

## Правила гри в баскетбол 3x3 — Офіційні Інтерпретації — травень 2017

Для всіх ігрових ситуацій, не згаданих спеціально у наведених нижче Правилах гри 3x3, застосовують Офіційні Правила баскетболу ФІБА та Офіційні Інтерпретації.

Мета цього документа — перевести засади й концепції Правил у площину практичних і конкретних ситуацій, що можуть виникнути упродовж звичайної баскетбольної гри 3x3.

Старший суддя має право приймати рішення з будь-яких питань, що спеціально не обумовлені цими Правилами гри 3x3 або наведеними нижче Офіційними Інтерпретаціями.

### **Ст. 1 Майданчик і м'яч**

Гра проходить на баскетбольному майданчику для гри 3x3 з 1 кошиком. Відповідає нормі, коли майданчик для гри 3x3 має розмір 15 м у ширину і 11 м у довжину. Майданчик має розмітку звичайного ігрового майданчика, включно з лінією штрафних кидків (5,80 м), лінією дальніх (двохочкових) кидків (6,75 м) і півкруглою зоною без фолу зіткнення під одним кошиком. Можна використовувати половину звичайного баскетбольного майданчика.

Для всіх категорій змагань використовують офіційний м'яч для гри 3x3.

*Примітка: Змагання масового рівня з баскетболу 3x3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов.*

### **Ст. 2 Команди**

Кожна команда складається з 4 гравців (3 гравців на майданчику і 1 запасного).

*Примітка: Тренер не може бути присутнім на майданчику; не допускається віддалений вплив тренера на гру з трибун.*

**Приклад 2-1:** Під час гри один із присутніх, що діє як тренер, займаючи місце за межами майданчика, дає настанови гравцям. Ця ситуація виникає:

- (а) Під час гри.
- (б) Під час тайм-ауту

**Інтерпретація 2-1:** В обох випадках гравці не можуть спілкуватися будь з ким іще за межами майданчика. Неприйнятна взаємодія з особами за межами майданчика чи будь-який спосіб зв'язку між гравцями й тренерами під час гри може розглядатися як неспортивна поведінка. Команді роблять одне попередження. Будь-яке подальше порушення матиме наслідком призначення технічного фолу.

### **Ст. 3 Судді**

Судді гри — це 1 або 2 судді на майданчику та секретар і секундометрист.

**Приклад 3-1:** Через 3 хвилини після початку гри виявляється, що 1 суддя травмований і не може судити далі.

**Інтерпретація 3-1:** Якщо суддя травмований чи з будь-якої іншої причини не може далі виконувати своїх обов'язків, через 5 хвилин після інциденту гра повинна бути поновлена. Суддя, який залишився, буде судити сам до кінця гри, якщо тільки нема можливості замінити травмованого суддю кваліфікованим запасним суддею. Після консультації з організаторами суддя, який залишився, приймає рішення щодо можливої заміни.

#### **Ст. 4 Початок гри**

**4.1** Обидві команди перед початком гри розминаються одночасно.

**4.2** 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 додаткового періоду.

**4.3** Гру розпочинають, коли на майданчику присутні троє гравців кожної команди.

*Примітка: статті 4.3 і 6.4 застосовують тільки для матчів офіційних змагань з баскетболу 3x3 ФІБА\* (ніякого примусу не може бути у змаганнях для широких мас гравців).*

*\*Офіційні змагання ФІБА — це Олімпійські турніри, Чемпіонати світу з баскетболу 3x3 (включно з U18), зональні чемпіонати (включно з U18), світовий тур з баскетболу 3x3 і матчі Всіх зірок баскетболу 3x3.*

**Приклад 4-1:** Після основного часу гри рахунок Команда А 15 – Команда В 15. Команда А мала право на м'яч на початку гри. Під час перерви перед додатковим періодом В3 нешанобливо звертається до суддів і покараний технічним фолом.

**Інтерпретація 4-1:** Додатковий період розпочинають 1 штрафним кидком і володінням м'ячем команди А. Команда В втрачає право на м'яч на початку додаткового періоду.

**Приклад 4-2:** Команда В на початку гри має право на м'яч за жеребом. Суддя помилково надає м'яч команді А. Помилка виявлена

а. перед тим, як м'яч опинився в руках гравця команди А для початку гри (та ігровий годинник показує 10:00).

**Інтерпретація 4-2.1:** Гра ще не розпочалася. М'яч повинен бути переданий команді В у відповідності з жеребом.

б. після того, як гра розпочалася (та ігровий годинник показує 09:59 чи менше).

**Інтерпретація 4-2.2:** Гра вже розпочалася, і помилка не може бути виправленою. Команда В матиме право на м'яч у можливому додатковому періоді.

