



УТВЕРЖДЕНО

ПРЕЗИДЕНТОМ РФБ

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'А.Г. Кириленко', written over a horizontal line.

А.Г. КИРИЛЕНКО

Правила баскетбола 3x3 на колясках (перевод)

Утверждены исполнительным советом IWBF в Ми, Швейцария
Действуют с 3 февраля 2025 года

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ - ИГРА	2
СТАТЬЯ 1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ.....	2
ПРАВИЛО ВТОРОЕ - ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ	2
СТАТЬЯ 2. ПЛОЩАДКА.....	2
СТАТЬЯ 3. ОБОРУДОВАНИЕ.....	7
ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ - КОМАНДЫ	9
СТАТЬЯ 4. КОМАНДЫ.....	9
СТАТЬЯ 5. ИГРОКИ: ТРАВМЫ.....	11
СТАТЬЯ 6. НЕ ПРИМЕНИМА.....	12
СТАТЬЯ 7. НЕ ПРИМЕНИМА.....	12
ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ - ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	12
СТАТЬЯ 8. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ, НИЧЕЙНЫЙ СЧЕТ И ОВЕРТАЙМ.....	12
СТАТЬЯ 9. НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.....	13
СТАТЬЯ 10. СТАТУС МЯЧА.....	13
СТАТЬЯ 11. МЕСТАНОХОЖДЕНИЕ ИГРОКА И СУДЬИ.....	14
СТАТЬЯ 12. СИТУАЦИИ СПОРНОГО БРОСКА.....	15
СТАТЬЯ 13. КАК ИГРАЮТ МЯЧОМ.....	15
СТАТЬЯ 14. КОНТРОЛЬ МЯЧА.....	15
СТАТЬЯ 15. ИГРОК В ПРОЦЕССЕ БРОСКА.....	16
СТАТЬЯ 16. ЗАБРОШЕННЫЙ МЯЧ: КОГДА ОН ЗАБРОШЕН И ЕГО ЦЕНА.....	17
СТАТЬЯ 17. ЧЕК.....	18
СТАТЬЯ 18. ТАЙМ-АУТ.....	18
СТАТЬЯ 19. ЗАМЕНА.....	19
СТАТЬЯ 20. ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА».....	20
СТАТЬЯ 21. ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ПО УМОЛЧАНИЮ».....	20
ПРАВИЛО ПЯТОЕ - НАРУШЕНИЯ	20
СТАТЬЯ 22. НАРУШЕНИЯ.....	20
СТАТЬЯ 23. ИГРОК ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ И МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ - АУТ.....	21
СТАТЬЯ 24. ВЕДЕНИЕ МЯЧА.....	21
СТАТЬЯ 25. ПРОБЕЖКА (ТРИ ТОЛЧКА).....	22
СТАТЬЯ 26. ТРИ СЕКУНДЫ.....	22
СТАТЬЯ 27. ПЯТЬ СЕКУНД.....	23
СТАТЬЯ 28. НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ.....	23
СТАТЬЯ 29. ДВЕНАДЦАТЬ СЕКУНД.....	23
СТАТЬЯ 30. ВЫВОД МЯЧА ЗА ДУГУ.....	24
СТАТЬЯ 31. ПРИВСТАВАНИЕ.....	25
ПРАВИЛО ШЕСТОЕ - ФОЛЫ	26

СТАТЬЯ 32. ФОЛЫ.....	26
СТАТЬЯ 33. КОНТАКТ: ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ	27
СТАТЬЯ 34. КОНТАКТНЫЙ ФОЛ.....	32
СТАТЬЯ 35. ОБОЮДНЫЙ ФОЛ	33
СТАТЬЯ 36. ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ	33
СТАТЬЯ 37. НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ.....	35
СТАТЬЯ 38. ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ	36
СТАТЬЯ 39. ДРАКА.....	37
ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ - ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	38
СТАТЬЯ 40. НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ.....	38
СТАТЬЯ 41. КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: НАКАЗАНИЕ	38
СТАТЬЯ 42. ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ.....	39
СТАТЬЯ 43. ШТРАФНЫЕ СИТУАЦИИ.....	40
СТАТЬЯ 44. ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ	42
ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ - СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ, КОМИССАР: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА.....	45
СТАТЬЯ 45. СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ И СПОРТИВНЫЙ СУПЕРВАЙЗЕР	45
СТАТЬЯ 46. СПОРТИВНЫЙ СУПЕРВАЙЗЕР	45
СТАТЬЯ 47. СУДЬИ: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА	47
СТАТЬЯ 48. СЕКРЕТАРЬ: ОБЯЗАННОСТИ.....	49
СТАТЬЯ 49. ОПЕРАТОР ТАБЛО: ОБЯЗАННОСТИ	50
СТАТЬЯ 50. ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА: ОБЯЗАННОСТИ.....	51
ПРАВИЛО ДЕВЯТОЕ - СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОКОВ	52
СТАТЬЯ 51. СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИОННЫХ БАЛЛОВ ИГРОКОВ	52
ПРИЛОЖЕНИЕ А - ЖЕСТЫ СУДЕЙ	53
ПРИЛОЖЕНИЕ В - ПРОТОКОЛ	62
ПРИЛОЖЕНИЕ С - ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА.....	67
ПРИЛОЖЕНИЕ D - КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД	68
ПРИЛОЖЕНИЕ Е - АДАПТАЦИИ ДЛЯ КАТЕГОРИИ U12	69
ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРСКОМ ПРАВЕ	70



ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА

СТАТЬЯ 1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1.1 Игра в баскетбол 3х3 на колясках

В баскетбол 3х3 на колясках играют на 1 кольцо 2 командами из 3 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его в корзину. Игрой управляют не более 2 судей, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).

1.2 Победитель игры

Команда, которая первой набрала 21 или более очков, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного игрового времени. Это правило «внезапной смерти» применяется только в основное игровое время (не в потенциальном овертайме). Если счет равный по окончании основного игрового времени, должен быть сыгран овертайм. Команда, первая набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ИГРОВОЙ КОРТ И ОБОРУДОВАНИЕ

СТАТЬЯ 2. ИГРОВОЙ КОРТ

2.1 Игровая площадка (далее иногда как «игровой корт») 3х3 должна иметь плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий с размерами 15 метров в ширину и 11 метров в длину, измеренными от внутреннего края ограничивающей линии (Рисунок 1). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5.80 м), 2-очковую линию (6.75 м).

Игровая область должна быть размечена тремя цветами: ограниченная зона и зона 2-хочковых попаданий одного цвета, оставшаяся игровая область другого цвета и область аута – черная. IWBF рекомендует расцветку как на Рисунке 1.

На массовом уровне, в 3х3 можно играть везде. Разметка площадки – если имеется – должна быть приведена в соответствие с параметрами доступной площади. Однако, для Официальных соревнований IWBF оборудование должно строго соответствовать указанными выше требованиями, включая опору кольца с таймером для броска, установленным внутри опоры кольца.

2.2 Линии

Все линии должны быть одного цвета, нанесены краской белого или другого контрастного цвета, иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

2.2.1 Ограничивающая линия/Ограничивающая зона

Игровой корт должен быть выделен ограничивающими линиями, состоящими из лицевой линии (за корзиной), задней линии (напротив корзины) и боковых линий. Эти линии не являются частями игрового корта.



Должна быть дополнительная ограничивающая зона 1 м у задней линии, 1.5 м у боковых линий (в исключительных случаях при нехватке места – минимум 1 м) и 2 м у лицевой линии вокруг игрового корта.

Стол и стулья судей-секретарей должны быть расположены за задней линией с левой стороны (если стоять лицом к кольцу).

В исключительных случаях (при нехватке места) стол судей-секретарей может находиться в углу на задней линии, срезая угол (Рисунок 5).

В стороне от стола судей-секретарей должно быть два места для колясок (по одному для каждой команды) для запасных (Рисунок 4).

2.2.2 Линия штрафного броска, ограниченная зона и места для борьбы за подбор при штрафном броске

Линия штрафного броска должна быть нарисована параллельно лицевой и задней линиям. Ее дальний край должен находиться на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, а длина ее должна быть 3,60 м. Ее средняя точка должна находиться на воображаемой линии, соединяющей средние точки лицевой и задней линий.

Ограниченной зоной должна быть выделенная на игровом корте прямоугольная область, ограниченная лицевой линией, продолжением линии штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевой линии. Их внешние края находятся на расстоянии 2.45 м от средней точки лицевой линии и заканчиваются на внешних краях продолжения линии штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевой линии, являются частями ограниченной зоны.

Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченной зоны, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, должны быть размечены, как показано на Рисунке 2.

2.2.3 Зона 2-очковых попаданий с игры

Зоной 2-х очковых попаданий с игры для команд (Рисунок 1 и Рисунок 3) должна являться вся площадь игрового корта, за исключением области внутри дуги, ограниченной и включающей в себя:

- 2 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0.90 м от внутренних краев боковых линий.
- Полукруг радиусом 6.75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1.575 м. Полукруг переходит в параллельные линии.

2-х очковая линия (дуга) не является частью зоны 2-очковых попаданий с игры.

2.2.4 Область полукруга без фолов столкновения

Область полукруга без фолов столкновения должна быть размечена на игровом корте и ограничена:

- Полукругом радиусом 1.25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется с:
- 2 параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, внутренние края которых находятся на расстоянии 1.25 м от точки на полу непосредственно под точным центром корзины, длиной 0.375 м и заканчивающимися на расстоянии 1.20 м от внутреннего края лицевой линии.

В области полукругов без фолов столкновения входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий непосредственно под лицевой стороной щита.

