип циліндра

33.2 Принцип вертикальності

Упродовж гри кожний гравець має право зайняти на ігровому майданчику будь-яку позицію (циліндр), якої ще не зайняв суперник.

Цей принцип захищає простір на підлозі, що його займає гравець, і простір над ним, коли він вистрибує вертикально вгору в цьому просторі.

Як тільки гравець залишає свою вертикальну позицію (циліндр), і відбувається контакт з тілом суперника, який вже зайняв свою власну вертикальну позицію (циліндр), гравець, який утратив свою вертикальну позицію (циліндр), є відповідальним за контакт.

Захисник не має бути покараним за вертикальний стрибок (у межах свого циліндра), чи за те, що він тримає руки піднятими вгору над собою в межах свого циліндра. Нападник, який перебуває на підлозі або в повітрі, не повинен спричинити контакту з захисником, який займає правильну захисну позицію:

- Використовуючи руки для того, щоб створити собі додатковий простір (відштовхування).
- Виставляючи ноги чи руки з метою спричинити контакт під час, або одразу після кидка з гри.

33.3 Правильна захисна позиція

Захисник займає правильну вихідну позицію при опіці, коли:

- Він перебуває обличчям до свого суперника, та
- Обидві його ноги перебувають на підлозі.

Правильна захисна позиція поширюється на простір над гравцем (циліндр) від підлоги до стелі. Він може піднімати руки над головою чи вистрибувати вертикально вгору, але має при цьому зберігати руки у вертикальному положенні всередині уявного циліндра.

33.4 Опіка гравця, який контролює м'яч

Під час опіки гравця, що контролює м'яч (тримає або веде) чинників часу й відстані не враховують.



Гравець із м'ячем має очікувати опіки й бути готовим зупинитися чи змінити напрямок свого руху кожного разу, коли суперник займає правильну вихідну позицію опіки перед ним, навіть якщо це здійснено за частку секунди.

Захисник повинен займати правильну вихідну позицію опіки, не спричиняючи контакту до того, як він зайняв свою позицію.

Як тільки захисник зайняв правильну вихідну позицію, він може рухатися, щоб опікувати свого суперника, але він не може розставляти рук, виставляти плечей, стегон чи ніг з метою перешкодити гравцеві, який веде м'яч, обійти себе.

Приймаючи рішення про ситуацію блокування/зіткнення, в якій бере участь гравець із м'ячем, судді повинні керуватися такими принципами:

- Захисник повинен займати правильну вихідну позицію опіки обличчям до гравця з м'ячем і стояти обома ногами на підлозі.
- Захисник може залишатися нерухомим, стрибати вертикально вгору чи рухатися вбік або назад для того, щоб зберегти правильну вихідну позицію опіки.
- Під час руху з метою утримувати правильну вихідну позицію опіки, одна чи обидві ноги можуть на мить відірватися від підлоги, та рух має бути спрямований убік або назад, але не в напрямку до гравця з м'ячем.
- Якщо контакт відбувається у грудях, вважають, що захисник був у місці контакту першим.
- Зайнявши правильну позицію при опіці, захисник може повертатися в межах свого циліндра, щоб уникнути травми.

У разі, якщо відбувається будь-яка ситуація з наведених вище, контакт розглядають таким, що його спричинив гравець із м'ячем.

33.5 Опіка гравця, який не контролює м'яч

Гравець, який не контролює м'яч, має право вільно пересуватися по ігровому майданчику й займати будь-яку позицію, якої ще не зайняв інший гравець.

При опіці гравця, який не контролює м'яч, враховують чинники часу й відстані. Захисник не може займати позиції так близько та/або так швидко на шляху суперника, який рухається, що у останнього не залишиться достатньо часу або відстані, щоб зупинитися чи змінити напрямок свого руху.

Ця відстань прямо пропорційна швидкості руху суперника, але в жодному разі не менша 1 звичайного кроку.

Якщо захисник ігнорує чинники часу та відстані, коли займає свою правильну вихідну позицію при опіці, та виникає контакт з тілом суперника, він є відповідальним за цей контакт.

Як тільки захисник зайняв правильну захисну позицію, він може рухатися, щоб опікати свого суперника. Він не повинен перешкоджати гравцеві обійти себе,



виставляючи руки, плечі, стегна чи ноги на його шляху. Він може повертатися в межах свого циліндра, щоб уникнути травми.

33.6 Гравець, який перебуває в повітрі

Гравець, який вистрибнув у повітря з місця на ігровому майданчику, має право знову приземлитися в цьому ж місці.

Він має право приземлитися в іншому місці ігрового майданчика за умови, що місце приземлення та прямий шлях між місцями відриву й приземлення ще не зайняті суперником (-ами) у момент, коли він вистрибнув.

Якщо гравець вистрибнув та приземлився, але за інерцією зіштовхнувся з суперником, який зайняв правильну захисну позицію поблизу місця приземлення, за цей контакт відповідає гравець, який здійснив стрибок.

Суперник не може переміщуватися на шлях гравця після того, як цей гравець вистрибнув у повітря.

Переміщення під гравця, який перебуває в повітрі, що призвело до контакту, є зазвичай неспортивним фолом, а в певних обставинах може бути й фолом з дискваліфікацією.

33.7 Заслін: правильний і неправильний

Заслін — це спроба затримати або перешкодити суперникові без м'яча зайняти бажану позицію на ігровому майданчику.

Правильний заслін відбувається, коли гравець, який ставить заслін суперникові:

- **Був нерухомим** (у межах свого циліндра), коли відбувся контакт.
- Стояв обома ногами на підлозі, коли відбувся контакт.

Неправильний заслін відбувається, коли гравець, який ставить заслін суперникові:

- **Рухався** в момент, коли стався контакт.
- Не залишив достатньої відстані, коли ставив заслін поза простором зору **нерухомого** суперника, коли стався контакт.
- Не взяв до уваги чинників часу й відстані стосовно суперника, який рухався, коли стався контакт.

Якщо заслін поставлено **у просторі зору** нерухомого суперника (спереду або збоку), гравець може ставити заслін так близько до нього, як забажає, якщо при цьому не відбувається контакту.

Якщо заслін поставлено **поза простором** зору нерухомого суперника, гравець, який ставить заслін, повинен дати суперникові можливість зробити 1 звичайний крок у бік заслону, не спричиняючи контакту.



Якщо суперник **рухається**, необхідно враховувати чинники часу й відстані. Гравець, який ставить заслін, повинен залишити достатній простір для того, щоб гравець, якому ставлять заслін, міг уникнути заслону у спосіб зупинки або зміни напрямку свого руху.

Необхідна відстань завжди повинна бути не менше 1 та не більше 2 звичайних кроків.

Гравець, якому поставлено заслін без недодержання правил, відповідає за будь-який контакт із гравцем, який поставив заслін.

33.8 Зіткнення

Зіткнення — це неправильний персональний контакт гравця з м'ячем або без м'яча, що відбувається при поштовху або руху в тулуб суперника.

33.9 Блокування

Блокування — це неправильний персональний контакт, що перешкоджає переміщенню суперника з м'ячем або без м'яча.

Гравець, який намагається поставити заслін, чинить фол блокування, якщо виникає контакт у момент, коли він рухається, а його суперник нерухомий або відступає від нього.

Якщо гравець, не звертаючи уваги на м'яч, перебуває обличчям до суперника й змінює свою позицію відповідно до переміщення суперника, він у першу чергу несе відповідальність за будь-який контакт, що виникає, якщо відсутні інші чинники.

Вираз «якщо відсутні інші чинники» стосується навмисного поштовху, зіткнення чи затримки з боку гравця, якому ставлять заслін.

Гравець може виставляти руку (-и) або лікоть (-ті) поза своїм циліндром, коли він займає позицію на ігровому майданчику, але вони повинні бути повернені до циліндра, коли суперник намагається обійти гравця. Якщо рука (-и) або лікоть (-ті) перебувають поза його циліндром, і відбувається контакт, це є блокуванням або затримкою.

Гравець, який намагається поставити заслін, повинен бути покараний за блокування, якщо він кладе руки на суперника, незалежно від того чи штовхає він його чи ні, та/або затримує чи захоплює свого суперника.



33.10 Півкругла зона без фолу зіткнення

Півкругла зона без фолу зіткнення нанесена на ігровий майданчик для того, щоб визначити особливий простір для інтерпретації ситуацій зіткнення/блокування під кошиком.

У будь-якій ігровій ситуації проході в півкруглу зону без фолу зіткнення, контакт, спричинений гравцем, який нападає й перебуває в повітрі, з гравцем, який захищається й перебуває всередині півкруглої зони без фолу зіткнення, не розглядають як фол у нападі, якщо тільки гравець, який нападає, не використовує своїх рук, ніг або тіла з недодержанням правил.

Це правило застосовують, коли:

- Гравець, який нападає, контролює м'яч, перебуваючи в повітрі, та
- Він робить спробу кидка з гри або передає м'яч за межі півкруглої зони, та
- Гравець, який захищається, перебуває однією чи обома ногами в контакті з півкруглою зоною без фолу зіткнення.

33.11 Торкання суперника кистю (-ями) та/або рукою (-ами)

Саме по собі торкання суперника рукою (-ами) необов'язково є фолом.

Судді повинні вирішити, чи одержав гравець, який спричинив контакт, незаслужену перевагу. Якщо контакт, що його спричинив гравець, будь-яким чином обмежує свободу руху суперника, такий контакт є фолом.

Використання кисти (-ей) або витягнутих рук (-и) з недодержанням правил відбувається, коли захисник перебуває в захисній позиції, та його кисть (-і) або рука (-и) торкаються й залишаються в контакті з **суперником з м'ячем або без м'яча** з метою перешкодити його пересуванню.

Постійні торкання або «штирхання» суперника з м'ячем чи без нього є фолом, тому що можуть призвести до грубої гри.

Такі дії **нападника з м'ячем** є фолом:

- Захоплення чи заплітання руки або ліктя навкруг захисника з метою одержати незаслужену перевагу.
- Відштовхування захисника, щоб позбавити його можливості зіграти чи спробувати зіграти в м'яч або створити більший простір між собою та захисником.
- Використання витягнутого передпліччя або кисти руки під час ведення м'яча щоб перешкодити суперникові заволодіти м'ячем.

Дії **нападника без м'яча** є фолом, якщо він відштовхує суперника для того, щоб:

- Звільнитися, щоб отримати м'яч.
- Перешкодити захисникові грати чи намагатися зіграти м'ячем.
- Створити більше простору між собою та захисником.



33.12 Гра центрових

Принцип вертикальності (принцип циліндра) також стосується гри центрових.

Нападник у позиції центрального й захисник, який його опікає, повинні брати до уваги права один одного на вертикальну позицію (циліндр).

Фолом вважають спроби нападника чи захисника в позиції центрального виштовхнути свого суперника плечем або стегном з позиції, яку той займає, або перешкоджати йому вільно пересуватися, використовуючи при цьому розставлені руки, плечі, стегна, ноги або інші частини тіла.

33.13 Неправильна опіка з-за спини

Неправильна опіка з-за спини — це персональний контакт із суперником захисника, який перебуває позаду нього. Той факт, що захисник намагається зіграти в м'яч, не виправдовує його контакту з суперником із-за спини.

33.14 Затримка

Затримка — це персональний контакт із суперником з недодержанням правил, що заважає свободі його пересування.

Цей контакт (затримка) може відбуватися з будь-якою частиною тіла.

33.15 Поштовх

Поштовх — це персональний контакт з недодержанням правил із будь-якою частиною тіла, при якому гравець примусово посуває або намагається посунути суперника з м'ячем або без м'яча.

33.16 Гравець імітує, що на ньому чинять фол

Імітація — це будь-яка дія гравця з метою удавати, що на ньому чинять фол, або з метою демонструвати показні перебільшені рухи, щоб справити враження, що на ньому чинять фол, і таким чином отримати незаслужену перевагу.

Ст. 34 Контактний фол

34.1 Визначення

34.1.1 Контактний фол — це фол гравця внаслідок його контакту з суперником з недодержанням правил, без огляду на те, чи є м'яч живим або мертвим.

