МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БАСКЕТБОЛА

**INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

**FIBA**

Официальные Правила Баскетбола

**для мужчин и женщин**

**2000**



Официальные Правила баскетбола ФИБА

2000 г.

Официальные Правила баскетбола приняты и утверждены Центральным Бюро ФИБА.

Мюнхен, Германия, 4/5 мая 2000

Перевод - Аполонов Ю.С., Дадугин В.Б., Колычев М.Е.

Редактор - Григорьев М.П.

Технические редакторы - Куприянова Л.Н., Михаилов А.А., Назарова Е.А.

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ - ИГРА 6

Ст. 1 Определения 6

ПРАВИЛО ВТОРОЕ - РАЗМЕРЫ И ОБОРУДОВАНИЕ 6

Ст. 2 Площадка и размеры линий 6

Ст. 3 Оборудование 11

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – СУДЬИ, СУДЬИ ЗА СТОЛИКОМ И КОМИССАР: ИХ ОБЯЗАННОСТИ 20

Ст. 4 Судьи, Судьи за столиком и Комиссар 20

Ст. 5 Старший судья: обязанности и права 20

Ст. 6 Судьи: время и место для принятия решений 21

Ст. 7 Судьи: обязанности, при несоблюдении Правил 21

Ст. 8 Судьи: травма 22

Ст. 9 Секретарь и Помощник секретаря: обязанности 22

Ст. 10 Секундометрист: обязанности 23

Ст. 11 Оператор 24 секунд: обязанности 24

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ - КОМАНДЫ 25

Ст. 12 Команды 25

Ст. 13 Игроки и Запасные 25

Ст. 14 Игроки: травмы 27

Ст. 15 Капитан: обязанности и права 28

Ст. 16 Тренеры: обязанности и права 28

ПРАВИЛО ПЯТОЕ - ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ 30

Ст. 17 Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды 30

Ст. 18 Начало игры 30

Ст. 19 Статус мяча 30

Ст. 20 Местонахождение Игрока и Судьи 31

Ст. 21 Спорный бросок 31

Ст. 22 Как играют мячом 33

Ст. 23 Контроль мяча 33

Ст. 24 Игрок в процессе броска 33

Ст. 25 Заброшенный мяч – когда он заброшен и его цена 34

Ст. 26 Вбрасывание 34

Ст. 27 Затребованный перерыв 36

Ст. 28 Замены 37

Ст. 29 Когда период или игра заканчиваются 39

Ст. 30 Игра, проигранная лишением права 39

Ст. 31 Игра, проигранная из-за нехватки Игроков 40

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ - НАРУШЕНИЯ 41

Ст. 32 Нарушения 41

Ст. 33 Игрок за пределами площадки, мяч за пределами площадки 41

Ст. 34 Ведение мяча 42

Ст. 35 Пробежка 42

Ст. 36 Три секунды 43

Ст. 37 Плотноопекаемый Игрок 44

Ст. 38 Восемь секунд 44

Ст. 39 Двадцать четыре секунды 44

Ст. 40 Мяч, возвращенный в тыловую зону 45

Ст. 41 Помехи попаданию мяча 46

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ - ФОЛЫ 48

Ст. 42 Фолы 48

Ст. 43 Контакт 48

Ст. 44 Персональный фол 48

Ст. 45 Обоюдный фол 54

Ст. 46 Неспортивный фол 54

Ст. 47 Дисквалифицирующий фол 55

Ст. 48 Правила поведения 56

Ст. 49 Технический фол Игрока 57

Ст. 50 Технический фол Тренеров, Помощников тренеров, Запасных и Сопровождающих команду 58

Ст. 51 Технический фол во время перерыва в игре 58

Ст. 52 Драка 60

ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ - ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 61

Ст. 53 Основные принципы 61

Ст. 54 Пять фолов Игрока 61

Ст. 55 Командные фолы: наказание 61

Ст. 56 Особые ситуации 61

Ст. 57 Штрафные броски 62

Ст. 58 Исправляемые ошибки 66

A - ЖЕСТЫ СУДЕЙ 68

B - ПРОТОКОЛ 74

C - ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА 81

D - КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД 82

E - ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ПЕРЕРЫВЫ 86

УКАЗАТЕЛЬ 87

**ПЕРЕЧЕНЬ РИСУНКОВ**

Рис. 1 Размеры площадки 7

Рис. 2 Размеры области штрафного броска 9

Рис. 3 Зоны двух/трехочковых бросков 9

Рис. 4 Секретарский столик и скамейки/стулья для замен 10

Рис. 5 Разметка щита 11

Рис. 6 Размеры опоры щита 12

Рис. 7 Обивка щита 12

Рис. 8 Размеры кольца 14

Рис. 9 Положение табло 24-секундного устройства 15

Рис. 10 Игровая площадка для главных официальных соревнований ФИБА 17

Рис. 11 Табло для главных официальных соревнований ФИБА 18

Рис. 12 Игровые часы и устройство 24 секунд для главных официальных соревнований ФИБА 19

Рис. 13 Принцип цилиндра 50

Рис. 14 Размещение игроков во время штрафных бросков 64

Рис. 15 Жесты судей 73

Рис. 16 Протокол 74

Рис. 17 Заголовок протокола 75

Рис. 18 Команды в протоколе 76

Рис. 19 Изменение счета 79

Рис. 20 Подведение итогов 80

Рис. 21 Нижняя часть протокола 80

1. **Хотя все формулировки в тексте “Официальных Правил Баскетбола” приведены в мужском роде (Тренер, Игрок, Судья и т.д.), совершенно ясно, что они действительны и для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано не из-за намерений дискриминационного характера, а исключительно для удобства изложения.**
2. ПРАВИЛО ПЕРВОЕ - ИГРА
   1. Определения
      1. Игра в баскетбол

В баскетбол играют две (2) команды, в каждой из которых по пять (5) Игроков. Цель каждой команды - забросить мяч в корзину соперника и помешать другой команде овладеть мячом, и забросить его в корзину.

* + 1. Корзины: своя / соперников

Корзина, которую команда атакует, является корзиной соперника, а корзина, которую та же команда защищает, называется собственной корзиной команды.

* + 1. Перемещение мяча

Мяч можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения положений соответствующих статей, изложенных ниже Правил.

* + 1. Победитель игры

Победителем игры становится команда, которая по окончании игрового времени четвертого периода или, если необходимо, дополнительного(-ых) периода(-ов) набрала большее количество очков.

1. ПРАВИЛО ВТОРОЕ - РАЗМЕРЫ И ОБОРУДОВАНИЕ
   1. Площадка и размеры линий
      1. Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую прямоугольную твердую поверхность без каких-либо препятствий ().

Для главных официальных соревнований ФИБА, а также для строящихся новых игровых площадок размеры, измеренные от внутреннего края ограничительных линий, должны быть 28 метров в длину и 15 метров ширину. Для всех других соревнований соответствующие структуры ФИБА, такие как Зональная комиссия или Национальные Федерации, имеют право утвердить существующие игровые площадки с минимальными размерами 26 метров в длину и 14 метров в ширину.

* + 1. Потолок

Высота потолка или расстояние до самого низкого предмета над игровой площадкой должны быть не менее 7 метров.

* + 1. Освещение

Игровая поверхность должна быть равномерно и достаточно освещена. Источники света должны находиться там, где они не будут мешать Игрокам и судьям.

|  |
| --- |
|  |

Рис. Размеры площадки

* + 1. Линии

Все линии должны быть нанесены краской одного цвета (желательного белого), иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

* + - 1. **Лицевые и боковые линии**

Игровая площадка должна быть ограничена двумя лицевыми (по коротким сторонам площадки) и двумя боковыми (по длинным сторонам площадки)линиями. Эти линии не являются частью площадки.

Игровая площадка должна быть на расстоянии не менее 2 метров от любых препятствий, включая скамейку команды.

* + - 1. **Центральная линия**

Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середины боковых линий и должна выступать на 15 см за каждую боковую линию.

* + - 1. **Линии штрафного броска, ограниченные зоны и области штрафного броска**

Линия штрафного броска наносится параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край находится на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, длина ее должна быть 3,60 м. Ее середина должна находиться на воображаемой линии, соединяющей середины двух лицевых линий.

Ограниченными зонами являются выделенные на площадке области, ограниченные лицевыми линиями, линиями штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии 3 м от середины лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае линий штрафного броска. Эти линии, исключая лицевые линии, являются частью ограниченной зоны. Ограниченные зоны могут быть выкрашены в другой цвет, но они должны быть одного цвета с центральным кругом.

Области штрафного броска представляют собой ограниченные зоны, расширенные в сторону игровой площадки полукругами с радиусом 1,80 м, центры которых расположены на середине линий штрафного броска. Такие же полукруги должны быть нанесены пунктирными линиями внутри ограниченных зон.

Места вдоль областей штрафного броска, которые занимают Игроки во время штрафных бросков, размечаются, как показано на .

* + - 1. **Центральный круг**

Центральный круг размечается в центре площадки и имеет радиус 1,80 м, измеренный до внешнего края окружности. Если центральный круг выкрашен в другой цвет, он должен быть того же цвета, что и ограниченные зоны.

* + - 1. **Зона трехочковых бросков** ( и )

Зоной трехочковых бросков с игры для команды является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперника, ограниченной:

* Двумя параллельными линиями, начинающимся с лицевой линии на расстоянии 6.25 м от точки на площадке, полученной на пересечении с ней перпендикуляра, опущенного из центра корзины соперника. Расстояние от этой точки до внутреннего края середины лицевой линии равно 1.575 м.
* Полукругом радиусом 6.25 м до внешнего края его линии с центром в той же точке, что указана выше, до соединения с параллельными линиями.

|  |
| --- |
|  |

Рис. Размеры области штрафного броска

|  |
| --- |
| Линии трехочковых бросков не входят зону трехочковых бросков |

Рис. Зоны двух/трехочковых бросков

* + - 1. **Зоны скамеек команд ()**

Зоны скамеек команд должны быть выделены вне площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд.

Каждая зона должна быть ограничена линией, являющейся продолжением лицевой линии, длиной не менее 2 м, и другой линией длиной не менее 2 м, нанесенной на расстоянии 5 м от центральной линии под прямым углом к боковой линии.