Линии полукругов являются частью областей полукругов без фолов столкновения

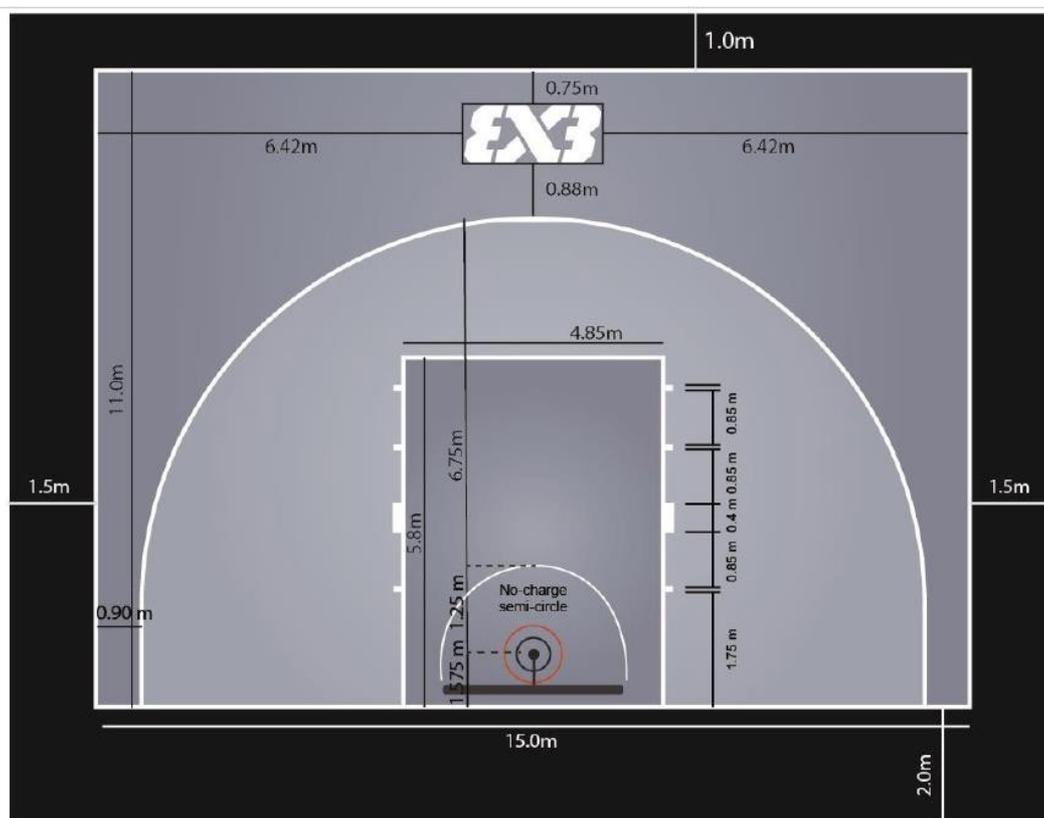


Рисунок 1. Игровой корт

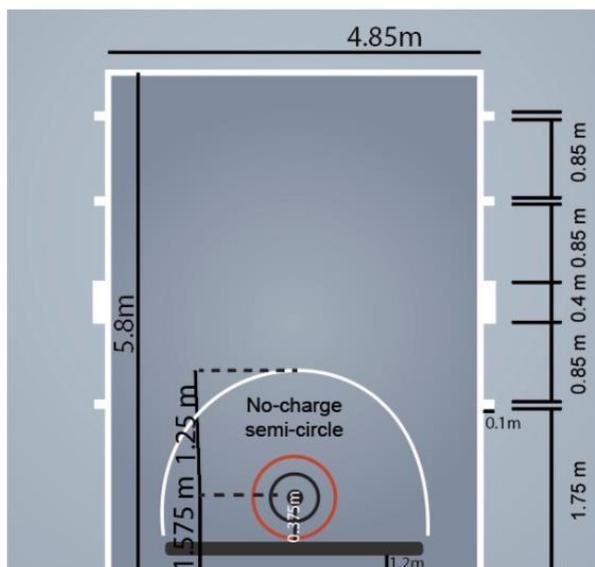


Рисунок 2. Ограниченная зона

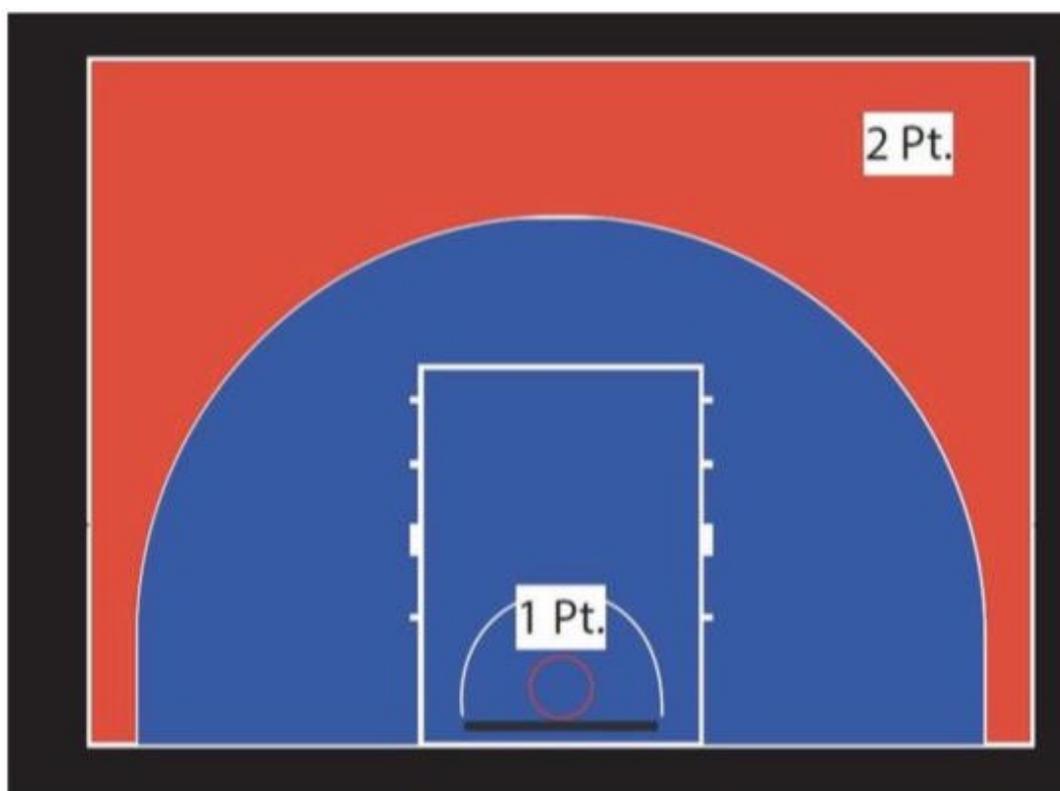


Рисунок 3. Зона 1-очковых/2-х очковых попаданий с игры

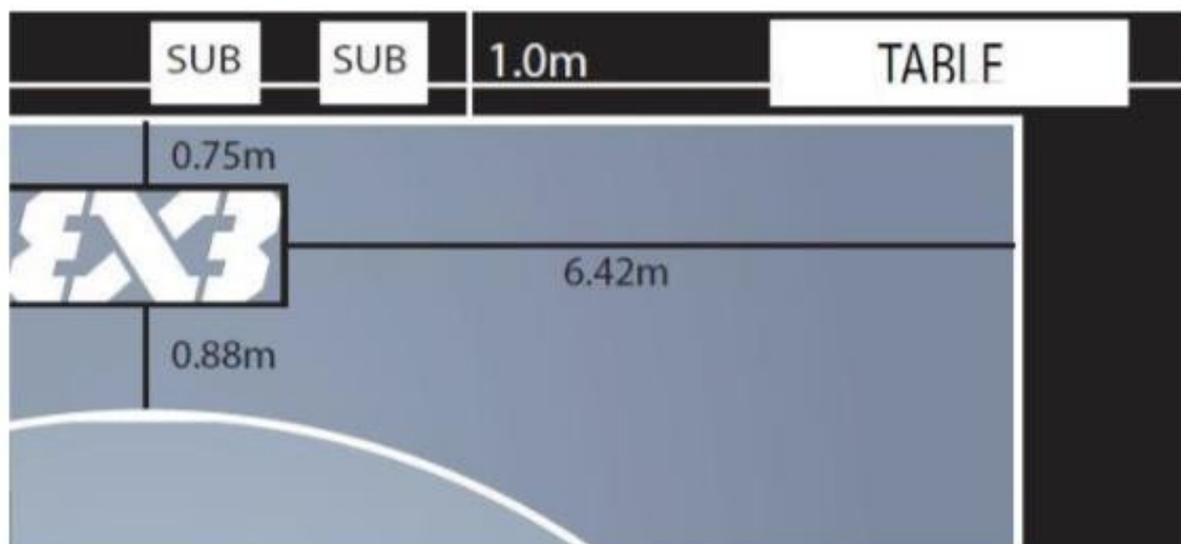


Рисунок 4. Секретарский стол и места для замены

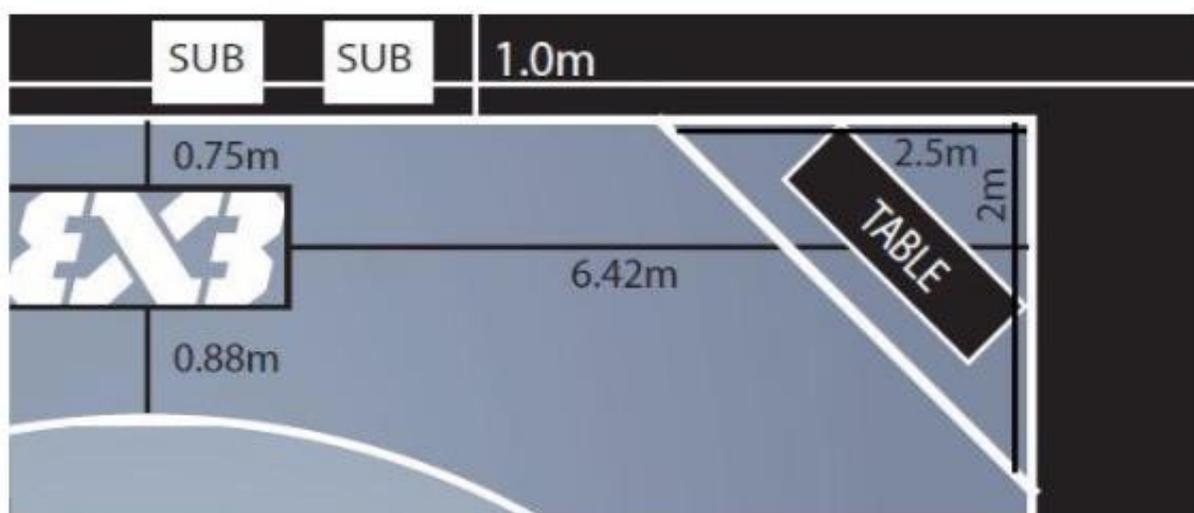


Рисунок 5. Секретарский стол и места для замены – ограниченное место



СТАТЬЯ 3. ОБОРУДОВАНИЕ

Необходимо следующее оборудование:

- Конструкция стоек, состоящих из:
 - Щитов
 - Корзин, включающих в себя кольца (с амортизатором) и сетки
 - Опор, поддерживающих щит, включая обивку.
- Баскетбольные мячи 3х3
- Игровые часы
- Табло
- Таймер для броска
- 2 автономных, отчетливо различающихся и громких сигнала, каждый из которых предназначен для:
 - оператора таймера для броска,
 - секретаря/секундометриста.
- Протокол
- Игровое покрытие
- Игровой корт
- Достаточное освещение.

Для официальных соревнований IWBF:

- Ноутбук для ведения программы FIBA Eventmaker
- Кабельный высокоскоростной интернет

Для более подробного описания оборудования для баскетбола 3х3 на колясках смотрите Приложение «Оборудование для баскетбола на колясках»

3.1. Коляски

- 3.1.1. Особое внимание должно быть уделено коляске, так как она рассматривается как часть игрока. Несоответствие коляски настоящим правилам приведет к тому, что коляска не будет допущена до игры.
- 3.1.2. Горизонтальная «защита» спереди/сбоку коляски должна находиться на расстоянии 11 см от пола в самой передней точке и на всей протяженности своей длины. Такая «защита» может быть прямой, с углами или изогнутой между двумя передними роликами. Если «защита» с углами, которые образуются при соединении прямых планок, внешний угол этих соединенных планок не должен превышать 200 градусов. Коляски с подножкой, расположенной за единственным передним роликом, должны иметь горизонтальную «защиту», идущую к задним колесам перед роликом.

Измерение проводится, когда передний ролик (-а) находится в положении движения вперед.

При отсутствии горизонтальной «защиты» подставка для ног должна находиться на расстоянии 11 см от пола в самой передней точке и на всей протяженности своей длины. При наличии



горизонтальной «защиты» подножка за планкой может находиться на любой высоте, если только она не касается пола.

- 3.1.3. Нижняя сторона подножек должна быть спроектирована таким образом, чтобы предотвратить повреждение игрового покрытия. Роликовая планка, прикрепленная к нижней стороне подножки для защиты покрытия, и небольшой ролик(-а) с защитой от опрокидывания, прикрепленный к спинке коляски в целях безопасности, разрешены.
- 3.1.4. Одно или два устройства защиты от опрокидывания, в которых используется не более двух небольших роликов, прикрепленных к раме или задней оси и расположенных в задней части коляски, ролики, которые часто или даже постоянно соприкасаются с полом, могут быть прикреплены к коляске. Ширина между роликами должна быть не больше внутреннего расстояния между двумя большими колесами. Когда игрок сидит в коляске, и она находится в положении для движения вперед, максимально допустимое расстояние между нижней частью ролика(ов) и игровым покрытием составляет 2 см. Ролик(и) для защиты от опрокидывания не должен выступать за вертикальную плоскость, которая проходит через самые задние точки ведущих колес. Это выравнивание следует измерять, когда коляска находится в движении вперед.

Примечание: в рамках этого параграфа, ролики против опрокидывания не являются колесами.

- 3.1.5. Высота от пола до верхней точки подушки, если она используется, или до верхней части сидения, если подушка не используется, не должна превышать:
- 63 см для игроков 1.0 – 3.0
 - 58 см для игроков 3.5 – 4.5

Измерения должны проводиться в то время, когда передний(ие) ролик(и) находится в положении движения вперед, игрока в этот момент не должно быть в коляске.

- 3.1.6. Коляска должна быть либо на трех, либо на четырех колесах – например, два больших колеса сзади и одно или два маленьких колеса спереди. Диаметр больших колес вместе с камерой не должен превышать 69 см.

Ступицы колес должны иметь круглую внешнюю конструкцию без острых элементов, краев и выступов.

В случае с трехколесной коляской – маленькое колесо (или ролик) должно находиться по центру и быть закрыто горизонтальной «защитой» спереди коляски. Второе маленькое колесо (или ролик) может быть добавлено к одиночному колесу спереди коляски. Подсветка, которая отражается или сверкает, запрещена к размещению на колесах, сидении или роликах.

- 3.1.7. Должен быть только один захват на каждом колесе.
- 3.1.8. На коляске запрещено использовать любые рулящие устройства, тормоза или передачи.
- 3.1.9. Любые шины или ролики, которые оставляют след на полу запрещены. Исключения могут быть, когда может быть продемонстрировано, что следы легко удаляются.

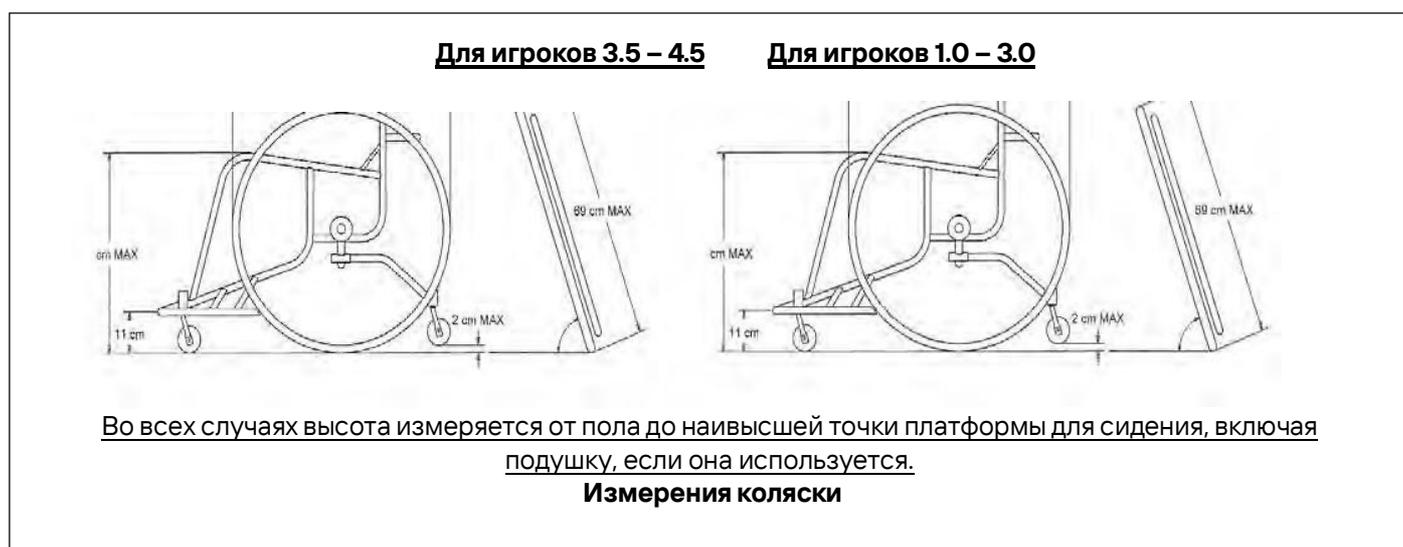


3.1.10. Подлокотники или другие поддерживающие приспособления для верхней части тела, прикрепленные к коляске, не могут выступать за линию ног игрока или туловища в естественной сидячей позиции.

3.1.11. Толщина обивки горизонтальной планки сзади спинки коляски не должна быть меньше чем 1,5 см (15мм). Она должна быть достаточно гибкая так, что максимально могла вдавливаться на треть своей толщины и иметь минимальный фактор вдавливаемости 50%. Это означает, что при случайном усилии, которое принимает на себя обивка, она не может быть вдавливаема более, чем на 50%. Обивка необходима для предотвращения травм другим игрокам.

Примечание 1: во время игры может возникнуть проблема с коляской, когда коляска более не может быть функциональной и безопасной. Рефери должен остановить игру в подходящее время, чтобы позволить команде совершить починку. **В случае, если ремонт не может быть завершен через 50 секунд или менее после остановки игры, игрок должен быть заменен.**

Примечание 2: возможно, что игрок может выпасть из коляски без совершения фола. Судья должен уделить внимание для того, чтобы обезопасить игрока, в нужное время, остановив игру.



ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

СТАТЬЯ 4. КОМАНДЫ

4.1 Определение

4.1.1 Член команды допущен к игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

4.1.2 Член команды имеет право играть, когда его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не был дисквалифицирован.



4.1.3 В течение игрового времени член команды является:

- Игроком, когда он находится на игровом корте и имеет право играть.
- Запасным, когда он не находится на игровом корте, но имеет право играть.

Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2 Правило

4.2.1 Каждая команда должна состоять из не более чем 4 членов команды, имеющих право играть (3 игроков на корте и 1 запасного) и 1 члена персонала (в роли механика).

Примечание: Персонал на скамейке команды не может выполнять функции тренера. Тренеры на игровом корте и/или на стульях для запасных и/или удаленное тренерство из-за пределов корта не разрешаются.

4.2.2 Запасной становится игроком, когда его партнер по команде выходит с корта.

4.3 Игровая форма

4.3.1 Игровая форма всех членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади
- Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие комбинезоны.
- Футболки, вне зависимости от стиля, могут быть одеты под игровую форму. Футболки должны быть того же доминирующего цвета что и майка.
- Игровые штаны или шорты должны быть одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета что и майка.

4.3.2 Каждый член команды должен носить майку с нанесенными спереди и сзади одноцветными номерами, контрастирующими с цветом майки.

- Номера должны быть отчетливо видимыми и:
- Номера сзади должны быть высотой не менее 20 см.
- Номера спереди должны быть высотой не менее 10 см.
- Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
- Команды могут использовать только номера 0 и 00, а также от 1 до 99.
- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
- Любая реклама или логотип должны находиться по крайней мере в 5 см от номеров.

4.3.3 Команды должны иметь не менее 2 комплектов маек и:

- Команда, указанная в расписании первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
- Команда, указанная в расписании второй, должна быть одета в темные майки.
- Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

4.3.4 Играть босиком запрещено.

4.4 Другая экипировка



4.4.1 Вся экипировка, используемая игроками, должна быть подходящей для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешается.

4.4.2 Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

- Не разрешается следующее:
 - Защита пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, шлемы, гипсовые повязки или биндажи, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Аксессуары для волос и драгоценности.
- Разрешается следующее:
 - Защитная экипировка плечевого сустава, плеча, бедра или голени, изготовленная из достаточно мягкого материала.
 - Компрессионные рукава и чулки.
 - Головной убор. Он не должен частично или полностью закрывать какую-либо часть лица (глаза, нос, губы и т.д.) и должен быть безопасен как для игрока, который его носит, так и для других игроков. Головной убор не должен иметь открывающихся или закрывающихся элементов вокруг лица и (или) шеи, а также выступающих элементов.
 - Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
 - Защитное приспособление для травмированного носа, даже изготовленное из твердого материала.
 - Очки, если они не представляют опасности для других игроков.
 - Напульсники и головные повязки шириной максимум 10 (десять) см, изготовленные из текстильного материала.
 - Тейпы для рук, плеч, ног и т.п.
 - Фиксаторы голеностопа.

Все игроки команды должны носить компрессионные рукава и чулки, головные уборы, напульсники, головные повязки и тейпы одного сплошного цвета.

4.4.3. Во время игры игрок может носить кроссовки любой комбинации цветов, но левый и правый кроссовок должны совпадать. Не разрешается мигающая подсветка, отражающие материалы или другие украшения.

4.4.4. Во время игры игроку не разрешается демонстрировать никаких названий, торговых марок, логотипов и т.п. в коммерческих, рекламных или благотворительных целях, включая (но не ограничиваясь) использование для этого своего тела, волос и др.

4.4.5. Все прочее оборудование, не упомянутое здесь, должно быть одобрено Технической Комиссией IWBF.

СТАТЬЯ 5. ИГРОКИ: ТРАВМА

5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.



- 5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свисток до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит бросок с игры, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.
- 5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана помощь, он должен быть заменен.
- 5.4 Запасной может выходить на игровой корт только с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.
- 5.5 Врач может выходить на игровой корт без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.
- 5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровой корт только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.
- 5.7 Если травмированный игрок или любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, восстанавливается во время тайм-аута, взятого любой из команд, до сигнала секретаря о замене, этот игрок может продолжить игру.

СТАТЬЯ 6. НЕ ПРИМЕНИМА

СТАТЬЯ 7. НЕ ПРИМЕНИМА

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

СТАТЬЯ 8. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ, НИЧЕЙНЫЙ СЧЕТ И ОВЕРТАЙМ

- 8.1 Основное игровое время (в официальных соревнованиях и рекомендуемое в остальных случаях) должно быть 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены в ситуации мертвого мяча и штрафных бросков.
- 8.2 Перерыв в игре между основным игровым временем и овертаймом должен составлять 1 минуту.
- 8.3 Перерыв в игре начинается:
- Когда начинается представление игроков (если есть), но не позднее, чем игроки выходят на игровой корт.
 - Когда звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, если должен быть сыгран овертайм.
- 8.4 Перерыв в игре заканчивается:



- В начале основного игрового времени или овертайма, когда мяч находится в руках нападающего после того, как был совершен чек., и мяч покидает руку(-и) старшего судьи во время розыгрыша спорного броска.
- 8.5 Если счет ничейный по окончании основного игрового времени, должен быть сыгран овертайм. Команда, первая набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.
- 8.6 Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) после окончания основного игрового времени.
- Если в результате выполнения этого(-их) штрафного(-ых) броска(-ов) необходимо провести овертайм, тогда все фолы, совершенные после окончания основного игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафные броски должны быть проведены перед началом овертайма.
- 8.7 Если игровые часы отсутствуют, организаторы могут принимать решение о продолжительности игры и/или необходимому количеству очков для "моментальной смерти". IWBF рекомендует, чтобы максимальный счет соответствовал сыгранному игровому времени (10 минут/10 очков; 15 минут/15 очков; 21минута/21 очко).