**Приклад 4-3:** Під час офіційних змагань ФІБА 3x3, коли гра має розпочатися за розкладом, команда В має на ігровому майданчику менше 3 гравців, готових грати.

**Інтерпретація 4-3:** Початок гри затримують не більше як на 5 хвилин (під час офіційних змагань ФІБА 3x3 керівник змагань може збільшити цей час на свій розсуд). Якщо відсутні гравці з'являються на ігровому майданчику готовими грати до того, як спливли 5 хвилин, гру розпочинають негайно. Якщо відсутні гравці не з'являються на ігровому майданчику

готовими грати до того, як спливли 5 хвилин, перемогу присуджують команді А позбавленням права.

**Приклад 4-4:** Під час офіційних змагань ФІБА 3x3 команда А присутня на ігровому майданчику у кількості менше 3 гравців через травми, дискваліфікації і т.п. Це відбувається:  
а. Перед початком гри.  
б. Після того, як гра вже розпочалася.

**Інтерпретація 4-4:** Обов'язок присутності щонайменше 3 гравцями діє тільки до початку гри. У випадку (а) гру не розпочинають, проте, у випадку (б) команда А продовжує гру у кількості менше ніж 3 гравці. Після початку гри команда завжди повинна бути представлена принаймні одним гравцем на майданчику.

**Приклад 4-5:** Під час гри А1 залишає гру через травму. Команда А може продовжувати гру тільки з 2 гравцями, які залишилися, оскільки більше не має наявних запасних. Оскільки команда А грає з 2 гравцями, команда В вирішує з будь-якої причини також грати з 2 гравцями, а 1 гравець залишається сидіти на стільці для заміни.

**Інтерпретація 4-5:** Якщо команда В вирішила грати з 2 гравцями, це повинно бути їй дозволено. Навіть якщо команда В має у наявності 3 гравців, принаймні один з них повинен перебувати на ігровому майданчику.

**Приклад 4-6:** Перед початком гри В3 нешанобливо звертається до суддів і покараний технічним фолом.

**Інтерпретація 4-6:** Призначають 1 штрафний кидок на користь команди А. Гру розпочинають відповідно з жеребом. Технічний фол перед початком гри завжди тягне за собою 1 штрафний кидок на користь команди суперників.

## **Ст. 5 Зарахування очок**

**5.1** За м'яч, закинтий із середини лінії дальніх кидків, зараховують одне (1) очко.

**5.2** За м'яч, закинтий із-за лінії дальніх кидків, зараховують два (2) очка.

**5.3** За м'яч, закинтий зі штрафного кидка, зараховують одне (1) очко.

**Приклад 5-1:** А3 випускає м'яч під час кидка з зони дальніх 2-очкових кидків. М'яч у висхідному польоті без недодержання правил торкається  
а. гравця команди нападу,  
б. гравця команди захисту,  
який перебуває у зоні 1-очкових кидків. М'яч летить далі й потрапляє в кошик.

**Інтерпретація 5-1:** Ціну кидка з гри визначають за місцем на майданчику, з якого був випущений м'яч під час кидка. За м'яч, закинтий із зони 1-очкових кидків, зараховують 1 очко, за м'яч, закинтий із зони 2-очкових кидків, зараховують 2 очка. В обох випадках команді А зараховують 2 очка, оскільки м'яч під час кидка А3 був випущений із зони 2-очкових кидків.

## **Ст. 6 Ігровий час або Переможець гри**

**6.1** Основний час гри такий: один період у 10 хвилин ігрового часу. Ігровий годинник зупиняють, коли м'яч мертвий, та під час штрафних кидків. Ігровий годинник вмикають, як тільки передача володіння м'ячем закінчилася (як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу).

**6.2** Проте, команда, яка першою набрала 21 очко чи більше, стає переможцем гри, якщо це відбувається до закінчення основного часу гри. Це правило застосовують тільки для основного часу гри (а не для можливого додаткового періоду).

**6.3** Якщо на кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають додатковий період. Перед початком додаткового періоду повинна бути перерва тривалістю в 1 хвилину. Команда, яка у додатковому періоді першою набере 2 очка, стає переможцем гри.

**6.4** Команда програє гру позбавленням права, якщо на час початку гри, зазначений у розкладі, вона не представлена на ігровому майданчику 3 гравцями, готовими грати. У разі поразки позбавленням права рахунок гри записують як w-0 або 0-w (літерою w позначають переможця гри).

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

**6.6** Команду, що програла через нестачу гравців або позбавленням права через порушення правил чесної гри, дискваліфікують і виключають зі змагань.