* + 1. Положение секретарского столика и скамеек/стульев для замен ()

Следующее размещение секретарского столика и скамеек/стульев для замен обязательно для главных официальных соревнований ФИБА и рекомендуется для других соревнований:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |  |
|  | 1 = Оператор 24 секунд  2 = Секундометрист | | | | | | | | | | | | 3 = Комиссар (если присутствует)  4 = Секретарь  5 = Помощник секретаря | | | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Площадка** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | |  | | |
|  | Зона  скамейки  команды | Скамейка/стулья  для замены | | | | | | | | | | | Скамейка/стулья  для замены | | | | | | | | | | | Зона скамейки  команды | |  | | |
|  |  |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |  | |  | | |
|  |  |  | | | **Χ** | | **Χ** | |  | | | | | | | | **Χ** | | **Χ** | |  | | | |  |  | | |
|  |  |  | | | **1** | | | **2** | | | **3** | | | | **4** | | | **5** | | |  | | | |  |  | | |
|  | **Секретарский столик** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  | **или** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  | **Площадка** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | |  |  | | |
|  | Зона  скамейки  команды | Скамейка/стулья  для замены | | | | | | | | | | | Скамейка/стулья  для замены | | | | | | | | | | | | Зона  скамейки  команды |  | | |
|  |  |  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | |  |  | | |
|  |  |  | **Χ** | **Χ** | | **1** | | | | **2** | | **3** | | **4** | | **5** | | | | **Χ** | | **Χ** |  | |  |  | | |
|  |  |  |  |  | |  | | | |  | |  | |  | |  | | | |  | |  |  | |  |  | | |
|  | **Секретарский столик** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  | Примечание: Судьи за столиком должны иметь возможность ясно видеть площадку. Поэтому скамейки/стулья для замен должны быть ниже стульев судей за столиком. Как вариант, Секретарский столик и его стулья могут располагаться на возвышении. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |

Рис. Секретарский столик и скамейки/стулья для замен

* 1. Оборудование

Более детальное описание баскетбольного оборудования см. Приложение ‘Баскетбольное оборудование’.

* + 1. Щиты и опоры щита ()
       1. Щиты должны быть изготовлены из соответствующего прозрачного материала (предпочтительно – закаленного небьющегося стекла), представляющего собой монолитный кусок.

Если они изготовлены из другого непрозрачного материала(-ов), они должны быть выкрашены в белый цвет.

* + - 1. Размеры щитов должны быть: 1,80 м по горизонтали и 1,05 м по вертикали.
      2. **Все** линии на щите должны быть нанесены следующим образом:
* Белым цветом, если щит прозрачный.
* Черным цветом во всех остальных случаях.
* Шириной 5 см.
  + - 1. Лицевая поверхность щитов должна быть гладкой и размечена следующим образом ():

|  |
| --- |
|  |

Рис. 5 Разметка щита

* + - 1. Щиты должны жестко монтироваться следующим образом ():
* На обоих концах площадки под прямым углом к полу, параллельно лицевым линиям.
* Вертикальная осевая линия на их лицевой поверхности**,** продолженная вниз до пола, должна касаться точки на полу, лежащей на расстоянии 1,20 м от внутреннего края середины каждой лицевой линии, на воображаемой линии, проведенной под прямым углом к этой лицевой линии.

|  |
| --- |
|  |

Рис. 6 Размеры опоры щита

* + - 1. Обивка щитов осуществляется следующим образом ():

|  |
| --- |
|  |

Рис. 7 Обивка щита

* + - 1. Опоры щита должны быть сконструированы следующим образом ():
* Лицевая часть конструкции (включая обивку) должна размещаться на расстоянии не менее 2,00 м от внешнего края лицевой линии, быть окрашена в яркий цвет, контрастирующий с окраской стен, чтобы быть отчетливо видимой Игрокам.
* Опора щита должна быть так прикреплена к полу, чтобы ее нельзя было сместить.
* Любая конструкция, к которой крепится щит, должна иметь обивку мягким материалом позади щита по нижней поверхности конструкции на расстоянии 1,20 м от лицевой поверхности щита.

Минимальная толщина обивки должна быть 5 см. Она должна иметь ту же плотность, что и обивка щитов.

* Все конструкции опоры щита должны быть полностью обиты мягким материалом на высоту минимум 2,15 м по поверхности со стороны площадки. Минимальная толщина обивки должна быть 10 см.
  + - 1. Обивка должна быть изготовлена таким образом, чтобы предотвращать травмы любой части тела.
    1. Корзины ()

Корзины состоят из колец и сеток.

* + - 1. **Кольца** должны иметь следующую конструкцию:
* Материал – прочная сталь, внутренний диаметр 45 см и окрашен в оранжевый цвет.
* Металлический пруток кольца должен иметь минимальный диаметр 16 мм, а максимальный 20 мм. На нижней части кольца должны быть приспособления для крепления сеток, такие, чтобы предотвращать травмы пальцев.
* Сетка должна крепиться к кольцу в двенадцати (12) равностоящих друг от друга точках по всему периметру кольца. Приспособления для крепления сеток не должны иметь острых краев и щелей, в которые могли бы попасть пальцы Игрока.
* Кольцо крепится к конструкции, поддерживающей корзину, таким образом, чтобы **никакое усилие, прикладываемое к кольцу, не передавалось непосредственной на щит**. Следовательно, не должно быть прямого контакта между кольцом и устройством, крепящим кольцо к щиту, и щитом. Однако, зазор должен быть достаточно мал, чтобы в него не смогли попасть пальцы.
* Верхний край каждого кольца должен располагаться горизонтально на высоте 3,05 м над поверхностью площадки на равном удалении от вертикальных краёв щита.
* Ближайшая точка внутренней части кольца должна располагаться на расстоянии 15 см от лицевой поверхности щита.
  + - 1. Можно использовать **кольца с амортизатором**.
      2. **Сетки** должны быть изготовлены:
* Из белого шнура и сконструированы таким образом, чтобы они на мгновение задерживали мяч, когда он проходит через корзину. Длина сетки должна быть не менее 40 см и не более 45 см.
* Каждая сетка должна иметь 12 петель для крепления к кольцу.
* Верхние секции сетки должны быть достаточно жесткими, чтобы предотвратить:
* Захлестывание сетки на кольцо и возможное ее запутывание.
* Застревание мяча в сетке или выкидывание его сеткой обратно из корзины.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ring2_6 |

Рис. Размеры кольца

* + 1. Баскетбольный мяч
       1. Мяч должен иметь сферическую форму и быть установленного оттенка оранжевого цвета с традиционным рисунком из восьми (8) вставок и черных швов.
       2. Наружная поверхность мяча должна быть изготовлена из кожи, синтетической кожи, резины или синтетического материала.
       3. Он должен быть накачан до такой величины воздушного давления, чтобы при падении на игровую поверхность с высоты около 1,80 м, измеренной от нижней поверхности мяча, отскакивал на высоту, измеренную до верхней поверхности мяча, не менее чем около 1,20 м и не более чем около 1,40 м**.**
       4. Ширина швов на мяче не должна превышать 0,635 см.
       5. Длина окружности мяча должна быть не менее 74,9 см и не более 78 см, размер (7). Вес мяча должен быть не менее 567 г и не более 650 г.
       6. Команда - хозяин должна предоставить не менее двух (2) бывших в употреблении мячей, соответствующих вышеуказанным требованиям. Старший Судья является единственным лицом, определяющим пригодность мяча. Если предоставленные два мяча оказываются непригодными, Старший Судья может выбрать в качестве игрового мяч, предоставляемый командой гостей, либо один из мячей, используемый одной из команд во время разминки.
    2. Техническое оборудование

Команда - хозяин должна предоставить в распоряжение Судей и их Помощников следующее техническое оборудование:

* + - 1. **Игровые часы и секундомер**
         1. Игровые часы должны использоваться для отсчета времени периодов игры и перерывов между ними и должны быть расположены так, чтобы их могли отчетливо видеть все, кто связан с игрой, включая зрителей.
         2. Секундомер должен использоваться для отсчета времени затребованных перерывов (тайм-аутов), но не для времени игры.
         3. Если основные игровые часы располагаются над центром игровой площадки, они должны дублироваться игровыми часами по обеим лицевым сторонам игровой площадки на высоте, достаточной для того, чтобы быть видимыми всеми, кто связан с игрой, включая зрителей. Каждые дублирующие игровые часы должны показывать счет игры и оставшееся игровое время.
      2. **Устройство отсчета 24 секунд**
         1. Устройство отсчета 24 секунд должно иметь пульт управления и табло, отвечающее следующим условиям:
* Цифровой отсчет по убыванию и показывающее время в секундах.
* Когда ни одна из команд не контролирует мяч, на нем не должно быть показаний.
* Способность останавливаться и продолжать отсчет с момента остановки.
  + - * 1. Табло устройства должны быть расположены следующим образом:
* Два (2) табло размещаются над каждым щитом на расстоянии от 30 см до 50 см позади щита ( и - A),

или

* Четыре (4) табло размещаются на полу во всех четырех (4) углах позади лицевой линии ( - B),

или

* Два (2) табло размещаются на полу в углах по диагонали. Счетчик слева от секретарского столика должен быть расположен в ближайшем углу. Оба табло должны быть в 2 м позади каждой лицевой линии и на расстоянии 2 м от продолжения боковой линии ( - C).
  + - * 1. Табло должны быть отчетливо видны каждому, кто связан с игрой.

|  |
| --- |
|  |

Рис. Положение табло 24-секундного устройства

* + - 1. **Сигналы**

Необходимо иметь оборудование, по крайней мере, для двух (2) различных звуковых сигналов с отчетливым и **очень громким** звучанием:

* Один (1) – для Секундометриста и Секретаря. Для Секундометриста он должен звучать **автоматически** и указывать на окончание игрового времени периода или дополнительного периода. Для Секретаря и Секундометриста он должен работать **в ручном** **режиме**, когда необходимо привлечь внимание Судей при затребованных перерывах, заменах и др. случаях, в т.ч. когда прошло 50 секунд с момента предоставления затребованного перерыва или в случае ситуации “исправляемой ошибки” и:
* Один (1) – для Оператора 24 секунд, который должен звучать **автоматически**, указывая на окончание 24 секунд.