СТАТЬЯ 9. НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- 9.1 Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой.
- 9.2 Подбрасывание монеты должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале возможного овертайма.
- 9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровом корте нет 3 игроков, готовых играть. Этот пункт должен применяться только для Официальных соревнований IWBF 3x3.
- 9.4 Основное время игры или овертайм начинаются, когда мяч находится в руках нападающего после совершения чека.
- 9.5 Основное время игры заканчивается, когда звучит сигнал игровых часов об окончании основного времени игры, или команда набирает 21 или 22 очка в течение основного времени игры (внезапная смерть), в зависимости от того, что происходит первым.
- 9.6 Овертайм заканчивается, как только одна команда набирает 2 или более очков в овертайме.

СТАТЬЯ 10. СТАТУС МЯЧА

- 10.1 Мяч может быть живым или мертвым.



10.2 Мяч становится живым:

- Когда во время чека мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека; после чека мяч является живым до того, как судья даст свисток или прозвучит сигнал игровых часов/таймера для броска.
- После каждого успешного попадания или последнего штрафного броска.
- Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.

10.3 Мяч становится мертвым:

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
 - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
 - Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение).
- Звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, при внезапной смерти или окончании овертайма.
- Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
- Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
 - Судья дал свисток.
 - Прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени.
 - Прозвучал сигнал таймера для броска.

10.4 Мяч не становится мертвым и попадание засчитывается, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
 - Судья дает свисток.
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени.
 - Звучит сигнал таймера для броска.
 - Мяч находится в полете при штрафном броске, и судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
 - Мяч контролируется игроком, находящимся в процессе броска с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем фолом наказан любой игрок или запасной команды соперников.

Данное положение не применяется и попадание не должно засчитываться, если:

- После того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
- Во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени или сигнал таймера для броска.

СТАТЬЯ 11. МЕСТАНОХОЖДЕНИЕ ИГРОКА И СУДЬИ.

11.1 Местонахождение игрока определяется по тому месту, где касается пола его коляска.

11.2 Местонахождение судьи определяется таким же образом, что и местонахождение игрока. Когда мяч касается судьи, это означает то же, что и касание пола в том месте, где находится судья. Когда он находится в прыжке, он сохраняет тот же статус, что и тот, который он имел, когда в последний раз касался пола.



СТАТЬЯ 12. СИТУАЦИИ СПОРНОГО БРОСКА

- 12.1 Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд удерживают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.
- 12.2 Ситуации спорного мяча
- Ситуация спорного броска происходит, когда:
 - Фиксируется спорный мяч.
 - Мяч выходит в аут и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.
 - Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего штрафного броска.
 - Живой мяч застревает между кольцом и щитом за исключением ситуации:
 - Между штрафными бросками,
 - После последнего штрафного броска, за которым следует чек.
 - Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
 - После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось провести, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.

Если происходит ситуация спорного броска, игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды. Таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

СТАТЬЯ 13. КАК ИГРАЮТ МЯЧОМ

- 13.1 Определение
В баскетболе мячом играют только руками, и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в настоящих Правилах.
- 13.2 Правило
Преднамеренное толкание мяча коляской, удар или блокировка его любой частью ноги или удар кулаком является нарушением.
Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью коляски или любой частью ноги не является нарушением.

Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.

СТАТЬЯ 14. КОНТРОЛЬ МЯЧА

- 14.1 Определение
- 14.1.1 Командный контроль начинается, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его, либо живой мяч находится в его распоряжении.



14.1.2 Командный контроль продолжается, когда:

- Игрок данной команды контролирует живой мяч.
- Игроки одной команды передают мяч друг другу.

14.1.3 Командный контроль заканчивается, когда:

- Соперник устанавливает контроль над мячом.
- Мяч становится мертвым.
- Мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры, или штрафной бросок.

14.1.4 Является нарушением если игрок, контролирующий мяч или пытающийся установить над ним контроль:

- Дотрагивается до пола любой частью своего тела кроме рук, или
- Наклоняется либо вперед, либо назад в коляске, заставляя его слегка наклониться так, что любая часть, кроме камер(ы)/ролика(ов), дотрагивается до пола.

СТАТЬЯ 15. ИГРОК В ПРОЦЕССЕ БРОСКА

15.1 Определение

15.1.1 Бросок с игры или штрафной бросок происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(-ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.
Добивание происходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.
Бросок сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.
Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.

15.1.2 Процесс броска:

- Начинается, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском или добиванием.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока и бросковое движение руками завершено (т.е. руки бросающего завершили свое движение по направлению к полу, коляске или, в случае верхнего броска, корзины).

Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-ут) удерживаться соперником таким образом, что тот не может забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

Если на игроке, находящемся в процессе броска, совершен фол, и после этого этот игрок отдает передачу, данный игрок больше не рассматривается как находящийся в процессе броска.

Нет никакой связи между количеством правильно сделанных толчков коляски и процессом броска.

15.1.3 Непрерывное движение в процессе броска:

- Начинается, когда мяч оказывается в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.



- Может включать движение рук(-и) и/или тела и/или коляски, используемое игроком при попытке броска с игры.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока и бросковое движение руками завершено (т.е. руки бросающего завершили свое движение по направлению к полу, коляске или, в случае верхнего броска, корзины), или если начался совершенно новый процесс броска.

СТАТЬЯ 16. ЗАБРОШЕННЫЙ МЯЧ: КОГДА ЗАБРОШЕН И ЕГО ЦЕНА

16.1 Определение

16.1.1 Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или полностью проходит через нее.

16.1.2 Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри корзины и ниже уровня кольца.

16.2 Правило

16.2.1 Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:

- За мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный внутри дуги (зона 1-очковых попаданий с игры), засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный из-за дуги (зона 2-очковых попаданий с игры), засчитываются 2 очка.

Комментарий: Два больших колеса должны быть за дугой (зона 2-очковых попаданий с игры), т.е. маленькие колеса и ролик(и) могут быть на или перед дугой (зона 2-очковых попаданий с игры).

16.2.2 Если защитник отбивает мяч при подборе в корзину, не устанавливая контроль над мячом, или прерывает передачу или выбивает мяч при ведении соперника напрямую в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 1-очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 1 очко. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 2-очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 2 очка.

16.2.3 Во всех ситуациях, когда защищавшаяся команда устанавливает контроль над мячом и забрасывает мяч, не выведя его за дугу, попадание должно быть отменено, поскольку команда не вывела мяч за дугу до выполнения попытки броска. Это относится и к контролируемым добиваниям



- 16.2.4 Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.
- 16.2.5 Игровые часы должны показывать 0:00.3 (3 десятых доли секунды) и более для того, чтобы игрок, установивший контроль над мячом после чека или при подборе после последнего штрафного броска, имел возможность выполнить бросок с игры. Если игровые часы или таймер для броска показывают 0:00.2 или 0:00.1, то способом забросить мяч с игры является только добивание.

СТАТЬЯ 17. ЧЕК

17.1 Определение

- 17.1.1 Владение мячом, предоставляемого одной из команд после любой ситуации мертвого мяча, должно начинаться/продолжаться чеком, т.е. обменом мячом (между защитником и нападающим) за дугой на вершине игрового корта.

17.2 Процедура

- 17.2.1 Нападающий, принимающий чек, должен быть за дугой (ни одна часть его коляски не должна быть ни внутри дуги, ни на линии дуги) на вершине игрового корта (лицом к щиту).
- 17.2.2 Защитник, находясь лицом к нападающему, должен передать или отдать с отскоком от пола мяч сопернику, используя нормальный баскетбольный пас, позволяя нападающему установить контроль над мячом.
- 17.2.3 Должна быть достаточная дистанция (примерно 1 м) между нападающим и защитником, проводящими чек. В Официальных соревнованиях IWBF 3x3 на Мировом уровне, логотип 3x3 должен быть использован для расположения защитника и нападающего на этой дистанции (два соперника лицом друг к другу на противоположных длинных сторонах логотипа, не касаясь его).
- 17.2.4 Во время игры, если защитник и нападающий находятся в своих правильных позициях, процедура чека не требует никаких действий от судей. Если игроки не находятся в правильных позициях (или неправильно выполняют чек), судья должен передать мяч напрямую защитнику для обеспечения правильности выполнения чека.
- 17.2.5 В начале основного игрового времени или овертайма чек должен быть проведен судьей.

СТАТЬЯ 18. ТАЙМ-АУТ

18.1 Определение

Тайм-аут – это остановка игры по запросу игрока или запасного к судьям.

18.2 Правило

- 18.2.1 Каждой команде может быть предоставлен 1 тайм-аут. Тайм-аут должен длиться 30 секунд.
- 18.2.2 В дополнение к командным тайм-аутам, в Официальных соревнованиях IWBF 3x3 или если это определено организаторами, 2 дополнительных ТВ тайм-аута должны быть предоставлены в



первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно во всех играх.

- 18.2.3 Обе команды имеют право запросить тайм-аут, когда имеется возможность для его предоставления.
- 18.2.4 Возможность для предоставления тайм-аута появляется, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска.
- 18.2.5 Тайм-аут не может быть предоставлен, когда мяч является живым.
- 18.2.6 Неиспользованный тайм-аут может быть перенесен на овертайм.

СТАТЬЯ 19. ЗАМЕНА

- 19.1 **Определение**
Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.
- 19.2 **Правило**
Обе команды имеют право запросить замену, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска.
- 19.3 **Процедура**
- 19.3.1 Запасной может войти в игру без какого-либо предварительного уведомления судей или судей-секретарей, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
- 19.3.2 Замена может происходить только за задней линией и не требует никаких действий от судей или судей-секретарей.
- 19.3.3 Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
- Травмирован или
 - Был дисквалифицирован, данный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком.
- 19.3.4 После того, как замена было завершена (игрок покинул площадку), ассистент секретаря (см. ст. 48.5) должен проконтролировать, что общая сумма баллов команды, запросившей замену, не превышает действующего лимита (см. ст. 51.2). Если он определяет, что 8.5-очковое правило лимита превышено, он должен сообщить секретарю, который, в свою очередь, информирует судью своим сигналом в завершение следующей фазы игры, если оппоненты превышающей команды контролируют мяч, или немедленно, в случае если превышающая команда контролирует мяч.



СТАТЬЯ 20. ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА»

20.1 Правило

Команда должна проиграть игру «лишением права», если во время начала игры, указанном в расписании, команда не представлена на игровом корте 3 игроками, удовлетворяющими 8.5-балльному лимиту, готовыми играть. Это правило не является обязательным для массовых мероприятий.

20.2 Наказание

20.2.1 В случае поражения «лишением права» счет игры ставится w-0 или 0-w («w» означает победу). Для выигравшей команды этот результат игры не должен учитываться при расчете средней результативности команды, а для проигравшей команды этот результат игры должен учитываться как 0 очков при расчете средней результативности команды.

20.2.2 Команда, умышленно проигравшая игру «лишением права», должна быть дисквалифицирована из турнира.

20.2.3 Если в турнире команда повторно проигрывает игру «лишением права» или в случае неявки, она должна быть дисквалифицирована из турнира, и будет отображаться как DQF.

СТАТЬЯ 21. ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ПО УМОЛЧАНИЮ»

21.1 Правило

Команда должна проиграть игру «по умолчанию», если она покидает корт до окончания игры, или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы.

21.2 Наказание

21.2.1 В случае поражения «по умолчанию» выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу «лишением права», в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае. В случае, если команда, победившая «по умолчанию», выбрала победу «лишением права», результат игры не должен учитываться при расчете средней результативности команды.

21.2.2 Команда, проигравшая игру «по умолчанию», должна быть дисквалифицирована из турнира.

ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

СТАТЬЯ 22. НАРУШЕНИЯ

22.1 Определения

Нарушение – это несоблюдение Правил.

22.2 Наказание

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека.



СТАТЬЯ 23. ИГРОК ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛОЩАДКИ И МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛОЩАДКИ – АУТ

23.1 Определение

23.1.1 Игрок находится в ауте, когда любая часть его тела или любая часть его коляски касается пола или любого предмета, кроме игрока, над, на или за ограничивающей линией.

23.1.2 Мяч выходит в аут, когда он касается:

- Игрока или любого другого лица, находящегося в ауте.
- Пола или любого предмета над, на или за ограничивающей линией.
- Опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровым кортом.

23.2 Правило

23.2.1 Мяч заставляет выйти в аут последний коснувшийся мяча игрок или игрок, которого коснулся мяч прежде, чем выйти в аут, даже если мяч затем выходит в аут после касания чего-либо другого, помимо игрока.

23.2.2 Если мяч выходит в аут, коснувшись игрока или будучи задетым этим игроком, который находится на или за ограничивающей линией, то этот игрок является причиной выхода мяча в аут.

23.2.3 Если игрок(-и) выходит(-ят) в аут во время спорного мяча, происходит ситуация спорного броска.

23.2.4 Если игрок умышленно бросает или бьет мячом оппонента, что приводит к вылету мяча за пределы игровой площадки, мяч достается оппонентам, даже если они последними коснулись мяча.

СТАТЬЯ 24. ВЕДЕНИЕ МЯЧА

24.1 Определение

24.1.1 Ведение – это процесс перемещения живого мяча, когда игрок, контролирующий мяч, бросает, отбивает, катит или ударяет его в пол.

24.1.2 Ведение начинается, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке:

- совершает толчок на своих больших колесах на коляске и ведет одновременно с этим мяч, или
- Делает один или два точка на больших колесах, в то время, когда мяч находится на его коленях, но не между коленей, или удерживается в руке, ударяющей его о пол. Эта последовательность может повторяться, столько на сколько игрок способен, или
- использует обе вышеуказанных последовательностей, или
- бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем мяч коснется другого игрока.



24.1.3 Игрок, который случайно теряет, а затем восстанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, считается совершившим случайную потерю мяча.

24.1.4 Следующие действия не являются ведением:

- Следующие один за другим броски с игры.
- Случайная потеря мяча в начале или в конце ведения.
- Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других игроков.
- Выбивание мяча из-под контроля другого игрока.
- Прерывание передачи и установление контроля над мячом.
- Перебрасывание мяча из руки в руку и задержка его в одной или обеих руках до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.
- Бросок мяча в щит и восстановление контроля над мячом.

СТАТЬЯ 25. ПРОБЕЖКА (ТРИ ТОЛЧКА)

25.1 Определение

25.1.1 Игрок может двигаться с живым мячом по площадке в любом направлении соблюдая следующие ограничения:

- Количество толчков во время задержки мяча не должно превышать два.
- Поворотный движения рассматриваются как часть ведения мяча и ограничивается двумя последовательными толчками во время ведения мяча.

25.1.2 Торможение колес без движения рукой(-ами) вперед или назад не считается толчком.

25.2 Несоблюдение данной статьи является нарушением.

СТАТЬЯ 26. 3 СЕКУНДЫ

26.1 Правило

26.1.1 Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне оппонентов более 3 секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч на площадке, и игровые часы включены.

26.1.2 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.
- Ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок с игры после того, как находился в ней менее 3 секунд подряд.

26.1.3 Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить все колеса своей коляски и ролик(и) против опрокидывания на полу вне этой зоны так, чтобы они непрерывно находились в контакте с полом.



СТАТЬЯ 27. 5 СЕКУНД

27.1 Определение

27.1.1 Игрок, который держит живой мяч на игровом корте, когда соперник находится в активной правильной защитной стойке на расстоянии не более 1 метра, должен передать, выполнить бросок или повести мяч в течение 5 секунд.

27.1.2 Не применяется

СТАТЬЯ 28. НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ

СТАТЬЯ 29. 12 СЕКУНД

29.1 Правило

29.1.1 Затягивание атаки или отказ от активной игры (т.е. без попытки набрать очки) должны быть нарушением.

Каждый раз, когда:

- Игрок устанавливает контроль над живым мячом на игровом корте,
- При чеке, мяч находится в руках нападающего после совершения чека,
- После каждого удачного попадания с игры или последнего штрафного броска, мяч находится в руках игрока не забившей команды,
- эта команда должна выполнить попытку броска с игры в течение 12 секунд.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение 12 секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока до того, как прозвучит сигнал таймера для броска и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, мяч должен коснуться кольца или войти в корзину.

29.1.2 Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 12-секундного периода и сигнал таймера для броска звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и попадание должно засчитываться.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться. Если мяч не касается кольца, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.
- Когда щит оборудован желтым световым сигналом по периметру сверху, световой сигнал имеет преимущество над звуковым сигналом таймера для броска.

29.1.3 Если корт не оборудован таймером для броска и команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен в последние 5 секунд предоставить команде информацию об оставшихся секундах, громко их отсчитывая и сигнализируя им вытянутой рукой.

