



Правила и критерии игры 3x3



© Copyright FIBA All rights reserved.

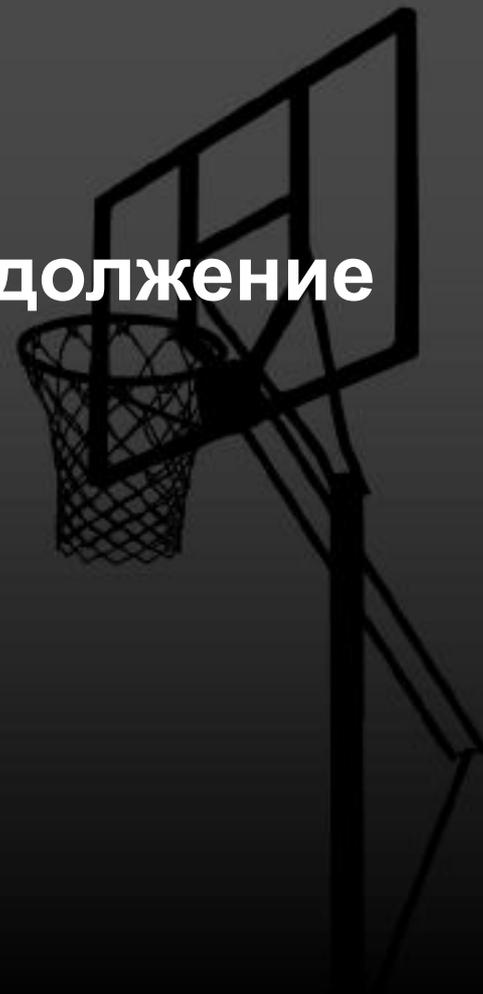
[FIBA.COM/3X3](https://www.fiba.com/3x3)



Акценты в правилах и критериях 3x3



- Пассивная атака
- Правило 3-х секунд
- Полукруг под кольцом и продолжение игры после забитого
- Вывод мяча за дугу
- Чек
- Поведение
- Фолы
- Пробежки



Если после того, как мяч выведен за дугу, игрок нападающей команды выполняет дриблинг внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд, это считается нарушением.

ПРАВИЛЬНАЯ ИГРА

От 1 до 4 секунд

НАРУШЕНИЕ

**После 5
секунд**

Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне команды соперников более 3 секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы включены.

Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Предпринимает попытку покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне в то время, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку(-и) игрока при выполнении броска с игры.

Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить обе ноги на полу вне этой зоны.

ПРАВИЛЬНАЯ ИГРА



Больше 3-х секунд без
преимущества

НАРУШЕНИЕ



Больше 3-х секунд с
получением
преимущества

После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом исполняющей штрафной бросок командой):

- Игрок команды, пропустившей мяч, возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо из-под корзины (не из-за пределов площадки) в любое место площадки за дугой;
- Команда, забросившая мяч, не имеет права мешать игроку с мячом, который находится в области «полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения».

ПРАВИЛЬНАЯ ИГРА →

Нет преимущества

НАРУШЕНИЕ →

Преимущество



Полукруг под кольцом и продолжение игры после забитого



РФБ
Российская
Федерация Баскетбола

- После забитого мяча, новый нападающий должен немедленно взять мяч (подгоняйте их, если необходимо сделайте предупреждение команде и затем Т)
- Внутри полукруга, защитник не может мешать (предупреждение и Т)
- Бывший нападающий не может трогать мяч после забитого (предупреждение и Т)
- Если мяч ушел в аут.... ЧЕК



© Copyright FIBA All rights reserved.

FIBA.COM/3X3



Вывод мяча за дугу



РФБ
Российская
Федерация Баскетбола

Игрок считается находящимся за дугой, когда ни одна его нога не находится внутри дуги и не касается дуги.

**ПРАВИЛЬНАЯ
ИГРА**

Ни одна нога не находится внутри дуги и не касается дуги

НАРУШЕНИЕ

Фиксируется, когда мяч покинул руку игрока выполняющего бросок



Вывод мяча за дугу



РФБ
Российская
Федерация Баскетбола

- Мяч выведен за дугу, когда игрок полностью за дугой
- Используйте жест, чтобы предупредить команду
- В случае сомнений – мяч выведен
- Всегда помните у кого был последний контроль
- Будьте готовы принять любое решение в ситуации когда мяч не выведен за дугу



© Copyright FIBA All rights reserved.

FIBA.COM/3X3

- Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с «чека» (обмена мячом между игроками защищающейся и атакующей команд) за вершиной дуги.

Дистанция между двумя игроками должна быть приблизительно один метр

**ПРАВИЛЬНАЯ
ИГРА**

Нормальный баскетбольный пас (с отскоком от пола, из рук в руки и т. д.)

НАРУШЕНИЕ

Не баскетбольный пас, короткая дистанция, задержка игры

**После официального предупреждения -
технический фол**



Чек



- Первое владение (Coin flip)
- В 3x3 «Чек» разыгрывают в 3 случаях
- Максимальный уровень контроля и концентрации
- Хороший баскетбольный пас, правильная позиция игроков, дистанция между игроками, мяч через защитника





Замена



Замены могут производиться любой командой, когда мяч становится мертвым, до того, как будет совершен «чек» или штрафной бросок. Запасной может войти в игру после того, как партнер покинул площадку и коснулся его. Замена может производиться только за линией, противоположной лицевой, и не требует никаких согласований с судьями, секретарем или секундометристом



11.1. Каждой команде может быть предоставлен один тайм-аут. Любой игрок может затребовать тайм-аут, когда мяч мертвый.

11.2. В случае ТВ-трансляции организатор имеет право назначить 2 телевизионных тайм-аута при первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно.

11.3. Длительность любого тайм-аута – 30 секунд.

Примечание: в ситуации после заброшенного мяча (п. 8.1) мяч, оставаясь в пределах площадки, не считается мертвым, тайм-ауты и замены в этой ситуации не могут быть затребованы.

Игрок который получает мяч стоя двумя ногами на полу:

- В тот момент когда игрок отрывает одну ногу, то другая становится опорной
- В начале ведения опорная нога не может быть оторвана от пола до тех пор пока мяч не будет выпущен из рук*

Игрок, который получает мяч в движении или по завершению ведения, может сделать два шага и остановиться, отдать передачу или совершить бросок.

Игрок, получивший мяч во время движения, перед его вторым шагом должен выпустить мяч из рук, чтобы начать ведение.





**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**



© Copyright FIBA All rights reserved.

[FIBA.COM/3X3](https://www.fiba.com/3x3)