



FIBA

We Are Basketball

Офіційні правила баскетболу 3х3. Офіційні тлумачення.

Квітень 2020 року

Зміст

1. Майданчик і м'яч	3
2. Команди	3
3. Судді гри.....	4
4. Початок гри.....	4
5. Підрахунок очок	6
6. Ігровий час/Переможець гри	7
7. Фоли/Штрафні кидки	9
8. Як грається м'яч.....	21
9. Зупинка руху	26
10. Заміни.....	27
11. Тайм-аут.....	28
12. Використання відеоматеріалів	28
13. Процедура протесту	33
14. Турнірна таблиця команд	33
15. Правила посіву.....	35
16. Дискваліфікація	35
17. Адаптація до категорій U12	36

Останні опубліковані Офіційні правила баскетболу 3х3 дійсні для всіх ігрових ситуацій, які не згадані конкретно в цій короткій версії Офіційних правил баскетболу 3х3 та Офіційних інтерпретаціях до них.

Мета цього документа — застосувати принципи та концепції Правил у практичних та конкретних ситуаціях, які можуть виникнути під час гри 3х3.

Суддя має повні повноваження та право приймати рішення з будь-якого питання, що не враховується в Офіційних правилах баскетболу 3х3 або в Офіційних тлумаченнях до них.

Щоб уникнути непорозумінь, у цьому документі посилання на будь-які статті з правилами стосуються останніх опублікованих Офіційних правил баскетболу 3х3 – коротка версія.

Частини, виділені жовтим кольором, були оновлені.

1. Корт і м'яч

1.1. Гра проводитиметься на ігровому майданчику розміром 3х3 з 1 кошиком. Звичайний ігровий майданчик 3х3 має розміри 15 м (ширина) x 11 м (довжина). Майданчик повинен мати зону звичайного баскетбольного майданчика, включаючи лінію штрафних кидків (5,80 м), лінію двоочкових кидків (6,75 м) та півколо, де м'яч не атакує, під кошиком. Можна використовувати половину традиційного баскетбольного майданчика.

1.2. У всіх категоріях використовується м'яч розміром 3х3.

Примітка:

1. На масовому рівні, 3х3 можна грати будь-де; розмітка корту – якщо така використовується – має бути адаптована до наявного простору; проте офіційні змагання ФІБА 3х3 повинні повністю відповідати вищезазначеним специфікаціям, включаючи задні упори з годинником кидка, вбудованим у підкладку заднього упора.
2. Офіційні змагання ФІБА 3х3 – це Олімпійські турніри, Кубки світу 3х3 (включаючи U23 та U18), Зональні кубки (включаючи U17), Ліга націй U23, Світовий тур 3х3, Челенджери 3х3 та Жіноча серія 3х3.

2. Команди

Кожна команда повинна складатися не більше ніж з 4 гравців (3 гравці на майданчику та 1 запасний).

Примітка: Тренерам заборонено перебувати на ігровому полі, включаючи місця для запасних гравців, та/або надавати тренерську допомогу дистанційно з-за меж майданчика.

Приклад 2.1 :

Під час гри людина, яка виконує роль тренера, сидить поза майданчиком і дає гравцям інструкції.

Трапляється така ситуація:

- Під час ігрового часу.
- Під час тайм-ауту.

Інтерпретація 2.1 :

В обох випадках гравцям заборонено взаємодіяти з кимось поза межами майданчика. Неналежна взаємодія з людьми поза межами майданчика або будь-яка форма спілкування між гравцями та тренерами під час гри може розглядатися як неспортивна поведінка. Команді виноситься одне попередження. Будь-яке таке наступне порушення призводить до технічного фолу. Спортивний керівник змагань може повідомити Суддю про такі порушення.

3. Судді гри

Гру повинні керувати до 2 суддів, 3 суддів за столом та спортивний керівник, якщо такий є.

Примітка: Стаття 3 не застосовується до масових заходів.

Заява :

Окрім суддів за столом, спортивний керівник змагань (якщо такий присутній) може повідомити Суддю про будь-які порушення Внутрішніх правил ФІБА, Офіційних правил баскетболу 3x3 або Офіційних інтерпретацій до них.

Приклад 3-1 :

Через 3 хвилини після початку гри один із суддів, схоже, отримав травму та не може продовжувати виконувати свої обов'язки.

Інтерпретація 3-1 :

Якщо Суддя травмований або з будь-якої іншої причини не може продовжувати виконувати свої обов'язки протягом 5 хвилин після інциденту, гру поновлюють. Суддя, що залишився, має судити самостійно до кінця гри, якщо тільки немає можливості замінити травмованого Суддю кваліфікованим запасним Суддею. Після консультації з організатором, Суддя, що залишився, приймає рішення щодо можливої заміни.

4. Початок гри

4.1. Обидві команди повинні розминатися одночасно перед грою.

4.2. Підкидання монети визначає, яка команда першою отримає м'яч. Команда, яка виграє підкидання монети, може скористатися володінням м'ячем або на початку гри, або на початку потенційного овертайму.

4.3. Гра не може розпочатися, якщо одна з команд не перебуває на ігровому майданчику з 3 гравцями, готовими до гри.

Примітка: Стаття 4.3 не є обов'язковою для масових заходів.

Приклад 4-1 :

Після закінчення основного часу гри рахунок: Команда А 15 – Команда Б 15. Команда А мала право на м'яч на початку гри. Під час перерви перед овертаймом В1 нешанобливо звертається до Судді та отримує технічний фол.

Інтерпретація 4-1 :

Перед початком овертайму будь-який гравець команди А повинен виконати 1 штрафний кидок без гравців на підбиранні. Команда В має право отримати м'яч на початку овертайму.

Приклад 4-2 :

Команда В має право першої спроби кинути м'яч згідно з процедурою підкидання монети. Суддя робить помилку, і м'яч помилково передається команді А. Помилку виявлено:

- Перш ніж м'яч опиниться в руках гравця команди А на початку гри (і ігровий годинник показує 10:00).

Інтерпретація 4-2.1 :

Гра ще не розпочалася. М'яч передається команді В згідно з процедурою підкидання монети.

- Після того, як гра вже розпочалася (і ігровий годинник показує 09:59 або менше).

Інтерпретація 4-2.2 :

Гра вже розпочалася, і помилку неможливо виправити. Команда В має право на контрольний м'яч на початку потенційного овертайму.

Приклад 4-3 :

В офіційних змаганнях ФІБА 3х3 команда В має менше 3 гравців на ігровому майданчику, готових до гри, коли запланований початок гри.

Інтерпретація 4-3 :

Початок гри може бути відкладено максимум на 5 хвилин (в офіційних змаганнях ФІБА 3х3 спортивний супервайзер може змінити цей час на свій розсуд). Якщо відсутні гравці прибувають на ігровий майданчик готовими до гри до закінчення 5 хвилин, гра розпочинається негайно. Якщо відсутні гравці не прибувають на ігровий майданчик готовими до гри до закінчення 5 хвилин, гра зараховується команді А втраченою версією.

Приклад 4-4 :

В офіційних змаганнях ФІБА 3х3 команда А має менше 3 гравців на майданчику, готових до гри, через травми, дискваліфікації тощо. Це трапляється:

- (а) До початку гри.
- (b) Після того, як гра вже розпочалася.

Інтерпретація 4-4 :

Зобов'язання бути присутнім щонайменше 3 гравцями діє лише на початку гри. У випадку (а) гра не розпочинається. У випадку (b) Команда А продовжує грати з менш ніж 3 гравцями. Після початку гри команда завжди повинна бути присутньою щонайменше з 1 гравцем на майданчику.

Приклад 4-5 :

Під час гри А1 залишає гру через травму. Команда А може продовжити гру лише з 2 гравцями, що залишилися, оскільки у них немає доступних запасних. Оскільки Команда А грає з 2 гравцями, Команда Б з будь-якої причини також вирішує грати з 2 гравцями, тоді як 1 гравець залишається на стільці для запасних.

Інтерпретація 4-5 :

Рішення команди В грати з 2 гравцями допускається. Навіть якщо у команди В є 3 гравці, принаймні 1 з них повинен бути на ігровому майданчику.

Приклад 4-6 :

Перед початком гри В1 нешанобливо звертається до Судді та отримує технічний фол.

Інтерпретація 4-6 :

Перед початком гри будь-який гравець команди А повинен виконати 1 штрафний кидок без підбирання. Технічний фол перед початком гри завжди призводить до 1 штрафного кидка для команди суперника. Після цього гра розпочинається відповідно до процедури підкидання монети.

5. Підрахунок очок

5.1. За кожен кидок з-під дуги (зони одноочкового кидка) зараховується 1 очко.

5.2. За кожен кидок з-за дуги (площі двоочкових кидків) зараховуються 2 очки.

5.3. За кожен вдалий штрафний кидок нараховується 1 очко.

Заява :

У всіх ситуаціях, коли команда захисту встановлює контроль над м'ячем і забиває, не вибиваючи м'яч, кидок анулюється, оскільки команда не вибила м'яч до спроби кидка. Це включає контрольовані відбивання та влучення назад.

У всіх ситуаціях, коли команда захисту відбиває м'яч у кошик, не маючи контролю над м'ячем, або відбиває пас, або відбиває м'яч безпосередньо в кошик, влучення зараховується, а гол призначається останньому гравцеві нападу, який контролював м'яч. Якщо це відбиття або відбиття відбувається в зоні 1-очкових кидків, влучення зараховується за 1 очко. Якщо це відбиття або відбиття відбувається в зоні 2-очкових кидків, влучення зараховується за 2 очки.