*Примітка: Якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу та виграшний ліміт очок 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).*

**Приклад 6-1:** За рахунку Команда А 20 – Команда В 20, А2 закидає м'яч з-під кошика, за який зараховано 1 очко. Це відбувається  
а. коли на ігровому годиннику залишається 2 хвилини.

**Інтерпретація 6-1.1:** Команда А стає переможцем гри. Остаточний рахунок — Команда А 21 — Команда В 20.

б. під час додаткового періоду.

**Інтерпретація 6-1.2:** Гра триває далі. У додатковому періоді переможцем гри стає команда, яка першою набере 2 очка.

**Приклад 6-2:** Під час кидка А2 з-за лінії дальніх кидків суперник чинить на ньому фол. Кидок влучний. Це відбувається

а. за 1 хвилину до кінця гри за рахунку Команда А 20 — Команда В 20.

**Інтерпретація 6-2.1:** Команда А стає переможцем гри. Остаточний рахунок — Команда А 22 — Команда В 20. 22 — це найбільший можливий рахунок гри після основного ігрового часу. Штрафний кидок (-ки) та можливе володіння м'ячем за фол не беруть до уваги.

б. під час додаткового періоду за рахунку Команда А 21 — Команда В 21.

**Інтерпретація 6-2.2:** Команда А стає переможцем гри. Остаточний рахунок — Команда А 23 — Команда В 21, і це найбільший можливий рахунок гри після додаткового періоду. Штрафний кидок (-ки) та можливе володіння м'ячем за фол не беруть до уваги.

**Приклад 6-3:** За рахунку Команда А 15 — Команда В 15, під час кидка В4 з-за лінії дальніх кидків суперник чинить на ньому фол безпосередньо перед сигналом ігрового годинника про кінець основного ігрового часу. Це 10-й командний фол команди А у грі. Кидок влучний.

**Інтерпретація 6-3:** Влучний кидок В4 з гри зараховують. В4 виконає 2 штрафних кидки як наслідок фолу, оскільки команда В ще не набрала 21 очка. Команда В стає переможцем гри, і кількість влучних кидків В4 визначить остаточний рахунок. Команда В втрачає володіння м'ячем, оскільки ігровий час закінчився.

## **Ст. 7 Фоли / Штрафні кидки**

**7.1** Команда підлягає покаранню за командні фоли, коли вона вчинила 6 фолів. Гравця не видаляють з гри через кількість персональних фолів, він може бути видалений з гри відповідно до ст. 15.

**7.2** За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка в середині лінії дальніх кидків, призначають 1 штрафний кидок, а за фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка з-за лінії дальніх кидків, призначають 2 штрафних кидки.

**7.3** За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок з гри влучний, призначають додатково 1 штрафний кидок.

**7.4** За командні фоли 7-й, 8-й і 9-й завжди призначають 2 штрафних кидки. За командні фоли 10-й і подальші призначають 2 штрафних кидки, зі збереженням володіння м'ячем за командою, яка виконувала штрафні кидки. Це положення стосується також фолів, учинених проти гравця, який перебував у процесі кидка, і має перевагу над положеннями ст. 7.2 і ст. 7.3.

**7.5** За всі технічні фоли завжди призначають 1 штрафний кидок, і володіння м'ячем; за неспортивні фоли призначають 2 штрафних кидки, і володіння м'ячем. Після технічного або неспортивного фолу гру продовжують тим, що гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

*Примітка: ніяких штрафних кидків не призначають, якщо команда, гравець якої вчинив фол, контролювала м'яч.*

### **Визначення 1:**

Персональний фол – це контакт із суперником з недодержанням правил, без огляду на те, чи є м'яч живим або мертвим.

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.

Гравець не володіє м'ячем: Гравець не повинен тримати, штовхати, блокувати, ставити підніжку чи перешкоджати переміщенню суперника, виставляючи кисть, руку, лікоть, плече, коліно, стегно чи ступню ноги. Принцип перевага / невідгідне становище застосовують, поки свобода переміщення гравця не порушена суперником.

Гравець володіє м'ячем не під час спроби кидка: Гравець не повинен тримати, штовхати, блокувати, ставити підніжку чи перешкоджати переміщенню суперника, виставляючи кисть, руку, лікоть, плече, коліно, стегно чи ступню ноги поза своїм циліндром, провокуючи очевидну втрату контролю над м'ячем гравця, який атакує.

Гравець під час спроби кидка: Як тільки гравець залишає свою вертикальну позицію (циліндр), і відбувається контакт з тілом суперника, який уже зайняв свою власну вертикальну позицію (циліндр), гравець, який утратив свою вертикальну позицію (циліндр), є відповідальним за контакт.