Оба сигнала должны быть достаточно мощными, чтобы их было отчетливо слышно, несмотря на шум.

* + - 1. **Табло счета**

Должно иметься табло счета, отчетливо видимое каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

Табло, как минимум, должно показывать:

* Игровое время.
* Счет игры.
* Номер текущего периода.
* Число затребованных перерывов.
  + - 1. **Протокол**

Для всех главных официальных соревнований ФИБА должен использоваться официальный Протокол, утвержденный Всемирной Технической комиссией ФИБА.

* + - 1. **Указатели фолов Игрока**

В распоряжении Секретаря должны быть указатели фолов Игрока. Указатели должны быть белого цвета с цифрами от 1 до 5 (цифры от 1 до 4 – черного цвета, цифра 5 – красного цвета), размером минимум 20 см в высоту и 10 см в ширину.

* + - 1. **Указатели командных фолов**

В распоряжении Секретаря должны быть два (2) указателя командных фолов.

Они должны быть красного цвета и минимум 20 см в ширину и 35 см в высоту, и изготовлены таким образом, чтобы с секретарского столика были отчетливо видны каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

Это могут быть электрические или электронные устройства, но они должны отвечать требованиям, указанным выше.

* + - 1. **Индикатор командных фолов**

Должно быть соответствующее устройство для указания количества командных фолов. Это устройство должно останавливаться на количестве командных фолов, равном 5, указывая на то, что команда достигла определенного статуса наказания (Ст. 55 - наказание).

* + 1. Оборудование и инвентарь для главных официальных соревнований ФИБА

Оборудование и инвентарь, упомянутые ниже, необходимы для следующих основных официальных соревнований ФИБА:

Олимпийские турниры; Чемпионаты Мира для мужчин, женщин, кадетов, кадеток, юниоров, юниорок; Чемпионаты Континентов для мужчин, женщин, кадетов, кадеток.

Это оборудование и инвентарь рекомендуются также и для всех других соревнований.

* + - 1. Все **зрители** должны сидеть на расстоянии не менее 5 метров от внешнего края линий, ограничивающих игровую площадку.
      2. **Игровая площадка** должна быть:
* Изготовлена из дерева.
* Выделена ограничительными линиями шириной 5 см.
* Выделена **дополнительной ограничительной линией** резко контрастирующего цвета и шириной не менее 2 м (). Эта линия должна быть одного цвета с центральным кругом и ограниченными зонами.
  + - 1. Должны быть четыре (4) **приспособления для протирки игровой площадки**, по два (2) на каждой половине.
      2. **Щиты** должны быть изготовлены из закаленного безопасного стекла.
      3. Поверхность **мяча** должна быть изготовлена из кожи. Проводящая соревнования организация должна предоставить, по крайней мере, 12 одинаковых мячей для тренировок и разминок.
      4. **Освещение** игровой площадки должно быть не менее 1500 Люкс. Уровень освещенности должен быть измерен в 1.5 м над поверхностью игровой площадки. Освещение должно отвечать требованиям телевидения.

|  |
| --- |
|  |

Рис. Игровая площадка для главных официальных соревнований ФИБА

|  |
| --- |
|  |

Рис. Табло для главных официальных соревнований ФИБА

* + - 1. **Игровая площадка** должна быть оборудована ниже перечисленными электронными устройствами, которые должны быть отчетливо видны из-за секретарского столика, с игровой площадки, со скамеек команд и всем, кто связан с игрой, включая зрителей:
         1. **Двумя большими табло** (), по одному с каждого конца площадки:
* Табло (в виде куба), расположенное над центром игровой площадки не исключает наличия двух (2) табло, упомянутых выше.
* Пульт управления игровыми часами должен находиться у Секундометриста, а отдельный пульт - в распоряжении Помощника секретаря.
* На табло должны находиться хорошо видимые цифровые часы с обратным отсчетом, с очень громким сигналом, автоматически звучащим в конце каждого периода или дополнительного периода.
* Цифры Игровых часов и счета игры на табло должны иметь минимальную высоту 30 см.
* Все часы должны синхронно показывать оставшееся время игры.
* В течение последних 60 секунд каждого периода или дополнительного периода оставшееся время должно отображаться с точностью до десятых долей секунды.
* Одни из этих часов определяются Старшим Судьей как игровые часы.
* Эти табло () должны также демонстрировать:
* Номер и, желательно, фамилию каждого Игрока.
* Очки, набранные каждой Командой, и, желательно, очки, набранные каждым Игроком.
* Количество фолов, совершенных каждым Игроком (что не исключает необходимости в указателях, которые использует Секретарь для показа количества фолов).
* Число командных фолов от 1 до 5 (с возможностью остановки на максимальном значении - 5).
* Номер периода от 1 до 4 и ‘E’ для дополнительного периода.
* Число затребованных перерывов от 0 до 2.
  + - * 1. **24-ти секундные устройства** (), с дополнительными игровыми часами и красным электрическим световым сигналом должны быть расположены над обоими щитами позади их на расстоянии от 30 см до 50 см ().
* 24–ти секундные устройства должны быть автоматическими, цифрового типа, показывающими время в секундах с отсчетом времени по принципу убывания с **очень громким** **автоматическим сигналом**, звучащим по окончании 24-ти секундного периода.
* Эти 24-ти секундные устройства должны быть связаны с основными игровыми часами так, чтобы:
* Когда основные игровые часы **останавливаются**, устройства также должны **останавливаться**.
* Когда основные игровые часы **включаются**, устройства должны позволять включаться вручную (независимо).
* Когда звучит сигнал 24-ти секунд, основные игровые часы должны остановиться.
* Цифры 24-ти секундного устройства и основных часов игрового времени должны быть различны по цвету.
* Все дополнительные игровые часы должны удовлетворять всем требованиям, изложенным выше.
* Электрический световой сигнал на табло, расположенных над каждым щитом должен быть:
* Синхронизирован с основными игровыми часами и должен загораться красным светом одновременно со звучанием сигнала на окончание игрового времени периода или дополнительного периода.
* Синхронизирован с устройством 24 секунд и должен загораться красным светом одновременно с сигналом на окончание 24 секунд.

|  |
| --- |
|  |

Рис. Игровые часы и устройство 24 секунд для главных официальных соревнований ФИБА

1. ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – СУДЬИ, СУДЬИ ЗА СТОЛИКОМ И КОМИССАР: ИХ ОБЯЗАННОСТИ
   1. Судьи, Судьи за столиком и Комиссар
      1. Судьями являются: Старший судья и Судья. Им помогают Судьи за столиком и Комиссар, если он присутствует.

Дополнительно, соответствующие структуры ФИБА, такие как Зональная комиссия или Национальные Федерации имеют право использовать систему судейства 3-мя Судьями, т.е. Старший Судья и два Судьи.

* + 1. Судьями за столиком являются Секретарь, Помощник секретаря Секундометрист и Оператор 24 секунд.
    2. Может присутствовать Комиссар. Он должен сидеть между Секундометристом и Секретарем. Его обязанностями во время игры являются, прежде всего, организация успешной работы Судей за столиком, оказание помощи Старшему Судье и Судье в нормальном проведении игры.
    3. Нет необходимости специально подчеркивать, что Старший Судья и Судья данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из организаций, представленных на площадке.
    4. Судьи, Судьи за столиком и Комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права соглашаться на их изменение.
    5. Форма Судей должна состоять из рубашки серого цвета, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви.
    6. На главных официальных соревнованиях ФИБА Судьи за столиком должны быть в единой униформе.
  1. Старший судья: обязанности и права

Старший судья должен:

* + 1. Проверить и одобрить всё оборудование, используемое во время игры.
    2. Определить официальные игровые часы, устройство отсчета 24-х секунд, секундомер и познакомиться с Судьями за столиком.
    3. Не разрешать никому из Игроков носить предметы, которые могут нанести травму.
    4. Разыграть спорный бросок в центральном круге, чтобы начать каждый период и дополнительный период.
    5. Имеет право остановить игру, если этого требуют обстоятельства.
    6. Имеет право определить, какой команде засчитывается поражение лишением права игры если она отказывается играть после получения на это указания или если команда своими действиями препятствует продолжению игры.
    7. Тщательно проверить протокол в конце второго и четвертого периода и любого дополнительного периода или в любое другое время, когда он сочтет необходимым, и утвердить счет.
    8. Принять окончательное решение, когда это необходимо или когда Судьи расходятся во мнении. Для того, чтобы принять окончательное решение, он может проконсультироваться с Судьей, Комиссаром и/или с Судьями за столиком.
    9. Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.
  1. Судьи: время и место для принятия решений
     1. Судьи имеют право принимать решения при несоблюдении данных Правил, совершенных как в пределах, так и вне ограничительных линий, включая секретарский столик, скамейки команд и пространство непосредственно за ограничивающими линиями.
     2. Права Судей начинают действовать, когда они появляются на площадке, что должно быть за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, и заканчиваются с окончанием игрового времени, утвержденного Судьями. Утверждение протокола Старшим судьей и подписание протокола по окончании времени игры означает конец игровой юрисдикции Судей и связь их с игрой.
     3. Если ранее, чем за 20 минут до начала игры, указанного в расписании или между окончанием игрового времени и моментом утверждения, и подписания протокола, имеет место неспортивное поведение Игроков, Тренеров, Помощников тренеров или Сопровождающих команду лиц, Старший судья должен отметить об инциденте на обратной стороне протокола перед тем, как подписать его, и Комиссар или Старший судья обязан послать подробный рапорт об инциденте в организацию, проводящую соревнование.
     4. Если результат игры опротестован одной из команд, Комиссар или Старший судья должны в течение одного часа после окончания игрового времени, послать рапорт об этом инциденте в организацию, проводящую соревнование.
     5. Если требуется провести дополнительный период, как результат выполнения штрафного (штрафных) броска (бросков) за фол, совершенный одновременно или непосредственно перед окончанием четвертого периода, или дополнительного периода, то все фолы, совершенные после сигнала об окончании игрового времени, но до завершения штрафного (штрафных) броска (бросков), следует считать совершенными в перерыве игры и наказывать соответственно.
     6. Ни один из Судей не имеет права отменять или подвергать сомнению решения, принятые другим Судьей в рамках его обязанностей, установленных Правилами.
  2. Судьи: обязанности, при несоблюдении Правил
     1. Определение

Все нарушения или фолы, совершенные Игроком, Запасным, Тренером, Помощником тренера или лицом, Сопровождающим команду, являются **несоблюдением** Правил.