Приклад 5-1 :

А1 випускає м'яч після кидка з площі двоочкових воріт. М'яча під час висхідного польоту без дотримання правил торкається гравець.

- Гравець нападу,
- Захисник,

який вистрибнув із зони одноочкових кидків з гри. Потім м'яч продовжує свій політ і потрапляє в кошик.

Інтерпретація 5-1 :

Цінність кидка з гри визначається місцем на майданчику, звідки було здійснено кидок. Кидок з гри, кинутий з одноочкової зони, зараховується 1 очко, кидок з двоочкової зони — 2 очки. В обох випадках Команді А зараховуються 2 очки, оскільки кидок А1 був здійснений з двоочкової зони.

Приклад 5-2:

A1 веде м'яч, B1 відбиває його, і м'яч потрапляє в кошик:

- A1 знаходиться всередині дуги.

Інтерпретація 5-2.1:

A1 отримує 1 очко, оскільки A1 знаходиться в зоні одноочкового кидка з гри.

- A1 знаходиться поза дугою.

Інтерпретація 5-2.2:

A1 отримує 2 очки, оскільки A1 знаходиться в зоні 2-очкових кидків з гри.

Приклад 5-3:

A1 передає м'яч A2, м'яч відбивається від B1 і потрапляє в кошик:

- A1 знаходиться всередині дуги.

Інтерпретація 5-3.1:

A1 отримує 1 очко, оскільки A1 знаходиться в зоні 1 очка.

- A1 знаходиться поза дугою.

Інтерпретація 5-3.2:

A1 отримує 2 очки, оскільки A1 знаходиться в зоні 2-очкових кидків з гри.

6. Ігровий час/Переможець гри

6.1. Основний час гри становить 1 період по 10 хвилин. Ігровий годинник зупиняється під час ситуацій мертвого м'яча та штрафних кидків. Ігровий годинник перезапускається, коли:

- Під час перевірки м'яч перебуває у розпорядженні гравця нападу після завершення перевірки м'яча.
- Після вдалого останнього штрафного кидка м'яч отримує наступна команда нападу.
- Після невдалого останнього штрафного кидка, коли м'яч залишається живим, м'яч торкається або його торкається будь-який гравець на ігровому майданчику.

6.2. Команда, яка першою набере 21 очко або більше, виграє гру, якщо це станеться до закінчення основного часу гри. Це правило «раптової смерті» застосовується лише до основного часу гри (не до потенційного овертайму).

6.3. Якщо рахунок нічийний після закінчення основного часу гри, призначається овертайм. Перед початком овертайму має бути перерва в 1 хвилину. Команда, яка першою набере 2 очки в овертаймі, виграє гру.

6.4. Команда програє гру через попередження, якщо на запланований час початку гри команда не присутня

на ігровому майданчику з 3 гравцями, готовими до гри. У разі поразки, рахунок гри позначається як w-0 або 0-w («w» означає перемога). Для команди-переможниці цей результат гри не враховується при розрахунку середнього рахунку команди, тоді як для команди, яка програла, цей результат гри враховується з 0 очками при розрахунку середнього рахунку команди. Команда дискваліфікується зі змагань після другої поразки або у разі неявки.

6.5. Команда програвє гру через невиконання зобов'язань, якщо вона залишає майданчик до кінця гри або всі гравці команди отримують травми та/або дискваліфікуються. У разі невиконання зобов'язань команда-переможець може вирішити залишити свій рахунок без змін або ж зарахувати гру технічною аварією, тоді як рахунок команди, яка не виконала зобов'язань, у будь-якому випадку встановлюється на 0. У разі невиконання зобов'язань, коли команда-переможець вирішує зарахувати гру технічною аварією, результат гри не враховується при розрахунку середнього рахунку команди.

6.6. Команда, яка програвє через невиконання зобов'язань або через неправомірне попередження, дискваліфікується зі змагань.

Примітки:

1. Якщо ігровий годинник недоступний, тривалість гри та/або необхідна кількість очок за «раптову смерть» визначаються на розсуд організатора. ФІБА рекомендує встановити ліміт очок відповідно до тривалості гри (10 хвилин/10 очок; 15 хвилин/15 очок; 21 хвилина/21 очко).

2. Стаття 6.4 не є обов'язковою для масових заходів.

Приклад 6-1 :

За рахунку Команда А 20 – Команда Б 20, А1 забиває 1-очковий польовий гол. Це відбувається:

- За 2 хвилини до кінця ігрового годинника.

Інтерпретація 6-1.1 :

Команда А є переможцем гри. Остаточний рахунок: Команда А 21 – Команда В 20.

- Під час овертайму.

Інтерпретація 6-1.2 :

Гра продовжується. Команда, яка першою набере 2 очки в овертаймі, виграє гру.

Приклад 6-2 :

А1 фольєть під час кидка з-за дуги. Кидок влучний. Це трапляється:

- Залишається 1 хвилина до кінця гри з рахунком Команда А 20 – Команда Б 20.

Інтерпретація 6-2.1 :

Команда А є переможцем гри. Остаточний рахунок: Команда А 22 – Команда В 20. Максимально можливий рахунок у грі протягом основного ігрового часу становить 22. Штрафний(и) кидок(и) та можливе володіння м'ячем в результаті фолу не враховуються.

- Під час овертайму. Під час овертайму з рахунком Команда А 21 – Команда Б 21.

Інтерпретація 6-2.2 :

Команда А є переможцем гри. Остаточний рахунок: Команда А 23 – Команда В 21. Максимально можливий рахунок у грі протягом овертайму становить 23. Штрафний(и) кидок(и) та можливе володіння м'ячем в результаті фолу не враховуються.

Приклад 6-3 :

За рахунку Команда А 15 – Команда Б 15, на А1 чиниться фол під час кидка з площі двоочкових воріт. Це 10-й командний фол команди Б у грі. Одночасно лунає сигнал ігрового годинника, що вказує на кінець основного часу гри. Кидок влучний.

Інтерпретація 6-3 :

Влучний кидок з гри А1 зараховується. А1 повинен виконати 2 штрафні кидки в результаті фолу, оскільки Команда А ще не набрала 21 очко. Команда А є переможцем гри, і кількість штрафних кидків, забитих А1, визначає остаточний рахунок. Команда А втрачає володіння м'ячем, оскільки основний час гри закінчився.

7. Фоли/Штрафні кидки

7.1. Команда потрапляє в ситуацію, коли вона скоїла 6 фолів. Гравці не виключаються на основі кількості персональних фолів, згідно зі статтею 16.

7.2. Якщо фол скоєно проти гравця під час кидка, цьому гравцеві надається наступна кількість штрафних кидків:

- Якщо кидок, виконаний з площі польових воріт, влучний, гол зараховується, і, крім того, призначається 1 штрафний кидок. 2 штрафні кидки призначаються, починаючи з 7-го командного фолу.
- Якщо кидок, виконаний зсередини дуги, невдалий, призначається 1 штрафний кидок. 2 штрафні кидки призначаються, починаючи з 7-го командного фолу.
- Якщо кидок, виконаний з-за дуги, невдалий, 2 штрафних кидки.

7.3. Неспортивні фоли та фоли з дискваліфікацією враховуються як 2 фоли для цілей командних фолів. Перший неспортивний фол гравця карається 2 штрафними кидками, але без володіння м'ячем. Усі фоли з дискваліфікацією (включаючи другий неспортивний фол гравця) караються 2 штрафними кидками та володінням м'ячем.

7.4. Командні фоли 7, 8 та 9 завжди караються 2 штрафними кидками. Командний фол 10 та будь-які наступні командні фоли караються 2 штрафними кидками та володінням м'ячем. Це положення також застосовується до неспортивних фолів та фолів під час кидка та скасовує ст. 7.2 та 7.3, але не застосовується до технічних фолів.

7.5. За всі технічні фоли завжди призначається 1 штрафний кидок. Штрафний кидок виконується негайно. Після штрафного кидка контроль над м'ячем виконує команда, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч, коли було зафіксовано технічний фол. Гру поновлюють наступним чином:

- Якщо технічний фол було скоєно захисником, годинник кидка для команди суперника має бути скинутий до 12 секунд.
- Якщо технічний фол було скоєно командою нападу, відлік часу для кидка цієї команди продовжуватиметься з моменту його зупинки.

Примітка: Фол в нападі не карається штрафними кидками.

Заява 1 :

Персональний фол – це незаконний контакт гравця з суперником, незалежно від того, чи м'яч живий, чи мертвий.

Під час гри кожен гравець має право займати будь-яку позицію (циліндр) на ігровому майданчику, яка ще не зайнята суперником. Цей принцип захищає його простір на підлозі, який він займає, та простір над ним, коли він стрибає вертикально в межах цього простору.

Будь-який гравець, який не володіє м'ячем Гравцеві заборонено утримувати, штовхати, атакувати, підніматися або перешкоджати просуванню суперника, витягуючи руку, передпліччя, лікоть, плече, стегно, ногу, коліно або стопу. Принцип переваги/недоліку застосовується, якщо свобода рухів гравця не обмежена суперником. Гравцеві заборонено утримувати, хапати або штовхати суперника, збиваючи його або обмежуючи, перешкоджаючи чи уповільнюючи його здатність стрибати чи рухатися.