Принцип перевага / невідгідне становище застосовують, поки

- гравець, який атакує, вочевидь не втратив рівноваги та/або контролю над м'ячем через надмірний контакт з боку гравця, який захищається.
- гравець, який захищається, вочевидь не втратив рівноваги через надмірний контакт з боку гравця, який атакує.

### **Визначення 2:**

Неспортивний фол – це фол гравця, який є надмірним, жорстким чи небезпечним контактом.

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

### **Визначення 3:**

Гравець, який вочевидь перебільшує чи імітує контакт, може бути негайно покараний технічним фолом. Попередження не дають.

**Приклад 7-1:** Гравець А3 покараний фолом з дискваліфікацією.

**Інтерпретація 7-1:** За фол з дискваліфікацією призначають 2 штрафних кидки та володіння м'ячем. Судді дискваліфікують А3 до кінця гри, він повинен негайно залишити майданчик, і може бути дискваліфікованим організаторами до кінця змагань (ст. 15).

**Приклад 7-2:** Коли на ігровому годиннику залишилося 3:05, обидві команди вже вчинили 7 фолів. А4 і веде м'яч за межами лінії дальніх кидків. А5 і В5 ведуть боротьбу за позицію поблизу кошика. Суддя визначає фол

а. гравця А5 (фол у нападі).

**Інтерпретація 7-2.1:** М'яч передають команді В. Після фолу у нападі штрафних кидків не призначають. Фол у нападі – це персональний фол, який вчинив гравець команди, яка контролювала живий м'яч або мала право на м'яч.

б. гравця В5.

**Інтерпретація 7-2.2:** Призначають 2 штрафних кидки, які виконує А5, оскільки команда А має право на додатковий штрафний кидок.

**Приклад 7-3:** В1 веде м'яч. А1 відбиває м'яч, і обидва гравці починають бігти, щоб першим завладіти м'ячем. Щоб здобути перевагу, В1 штовхає А1, і суддя призначає персональний фол В1. Це:

- a. 1-й командний фол у грі.
- b. 7-й командний фол у грі.
- c. 10-й командний фол у грі.

**Інтерпретація 7-3:** Після того як А1 відбив м'яч, команда В не втратила володіння м'ячем. Отже, фол В1 слід розглядати як фол у нападі. У всіх випадках гру поновлюють володінням м'ячем команди А.

**Приклад 7-4:** На початку гри судді призначають В3 неспортивний фол. Через 2 хвилини В3 затримує відновлення гри, і судді призначають йому технічний фол. Ближче до кінця гри В3 чинить свій 6-й фол і судді розглядають його

- a. як звичайний фол.

**Інтерпретація 7-4.1:** В3 може грати далі. Гравця не видаляють з гри на підставі кількості персональних фолів.

- b. як неспортивний фол.

**Інтерпретація 7-4.2:** Гравця В3 автоматично дискваліфікують через його другий неспортивний фол, він повинен залишити майданчик (Ст.15).

- c. як технічний фол.

**Інтерпретація 7-4.3:** В3 може грати далі. Гравця не дискваліфікують автоматично через те, що він учинив два технічних фоли (Ст.15).

**Приклад 7-5:** В4 чинить фол на А4, коли той виконує спробу 1-очкового кидка з гри. Кидок невдалий. Команда В вчинила 3 фоли.

**Інтерпретація 7-5:** 1 штрафний кидок на користь А4.

**Приклад 7-6:** В4 чинить фол на А4, коли той виконує спробу 2-очкового кидка з гри. Кидок влучний. Команда В вчинила 5 фолів.

**Інтерпретація 7-6:** Зараховують 2 очка команді А, А4 виконує додатковий штрафний кидок.

**Приклад 7-7:** В4 чинить фол на А4, коли той виконує спробу 1-очкового кидка з гри. Кидок невдалий. Команда В вчинила 8 фолів.

**Інтерпретація 7-7:** 2 штрафних кидки на користь А4.

**Приклад 7-8:** В4 чинить фол на А4, коли той виконує спробу 2-очкового кидка з гри. Кидок влучний. Команда В вчинила 10 фолів.

**Інтерпретація 7-8:** Зараховують 2 очка команді А, А4 виконує 2 додаткові штрафні кидки, команда А володіє м'ячем.

**Приклад 7-9:** Одночасно з сигналом ігрового годинника про кінець основного часу гри, В1 чинить фол на А1, і призначено неспортивний фол. Рахунок Команда А 13 — Команда В 15.

а. Один чи обидва кидки А1 невдалі.

