**ПРАВИЛА ИГРЫ**
**ПРАВИЛА 3х3 ’’СТРИТБАСКЕТ-АЛЬЯНСА" (2011) с изменениями БК "Енисей"**

Официальные правила баскетбола ФИБА применяются для всех игровых ситуаций, не описанных специально в настоящих Правилах.

**Ст. 1. Корт.**

Игра проходит на половине баскетбольной площадки.

**Ст. 2. Команды.**

Каждая команда состоит из четырех (4) игроков (три (3) игрока на корте и один (1) запасной). Наличие запасного факультативно.

**Ст. 3. Судьи.**

Игру обслуживает как минимум один (1) судья.

**Ст. 4. Начало игры.**

4.1. Обе команды разминаются одновременно перед игрой.

4.2. Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру.

**Ст. 5. Начисление очков.**

5.1. Мяч, заброшенный изнутри дуги, оценивается одним (1) очком.

5.2. Мяч, заброшенный из-за дуги, оценивается двумя (2) очками.

5.3. Результативный штрафной бросок оценивается одним (1) очком.

**Ст. 6. Игровое время / Определение победителя**

6.1. Основное время игры составляет пять (5) минут «грязного» времени для игр круговых этапов и восемь (8) минут «грязного» времени для игр плей-офф.

Определение «грязного» времени: часы идут без остановки, кроме тайм-аутов и последней одной (1) минуты, когда они останавливаются на время, пока мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен с игры), и запускаются, когда обмен мячом («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

6.2. Однако команда, достигшая счета досрочной победы, побеждает, если это случается до окончания основного времени или в овертайме. Счет досрочной победы равен одиннадцати (11) очкам или больше для игр круговых этапов и пятнадцати (15) очкам или больше для игр плей-офф. Правила «до разницы +2 очка» не существует.

6.3. Если по окончании основного времени счет равный, играется овертайм. Соперники команды, начинавшей игру, начинают овертайм. Перерыв перед овертаймом длится 30 секунд. Команда, набравшая в овертайме одно (1) очка, побеждает.

Если по окончании основного времени счет 14:14, команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает в соответствии с правилом овертайма; правило досрочной победы (15 очков) игнорируется.

6.4. Команда проигрывает «лишением права» (0:5), если ко времени начала игры по расписанию на корте нет трех (3) ее игроков, готовых играть. Игра, проигранная "лишением права", отмечается в протоколе как «-:5».

**Ст. 7. Фолы / Штрафные броски**

7.1. Лимит на командные фолы в игре, не наказываемые штрафными бросками отсутствует - все фолы пробиваются.

7.2. Лимит персональных фолов отсутствует.

7.3. Фолы на игроке в процессе броска изнутри дуги наказываются одним (1) штрафным броском.

7.4. Фолы на игроке в процессе броска из-за дуги наказываются двумя (2) штрафными бросками.

7.5. Фолы на игроке в процессе броска в случае, если мяч забит, наказываются одним (1) дополнительным штрафным броском.

7.6. Не бросковые фолы команды наказываются одним (1) штрафным броском.

7.7. Если мяч после штрафного не попадает в кольцо, то он считается в игре.

**Ст. 8.** Правило шестнадцати секунд не действует.

**Ст. 9. Как играют мячом**

9.1. После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска:

Игрок пропустившей команды продолжает игру ведением или передачей мяча с места непосредственно под кольцом (не за лицевой линией) за дугу.

Отбрасывание мяча забившей командой после попадания с игры или результативного последнего штрафного броска расценивается как задержка игры и наказывается техническим фолом.

После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска: у игрока пропустившей команды есть 5 секунд, чтобы продолжить игру ведением или передачей мяча с места непосредственно под кольцом (не за лицевой линией) за дугу. Превышение этих 5 секунд является нарушением. Однако если за эти 5 секунд мяч успевает выкатиться за пределы площадки, никакое нарушение не фиксируется и игра продолжается через чек.

Отбрасывание мяча забившей командой после попадания с игры или результативного последнего штрафного броска расценивается как задержка игры и наказывается техническим фолом. В случае явно намеренного отбрасывания мяча в аут пропустившей командой фиксируется "аут" и мяч передается забившей команде.

9.2. После неудачного броска с игры или последнего штрафного броска:

Если нападавшая команда подбирает мяч, она может продолжать атаку, не выводя мяч за дугу.

Если защищавшаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

9.3. После перехвата, потери и т. п.:

Если это происходит внутри дуги, мяч должен быть выведен за дугу передачей или ведением.

9.4. Командное владение мячом после ситуаций, когда мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен), начинается обменом мячом между защитником и нападающим («чеком») за дугой в напротив корзины.

9.5. Считается, что мяч «за дугой», когда обе ноги нападающего, владеющего мячом, находятся за дугой.

9.6. В ситуациях спорного мяча мяч передается защищающейся команде.

9.7. Броски сверху не разрешены, если не используются кольца с амортизаторами.

**Ст. 10. Замена**

Любая команда может производить замену в ситуациях, когда мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч заброшен. В последние 2 минуты игры разрешается замена команде, пропустившей мяч. Если замена производится, команда-соперница также получает право на замену, и обе команды имеют право на тайм-аут.

**Ст. 11. Тайм-ауты**

Каждая команда имеет право на один (1) 30-секундный тайм-аут в течение игры (включая овертайм).

Игрок может требовать тайм-аут в ситуациях, когда мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч заброшен его командой.

# Категории участников

1. **Юниоры**: юноши 17 лет и моложе и девушки 17 лет и моложе.
2. **Взрослые**: юноши 18 лет и старше и девушки 18 лет и старше. Командам, состоящим только из девушек, допускается переход в категорию Юниоры с преимуществом на старте команды-соперника: плюс три очка (девушки начинают 0:3).
3. **Мастера**: игроки, соответствующие категории Взрослые, где игроки - профессиональные баскетболисты (Енисей-2, команды АСБ, сборные и т.д.)

**Участие в турнире для команд категорий Юниоры и Взрослые - бесплатное, Мастера - взнос 500 рублей с команды** (в призовой фонд 50% от собранной суммы (выплачивается за 1 место, другие призы на усмотрение организаторов), 50% - организационный сбор). В группе Мастеров от 4 до 8 команд. Команды категории Юниоры могут играть в категории Взрослые по желанию.

Команды, содержащие в своём составе девушек, имеют право начать игру с преимуществом в счёте - плюс одно очко за каждую девушку (максимум «+3»).

Женские команды, перешедшие из категории Взрослые в категорию Юниоры при встрече с командами, состоящими только из девушек, начинают «0:3» .