

## **Правила на играта 3x3**

Януари 2015 година

Официалните правила на играта баскетбол на ФИБА са в сила за всички положения, които не са конкретно споменати в долупосочените правила на играта 3x3.

### **Чл. 1 Игрище и топка**

Играта се провежда на баскетболно игрище за 3x3 с 1 кош. Стандартната игрална площ на игрище за 3x3 е 15 м (ширина) на 11 м (дължина). Игрището трябва да има стандартните очертания на баскетболното игрално поле, включително линия за изпълнение на наказателни удари (5.80 м), дъга – линия за две точки (6.75 м) и зона на полукръга без връхлитане под единия кош. Позволено е да се използва половината на стандартно баскетболно игрище.

Във всички възрастови групи се играе с официална топка 3x3.

*Забележка: на обикновено ниво, 3x3 може да се играе навсякъде; обозначенията на игрището (ако има такива) трябва да се приспособят към наличното място*

### **Чл. 2 Отбори**

Всеки отбор трябва да бъде съставен от 4 състезатели (3 състезатели на игрището и 1 заместник).

### **Чл. 3 Длъжностни лица**

Длъжностните лица са 1 или 2 съдии и времеизмервачи/секретари.

### **Чл. 4 Начало на играта**

**4.1.** Двата отбора загряват едновременно преди началото на срещата.

**4.2.** Началното притежание на топката се определя посредством жребий с подхвърляне на монета. Отборът, който спечели жребия, има право да избере дали да притежава топката в началото на срещата или в началото на продължението, ако има такава.

**4.3.** Играта трябва да започне с трима състезатели на игрището.

*Забележка: членове 4.3 и 6.4 се отнасят единствено за официални състезания\* 3x3 на ФИБА (не са задължителни за обикновено ниво)*

*\* Официалните състезания на ФИБА са олимпийски турнири, световни първенства 3x3 (вкл. под 18 г.), зонални първенства (вкл. под 18 г.), световния тур 3x3 и мача на звездите 3x3.*

## **Чл. 5 Точкуване**

- 5.1. Всеки кош от игра, отбелязан от вътрешната страна на дъгата, носи 1 точка.
- 5.2. Всеки кош от игра, отбелязан от външната страна на дъгата, носи 2 точки.
- 5.3. Всеки сполучлив наказателен удар носи 1 точка.

## **Чл. 6 Време за игра/Победител в срещата**

- 6.1. Редовното време за игра е следното: един период от 10 минути време за игра. Времето се спира при положения на мъртва топка и наказателни удари. Часовникът за игра се пуска веднага след размяната на владението на топката (веднага щом е в ръцете на отбора в нападение).
- 6.2. Ако обаче отбор постигне 21 или повече точки преди изтичането на редовното време за игра, този отбор печели срещата. Това правило важи само за редовното игрално време (не важи за продължението, ако има такова).
- 6.3. Ако в края на редовното време за игра резултатът е равен, се играе продължение. Има интервал от 1 минута преди началото на продължението. Първият отбор, който отбележи 2 точки в продължението, печели срещата.
- 6.4. Отбор губи срещата служебно, ако в определения начален час отборът не разполага с 3 състезатели на игрището, готови за игра. В случай на служебна победа резултатът се отбелязва като П-0 или 0-П („П“ за победа).
- 6.5. Отбор губи срещата поради недостиг на състезатели, ако напусне игрището преди края на срещата или ако всички състезатели от отбора са наранени и/или дисквалифицирани. В случай на недостиг на състезатели побеждаващият отбор има право да избере дали да запази резултата си или да поиска служебна победа, но и в двата случая резултатът на губещия поради недостиг на състезатели отбор е 0.
- 6.6. Отбор, загубил поради недостиг на състезатели или поради присъждане на служебна загуба, се отстранява от състезанието.