Приклади відео :

- Утримання/захоплення на розрізі – фол- 
- Утримання/захоплення на розрізі – фол- 
- Утримання/захоплення на розрізі – фол- 
- Утримання/захоплення під час перекату – фол- 
- Утримання/захоплення під час перекату – фол- 
- Затримка/захоплення під час пост-апу – фол в нападі- 
- Затримка/схоплення при пост-апі – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 
- Утримання/захоплення на підбиранні – фол- 

Гравець володіє м'ячем, але не перебуває у процесі кидка Захисник не повинен утримувати, штовхати, атакувати, підніматися або перешкоджати просуванню суперника, витягуючи руку, лікоть, плече, стегно, ногу, коліно або стопу за межі свого циліндра, що призводить до втрати контролю над м'ячем гравцем нападу.

Приклади відео :

- Утримання/Захоплення – Фол- 

Гравець, що виконує кидок Як тільки гравець залишає своє вертикальне положення (циліндр) і відбувається контакт тілом із суперником, який вже зайняв своє власне вертикальне положення (циліндр), гравець, який залишив своє вертикальне положення (циліндр), несе відповідальність за контакт.

Принцип переваги/недоліку застосовується доти, доки:

- Гравець нападу явно втрачає рівновагу та/або контроль над м'ячем через надмірний контакт із захисником.
- Захисник явно втрачає рівновагу через надмірний контакт з гравцем нападу.

Приклади відео :

- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 
- Контакт при спробі кидка – без розіграшу- 

Заява 2 :

Неспортивний фол – це фол гравця, завданий надмірним, жорстким або небезпечним контактом.

Утримання м'яча суперником вважається неспортивним фолом.

Приклади відео :

- Утримання під час атаки – неспортивний фол- 
- Удар кулаком по порізу – дискваліфікуючий фол- 

Твердження 3 :

Гравець, який явно перебільшує або імітує контакт, може негайно отримати технічний фол. Попередження не виноситься.

Приклади відео :

- Перебільшення контакту – технічний фол- 
- Імітація контакту – технічний фол- 

Твердження 4 :

У ситуаціях, коли гравець нападу встановлює заслон захисникам,

- фол у нападі має бути зафіксований:
 - Коли гравець нападу витягує руки незалежно від того, штовхає він його чи ні.
 - Коли гравець нападу рухається і не займає правильну позицію.
 - Коли гравець нападу кладе долоні на захисника, незалежно від того, штовхає він його чи ні, та/або утримує/схоплює захисника.
- захисний фол має бути зафіксований:
 - Коли захисник утримує або хапає гравця нападу, перешкоджаючи або уповільнюючи його рух.

Приклади відео :

- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Витягування рук – фол у нападі- 
- Заслон на м'ячі: Рухомий заслон – Фол в нападі- 
- Заслон на м'ячі: Рухомий заслон – Фол в нападі- 
- Заслон на м'ячі: Заслон при захопленні/руху – фол в нападі- 
- Захист м'яча: Утримання – Фол у захисті- 
- Захист від м'яча: Поштовх – Фол у нападі- 

Твердження 5 :

У ситуаціях, коли протягом одного періоду зупинки ігрового годинника має бути виконано кілька штрафів, судді повинні звернути особливу увагу на порядок, у якому відбулося порушення або фолі, визначаючи, які штрафи мають бути виконані, а які скасовані. Однакові штрафи повинні компенсувати одне одного.

Твердження 6:

Штрафи за подвійний фол завжди повинні компенсувати одне одного, незалежно від ситуації командних фолів або того, чи є фол першим чи другим неспортивним фолом гравця. Після скасування рівних штрафів, м'яч має бути наданий за контрольний м'яч команді, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч. Годинник кидка не скидається. Якщо жодна з команд не контролювала м'яч і не мала права на м'яч, виникає ситуація кидка. М'яч має бути наданий останній команді захисту, з 12 секундами на годиннику кидка.

Твердження 7:

Підсумок покарань за неспортивний фол:

U-фол гравця	Командний фол 1-6	Командний фол 7-9	Командний фол 10+
1 вул. U-фол	2 штрафні кидки	2 штрафні кидки	2 штрафні кидки + володіння
2 вул. U-фол	2 штрафні кидки + володіння	2 штрафні кидки + володіння	2 штрафні кидки + володіння

Будь-який неспортивний фол завжди зараховується як 2 командних фоли.

Підсумок штрафів за технічні фоли:

Т-фол захисника	Т-фол гравця нападу	Жодна команда не володіє м'ячем
1 штрафний кидок	1 штрафний кидок	1 штрафний кидок
Володіння м'ячем для команди нападу	Володіння м'ячем для команди нападу	Володіння м'ячем для останньої команди захисту
Годинник кидка скинуто на 12 секунд	Немає скидання годинника кидка	Годинник кидка скинуто на 12 секунд

Штраф за технічний фол завжди застосовується негайно та перед будь-якими іншими штрафами (якщо такі є).

Приклад 7-1 :

A1 чинить дискваліфікуючий фол.

Інтерпретація 7-1 :

Команді В надається 2 штрафних кидки та право володіння м'ячем. A1 дискваліфікується з гри, повинен негайно залишити майданчик і може бути додатково дискваліфікований з події організатором (стаття 16).

Приклад 7-2 :

За 3 хвилини 5 секунд до кінця гри обидві команди зробили 7 фолів. А1 веде м'яч у зоні двоочкових кидків з гри. А2 та В2 борються за позицію поблизу кошика. Суддя фіксує фол:

- Проти А2 (фол у нападі).

Інтерпретація 7-2.1 :

Персональний фол в нападі – це персональний фол, скоєний гравцем команди, яка контролює живий м'яч або має право на м'яч. Після фолу в нападі штрафні кидки не призначаються. Команда В контролює м'яч.

- Проти В2 (фол у захисті).

Інтерпретація 7-2.2 :

Команда А перебуває в бонусній зоні. А2 отримує 2 штрафні кидки.

Приклад 7-3 :

А1 веде м'яч, коли В1 відбиває його, і обидва гравці біжать за м'ячем. Щоб отримати перевагу, А1 штовхає В1, і Суддя фіксує персональний фол проти А1. Це:

- Перший фол команди А в грі.
- 7-й фол команди А в грі.
- 10-й фол команди А в грі.

Інтерпретація 7-3 :

Після рикошету В1, Команда А не втратила контролю над м'ячем. Таким чином, фол А1 вважається фолом у нападі. У всіх випадках гру продовжує команда В, яка виконує контрольний м'яч.

Приклад 7-4 :

На початку гри В1 чинить неспортивний фол. Пізніше під час гри В1 навмисно затримує поновлення гри, і суддя фіксує технічний фол команді В. Близьче до кінця гри В1 чинить 6-й командний фол команди В, і суддя фіксує це як:

- Звичайний фол.

Інтерпретація 7-4.1 :

В1 може продовжувати гру. Гравця не можна виключити через кількість персональних фолів.

- Неспортивний фол.

Інтерпретація 7-4.2 :

В1 автоматично дискваліфікується через свій другий неспортивний фол. В1 повинен негайно залишити майданчик (ст. 16).

- Технічний фол.

Інтерпретація 7-4.3 :

В1 може продовжувати гру. Гравець не дискваліфікується автоматично за скоєння 2 технічних фолів (ст. 16).

Приклад 7-5 :

A1 отримує фол від В1 під час спроби закинути 1-очковий кидок з гри. Кидок не вдавсь. Команда В зробила 3 фолі.

Інтерпретація 7-5 :

A1 має отримати 1 штрафний кидок.

Приклад 7-6 :

A1 отримує фол від В1 під час спроби закинути двоочковий кидок з гри. Кидок влучний. Команда В зробила 5 фолів.

Інтерпретація 7-6:

Команді А нараховуються 2 очки, а А1 — 1 додатковий штрафний кидок.

Приклад 7-7 :

A1 отримує фол від В1 під час спроби закинути 1-очковий кидок з гри. Кидок не вдавсь. Команда В зробила 8 фолів.

Інтерпретація 7-7 :

A1 має отримати 2 штрафних кидки.

Приклад 7-8 :

A1 отримує фол від В1 під час спроби двоочкового кидка з гри. Кидок влучний. Команда В зробила 10 фолів.

Тлумачення 7-8 :

Команді А нараховуються 2 очки, а А1 — 2 додаткові штрафні кидки, після чого Команда А отримує м'яч.

Приклад 7-9 :

Одночасно із сигналом ігрового годинника про кінець основного часу гри, В1 чинить фол проти А1, який не був у процесі кидка, і зараховується неспортивний фол. Рахунок: Команда А 13 – Команда В 15.

- А1 не реалізує один або обидва штрафні кидки.

Інтерпретація 7-9.1 :

Гра закінчилася.

- А1 забиває обидва штрафні кидки.

Інтерпретація 7-9.2 :

Гру продовжують овертаймом. Якщо це був перший неспортивний фол В1, м'яч передають команді відповідно до процедури підкидання монети. Якщо це був другий неспортивний фол В1, В1 дискваліфікують: м'яч передають команді А в результаті другого неспортивного фолу В1 (процедура підкидання монети не застосовується).

Приклад 7-10 :

A1 намагається виконати кидок з гри в стрибку, закинувши його за 2 очки. В1 біжить до А1, щоб заблокувати кидок.