Гравець не повинен тримати, блокувати, штовхати, зіштовхуватися, ставити підніжку, чи перешкоджати переміщенню суперника, виставляючи кисть, руку, лікоть, плече, коліно, стегно чи ступню ноги. Він не повинен згинатися неприродним чином (поза своїм циліндром) і дозволяти собі будь-які грубі чи насильницькі дії.

34.2 Покарання

Команду, гравець якої завинив, карають контактним фолом.

34.2.1 Якщо фол учинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка:

- Гру відновлюють обміном м'ячем для команди, яка не має провини.
- Якщо команда, яка завинила, підлягає покаранню за командні фоли, застосовують положення Ст. 41. Виконують 2 штрафні кидки якщо це 7-й командний фол.

34.2.2 Якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, цьому гравцеві надають таку кількість штрафних кидків:

- Якщо м'яч випущено під час кидка з гри, й кидок влучний, м'яч зараховують і надають 1 додатковий штрафний кидок. Виконують 2 штрафні кидки якщо це 7-й командний фол.
- Якщо м'яч випущено зсередини дуги (із зони 1-очкових кидків з гри), і кидок невдалий, надають 1 штрафний кидок. Виконують 2 штрафні кидки якщо це 7-й командний фол.
- Якщо м'яч випущено з-за меж дуги (із зони 2-очкових кидків з гри), і кидок невдалий, надають 2 штрафні кидки.
- Якщо фол на гравцеві відбувається одночасно чи безпосередньо перед сигналом ігрового годинника про кінець основного часу гри, або одночасно чи безпосередньо перед сигналом годинника кидка у той момент, коли м'яч ще перебуває в руці (-ах) гравця, й кидок з гри влучний, влучення не зараховують і призначають 1 або 2 штрафні кидки. Виконують 2 штрафні кидки, якщо це 7-й командний фол.

Ст. 35 Обопільний фол

35.1 Визначення

35.1.1 Обопільний фол — це ситуація, в якій 2 гравців, які є суперниками, чинять один проти одного контактні фоли приблизно одночасно.

35.1.2 Щоб розглядати 2 фоли як обопільний фол, необхідні такі умови:

- Обидва фоли мають у собі фізичний контакт.
- Обидва фоли — це фоли між двома суперниками, які чинять фоли один проти одного.

35.2 Покарання

Контактним фолом карають кожного з гравців, які завинили. Жодних штрафних кидків не призначають без огляду на кількість командних фолів чи на те, чи є фол першим або другим неспортивним фолом. Гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли стався обопільний фол:

- Зараховано м'яч, закинтий з гри, або влучний останній штрафний кидок, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинтий, для обміну м'ячем.
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, м'яч надають цій команді для обміну м'ячем.

Годинник кидка не скидають.



- Жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою. Годинник кидка показує 12 секунд.

Ст. 36 Технічний фол

36.1 Правила поведінки

36.1.1 Проведення гри на належному рівні вимагає повного та лояльного співробітництва гравців та запасних з суддями, суддями за столом і спортивним делегатом туру, якщо він присутній.

36.1.2 Кожна команда має право докладати всіх зусиль, щоб досягти перемоги, але це має відповідати духу спортивного суперництва та чесної гри.

36.1.3 Коли це співробітництво будь-яким чином навмисно чи неодноразово ігнорують, чи не визнають духу та цілей цих правил, це розглядають як технічний фол.

36.1.4 Судді можуть запобігати технічним фолом, попереджаючи членів команди, чи навіть пропускаючи невеликі технічні недодержання правил, що вочевидь ненавмисні й безпосередньо не впливають на гру, якщо тільки такі недодержання не повторюють після попередження.

36.1.5 Якщо недодержання правил виявлено після того, як м'яч став живим, гру зупиняють і призначають технічний фол. Покарання виконують таким чином, ніби технічний фол відбувся в той момент, коли його зафіксовано. Усе, що відбулося між недодержанням правил і зупинкою гри, залишають чинним.

36.2 Визначення

36.2.1 Технічний фол гравця — це фол, не пов'язаний з контактом із суперником, включно з такою поведінкою, та не обмежуючись нею:

- Зневажає попередження суддів.
- Нешанобливо поводить себе та/або спілкується з суддями, спортивним делегатом туру, суддями за столом, суперниками.
- Використовує вислови або жести, що мають образливий чи провокативний характер для глядачів.
- Дратує або насміхається над суперником.
- Заважає суперникові стежити за грою, розмахуючи або затримуючи руки перед його очима.
 - Надмірно розмахує ліктями.
 - Затримує гру тим, що:
 - навмисно торкається м'яча або заважає новій команді нападу підібрати м'яч одразу після того, як він пройшов крізь кошик під час влучного кидка з гри або штрафного кидка,
 - навмисно не підбирає м'яч негайно коли немає перешкод



з боку команди, що захищається після того, як м'яч проходить крізь кошик після влучного кидка з гри або штрафного кидка,

— активно захищається всередині півкруглої зони після влучного кидка з гри або штрафного кидка,

— заважає виконати обмін м'ячем або штрафний кидок належним чином.

• Імітує, що на ньому чинять фол або надмірний контакт.

• Перешкоджає влученню під час останнього або єдиного штрафного кидка, перебуваючи в захисті. Команді, що перебуває в нападі, яка виконує штрафний кидок, зараховують 1 очко, після чого захисника карають технічним фолом.

• Неприйнятним чином впливає чи спілкується з публікою навколо ігрового майданчика, а також з гравцями і тренерами під час гри.

36.2.2 Члена команди не дискваліфікують до кінця гри, коли його покарано 2 технічними фоломи.

36.3 Покарання

Технічний фол враховують як командний фол.

36.3.1 Суперникам надають 1 штрафний кидок. Гру поновлюють таким чином:

• Штрафний кидок виконують негайно. Після штрафного кидка відбувається обмін м'ячем для команди, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч, коли було зафіксовано технічний фол.

• Штрафний кидок також виконують негайно без огляду на те, чи послідовність інших можливих покарань за інші фоли вже визначена або чи виконання покарань уже почалося. Після штрафного кидка за технічний фол команда, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч, коли було зафіксовано технічний фол, поновлює гру обміном м'ячем.

• Якщо зараховано м'яч, закинутий з гри або з останнього штрафного кидка, гру поновлюють обміном м'яча для команди, яка захищалася останньою.

• Якщо жодна з команд не контролювала м'яч або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою.

Ст. 37 Неспортивний фол

37.1 Визначення

37.1.1 Неспортивний фол — це контактний фол з надмірним, жорстким або небезпечним контактом.

37.1.2 Затримку суперника, який контролює м'яч, розглядають як неспортивний фол.

37.1.3 Судді повинні трактувати неспортивні фоли однаково протягом усієї гри й оцінювати тільки дію.

37.2 Покарання

37.2.1 Неспортивний фол призначають гравцеві, який завинив.



37.2.2 Перший неспортивний фол гравця карають 2 штрафними кидками, але володіння м'ячем не призначають. Якщо перший неспортивний фол учинено проти гравця у процесі кидка, і кидок влучний, його зараховують, і додатково призначають 2 штрафні кидки.

37.2.3 Другий неспортивний фол гравця карають 2 штрафними кидками та призначають володіння м'ячем. Якщо другий неспортивний фол учинено проти гравця у процесі кидка, і кидок влучний, його зараховують, додатково призначають 2 штрафні кидки та володіння м'ячем.

37.2.4 За неспортивний фол зараховують 2 командні фоли.

37.2.5 Гравця дискваліфікують до кінця гри, коли його покарано 2 неспортивними фолами.

37.2.6 Якщо гравця дискваліфікують відповідно до Ст. 37.2.5, підлягає покаранню тільки неспортивний фол, і жодного додаткового покарання за дискваліфікацію не призначають.

Ст. 38 Фол з дискваліфікацією

38.1 Визначення

38.1.1 Фол з дискваліфікацією — це будь-яка кричуща неспортивна дія з боку гравців або запасних.

38.2 Насильство

38.2.1 Акти насильства можуть ставатися протягом гри всупереч духу спортивного суперництва й чесної гри. Такі дії повинні бути негайно припинені суддями, а в разі потреби, службовцями громадського порядку.

38.2.2 Усякий раз, коли акти насильства, у яких беруть участь гравці, стаються на ігровому майданчику чи в безпосередній близькості від нього, судді повинні вжити необхідних заходів, щоб припинити їх.

38.2.3 Будь-які згадані вище особи, які винні в кричущих актах агресії проти суперників або суддів, мають бути дискваліфіковані. Судді повідомляють про інцидент організацію, що проводить змагання.

38.2.4 Службовці сил громадського порядку можуть вийти на ігровий майданчик тільки на прохання суддів. Проте, якщо глядачі вийдуть на ігровий майданчик з явним наміром учинити акт насильства, службовці сил громадського порядку повинні негайно втрутитися, щоб захистити команди й суддів.

38.2.5 Усі місця за межами ігрового майданчика та просторів, що розташовані в безпосередній близькості від нього, включно з входами, виходами, коридорами, роздягальнями та ін. перебувають під юрисдикцією організаторів змагань і службовців сил громадського порядку.



38.2.6 Фізичні дії гравців або запасних, що можуть призвести до ушкодження ігрового обладнання, не можуть бути дозволені суддями. Як тільки судді помітять такі дії, вони повинні попередити команду, яка завинила. Якщо такі дії будуть повторюватися, порушникові негайно призначають технічний або навіть фол з дискваліфікацією.

38.3 Покарання

38.3.1 Фол з дискваліфікацією призначають особі, яка завинила.

38.3.2 Завжди, коли особу, яка завинила, дискваліфіковано відповідно до певної статті цих правил, вона повинна залишити ігровий майданчик.

38.3.3 Надають 2 штрафні кидки:

- Будь-кому з суперників у разі фолу, що не був спричинений контактом.
- Гравцеві, проти якого було вчинено фол, у разі фолу, що був спричинений контактом з суперником, за яким (-и) відбувається обмін м'ячем.

38.3.4 За фол з дискваліфікацією зараховують 2 командні фоли.

38.3.5 Гравець, дискваліфікований до кінця гри, може бути дискваліфікований організаторами до кінця змагань. Незалежно від цього, організатори дискваліфікують до кінця змагань гравця (-ів), який пов'язаний з актами насильства, словесної чи фізичної агресії, нечесним впливом на результати ігор, порушенням антидопінгових правил ФІБА (Book 4 of the FIBA Internal Regulations — частина 4 Внутрішнього регламенту ФІБА).

38.3.6 Організатори також можуть дискваліфікувати до кінця змагань всю команду на підставі співучасті інших членів команди (також і через бездіяльність) за поведінку, згадану вище. ФІБА має право накладати дисциплінарні санкції, якщо положення про змагання, терміни та умови, визначені на play.fiba3x3.com та у Внутрішньому регламенті ФІБА залишаються без уваги, без огляду на дискваліфікацію по цій Ст. 38.

Ст. 39 Бійка

39.1 Визначення

Бійка — це фізична протидія один одному 2 чи більше суперників (гравців, запасних). Ця стаття стосується тільки запасних, що залишають межі зони лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки.

39.2 Правило

39.2.1 Запасні, які залишають зону лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки, повинні бути дискваліфіковані. Проте, якщо запасний залишає зону лави команди для того, щоб допомогти суддям підтримати або відновити порядок, то запасний не повинен бути дискваліфікованим.

39.2.2 Якщо запасний залишає зону лави команди й не допомагає та не робить спроби допомогти суддям підтримати чи відновити порядок, запасний повинен бути дискваліфікованим.

39.3 Покарання

39.3.1 У разі, якщо осіб на лаві з обох команд дискваліфіковано відповідно до цієї статті, та нема інших покарань за фоли, які необхідно виконати, гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли гру було зупинено через бійку:

- Зараховано м'яч, закинтий з гри або з останнього штрафного кидка, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинтий, для обміну м'ячем.
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для обміну м'ячем. Годинник кидка не скидають.
- Жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою.

39.3.2 Усі фоли з дискваліфікацією записують у протокол. За фол з дискваліфікацією зараховують 2 командні фоли.