* + 1. Процедура
       1. Когда **совершено нарушение** или **фол** Судья дает свисток и одновременно показывает жестом остановку игровых часов, заставляя мяч становиться мертвым (см. “Руководство для судей” Гл.7 Жесты и процедуры).
       2. Судья не должен давать свисток после удачного штрафного броска или заброшенного с игры мяча, или когда мяч становится живым.
       3. После каждого фола или решения о спорном броске Судьи должны поменяться своими местами на площадке.
       4. Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения должны быть сделаны на английском языке.
  1. Судьи: травма

Если Судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать выполнять свои обязанности в течение 10 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена, и другой Судья будет осуществлять судейство один до конца игры, если нет возможности замены травмированного Судьи квалифицированным Запасным Судьей. Решение о замене травмированного Судьи принимает оставшийся на площадке Судья после консультации с Комиссаром, если он присутствует.

* 1. Секретарь и Помощник секретаря: обязанности
     1. Секретарь должен заполнить Протокол:
* Записать фамилии и номера Игроков, которые начинают игру и всех Запасных, которые войдут в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, касающееся пяти (5) Игроков, которые должны начать игру, Запасных или номеров Игроков, он должен как можно быстрее после обнаружения такого несоблюдения Правил, уведомить об этом ближайшего Судью.
* Вести в хронологическом порядке изменения суммарного счета очков, записывая попадания с игры и со штрафных бросков.
* Регистрировать персональные и технические фолы, назначаемые каждому Игроку и немедленно уведомлять Судью, когда кому-либо из Игроков назначен пятый фол. Также он должен регистрировать технические фолы назначенные каждому Тренеру и немедленно уведомлять Судью, когда Тренер должен быть дисквалифицирован и удален из игры.
  + 1. Секретарь также должен:
* Уведомить Судей при первой возможности о затребованном командой минутном перерыве, отметить в протоколе этот перерыв и уведомить Тренера через Судью, когда Тренер больше не имеет минутные перерывы в текущем периоде.
* Показывать количество фолов, полученных каждым Игроком. Каждый раз, когда Игрок получает фол, он должен поднять указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого Игрока и, таким образом, чтобы оба Тренера отчетливо это видели.
* Поместить указатель командных фолов на край судейского стола, ближайший к команде, совершившей четвертый фол (персональный или технический) в периоде, в момент, когда мяч стал живым после этого фола.
* Сигнализировать о замене Игроков.
* Подавать свой сигнал только в тот момент, когда мяч мертвый и до того, как мяч снова становится живым. Звук сигнала Секретаря **не останавливает** игровые часы или игру, а также не заставляет мяч становиться мертвым.
  + 1. Помощник секретаря управляет табло счета и помогает Секретарю.

В случае любого расхождения между записью в Протоколе и показанием на табло и невозможности установить причину этого расхождения, за истину принимаются записи, указанные в Протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания табло.

* + 1. Следующие значительные ошибки могут быть допущены при записи заброшенных очков в Протоколе игры:
* Заброшен 3-х очковый бросок, но в Протокол занесено 2 очка.
* Заброшен 2-очковый бросок, но в Протокол занесено 3 очка.

Если такая ошибка обнаружена в течение игры, то Секретарь должен, перед тем как дать свой сигнал и обратить внимание Судей, чтобы они остановили игру, дождаться ситуации, когда мяч станет мертвым.

Если ошибка в счете обнаружена после звукового сигнала об окончании игры, при проверке Протокола Старшим судьей, но до подписания Протокола обоими Судьями, Старший судья должен исправить ошибку и возможно окончательный результат игры, если это вызвано допущенной ошибкой.

Если такая ошибка обнаружена после того, как оба Судьи подписали Протокол, ошибка уже не может быть исправлена. Старший Судья должен послать рапорт с описанием случившегося в организацию, проводящую соревнование.

* 1. Секундометрист: обязанности
     1. В распоряжении Секундометриста должны быть игровые часы и секундомер и он должен:
* Вести отсчет игрового времени и остановок игры.
* Ставить в известность команды, Судей или сделать так, чтобы они были проинформированы, по крайней мере, за 3 минуты до начала первого и третьего периодов.
* При затребованном перерыве включать секундомер и давать сигнал по истечении 50 секунд с начала минутного перерыва.
* Убедиться, что сигнал об истечении игрового времени каждого периода или дополнительного периода звучит очень громко и автоматически. Если сигнал Секундометриста не прозвучал или не был услышан, Секундометрист должен использовать все возможные средства, имеющиеся в его распоряжении, чтобы немедленно поставить в известность Судей.

Сигнал Секундометриста заставляет мяч стать мертвым, а игровые часы остановиться. Однако, его сигнал не делает мяч мертвым, когда мяч находится в воздухе при броске с игры или штрафном броске.

* + 1. Игровые часы должны быть включены, когда:
* Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих Игроков.
* После неудачного штрафного броска мяч остается «живым» и его касается Игрок на площадке.
* После вбрасывания из-за пределов площадки мяча касается Игрок на площадке.
  + 1. Игровые часы должны быть остановлены, когда:
* Истекает время периода или дополнительного периода.
* Судья дает свисток, когда мяч живой.
* Звучит сигнал 24 секунд, когда мяч живой.
* Засчитан мяч после броска с игры в корзину команды, запросившей минутный перерыв.
* Засчитан мяч после броска с игры в последние 2 минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.
  1. Оператор 24 секунд: обязанности

В распоряжении оператора 24 секунд должно быть устройство отсчета 24 секунд, которым он должен управлять следующим образом:

* + 1. Включать или продолжить отсчет 24 секунд, как только Игрок, установил контроль над живым мячом на площадке.
    2. Останавливать и сбрасывать показания к 24 секундам (на счетчике не должно быть никаких показаний), как только:
* Судья дает свисток при фоле, спорном броске или нарушении, но не при выходе мяча за пределы площадки, когда вбрасывание будет производить та же команда, которая контролировала мяч.
* Мяч входит в корзину после броска с игры.
* Мяч касается кольца после броска с игры.
* Игра остановлена из-за действия (действий) соперника (соперников) команды, контролирующей мяч.
  + 1. Сбрасывать показания к 24 секундам и вновь включать устройство, когда соперник установит контроль над живым мячом на площадке.

Простое касание мяча соперником не дает права на начало нового 24-секундного исчисления команде, которая продолжает контролировать мяч.

* + 1. Останавливать, но не возвращать показания к новым 24 секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, присужден для вбрасывания в результате того, что:
* Мяч вышел за пределы площадки.
* Обоюдный фол.
* Игра была остановлена по любой причине из-за действий команды, контролирующей мяч.
  + 1. Останавливать и не включать (на счетчике не должно быть никаких показаний) в случае, когда на игровых часах остается менее 24 секунд и в этот момент Игрок устанавливает контроль над живым мячом на площадке.

1. ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ - КОМАНДЫ
   1. Команды
      1. Определение
         1. **Быть допущенным к игре** означает получить разрешение играть за команду, как это определено в регламенте организации, проводящей соревнования. Ограничения возраста также учитываются.
         2. Член команды **имеет право играть**, если он внесен в протокол перед началом игры и пока он не дисквалифицирован или не совершил пяти (5) фолов.
         3. В течение игрового времени каждый член команды является или Игроком, или Запасным.
         4. На скамейке команды могут сидеть **Сопровождающие команду**, выполняющие специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик. Игрок, совершивший пять (5) фолов, также становится Сопровождающим команду.
      2. Правило

**Каждая команда** должна состоять из:

* Не более чем десяти (10) членов команды, имеющих право играть.
* Не более чем двенадцати (12) членов команды, имеющих право играть, для турниров, в которых команда должна сыграть более чем три (3) игры.
* Тренера и, по желанию команды, Помощника тренера.
* Капитана, который должен быть одним из членов команды, имеющего право играть.
* Максимум пяти (5) Сопровождающих лиц с особыми обязанностями.
  1. Игроки и Запасные
     1. Определение

Член команды является **Игроком**, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть. Член команды является **Запасным**, когда он не играет на площадке или находится на площадке, но не имеет права играть вследствие того, что был дисквалифицирован или получил пять (5) фолов.

* + 1. Правило
       1. Пять (5) Игроков каждой команды должны находиться на площадке в течение игрового времени и они могут быть заменены.
       2. **Запасной становится Игроком**, когда Судья жестом приглашает его на игровую площадку, а **Игрок становится Запасным**, когда Судья приглашает жестом Запасного игрока на игровую площадку.
       3. Форма Игроков каждой команды должна состоять из:
* **Маек** одного доминирующего цвета, как спереди, так и сзади.

Все Игроки (**мужчины и женщины**) должны заправлять майки в трусы в течение игры. Разрешены также “велокомбинезоны”.

* **Майки-полурукавки** независимо от фасона нельзя носить под майками, если на то нет письменного медицинского разрешения. Если такое разрешение дано, майка-полурукавка должна быть того же цвета, что и игровая майка.
* **Трусов** одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но не обязательно того же цвета, что и майки.
* **Нижнего белья**, которое выступает из-под трусов и может надеваться при условии, что оно того же цвета, как и трусы.
  + - 1. Каждый Игрок должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.

Номера должны быть ясно видимы и:

* Номера на спине должны быть высотой, по крайней мере, 20 см.
* Номера на груди должны быть высотой, по крайней мере, 10 см.
* Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
* Команды должны использовать номера от 4 до 15.
* Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.

Разрешенные рекламные надписи должны соответствовать Регламентам проведения соответствующего соревнования и не должны мешать различать номера на майках спереди и сзади.