29.2 Процедура



29.2.1 Таймер для броска должен быть сброшен, когда судья останавливает игру:

- При фоле или нарушении (но не при выходе мяча в аут), совершенном командой, не контролировавшей мяч,
- По любой уважительной причине, связанной с командой, не контролировавшей мяч,

В данных ситуациях право на владение мячом должно быть предоставлено той же команде, которая перед этим контролировала мяч, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

Однако если судья останавливает игру по любой уважительной причине, не связанной ни с одной из команд, таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжаться с момента остановки, если только, по мнению судьи, это не может поставить команду в невыгодное положение.

29.2.2 Таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам каждый раз, когда чек предоставляется команде соперников после того, как судья останавливает игру при фоле или нарушении (включая выход мяча в аут), совершенном командой, контролировавшей мяч.

Таймер для броска также должен быть сброшен к 12 секундам, если новой нападающей команде предоставляется чек в результате ситуации спорного броска.

29.2.3 Каждый раз, когда игра остановлена судьей из-за технического фола, совершенного командой, контролирующей мяч, игра должна быть возобновлена чеком. Таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжаться со времени остановки.

29.2.4 Когда команде предоставляется чек, как часть наказания за неспортивный или дисквалифицирующий фол, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.

29.2.5 После того как мяч коснулся кольца корзины, таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам, как только любой игрок устанавливает контроль над мячом.

29.2.6 Если сигнал таймера для броска звучит ошибочно в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяч, сигнал должен быть проигнорирован, и игра должна продолжаться.

Однако если, по мнению судьи, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания на таймере для броска должны быть исправлены и владение мячом должно быть предоставлено этой же команде.

СТАТЬЯ 30. ВЫВОД МЯЧА ЗА ДУГУ

30.1 Определение

30.1.1 Вывод мяча – это средство игры, которое позволяет новой нападающей команде, владеющей мячом за дугой, сделать все возможное для выполнения попытки броска с игры.

30.2 Правило

30.2.1 После каждого успешного попадания с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми последует владение мячом):



- Игрок команды, не забросившей мяч, должен продолжить игру внутри корта непосредственно под корзиной (не из-за задней линии) ведением или передачей мяча в место на корте за дугой.
- Защитнику не разрешено бороться за мяч под кольцом в минимум 1 м от места под корзиной.

30.2.2 Игрок считается находящимся «за дугой», когда ни один из элементов его коляски не находится внутри дуги или на линии дуги.

30.2.3 После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми следует владение мячом):

- Если нападающий подбирает мяч, он может продолжать пытаться забросить мяч, не выводя его за дугу.
- Если защитник подбирает мяч, он должен вернуть мяч за дугу (передачей или ведением) в любой момент в течение 12-ти секундной атаки и до начала новой попытки атаки.
- Если защищающаяся команда совершает перехват или блокирует мяч, она должна вернуть мяч за дугу (передачей или ведением) в любой момент в течение 12-ти секундной атаки и до начала новой атаки.

30.3 Наказание

30.3.1 Если мяч покидает руку(-и) игрока, выполняющего попытку броска с игры до того, как мяч был выведен за дугу, это нарушение «невывод мяча за дугу», и возможное попадание не должно засчитываться. Мяч должен быть предоставлен соперникам для чека.

СТАТЬЯ 31. ПРИВСТАВАНИЕ

31.1 Определение

31.1.1 Привставание – это приподнятие игроком ягодиц так, что они больше не соприкасаются с платформой для сидения или подушкой, там, где она есть, для получения несправедливого преимущества.

Игрок не может привставать на коляске для совершения броска, подбора или передачи мяча или попытки блокировки броска или передачи соперника или попытки принять передачу от партнера по команде или во время спорного мяча в начале первой четверти.

Игрок не может допустить, чтобы все части его коляски оторвались от пола, в то время, когда обе его руки не находятся на колесах (прыжок).

31.2. Нарушение

31.2.1. Технический фол применяется к нарушителю.

Соперникам присуждается 1 штрафной бросок, после чего следует чек, осуществляемый командой, владевшей мячом или которой присудили владение, в то время, когда было зафиксировано нарушение. Если ни одна команда не владела мячом, и ей не присудили владение, то назначается спорный мяч.



Кроме того случая, если это приподняtie было результатом попытки блокировки броска игроком в момент броска.

31.2.2. В случае, если фол за привставание получен в результате попытки блокировки броска игрока в момент броска, нарушителю назначается технический фол, и игроку, на котором было совершено нарушение, предоставляется право на пробитие штрафных бросков:

- если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется право на 1 штрафной бросок;
- если бросок с игры из зоны 1-очковых бросков неудачен, предоставляется право на 1 штрафной бросок;
- если бросок с игры из зоны 2-х очковых бросков неудачен, предоставляется право на 2 штрафных очка;
- Если приподняtie происходит одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании игры или сигналом таймера для броска в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока и бросок с игры удачен, попадание не засчитывается, и предоставляются 1 или 2 штрафных броска.

В каждом из случаев выше, игра возобновляется чеком, осуществляемом командой, которая владела мячом или которая только что бросала мяч.

31.3 Нарушение должно быть засчитано игроку, который, когда он наклоняется вперед, чтобы поднять мяч с пола, поднимает ягодицы так, чтобы они больше не соприкасаются с платформой для сидения в коляске или подушкой, если она используется подушка на коляске.

31.4. Определение – кантование

Кантование – это действие игрока, который с одной или двумя руками, не касающимися колес, поднимает одно заднее колесо и один передний ролик над полом во время броска, защиты, получения или попытки перехватить мяч, подбора или участия в розыгрыше спорного мяча. Кантование разрешено.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ

СТАТЬЯ 32. ФОЛЫ

32.1 Определение

32.1.1 Фол – это несоблюдение Правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником или его коляской и/или неспортивного поведения.

32.1.2 Любое количество фолов может быть зафиксировано команде. Независимо от наказания, каждый фол должен быть назначен, внесен в протокол и наказываться в соответствии с настоящими Правилами.

32.1.3 Персональные фолы не вносятся в протокол, за исключением неспортивных или дисквалифицирующих фолов.

Примечание: Коляска считается частью игрока.

СТАТЬЯ 33. КОНТАКТ: ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

33.1 Принцип цилиндра

Под принципом цилиндром понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком или его коляской на полу. Он включает в себя пространство над игроком и ограничен:

- Спереди – ладонями игрока и подставки для ног или горизонтальной планки перед коляской,
- Сзади – задним внешним краем больших колес, и
- По бокам – внешним краем больших колес, где они касаются пола
- Руки могут быть расположены перед туловищем, но не далее подставки для ног или горизонтальной планки впереди коляски, при этом они должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты вертикально вверх. Расстояние между большими колесами будет различным в зависимости от уклона колес.

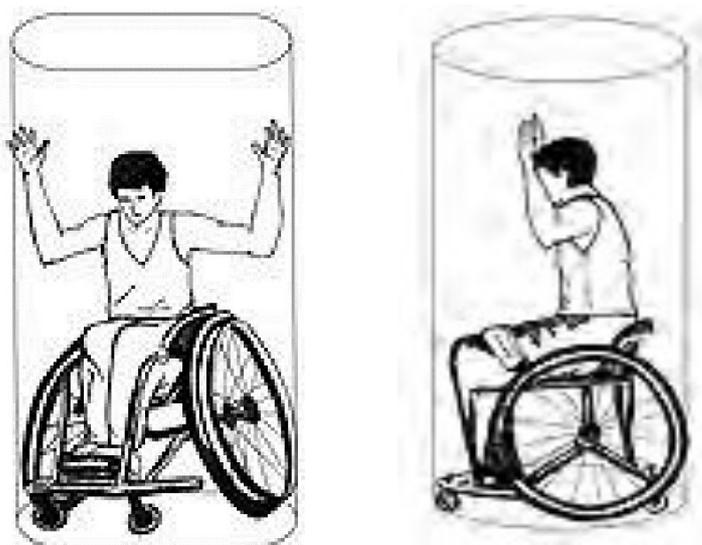


Рисунок 6 – Цилиндр коляски

33.2 Принцип вертикальности – Цилиндр коляски

На баскетбольной площадке каждый игрок имеет право на позицию (цилиндр) на площадке, занятую его коляской и его туловищем в вертикальном сидячем положении.

Примечание: Цилиндр определяется как геометрическая форма, сформированная игроком, его коляской со всеми колесами, включая ролик(и) против опрокидывания, которые касаются пола при виде сверху.

Данный принцип защищает пространство на полу, которое занимает коляска игрока, а также пространство над его туловищем и его коляской.

Как только игрок покидает свою вертикальную позицию (цилиндр) и происходит контакт с телом или коляской соперника, который уже занял свое собственное вертикальное положение



(цилиндр), то игрок, который утратил свою вертикальную позицию (цилиндр), является ответственным за контакт.

Защитник не должен быть наказан за то, что он поднимает руки вверх над собой в пределах своего цилиндра.

Нападающий, не должен вызывать контакта с защитником, занимающим правильное положение при опеке:

- Используя руки для того, чтобы создать себе дополнительное пространство (отталкивание).
- Выставляя ноги или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

33.3 Правильное положение при опеке

Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:

- Он перекрывает путь своему противнику, или
- Он находится в позиции на пути соперника, одновременно, давая сопернику время для избегания контакта.
- Путь игрока — это направление, по которому он движется.
- Путь игрока такой же ширины, как и параллели, проведенные по обеим сторонам сидения коляски по направлению движения коляски.

Примечание: Параллельные линии, исходящие от обеих сторон сидения, служат практической точкой для ссылки судьям. Это определение не означает, что колеса не являются частью коляски или частью игрока.

Перекрывая путь противника, игрок должен расположить свою коляску поперек пути противника, так чтобы коляска выступала с одной стороны пути на другую.

Игрок не может помещать коляску между задних колес коляски оппонента.

Правильное положение при опеке распространяется на вертикальное пространство над телом игрока, но внутри цилиндра, сформированного телом и коляской игрока. Игрок может поднимать руки над головой вертикально вверх, но должен сохранять их в вертикальном положении внутри воображаемого цилиндра.

33.4 Опека игрока, контролирующего мяч

Игрок, который остановился на пути движения соперника, должен дать ему время или расстояние для остановки или смены направления.

- Легкий или случайный контакт, который не принесет выгоду ни одному из игроков, может быть игнорирован.
- Игрок, который перекрывает путь сопернику, должен дать оппоненту время и место для избегания контакта.

Игрок с мячом, который движется или стоит, должен ожидать опеки и быть готовым остановиться или изменить направление своего движения каждый раз, когда соперник занимает правильное исходное положение при опеке перед ним.

- Защитник должен занять правильное исходное положение при опеке без контакта перед занятием позиции.
- Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может оставаться на этой позиции; но он не может выставлять руки или двигать коляску неправильно для того, чтобы помешать игроку, который ведет мяч, обойти себя.

При судействе Блокировки/Захвата судья должен пользоваться следующими принципами:



- Защитник должен занимать начальное правильное положение для опеки:
 - перекрывая путь противника, или
 - занимая позицию на пути оппонента, давая ему время и место для избегания контакта. (см. также ст. 33.6, 33.7, 33.8).
 - Защитник может находиться без движения или двигаться вперед или назад для смены позиции для опеки, в том числе и для того, чтобы перекрыть путь сопернику, который пытается убежать.
 - Защитник должен быть на месте первым. В случае если он правильно перекрыл путь сопернику, считается, что он занял позицию первым.

ЕСЛИ ВСЕ ТРИ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ ПУНКТЫ ПРИСУТСТВУЮТ, ТО КОНТАКТ ВЫЗВАН ПО ВИНЕ ИГРОКА С МЯЧОМ.

33.5 Опека игрока, не контролирующего мяч

Игрок, который не контролирует мяч, имеет право свободно перемещаться по игровому корту и занимать любую позицию, еще не занятую другим игроком.

- При занятии правильной позиции рядом с противником, игрок должен занять позицию первым.
- Обороняющийся игрок должен быть на позиции первым. Обороняющийся игрок рассматривается занявшим правильную позицию, если он достиг места до оппонента, который не владеет мячом.

Как только обороняющийся игрок занял правильную позицию при опеке, он не может препятствовать противнику обойти себя, выставляя руки на его пути. Тем не менее, он может для предотвращения травмы, повернуть или поместить свои руки перед своим телом, или повернуть свою коляску, при условии, что поворотом своей коляски он существенно, по мнению судьи, не изменит свою позицию на пути противника.

Как только обороняющийся игрок занял правильную позицию при опеке:

- Он может оставаться на месте или двигаться в сторону или перемещаться на другое место для сохранения правильной позиции по отношению к оппоненту.
- Он может двигаться в сторону оппонента; в случае контакта, ответственность будет лежать на нем.

Защитник, который стоит на месте внутри тормозного пути коляски движущегося оппонента, не владеющего мячом, а затем двигается внутри этой зоны, должен предоставить оппоненту время и место для того, чтобы избежать контакт.

33.6 Пересечение пути

Пересечение пути случается, когда один из двух оппонентов, движущихся параллельно (в одном направлении) или на путях, сходящихся в одной точке, изменяет направление и поворачивает поперек движения оппонента.

Движущийся игрок с мячом или без мяча может правильно пересекать путь оппонента при следующих условиях:

- Ось заднего колеса игрока, пересекающего путь, может быть заранее видна перед передней частью коляски оппонента, что либо подножка, либо, в случае с коляской с передней проекцией, была перед коляской, перед наиболее выступающей точкой этой проекции.
- Игрок, который пересекает путь, должен предоставить оппоненту время и место для того, чтобы избежать контакта.

Если игрок правильно пересекает путь оппонента, то оппонент несет ответственность за контакт.



Неправильное пересечение пути – это персональный контакт, который имеет место, когда игрок с мячом или без мяча, меняет направление и пытается пересечь путь оппонента без предоставления ему времени для остановки или изменения направления движения.

33.7. Элементы Времени и Расстояния

Немедленная остановка на коляске невозможна.

Движущиеся игроки, которые останавливаются перед оппонентом, должны предоставить достаточное расстояние между колясками для того, чтобы дать оппоненту возможность затормозить или изменить направления без серьезного контакта.

Легкий контакт может быть расценен как случайный, если игрок пытается затормозить, или изменить направление коляски.

Расстояние, необходимое игроку для остановки, прямо пропорционально скорости его движения.

33.8. Заслон: правильный и неправильный

Заслон – это попытка задержать или помешать сопернику без мяча занять желаемую позицию на игровой площадке.

ПРАВИЛЬНЫЙ заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- неподвижен (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда происходит контакт.
- Он занимает правильную позицию на полу.
- Если заслон поставлен в поля зрения неподвижного оппонента (спереди или сбоку), игрок может ставить заслон так близко к нему как он желает, не касаясь оппонента.
- Если заслон ставится вне поля зрения неподвижного оппонента (спереди или сбоку), игрок может ставить заслон так близко к нему, с небольшим контактом, как он пожелает.
- Если оппонент в движении, должны учитываться факторы времени и расстояния. Игрок, ставящий заслон, должен перекрыть путь игрока, которому ставит заслон или оставить ему достаточно места, чтобы он избежал заслона, остановившись или изменив направление.
- Игрок, которому правильно поставили заслон, несет ответственность за контакт с игроком, поставившим заслон.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- Был в движении в тот момент, когда происходит контакт.
- Не принимает во внимание факторы времени и расстояния в отношении соперника, находящегося в движении, когда происходит контакт.
- Ошибается при перекрывании пути оппонента.

33.9 Столкновение

Столкновение – это неправильный персональный контакт игрока с мячом или без мяча толчком или движением в коляску соперника.

33.10 Блокировка

Блокировка – это неправильный персональный контакт, который препятствует передвижению соперника с мячом или без мяча.



Игрок, который пытается поставить заслон, совершает фол блокировки, если контакт происходит в тот момент, когда он находится в движении, а его соперник неподвижен или отступает от него.

Если игрок, не обращая внимания на мяч, находится лицом к сопернику и меняет свое положение относительно перемещения соперника, он в первую очередь ответственен за любой возникающий контакт, если не имеют место другие факторы.

Выражение «если не имеют место другие факторы» относится к умышленному толчку, столкновению или задержке игрока, которому ставится заслон.

Игроку разрешается выставлять руку(-и) или локоть(-ти) вне своего цилиндра, занимая позицию на игровой площадке, но они должны быть возвращены внутрь цилиндра, когда соперник пытается обойти игрока. Если рука(-и) или локоть(-ти) находятся вне его цилиндра и происходит контакт, это является блокировкой или задержкой.

33.11. Касание соперника кистью(-ями) и/или рукой(-ами)

Само по себе касание соперника рукой(-ами) необязательно является фолом.

Судьи должны решить, получил ли игрок, который вызвал контакт, незаслуженное преимущество. Если контакт, вызванный игроком, каким-либо образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом.

Неправильное использование кисти(-ей) или выставленных(-ой) рук(-и) происходит, когда защитник находится в защитной стойке и его кисть(-и) или рука(-и) касаются и остаются в контакте с соперником, находящимся с мячом или без мяча, с целью помешать его передвижению.