39.3.3 Усі можливі покарання за фоли гравців на майданчику, які брали участь у бійці чи будь-якій ситуації, що може призвести до бійки, розглядають відповідно до Ст. 42.

Ст. 40 не застосована.

Ст. 41 Командні фоли: покарання

41.1 Визначення

41.1.1 Командний фол — це персональний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, вчинений гравцем. Команда підлягає покаранню за командні фоли після того як вона вчинила 6 командних фолів.

41.1.2 Усі командні фоли, що вчинені під час перерви у грі, вважають такими, що вчинені в основний час гри чи в овертаймі.

41.1.3 Гравців не видаляють через кількість персональних фолів. Гравців видаляють відповідно до Ст. 37.25 і Ст. 38.

41.2 Правило

41.2.1 Командні фоли: 7-й, 8-й, 9-й - карають 2 штрафними кидками. Командний фол 10-й і подальші карають 2 штрафними кидками та володінням м'ячем. Ця стаття стосується також неспортивних фолів і фолів, вчинених у процесі кидка, та вона має перевагу над Ст. 34 і Ст. 37, проте, не стосується технічних фолів. Гравець, проти якого було вчинено фол, виконує штрафні кидки.



41.2.2 Якщо контактний фол учинено гравцем, команда якого контролювала живий м'яч, або мала право на володіння м'ячем, такий фол карають наданням обміну м'ячем для команди суперників.

Ст. 42 Особливі ситуації

42.1 Визначення

У той самий період зупинки годинника після того як зафіксовано недодержання правил, можуть виникнути особливі ситуації, коли відбувається додаткове (-і) недодержання правил.

42.2 Процедура

42.2.1 Усі фоли повинні бути призначені, та всі покарання визначені.

42.2.2 Визначають послідовність, у якій відбувалися всі недодержання правил.

42.2.3 Усі однакові покарання проти команд і покарання за обопільні фоли скасовують у тому ж порядку, в якому вони були призначені. Після того як покарання були записані у протокол і скасовані, їх розглядають як такі, що не були призначені.

42.2.4 Якщо призначено технічний фол, покарання виконують першим, без огляду на те, чи послідовність інших покарань уже визначена або чи виконання покарань уже почалося.

42.2.5 Право на володіння м'ячем, як частина останнього покарання, яке належить виконати, скасовує будь-які попередні права на володіння м'ячем.

42.2.6 Як тільки м'яч став живим при виконанні першого штрафного кидка або під час обміну м'ячем, це покарання вже більше не може бути використаним, щоб скасувати інші покарання, які залишилися.

42.2.7 Усі покарання, які залишилися, виконують у тій послідовності, в якій їх було зафіксовано.

42.2.8 Якщо після скасування рівних покарань проти команд нема інших покарань, що належить виконати, гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли сталося перше недодержання правил:

- Зараховано м'яч, закинтий з гри або з останнього штрафного кидка, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинтий, для обміну м'ячем.
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для обміну м'ячем.
- Жодна команда не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою.

Ст. 43 Штрафні кидки

43.1 Визначення

43.1.1 Штрафний кидок — це можливість, яку надають гравцеві, щоб набрати 1 очко кидком без перешкод з позиції за лінією штрафних кидків.

43.1.2 Серія штрафних кидків — це всі штрафні кидки та/або можливе подальше право на володіння м'ячем як наслідок покарання за один фол.

43.2 Правило

43.2.1 Коли фіксують контактний персональний, неспортивний фол або фол з дискваліфікацією, штрафний (-і) кидок (-и) надають таким чином:

- Штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, проти якого вчинено фол.
- Якщо надійшло прохання про його заміну, він повинен виконати штрафний (-і) кидок (-и) раніше, ніж вийде з гри.
- Якщо він має залишити гру через травму, чи дискваліфікацію, штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, який його замінив. Якщо команда більше не має запасних, штрафний (-і) кидок (-и) виконує будь-який його партнер.

43.2.2 Якщо зафіксовано технічний фол або неконтактний фол з дискваліфікацією, штрафний (-і) кидок (-и) виконує будь який член команди суперників.

43.2.3 Гравець, який виконує штрафний кидок, повинен:

- Зайняти позицію за лінією штрафних кидків.
- Використовувати будь-який спосіб виконання штрафних кидків таким чином, щоб м'яч увійшов у кошик згори або торкнувся кільця.
- Випустити м'яч протягом 5 секунд від моменту, коли суддя передав його у розпорядження гравця.
- Не торкатися лінії штрафних кидків або входити в обмежену зону, поки м'яч не увійде в кошик або не торкнеться кільця.
- Не імітувати штрафного кидка.

43.2.4 Гравці, які перебувають на місцях для боротьби за підбір м'яча, мають право займати позиції на цих просторах за чергою; вважають, що вони мають глибину в 1 м, як це показано на Рис. 7.

Протягом виконання штрафних кидків ці гравці не повинні:

- Займати місця для боротьби за підбір м'яча, на які вони не мають права.
- Входити в обмежену зону, нейтральну зону, чи залишати місця для боротьби за підбір м'яча раніше, ніж м'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує штрафний кидок.
- Заважати своїми діями гравцеві, який виконує штрафний кидок.

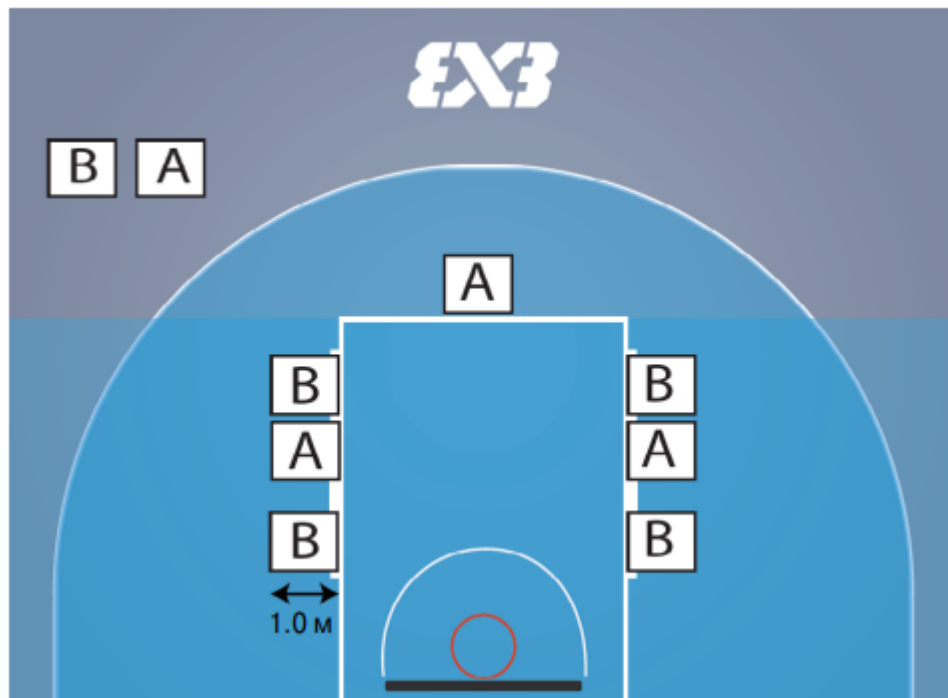


Рисунок 7. Можливе розташування гравців під час штрафних кидків.

43.2.5 Гравці, які не займають місць для боротьби за підбір м'яча, залишаються за умовним продовженням лінії штрафних кидків та за лінією 2-очкових кидків, поки не закінчиться штрафний кидок.

43.2.6 Під час виконання штрафного (-их) кидка (-ів), за якими буде виконана наступна серія (-ії) штрафних кидків або обмін м'ячем, всі гравці повинні залишатися за умовним продовженням лінії штрафних кидків і за лінією 2-очкових кидків. Недодержання умов Ст. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 і 43.2.6 є порушенням.

43.3 Покарання

43.3.1 Якщо штрафний кидок влучний, і порушення чинить гравець, який виконує штрафний кидок, очка не зараховують. М'яч надають команді суперників для обміну м'ячем, якщо тільки нема наступного покарання у вигляді штрафного (-их) кидка (-ів) або володіння м'ячем, яке належить виконати.

43.3.2 Якщо штрафний кидок влучний, і порушення (чи кілька порушень) чинить будь-який (-і) інший (-і) гравець (-і), ніж той, який виконує штрафний кидок:

- Очко зараховують.
- Порушення (чи кілька порушень) не беруть до уваги.

У разі виконання останнього штрафного кидка м'яч надають команді суперників для обміну м'ячем.

43.3.3 Якщо штрафний кидок невдалий, і порушення чинить:

- Гравець, який виконував штрафний кидок, чи його партнер при останньому штрафному кидку, м'яч передають команді суперників для обміну м'ячем, якщо тільки ця команда не має права на подальше володіння м'ячем.

- Суперник гравця, який виконував штрафний кидок, то додатковий штрафний кидок надають гравцеві, який виконував цей кидок.
- Гравці обох команд при останньому штрафному кидку, відбувається ситуація спірного кидка. Команда захисту має право на м'яч.

Ст. 44 Помилки, які можна виправити

44.1 Визначення

Судді можуть виправити помилку, якщо правило було проігноровано через неуважність, тільки в таких ситуаціях:

- Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и).
- Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).
- Помилково зараховано або скасовано очки.
- Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві.

44.2 Загальне провадження

44.2.1 Для того, щоб помилки, згадані вище, могли бути виправлені, вони мають бути виявлені суддями, спортивним делегатом туру, якщо він присутній, або суддями за столом раніше, ніж м'яч стане живим після того як він вперше став мертвим після того, як ігровий годинник було ввімкнено слідом за помилкою.

44.2.2 Суддя або спортивний делегат туру можуть зупинити гру негайно, коли виявлено помилку, яку можна виправити, за умови, що жодна з команд не буде поставлена в невігідне становище.

44.2.3 Будь-які фолі, що сталися, очки, що були набрані, зіграний час і додаткові дії, що могли відбутися після помилки, але до її виявлення, є й далі чинними. 44.2.4 Після того як помилку виправлено, гру відновлюють обміном м'ячем, якщо іншого не обумовлено правилами. М'яч передають команді, яка мала право на м'яч у той момент, коли гру було зупинено для виправлення помилки.

44.2.5 Як тільки помилка, яка все ще є такою, що її можна виправити, виявлена, та:

- У виправленні помилки має взяти участь запасний, він має знову вийти на ігровий майданчик, щоб узяти участь у виправленні помилки, та у цей момент він стає гравцем. Після виправлення помилки він може залишитися у грі або може залишити ігровий майданчик.
- Якщо гравця було замінено через травму або через те, що його було дискваліфіковано, гравець, який його замінив, має взяти участь у виправленні помилки.

44.2.6 Помилки, які можна виправити, не можуть бути виправлені після того, як старший суддя підписав протокол.

44.2.7 Будь-які помилки у запису рахунку, у відліку часу гри або часу кидка, які пов'язані з рахунком, кількістю фолів, кількістю тайм-аутів, або з часом гри, або з часом кидка, який був зіграний, або не був відміряний, можуть бути виправлені



суддями або спортивним делегатом туру, якщо він присутній, в будь-який час до того, як старший суддя підписав протокол.

44.3 Спеціальне провадження

44.3.1 Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и).

Штрафний (-і) кидок (-ки), виконаний (-і) внаслідок помилки, скасовують, і гру поновлюють таким чином:

- Якщо ігровий годинник не було ввімкнено після помилки, м'яч надають для обміну м'ячем команді, чиї штрафні кидки були скасовані.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та:
 - Команда, яка контролює м'яч (або має право на володіння м'ячем) на момент, коли було виявлено помилку, та ж сама, що й контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка, або
 - Жодна з команд не контролювала м'яч у той момент, коли було виявлено помилку, м'яч надають команді, яка мала право на м'яч в момент, коли сталася помилка.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та в той момент, коли було виявлено помилку, м'яч контролює (або має право на володіння м'ячем) команда суперників тієї команди, що контролювала м'яч на момент помилки, відбувається ситуація спірного кидка. Гру поновлюють обміном м'ячем для команди, яка захищалася останньою.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та в той момент, коли помилку було виявлено, надають штрафний (-і) кидок (-ки) як покарання за фол, тоді штрафний (-і) кидок (-ки) виконують, і м'яч надають для обміну м'ячем команді, яка контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка.