* + - 1. Старший Судья не должен разрешать ни одному Игроку носить экипировку, опасную для других Игроков.
* **Не разрешается** следующее:
* Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей и предплечий, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или другого твердого вещества, даже покрытого мягкой обивкой.
* Экипировка, которая может порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
* Головные уборы, украшения и драгоценности.
* **Разрешается** следующее:
* Защитные повязки плеча, предплечья, бедра или голеностопа, изготовленные из мягкого материала, не создающего опасности для других Игроков.
* Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
* Защитное приспособление для поврежденного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.
* Очки, если они не создают опасности для других Игроков.
* Головные повязки шириной максимум 5 см, изготовленные из неабразивной однотонной материи, мягкого пластика или резины.
  + - 1. Вся экипировка, используемая Игроками, должна быть предназначена для баскетбола. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста Игроков, или для “растяжки”, или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, должна быть запрещена.
      2. Любая другая экипировка, специально не оговоренная в этих Правилах, должна быть предварительно одобрена Всемирной Технической Комиссией ФИБА.
      3. Команды должны иметь как минимум два комплекта маек и:
* Команда, стоящая в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
* Команда, стоящая в программе второй (гости), должна быть одета в темные майки.
* Однако, если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.
  + - 1. Для **главных соревнований ФИБА** все Игроки одной команды должны носить:
* **Обувь** одного цвета или комбинации цветов.
* **Носки** одно цвета или комбинации цветов.
  1. Игроки: травмы
     1. В случае травмы Игроков судьи могут остановить игру.
     2. Если мяч живой в момент, когда случается травма, Судьи должны воздержаться от свистка, пока игровая ситуация не завершится, то есть команда, контролирующая мяч, не сделает бросок по кольцу, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры, или мяч не станет мертвым.

Однако, когда необходимо защитить травмированного Игрока, Судьи могут остановить игру немедленно.

* + 1. Замена травмированного Игрока:
* Если травмированный Игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказывают медицинскую помощь, он должен быть заменен в течение одной (1) минуты или, как можно быстрее.
* Однако, травмированный Игрок, получивший медицинскую помощь или восстановившийся в течение одной (1) минуты, **может остаться** в игре, **но е**го команде записывается минутный перерыв.
* Травмированный Игрок **не может оставаться** в игре и должен быть заменен, если он не может продолжать играть в течение одной (1) минуты или его команда не имеет ни одного неиспользованного затребованного перерыва.

Исключение: команде предстоит продолжить игру менее, чем 5 Игроками.

* + 1. Если травмированный Игрок получил право на штрафные броски, они выполняются заменившим его Игроком. Если травмированный Игрок должен участвовать в спорном броске, в нем участвует заменивший его Игрок. Игрок, заменивший травмированного Игрока, не может быть заменен до тех пор, пока не произойдет фаза отсчета игрового времени.
    2. Игрок, который определён Тренером в стартовый состав, может быть заменен в случае травмы, при условии, что Старший Судья согласен, что травма подлинная. В этом случае команда соперников также может сделать одну замену, если пожелает.
    3. Во время игры Судья должен указать любому Игроку, у которого имеется кровотечение или открытая рана, покинуть игровую площадку и заставить произвести замену Игрока. Игрок может вернуться на площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыты.
  1. Капитан: обязанности и права
     1. В случае необходимости Капитан, являясь представителем своей команды на площадке, может обращаться к Судье за получением необходимой информации. Это должно быть сделано в вежливой, корректной форме и только, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
     2. Когда Капитан покидает игровую площадку по любой уважительной причине, Тренер должен сообщить Судье номер Игрока, который заменит его как Капитана на время его отсутствия.
     3. Капитан команды может выполнять функции Тренера.
     4. Капитан должен указать Игрока, участвующего в розыгрыше спорного мяча или пробитии штрафных бросков, во всех случаях, когда такой игрок не определяется Правилами.
     5. Капитан должен по окончании игры немедленно проинформировать Старшего судью, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол вместе, отмеченном как ‘Подпись капитана в случае протеста’.
  2. Тренеры: обязанности и права
     1. Тренер или Помощник тренера являются единственными представителями команды, которые могут общаться с Судьями за секретарским столиком во время игры для получения статистической информации. Это должно быть сделано в спокойной и вежливой манере, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены. Они не должны вмешиваться в нормальный ход игры.
     2. Не позднее, чем за 20 минут до начала игры по расписанию каждый Тренер или его представитель должен передать Секретарю список с фамилиями и номерами членов команды, которые должны участвовать в игре, а также фамилии Капитана команды, Тренера и Помощника тренера.
     3. Не позднее, чем за 10 минут до начала игры оба Тренера подтверждают фамилии и номера членов своих команд и Тренеров, расписываясь в протоколе. При этом они должны отметить пять (5) Игроков, которые начнут игру. Тренер команды ‘А’ первым сообщает эту информацию.
     4. Запасные Игроки, опоздавшие на игру, могут играть, если Тренер включил их в список членов команды, поданный Секретарю за 20 минут до начала игры.
     5. Только Тренер или Помощник тренера имеет право просить затребованные перерывы.
     6. Только Тренер или Помощник тренера, но не оба, имеют право стоять во время игры. Это право также применимо к Капитану, заменяющему Тренера по той или иной причине.
     7. Когда Тренер или Помощник тренера решают произвести замену, Запасной Игрок должен сообщить об этом Секретарю и быть готовым немедленно войти в игру.
     8. Если в команде есть Помощник тренера, его фамилия должна быть внесена в Протокол до начала игры (его подпись в Протоколе не требуется). Он должен исполнять обязанности Тренера, если по какой-либо причине Тренер не сможет продолжать их исполнять сам.
     9. Капитан команды может выполнять обязанности Тренера, если Тренер отсутствует или не может продолжать выполнять свои обязанности и нет Помощника тренера, внесенного в Протокол (или он не может продолжать выполнять свои обязанности). Если Капитан должен покинуть игровую площадку по любой уважительной причине, он может продолжать выполнять обязанности Тренера. Однако, если он должен покинуть площадку из-за дисквалифицирующего фола или он не может выполнять обязанности Тренера из-за травмы, то Игрок, заменивший его как Капитана, должен заменить его и как Тренера.

1. ПРАВИЛО ПЯТОЕ - ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ
   1. Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды
      1. Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут.
      2. Продолжительность перерыва между первым и вторым, третьим и четвертым периодами игры и перед каждым дополнительным периодом составляет две (2) минуты.
      3. Продолжительность перерыва между половинами игры – пятнадцать (15) минут.
      4. Если счет ничейный по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на дополнительный период продолжительностью пять (5) минут или на столько периодов по пять (5) минут, сколько необходимо, чтобы нарушить равновесие в счете.
      5. Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать в те же корзины, что и в третьем и четвертом периодах.
   2. Начало игры
      1. Для всех игр команда, стоящая в расписании первой (команда – хозяин), имеет право выбора корзины и скамейки команды.

Об этом выборе Старшему судье должно быть сообщено по крайней мере, за 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании.

* + 1. Перед первым и третьим периодом команды имеют право разминаться на той половине площадки, на которой находится корзина соперника.
    2. Команды должны поменяться корзинами перед третьим периодом.
    3. Игра не может начаться, если в одной из команд на площадке нет пяти (5) Игроков, готовых играть.
    4. Игра официально начинается спорным броском в центральном круге, когда мяч правильно отбит одним из спорящих.
  1. Статус мяча

Мяч может быть **живым** или **мертвым**.

* + 1. Мяч становится живым, когда:
* Во время спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих.
* Во время штрафного броска Судья передает мяч в распоряжение Игрока, выполняющего штрафной бросок.
* Во время вбрасывания из-за пределов площадки мяч находится в распоряжении Игрока, выполняющего вбрасывание.
  + 1. Мяч становится мертвым, когда:
* Любой мяч заброшен с игры или со штрафного броска.
* Звучит свисток Судьи, когда мяч живой.
* Очевидно, что мяч не попадёт в корзину при штрафном броске, за которым последует:
* Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-и).
* Дальнейшее наказание (штрафной бросок и/или вбрасывание).
* Звучит сигнал об окончании каждого периода игры или дополнительного периода.
* Звучит сигнал устройства 24 секунд, когда, мяч живой.
* Мяча, который уже находится в полёте при броске в корзину, касается Игрок какой-либо команды, после того, как:
* Судья дал свисток.
* Истекло время периода или дополнительного периода.
* Прозвучал сигнал устройства 24 секунд.
  + 1. Мяч не становится мертвым и бросок с площадки, если он точен, засчитывается, когда:
* Мяч находится в полёте при броске в корзину с площадки, когда судья дает свисток или звучит сигнал игровых часов, или устройства 24 секунд.
* Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом нарушении, кроме нарушения Игрока, выполняющего штрафной бросок.
* Соперник совершает фол в тот момент, когда мяч всё еще контролируется Игроком, который находится в процессе броска в корзину и который заканчивает свой бросок продолженным движением, начавшимся до того, как был совершен.
  1. Местонахождение Игрока и Судьи
     1. Местонахождение Игрока определяется по тому месту, где он касается пола.

Когда он находится в воздухе после прыжка, он сохраняет тот же статус, как в том месте, где он последний раз коснулся пола, включая ограничивающие линии, центральную линию, линию 3-х очкового броска, линию штрафного броска, и линии, ограничивающие область штрафного броска.

* + 1. Местонахождение Судьи определяется таким же образом, что и местонахождение Игрока.

Когда мяч касается Судьи, это означает то же, что и касание пола в месте, где находится Судья.

* 1. Спорный бросок
     1. Определение
        1. **Спорный бросок** происходит, когда Судья подбрасывает мяч между двумя Игроками – соперниками в любом круге на площадке.
        2. **Спорный мяч** имеет место, когда один или более Игроков соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из Игроков не может завладеть им без чрезмерно грубых действий.
     2. Правило
        1. Спорный бросок разыгрывается в центральном круге между двумя Игроками соперничающих команд в начале каждого периода или дополнительного периода**.**
        2. Когда зафиксирован спорный мяч или когда спорный бросок назначен в результате обоюдного фола, спорный бросок должен разыгрываться **в ближайшем круге между двумя вовлеченными Игроками.**

Если в споре участвует более двух Игроков, спорный бросок должен быть разыгран между двумя соперниками приблизительно одинакового роста, по определению Судьи.