- В1 злегка торкається нижньої частини тіла А1, перш ніж А1 приземляється обома ногами на майданчик у дозволеному йому місці для приземлення.

Інтерпретація 7-10.1 :

В1 — фол у захисті. А1 має бути призначено 2 штрафних кидки, оскільки В1 забрав у А1 простір для приземлення, і стався контакт.

- А1 витягує ногу, ініціюючи контакт, перш ніж зробити кидок.

Інтерпретація 7-10.2 :

А1 — фол у нападі. Гол, якщо його було забито, скасовується. Володіння м'ячем присуджується команді В. Незалежно від цього, надмірний контакт або небезпечна гра можуть бути зараховані як неспортивний фол.

- А1 витягує ногу, ініціюючи контакт або намагаючись ініціювати контакт після кидка.

Інтерпретація 7-10.3 :

А1 — технічний фол за флор. Гол, якщо його було забито, зараховується. Команді В надається 1 штрафний кидок та володіння м'ячем (оскільки команда В мала право на володіння м'ячем в результаті забитого голу, якщо такий був, або в результаті ситуації зі спірним кидком, коли кидок з гри був невдалим, а м'яч був у повітрі в момент призначення). Незалежно від цього, надмірний контакт або небезпечна контактна гра розглядаються як неспортивний фол.

Приклад відео :

- Захист гравця, що кидає м'яч – Простір для приземлення – Фол у захисті- 
- Захист гравця, що кидає м'яч – Простір для приземлення – Фол у захисті- 
- Захист гравця, що кидає м'яч – Простір для приземлення – Фол у захисті- 
- Захист гравця, що кидає м'яч – Простір для приземлення – Фол у захисті- 
- Захист гравця, що кидає м'яч – Простір для приземлення – Фол у захисті- 
- Захист стрільця – Місце для приземлення – Без виклику- 
- Захист гравця, що грає в нападі – Контакт рукою – Фол у захисті- 

Приклад 7-11 :

А1 намагається вдало кинути з гри. Поки м'яч був у повітрі, А2 нешанобливо звертається до Судді. Команді А зараховується технічний фол.

Тлумачення 7-11 :

Зараховується кидок з гри А1. Команді В надається 1 штрафний кидок в результаті технічного фолу команди А. Оскільки м'яч був у повітрі, коли було зафіксовано технічний фол, жодна з команд не контролювала м'яч, що призвело до ситуації кидка. Гру поновлюють з гри контролем м'яча для команди В (остання команда захисту перед ситуацією кидка).

Приклад 7-12 :

В1 чинить неспортивний фол проти А1. Це перший неспортивний фол В1. До цього неспортивного фолу команда В мала

- 3 командні фоли.

Інтерпретація 7-12.1 :

Неспортивний фол вважається 2 командними фолами, отже, Команда В отримує 5 командних фолів. А1 отримує 2 штрафних кидки за неспортивний фол. Гру поновлюють, як після будь-якого останнього штрафного кидка.

- 5 командних фолів.

Інтерпретація 7-12.2 :

Неспортивний фол зараховується як 2 командні фоли, отже, команда В отримує 7 командних фолів. А1 отримує 2 штрафні кидки. Гру поновлюють, як після будь-якого останнього штрафного кидка.

- 8 командних фолів.

Інтерпретація 7-12.3 :

Неспортивний фол зараховується як 2 командні фоли, таким чином Команда В отримує 10 командних фолів. А1 отримує 2 штрафних кидки. Гру поновлюють з фіксованого м'яча Команди А, оскільки це 10-й командний фол Команди В.

Приклад 7-13 :

В1 чинить неспортивний фол проти А1. Це другий неспортивний фол В1.

Тлумачення 7-13 :

Неспортивний фол зараховується як 2 командні фоли. Незалежно від кількості командних фолів, А1 отримує 2 штрафних кидки, і гру поновлюють з перехоплення м'яча для Команди А. В1 дискваліфікують за другий неспортивний фол.

Приклад 7-14 :

А1 намагається закинути двоочковий кидок з гри, але В1 чинить на нього фол. А1 отримує 2 штрафних кидки.

- Після того, як А1 виконує свій перший штрафний кидок, В1 зараховується технічний фол.

Інтерпретація 7-14.1 :

Штрафний кидок для команди А за технічний фол В1 має бути виконаний перед другим штрафним кидком А1 за фол при кидку. Гру поновлюють, як після будь-якого останнього штрафного кидка.

- Після того, як А1 виконав свій перший штрафний кидок, А2 було зафіксовано технічний фол.

Інтерпретація 7-14.2 :

Штрафний кидок для команди В за технічний фол А2 має бути виконаний перед другим штрафним кидком А1 за фол при кидку. Гру поновлюють, як після будь-якого останнього штрафного кидка.

Приклад 7-15 :

A1 веде м'яч і на ньому фолить B1. Це 7-й командний фол команди В. Будучи засмученим, A1 неповажно звертається до B1 і йому присуджується технічний фол.

Тлумачення 7-15 :

Штрафи за обидва фоли не є однаковими. Штраф за технічний фол виконується перед штрафами за будь-який інший фол. Команда В виконує 1 штрафний кидок за технічний фол, а потім 2 штрафні кидки для A1 за 7-й командний фол команди В. Гру поновлюють, як після будь-якого останнього штрафного кидка.

Приклад 7-16 :

B1 чинить фол проти A1 у акті кидка. Це 5-й командний фол команди В. Потім A1 чинить технічний фол.

- Кидок A1 з гри влучний.

Тлумачення 7-16.1 :

Польовий кидок A1 зараховується. Штрафи за обидва фоли рівні та взаємно компенсуються. Гру поновлюють з перехоплення м'яча командою В.

- Кидок A1 з гри невдалий.

Інтерпретація 7-16.2:

Штрафи за обидва фоли рівні та взаємно компенсуються. Оскільки м'яч був у повітрі, коли було скоєно фол сталося, гру поновлюють з чек-болу для команди В (через ситуацію зі спірним м'ячем).

Приклад 7-17 :

A1 намагається закинути 2-очковий польовий гол, але на ньому фолить B1. Це 7-й командний фол команди В. Будучи засмученим, A1 потім чинить неспортивний фол проти B1.

- Це перший неспортивний фол A1 та 4-й командний фол команди А.

Тлумачення 7-17.1 :

Штрафи за обидва фоли є рівними та взаємно компенсуються.

- Якщо польовий гол зараховано, його зараховують, і гру поновлюють з перехопленням м'яча для команди В.
- Якщо польовий гол не забитий, а м'яч був у повітрі, коли сталося порушення, гру поновлюють з перевірки м'яча для команди В (через ситуацію зі спірним м'ячем).
- Якщо польовий гол не забитий, а Команда А все ще володіла м'ячем, коли стався фол, гру поновлюють з фіксованого м'яча Команди А. Годинник кидка не скидають.
- Це другий неспортивний фол A1 та 4-й командний фол команди А.

Тлумачення 7-17.2 :

Штрафи за обидва фоли не є однаковими. A1 дискваліфікують за другий неспортивний фол. Гру поновлюють двома штрафними кидками для команди А, потім двома штрафними кидками для B1 та контролем м'яча для команди В.

Приклад 7-18 :

A1 отримує фол від B1 під час кидка з гри. Це 10-й командний фол команди B. Будучи засмученим, A1 потім чинить неспортивний фол проти B1.

- Це перший неспортивний фол A1 та 7-й командний фол команди A.

Тлумачення 7-18.1 :

Штрафи за обидва фоли не є однаковими. Гру поновлюють двома штрафними кидками для A1, потім двома штрафними кидками для B1 та контролем м'яча для Команди A.

- Це другий неспортивний фол A1 та 7-й командний фол команди A.

Тлумачення 7-18.2 :

Штрафи за обидва фоли є рівними та взаємно компенсуються.

- Якщо польовий гол зараховано, його зараховують, і гру поновлюють з перехопленням м'яча для команди B.
- Якщо польовий гол не забитий, а м'яч був у повітрі, коли сталося порушення, гру поновлюють з перевірки м'яча для команди B (через ситуацію зі спірним м'ячем).
- Якщо польовий гол не забитий, а Команда A все ще володіла м'ячем, коли стався фол, гру поновлюють з фіксованого м'яча Команди A. Годинник кидка не скидають.

Приклад 7-19 :

A1 отримує фол від B1 під час кидка з гри. Це 10-й командний фол команди B. Будучи засмученим, A1 потім чинить дискваліфікуючий фол проти B1.

Тлумачення 7-19 :

Штрафи за обидва фоли є рівними та взаємно компенсуються.

- Якщо польовий гол зараховано, його зараховують, і гру поновлюють з перехопленням м'яча для команди B.
- Якщо польовий гол не забитий, а м'яч був у повітрі, коли сталося порушення, гру поновлюють з перевірки м'яча для команди B (через ситуацію зі спірним м'ячем).
- Якщо польовий гол не забитий, а Команда A все ще володіла м'ячем, коли стався фол, гру поновлюють з фіксованого м'яча Команди A. Годинник кидка не скидають.

Приклад 7-20 :

A1 веде м'яч, і до кінця гри залишилося 6 секунд. B1 чинить 7-й командний фол команди B. Після цього A1 розмахується ліктем і отримує штраф.

- Його перший неспортивний фол та 7-й командний фол команди A.