44.3.2 Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).

- Якщо не відбулася зміна володіння м'ячем з моменту, коли сталася помилка, гру поновлюють після виправлення помилки, як і після будь-якого звичайного штрафного кидка.
- Якщо та ж сама команда закидає м'яч після помилково наданого м'яча для обміну, помилку не беруть до уваги.

44.3.3 Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві. Виконаний штрафний (-і) кидок (-и) і володіння м'ячем, якщо воно є частиною покарання, скасовують. М'яч надають команді суперників для обміну м'ячем, якщо тільки нема покарань за інші недодержання правил, які належить виконати.



СУДДІ, СУДДІ ЗА СТОЛОМ, СПОРТИВНИЙ ДЕЛЕГАТ ТУРУ ЗМАГАНЬ: ОБОВ'ЯЗКИ ТА ПРАВА

Ст. 45 Судді, судді за столом і спортивний делегат туру

45.1 Суддями повинні бути 2 судді. Їм допомагають судді за столом і спортивний делегат туру, якщо він присутній.

45.2 Суддями за столом повинні бути: секретар, оператор табло та оператор годинника кидка.

45.3 Спортивний делегат туру сідає за секретарським столом. Його обов'язками під час гри в першу чергу є спостерігати за роботою суддів за столом і надавати суддям у належному проведенні гри.

45.4 Судді певної гри не повинні бути будь-яким чином пов'язані з жодною з команд, що перебувають на ігровому майданчику.

45.5 Судді, судді за столом і спортивний делегат туру повинні проводити гру відповідно до цих правил і не мають права змінювати їх.

Ст. 46 Спортивний делегат туру

Спортивний делегат туру, якщо він присутній, повинен:

46.1 Перевірити та схвалити все обладнання, що буде використане під час гри.

46.2 Визначити офіційний ігровий годинник, годинник кидка, секундомір і познайомитися з суддями за столом.

46.3 Вибрати ігровий м'яч принаймні з 2 м'ячів, що були в використанні, наданих організаторами. Якщо жоден з цих м'ячів не підходить як ігровий, він може вибрати найкращий м'яч з тих, що є в наявності.

46.4 Не дозволяти нікому з гравців носити предметів, що можуть завдати травми іншим гравцям.

46.5 Ставити до відома суддів про порушення Регламенту ФІБА, цих Правил та Офіційних Інтерпретацій правил гри 3x3.

46.6 Має право зупинити гру, коли цього вимагають обставини. Щоб привернути увагу суддів, спортивний делегат туру може зупинити гру після зарахованого кидка, без того, щоб поставити будь-яку з команд у не вигідне становище.

46.7 Має право визначити, що команда програла гру позбавленням права, до того як протокол було підписано старшим суддею і спортивним делегатом туру, якщо він присутній.



46.8 Ретельно перевірити протокол після закінчення основного часу гри та овертайму, чи в будь-який інший час, коли він вважає це потрібним.

46.9 Переконатися, що судді підписали протокол після закінчення часу гри, що означає закінчення ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою. Права суддів починають діяти, коли вони з'являються на ігровому майданчику перед початком гри, та закінчують діяти із сигналом ігрового годинника про кінець часу гри, що затверджують судді.

46.10 Переконатися, що судді зробити запис на зворотній стороні протоколу до того, як підписали його:

- У разі, якщо одній з команд зараховують поразку позбавленням права, або в разі фолу з дискваліфікацією.
- У разі будь-якої неспортивної поведінки членів команди, яка відбувалася раніше ніж за 5 хвилин до часу початку гри, який зазначений у розкладі, або між кінцем гри й затвердженням підписом протоколу.

У такому разі спортивний делегат туру, якщо він присутній надсилає детальний рапорт про інцидент в організацію, що проводить змагання.

46.11 Якщо спортивний делегат туру відсутній, судді перебирають на себе його обов'язки.

46.12 Уповноважений затвердити перед грою та застосовувати, якщо наявна, систему негайного відеоперегляду (IRS).

46.13 Приймати рішення з будь-яких питань, що спеціально не обумовлені цими Правилами.

46.13 Спортивний делегат туру, якщо він присутній, повинен підписати протокол не пізніше ніж перед початком наступної гри тієї ж підгрупи або наступного раунду на вибування.

Ст. 47 Судді: обов'язки та права

47.1 Судді мають право приймати рішення в випадках недодержання цих правил, що вчинені як у межах, так і поза обмежувальними лініями, включно з секретарським столом і просторами безпосередньо за лініями.

47.2 Судді дають свисток, коли стається недодержання правил, закінчується основний час або овертайм, або тоді, коли вони вважають за потрібне зупинити гру. Судді не дають свистків після закинутого м'яча з гри, влучного штрафного кидка, або коли м'яч стає живим.

47.3 Судді виконують жеребкування (підкидання монети) перед початком гри.

47.4 Коли судді приймають рішення при персональному контакті чи порушенні, вони в кожному випадку повинні керуватися такими основними принципами:

- Необхідність підтримувати цілісність гри, виходячи з духу та намірів правил.
- Послідовність у застосуванні принципу перевага/невигідне становище. Суддям не слід переривати ходу гри без потреби й не карати випадкового персонального контакту, який ні надає гравцеві переваги, ні ставить його суперника в невыгідне становище.
- Послідовність у застосуванні здорової суті в кожній грі, беручи до уваги здібності гравців, їхнє ставлення й поведінку протягом гри.
- Послідовність у підтриманні рівноваги між контролем за грою й ходом гри, тобто володіти почуттям того, що учасники намагаються зробити, й визначати тільки те, що буде правильним для гри.

47.5 Судді вповноважені застосувати, якщо наявна та затверджена спортивним делегатом туру, систему негайного відеоперегляду (IRS), щоб винести рішення до того, як вони після гри підпишуть протокол:

- Чи сталися помилки у веденні поточного рахунку, та чи була правильною робота ігрового годинника та годинника кидка — у будь-який момент гри.
- Чи був м'яч під час останнього влучного кидка з гри випущений з рук перед тим, як пролунав сигнал ігрового годинника про кінець основного часу гри, та/або чи оцінювати цей останній кидок 1 чи 2 очками.
- Розглядати ситуації, у яких можна вимагати перегляд відео відповідно до цих Правил, в останні 30 секунд основного часу гри, або коли команда набрала 19 або більше очок, або в овертаймі.
- Перевірити чи відбулась перешкода влученню м'яча, якщо таке порушення було зафіксовано
- Визначити причетність членів команди до будь-якого акту насильства, або під час будь-яких ігрових ситуацій які можуть призвести до насильства. Щоб прийняти фінальне рішення, судді можуть проконсультуватись зі спортивним делегатом туру.
- Коли одна з команд вимагає перегляд відео («челендж»).

47.5.1 Вимога перегляду відео можлива лише на Олімпійських іграх, змаганнях Кубку світу (тільки відкрита категорія) та Світового туру, а також якщо це передбачено відповідними правилами змагань і обладнання IRS наявне. З метою не створювати прецеденту та з використанням лише офіційних матеріалів та відео, завжди може бути оскарженим таке: чи був м'яч під час останнього влучного кидка з гри випущений з рук перед тим, як пролунав сигнал ігрового годинника про кінець основного ігрового часу, та чи оцінювати влучний кидок з гри 1 чи 2 очками.

47.5.2 Будь-який гравець будь-якої команди може вимагати перегляд відео в одній з наведених нижче ситуацій. Під час офіційного перегляду всі гравці мають залишатися на відстані від суддівського стола. Вимагати перегляду відео можна тільки стосовно закинутого м'яча та/або свистка суддів. Якщо судді не дають свисток, і це не веде до закинутого м'яча, така ситуація не може бути предметом перегляду. Ситуації, стосовно яких команда може вимагати перегляд, такі (вичерпний список):

- Перевірити, чи був м'яч під час влучного кидка випущений до чи після сигналу годинника кидка.
- Визначити гравця, який спричинив вихід м'яча за межі ігрового майданчика, якщо таке порушення зафіксовано в останні 2 хвилини основного часу гри, або коли команда набрала 19 або більше очок, або в овертаймі гри.
- Перевірити, чи гравець допустився порушення через вихід м'яча за межі ігрового майданчика, якщо таке порушення було зафіксовано в останні 2 хвилини основного часу гри, або коли команда набрала 19 або більше очок, або в овертаймі гри.
- Перевірити, чи гравець допустився порушення через вихід м'яча за межі ігрового майданчика, якщо таке порушення не було зафіксовано, але команда забиває м'яч з гри або вчиняє фол під час того ж періоду відліку годиннику кидка, в останні 2 хвилини основного часу гри, або коли команда набрала 19 або більше очок, або в овертаймі гри.
- Перевірити, чи гравець вивів м'яч за лінію 2-очкових кидків після нового командного володіння.
- Перевірити, чи змінювалося володіння м'ячем, або визначити, чи м'яч було або не було виведено за лінію 2-очкових кидків перед спробою кидка.
- Перевірити, чи буде кидок з гри зараховано, і якщо так, слід його оцінити 1 або 2 очками. Може бути переглянуто тільки процес кидка.
- Перевірити, чи за фол проти гравця, який виконував кидок, буде призначено 1 або 2 штрафні кидки.

47.5.3 Щоб вимагати перегляд відео, гравець повинен голосно промовити «челендж» та продемонструвати жест 'C', використовуючи великий та вказівний палець. Перегляд відео можна вимагати тільки негайно під час наступного командного володіння м'ячем, або під час наступної ситуації мертвого м'яча після дії, що відбулася, залежно від того, яка ситуація відбудеться першою. Якщо команда не вимагала перегляду одразу після того, як здобула володіння слідом за дією, що відбулася, або під час наступної ситуації мертвого м'яча слідом за дією, що відбулася, у вимозі про перегляд відмовляють.

47.5.4 Якщо під час перегляду рішення суддів підтверджено та залишається без змін («челендж втрачено»), команда втрачає право вимагати перегляд на час гри, що залишився. Якщо під час перегляду рішення суддів виправлено та змінено («челендж здобуто»), команда зберігає право вимагати перегляд на час гри, що залишився. Якщо матеріал відео не є очевидним і чітким, рішення суддів залишається без змін, а команда зберігає право вимагати перегляд на час гри, що залишився.

47.6 Судді мають право приймати рішення з будь-яких питань, що спеціально не обумовлені цими Правилами.

47.7 Якщо результат гри опротестований однією з команд, судді (якщо спортивний делегат туру відсутній) повинен після того, як опис причин протесту прийнятий, надіслати письмовий рапорт з описанням того, що сталося, в організацію, яка проводить змагання.

47.8 Якщо суддя травмований, чи з будь-якої причини не може далі виконувати своїх обов'язків протягом 5 хвилин, гра повинна бути поновлена. Інший суддя буде судити сам до кінця гри, якщо нема можливості замінити суддю, який травмований, кваліфікованим запасним суддею. Після консультації зі спортивним делегатом туру, якщо він присутній, рішення про можливість заміни приймає суддя, який залишився на ігровому майданчику.

47.9 Для всіх міжнародних ігор, якщо треба пояснити рішення, усі словесні роз'яснення роблять англійською мовою.

47.10 Кожен суддя має право приймати рішення в межах своїх обов'язків, але не має права скасовувати чи піддавати сумніву рішення, що приймає інший суддя.

47.11 Застосування та інтерпретація суддями Офіційних Правил баскетболу, без огляду на те, було їхнє рішення належним чи ні, є остаточними й не можуть бути оскарженими або проігнорованими, за винятком випадків, коли може бути поданий протест (див. Додаток С).