* + - 1. Если игра должна возобновиться спорным броском в любых других ситуациях, кроме описанных в Ст.21.2.1 или 21.2.2, включая ситуацию, когда живой мяч застревает на опоре кольца, спорный бросок разыгрывается в ближайшем круге между двумя любыми Игроками соперничающих команд**.**
      2. Когда ближайший круг для розыгрыша спорного броска не может быть определен, розыгрыш спорного должен быть произведен в центральном круге.
    1. Процедура
       1. Оба спорящих должны встать так, чтобы их стопы находились внутри той половины круга, которая ближе к их собственной корзине, при этом одна стопа находилась рядом с центром линии, находящейся между ними.
       2. Судья должен подбросить мяч вверх (вертикально) между спорящими Игроками на высоту, большую, чем любой из Игроков может достать в прыжке.
       3. Мяч должен быть правильно отбит рукой (руками) одним или обоими Игроками после того, как он достигнет наивысшей точки.
       4. Ни один из спорящих Игроков не должен оставлять свою позицию, пока мяч не будет правильно отбит.
       5. Ни один из спорящих Игроков не может ловить мяч или касаться его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из восьми не прыгавших Игроков, пола, корзины или щита.
       6. Другие Игроки должны оставаться вне круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.
       7. Если мяч не отбит ни одним из спорящих Игроков или, если он коснулся пола, не будучи отбитым, по крайней мере одним из них, спорный бросок должен быть повторен.
       8. Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга, если соперник хочет занять одно из этих мест.
       9. Если Игрок, принимающий участие в розыгрыше, травмирован, совершил пятый фол, или удален с площадки, заменивший его Игрок должен принять участие в розыгрыше спорного. Если больше нет запасных, в розыгрыше спорного принимает участие любой Игрок, назначенный Капитаном.

**Несоблюдение условий Ст. , , , и является нарушением.**

* 1. Как играют мячом
     1. В баскетболе мячом играют только руками.
     2. Бежать с мячом, преднамеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по нему кулаком является нарушением.
     3. Случайное соприкосновение или касание мяча стопой или ногой не является нарушением.
  2. Контроль мяча
     1. Игрок контролирует мяч, когда он держит или ведет живой мяч, или живой мяч находится в его распоряжении.
     2. Команда контролирует мяч, когда Игрок этой команды контролирует живой мяч или Игроки этой команды передают мяч друг другу.
     3. Командный контроль продолжается до тех пор, пока соперник не получит контроль над мячом, или мяч не станет мертвым, или мяч покинет руку (руки) Игрока, бросающего по кольцу с игры или со штрафного.
  3. Игрок в процессе броска
     1. Процесс броска начинается, когда Игрок предпринимает обычное движение, предшествующее этому броску и по мнению Судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперника броском, броском сверху или добиванием. Процесс броска продолжается до тех пор, пока мяч не покинет руки бросающего.

Иногда соперник держит руки бросающего так, что он не может выпустить мяч, однако, даже в этом случае, по мнению Судьи, Игрок может выполнять попытку броска. В этом случае не важно, покинул ли мяч руку (-и) бросающего.

**Нет никакой связи** между числом правильно сделанных шагов и процессом броска.

* + 1. В случае броска в прыжке, процесс броска продолжается до тех пор, пока не завершится попытка броска, (т.е. пока мяч не покинет руку (-и) бросающего) и обе ноги Игрока не коснутся пола.

**Однако, командный контроль заканчивается, когда мяч выпущен из рук (-и) игрока.**

* + 1. Чтобы фол считался совершенным против Игрока, находящегося в процессе броска, этот фол должен произойти, по мнению Судьи, после того, как Игрок начал непрерывное движение рукой (руками) и/или телом в попытке броска с игры.

Непрерывное движение:

* Начинается, когда мяч находится в руке (руках) Игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, уже началось.
* Может включать движение рук (и) и/или тела, используемое Игроком в попытке броска с игры.
* Заканчивается, если сделано новое движение.

Если критерии, касающиеся непрерывного движения, перечисленные выше, выполняются, то Игрок считается находящимся в процессе броска.

* 1. Заброшенный мяч – когда он заброшен и его цена
     1. Определение
        1. **Мяч считается заброшенным**, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее.
        2. Считается, что **мяч** находится **внутри корзины**, даже когда незначительная часть его находится внутри и ниже уровня верхней плоскости кольца.
     2. Правило
        1. Мяч, заброшенный с площадки, засчитывается команде, атакующей корзину, в которую он заброшен, следующим образом:
* За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.
* За мяч, заброшенный с игры, из 2-х очковой зоны засчитывается два (2) очка.
* За мяч, заброшенный из 3-х очковой зоны, засчитывается три (3) очка.
  + - 1. Если Игрок **случайно** забрасывает мяч с площадки в **свою корзину**, очки записываются Капитану соперников.
      2. Если Игрок **умышленно** забрасывает мяч с площадки в **свою корзину**, это является нарушением и очки не засчитываются.
      3. Если Игрок заставляет мяч войти **в корзину снизу**, это является нарушением.
  1. Вбрасывание
     1. Основные принципы.
        1. Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но бросок с игры или штрафной бросок не засчитаны, последующее вбрасывание должно производиться из-за боковой линии на уровне линии штрафного броска.
        2. После штрафного броска (бросков) за технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, последующее вбрасывание должно производится из-за пределов площадки у её середины, напротив Секретарского столика, независимо от того, был ли успешным или нет последний, или единственный штрафной бросок.

Игрок, выполняющий вбрасывание у середины площадки, должен расположить ноги, по обе стороны от продолжения центральной линии и имеет право передавать мяч игроку, находящемуся в любой точке игровой площадки.

* + - 1. После персонального фола, совершенного Игроком команды, контролирующей мяч или команды, которая должна производить вбрасывание, последующее вбрасывание из-за пределов площадки должно производиться другой командой с места, ближайшего к тому, где совершено нарушение.
      2. Судья может бросить или передать мяч с отскоком Игроку, производящему вбрасывание при условии, что:
* Судья находится на расстоянии не более 3-4 метров от Игрока, который должен производить вбрасывание.
* Игрок, производящий вбрасывание, находится в том месте, которое указано Судьей.
* Команда, которая будет контролировать мяч, не получит при этом незаслуженное преимущество.
  + 1. После заброшенного с площадки мяча или успешного последнего штрафного броска:
       1. Любой соперник команды, набравшей очки, имеет право вбросить мяч с любого места из-за пределов площадки за лицевой линией у того края площадки, где был заброшен мяч.

Это положение также применяется после того, как Судья передает мяч Игроку или отдает мяч в его распоряжение после затребованного перерыва, или любой остановки игры после заброшенного мяча.

* + - 1. Игрок, выполняющий вбрасывание, может двигаться вбок и/или назад, и/или передать мяч партнеру по команде, находящемуся на или позади лицевой линии, но пять (5) секунд начинают отсчитываться в тот момент, когда мяч оказался в распоряжении первого Игрока, находящегося за пределами площадки.
      2. Соперники Игрока, выполняющего вбрасывание, не должны касаться мяча после того, как он прошел через корзину.

Допускается случайное или инстинктивное касание мяча, но, если после первого предупреждения такая помеха задерживает вбрасывание - это технический фол.

* + 1. После несоблюдения Правил или любой другой остановки игры:
       1. Игрок, который должен вбрасывать мяч, должен стоять за пределами площадки, в указанном Судьей месте, ближайшем к тому, где совершено нарушение или остановке игры, **за исключением места непосредственно за щитом.**
       2. Судья должен передать мяч из рук в руки, пасом или положить его на место, где он окажется в распоряжении Игрока, который производит вбрасывание из-за пределов площадки.
    2. Правило
       1. Игрок, совершающий вбрасывание, **не должен:**
* Касаться мяча на площадке раньше, чем его коснется другой Игрок.
* Наступать на площадку до того момента или в тот момент, когда он выпускает мяч из рук.
* Затрачивать более пяти (5) секунд до момента освобождения от мяча.
* Заставлять мяч касаться пола за пределами площадки до касания Игроком на площадке.
* Заставлять мяч войти в корзину непосредственно после вбрасывания.
* Двигаться на расстояние более одного (1) метра в сторону или более, чем в одном направлении от места, указанного Судьей, прежде, чем вбросить мяч. Разрешается, однако, двигаться назад перпендикулярно линии так далеко насколько позволяют обстоятельства.
  + - 1. Ни один другой Игрок не должен:
* находиться любой частью тела над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не вброшен через эту линию.
* находиться в пределах одного (1) метра от Игрока, производящего вбрасывание, когда область за пределами площадки, свободная от препятствий, составляет менее двух (2) метров.

**Несоблюдение Ст. 26.4 является нарушением.**

* + 1. Наказание

Мяч передается соперникам для вбрасывания с места первоначального вбрасывания.

* 1. Затребованный перерыв
     1. Определение

Затребованный перерыв – остановка в игре по просьбе Тренера или Помощника тренера команды.

* + 1. Правило
       1. Каждый затребованный перерыв должен длиться одну (1) минуту.
       2. Возможность предоставления перерыва появляется, когда:
* Мяч становится мертвым и игровые часы остановлены и, когда судья закончил показ фола или нарушения секретарскому столику.
* Заброшен мяч в корзину команды, которая запросила минутный перерыв до или после попадания.
  + - 1. Возможность предоставления затребованного перерыва заканчивается, когда:
* Судья с мячом входит в круг для розыгрыша спорного броска.
* Судья входит в ограниченную зону с мячом или без него для выполнения первого или единственного штрафного броска.
* Мяч находится в распоряжении Игрока, вбрасывающего его из-за пределов площадки.
  + - 1. Один (1) затребованный перерыв может быть предоставлен каждой команде в течение каждого из первых трех (3) периодов, два (2) затребованных перерыва в течение четвертого периода и один (1) затребованный перерыв в течение каждого дополнительного периода.
      2. Затребованный перерыв предоставляется команде, Тренер которой первым его попросил, за исключением случая, когда затребованный перерыв предоставляется после заброшенного соперником мяча с игры, и при этом, не был зафиксирован фол.
      3. Отказаться от затребованного перерыва можно только до того момента, пока не прозвучал сигнал Секретаря о предоставлении затребованного перерыв.
      4. Во время затребованного перерыва Игрокам разрешается покидать игровую площадку и сидеть на скамейке команды. Лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, могут выйти на площадку при условии, что они будут находиться в непосредственной близости от зоны скамейки команды.
    1. Процедура
       1. Право просить затребованный перерыв имеет Тренер или Помощник тренера. Он должен сделать это лично, обратившись к Секретарю, и отчетливо попросить о перерыве, наглядно показав руками принятый жест.
       2. Как только появляется возможность предоставления затребованного перерыва, Секретарь своим сигналом сообщает Судьям о затребованном перерыве.