Тлумачення 7-20.1 : Штрафи за обидва фоли рівні та взаємно скасовують одне одного. Гру поновлюють з фінального удару команди A. Годинник кидка не скидають.

- Його другий неспортивний фол та 7-й командний фол команди A.

Тлумачення 7-20.2 :

Штрафи за два фоли не є однаковими. A1 дискваліфікують за другий неспортивний фол. Гру поновлюють двома штрафними кидками для команди A, потім двома штрафними кидками для B1 та контролем м'яча для команди B.

Приклад 7-21 :

A1 веде м'яч, і до кінця гри залишилося 6 секунд. B1 чинить 10-й командний фол команди В. Після цього A1 розмахується ліктем і отримує штраф.

- його перший неспортивний фол та 7-й командний фол команди А.

Тлумачення 7-21.1 :

Штрафи за обидва фолі не є однаковими. Гру поновлюють двома штрафними кидками для A1, потім двома штрафними кидками для B1 та контролем м'яча для Команди А.

- його другий неспортивний фол та 7-й командний фол команди А.

Інтерпретація 7-21.2 :

Штрафи за два фолі рівні та взаємно компенсують одне одного. Гру поновлюють з чекболу для команди А. Годинник кидка не скидають.

Приклад 7-22 :

B1 штовхає A1 на підлогу і йому карають неспортивний фол. Після того, як A1 встає з підлоги, A1 штовхає B1 на підлогу і йому також карають неспортивний фол. Це перший неспортивний фол A1, а другий неспортивний фол B1.

Тлумачення 7-22 :

B1 має бути дискваліфікований за другий неспортивний фол. Цю ситуацію не було зафіксовано як подвійний неспортивний фол, і покарання за обидва фолі не є рівними. Таким чином, покарання не скасовують одне одного. Гру поновлюють двома штрафними кидками для A1, потім двома штрафними кидками для команди В та блокуванням м'яча для команди А.

Приклад 7-23 :

A1 тримає м'яч. A2 та B2 борються за позицію в зоні низької стійки. A2 та B2 отримують подвійний фол. Це 5-й командний фол команди А та 7-й командний фол команди Б.

Тлумачення 7-23 :

Рівні штрафи за подвійний фол завжди скасовують одне одного, незалежно від кількості командних фолів. Гру поновлюють з фінального удару команди А. Годинник кидка не скидають.

Приклад 7-24 :

A1 тримає м'яч. A2 та B2 борються за позицію в зоні низької стійки. A2 та B2 отримують подвійний неспортивний фол. Це перший неспортивний фол A2 та другий неспортивний фол B2.

Тлумачення 7-24 :

Штрафи за подвійний фол завжди повинні взаємно компенсувати одне одного, незалежно від того, чи це перший, чи другий неспортивний фол гравця. Гру поновлюють з фінального удару Команди А. Годинник кидка не скидають.

8. Як грається м'яч

8.1. Після кожного влучного кидка з гри або останнього штрафного кидка (за винятком тих, після яких відбувається володіння м'ячем):

- Гравець команди, яка не набрала очок, повинен відновити гру, виконавши ведення або передачу м'яча зсередини майданчика безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) до місця на майданчику за дугою.
- Захиснику не дозволяється грати за м'яч у «півколі, де заборонено атакувати» під кошиком.

8.2. Після кожного невдалого закинутого м'яча з гри або останнього штрафного кидка (за винятком тих, що супроводжуються володінням м'ячем):

- Якщо гравець нападу відбирає м'яч, він може продовжувати спроби забити, не повертаючи м'яч за дугу.
- Якщо захисник відбирає м'яч, він повинен повернути м'яч за дугу (пасом або веденням).

8.3. Якщо команда захисту перехоплює або блокує м'яч, вона повинна повернути м'яч за дугу (пасом або веденням).

8.4. Володіння м'ячем, передане будь-якій команді після будь-якої ситуації мертвого м'яча, повинно розпочатися/відновитися з перевірки м'яча, тобто обміну м'ячем (між захисником та нападником) за дугою у верхній частині ігрового майданчика.

8.5. Гравець вважається таким, що знаходиться «за дугою», коли жодна з його ніг не знаходиться всередині або на лінії дуги.

8.6. У разі виникнення ситуації зі спірним кидком, гру поновлюють з фінального кидка для останньої команди захисту. Годинник кидка встановлюють на 12 секунд.

Заява 1 :

Після забитого м'яча всі дії, спрямовані на затримку гри, призводять до негайного попередження. Будь-яка наступна спроба затримки гри з боку команди, яка вже отримала попередження, призведе до технічного фолу.

Приклад 8-1 :

Після успішного кидка з гри A1, B1 забирає м'яч, щоб відновити гру. A2 всередині півкола, де гравець не атакує, починає чітко захищатися проти B1.

- Команда А не отримала попередження про затримку гри до дій A2.

Інтерпретація 8-1.1 :

Суддя повинен зробити офіційне попередження Команді А за затримку гри.

- Команда А вже отримала попередження за затримку гри до дій A2.

Інтерпретація 8-1.2 :

Команді А негайно призначають технічний фол за затримку гри.

Приклад 8-2 :

Після успішного кидка з гри A1, B1 намагається підібрати м'яч, щоб відновити гру. A2 всередині півкола, де немає м'яча, починає заважати B1 підібрати м'яч, не торкаючись B1.

- Команда А не отримала попередження за затримку гри до дій A2.

Інтерпретація 8-2.1 :

Суддя повинен зробити офіційне попередження Команді А за затримку гри.

- Команда А вже отримала попередження за затримку гри до цієї дії.

Інтерпретація 8-2.2 :

Команді А негайно призначають технічний фол за затримку гри.

Приклад 8-3 :

Після успішного кидка з гри A1, команда В не одразу намагається підібрати м'яч.

- Команда В не отримала попередження про затримку гри до дій команди В.

Інтерпретація 8-3.1:

Суддя повинен зупинити гру, щоб уникнути затягування гри, та зробити офіційне попередження Команді В за затримку гри. Контроль м'яча для Команди В.

- Команда В вже отримала попередження за затримку гри до дій команди В.

Інтерпретація 8-3.2:

Команді В негайно призначають технічний фол за затримку гри.

Приклад 8-4 :

Після успішного кидка з гри A1, B1 торкається м'яча ногою, і м'яч виходить за межі поля.

- Торкнення B1 відбувається випадково.

Інтерпретація 8-4.1 :

Чек-бол для команди В.

- Торкання B1 відбувається навмисно.

Інтерпретація 8-4.2 :

Якщо Команда В ще не отримала попередження за затримку гри, Суддя повинен зробити попередження Команді В, і гра повинна продовжитися з передачі м'яча Команді В. Якщо Команда В вже отримала попередження за затримку гри, Команді В має бути призначено технічний фол.

Приклад 8-5 :

Після успішного кидка з гри A1, B1 отримує м'яч, а потім

- Торкається лицьової лінії однією ногою.

Інтерпретація 8-5.1 :

Це порушення правил B1 за межами майданчика, м'яч перехоплений командою A.

- Робить 3 кроки перед початком ведення м'яча.

Інтерпретація 8-5.2 :

Це порушення правил вильоту B1, м'яч вибиває команда A.

Приклад 8-6 :

Після успішного польового кидка A1, B1 передає м'яч B2 в межах одноочкової зони польового кидка. B2 намагається забити польовий кидок.

Інтерпретація 8-6 :

Щойно м'яч покидає руки B2, Суддя повинен зафіксувати порушення «М'яч не вибитий», оскільки B2 не мав права закидати м'яч з гри.

Приклад відео :

- Нечітке порушення-

Приклад 8-7 :

Після невдалого кидка A1 з гри, B1 підбирає м'яч і веде його протягом 8 секунд у зоні одноочкового кидка з гри. Перш ніж м'яч вибивають, A1 чинить фол на B1.

Інтерпретація 8-7 :

Фол зараховується, оскільки команда B має право вибити м'яч, доки не закінчиться період кидка.

Приклад 8-8 :

Кидок A1 блокує B1. B2 підбирає м'яч і проходить до кошика, не вибивши його. Відразу після того, як м'яч покинув руки B2 для кидка з-під воріт, A3 фолить на B2. Кидок з-під воріт влучний.

Інтерпретація 8-8 :

Це порушення принципу «Невибитий м'яч», оскільки команда B не має права забивати з гри. Гол не зараховується. Команда A має звільнити м'яч. Фол захисту ігнорується, якщо тільки не зафіксовано неспортивний фол або фол з дискваліфікацією.

Приклад відео :

- Нечітке порушення-

Приклад 8-9 :

Намагаючись вибити м'яч, А1 веде м'яч, одна його нога знаходиться за межами зони одноочкового кидка з гри. Потім він відриває іншу ногу від підлоги.

Тлумачення 8-9 :

М'яч вибивають, оскільки жодна з ніг А1 не знаходиться всередині, ані на дугі.

Приклад 8-10 :

Під час перевірки м'яча на вершині дуги між В1 та А1, В1 кидає м'яч поза досяжність А1.

- Команда В не отримала попередження за затримку гри до дій В1.

Тлумачення 8-10.1 :

Суддя повинен зробити офіційне попередження команді В. А1 повинен отримати м'яч за дугою. В1 повинен передати м'яч або відбити його звичайним баскетбольним пасом А1.

- Команда В вже отримала попередження за затримку гри до цієї дії.

Інтерпретація 8-10.2 :

Команді В негайно присуджується технічний фол.