**Інтерпретація 7-9.1:** А1 повинен виконати обидва штрафні кидки, гра закінчується, команда А не може перевести гру у додатковий період.

б. Обидва кидки А1 влучні.

**Інтерпретація 7-9.2:** Гру продовжують у додатковому періоді, м'яч передають команді А як наслідок неспортивного фолу (результат жеребкування не беруть до уваги).

## **Ст. 8 Як грають м'ячем**

**8.1** 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 із середини майданчика з місця безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) у будь-яке місце майданчика за лінією дальніх кидків.

— Команді, яка захищається, не дозволено намагатися оволодіти м'ячем у півкруглій зоні без фолу зіткнення під кошиком.

**8.2** 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 дальніх кидків.

— Якщо м'яч підбирає команда, яка захищалася, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

**8.3** Якщо команда, яка захищається, перехоплює чи блокує м'яч, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

**8.4** Володіння м'ячем, надане команді після будь-якої ситуації мертвого м'яча, починається з того, що гравець команди, яка захищалася, і гравець команди, яка нападає, обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

**8.5** Вважають, що гравець перебуває за лінією дальніх кидків, якщо жодна з його ніг не перебуває всередині чи на лінії дальніх кидків.

**8.6** У разі ситуації спірного кидка м'яч передають команді, яка захищається.

## **Визначення 1:**

Гравець отримує м'яч, коли стоїть обома ногами на підлозі:

- У той момент, коли гравець зсуває чи відриває одну ногу від підлоги, інша нога стає опірною.
- На початку ведення опірна нога не може бути зсунута чи відірвана від підлоги, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).



- Вважають, що м'яч випущений, коли він більше не затримується у руці (-ах) гравця.

Гравець, який отримує м'яч у русі, або коли закінчує ведення, може зробити два кроки після того як прийняв, узяв м'яч з наміром зупинитися, зробити передачу або виконати кидок.

Гравець, який отримує м'яч у русі, повинен випустити м'яч на початку ведення перед другим кроком.

### **Визначення 2:**

Після закинутого м'яча будь-які дії з наміром затримати гру мають наслідком негайне попередження. Будь-які подальші спроби команди, яка вже була попереджена, затримати гру мають наслідком технічний фол.

**Приклад 8-1:** Після того, як А2 закинув м'яч з гри, В3 підбирає м'яч, щоб поновити гру. У цей час А2 всередині півкруглої зони починає захисні дії з блокуванням В3.

а. Команда А перед цим ще не була попереджена щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-1.1:** Судді роблять офіційне попередження команді А за перешкоду після закинутого м'яча.

б. Команда А перед цим уже отримала попередження щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-1.2:** Команду А негайно карають технічним фолом за перешкоду після закинутого м'яча.

**Приклад 8-2:** Після того, як А2 закинув м'яч з гри, В3 намагається підібрати м'яч, щоб поновити гру. А2 всередині півкруглої зони починає перешкоджати В3 підібрати м'яч і не чинить на ньому фол.

а. Команда А перед цим ще не була попереджена щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-2.1:** Судді роблять офіційне попередження команді А за затримання гри.

б. Команда А перед цим уже отримала попередження щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-2.2:** Команду А негайно карають технічним фолом за затримання гри.

**Приклад 8-3:** Після того, як В2 закинув м'яч з гри, команда А не намагається негайно підібрати м'яч.

а. Команда А перед цим ще не була попереджена щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-3.1:** Судді зупиняють гру, щоб уникнути затримки й роблять офіційне попередження команді А. Гру поновлюють володінням м'ячем команди А.

б. Команда А перед цим уже отримала попередження щодо затримання гри.

**Інтерпретація 8-3.2:** Команду А негайно карають технічним фолом.

**Приклад 8-4:** Після того, як А1 закинув м'яч з гри, В3 торкається м'яча ногою, і м'яч виходить за межі ігрового майданчика.

а. Торкання м'яча В3 сталося випадково.

**Інтерпретація 8-4.1:** Володіння м'ячем команди В.

б. В3 навмисно торкається м'яча.

**Інтерпретація 8-4.2:** Якщо команда В перед цим ще не отримала попередження щодо затримування гри, судді роблять попередження команді В і гру продовжують володінням м'ячем команди В. Команду В негайно карають технічним фолом, якщо команда В вже була попереджена щодо затримування гри.

**Приклад 8-5:** Після того, як В2 закинув м'яч з гри, А1 підбирає м'яч і тоді

а. Торкається лицьової лінії однією ногою.

**Інтерпретація 8-5.1:** Порушення, гравець за межами ігрового майданчика. Володіння м'ячем команди В.

б. Робить 3 кроки перед тим як почати ведення.