*Забележка: ако няма наличен часовник за игра, продължителността на времето за игра се определя от организатора. ФИБА препоръчва границата на резултата да съвпада с времето за игра (10 минути/10 точки; 15 минути/15 точки; 21 минути/21 точки).*

## **Чл. 7 Нарушения/Наказателни удари**

- 7.1. Наказателното правило е в сила за отбор, след като той извърши 6 нарушения. След като отбор извърши 9 нарушения, всяко следващо нарушение се счита за техническо. За избягване на съмнения, състезатели не се отстраняват за брой лични нарушения, с изключение на предписанията в чл. 15.

**7.2.** Нарушения, извършени при положение на стрелба в коша от вътрешната страна на дъгата, се наказват с присъждане на 1 наказателен удар, а нарушения, извършени при положение на стрелба в коша от външната страна на дъгата, се наказват с присъждане на 2 наказателни удара.

**7.3.** Нарушения, извършени при положение на стрелба в коша, последвани от отбелязване на кош, се наказват с присъждане на 1 допълнителен наказателен удар.

**7.4.** Отборни нарушения 7, 8 и 9 винаги се наказват с присъждане на 2 наказателни удара. Отборно нарушение 10 и всяко следващо такова винаги се наказват с присъждане на 2 наказателни удара и притежание на топката. Тази алинея важи и за нарушения, извършени при положение на стрелба в коша и отменя чл. 7.2 и 7.3.

**7.5.** Всички технически нарушения се наказват с присъждане на 1 наказателен удар и притежание на топката, докато неспортсменските нарушения се наказват с присъждане на 2 наказателни удара и притежание на топката. Играта трябва да продължи с размяна на топката зад дъгата на върха на игрището след техническо или неспортсменско нарушение.

*Забележка: не се присъждат наказателни удари след нарушение в нападение.*

## **Чл. 8 Как се играе с топката**

**8.1.** След всеки сполучлив кош от игра или сполучлив последен наказателен удар (с изключение на тези, които са последвани от притежание на топката):

- Състезател от отбора, получил коша, подновява играта с дриблиране или подаване от мястото в игрището, намиращо се точно под коша (а не зад крайната линия) към място на игрището зад дъгата.

- Отборът в защита няма право да играе за топката в зоната на полукръга без връхлитане под коша.

**8.2.** След всеки несполучлив кош от игра или несполучлив последен наказателен удар (с изключение на тези, които са последвани от притежание на топката):

- Ако отборът в нападение вземе борбата за отскочила топка, той има право да опита да отбележи кош, без да изкарва топката зад дъгата.

- Ако отборът в защита вземе борбата за отскочила топка, той трябва да изнесе топката зад дъгата (посредством дриблиране или подаване).

**8.3.** Ако отборът в защита открадне или блокира топката, той трябва да изнесе топката зад дъгата (посредством дриблиране или подаване).

**8.4.** Притежание на топката, присъдено на отбор след положение на мъртва топка, започва с размяна на топката (между защитника и нападателя) зад дъгата на върха на игрището.

**8.5.** Състезател се счита зад дъгата, когато не е стъпил с нито един от краката си от вътрешната страна на дъгата или върху дъгата.

**8.6.** В случай на положение на спорна топка притежанието се присъжда на отбора в защита.

### **Чл. 9 Бавене на играта**

**9.1.** Бавенето на играта (неактивната игра, тоест липсата на опит за отбелязване на кош) се счита за грешка.

**9.2.** Ако на игрището има часовник за стрелба, отборите разполагат с 12 секунди време за атака. Часовникът за стрелба трябва да бъде пуснат веднага щом топката е в ръцете на отбора в нападение (след размяната със защитника или след сполучлив кош от игра под коша).