Повторяющееся касание или «тычки» соперника с мячом или без мяча являются фолом, поскольку могут привести к грубой игре.

Следующие действия нападающего с мячом являются фолом:

- Захват или заплетание руки или локтя защитника для получения незаслуженного преимущества.
- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать больше пространства между собой и защитником.
- Использование выставленного предплечья или кисти во время владения с целью помешать сопернику установить контроль над мячом.

Фолом нападающего без мяча является отталкивание от соперника с целью:

- Освободиться для получения мяча
- Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать для себя больше пространства.

33.12. Неправильная опека со спины

Неправильная опека со спины – это персональный контакт защитника или его коляски, находящегося позади соперника. Тот факт, что защитник пытается сыграть в мяч, не оправдывает его контакта с соперником или коляской со спины.



33.13 Задержка

Задержка – это неправильный персональный контакт с соперником, который мешает свободе его перемещения или его коляски. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела или коляской.

33.14 Толчок

Толчок – это неправильный персональный контакт с любой частью тела или коляской, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, контролирующего или не контролирующего мяч.

33.15 Имитация фолла

Имитация – это любое действие игрока, направленное на то, чтобы имитировать, что на нем совершен фолл или сделать чрезмерно театральное движение, чтобы создать впечатление фолла на себе, и, следовательно, получить незаслуженное преимущество.

СТАТЬЯ 34. КОНТАКТНЫЙ ФОЛ

34.1 Определение

34.1.1 Контактный фолл – это неправильный контакт игрока с соперником (включая его коляску), независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

Игрок не должен держать, блокировать, толкать, сталкиваться, ставить подножку или препятствовать передвижению соперника, выставляя кисть, руку, локоть, плечо, либо сгибаясь неестественным образом (вне своего цилиндра), а также не должен позволять себе любые грубые или насильственные действия.

34.2. Наказание

Контактным фоллом должен быть наказан игрок атакующей команды.

34.2.1. Если фолл совершается на игроке, который не находится в процессе броска:

- Игра должна быть возобновлена чеком не провинившейся командой
- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фоллы, тогда применяется Ст. 41. При 7-м фолле назначаются 2 штрафных броска.

34.2.2 Если фолл совершается на игроке, находящемся в процессе броска, этому игроку должно быть предоставлено следующее количество штрафных бросков:

- Если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется 1 дополнительный штрафной бросок. При 7-м фолле назначаются 2 штрафных броска.
- Если бросок с игры из внутренней части дуги неудачен, предоставляется 1 штрафной бросок. При 7-м фолле назначаются 2 штрафных броска.
- Если бросок с игры из-за дуги неудачен, предоставляются 2 штрафных броска.



- Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании основного игрового времени или сигналом таймера для броска в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока, и бросок с игры удачен, попадание не засчитывается, и предоставляются 1 или 2 штрафных броска. При 7-м фоле назначаются 2 штрафных броска.

СТАТЬЯ 35. ОБОЮДНЫЙ ФОЛ

35.1 Определение

35.1.1. Обоюдным фолом является ситуация, в которой 2 игрока соперничающих команд совершают персональные фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

35.1.2. Чтобы рассматривать 2 фولا как обоюдный фол, должны применяться следующие условия:

- Оба фولا включают физический контакт.
- Оба фولا происходят между 2 соперниками, которые фолят друг на друге.
- Оба фولا за одно и то же нарушение

35.2. Наказание

Персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок. Никакие штрафные броски не предоставляются, и игра возобновляется следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение, то мяч должен быть предоставлен этой команде для чека.
- Ни одна из команд не владела мячом и не имела право на владение мячом, происходит ситуация спорного мяча. Мяч должен быть предоставлен команде, последней защищавшейся команде с 12 секундами на таймере для броска.

СТАТЬЯ 36. ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ

36.1 Правила поведения

36.1.1. Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества игроков и запасных с судьями, судьями-секретарями и супервайзером (если присутствует).

36.1.2. Каждая команда должна прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.

36.1.3. Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или несоблюдение духа и цели данного правила должно рассматриваться как технический фол.



36.1.4 Судья может предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская незначительные несоблюдения Правил, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное несоблюдение не повторяется после предупреждения.

36.1.5 Если несоблюдение Правил обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был назначен. Все, что произошло в промежутке времени между несоблюдением Правил и остановкой игры, должно оставаться в силе.

36.2 Определение

36.2.1 Технический фол – это фол поведенческого характера, не вызванный контактом, включающий в себя, но не ограничивающийся:

- Пренебрежением предупреждениями судей.
- Неуважительным поведением и/или общением с судьями, комиссаром, судьями-секретарями или соперниками или лицами, имеющими разрешение сидеть на скамейке команды
- Неуважительным общением с судьями, комиссаром, если присутствует, судьями-секретарями или соперниками
- Использованием выражений или жестов, оскорбляющих или провоцирующих зрителей.
- Подначиванием или насмешками над соперником.
- Помехой обзору соперника, размахивая или удерживая руку(-и) рядом с его глазами.
- Чрезмерным размахиванием локтями.
- Задержкой игры:
 - умышленным касанием мяча или помехой новой нападающей команде немедленно забрать мяч после того, как мяч прошел через корзину при успешном попадании с игры или штрафном броске,
 - активной игрой в защите внутри полукруга после успешного попадания с игры или штрафного броска,
 - препятствием быстрому проведению чека или штрафного броска.
- Имитацией, что на нем совершен фол или преувеличение контакта.
- Неуместным взаимодействием с лицами вне игрового корта или любой формой коммуникации между игроками и тренерами во время игры.
- Смещением стоп с подножки коляски для получения несправедливого преимущества.
- Использованием любой части нижних конечностей для получения несправедливого преимущества, либо чтобы направлять коляску.
- Приподнятии

36.2.2 Член команды не должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 техническими фолами.

36.3 Наказание

Технический фол должен считаться как командный фол.



36.3.1 Команде соперников должен быть предоставлен 1 штрафной бросок. Игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Штрафной бросок должен быть проведен немедленно. После штрафного броска чек должен быть проведен командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол.
- Штрафной бросок также должен быть проведен немедленно, независимо от того, был ли определен порядок проведения других возможных наказаний за любые другие фолы или проведение этих наказаний уже началось. После штрафного броска за технический фол игра должна быть возобновлена чеком командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол.
- Если правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.
- Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела право на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.

СТАТЬЯ 37. НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ

37.1 Определение

37.1.1 Неспортивный фол – это фол контакта с чрезмерным, жестким или опасным контактом

37.1.2 Удержание игрока, контролирующего мяч, должно рассматриваться как неспортивный фол.

37.1.3 Судьи должны трактовать неспортивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

37.2 Наказание

37.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся.

37.2.2 Первый неспортивный фол игрока должен быть наказан 2 штрафными бросками, без владения мячом. Если первый неспортивный фол игрока совершается на игроке в процессе броска и бросок успешен, попадание должно засчитываться, и дополнительно должны быть предоставлены 2 штрафных броска.

37.2.3 Второй неспортивный фол игрока должен быть наказан 2 штрафными бросками и владением мячом. Если второй неспортивный фол игрока совершается на игроке в процессе броска и бросок успешен, попадание должно засчитываться и дополнительно должны быть предоставлены 2 штрафных броска и владение мячом.

37.2.4 Все неспортивные фолы должны считаться как 2 фолы при учете командных фолов.

37.2.5 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 неспортивными фолами.



37.2.6 Если игрок дисквалифицируется в соответствии со Ст. 37.2.5., тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не должно быть проведено.

СТАТЬЯ 38. ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ

38.1 Определение

38.1.1 Дисквалифицирующий фол – это любое вопиющее неспортивное действие игроков или запасных.

38.1.2 Для того, чтобы помочь команде подтвердить, что их инвентарь соответствует требованиям, указанным в Статье 3.1, комиссар должен провести проверку колясок перед стартом турнира. Игрок несет ответственность за то, чтобы его коляска соответствовала требованиям статьи 3.1, когда он выходит на площадку. Изменение коляски не в соответствии с правилами рассматривается как грубое неспортивное поведение. Судьи могут провести прямую проверку коляски во время игры. Инвентарь признанный измененным должен быть удален из игры. Игрок, который несет ответственность за этот инвентарь и любую модификацию должен быть признан как умышленно хотевший получить несправедливое преимущество. Игрок получает дисквалифицирующий фол. Если тот же игрок ловится на изменении коляски во второй раз во время турнира, он/она должен быть дисквалифицирован с турнира.

38.2 Насилие

38.2.1 Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Они должны быть немедленно прекращены судьями, и в случае необходимости – служащими сил общественного порядка.

38.2.2 Каждый раз, когда акты насилия с участием игроков происходят на игровом корте или в непосредственной близости от него, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.

38.2.3 Любые вышеназванные лица, виновные в вопиющих актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование

38.2.4 Служащие сил общественного порядка могут выходить на игровой корт только по просьбе судей. Однако если зрители выходят на игровой корт с очевидным намерением совершить акты насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться для того, чтобы защитить команды и судей.

38.2.5 Все области за пределами игрового корта или непосредственной близости от него, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся под юрисдикцией организации, проводящей соревнование, и служащих сил общественного порядка.

38.2.6 Физические действия игроков или запасных, которые могут привести к повреждению игрового оборудования, не должны допускаться судьями.



Когда поведение такого рода замечено судьями, провинившейся команде должно быть сделано предупреждение. В случае если подобное(-ые) действие(-я) повторяется(-ются), технический или даже дисквалифицирующий фол должен быть немедленно зафиксирован провинившемуся(-имся) лицу(-ам).

38.3 Наказание

38.3.1 Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.

Каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно соответствующих статей настоящих Правил, он должен покинуть корт.

38.3.2 2 штрафных броска должны быть предоставлены:

- Любому сопернику в случае фولا без контакта,
- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фولا с контактом, за которыми последует чек.

38.3.4 Все дисквалифицирующие фолы должны считаться за 2 фولا при учете командных фолов.

38.3.5 Член команды, дисквалифицированный в игре, может в дальнейшем быть дисквалифицирован на турнир организатором. Независимо от этого, организатор должен дисквалифицировать на турнир члена(-ов) команды, причастного(-ых) к актам насилия, словесной или физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил IWBF.

38.3.6 Организатор также может дисквалифицировать на турнире всю команду, учитывая содействие других членов команды (в том числе вследствие бездействия) вышеупомянутому поведению. Право IWBF налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, Положениями и Внутренним регламентом IWBF остается незатронутым любой дисквалификацией в соответствии с данной Ст. 38.

СТАТЬЯ 39. ДРАКА

39.1 Определение

Драка – это физическое воздействие друг на друга 2 или более соперников (игроков, запасных и лиц, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды).

Данная статья применяется только к запасным и лицам, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

39.2 Правило

39.2.1 Запасные или лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы. Однако, если запасной покидает зону скамейки команды для оказания судьям помощи в поддержании или восстановлении порядка, он не должен быть дисквалифицирован.



39.2.2 Если запасной покидает зону скамейки команды и не помогает или не предпринимает попытки оказать судьям помощь в поддержании или восстановлении порядка, он должен быть дисквалифицирован.

39.3 Наказание

39.3.1 Если члены команды дисквалифицированы в соответствии с данной статьей, и нет никаких наказаний за другие фолы, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом.

Если практически в то же самое время, когда игра была остановлена в связи с дракой:

- Правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен пропустившей его команде для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для чека. Показания устройства отсчета времени на бросок не сбрасывается.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды.

39.3.2 Все дисквалифицирующие фолы должны быть внесены в протокол и должны считаться за 2 командных фолы.

39.3.3 Все наказания за возможные фолы игрокам на игровом корте, участвовавшим в драке или любой ситуации, которая ведет к драке, должны быть проведены в соответствии со Ст 42.

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

СТАТЬЯ 40. НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ

СТАТЬЯ 41. КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: НАКАЗАНИЕ

41.1 Определение

41.1.1 Командный фол – это персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, совершенный игроком или запасным. Команда подлежит наказанию за командные фолы после того, как она совершила 6 командных фолов.

41.1.2 Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в основное игровое время или в овертайме.

41.1.3 Игроки не удаляются на основании количества персональных фолов с учетом положений Ст. 37.2.5 и Ст.38.



41.2 Правило

41.2.1 7-й, 8-й и 9-й командные фолы должны всегда быть наказаны 2 штрафными бросками. 10-й командный фол и все последующие командные фолы должны наказываться 2 штрафными бросками и владением мячом. Данное положение также применяется для неспортивных фолов и фолов в процессе броска и отменяет Ст.34 и Ст.37, но не должно быть применено к техническим фолом. Игрок, на котором совершен фол, должен выполнять штрафные броски.

41.2.2 Если фол с контактом совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен быть наказан предоставлением чека команде соперников.

СТАТЬЯ 42. ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

42.1 Определение

В один и тот же период остановки часов после фиксации несоблюдения Правил могут возникнуть особые ситуации, когда совершается(-ются) дополнительный(-ые) несоблюдение(-я) Правил.

42.2 Процедура

42.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены.

42.2.2 Должен быть установлен порядок, в котором произошли все несоблюдения Правил.

42.2.3 Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены в том порядке, в котором они были зафиксированы. Как только наказания были внесены в протокол и отменены, они считаются как не произошедшие.

42.2.4 Если зафиксирован технический фол, наказание за него должно быть проведено первым, независимо от того, был ли определен порядок проведения других наказаний, или проведение этих наказаний уже началось.

42.2.5 Право на владение мячом как часть последнего проведенного наказания, должно отменять все предыдущие права на владение мячом.

42.2.6 Как только мяч стал живым для выполнения первого штрафного броска или при чеке, это наказание больше не может быть использовано для компенсации любых оставшихся наказаний.

42.2.7 Все оставшиеся наказания должны быть проведены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.

42.2.8 В случае если после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет других наказаний, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом.



Если практически одновременно с первым несоблюдением Правил:

- Правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен пропустившей его команде для чека.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для чека.
- Ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска. Мяч должен быть предоставлен последней защищавшейся команде для чека.

СТАТЬЯ 43. ШТРАФНЫЕ БРОСКИ

43.1 Определение

43.1.1 Штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать 1 очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска.

43.1.2 Серия штрафных бросков – это все штрафные броски и возможное последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

43.2 Когда фиксируется персональный, неспортивный или дисквалифицирующий фол, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ны) следующим образом:

- Игрок, на котором был совершен фол, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки) прежде, чем покинуть игру.
- Если он должен покинуть игру из-за травмы или дисквалификации, то заменивший его игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Если запасного нет, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) любым его партнером по команде.

43.2.2 Когда фиксируется технический фол или дисквалифицирующий фол, произошедший не вследствие контакта с соперником, любой член команды соперников должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).

43.2.3 Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение своими задними колесами за линией штрафного броска и внутри полукруга. Его передние колеса (или ролик(и)) должны быть перед линией.
- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.
- Выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.
- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону ни одной из частей тела или ни одним из задних колес коляски до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.
- Не имитировать штрафной бросок.

43.2.4 Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор при штрафном броске, должны иметь право занимать поочередные позиции на этих местах глубиной в 1 метр, как показано на Рисунке 7.

Во время штрафных бросков эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор при штрафном броске, которые им не предназначены.
- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять место для борьбы за подбор при штрафном броске до тех пор, пока мяч не покинет рук(-и) игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Мешать своими действиями игроку, выполняющему штрафной бросок.



Рисунок 7. Расположение игроков во время штрафных бросков

43.2.5 Защитник на лицевой линии, разместившийся на месте первой линии, может позволить заднему колесу, ближайшему к лицевой линии, задевать маркер трапеции, продленный со стороны лицевой линии коляски. Задние колеса всех оставшихся колясок могут занимать не более половины соседних маркеров (слева или справа) определяя места в трапеции, включая маркер, определяющий нейтральную зону.

43.2.6 Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за дугой до тех пор, пока штрафной бросок не закончится.

43.2.7 Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) следует (- ют) другая(-ие) серия(-и) штрафных бросков или чек, все игроки должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за дугой.

Несоблюдение Ст.43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 и 43.2.7 является нарушением.



43.3 Наказание

43.3.1 Если штрафной бросок удачен и нарушение(-я) совершается(-ются) игроком, выполняющим штрафной бросок, то очко не должно засчитываться.

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека, если только не должно(-ы) проводиться дальнейшее(-ие) наказание(-я) в виде штрафного(-ых) броска(-ов) или наказание в виде владения мячом.

43.3.2 Если штрафной бросок удачен и нарушение(-я) совершается(-ются) любым(-и) другим(-и) игроком(-ами), кроме игрока, выполняющего штрафной бросок, то:

- Очко должно засчитываться.
- Нарушение(-я) должно(-ы) быть проигнорировано(-ы).

В случае выполнения последнего штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека.