В случае, если заброшен мяч в корзину команды, запросившей минутный перерыв, Секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.

* + - 1. Затребованный перерыв начинается с момента, когда Судья дает свисток и показывает жест затребованного перерыва.
      2. Затребованный перерыв заканчивается, когда Судья подает звуковой сигнал и приглашает команды вернуться на площадку.
    1. Ограничения
       1. Затребованный перерыв **не разрешается** между или после штрафного броска (бросков) за одно наказание до тех пор, пока мяч не станет снова мертвым после фазы отсчета времени игры.

**Исключения** :

* Когда фол был совершен между штрафными бросками. В этом случае штрафные броски должны быть выполнены и затребованный перерыв может быть взят до того, как начнется выполнение наказания за новый фол.
* Когда фол совершен до того, как мяч станет живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае затребованный перерыв должен быть взят до того, как начнется выполнение наказания за новый фол.
* Когда нарушение зафиксировано до того, как мяч стал живым после последнего или единственного штрафного броска, наказанием за что является спорный мяч или вбрасывание.

В случае серии штрафных бросков, вызванных несколькими фолами, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

* + - 1. **Затребованный перерыв не предоставляется** команде, забросившей мяч в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются.
      2. **Неиспользованные затребованные перерывы** не могут быть перенесены на следующий период или дополнительный период.
  1. Замены
     1. Правило
        1. Команда может произвести замену Игрока (Игроков), когда появляется возможность для замены.
        2. Возможность для замены появляется, когда:
* Мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и Судья завершил показ фола или нарушения Секретарскому столику.
* В корзину команды, попросившей замену, заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.

Возможность для замены заканчивается, когда:

* Судья с мячом входит в круг для розыгрыша спорного мяча.
* Судья входит в зону штрафных бросков с мячом или без мяча для выполнения первого или единственного штрафного броска.
* Мяч находится в распоряжении Игрока, вбрасывающего его из-за пределов площадки.
  + - 1. Игрок, который был заменен, и Запасной, который стал Игроком, не могут соответственно вернуться в игру и выйти из игры, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета игрового времени.

**Исключения**:

* В команде осталось менее пяти (5) игроков.
* Игрок, участвующий в исправлении ошибки, оказался на скамейке команды после правильно произведенной замены.
  + 1. Процедура
       1. Право попросить замену имеет Запасной игрок. Он должен подойти к Секретарю сам и ясно попросить замену, показав при этом жест на замену. Он должен сесть на скамейку для выходящих на замену, пока не появиться возможность для замены.
       2. Когда появится возможность для замены, Секретарь дает сигнал и сообщает Судьям, что поступила просьба о замене.
       3. Заменяющий Игрок должен оставаться за пределами площадки, пока Судья не подаст сигнал на замену.
       4. Замененный Игрок может не сообщать Секретарю или Судьям о замене, он имеет право прямо уйти на скамейку команды.
       5. Замены должны быть выполнены, как можно быстрее. Игрок, совершивший пятый фол или дисквалифицированный, должен быть заменен в течение 30 секунд. Если по мнению Судьи, происходит неоправданная задержка времени, нарушающей команде должен быть записан затребованный перерыв.
       6. Если замена производится во время минутного перерыва, заменяющий Игрок должен сообщить об этом Секретарю, прежде, чем выйти на площадку.
       7. Просьба о замене может быть аннулирована только до того, как прозвучит сигнал Секретаря.
    2. Замены не разрешаются:
       1. После нарушения команде, **не** владеющей мячом для вбрасывания.

**Исключения**:

* Команда, вбрасывающая мяч, производит замену.
* Назначен фол любой из команд.
* Предоставлен затребованный минутный перерыв любой из команд.
* Судья остановил игру.
  + - 1. Между или после штрафного броска (бросков), вызванного одним (1) наказанием за фол, до тех пор, пока мяч не станет мертвым после фазы отсчета игрового времени.

**Исключения**:

* Фол совершен между штрафными бросками. В этом случае штрафные броски должны быть выполнены и замена должна быть произведена до выполнения наказания за новый фол.
* Фол совершен прежде, чем мяч стал живым после выполнения последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена должна быть произведена до выполнения наказания за новый фол.
* Нарушение произошло прежде, чем мяч стал живым после выполнения последнего или единственного штрафного броска, наказание за которое – спорный мяч или вбрасывание из-за ограничительных линий.

В случае серии штрафных бросков, вызванных несколькими фолами, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

* + - 1. Игрока, участвующего в розыгрыше спорного мяча или выполняющего штрафной бросок (броски).

**Исключения**:

* Он травмирован.
* Он совершил пятый фол.
* Он был дисквалифицирован.
  + - 1. Когда остановлены игровые часы после забитого мяча командой, которая просит замену, в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.

**Исключения**:

* Во время затребованного минутного перерыва.
* Команда, в корзину которой заброшен мяч, также просит замену.
* Судья остановил игру.
  + 1. Замена Игрока, выполняющего штрафные броски

Игрок, выполняющий штрафной бросок (броски), может быть заменен при условии, что:

* Просьба о замене была сделана прежде, чем закончилась возможность для замены перед первым или единственным штрафным броском.
* В случае серии штрафных бросков, вызванных наказаниями за несколько фолов, каждая серия рассматривается отдельно.
* Мяч становится мертвым после последнего или единственного штрафного броска.

Если Игрок, выполнивший штрафной бросок, заменен, команде соперников также предоставляется возможность **одной** замены, при условии, что просьба о замене была сделана прежде, чем мяч стал живым для выполнения последнего или единственного штрафного броска.

* 1. Когда период или игра заканчиваются
     1. Период, дополнительный период или игра заканчиваются, когда прозвучит сигнал Секундометриста об окончании игрового времени.
     2. Когда фол совершен одновременно с сигналом Секундометриста об окончании любого периода или дополнительного периода, любой положенный штрафной бросок (броски) в качестве наказания за фол должен(-ы) быть выполнен(-ы).
  2. Игра, проигранная лишением права
     1. Правило

Команда проигрывает игру лишением права, если:

* Она отказывается играть после того, как Старший Судья предложил ей начать игру.
* Своими действиями она мешает проведению игры.
* Через 15 минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на площадку пять (5) Игроков, готовых к игре.
  + 1. Наказание
       1. Победа присуждается соперникам со счетом двадцать - ноль (20:0). В дальнейшем команда, проигравшая игру лишением права, получает в классификации ноль (0) очков.
       2. В серии из двух игр (дома и на выезде) и в серии плей-офф до двух (2) побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру “лишением права”, проигрывает всю серию “лишением права”. Это не относится к серии плей-офф до трех (3) побед.
  1. Игра, проигранная из-за нехватки Игроков
     1. Правило

Команда проигрывает игру из-за нехватки Игроков, если во время игры число Игроков этой команды на площадке оказывается меньше двух (2).

* + 1. Наказание
       1. Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент прекращения игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат два – ноль (2:0) в её пользу. В дальнейшем команда, проигравшая из-за нехватки Игроков, получает в классификации одно (1) очко.
       2. В серии из двух игр (дома и на выезде) команда, проигравшая из-за нехватки Игроков первую или вторую игру, проигрывает всю серию “из-за нехватки Игроков”.

1. ПРАВИЛО ШЕСТОЕ - НАРУШЕНИЯ
   1. Нарушения
      1. Определение

**Нарушение** – это несоблюдение Правил.

* + 1. Процедура

Принимая решение о нарушении, Судья должен руководствоваться следующими фундаментальными принципами:

* Дух и цель правил, и необходимость защищать чистоту игры.
* Постоянство, последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, учитывая способности игроков их моральные позиции и поведение в течение игры.
* Постоянство в поддержании баланса между контролем за игрой и протеканием игры, т.е. обладать чувством того, что участники игры пытаются сделать и выявлять то, что допустимо для игры.
  + 1. Наказание

Мяч передается сопернику для вбрасывания из-за пределов площадки с места, ближайшего к тому, где совершено нарушение, помимо находящегося непосредственно за щитом.

Исключения Ст. **Ошибка! Источник ссылки не найден.**, **Ошибка! Источник ссылки не найден.**, **Ошибка! Источник ссылки не найден.** и **Ошибка! Источник ссылки не найден.**.

* 1. Игрок за пределами площадки, мяч за пределами площадки
     1. Определение
        1. Игрок находится за пределами площадки, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме Игрока на, над или за ограничивающими линиями.
        2. **Мяч** находится за пределами площадки, когда он касается:
* Игрока или любого другого лица, находящегося за пределами площадки.
* Пола или любого другого предмета на, над или за ограничивающими линиями.
* Конструкции, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого объекта над и (или) за щитом.
  + 1. Правило
       1. **Мяч вынуждает** выйти за пределы площадки последний касавшийся мяча Игрок или Игрок, которого коснулся мяч перед тем, как выйти за пределы площадки, даже, если мяч вышел за пределы площадки от касания чего-либо другого, помимо Игрока.
       2. Если мяч выходит за пределы площадки, коснувшись Игрока или, будучи задетым этим Игроком, который находится на или за ограничительными линиями, этот Игрок является причиной выхода мяча за пределы площадки.
  1. Ведение мяча
     1. Определение
        1. **Ведение начинается**, когда Игрок, получивший контроль над живым мячом на площадке, бросает, отбивает его в пол или катит его по полу и касается мяча опять, прежде, чем его коснется другой Игрок.

Ведение **заканчивается** в тот момент, когда Игрок касается мяча одновременно двумя руками или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

При ведении мяч может быть подброшен в воздух при условии, что мяч коснется пола раньше, чем Игрок снова коснется мяча своей рукой.