Приклад 8-11 :

Під час перевірки м'яча В1 розташовується занадто близько до А1.

Тлумачення 8-11 :

Суддя не повинен дозволити відновити гру, доки між А1 та В1 не буде досягнуто прийнятної відстані (приблизно 1 метр). В офіційних змаганнях FIBA 3x3 на світовому рівні логотип 3x3 «безкінечність» має використовуватися для позиціонування А1 та В1 на цій відстані (кожен з гравців має розташовуватися з одного боку логотипу, не торкаючись його).

Приклад 8-12 :

Під час передачі м'яча між В1 та А1, В1 робить свайп, перш ніж А1 отримує м'яч під контроль.

- Команда В не отримала попередження за затримку гри до цієї дії.

Тлумачення 8-12.1 :

Суддя повинен зробити офіційне попередження команді В за затримку гри. А1 повинен взяти м'яч під контроль, перш ніж В1 зможе активно зіграти за м'яч. Годинник кидка та ігровий годинник мають бути скориговані, якщо час минув.

- Команда В вже отримала попередження за затримку гри до дій В1.

Тлумачення 8-12.2 :

Команді В негайно присуджується технічний фол.

Приклад відео :

- Затримка гри – попередження/технічний фол- 

Приклад 8-13 :

А1 веде м'яч, коли В1 відбиває його, і обидва гравці біжать за м'ячем. Потім А1 та В1 міцно тримають м'яч руками. Суддя фіксує кидок.

Тлумачення 8-13 :

М'яч має бути вручений команді захисту, у цьому випадку команді В.

Приклад 8-14 :

А1 намагається виконати кидок з гри. Після того, як м'яч торкнувся кільця, А2 та В3, стрибнувши на підбір, приземляються на майданчик, обидва міцно тримаючи м'яч обома руками. Суддя фіксує кидок.

Тлумачення 8-14 :

М'яч передається команді В, оскільки команда А останньою володіла м'ячем. Команда, яка не володіла м'ячем останньою, вважається командою захисту.

Приклад 8-15 :

Поки Команда А володіє м'ячем, гра зупиняється Суддею через:

- Поверхня корту пошкоджена.

Інтерпретація 8-15-1 :

Гру продовжують з моменту влучення м'яча для Команди А та з фактичним часом, що залишився, на годиннику кидка.

- Гравець А1 травмований і потребує негайної допомоги.

Інтерпретація 8-15-2 :

Гру продовжують з моменту влучення м'яча для Команди А та з фактичним часом, що залишився, на годиннику кидка.

- Гравець В1 травмований і потребує негайної допомоги.

Інтерпретація 8-15-3 :

Гру продовжують з перехопленням м'яча для Команди А та з новим періодом кидка 12 секунд.

Приклад 8-16 :

Команда А забиває м'яч з гри. В1 бере м'яч під контроль усередині півкола, але не докладає активних зусиль, щоб покинути зону півкола.

Тлумачення 8-16 :

Суддя повинен суворо застосовувати правило 3 секунд, як тільки В1 отримує м'яч під контроль в обмеженій зоні.

Приклад 8-17:

Після успішного кидка з гри A1, B1 забирає м'яч, щоб відновити гру. A2 починає гру всередині півкола без перешкод, граючи в захисті проти B1 та спричиняючи контактний фол:

- Команда А не отримала попередження про затримку гри до дій A2.

Інтерпретація 8-17-1:

Контактний фол ігнорується (якщо це не U- або D-фол). Суддя повинен зупинити гру та призначити штрафний фол, офіційне попередження Команді А за затримку гри.

- Команда А вже отримала попередження за затримку гри до дій A2.

Інтерпретація 8-17-2:

Контактний фол ігнорується (якщо це не фол категорії U або D). Суддя повинен зупинити гру та негайно призначити технічний фол команді А за затримку гри.

9. Зволікання

9.1. Зволікання з грою або неактивна гра (тобто відсутність спроби забити очко) вважається порушенням.

9.2. Якщо майданчик обладнано годинником для кидка, команда повинна спробувати кидок з гри протягом 12 секунд. Годинник для кидка запускається, щойно м'яч потрапляє до розпорядження гравця команди нападу (після обміну м'ячами із захисником або після успішного кидка з гри під кошиком).

9.3. Гравець команди нападу, після того як м'яч було вибито, не повинен утримувати м'яч та/або вести його всередині дуги кошика спиною або боком до нього більше 5 секунд поспіль.

Примітка: Якщо майданчик не обладнаний годинником для кидків, а команда не докладає достатньо зусиль для атаки за кошиком, судді повинні в останні 5 секунд повідомити команді нападу про секунду, що залишилася, голосно відрахувавши їх та подаючи їм знак витягнутою рукою..

Заява 1 :

Якщо на майданчику немає годинника для кидка, Суддя повинен застосувати ст. 9.1, попередивши команду, відраховуючи останні 5 секунд. У випадку, якщо на майданчику є годинник для кидка, стосовно зупинки гри та неактивної гри застосовується ст. 9.2.

Заява 2 :

Гравець, який переставляє будь-яке своє спорядження (зав'язує шнурки тощо) і тим самим спричиняє затримку гри, має бути негайно замінений і може повернутися в гру лише у наступній ситуації, коли м'яч закінчиться. Відмова залишити майданчик після вимоги Судді призведе до технічного фолу.

Приклад 9-1 :

Після того, як м'яч було вибито, A1 веде м'яч у зоні одноочкових кидків, поблизу лінії двоочкових кидків, спиною до кошика більше 5 секунд.

Інтерпретація 9-1 :

Це порушення правил зупинки гри. Контроль м'яча для команди В.

Приклад 9-2 :

A1, тримаючи живий м'яч поза межами зони одноочкових кидків з гри, передає м'яч A2 поблизу кошика. A2 веде м'яч протягом 3 секунд у межах обмеженої зони.

Інтерпретація 9-2 :

Це порушення 3 секунд. Контрольний м'яч для команди В.

Приклад 9-3:

A1, тримаючи живий м'яч поза зоною одноочкових кидків з гри, передає м'яч A2 поблизу кошика. A2 тримає м'яч протягом 2 секунд, стоячи спиною до кошика, починає вести м'яч, стоячи спиною до кошика, протягом 2 секунд секунди. Потім A2 відновлює ведення м'яча та утримує його ще секунду спиною до кошика.

Інтерпретація 9-3:

Це порушення правил зупинки гри. Контроль м'яча для команди В.

10. Заміни

Обидві команди мають право запросити заміну, коли м'яч стає мертвим до виконання штрафного кидка або штрафного кидка. Запасний гравець може вийти в гру без попереднього повідомлення суддів або суддів за столом, поки м'яч мертвий, а ігровий годинник зупинений. Заміни можуть відбуватися лише за лицьовою лінією та не вимагають жодних дій з боку суддів або суддів за столом.

Приклад 10-1 :

Після успішного кидка з гри A1, B4 замінює B1, поки працює ігровий годинник.

Інтерпретація 10-1 :

Заміна гравця B1 не дозволяється. Після кидка з гри м'яч не стає мертвим і доступним для команди В. Команда В негайно карається технічним фолом.

Приклад 10-2 :

A1 отримує 2 штрафних кидки. B4 замінює B1 між першим та другим штрафним кидком, перш ніж м'яч передається A1 для його другого штрафного кидка.

Інтерпретація 10-2 :

Заміна гравця B1 буде надана, оскільки м'яч мертвий.

11. Тайм-аути

11.1. Кожній команді надається 1 тайм-аут. Будь-який гравець або запасний гравець може запросити тайм-аут, коли м'яч стає мертвим до виконання контрольного м'яча або штрафного кидка.

11.2. На додаток до тайм-аутів команд, в офіційних змаганнях ФІБА 3х3 або за рішенням організатора, 2 додаткові телевізійні тайм-аути надаються після першого мертвого м'яча після того, як ігровий годинник покаже 6:59 та 3:59 відповідно у всіх іграх.

11.3. Усі тайм-аути тривають 30 секунд.

Приклад 11-1 :

Після успішного польового голу A1 в овертаймі, B1 просить тайм-аут.

Тлумачення 11-1 :

М'яч не стає мертвим після дійсного кидка з гри та є доступним для команди В. Запит має бути поданий ігнорується, і тайм-аут не надається. Команда В повинна відновити гру веденням м'яча або передачею м'яча зсередини майданчика безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) до місця на майданчику за дугою.

12. Використання відеоматеріалів

12.1. Судді мають право використовувати, якщо така є та схвалена спортивним керівником змагань, якщо такий є, систему миттєвого повтору (IRS), щоб вирішити перед підписанням протоколу:

- Ведення рахунку або будь-яка несправність ігрового годинника чи годинника для кидка в будь-який час протягом гри.
- Чи був останній кидок з гри після закінчення основного ігрового часу виконаний вчасно та/або чи зараховується цей кидок з гри за 1 чи 2 очки.
- Будь-яка ігрова ситуація протягом останніх 30 секунд основного часу гри або овертайму гри.
- Виявити участь членів команди під час будь-якого акту насильства.
- Запит команди на виклик відповідно до чинних положень Офіційних правил баскетболу 3х3.

12.2. Без шкоди для прецеденту та використовуючи лише офіційне відео та матеріали, завжди можна оскаржити наступне: чи був останній кидок з гри наприкінці гри здійснений під час ігрового часу та/або чи цей кидок з гри зараховується за 1 чи 2 очки.