*Забележка: ако на игрището няма часовник за стрелба и отбор продължително време не опитва да отбележи кош, съдията трябва да ги предупреди и да отброи на глас последните 5 секунди от времето за атака.*

### **Чл. 10 Смени**

Смени може да се правят и от двата отбора при положение на мъртва топка преди размяната на топката зад дъгата или наказателния удар. Заместникът може да влезе в игра, когато съотборникът му стъпи извън игрището и осъществи съприкосновение с него. Смените може да се осъществяват единствено зад крайната линия срещу коша и не изискват действия от съдиите или секретарския апарат.

### **Чл. 11 Прекъсвания**

**11.1.** Всеки отбор има право на едно прекъсване. Всеки състезател има право да поиска прекъсването при положение на мъртва топка.

**11.2.** В случай на телевизионно излъчване организаторът може да реши да добави две ТВ прекъсвания, които се правят при първата мъртва топка, след като часовникът за игра показва съответно 6:59 и 3:59 във всички срещи.

**11.3.** Всички прекъсвания са с продължителност 30 секунди.

*Забележка: прекъсванията и смените се правят само при положения на мъртва топка и не могат да бъдат направени, когато топката е жива съгласно чл. 8.1.*

### **Чл. 12 Процедура за възражения**

Ако отбор прецени, че интересите му са били сериозно накърнени от някакво отсъждане на съдията или поради каквото и да е друго събитие, случило се по време на срещата, той трябва да действа по следния начин:

1. Състезател от отбора трябва да подпише протокола на указаното за целта място веднага след края на срещата, преди протоколът да е подписан от старши съдията.
2. В рамките на 30 минути отборът трябва да представи писмено обяснение по случая на спортния директор заедно със сума-гаранция в размер на 200 USD. Ако възражението бъде уважено, сумата-гаранция се връща.
3. Видео материали може да се използват само за да се прецени дали при последната стрелба в коша в края на срещата топката е напуснала ръцете на състезателя преди изтичане на времето за игра и/или дали тази стрелба в коша е била за 1 или за 2 точки.

### **Чл. 13 Класиране на отборите**

Следните правила за класиране важат както за групи, така и за цялостно класиране. Ако отборите са равни след първата стъпка, се отива към следващата и т.н.

1. Повече победи (или коефициент на победи при неравен брой срещи при сравняване на отбори от различни групи);
2. Директни двубои (само победи/загуби се вземат предвид и се използва само при класиране в една и съща група);
3. Повече отбелязани точки средно на мач (без да се считат точките от победи или служебни победи).

Ако след прилагане на горепосочените критерии отборите са все още равни, този (тези) с по-високо поставяне се класира(т) по-напред.

### **Чл. 14 Правила за поставяне**

Отборите се поставят според точките за класиране (сбор от точките за класиране на тримата най-добри състезатели в отбора преди състезанието). Ако отборите имат еднакви точки за класиране, поставянето се определя с жребий преди началото на състезанието.

*Забележка: В състезания за национални отбори поставянето се прави въз основа на ранкинга на федерацията 3x3.*

### **Чл. 15 Дисквалификация**

Състезател, извършил две неспортсменски нарушения (неприложимо за технически нарушения), се дисквалифицира от срещата от съдиите и може да бъде дисквалифициран от състезанието от организатора. Освен това, организаторът дисквалифицира състезател(и) при действия на насилие, агресивно поведение (гласно или физически), некоректна намеса в резултата на срещата, нарушаване на правилата на ФИБА за Анти-допинг (Том 4 от Вътрешните правила на ФИБА) или каквото и да е 3x3 Официални правила на играта – 2015

друго нарушение на Етичния кодекс на ФИБА (Том 1, Глава 2 от Вътрешните правила на ФИБА). Организаторът може да дисквалифицира целия отбор от състезанието в зависимост от приноса на другите членове на отбора (включително при бездействие) към гореспоменатото поведение. Правото на ФИБА да наложи дисциплинарни наказания съгласно наредбата на състезанието, правилата и условията в 3x3planet.com и Вътрешните правила на ФИБА не е обвързано с каквато и да е дисквалификация, присъдена според член 15.