Ст. 48 Секретар: обов'язки

48.1 У розпорядження **секретаря** має бути наданий протокол, і він веде записи:

- Щодо команд: реєструє прізвища й номери гравців, які мають взяти участь у грі. Коли відбувається недодержання правил, пов'язане з номерами гравців, він якнайшвидше повідомляє про це найближчого суддю.
- Зміни сумарного рахунку очок, записуючи влучення з гри й зі штрафних кидків.
- Фолів, призначених кожній команді. Секретар негайно повідомляє суддю, коли команда отримала 6 і 10 командних фолів. Він записує неспортивні фоли, призначені будь-якому гравцеві, й негайно повідомляє суддю, що гравець має бути дискваліфікованим, коли він отримав 2 неспортивних фоли.
- Тайм-аутів. Він повідомляє суддів про те, що у команди більше не залишилося жодного тайм-ауту в основний час гри або в овертаймі.
- Процедури жеребкування, записує в протокол, яка команда почала гру володінням м'ячем.

48.2 Якщо помилку в веденні сумарного рахунку очок виявлено у протоколі:

- Під час гри, секретар повинен зачекати першого моменту, коли м'яч стане мертвим, перш ніж повідомити суддів.
- Після закінчення основного часу або овертайму, але до підписання протоколу суддями і спортивним делегатом туру, якщо він присутній, помилка повинна бути виправленою, навіть якщо це виправлення вплине на остаточний результат гри.
- Після підписання протоколу суддями і спортивним делегатом туру, якщо він присутній, помилка більше не може бути виправленою. Судді або спортивний делегат туру, якщо він присутній, повинен надіслати детальний рапорт в організацію, що проводить змагання.



Ст. 49 Оператор табло: обов'язки

49.1 Оператор табло керує табло рахунку й допомагає секретареві. У разі будь-якої розбіжності між показниками на табло й записами у протоколі, та при неможливості встановити причину цієї розбіжності, за істину приймають записи, зазначені у протоколі, відповідно до яких повинні бути виправлені показання на табло.

У розпорядження оператора табло має бути наданий ігровий годинник і секундомір, і він повинен:

- Вести відлік ігрового часу, тайм-аутів і перерв у грі.
- Переконатися, що сигнал ігрового годинника про кінець ігрового часу лунає дуже гучно й автоматично.
- Ужити всіх можливих засобів, які він має у своєму розпорядженні, для того, щоб негайно поінформувати суддів у тому випадку, коли його сигнал не пролунав або не був почутий.

49.2 Оператор табло повинен вести відлік **ігрового часу** таким чином:

- Вмикати ігровий годинник, коли:
 - Під час обміну м'ячем м'яч перебуває у гравця нападу після того, як обмін м'ячем завершено.
 - Після влучного останнього штрафного кидка наступна команда нападу починає володіння м'ячем.
 - Після невдалого останнього штрафного кидка м'яч залишається живим і м'яч торкається будь-якого гравця або його торкається будь-який гравець на ігровому майданчику.
- Зупиняти ігровий годинник, коли:
 - Сплив основний час гри, якщо ігровий годинник не зупинився автоматично.
 - Досягнуто переможного рахунку в основний час гри або в овертаймі.
 - Суддя дає свисток тоді, коли м'яч живий.
 - Лунає сигнал годинника кидка у той момент, коли команда контролює м'яч.

49.3 Оператор табло повинен вести відлік **тайм-ауту** таким чином:

- Вмикати секундомір одразу після того як суддя дає свисток і сигнал про надання тайм-ауту.
- Подавати свій сигнал після того як спливли 20 секунд тайм-ауту.
- Подавати свій сигнал, коли тайм-аут закінчився.

49.4 Оператор табло повинен вести відлік **перерви у грі** таким чином:

- Вмикати секундомір одразу після того, як закінчився основний час гри, та необхідний овертайм.
- Подавати свій сигнал та одночасно вимикати секундомір одразу після того, як спливли 50 секунд перерви у грі.
- Подавати свій сигнал, коли закінчилася перерва у грі.



Ст. 50 Оператор годинника кидка: обов'язки

У розпорядження оператора годинника кидка має бути наданий годинник кидка, яким він повинен керувати таким чином:

50.1 Вмикати, або скидати та вмикати знову, коли:

- На ігровому майданчику команда встановлює контроль над живим м'ячем. Після цього просте торкання м'яча суперником не розпочинає нового періоду відліку годинника кидка, якщо та ж сама команда й далі контролює м'яч.
- Під час обміну м'ячем м'яч опиняється у розпорядженні гравця нападу після того, як обмін м'ячем завершено.

50.2 **Зупинити, але не скидати**, з наявністю показань на дисплеї часу, що залишився, коли тій самій команді, що перед тим контролювала м'яч, надано обмін м'ячем внаслідок:

- Виходу м'яча за межі ігрового майданчика.
- Травми гравця тієї ж команди.
- Технічного фолу, вчиненого гравцем тієї ж команди.
- Обопільного фолу.
- Скасування однакових покарань проти команд.
- Гру зупинено унаслідок дії, не пов'язаної з жодною з команд, якщо тільки суперники не будуть поставлені в не вигідне становище.

50.3 **Зупинити й скинути на 12 секунд** з показаннями дисплею 12 секунд, коли:

- Закинуто м'яч з гри, і при цьому не сталося недодержання правил.
- Команда, яка перед тим не володіла м'ячем, має право на обмін м'ячем:
 - Унаслідок персонального фолу або порушення (включно з виходом м'яча за межі ігрового майданчика).
 - Унаслідок ситуації спірного кидка.
- Команда має право на обмін м'ячем унаслідок другого неспортивного фолу гравця або фолу з дискваліфікацією.
- М'яч торкнувся кільця під час невдалого кидка з гри, останнього штрафного кидка або під час передачі, якщо будь-яка команда здобуває контроль над м'ячем.
- Гру зупиняють унаслідок дії, не пов'язаної з командою, яка контролює м'яч.
- Команда має право на штрафний (-ні) кидок (-ки).

50.4 **Вимкнути**, після того як м'яч став мертвим та ігровий годинник зупинено в основний час гри або овертайму, коли будь-яка команда розпочинає новий контроль над м'ячем, і на ігровому годиннику залишається менше 12 секунд.

Сигнал годинника кидка не зупиняє ігровий годинник або гру, а також не примушує м'яч стати мертвим, за винятком ситуації, коли команда контролює м'яч.

А — ЖЕСТИ СУДДІВ

A.1 Жести, наведені в цих Правилах, є єдиними офіційними жестами.

A.2 Наполегливо рекомендовано, щоб під час демонстрації жестів секретарському столу судді супроводжували їх усною інформацією (у міжнародних матчах англійською мовою).

A.3 Після фолу номер гравця не демонструють секретарському столу, якщо тільки це не неспортивний або фол з дискваліфікацією.

A.4 Важливо, щоб судді за столом також були знайомі з цими жестами.