**Інтерпретація 8-5.2:** Порушення, зайві кроки. Володіння м'ячем команди В.

**Приклад 8-6:** Після того, як А1 закинув м'яч з гри, В2 передає м'яч В3 всередині лінії дальніх кидків. В3 виконує спробу кидка з гри.

**Інтерпретація 8-6:** Як тільки м'яч залишив руки В3, судді визначають порушення, оскільки м'яч не виведений за лінію дальніх кидків. В3 не мав права виконувати кидок з гри.

**Приклад 8-7:** Після невдалого кидка В2 А3 підбирає м'яч і веде його 8 секунд усередині лінії дальніх кидків. Перед тим, як м'яч виведений за лінію дальніх кидків, В1 чинить фол на А3.

**Інтерпретація 8-7:** Фол враховують, оскільки команда А має право вивести м'яч за лінію дальніх кидків до останнього моменту часу, відведеного на кидок.

**Приклад 8-8:** Кидок В1 блокує А1. Після цього А2 заволодіває м'ячем і проходить до кошика, не виводячи м'яч за лінію дальніх кидків. Як раз після того, як м'яч залишив руки А2 під час кидка з-під кошика, В3 чинить фол на А2. Кидок з-під кошика влучний.

**Інтерпретація 8-8:** Порушення, оскільки м'яч не виведений за лінію дальніх кидків. Володіння м'ячем команди В. Кидок не зараховують, оскільки команда А не мала права виконувати кидок з гри, тому що перед цим не вивела м'яч за лінію дальніх кидків. Фол

захисника не беруть до уваги, якщо тільки це не неспортивний фол або фол з дискваліфікацією.

**Приклад 8-9:** A1 намагається вивести м'яч за лінію дальніх кидків і при веденні одна його нога перебуває за межами цієї лінії. Тоді він піднімає з підлоги другу ногу.

**Інтерпретація 8-9:** М'яч виведений за лінію дальніх кидків, тому що жодна з ніг A1 не перебуває всередині цієї лінії та не торкається її.

**Приклад 8-10:** Коли A3 і B2 обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків, захисник A3 кидає м'яч за межі досяжності суперника.

а. Це трапляється у грі перший раз.

**Інтерпретація 8-10.1:** Суддя дає команді А офіційне попередження. Гравець нападу має отримати м'яч за лінією дальніх кидків. Захисник повинен направити суперникові м'яч у руки або з відскоком як звичайну баскетбольну передачу.

б. Це трапляється у грі другий раз.

**Інтерпретація 8-10.2:** Команду А негайно карають технічним фолом.

**Приклад 8-11:** Під час обміну м'ячем за лінією дальніх кидків захисник A2 розташовується надто близько до суперника B3.

**Інтерпретація 8-11:** Суддя не повинен дозволяти поновлювати гру, поки не буде нормальної відстані (приблизно 1 м) між 2 гравцями.

**Приклад 8-12:** A2 веде м'яч. Раптом B3 вибиває м'яч, і обидва гравці починають бігти, щоб завладіти м'ячем. Після цього A2 і B3 кладуть руки і тримають їх на м'ячі. Суддя визначає ситуацію спірного кидка.

**Інтерпретація 8-12:** М'яч передають команді захисту, у цьому разі команді В.

**Приклад 8-13:** B1 виконує спробу кидка з гри. Після того, як м'яч торкнувся кільця, B2 і A3, які вистрибнули на підбиранні, приземлюються на підлогу, причому обидва міцно тримають м'яч двома руками. Суддя визначає ситуацію спірного кидка.

**Інтерпретація 8-13:** М'яч передають команді А, оскільки команда В мала останнє володіння м'ячем. Команду, яка не мала останнього володіння м'ячем, вважають командою захисту.

**Приклад 8-14:** Під час володіння м'ячем командою А судді зупиняють гру через те, що

а. Поверхня майданчика пошкоджена.

**Інтерпретація 8-14-1:** Гру продовжують володінням команди А з часом на годиннику кидка, що залишився.

b. Гравець A2 зазнав травми, яка потребує негайної допомоги.

**Інтерпретація 8-14-2:** Гру продовжують володінням команди А з часом на годиннику кидка, що залишився.

c. Гравець B2 зазнав травми, яка потребує негайної допомоги.

**Інтерпретація 8-14-3:** Гру продовжують володінням команди А з новим часом 12 секунд на годиннику кидка.

### **Ст. 9 Імітація активної гри**

**9.1** Якщо команда імітує активну гру, чи їй не вдається грати активно (тобто вона не робить спроби кидка) — це порушення.