43.3.3 Если штрафной бросок неудачен и нарушение совершается:

- Игроком, выполняющим штрафной бросок, или его партнером при последнем штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для чека, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.
- Соперником игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.
- Обеими командами при последнем штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска. Мяч должен быть предоставлен защищавшейся команде.

СТАТЬЯ 44. ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ

44.1 Исправляемые ошибки – общие процедуры

44.1.1 Судьи могут остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.

44.1.2 Любые совершенные фолы, сыгранное время и дополнительные действия, которые могли произойти после ошибки, но до ее обнаружения, должны оставаться в силе.

44.1.3 После исправления ошибки игра должна быть возобновлена с чека. Мяч должен быть предоставлен команде, имевшей право на владение мячом в тот момент, когда игра была остановлена для исправления ошибки.

44.2 Исправляемые ошибки категории 1 – определение

Нижеперечисленные ошибки 1-ой категории могут быть исправлены судьями, если правило было применено неверно.

- Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.
- Указание не тому игроку выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов) судьями.
- Показ фолы не тому игроку или команде.
- Ошибки при ведении протокола, включая:
 - пропуск или ошибочное добавление очков.
 - пропуск или запись фолы не тому игроку или команде.



- пропуск или запись тайм-аута не той команде.
- Ошибки игровых часов, включая некорректную работу, при запуске или остановке игровых часов или выставлении правильных показаний на игровых часах.

44.3 Исправляемые ошибки категории 1 – общие процедуры

44.3.1 Чтобы быть исправляемыми, ошибки должны быть выявлены судьями, супервайзером (если присутствует) или судьями-секретарями следующим образом:

- Если ошибка происходит до того, как игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти, ошибка должна быть исправлена до того, как на игровых часах остается 2:00 минуты или менее.
- Если ошибка происходит до того, как игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти, но судьи первый раз останавливают игру с менее чем 2:00 минуты на игровых часах, ошибка должна быть исправлена до того, как мяч снова станет живым.
- Если ошибка происходит, когда игровые часы показывают менее 2:00 минуты в четвертой четверти, или в овертайме, ошибка должна быть исправлена до того, как мяч становится живым после того, как судьи первый раз остановили игру по любой причине после ошибки.

44.3.2 Данные ошибки больше не являются исправляемыми после того, как мяч становится мертвым, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, если только ошибка не происходит после последней остановки игры судьями по любой причине до того, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игры. В таком случае ошибка должна быть исправлена немедленно после окончания игры, и команды должны оставаться на площадке или в зонах скамейки своих команд.

44.3.3 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, выявлена, и:

- Член команды, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены, то данный член команды должен снова выйти на площадку для участия в исправлении ошибки, в этот момент он становится игроком.
- После исправления ошибки игрок может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о замене, в случае которой он может покинуть площадку.
- Если член команды был удален, дисквалифицирован, не может играть из-за травмы или не может быть определен, капитан должен указать члена команды, участвующего в исправлении ошибки.

44.4 Исправляемые ошибки категории 1 – особые процедуры

44.4.1 Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).

Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненный(-е) в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы), и игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если игровые часы не были включены после ошибки, то игра должна быть восстановлена с чека команды, чьи штрафные броски были отменены.
- Если игровые часы были включены после ошибки, то игра должна быть возобновлена с чека команды, обладавшей правом владения мячом.

44.4.2 Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).

- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого последнего штрафного броска.
- Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного владения мячом для



чека, ошибка должна быть проигнорирована.

- Если игровые часы уже были запущены, и после исправления ошибки произошла смена владения, то игра должна быть возобновлена с чека команды, владевшей мячом.

44.4.3 Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.

Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), а также право на владение мячом, если является частью наказания, должны быть отменены. Мяч предоставляется команде соперников для чека, за исключением ситуации, когда наказания за дальнейшие нарушения уже проведены.

44.4.4 Указание не тому игроку выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки):

Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки) должны быть отменены, и правильный игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Игра должна продолжаться как после любого последнего штрафного броска, за исключением ситуации, когда игра продолжилась и была остановлена для исправления ошибки, в таком случае игра должна быть возобновлена с чека команды, обладавшей правом владения мячом.

44.4.5 Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов):

Очки должны быть засчитаны или отменены. Протокол должен быть исправлен. Игра должна быть возобновлена с чека команды, обладавшей правом владения мячом.

44.4.6 Показ фолы не тому игроку или команде:

Протокол должен быть исправлен. Любой ошибочно удаленный или дисквалифицированный игрок должен вернуться в игру. Любой игрок, который должен быть удален или дисквалифицирован, должен быть удален или дисквалифицирован.

44.4.7 Ошибки при ведении протокола:

- пропуск или ошибочная запись очков.
- пропуск или ошибочная запись фолы не тому игроку или команде.
- пропуск или ошибочная запись тайм-аута не той команде:

Протокол должен быть исправлен, и любые последующие действия, такие как удаление или возвращение игрока в игру, должны быть применены.

44.4.8 Ошибки в работе игровых часов, включая некорректную работу, при запуске или остановке игровых часов, или ошибки в выставлении правильных показаний на игровых часах:

Показания игровых часов должны быть исправлены путем добавления или вычета времени по мере необходимости для исправления ошибки.

44.5 Исправляемые ошибки категории 2 – Определение

Нижеперечисленные ошибки категории 2 могут быть исправлены судьями, если правило было применено неверно: ошибки в работе таймера для броска, включая некорректную работу, при запуске или остановке таймера для броска, или ошибки в выставлении правильных показаний на таймере для броска.

44.6 Исправляемые ошибки категории 2 – Общие процедуры

Нижеперечисленные ошибки категории 2 могут быть исправлены судьями, если правило было применено неправильно: ошибки, связанные с таймером для броска, включая неисправности, связанные с правильным запуском или остановкой таймера для броска, или ошибки в установке правильного времени на таймере для броска.



44.6.1 Чтобы быть исправляемой, ошибка должна быть выявлена судьями, супервайзером (если присутствует) или судьями-секретарями:

- когда мяч живой сразу после ошибки, и судьи останавливают игру для исправления ошибки, или
- когда судьи остановили игру в первый раз по любой причине, и команда контролировала мяч или имела право на владение мячом во время ошибки, она должна сохранить контроль над мячом или право на владение мячом.
- Показания на таймере для броска должны быть исправлены на правильные.

44.6.2 Ошибки показаний на таймере для броска больше не являются исправляемыми после того, как:

- Произошла смена владения живым мячом после ошибки.
- Команда, контролирующая мяч, правильно забросила мяч.
- Мяч стал мертвым, когда прозвучал сигнал игровых часов об окончании игры.

ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ – СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ, КОМИССАР: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

СТАТЬЯ 45. СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ И СПОРТИВНЫЙ СУПЕРВАЙЗЕР

- 45.1 Судьями должны быть: старший судья и 1 судья. Им должны помогать судьи-секретари и супервайзер (если присутствует).
- 45.2 Судьями-секретарями должны быть секретарь, оператор табло и оператор таймера для броска.
- 45.3 Спортивный супервайзер должен сидеть за секретарским столом. Его основными обязанностями во время игры являются наблюдение за работой судей-секретарей, проверка идентификационных карт игроков (ИД карты), контроль за тем, чтобы команды не превысили 8.5 очков на игровой площадке и оказание помощи судьям в нормальном проведении игры.
- 45.4 Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровом корте.
- 45.5 Судьи, судьи-секретари и супервайзер должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.

СТАТЬЯ 46. СПОРТИВНЫЙ СУПЕРВАЙЗЕР

Супервайзер, если присутствует, должен:

- 46.1 Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.
- 46.2. Определить официальные игровые часы, таймер для броска, секундомер и познакомиться с судьями-секретарями.



- 46.3 Выбрать игровой мяч из не менее, чем 2 мячей, бывших в употреблении, предоставляемых организаторами. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении.
- 46.4 Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам.
- 46.5 Поставить судей в известность о любых нарушениях в применении Внутренних Регламентов IWBF, данных Правил или Официальных Правил IWBF 3x3.
- 46.6 Иметь право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства. Для привлечения внимания судей супервайзер может остановить игру только после того, как правильно был заброшен мяч, не ставя ни одну из команд в невыгодное положение.
- 46.7 Иметь право определить, что команде засчитывается поражение «лишением права».
- 46.8 Тщательно проверить ИД карты, чтобы удостовериться, что состав команды на игровом корте не превышает 8.5 баллов на игровой площадке и тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.
- 46.9 Убедиться, что судьи подписали протокол по окончании игрового времени, что означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой. Права судей должны вступать в силу, когда они появляются на игровом корте перед запланированным временем начала игры, и заканчиваться, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, утвержденный судьями.
- 46.10 Убедиться, что судьи, до подписания протокола, внесли записи на его обратной стороне:
- В случае если имеет место поражение «лишением права» либо в случае дисквалифицирующего фола.
 - В случае любого неспортивного поведения членов команды, которое происходит ранее чем за 5 минут до времени начала игры, указанного в расписании или между окончанием игры и утверждением, и подписанием протокола.
- В таком случае спортивный супервайзер (если присутствует) должен направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
- 46.11 Если супервайзер отсутствует, судьи должны выполнять его обязанности.
- 46.12 Уполномочен утверждать до начала игры и управлять, если она имеется в распоряжении, системой немедленного видеоповтора (IRS).
- 46.13 Проводить прямые проверки коляски(сок) для убеждения в том, что команды соблюдают статью 3.1:
- если у них есть причина считать, что коляска неправильная или
 - если поступил запрос от тренера одной из команд



46.14 Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.

СТАТЬЯ 47. СУДЬИ: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

47.1 Судьи должны иметь право принимать решения при несоблюдении Правил, совершаемых как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол и области вблизи игровой площадки.

47.2 Судьи должны давать свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается основное игровое время или овертайм или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистки после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым.

47.3 Судьи должны проводить подбрасывание монеты перед началом игры.

47.4 Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны учитывать и оценивать следующие фундаментальные принципы:

- Дух и цель Правил, и необходимость поддерживать целостность игры.
- Последовательность в применении принципа «преимущество/невыгодное положение». Судьи не должны стремиться прерывать течение игры без необходимости для наказания случайного персонального контакта, который дает ответственному за контакт игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.
- Последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры.
- Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая «чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры.

47.5 Судьи должны быть уполномочены использовать систему немедленного видеоповтора IRS, если она имеется в распоряжении и утверждена супервайзером, до подписания протокола для просмотра:

- Ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры.
- Был ли мяч при удачном броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или за такой последний бросок с игры должно засчитываться 1 или 2 очка.
- Любых ситуаций, в которых может быть запрошен челлендж по данным Правилам, в последние 30 секунд основного игрового времени или в овертайме игры.
- Для определения участия членов команды в любом акте насилия.
- Челленджа, запрошенного командой.



47.5.1 Запрос Челленджа возможен только на Олимпийских играх, Кубке Мира (только в Открытой категории) и в Мировом туре, а также если это предусмотрено соответствующим регламентом соревнования и при доступности IRS. Без ущерба прецеденту и используя только официальные видео и материалы, следующее всегда может быть пересмотрено: был ли мяч при последнем броске в конце игры выпущен в игровое время и/или за такой бросок должно засчитываться 1 или 2 очка.

47.5.2 Любой игрок любой команды может запросить видео просмотр Челлендж в одной из нижеперечисленных ситуаций. Во время просмотра судьями все игроки должны находиться в стороне от секретарского стола.

Челлендж может быть предоставлен только на счет и/или свисток судьи. Челлендж не может быть предоставлен, если не было свистка судьи или не было заброшенного мяча. Ситуации, когда Челлендж может быть запрошен командой во время игры, следующие (исчерпывающий список):

- Проверить, был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем истекло время для броска.
- Определить игрока, который заставил мяч выйти в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры.
- Проверить, совершил ли игрок нарушение выхода мяча в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры.
- Проверить, вывел ли игрок мяч за дугу после получения нового командного владения.
- Проверить, была ли смена владения или был/не был мяч выведен за дугу до попытки броска.
- Проверить, должен ли бросок с игры засчитываться и, если должен, должно засчитываться 1 или 2 очка. Должен быть просмотрен только процесс броска.
- Проверить, должно ли за фол, зафиксированный на бросавшем игроке, быть предоставлено 1 или 2 штрафных броска.

47.5.3 Для того, чтобы запросить Челлендж, игрок должен использовать голос, громко и четко сказав «Челлендж» и изобразить «С», используя большой и указательный пальцы. Челлендж может быть запрошен только немедленно, во время следующего владения этой командой мячом или в следующей ситуации мертвого мяча после того, как действие произошло, в зависимости от того, что случилось первым. Если Челлендж не был запрошен в следующей ситуации владения этой командой мячом после того, как ситуация произошла, или в первой ситуации мертвого мяча после того, как ситуация произошла, в запросе Челленджа должно быть отказано.

47.5.4 Если после просмотра решение судьи подтверждено, и оно остается неизменным («Челлендж проигран»), команда теряет свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.

Если после просмотра решение судьи исправлено и изменено («Челлендж выигран»), команда сохраняет свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.

Если видео материал не дает четкой картины, решение судьи должно остаться неизменным, и команда должна сохранить свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.



- 47.6 Судьи имеют право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.
- 47.7 В случае если подан протест одной из команд, судьи (если не присутствует супервайзер) после получения обоснования причин протеста должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
- 47.8 Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение 5 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся судья должен осуществлять судейство один до конца игры в том случае, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене должен принимать оставшийся на игровом корте судья после консультации с супервайзером (если присутствует).
- 47.9 Для всех международных игр, если необходимо устное общение для пояснения решения, оно должно осуществляться на Английском языке.
- 47.10 Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе игнорировать или подвергать сомнению решения, принятые другим судьей.
- 47.11 Применение и интерпретация данных правил судьями, независимо от того, было ли принято определённое решение или нет, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы, за исключением случаев, в которых разрешается подача протеста (см. Приложение С).

СТАТЬЯ 48. СЕКРЕТАРЬ: ОБЯЗАННОСТИ

- 48.1 В распоряжение секретаря должен быть предоставлен протокол, и он должен вести учёт:
- Команд, внося фамилии и номера игроков, которые участвуют в данной игре. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с количеством игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью.
 - Текущей суммы набранных очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.
 - Фолов, зафиксированных каждой команде. Секретарь должен немедленно уведомить судью, когда любая из команд набирает 6, а также 10 командных фолов. Он должен записывать неспортивные фолы, зафиксированные каждому игроку и немедленно уведомить судью, когда игрок должен быть дисквалифицирован, если он совершил 2 неспортивных фолы.
 - Тайм-аутов. Он должен уведомить судей, когда у команды больше не осталось тайм-аута в основное игровое время или в овертайме.
 - Процедуры подбрасывания монеты, внося в протокол, какая команда первой владела мячом в начале игры.



48.2 Если ошибка в записях секретаря в протоколе обнаруживается:

- Во время игры, секретарь должен подождать до тех пор, пока мяч в первый раз не станет мертвым, прежде чем подать свой сигнал.
- После окончания основного игрового времени или овертайма, но до подписания протокола Старшим судьей, ошибка должна быть исправлена, даже если внесенное исправление повлияет на итоговый результат игры.
- После подписания протокола судьями, то ошибка больше не может быть исправлена. Судьи или супервайзер (если присутствует) должны направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

48.3 Спортивный супервайзер, если присутствует, и оператор табло должны помогать секретарю в правильном подсчете общего количества классификационных очков трех игроков на площадке. В случае, если команда нарушила лимит в 8.5 баллов (См. Ст 51.2.), спортивный супервайзер и оператор табло должны уведомить об этом секретаря, который, в свою очередь, должен уведомить судей, и нарушившей команде должен быть назначен технический фол.

СТАТЬЯ 49. ОПЕРАТОР ТАБЛО: ОБЯЗАННОСТИ

49.1 Оператор табло должен управлять табло и помогать секретарю. В случае любого расхождения между табло и протоколом, которое не может быть разрешено, записи в протоколе должны иметь приоритет, и в соответствии с ними показания на табло должны быть исправлены. В распоряжение оператора табло должны быть предоставлены игровые часы и секундомер, и он должен:

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
- Убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически по окончании игры или овертайма
- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно уведомить судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.

49.2 Должен вести отсчет игрового времени следующим образом:

- Включать игровые часы, когда:
 - Во время чека мяч находится в распоряжении игрока команды, играющей в нападении, после завершения чека.
 - После удачного последнего штрафного броска следующая нападающая команда владеет мячом.
 - После неудачного последнего штрафного броска мяч продолжает являться живым, и его касается или он касается любого игрока на игровом корте.
 - Во время вбрасывания мяча касается или он касается любого игрока на игровой площадке.
- Останавливать игровые часы, когда:
 - Истекает время в конце основного игрового времени, если игровые часы не останавливаются автоматически.
 - Победный счет достигнут в основное игровое время или овертайме.
 - Судья дает свисток в то время, когда мяч живой.
 - Звучит сигнал таймера для броска в то время, когда мяч контролирует одна из команд.