Віднесені до ігрового годинника



1 Відкрита долоня

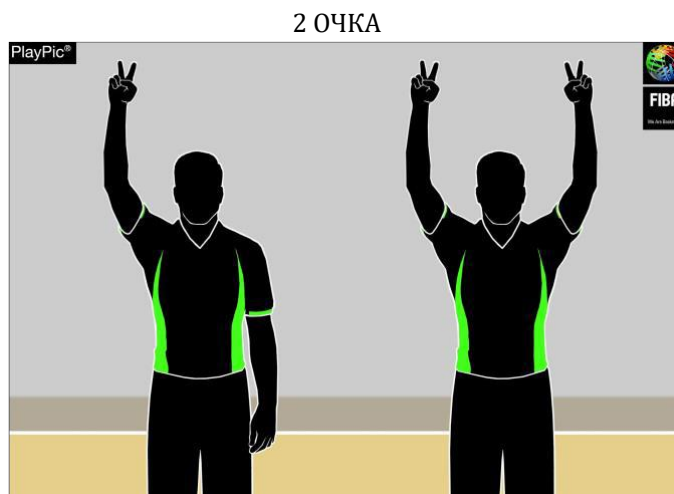


2 Долоня стиснута в кулак

Зарахування влучення



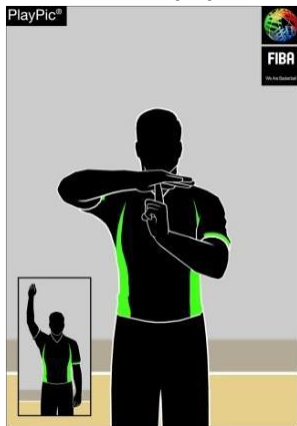
3 1 палець,
опустити кисть



4 2 пальці розпрямлені
Одна рука: Спроба кидка. Обидві руки: Влучний кидок

Тайм-аут

НАДАННЯ
ТАЙМ-АУТУ



5 Долоня та вказівний палець утворюють літеру Т

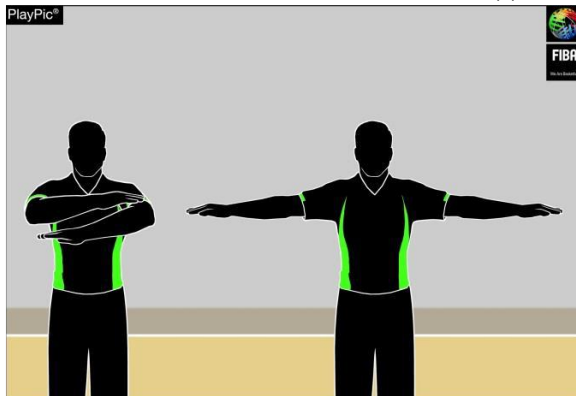
ТВ ТАЙМ-АУТ
У МАТЧАХ 3x3



6 Вертикальне обертання стиснутими кулаками

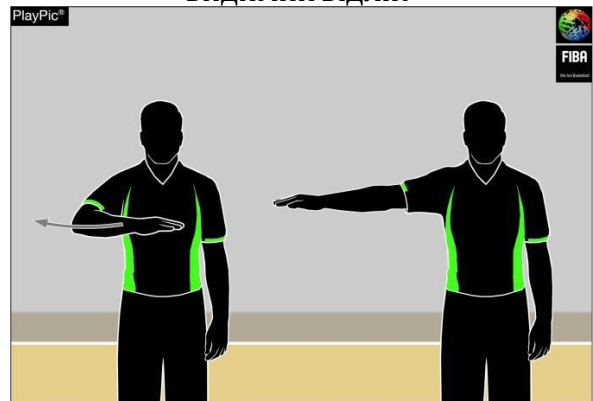
Інформативні

СКАСУВАТИ ВЛУЧЕННЯ АБО ІГРОВУ ДІЮ



7 Одноразово розвести та звести руки на грудях

ВИДИМИЙ ВІДЛІК



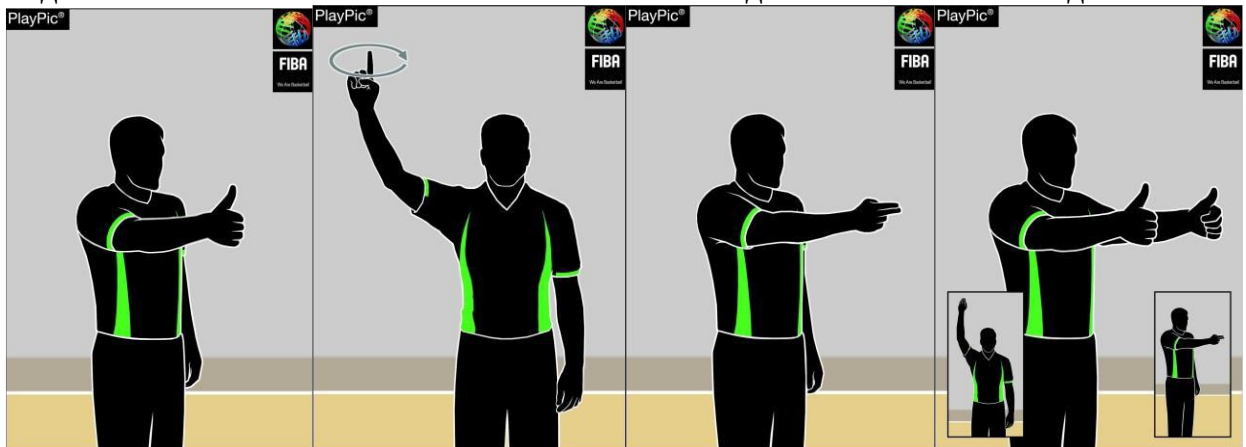
8 Відлік рухом долоні

ЗВ'ЯЗОК МІЖ
СУДДЯМИ ТА СУД-
ДЯМИ ЗА СТОЛОМ

ПОКАЗАННЯ
ГОДИННИКА КИДКА
СКИНУТИ

М'ЯЧ ЗА МЕЖАМИ
МАЙДАНЧИКА

СПІРНИЙ М'ЯЧ АБО
СИТУАЦІЯ СПІРНОГО
КИДКА



9 Великий палець
вгору

10 Обертати долонею
з розпрямленим пальцем

11 Рука з указівним
паралельна
бічній лінії

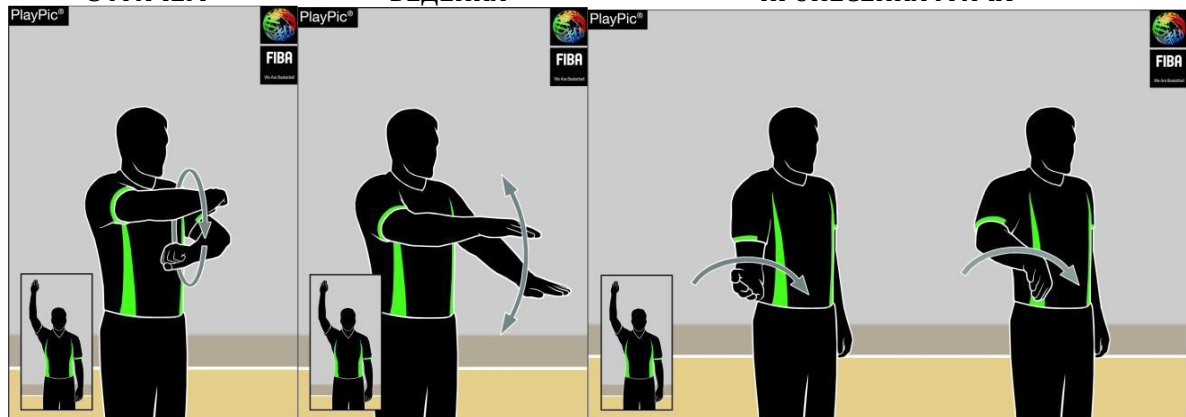
12 Підняття вгору
великих пальців

Порушення

ЗАЙВІ КРОКИ
З М'ЯЧЕМ

НЕПРАВИЛЬНЕ
ВЕДЕННЯ: ПОДВІЙНЕ
ВЕДЕННЯ

НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ:
ПРОНЕСЕННЯ М'ЯЧА

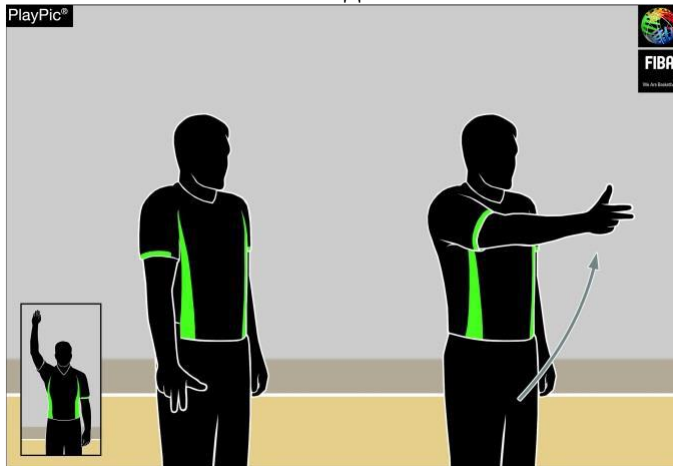


13 Обертання
кулаками

14 Рух долонями
вгору-вниз

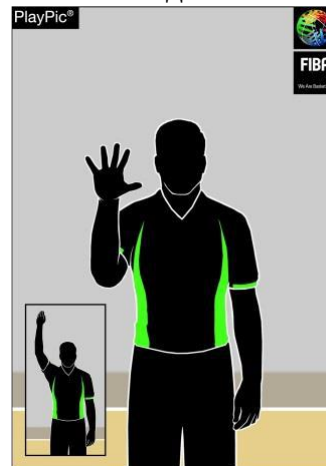
15 Напівоберт долонею вперед

3 СЕКУНДИ



16 Протягнута вперед рука з 3 пальцями

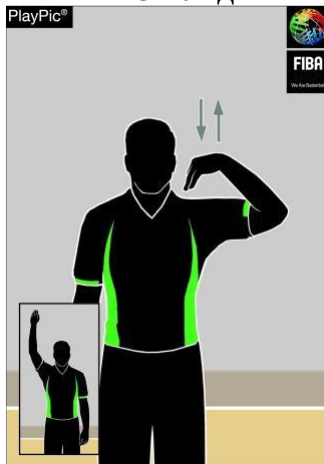
5 СЕКУНД



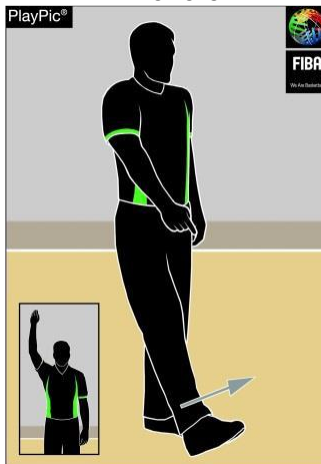
17 Показ 5 пальців

НАВМИСНИЙ УДАР
ЧИ БЛОКУВАННЯ
М'ЯЧА НОГОЮ

12 СЕКУНД



18 Торкання плеча пальцями



19 Показ пальцем на ногу рукою з 2 пальцями

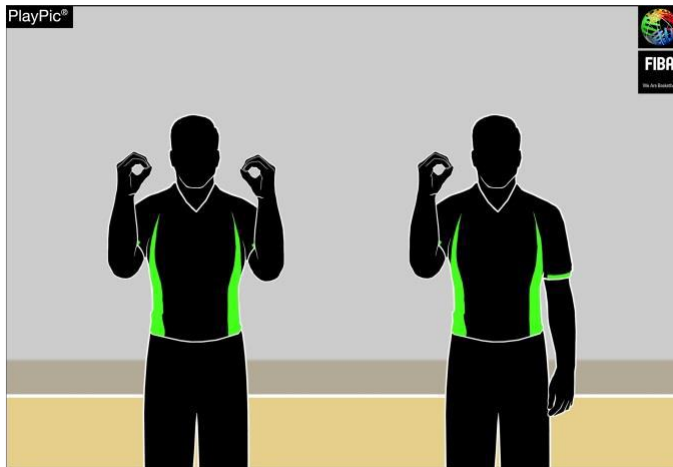
У ГРІ 3x3
М'ЯЧ НЕ ВИВЕДЕНО
ЗА 2-ОЧКОВУ ЛІНІЮ



20 Маховий рух зліва направо піднятою рукою

Номери гравців

НОМЕРИ 00 ТА 0



21 Обидві руки демонструють номер 0

Права рука демонструє номер 0

НОМЕРИ 1—5



22 Права рука демонструє номер від 1 до 5

НОМЕРИ 6—10



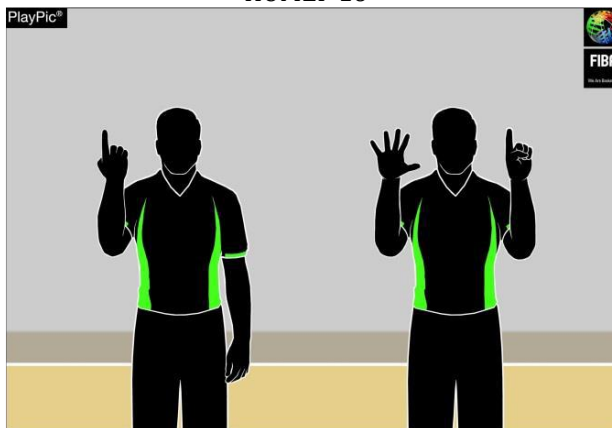
23 Права рука демонструє номер 5, ліва рука демонструє номер від 1 до 5

НОМЕРИ 11—15



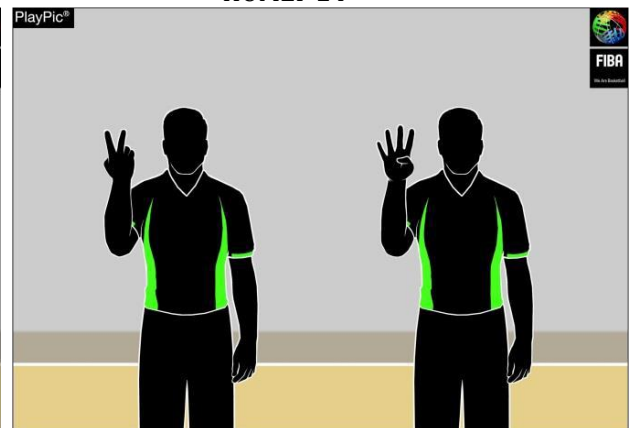
24 Права рука стиснута в кулак, ліва рука демонструє номер від 1 до 5

НОМЕР 16



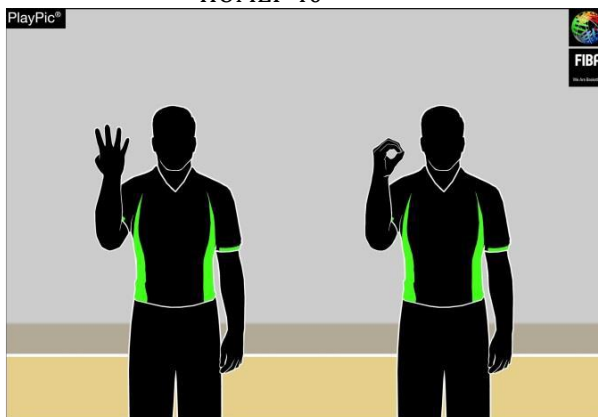
25 Спочатку долоня, розвернута тильною стороною, демонструє номер 1 розряду десятка, потім відкриті долоні демонструють номер 6 розряду одиниць

НОМЕР 24



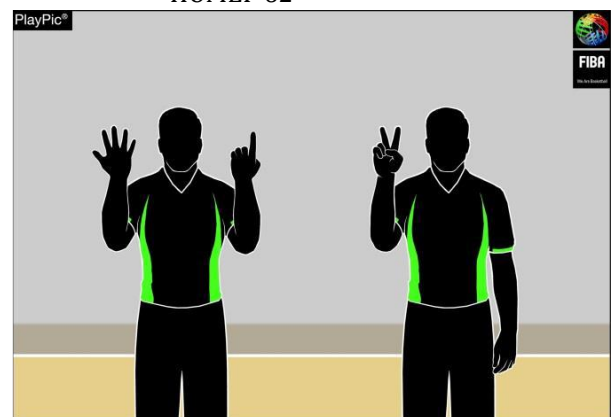
26 Спочатку долоня, розвернута тильною стороною, демонструє номер 2 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 4 розряду одиниць

НОМЕР 40



27 Спочатку долоня, розвернута тильною стороною, демонструє номер 4 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 0 розряду одиниць

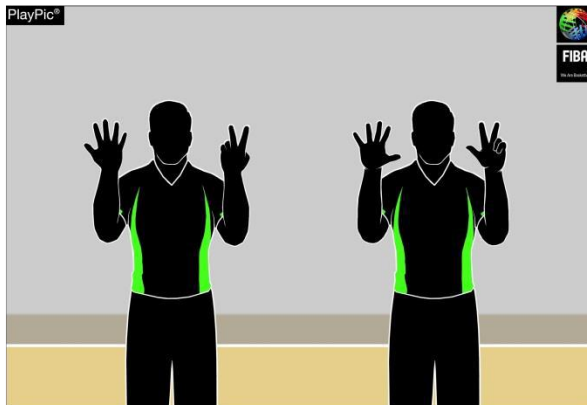
НОМЕР 62



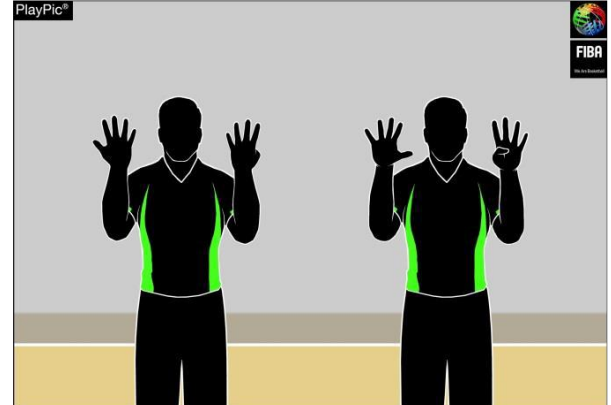
28 Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 6 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 2 розряду одиниць