**9.2** Якщо ігровий майданчик обладнаний годинником кидка, команда повинна виконати спробу кидка з гри протягом 12 секунд. Годинник вмикають, як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу (після того як гравці обмінялися м'ячем, або під кошиком після закинутого з гри м'яча).

**9.3** Якщо після того, як м'яч уже був виведений за лінію дальніх кидків, гравець команди, що атакує, виконує ведення всередині лінії дальніх кидків спиною або боком до кошика більше п'яти секунд, це вважають порушенням.

*Примітка: Якщо ігровий майданчик не обладнаний годинником кидка, і команда не виявляє достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя попереджає команду тим, що починає відлік останніх 5 секунд.*

**Приклад 9-1:** Після того, як м'яч був виведений за лінію дальніх кидків, A1 веде м'яч усередині лінії дальніх кидків поруч із цією лінією, спиною до кошика упродовж 5 секунд.

**Інтерпретація 9-1:** Порушення правила про імітацію активної гри. Володіння м'ячем командою В.

**Приклад 9-2:** A1 тримає живий м'яч за межами лінії дальніх кидків і передає його A2 під кошик. A2 веде м'яч 3 секунди всередині обмеженої зони.

**Інтерпретація 9-2:** Порушення правила 3 секунд. Володіння м'ячем командою В.

### **Ст. 10 Заміни**

Заміна дозволена будь-якій команді, коли м'яч мертвий, перед уведенням м'яча у гру або штрафними кидками. Запасний може увійти у гру після того, як його партнер вийде з майданчика та партнери торкнуться один одного. Заміни можуть відбуватися тільки за лицьовою лінією, що протилежна кошику. Запасним не потрібно дозволу чи запрошення від суддів або суддів за столом.

**Приклад 10-1:** Після того, A2 виконав влучний кидок з гри, B4 замінює B1, при цьому ігровий годинник увімкнений.

**Інтерпретація 10-1:** Заміна В1 не може бути дозволена. Після того, як м'яч закинута, він не стає мертвим і перебуває у розпорядженні команди, яка не закидала м'яч. Команду В негайно карають технічним фолом.

**Приклад 10-2:** А2 виконує 2 штрафних кидки. В4 замінює В1 між першим і другим штрафними кидками перед тим, як м'яч опинився в руках А2 для виконання другого штрафного кидка.

**Інтерпретація 10-2:** Заміну В1 дозволяють, оскільки м'яч мертвий.

### **Ст. 11 Тайм-аут**

**11.1** Кожній команді надають один командний тайм-аут. Будь-який гравець може просити тайм-аут, коли м'яч мертвий.

**11.2** Якщо відбувається ТВ-трансляція, організатори можуть вирішити використати два ТВ-тайм-аут, які можна взяти одразу, як тільки м'яч стане мертвим після того, як ігровий годинник покаже відповідно 6:59 і 3:59 у всіх іграх.

**11.3** Кожен тайм-аут триває 30 секунд.

*Примітка: Тайм-аут і заміни можна просити, тільки коли м'яч мертвий, і не можна просити, коли м'яч живий відповідно до ст. 8.1.*

**Приклад 11-1:** Після того, як у додатковому періоді А1 виконав влучний кидок з гри, В1 просить тайм-аут.

**Інтерпретація 11-1:** Прохання В1 не може бути задоволене. Після того, як м'яч закинута, він не стає мертвим і перебуває у розпорядженні команди, яка не закидала м'яч. Отже, тайм-аут не може бути наданий команді В доти, поки м'яч не стане мертвим і гру не треба буде продовжувати через обмін м'ячем на лінії дальніх кидків. Якщо команда В ще не використала тайм-аут в основний час гри, прохання про тайм-аут задовольняють при першій ситуації мертвого м'яча.

### **Ст. 12 Процедура подання протесту**

Якщо команда вважає, що її права були утиснені рішенням одного з суддів, чи будь-якою подією, що сталася протягом гри, вона має діяти таким чином:

1. Будь-який гравець цієї команди має підписати протокол одразу після закінчення гри й до того, як його підпише старший суддя.
2. Протягом 30 хвилин команда має подати керівникові змагань письмове пояснення цього випадку, а також як заставу суму, еквівалентну 200 доларам США. Якщо протест задовольняють, грошову заставу повертають.
3. Відеозаписи можуть бути використаними тільки для того, щоб вирішити, чи був м'яч під час останнього кидка з гри у момент її закінчення випущений з рук в ігровий час, та/або чи оцінювати цей кидок 1 чи 2 очками.

**Визначення 1:** Під час розгляду протесту беруть до уваги тільки офіційний відеозапис гри, зроблений офіційним організатором змагань.