- 49.3 Оператор табло должен вести отсчет тайм-аута следующим образом:
- Включать секундомер сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
 - Подавать свой сигнал по истечении 20 секунд тайм-аута.
 - Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.
- 49.4 Секундометрист должен вести отсчет перерыва в игре следующим образом:
- Включать секундомер сразу же после того, как заканчивается основное игровое время и требуется сыграть овертайм.
 - Подавать свой сигнал и одновременно останавливать секундомер по истечении 50 секунд перерыва в игре.
 - Подавать свой сигнал, когда закончится перерыв в игре.

СТАТЬЯ 50. ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА: ОБЯЗАННОСТИ

В распоряжение оператора таймера для броска должен быть предоставлен таймер для броска, который должен:

- 50.1 Включаться или продолжаться, когда:
- На игровом корте команда устанавливает контроль над живым мячом. После этого простое касание мяча соперником не начинает новый период таймера для броска в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч.
 - При чеке мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека.
- 50.2 Останавливаться, но не сбрасываться с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется чек в результате:
- Выхода мяча в аут.
 - Травмы игрока этой же команды.
 - Технического фола, совершенного данной командой.
 - Обоюдного фола.
 - Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.
 - Игра остановлена в связи с действием, не связанным ни с одной из команд, если только эта команда не будет поставлена в невыгодное положение.
- 50.3 Останавливаться и сбрасываться к 12 секундам с видимыми 12 секундами, когда:
- Мяч правильно входит в корзину.
 - Команде, которая до этого не владела мячом, должен быть предоставлен чек вследствие:
 - Персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут).
 - Ситуации спорного мяча
 - Команде должен быть предоставлен чек в результате второго неспортивного фола игрока или дисквалифицирующего фола.
 - После касания мячом кольца при неудачном броске с игры, последнем штрафном броске или передаче, если любая команда устанавливает контроль над мячом.



- Игра остановлена вследствие действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.
- Команде предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки).

50.4 Выключаться, когда мяч становится мертвым и игровые часы были остановлены в основное игровое время или в овертайме, когда устанавливается новый командный контроль над мячом для одной из команд, и остается менее 12 секунд на игровых часах.

Сигнал таймера для броска не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда команда контролирует мяч.

ПРАВИЛО ДЕВЯТОЕ – СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОКОВ

СТАТЬЯ 51. СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИОННЫХ БАЛЛОВ ИГРОКОВ

51.1 Определение

51.1.1 Для того, чтобы играть в Основных Официальных Соревнованиях IWBF каждый игрок должен обладать официальной идентификационной карточкой игрока (ИД картой), выданной Классификационной Комиссией Игроков IWBF. ИД карты могут быть выпущены на официальном турнире классификационной панелью, назначенной IWBF, на основе осмотра классификаторов в соответствии с принципами, изложенными в Официальном Руководстве по классификации игроков. Помимо всего прочего ИД карта содержит балльную ценность, которая установлена для игрока. Согласно требованиям Классификации игроков балльная ценность может изменяться в течение турнира до стадии плей-офф. Спортивный Супервайзер, если присутствует, несет ответственность за столем секретаря за определение валидности ИД карт и правильность балльной ценности, установленной для игрока.

Действующая классификация игрока в IWBF это 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 и 4.5.

51.2. В любое время игры общая балльная ценность игроков, выступающих за команду, не должна превышать 8.5-балльный лимит.

Примечание: Этот лимит должен применяться для официальных соревнований IWBF, перечисленных здесь. Различное количество баллов может применяться на разных соревнованиях.

- Главные официальные соревнования IWBF 3x3:
- Чемпионат Мира 3x3.
- Паралимпийские турниры 3x3 для Мужчин и Женщин
- Квалификационные турниры к Чемпионату Мира 3x3
- Паралимпийские квалификационные турниры 3x3

51.3. Нарушение

Если в любое время игры, команды превысит 8.5-балльный лимит, ей присуждается технический фол, который считается как командный, одновременно с этим состав команды должен быть изменен.

А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ

- A.1 Жесты, приведенные в настоящих Правилах, являются единственными действующими официальными жестами судей.
- A.2 Выполнение процедуры показа жестов секретарскому столу настоятельно рекомендуется дополнять голосом (для международных игр – на английском языке).
- A.3 После фола, номер игрока не должен сообщаться секретарскому столу, если это не неспортивный или дисквалифицирующий фол.
- A.4 Важно, чтобы судьи-секретари были знакомы с этими жестами.

Жесты, связанные с игровыми часами:



Засчитывание очков:



Тайм-аут:

ЗАТРЕБОВАННЫЙ
ТАЙМ-АУТ



Образовать Т,
показывая
указательный палец

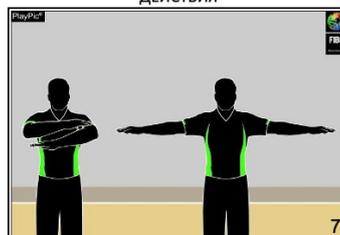
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕСТ ДЛЯ
3x3: ТВ-ТАЙМ-АУТ



Сжатый правый кулак с
вертикальным вращением
левым сжатым кулаком

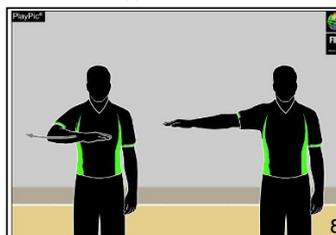
Информативные:

ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО
ДЕЙСТВИЯ



Сведение и разведение рук перед грудью

ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ



Отсчитывание при движении ладони

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



Большой палец
вверх

СБРОС ТАЙМЕРА ДЛЯ
БРОСКА



Вращение кистью с
вытянутым
указательным
пальцем

АУТ



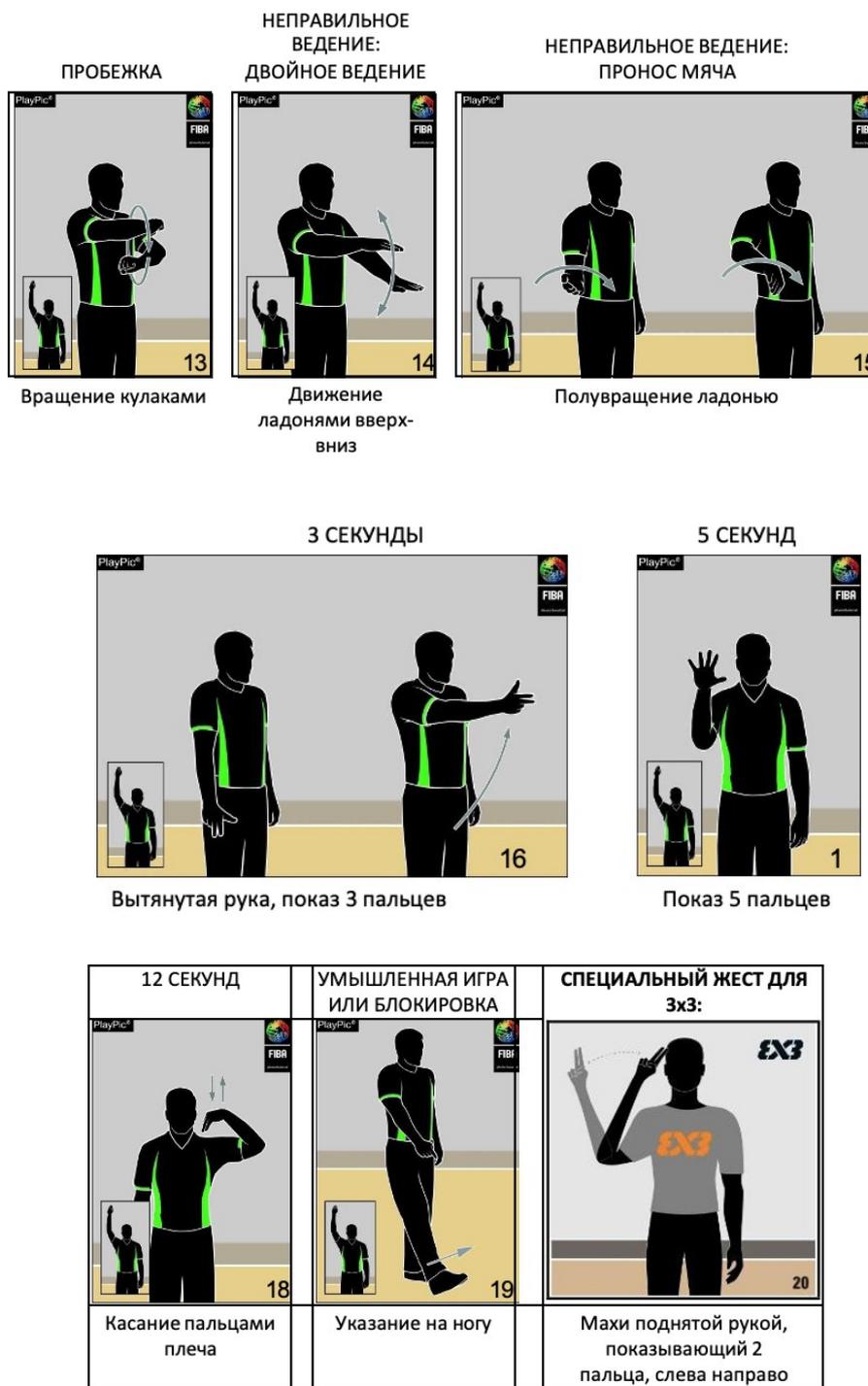
Указание
направления игры,
рука параллельно
боковой линии

СПОРНЫЙ МЯЧ/
СИТУАЦИЯ
СПОРНОГО БРОСКА



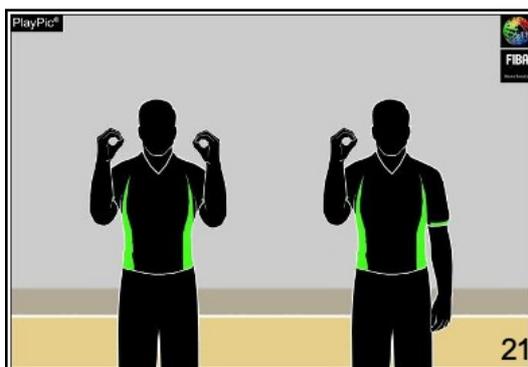
Поднятые вверх
большие пальцы
рук

Нарушения:



Номера игроков:

Но. 00 и 0



Показ обеими
руками цифры 0

Показ правой рукой
цифры 0

Но. 1 – 5



Показ правой рукой
цифры от 1 до 5

Но. 6 - 10



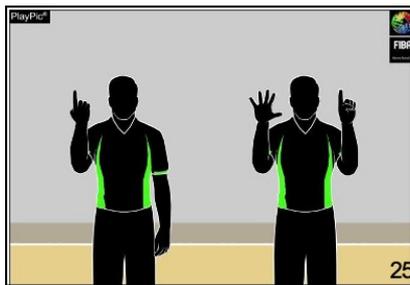
Показ правой рукой
цифры 5, а левой
рукой цифры от 1 до
5

Но. 11 - 15



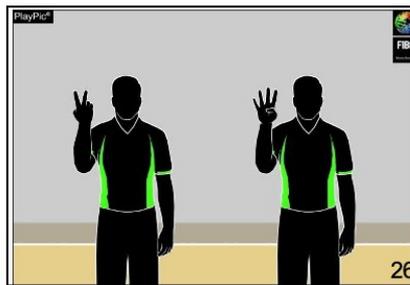
Правая рука сжата в
кулак,
показ левой рукой
цифры от 1 до 5

Но. 16



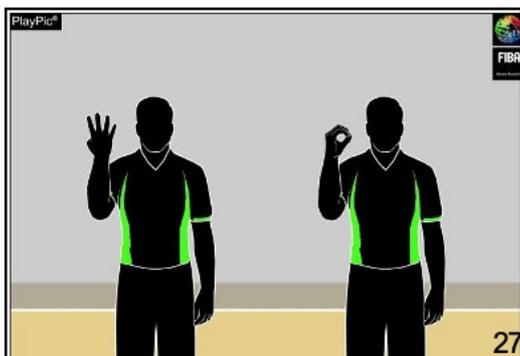
Сначала показ закрытой ладонью цифры 1
для десятков – затем показ открытыми
ладонями цифры 6 для единиц

Но. 24



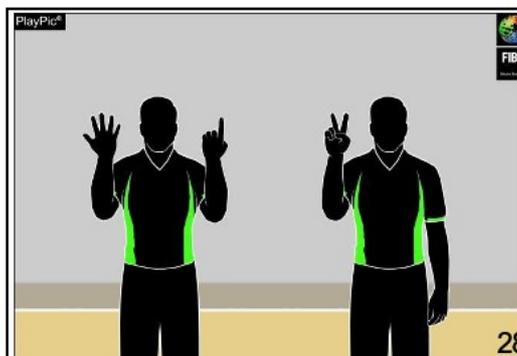
Сначала показ закрытой ладонью цифры 2
для десятков – затем показ открытой
ладонью цифры 4 для единиц

№. 40



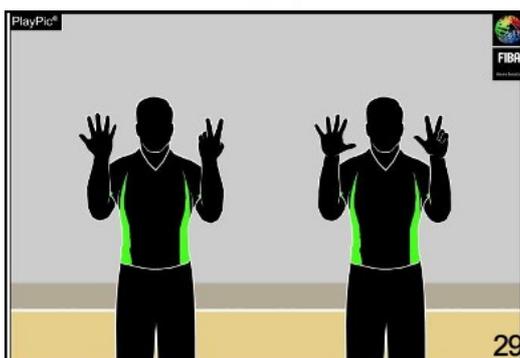
Сначала показ закрытой ладонью цифры 4 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 0 для единиц

№. 62



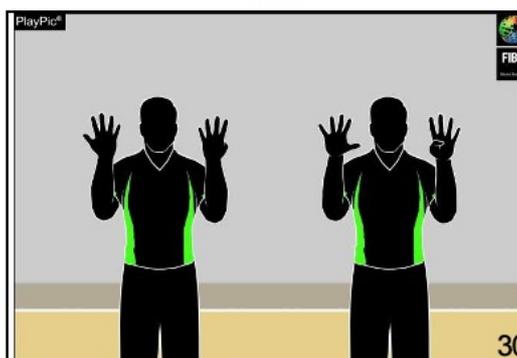
Сначала показ закрытыми ладонями цифры 6 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 2 для единиц

№. 78



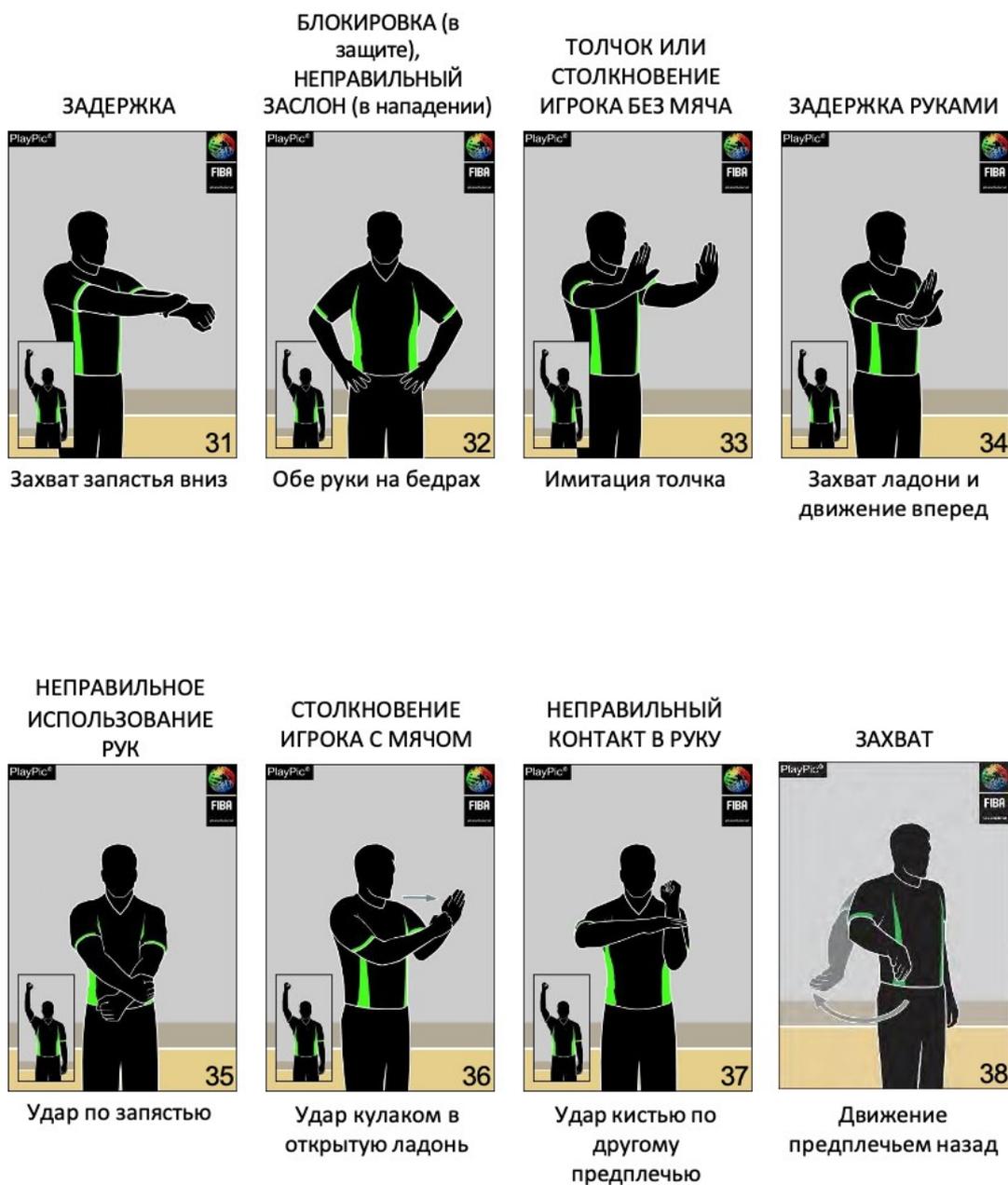
Сначала показ закрытыми ладонями цифры 7 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 8 для единиц