НОМЕР 78

НОМЕР 99







29 Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 7 розряду десятка, потім відкриті долоні демонструють номер 8 розряду одиниць



30 Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 9 розряду десятка, потім відкриті долоні демонструють номер 9 розряду одиниць

Вид фолу

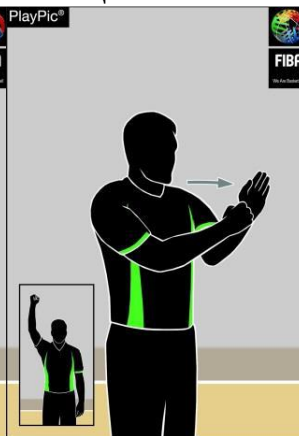
<p>ЗАТРИМКА</p> 	<p>БЛОКУВАННЯ (у захисті), НЕПРАВИЛЬНИЙ ЗАСЛІН (у нападі)</p> 	<p>ПОШТОВХ АБО ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ БЕЗ М'ЯЧА</p> 	<p>ОБМЕЖЕННЯ РУХУ ГРАВЦЯ РУКАМИ</p> 
<p>31 Перехват зап'ястя, руки вниз</p>	<p>32 Обидві руки на талії</p>	<p>33 Імітація поштовху</p>	<p>34 Перехват долоні, рух уперед</p>

НЕПРАВИЛЬНА
ГРА РУКАМИ



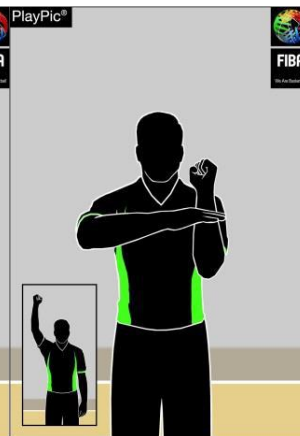
35 Удар по зап'ястю

ПОШТОВХ,
АБО ЗІТКНЕННЯ
ГРАВЕЦЬ ІЗ М'ЯЧЕМ



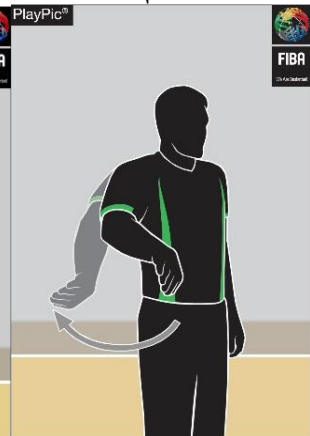
36 Удар кулаком у відкриту долоню

НЕПРАВИЛЬНИЙ
КОНТАКТ У РУКУ



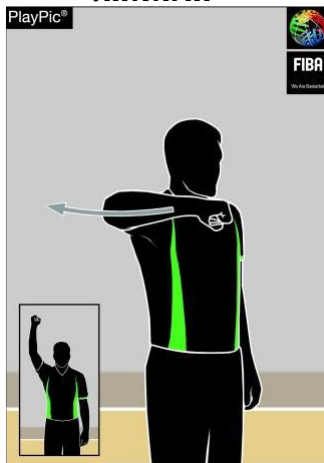
37 Удар кистю по передпліччю

ЗАХОПЛЕННЯ
ГРАВЦЯ



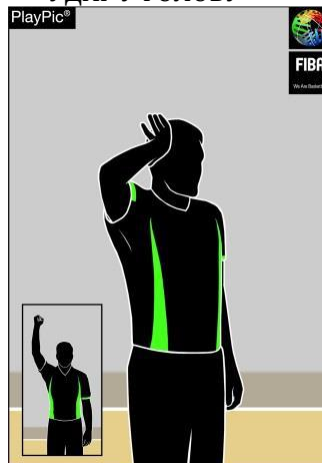
38 Рух передпліччям назад

НАДМІРНЕ
РОЗМАХУВАННЯ
ЛІКТЯМИ



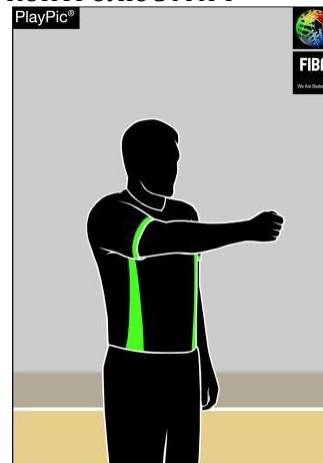
39 Рух ліктем убік

УДАР У ГОЛОВУ



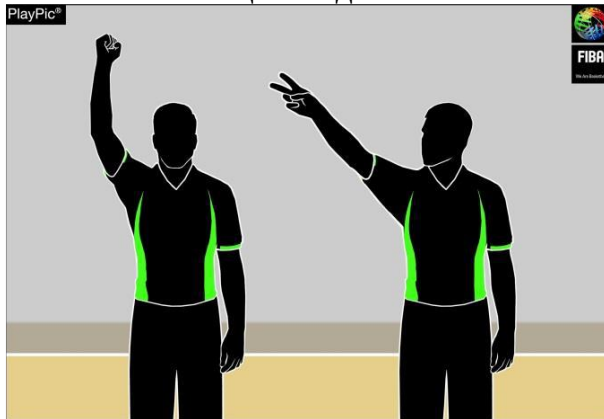
40 Імітація контакту з головою

ФОЛ КОМАНДИ, ЯКА
КОНТРОЛЮЄ М'ЯЧ



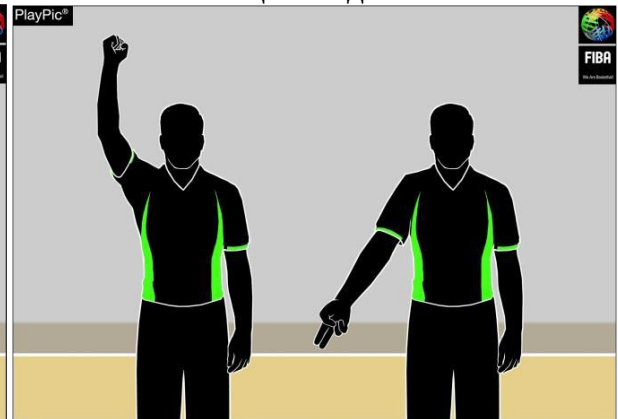
41 Указати кулаком у бік кошика команди, яка завинила

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ
У ПРОЦЕСІ КИДКА



42 Долоня стиснута в кулак, потім показати кількість штрафних кидків

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ
НЕ У ПРОЦЕСІ КИДКА



43 Долоня стиснута в кулак, потім показати на майданчик

Окремі види фолів

ОБОПІЛЬНИЙ ФОЛ



44 Махові рухи кулаками

ТЕХНІЧНИЙ ФОЛ



45 Дві долоні утворюють літеру Т

НЕСПОРТИВНИЙ
ФОЛ



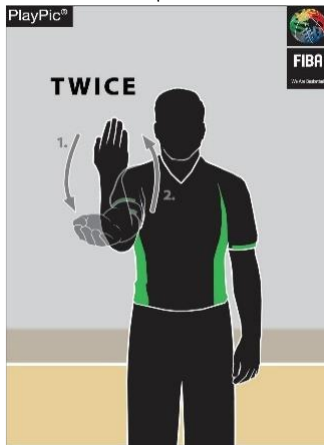
46 Перехват зап'ястя над головою

ФОЛ З ДИСКВАЛІ-
ФІКАЦІЄЮ



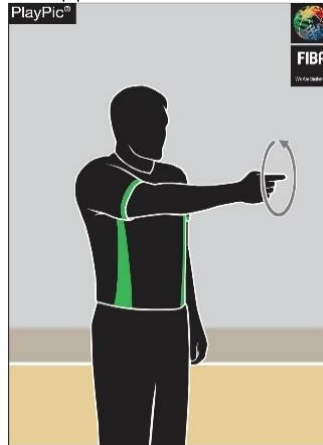
47 Підняті вгору кулаки

ІМІТАЦІЯ ФОЛУ



48 Двічі підняти та опустити передпліччя

ПЕРЕГЛЯД ЗА ДОПОМОГОЮ IRS



49 Рука простягнута горизонтально, обертати вказівним пальцем

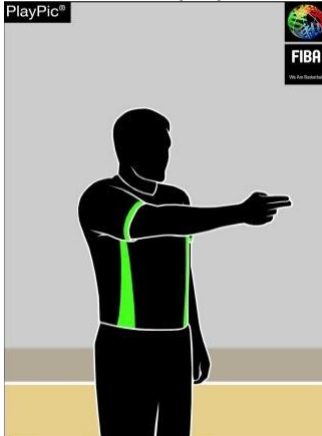
ВИМОГА ПЕРЕГЛЯДУ ВІДЕО У МАТЧАХ 3x3



50 Утворити літеру С великим і вказівним пальцем

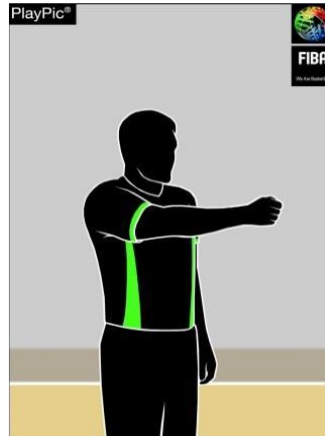
**Призначення покарання за фол —
Демонстрація жестів секретарському столу**

ПІСЛЯ ФОЛУ
БЕЗ ШТРАФНОГО
КИДКА (-ІВ)



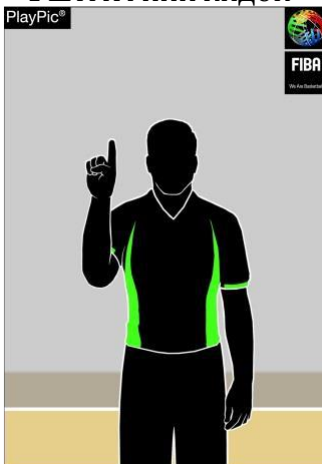
51 Показати напрямок гри, рука паралельна бічній лінії

ПІСЛЯ ФОЛУ
КОМАНДИ, ЯКА
КОНТРОЛЮВАЛА М'ЯЧ



52 Долоня стиснута в кулак, рука паралельна бічній лінії

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



53 Підняти вгору 1 палець

2 ШТРАФНІ КИДКИ



54 Підняти вгору 2 пальці

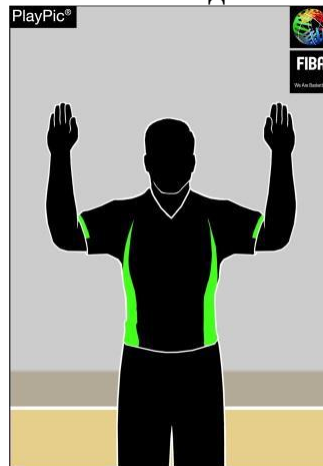
Виконання штрафних кидків

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



55 Указівний палець

2 ШТРАФНІ КИДКИ



56 Пальці разом
на обох руках

Рисунок 8 Жести суддів

В.1 Офіційний протокол, зображений на рис. 9, є офіційним протоколом FIBA 3x3.

В.2 Він складається тільки з 1 оригіналу для організаторів змагань 3x3.

Примітка:

1. Секретар повинен усі записи у протоколі робити, використовуючи кольорові ручки — СИНЮ або ЧОРНУ — для всіх записів.

2. Протокол може бути підготовлений і заповнений електронним способом.

В.3 Перед початком гри секретар повинен підготувати протокол таким чином:

В.3.1 Він записує назви 2 команд у графах верхньої частини протоколу. Першою як **команду А** завжди записують команду, зазначену у розкладі першою. Іншу команду записують як **команду В**.