Примітка: Запит на виклик можливий лише на Олімпійських іграх, Кубку світу (лише у відкритій категорії) та Світовому турі, а також якщо це передбачено правилами відповідних змагань та за умови наявності можливості IRS.

Заява 1 :

Якщо IRS доступна на Олімпійських іграх, кваліфікаційних турнірах до Олімпіади, Кубку світу (лише у відкритій категорії) та Світовому турі, а також якщо це передбачено регламентом відповідних змагань, будь-який гравець будь-якої команди може запросити перегляд відео («Виклик») в одній із перелічених нижче ситуацій.

Оскаржувати можна лише рахунок та/або рішення суддів. Оскарження рішення про відмову від гри, яке не призвело до зарахування очок, не може бути оскаржене. Ситуації, коли команда може запросити оскарження під час гри, наведені нижче (вичерпний список):

- Перевірте, чи було здійснено вдалий кидок до чи після закінчення часу на кидок.
- Вкажіть гравця, який спричинив вихід м'яча за межі поля, якщо таке порушення зафіксовано в останні 2 хвилини основного ігрового часу або овертайму гри. Запит на перевірку не може бути поданий, якщо Суддя не зафіксував порушення за межами поля.
- Перевірте, чи скоїв гравець порушення за межами майданчика, якщо таке порушення зафіксовано в останні 2 хвилини основного ігрового часу або овертайму гри. Запит на перевірку не може бути поданий, якщо Суддя не зафіксував порушення за межами майданчика.
- Перевірте, чи гравець вибив м'яч після нового командного володіння.
- Перевірте, чи змінилося володіння м'ячем, або чи був/не був вибитий м'яч перед спробою кидка.
- Перевірте, чи зараховується кидок з гри, і якщо так, то чи зараховується він при 1 чи 2 очках. Перевірці підлягає лише акт кидка.
- Перевірте, чи слід призначити 1 чи 2 штрафних кидки за фол, зафіксований на гравцеві, що грає в нападі.

Щоб запросити перевірку, гравець повинен голосно та чітко сказати «Перевірка» та показати «С» великим та вказівним пальцями. Перевірку можна запросити лише негайно під час наступного володіння м'ячем команди або під час наступної ситуації мертвого м'яча після того, як відбулася дія, залежно від того, що настане раніше. Якщо перевірку не буде запрошено наступного разу, коли команда отримає володіння м'ячем після того, як виникла ця ситуація, або під час першого мертвого м'яча після того, як виникла ця ситуація, запит на перевірку буде відхилено.

Під час перегляду суддями всі гравці повинні триматися подалі від столу секретаря.

Якщо після перегляду рішення судді підтверджено і залишається незмінним («Програш перевірок»), команда втрачає право на перевірку до кінця гри.

Якщо після перегляду рішення судді виправлено та змінено («Заперечення виграно»), команда зберігає своє право на заперечення до кінця гри.

Якщо відеоматеріал нечіткий, рішення судді залишається незмінним, і команда зберігає право на оскарження до кінця гри.

Заява 2 :

Спортивний супервайзер може служити джерелом порад для Судді для визначення правильного рішення, проте остаточне рішення приймає Суддя.

Щоб звернути увагу Судді, Спортивний Супервайзер може зупинити гру лише після забитого голу, без того, щоб поставити жодну з команд у невідгідне становище.

Приклад 12-1 :

A1 намагається вдало кидок з гри ближче до кінця періоду кидка, коли лунає сигнал кидка. Команда В бере м'яч під контроль. A1 чинить фол. В1 просить оскаржити забитий гол A1.

Інтерпретація 12-1 :

В1 — Запит на перевірку того, чи вчасно було здійснено успішний кидок A1, має бути задоволений.

- Якщо перевірка виграна, гол A1 не зараховується, а фол A1 скасовується (якщо не було зафіксовано порушення правил кидка, невдалого кидка або порушення правил кидка). Ігровий годинник скидається на час, коли сталося порушення правил кидка. Гру продовжує команда В з перехопленням м'яча (якщо не було зафіксовано порушення правил кидка, невдалого кидка або порушення правил кидка).
- Якщо боротьба за перемогу програна, гол і фол A1 зараховуються. Гру продовжує команда В з м'ячем у ворота (якщо фол не призводить до штрафного кидка). Ігровий годинник не скидається.

Приклад 12-2 :

A1 намагається невдало закинути м'яч з гри ближче до кінця періоду відліку на кидок, коли лунає сигнал годинника кидка. A2 підбирає м'яч і забиває. Під час першого володіння м'ячем команди В після того, як A2 забив гол, В1 запитує перевірку, чи був невдалий кидок з гри A1 виконаний вчасно.

Інтерпретація 12-2 :

Запит на оскарження не буде задоволено. Оскарження може бути здійснено лише на успішний кидок з гри, щоб перевірити, чи був кидок виконаний вчасно.

Приклад 12-3 :

A1 намагається закинути м'яч з гри ближче до кінця періоду відліку часу на кидок. Кидок не влучив у кільце, і годинник кидка помилково скинуто. A2 підбирає м'яч і забиває. Команда В заволодіває м'ячем. В1 вимагає оскарження помилкового скидання часу на кидок.

Тлумачення 12-3 :

Запит на перевірку не буде задоволено. Тільки Суддя може вирішити переглянути несправність годинника кидка.

Приклад 12-4 :

A1 підбирає м'яч після того, як команда В кинула м'яч з гри. A1 веде м'яч до кошика, не вибиваючи його, і намагається вдало кинути м'яч з гри. Команда В контролює м'яч. A1 чинить фол. B1 просить оскаржити команду А, яка не вибила м'яч.

Тлумачення 12-4 :

Запит на відвід має бути задоволений.

- Якщо перевірка виграна, гол A1 не зараховується, а фол A1 скасовується (якщо не було зафіксовано порушення правил вибивання м'яча, невдалого вибивання м'яча або порушення правил). Ігровий годинник скидається на час, коли відбулося порушення правил вибивання м'яча. Гру продовжує команда В з перехопленням м'яча (якщо не було зафіксовано порушення правил вибивання м'яча, невдалого вибивання м'яча або порушення правил вибивання м'яча).
- Якщо боротьба за перемогу програна, гол і фол A1 зараховуються. Гру продовжує команда В з м'ячем у ворота (якщо фол не призводить до штрафного кидка). Ігровий годинник не скидається.

Приклад 12-5 :

A1 підбирає м'яч після того, як команда В кинула м'яч з гри. A1 веде м'яч до кошика, не вибиваючи його, і намагається невдало кинути м'яч з гри. A2 підбирає м'яч і забиває. Під час першого володіння м'ячем команди В, після того, як A2 забив гол, B1 вимагає перевірку на команду А, яка не вибила м'яч.

Тлумачення 12-5 :

Запит на перевірку має бути задоволений. B1 запросив перевірку під час наступного володіння м'ячем команди В.

Приклад 12-6 :

A1 веде м'яч і вибиває його. B1 та A1 біжать за м'ячем. A1 штовхає B1. A1 зафіксовано фол, 8-й командний фол команди А. B1 помилково призначають 2 штрафні кидки. A2 просить перевірку на відсутність втрати контролю над м'ячем.

Тлумачення 12-6 :

Запит на перевірку м'яча задовольняється. Штрафні кидки скасовуються, оскільки фол A1 вважається фолом команди, яка контролює м'яч. Гру поновлюють з перехоплення м'яча командою В.

Приклад 12-7 :

A1 забиває гол із зони двоочкових кидків з гри. Під час дії кидка A1 торкається бічної лінії. Команда В заволодіває м'ячем і просить оскаржити зарахування голу.

Тлумачення 12-7 :

Запит на перевірку має бути задоволений. Акт кидка може бути переглянуто. Гол має бути скасований, і гра має продовжитися з м'ячем, який команда В вибиває. Ігровий годинник має бути скинутий на час, коли сталося порушення за межами майданчика.

Приклад 12-8 :

A1 фолять під час акту кидка поблизу лінії двоочкового кидка з гри.

- Суддя призначає 1 штрафний кидок A1. Команда А запитує оскарження щодо того, чи була спроба польового кидка забита з 1 чи 2 очка.
- Суддя призначає 2 штрафні кидки A1. Команда В запитує оскарження щодо того, чи була спроба польового кидка забита в 1 чи 2 очки.

Тлумачення 12-8 :

В обох випадках запит на перевірку має бути задоволений. Акт кидка може бути переглянутий. Суддя повинен перевірити, чи відбувся акт кидка з-за дуги чи ні.

Приклад 12-9 :

A1 фолять під час акту кидка поблизу лінії двоочкових кидків з гри. Суддя призначає 2 штрафних кидки для A1. Команда В подає заяву про оскарження правильності спроби кидка.

Тлумачення 12-9 :

Запит на перевірку має бути задоволений. Акт кидка може бути переглянутий. Суддя повинен перевірити, чи мало місце порушення за межами поля під час Акту кидка, або чи закінчився час на кидок чи ігровий час під час Акту кидка. Рішення Судді не можуть бути переглянуті.

Приклад 12-10 :

За 5 хвилин 30 секунд до кінця гри A1 та B2 тягнуться до м'яча. М'яч виходить за межі майданчика, і Суддя присуджує м'яч Команді А. Команда В просить оскаржити, який гравець спричинив вихід м'яча за межі майданчика.