### **Ст. 13 Класифікація команд**

Наведені нижче правила класифікації застосовують як для матчів у підгрупах, так і для остаточного підсумку змагань. Якщо команди рівні за першим показником, використовують наступний показник, і т.д.

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).

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:

- i. Положення після останнього змагання, або перед ним, якщо кваліфікація у фінал турніру уже забезпечена.
- ii. Сумарні рейтингові очки, набрані за підсумками усіх змагань.
- iii. Найбільша кількість перемог у турнірі (або співвідношення перемог у разі нерівної кількості ігор).
- iv. Найбільша кількість набраних ігрових очок у середньому протягом турніру (без урахування набраних ігрових очок у матчах, програних позбавленням права).
- v. Розсіювання команд з метою визначити перевагу у разі рівних показників. Це розсіювання команд у турнірі, виконане одночасно з розсіюванням для кожного окремого змагання.

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

**Приклад 13-1:** Після матчів у підгрупі команда А і команда В мають однаковий результат:

а. 2 матчі виграних і 2 матчі програних. Команда А розташована у турнірній таблиці підгрупи вище команди В за результатом особистої зустрічі. Обидві команди кваліфікувалися до раунду з вибуванням і обидві свою першу зустріч програли. У загальному підсумку змагань команда В (17,5 очок у середньому за гру) стоїть вище команди А (16,5 очок у середньому за гру).

**Інтерпретація 13-1-1:** Підсумкове розташування команд правильне. Результат особистої зустрічі застосовують тільки для визначення місць у підгрупі, але не для підсумкового розташування команд. Оскільки обидві команди загалом 2 матчі виграли і 3 матчі програли, команда В стоїть вище команди А завдяки вищій середній кількості набраних ігрових очок.

б. 1 матч виграний і 2 матчі програних. Команда А розташована у турнірній таблиці підгрупи вище команди В за результатом особистої зустрічі. Обидві команди не кваліфікувалися до

раунду з вибуванням. У загальному підсумку змагань команда В (17,5 очок у середньому за гру) стоїть вище команди А (16,5 очок у середньому за гру).

**Інтерпретація 13-1-2:** Підсумкове розташування команд правильне. Результат особистої зустрічі застосовують тільки для визначення місць у підгрупі, але не для підсумкового розташування команд. Оскільки обидві команди загалом 1 матч виграли і 2 матчі програли, команда В стоїть вище команди А завдяки вищій середній кількості набраних ігрових очок.

#### **Ст. 14 Правила розсіювання команд**

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

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

#### **Ст. 15 Дискваліфікація**

Гравця, який учинив 2 неспортивних фоли (це не стосується технічних фолів), судді дискваліфікують і вилучають із гри, і він 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). 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 3x3planet.com і Внутрішній регламент ФІБА залишаються без уваги, без огляду на дискваліфікацію по цій ст. 15.

**Приклад 15-1:** Коли ігровий годинник показує 9:38, А1 і В1 штовхають один одного, і судді призначають обопільний неспортивний фол. Коли ігровий годинник показує 0:25, А1 чинить фол на В2, спричиняючи надмірний контакт. Судді карають А1 неспортивним фолом.

**Інтерпретація 15-1:** А1 повинен бути дискваліфікованим, оскільки вчинив 2 неспортивних фоли. Він повинен негайно залишити майданчик і може бути дискваліфікованим організаторами до кінця змагань.

**Приклад 15-2:** Коли ігровий годинник показує 9:15, А3 навмисно затримує продовження гри після закинутого м'яча. Оскільки команда А вже була попереджена за подібне недодержання правил, судді призначають технічний фол гравцеві команді А. Коли ігровий годинник показує 0:25, А3 нешанобливо звертається до суддів, і призначено технічний фол.

**Інтерпретація 15-2:** А3 не повинен бути дискваліфікованим за те, що вчинив 2 технічних фоли. 2 технічних фоли, призначених гравцеві команди А, враховують у гри як командні фоли.

#### **Ст. 16 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 у додатковому періоді, стає переможцем гри.
3. Лічильник часу на атаку не використовують; якщо команда не намагається атакувати кошик, суддя попереджає її відліком останніх п'яти секунд часу на атаку.
4. Ліміт командних фолів не застосовують; отже, після фолів гру продовжують тим, що гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків, за винятком фолів у процесі кидка, технічних та неспортивних.
5. Тайм-аутів не надають.

*Примітка: варіанти, запропоновані приміткою до ст. 6, застосовують для категорії U-12 на розсуд організаторів.*

**Визначення 1:**

Ігри у категорії U12 і молодших можуть бути зіграні м'ячем розміру 5.