В.3.2 Далі секретар записує:

- Назву змагань.
- Категорію, у якій грають гри.
- Номер гри.
- Дату, час і майданчик гри.
- Прізвища суддів.



Team A <u>Turkmenistan</u>		Team B <u>China</u>	
Competition	<u>FIBA 3x3 World Cup 2019</u>	Date	<u>18/06/2019</u>
Category	<u>Women</u>	Referees #1	<u>Vlad GHIZDAREANU</u>
Game No.	<u>Pool A game 10</u>	#2	<u>Glenn TUITT</u>
		Time	<u>16:00</u>
		Court	<u>Main Court</u>

Рисунок 10 Верхня частина протоколу

В.3.3 Команда А займає верхню половину протоколу, команда В — нижню.

В.3.3.1 У першій колонці секретар записує прізвища та ініціали гравців у порядку номерів на ігровій формі, використовуючи список членів команди, наданий організаторами чи представником команди.

В.3.3.2 Якщо в команді менше 4 гравців, секретар прокреслює лінію через клітки для прізвища, номеру нижче останнього записаного гравця.

В.4 Тайм-аути

В.4.1 Надані тайм-аути позначають у протоколі записом 'X' у відповідних клітках, що розташовані нижче назви команди.

В.4.2 Після закінчення гри всередині невикористаних кліток проводять 2 горизонтальні паралельні лінії.

В.5 Фоли

В.5.1 Фоли гравців можуть бути контактними, технічними, неспортивними або з дискваліфікацією.

В.5.2 Фоли запасних можуть бути технічними або з дискваліфікацією.

В.5.3 Тільки неспортивні або фолі з дискваліфікацією записують проти прізвища гравця.

В.5.3.1 Неспортивний фол гравця позначають записом 'U'.

В.5.3.2 Фол з дискваліфікацією гравця або запасного записують як 'D'.

В.5.4 Після закінчення гри секретар відокремлює використані клітки від тих, що залишилися невикористаними, грубою лінією.

Після закінчення гри секретар прокреслює порожні клітки грубою горизонтальною лінією.

В.6 Командні фолі

В.6.1 Щоразу, коли гравець чинить контактний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, секретар записує фол команді цього гравця, закреслюючи великою позначкою 'X' чергову відповідну клітку. У разі неспортивного або фолу з дискваліфікацією секретар пропускає наступну клітку, а ту, що за нею, закреслює великою позначкою 'X' та обкреслює її кружком.

В.6.2 Після закінчення гри всередині невикористаних кліток проводять 2 горизонтальні паралельні лінії.

В.7 Поточний рахунок

В.7.1 Секретар записує хронологічну зміну сумарної кількості очок для кожної команди

В.7.2 У протоколі передбачено 2 основні колонки для запису зміни рахунку.

В.7.3 Кожна з основних колонок поділена на 4 вертикальні колонки. 2 колонки ліворуч призначені для команди А, а 2 колонки праворуч — для команди В. Центральні колонки призначені для поточного рахунку (23 очка) для кожної команди.

Секретар повинен:

11

• **Спочатку провести рахунку**

— діагональну риску (/ для секретаря, який пише правою рукою, або \ для шульги) при будь-якому 1-очковому зарахованому влученні з гри,

— нанести суцільне коло (•) при будь-якому зарахованому влученні зі штрафного кидка,

— коло при будь-якому 1-очковому зарахованому влученні з гри

поверх **нової сумарної** кількості очок, яку набрала команда, яка щойно закинула м'яч.

• **Потім** у порожній клітинці з тієї ж сторони, де визначено нову сумарну кількість очок (поруч із новою позначкою / або \ або •), записати номер гравця, який закинув м'яч із гри або зі штрафного кидка.

Рисунок

Зміна

	А		В	
	1	1		
9	2	2		23
0	3	3		15
9	4	4		17
11	5	5		15
0	6	6		15
11	•	7		15
11	•	8		
11	•	9		23
	10	10		23
0	11	11		15
11	12	12		

В.8 Поточний рахунок: додаткові інструкції

В.8.1 М'яч, випадково закинутий гравцем з гри у свій власний кошик, зараховують і записують гравцеві команди суперників, який останнім контролював м'яч.

В.8.2 Очки, що зараховані в випадку, коли м'яч не увійшов у кошик (Ст. 31), записують гравцеві, який здійснив спробу кидка.

В.8.3 Після закінчення гри секретар проводить грубу горизонтальну лінію під цими очками й під номерами гравців, яким записані ці останні очки.

В.8.4 Щоразу, як тільки є можливість, секретар повинен звірити поточний рахунок у протоколі з показаннями рахунку на табло. Якщо виявлено розбіжність, і його рахунок правильний, секретар негайно вживає заходів для того, щоб рахунок на табло був виправлений. Якщо виникають сумніви, чи одна з команд виявляє незгоду з виправленням, секретар повинен поінформувати спортивного делегата туру (якщо він присутній) або суддів, як тільки м'яч стане мертвим та ігровий годинник зупинять.

В.8.5 Судді можуть виправляти будь-які помилки у веденні протоколу включно з рахунком, кількістю фолів або кількістю тайм-аутів, як це визначено правилами. Спортивний делегат туру (якщо він присутній) або суддя підтверджують підписом ці виправлення. Значні виправлення повинні бути підтверджені записом на зворотній стороні протоколу.

В.9 Поточний рахунок: підбиття підсумків

В.9.1 Після закінчення основного часу або овертайму секретар записує рахунок основного часу та овертайму (якщо проводився) у відповідній графі нижньої частини протоколу.

В.9.2 Після закінчення гри секретар проводить 2 грубі горизонтальні лінії під підсумковою кількістю очок кожної команди й номерами гравців, яким записані ці останні очки. Він також прокреслює діагональну лінію до кінця колонки, щоб перекреслити цифри, що залишилися (поточний рахунок), для кожної команди.

В.9.3 Усі судді за столом записують у протокол своє прізвище великими друкованими літерами.

В.9.4 Спортивний делегат туру, якщо він присутній, затверджує та підписує протокол останнім. За його відсутності, судді затверджують протокол і підписують його. Ця дія означає кінець ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою.

Примітка: У випадку, коли гравець підписує протокол у зв'язку з протестом (у графі 'Підпис капітана в разі протесту'), судді за столом і судді повинні залишатися в розпорядженні спортивного делегата туру доти, поки він не дасть їм дозволу піти.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Рисунок 1 Остаточний рахунок



С — ПРОЦЕДУРА ПОДАННЯ ПРОТЕСТУ

С.1 Команда може подати протест, якщо її інтереси були суттєво утиснено через:

- а) Помилку у веденні рахунку, відліку ігрового часу або часу кидка, яка не була виправлена суддями.
- б) Рішення про поразку позбавленням права, відміну гри, відкладення гри, не поновлення гри, або рішення не грати гри.
- в) Порушення у застосуванні відповідних правил.

С.2 Якщо команда подає протест, для прийняття рішення використовують тільки офіційні відео та матеріали.

С.3 Для того, щоб протест міг бути прийнятим, він повинен відповідати такій процедурі:

- а) Гравець цієї команди повинен підписати протокол одразу після закінчення гри та надати письмові пояснення щодо причини протесту на звороті протоколу, до того, як судді і спортивний делегат туру, якщо він присутній, підпишуть протокол.
- б) Кожен протест забезпечують заставою у 200 доларів США. Цю суму сплачують, якщо протест відхилено.

С.4 Спортивний делегат туру (або особа, вповноважена щодо цього протесту на технічній нараді з командами після закінчення змагань цього дня) має прийняти рішення щодо протесту так швидко, як це можливо, в усякому разі не пізніше, ніж розпочнеться наступний груповий етап змагань або наступний етап з вибуванням. Його рішення розглядають як зважене з урахуванням рішень, прийнятих під час гри, та воно не може бути переглянуте чи оскаржене. Як виняток, може бути оскаржене неправильне застосування правил, як це визначено відповідними настановами.

С.5 Спортивний делегат туру (або особа, вповноважена щодо цього протесту на технічній нараді з командами після закінчення змагань цього дня) не може змінити результат гри, якщо тільки нема ясних і незаперечних доказів того, що, якби на ситуацію не вплинула помилка, яка призвела до протесту, результат гри був би безумовно іншим. У разі, якщо протест задоволено з причин, інших, ніж застосування правил, і це веде до зміни переможця гри, результат гри вважають нічийним на кінець ігрового часу, та овертайм грають негайно.



D — КЛАСИФІКАЦІЯ КОМАНД

D.1 Становище команд

Наведені нижче правила класифікації застосовують як для матчів у підгрупах, так і для остаточного підсумку змагань (але не для класифікації у турнірах).

Якщо команди рівні за першим показником, використовують наступний показник у такому порядку:

1. Більша кількість перемог (або співвідношення перемог і поразок у разі, якщо кількість команд у підгрупах нерівна — коли порівнюють показники команд з різних підгруп).
2. Результати особистих зустрічей (беруть до уваги тільки кількість перемог і поразок, і цей показник застосовують, тільки щоб визначити місця у підгрупах).
3. Більша середня кількість набраних ігрових очок (без урахування ігрових очок, набраних в іграх, програних позбавленням права), враховуючи що рахунок в жодній грі не перевищував 21 очко, навіть якщо фактично рахунок й перевищував 21 очко.

Якщо команди все ще рівні після того, як ці показники були застосовані, перевагу має команда (-ди) з вищим показником розсіювання.

Положення у турнірі (де турнір визначають як послідовність пов'язаних між собою змагань) може бути визначене як для гравців (якщо гравці можуть створювати нові команди у кожному змаганні), так і для команд (якщо гравці пов'язані з однією командою протягом усього турніру). Положення у турнірі визначають за такими показниками:

1. Положення після останнього змагання, або перед ним, якщо кваліфікація у фінал турніру уже забезпечена.
2. Сумарні рейтингові очки, набрані за підсумками усіх змагань.
3. Найбільша кількість перемог у турнірі (або співвідношення перемог у разі нерівної кількості ігор).
4. Найбільша кількість набраних ігрових очок у середньому протягом турніру (без урахування набраних ігрових очок у матчах, програних позбавленням права), враховуючи що рахунок в жодній грі не перевищував 21 очко, навіть якщо фактично рахунок й перевищував 21 очко.
5. Розсіювання команд з метою визначити перевагу у разі рівних показників. Це розсіювання команд у турнірі, виконане одночасно з розсіюванням для кожного окремого змагання.

Без огляду на кількість учасників окремого змагання очки у залік турніру нараховують у кожному окремому змаганні, щоб визначити становище команд у турнірі:

Місце	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Очки	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0



Розсіювання у турнірі виконують для всіх команд, які беруть участь у цьому турнірі, без огляду на те, чи будуть вони грати у найближчому змаганні.

D.2 Правила розсіювання команд

Команди розсіюють відповідно до рейтингових очок команд (сума рейтингових очок 3 кращих гравців команди до початку змагань), якщо тільки інше не передбачено правилами змагань. Якщо кількість рейтингових очок команд рівна, розсіювання визначають довільно до початку змагань.

У національних змаганнях команд розсіювання відбувається відповідно до рейтингу 3x3 національної федерації баскетболу.

Е — АДАПТАЦІЯ ДЛЯ КАТЕГОРІЇ U-12

Для категорії U-12 рекомендовані такі адаптації правил:

1. Кошик може бути висотою 2,60 м, якщо це можливо.
2. Команда, яка першою закидає м'яч в овертаймі, стає переможцем гри.
3. Годинник кидка не використовують; якщо команда не намагається атакувати кошик, суддя попереджає її відліком останніх п'яти секунд часу на атаку.
4. Правило командних фолів не застосовують; отже, після фолів гру продовжують обміном м'ячем, за винятком фолів у процесі кидка, технічних та неспортивних фолів.
5. Тайм-аутів не надають.

Варіанти, запропоновані приміткою до Ст. 8.7, застосовують для категорії U-12 на розсуд організаторів.

**КІНЕЦЬ ПРАВИЛ
ТА
ІГРОВИХ ПРОЦЕДУР**