Тлумачення 12-10 :

Запит на перевірку не буде задоволено. Запит на перевірку з метою встановлення гравця, який спричинив вихід м'яча за межі поля, буде задоволено лише в останні 2 хвилини або овертайм гри.

Приклад 12-11 :

A1, що знаходиться біля бічної лінії, отримує пас від A2. A1 проривається до кошика та забиває гол. B1 знову отримує м'яч у володіння та просить оскаржити його за межами майданчика, стверджуючи, що A1 був за межами майданчика, коли отримав пас від A2.

Тлумачення 12-11 :

Запит на перевірку не буде задоволено. Відмова від гри, що призвела до зарахування очок, не може бути оскаржена.

13. Процедура протесту

13.1. Команда може подати протест, якщо її інтереси були негативно порушені внаслідок:

- Помилка у відстеженні рахунків, хронометражі або роботі годинника для кидка, яку не виправили судді.
- Рішення про програв, скасування, перенесення, невідновлення або негравання гри.
- Порушення чинних правил відповідності.

13.2. У разі протесту команди, для прийняття рішення можуть бути використані лише офіційні відео та матеріали.

13.3. Для того, щоб протест був прийнятним, він повинен відповідати наступній процедурі:

- Гравець цієї команди повинен підписати протокол негайно після закінчення гри та надати письмове пояснення причин протесту на зворотному боці протоколу, до того, як судді підпишуть протокол.
- За кожен протест стягується збір у розмірі 200 доларів США, який сплачується у разі його втрати.

13.4. Спортивний керівник (або особа, призначена відповідальною за протест на технічній нараді з командами напередодні заходу) повинен вирішити протест якомога швидше, у будь-якому випадку не пізніше початку наступного етапу групи або наступного відбіркового раунду. Його рішення вважається рішенням щодо правил гри на полі та не підлягає подальшому перегляду чи оскарженню. У виняткових випадках рішення щодо права участі можуть бути оскаржені відповідно до чинних правил.

13.5. Спортивний керівник (або особа, призначена відповідальною за протест на технічній нараді з командами напередодні події) не може вирішити змінити результат гри, якщо немає чітких та переконливих доказів того, що, якби не помилка, яка призвела до протесту, новий результат неодмінно мав би місце. У випадку, якщо протест прийнято з причин, відмінних від правил участі, і це призводить до зміни переможця гри, гра вважається нічийною після закінчення основного ігрового часу, і негайно призначається овертайм.

14. Турнірна таблиця команд

Як у групах, так і в загальному заліку змагань (окрім заліку в турах), застосовуються наступні правила класифікації.

Якщо команди, які досягли одного етапу змагань, мають рівний рахунок, кроки для вирішення нічиєї застосовуються в такому порядку:

- Найбільше перемог (або коефіцієнт перемог у разі нерівної кількості ігор у міжгруповому порівнянні).
- Очі на очі порівняння (враховує лише виграв/програв і застосовується лише в межах пулу).
- Найбільша кількість набраних очок у середньому (без урахування виграваних балів за авансами).

Якщо команди все ще мають рівний рахунок після цих 3 кроків, команда(и) з перемога(и) гравця(ів) з найвищим посівом у тай-брейку.

Турнірні таблиця в турах (тоді як тури визначаються як серія пов'язаних турнірів) розраховується для знаменника турів, тобто або для гравців (якщо гравці можуть створювати нові команди в кожному турнірі), або для команд (якщо гравці пов'язані з однією командою протягом усього туру). Порядок турнірної таблиці туру такий:

- Позиції у фінальній події або до неї, фактична кваліфікація до фіналу туру.
- Очки туру, що збираються для формування остаточного рейтингу на кожній зупинці туру.
- Найбільше перемог зібрані під час туру (або коефіцієнт перемог у разі нерівної кількості ігор).
- Найбільша кількість набраних очок у середньому під час туру (без урахування виграних десятків авансів).
- посів для розв'язання нічиєї цілі будуть Розподіл місць для туру здійснюється одночасно з розподілом місць для кожної конкретної події.

Незалежно від розміру турніру, очки туру нараховуються в кожному турнірі туру для цілей рейтингу в турі:

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

Посів у турі здійснюється з урахуванням усіх команд, які беруть участь у турі, незалежно від того, чи гратимуть вони чи ні на наступному турнірі.

Заява :

Команда, дискваліфікована організатором через невиконання зобов'язань або 2 поразки у змаганнях, або з дисциплінарних причин, не отримує індивідуальних рейтингових очок і відображається як «DQF» внизу групи та підсумкової таблиці. Результати та статистика вже зіграних ігор зберігаються.

Якщо команду дискваліфікують після гри на пряме вибування, яку вона виграла, команда, що програла, вважається переможцем гри, зберігаючи свій рахунок без змін, тоді як рахунок дискваліфікованої команди встановлюється на 0. Нова команда-переможець переходить до наступного раунду та завершує турнірну сітку.

Приклад 14-1 :

Після завершення всіх ігор у груповому етапі, Команда А та Команда Б фінішують з:

- Рахунок 2-2. Команда А посідає перше місце в групі, ніж команда Б, завдяки порівнянню прямих ігор. Обидві команди виходять до відбіркового раунду, і обидві вибувають після першої гри на пряме вибування. У підсумковому турнірному заліку команда Б (в середньому 17,5 очок) посідає перше місце в рейтингу, ніж команда А (в середньому 16,5 очок).

Тлумачення 14-1-1 :

Остаточні турнірні таблиці правильні. Порівняння прямих зустрічей застосовується лише в групах, але не в остаточній таблиці. Оскільки обидві команди фінішували з рахунком 2-3, команда В випереджає команду А завдяки вищому середньому показнику набраних очок.

- Рахунок 1-2. Команда А посідає перше місце в групі, ніж команда Б, через порівняння прямих ігор. Обидві команди не виходять до відбіркового раунду. У остаточному турнірному заліку команда Б (в середньому 17,5 набраних очок) посідає перше місце в рейтингу, ніж команда А (в середньому 16,5 набраних очок).

Інтерпретація 14-1-2 :

Остаточні турнірні таблиці правильні. Порівняння прямих зустрічей застосовується лише в групах, але не в остаточній таблиці. Оскільки обидві команди фінішували з рахунком 1-2, команда В випереджає команду А завдяки вищому середньому показнику набраних очок.

15. Правила посіву

Команди розміщуються відповідно до кількості очок у командному рейтингу (сума очок трьох найкращих гравців команди перед початком змагань), окрім випадків, передбачених регламентом змагань. У разі однакової кількості очок у командному рейтингу, посів визначається випадковим чином перед початком змагань.

У змаганнях національних команд розподіл посіву здійснюється на основі рейтингу федерації 3x3.

16. Дискваліфікація

Гравець дискваліфікується на решту гри, якщо йому встановлено 2 неспортивні фоли. Гравець, дискваліфікований з гри, може бути додатково дискваліфікований з події організатором. Незалежно від цього, організатор повинен дискваліфікувати відповідного(их) гравця(ів) з події за акти насильства, словесну або фізичну агресію, грубе втручання в результати гри, порушення антидопінгових правил ФІБА (Книга 4 Внутрішнього регламенту ФІБА). Організатор також може дискваліфікувати всю команду з події залежно від внеску інших членів цієї команди (також через бездіяльність) у вищезгадану поведінку. Право ФІБА накладати дисциплінарні санкції відповідно до нормативно-правової бази події, Умов та положень play.fiba3x3.com та Внутрішнього регламенту ФІБА залишається незмінним під час будь-якої дискваліфікації за цією статтею 16.

Приклад 16-1 :

На ігровому годиннику 9:38, А1 та В1 штовхаються один одного, і Суддя фіксує їм подвійний неспортивний фол. На ігровому годиннику 0:25, А1 порушує правила гри проти В2 через надмірний контакт. А1 карають неспортивним фолом.

Інтерпретація 16-1 :

А1 буде дискваліфіковано за скоєння 2 неспортивних фолів. А1 повинен негайно залишити майданчик і може бути додатково дискваліфікований з події організатором.

Приклад 16-2 :

Коли на ігровому годиннику 9:15, АЗ навмисно затримує продовження гри після забитого голу. Оскільки команда А вже отримала попередження з тієї ж причини, суддя карає команді А технічний фол. Коли на ігровому годиннику 0:25, АЗ нешанобливо звертається до судді, і йому зараховують технічний фол.

Інтерпретація 16-2 :

АЗ не дискваліфікується за скоєння 2 технічних фолів. 2 технічні фоли зараховуються команді А та враховуються як командні фоли в грі.

17. Адаптація до категорій U12

У категоріях U12 рекомендуються такі адаптації правил:

- За можливості кошик можна опустити до 2,60 м.
- Перша команда, яка заб'є в овертаймі, виграє гру.
- Годинник для кидка не використовується. Якщо команда недостатньо старається атакувати кошик, судді повинні зробити їй попередження, відрахувавши останні 5 секунд.
- Штрафні ситуації не застосовуються. За всіма фолами слідує контрольний удар, окрім фолів у процесі кидка, технічних фолів та неспортивних фолів.
- Тайм-аути не надаються.

Примітка: Гнучкість, що пропонується приміткою до статті 6, може застосовуватися на розсуд, якщо це вважається зручним.

Заява 1 :

Ігри категорій U12 та молодше можна грати баскетбольним м'ячем розміру 5.