№. 99



Сначала показ закрытыми ладонями цифры 9 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 9 для единиц

Типы фолов:



**ЧРЕЗМЕРНОЕ
РАЗМАХИВАНИЕ
ЛОКТЕМ**



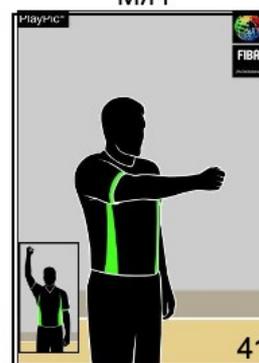
Движение локтем в сторону

УДАР ПО ГОЛОВЕ



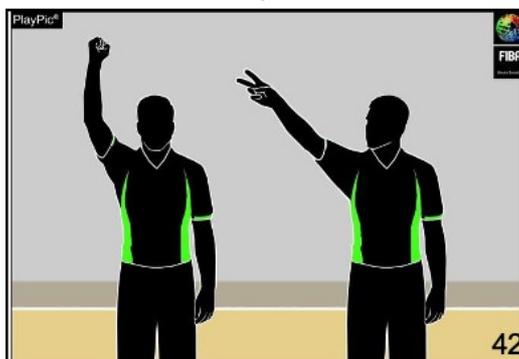
Имитация контакта с головой

**ФОЛ КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ
МЯЧ**



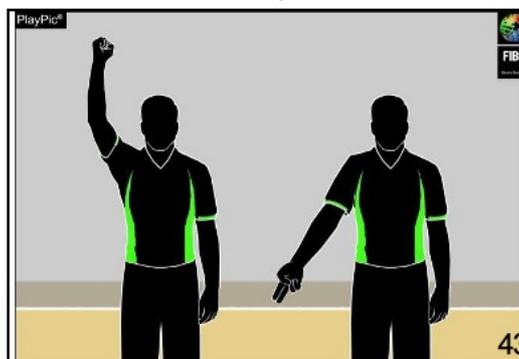
Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков

ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на пол

Особые фолы:

ОБОЮДНЫЙ ФОЛ



Движение скрещенными кулаками над головой
ИМИТАЦИЯ ФОЛА

ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ



Ладони образуют букву 'Т'

НЕСПОРТИВНЫЙ
ФОЛ



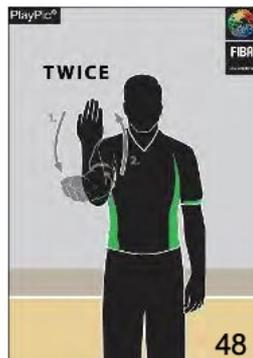
Перехват запястья
наверху

ДИСКВАЛИФИЦИ-
РУЮЩИЙ ФОЛ



Обе руки вверх,
сжатые в кулаки

ИМИТАЦИЯ ФОЛА



ПРОСМОТР IRS



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕСТ ДЛЯ 3x3:
ЧЕЛЛЕНДЖ



Изобразить С, используя
большой и указательный пальцы

Проведение наказания за фол – Показ перед секретарским столом:



Указание
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линии

Указание кулаком
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линии

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



1 палец вверх

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца вверх

Проведение штрафных бросков:

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



Указательный палец

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



Пальцы вместе на
обеих руках



- V.1 Протокол, изображенный на Рисунке 9, является официальным протоколом, одобренным технической комиссией IWBF 3x3.
- V.2 Он состоит только из 1 оригинала для организации, проводящей соревнование.
Примечание:
1. Секретарь должен использовать цветную, не стирающуюся ручку СИНЕГО или ЧЁРНОГО цвета для всех записей.
2. Протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.
- V.3 Перед началом игры секретарь должен подготовить протокол следующим образом:
- V.3.1 Он должен внести названия обеих команд в соответствующих графах верхней части протокола. Командой 'А' всегда должна быть команда, указанная в расписании первой. Другая команда должна быть командой 'В'.
- V.3.2 Затем он должен внести:
- Наименование соревнования.
 - Категорию, в которой проводится игра.
 - Номер игры.
 - Дату, время и корт, на котором проводится игра.
 - Фамилии судей.



Team A Turkmenistan Team B China

Competition	<u>FIBA 3x3 World Cup 2019</u>	Date	<u>18/06/2019</u>	Referees #1	<u>Vlad GHIZDAREANU</u>
Category	<u>Women</u>			#2	<u>Glenn TUITT</u>
Game No.	<u>Pool A game 10</u>	Time	<u>16:00</u>	Court	<u>Main Court</u>

Рисунок 10. Заголовок протокола

- V.3.3 Команда 'А' должна занимать верхнюю часть протокола, а команда 'В' – нижнюю.
- V.3.3.1 В первом столбце секретарь должен внести классификационный номер каждого игрока (двузначное число), имя и инициалы в порядке номеров на майках, используя список членов команды, предоставленный организатором или представителем команды.



В.3.3.2 Если команда представлена менее чем 4 игроками, секретарь должен прочертить линию в графах, предназначенных для фамилии и номера игрока, следующего за последним записанным в протокол игроке.

В.4 Тайм-ауты

В.4.1 Предоставленный тайм-аут должен быть записан в протокол внесением «X» в соответствующих клетках, расположенных под названием команд.

В.4.2 По окончании игры внутри неиспользованных клеток должны быть проведены 2 параллельные горизонтальные линии.

В.5 Фолы

В.5.1 Фолы игрока могут быть фолами с контактом, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими.

В.5.2 Фолы, совершенные запасными, могут быть техническими или дисквалифицирующими.

В.5.3 Только неспортивные или дисквалифицирующие фолы должны быть внесены в клетки, следующие за фамилией игрока, следующим образом:

- Неспортивный фол должен быть обозначен внесением буквы 'U'.
- Дисквалифицирующий фол должен быть обозначен внесением буквы 'D'.

В.5.4 По окончании игры секретарь должен провести жирную линию, отделяющую использованные клетки от тех, которые остались неиспользованными.

По окончании игры секретарь должен прочеркнуть жирной горизонтальной линией оставшиеся пустыми клетки.

В.6 Командные фолы

В.6.1 Каждый раз, когда команда совершает фол контакта, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде, зачеркивая по очереди большим значком 'X' соответствующие клетки. В случае неспортивного или дисквалифицирующего фолы, секретарь должен пропустить следующее число и отметить следующее после большим знаком 'X' и обвести его в кружок.

В.6.2 По окончании игры секретарь должен зачеркнуть оставшиеся пустыми клетки двумя параллельными линиями.

В.7 Текущий счет

В.7.1 Секретарь должен вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных каждой командой очков.



В.7.2 В протоколе имеются 2 основных столбца для текущего счета.

В.7.3 Каждый основной столбец делится на 4 колонки. 2 колонки слева отводятся для команды 'А', а 2 колонки справа – для команды 'В'. Центральные колонки отводятся для текущего счета (23 очка) для каждой из команд.

Секретарь должен:

- Сначала нарисовать
 - диагональную черту ('/' для правой или '\ ' для левой) при любом правильном 1-очковом попадании,
 - закрашенный кружок 'ii' при любом правильно заброшенном штрафном броске, кружок при любом правильном 2-очковом попадании поверх нового суммарного количества очков для команды, которая забросила мяч.
- Затем в пустой клетке с той же стороны, где отмечено новое суммарное количество очков (рядом с новым значком '/', '\ ' или 'ii'), записать номер игрока, который забросил мяч с игры или со штрафного броска.

	А		В	
	1	1		
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	●	7	15	
11	●	8		
11	●	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Рисунок 11. Текущий счет

В.8 Текущий счет/фолы: Дополнительные инструкции

В.8.1 Мяч, случайно заброшенный с игры игроком, должен быть записан нападающему, последнему владевшему мячом.

В.8.2 Не применимо.

В.8.3 По окончании игры секретарь должен провести жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки.



- В.8.4** Каждый раз, когда представляется возможность, секретарю следует сверять текущий счет в протоколе с показаниями на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно предпринять меры с тем, чтобы показания на табло были исправлены. Если возникают сомнения либо одна из команд выражает несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом супервайзера (если присутствует) или судей, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся.
- В.8.5** Судьи имеют право исправить любые ошибки, связанные со счетом, количеством фолов или количеством тайм-аутов, согласно положениям Правил. Супервайзер (если присутствует) или судья должен поставить подпись возле исправлений. Значительные исправления должны быть задокументированы на обратной стороне протокола.
- В.9** Текущий счет: Подведение итогов
- В.9.1** По окончании основного игрового времени или овертайма секретарь должен записать счет основного игрового времени и овертайма (если был) в соответствующей графе нижней части протокола.
- В.9.2** По окончании игры секретарь должен провести 2 жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков, набранных каждой командой, а также номерами игроков, набравших последние очки. Он также должен провести диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.
- В.9.3** По окончании игры секретари должны записать свои полные фамилии и имена заглавными буквами в протоколе.
- В.9.4** Судьи должны последними утвердить и подписать протокол. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.
Примечание: Если игрок должен подписать протокол при протесте (используя графу «Подан протест»), судьи-секретари и судьи должны оставаться в распоряжении супервайзера до того момента, пока он не разрешит им уйти.

Score (after regular time)	A	<u>17</u>	B	<u>17</u>
Score (after overtime)	A	<u>18</u>	B	<u>19</u>

Рисунок 12. Итоговый счет в протоколе



С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

Если во время официальных соревнований IWBF команда считает, что ее права были ущемлены решением судьи или вследствие иного события, имевшего место во время игры, эта команда должна действовать следующим образом:

- С.1 Команда вправе подать протест, если ее права были серьезно ущемлены:
- а) Ошибкой, связанной с протоколом, отсчётом времени игры или отсчётом времени для броска, которая не была исправлена судьями.
 - б) Решением о поражении «лишением права», отмене, переносе, не возобновлении или не проведении игры.
 - в) Нарушением действующих Правил допуска.
- С.2 В случае подачи протеста, только официальные видео и материалы могут быть использованы для принятия решения.
- С.3 Для того, чтобы протест был принят к рассмотрению, он должен быть подан в соответствии со следующей процедурой:
- а) Игрок этой команды должен немедленно после окончания игры подписать протокол и предоставить письменное описание причин подачи протеста на обратной стороне протокола до того момента, как судьи подписали протокол.
 - б) Взнос в размере 200 долларов США должен быть внесен за каждый протест и должен быть выплачен в случае отклонения протеста.
- С.4 Супервайзер (или лицо, обозначенное как ответственное за протест на Техническом Совещании с командами перед турниром), должен принять решение по протесту как можно быстрее, в любом случае, не позднее, чем до начала следующего группового этапа или раунда на вылет. Его решение рассматривается как принятое в правовом поле Правил игры и не подлежит дальнейшему пересмотру или обжалованию. В исключительных случаях решения о правомерности допуска могут быть обжалованы в порядке, предусмотренном действующими Регламентами.
- С.5 Супервайзер (или лицо, обозначенное как ответственное за протест на Техническом Совещании с командами перед турниром) не имеет права принять решение об изменении результата игры, за исключением случаев, когда имеются очевидные и убедительные доказательства того, что, если бы не произошла ошибка, послужившая причиной подачи протеста, результат матча был бы абсолютно другим. В случае, если протест удовлетворен по любой причине, за исключением правил допуска, и ведет к изменению победителя игры, игра должна рассматриваться как завершившаяся вничью в основное игровое время и должен быть немедленно сыгран овертайм.
- С.6 Особые правила для соревнований IWBF или соревнований, не предусматривающих иное: В случае, когда соревнование имеет формат турнира, компетентным органом для всех протестов является Техническая Комиссия Турнира (см. Внутренние Правила IWBF).

Для всех прочих вопросов, возникающих в связи с протестом, компетентным органом является IWBF, действующая через одного или более представителя, обладающими экспертными навыками по применению и интерпретации Правил по Баскетболу 3x3 (См. Внутренние Правила IWBF).



D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

D.1 Положение команд

Для определения положения команд как в группах, так и в турнире в целом (но не положения в турах) должны применяться следующие правила классификации:

Если команды, достигшие одной и той же стадии турнира, имеют равные показатели, шаги для их классификации должны быть применены в следующем порядке. Каждый шаг учитывается только один раз. Если после одного шага команды все еще равны, то для устранения ничьей между командами, которые все еще равны, применяется следующий шаг:

1. Больше количество побед (или процент побед в случае неравного количества игр при межгрупповом сравнении);
2. Сравнение личных встреч (учитываются только победы/поражения, применяется только внутри группы).
3. Больше количество набранных в среднем очков (без учета очков за победу «лишением права») при том, что в каждой отдельной игре никогда не набирается более 21 очка, независимо от того, если игровой счет больше 21 очка.

Если команды по-прежнему равны после этих 3 шагов, команда(-ы) с наиболее высоким посевом классифицируется(-ются) выше.

Положение в турах (где туры определяются как серии связанных турниров) должно быть рассчитано для знаменателя тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде на весь тур). Порядок определения положения команд в туре следующий:

1. Положение в финальном турнире или до него – для команд, фактически квалифицировавшихся в финал тура.
2. Очки в зачет тура, набранные за итоговые места во всех этапах тура;
3. Больше количество побед в туре (или процент побед в случае неравного количества игр);
4. Больше количество набранных в среднем очков в течение тура (без учета очков за победу «лишением права») при том, что в каждой отдельной игре никогда не набирается более 21 очка, независимо от того, если игровой счет больше 21 очка.
5. Посевом для классификации является посев в туре, производимый одновременно с посевом в каждом отдельном турнире.

Независимо от размера турнира очки в зачет тура начисляются в каждом турнире тура для определения положения команд в туре:

Положение в турнире	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Очки в зачет тура	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Посев в туре производится для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, должны они участвовать в следующем турнире или нет.

D.2 Правила посева:

Посев команд производится в соответствии с командными рейтинговыми очками (суммой рейтинговых очков 3 лучших игроков команды перед соревнованием), если иное не предусмотрено в правилах соревнования. В случаях, когда команды имеют одинаковые



рейтинговые очки, посев должен быть определен случайным образом до начала соревнований.

В соревнованиях национальных команд посев должен быть произведен на основе рейтинга 3x3 Федерации

Е – АДАПТАЦИЯ ДЛЯ КАТЕГОРИИ U12

В настоящее время отсутствует в IWBF

КОНЕЦ ПРАВИЛ
И
ИГРОВЫХ ПРОЦЕДУР



**НАСТОЯЩИЙ СВОД ПРАВИЛ ОПУБЛИКОВАН МЕЖДУНАРОДНОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ
БАСКЕТБОЛА НА КОЛЯСКАХ (IWBF) (основана в 1973 году)**

© Авторские права: IWBF

Издана: IWBF

Версия: 2025 Ver#1

Все права защищены. Никакая часть этой публикации не может быть воспроизведена, сохранена в поисковой системе или передана в любой форме или любыми средствами, электронными или механическими, фотокопировальными, записывающими или иными, без предварительного письменного разрешения издателя.

Почтовый адрес и расположение офиса:

Международная Федерация Баскетбола на Колясках

Route Suisse 5 – P.O. Box 29

1295 Mies, Switzerland

Тел.: +41 22 545 00 00

Факс: +41 22 545 00 99

E-mail: info@iwbf.org

Веб-сайт: <http://www.iwbf.org>

В Официальных правилах 3x3 все упоминания игроков, судей и т.д. в мужском роде также применяются для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано исключительно из практических соображений.

Нумерация соответствует Официальным Правилам 5x5. Когда статья не применяется, она рассматривается как недействительная вместо изменения нумерации. Это сделано в целях удобства сравнения и унификации.

Перевод настоящего свода правил выполнен Российской Федерацией Баскетбола
Если вы обнаружили какие-либо неточности или ошибки в переводе напишите об этом
письмо по адресу: info@silentbasket.ru