Число шагов, которые Игрок может сделать, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

* + - 1. Игрок, который случайно теряет, а затем восстанавливает контроль над живым мячом на площадке, считается совершившим **случайную потерю** мяча.
      2. Следующие действия не являются ведением:
* Последовательные броски в корзину противника.
* 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.
* Препятствование передаче и перехват мяча.
* Перебрасывание мяча из руки (рук) в руку (руки) и задержка его прежде, чем он коснется пола, при условии, что Игрок не совершает нарушения в передвижении с мячом.
  + 1. Правило

Игрок не должен вести мяч второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если это только не происходит после потери контроля над живым мячом на площадке из-за:

* Броска по корзине,
* Касания мяча соперником, или
* Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся или которого касался другой Игрок.
  1. Пробежка
     1. Определение
        1. **Пробежка**  – запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении, во время контроля живого мяча на площадке сверх ограничений, изложенных в этой статье.
        2. **Поворот**  происходит, когда Игрок держит живой мяч на площадке и шагает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время, как другая нога, называемая **опорной**, сохраняет свое место контакта с полом.
     2. Правило
        1. **Определение опорной ноги**
* Игрок, который ловит мяч, когда обе ноги находятся на полу, может использовать **любую ногу, как опорную**. В момент перемещения одной ноги, **другая** становится опорной.
* Игрок, который ловит мяч во время **движения или ведения** может остановиться следующим образом:
* Если **одна нога** касается пола:
* Эта нога становится опорной, как только другая нога касается пола.
* Игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно. В этом случае ни та, ни другая нога не может быть опорной.
* Если **обе ноги** не касаются пола и Игрок:
* Приземляется на обе ноги одновременно, тогда любая нога может быть опорной. В момент отрыва одной ноги, другая становится опорной.
* Приземляется одной ногой вслед за другой, тогда первая нога, коснувшаяся пола, становится опорной ногой.
* Приземляется на одну ногу. Игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно, после чего ни одна из ног не может быть опорной.
  + - 1. **Передвижение с мячом**
* После определения опорной ноги при условии контроля над живым мячом на площадке:
* Опорная нога может быть **поднята** при передаче или броске в корзину, но **не** может опять коснуться пола, пока мяч не будет выпущен из рук(-и),
* В начале ведения опорная нога не может быть смещена до того, как мяч не будет выпущен из рук(-и).
* После совершения **остановки**, когда **ни одна** из ног не является опорной:
* Одна или обе ноги могут быть подняты при передаче или броске в корзину, но не могут вновь касаться пола, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
* В начале ведения ни одна из ног не может быть оторвана от пола прежде, чем мяч не будет выпущен из рук(-и).
  + - 1. **Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу**

**Не является нарушением, когда Игрок**, держа мяч, падает на пол, **или** лежа или сидя на полу, получает контроль над мячом.

Если Игрок затем скользит, перекатывается, или пытается встать с мячом в руках - **это нарушение**.

* 1. Три секунды
     1. Правило
        1. Игрок **не должен** оставаться более трех (3) секунд подряд в ограниченной зоне соперника, когда его **команда** контролирует живой мяч **на площадке** и игровые часы включены.
        2. Исключение должно быть сделано Игроку, который:
* Пытается выйти из ограниченной зоны.
* Находится в ограниченной зоне, когда он или его партнер по команде производит бросок и мяч покинул или покидает руку (руки) бросающего.
* Находясь в ограниченной зоне менее трех (3) секунд, ведет мяч с целью произвести бросок.
  + - 1. Для того, чтобы Игрок рассматривался находящимся **вне** ограниченной зоны, он должен расположить **обе ноги** на полу вне этой зоны.
  1. Плотноопекаемый Игрок
     1. Определение

**Игрок**, который держит живой мяч на площадке, считается **плотно опекаемым**, когда его соперник находится в активной защитной стойке на расстоянии не более одного (1) метра.

* + 1. Правило

Плотноопекаемый Игрок должен передать, бросить по кольцу, покатить или повести мяч в течение пяти (5) секунд.

* 1. Восемь секунд
     1. Правило
        1. Каждый раз, когда Игрок устанавливает контроль над **живым** мячом в своей **тыловой зоне**, его команда должна в течение восьми (8) секунд перевести мяч в свою передовую зону.
        2. **Тыловая зона** команды включает в себя корзину команды, лицевую часть щита и ту часть площадки, которая ограничена лицевой линией за своей корзиной команды, боковыми линиями и центральной линией.
        3. **Передовая зона** команды включает в себя корзину соперника, лицевую часть щита и ту часть площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперника, боковыми линиями и краем центральной линии, ближайшим к корзине соперника.
        4. Мяч **переходит** в **передовую зону** команды, когда он касается передовой зоны или касается Игрока или Судьи, который частью своего тела находится в контакте с передовой зоной.
  2. Двадцать четыре секунды
     1. Правило
        1. Каждый раз, когда Игрок получает контроль над живым мячом на площадке, попытка броска по корзине должна быть реализована его командой в течение двадцати четырех (24) секунд.

Чтобы считать бросок по корзине произведенным, должны быть выполнены следующие условия:

* Мяч должен покинуть руку (руки) Игрока при броске по корзине до того, как прозвучал сигнал устройства 24-секунд и
* После того, как мяч покинул руку (руки) Игрока при броске по корзине, он должен коснуться кольца до того, как прозвучал сигнал устройства 24-секунд.
  + - 1. Отсутствие броска по корзине в течение 24 секунд при контроле мяча командой фиксируется звуковым сигналом устройства 24 секунд.
      2. Когда бросок по корзине произведен близко к окончанию 24-секундного периода и сигнал устройства 24 секунд звучит, а мяч находится в воздухе после того, как покинул руку (руки) бросающего, и мяч входит в корзину, попадание должно засчитываться.
    1. Процедура
       1. Если показания устройства 24-секунд **сброшено по ошибке,** Судья может немедленно остановить игру, если это не ставит ни одну из команд в невыгодное положение. Время 24-секундного устройства должно быть исправлено, а владение мячом должно быть возвращено команде, контролировавшей мяч до этого.
       2. Если сигнал 24-секундного устройства звучит ошибочно в то время, когда команда контролирует мяч, Судья должен немедленно остановить игру. Этой команде должны быть возвращены владение мячом и новый 24-секундный период .

Должны применяться все ограничения, связанные с помехой попадания мяча.

* + - 1. Если сигнал 24-секундного устройства **звучит ошибочно** в то время, **когда** **ни одна из команд не контролирует мяч**, игра возобновляется спорным броском.
  1. Мяч, возвращенный в тыловую зону
     1. Определение
        1. Мяч входит в тыловую зону команды, когда:
* Он касается тыловой зоны.
* Он касается Игрока или Судьи, который частью своего тела касается тыловой зоны.
  + - 1. Мяч считается переведенным в тыловую зону, когда Игрок команды, контролирующей мяч:
* Является **последним,** кто касался мяча в передовой зоне, и затем Игрок той же команды **первым** касается мяча,
* После того, как он коснулся тыловой зоны, или
* Если этот Игрок контактирует с тыловой зоной.
* Является **последним**, кто касался мяча в своей тыловой зоне, после чего мяч перешел в передовую зону и коснулся ее, а затем Игрок той же команды, контактирующий с тыловой зоной, **первым**, коснулся мяча.

Это ограничение относится ко **всем** ситуациям в передовой зоне команды, включая вбрасывание из-за пределов площадки.

* + 1. Правило

Игрок, контролирующий живой мяч, в своей передовой зоне, не может перевести мяч в свою тыловую зону.

Это ограничение **не** относится к вбрасыванию от середины боковой линии после штрафного(-ых) броска(-ов), за которыми следует владение мячом.

* 1. Помехи попаданию мяча
     1. Определение
        1. **Бросок** по корзине происходит, когда мяч, который держат в руке (руках), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперника.

**Добивание** происходит, когда мяч одной или двумя руками направляется в корзину соперника.

**Бросок сверху** происходит, когда мяч одной или двумя руками с силой направляют или пытаются направить сверху вниз в корзину соперника.

Добивание и бросок сверху также считаются броском по корзине.

* + - 1. **Бросок** по корзине **начинается**, когда мяч покидает руку (руки) Игрока, находящегося в процессе броска.
      2. **Бросок** по корзине **заканчивается**, когда мяч:
* Входит непосредственно в корзину сверху и остается внутри или проходит сквозь нее.
* Не имеет больше возможности попасть в корзину или непосредственно, или после касания кольца.
* Правильно касается Игроком после того, как мяч коснулся кольца.
* Касается пола.
* Становится мертвым.
  + 1. Правило
       1. **Помеха попаданию** при броске по корзине происходит, когда:
* Игрок касается мяча в момент, когда мяч находится на снижающейся траектории и полностью выше уровня кольца.
* Игрок касается мяча в момент, когда мяч после удара о щит полностью находится выше уровня кольца.

Эти ограничения перестают действовать, как только мяч не имеет больше возможности попасть непосредственно в корзину или касается кольца.

* + - 1. **Помеха мячу** при броске по корзине происходит, когда:
* Игрок касается корзины или щита, пока мяч находится в контакте с кольцом.
* Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
* Защитник касается мяча или корзины, пока мяч находится внутри корзины.
* Защитник вызывает вибрацию щита или кольца, таким образом, что по мнению Судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
  + - 1. Когда мяч находится в полете при броске с площадки после того, как Судья дал свисток или прозвучал сигнал игровых часов или устройства 24-секунд, применяются все положения, касающиеся помехи попаданию и помехи мячу.
    1. Наказание
       1. Если нарушение совершается **в нападении**, никакие очки не засчитываются и мяч передается сопернику для вбрасывания из-за пределов площадки напротив линии штрафного броска.
       2. Если нарушение совершается **в защите**, атакующей команде засчитываются:
* два (2) очка, если мяч был выпущен из 2-очковой зоны.
* три (3) очка, если мяч был выпущен из 3-очковой зоны.

Засчитывание мяча и последующая процедура таковы, как в случае попадания мяча в корзину.

* + - 1. Если нарушение совершается одновременно Игроками **обеих команд**, никакие очки не засчитываются. Игра возобновляется спорным броском.