



РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

ИРКУТСК 2023



Глава № 1 Площадка и мяч.

- 1.1. Игры проводятся на открытых баскетбольных площадках города Иркутска. В случае, когда погодные условия не позволяют проводить соревнования на открытых площадках, игры будут проводиться в спортивном зале.
- 1.2. Игра проводится на баскетбольной площадке 3х3 с одной корзиной. Стандартная игровая площадка 3х3 имеет размеры 14 м (ширина) x 15 м (длина).
- 1.3. На площадке 3х3 располагаются элементы площадки для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (4.225 м от проекции центра кольца на площадку), дугу - линию двухочковых бросков (6.75 м от проекции центра кольца на площадку) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения» (1.25 м от проекции центра кольца на площадку).
- 1.4. В качестве площадки 3х3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола.
- 1.5. На пред матчевую разминку мячи организаторы Летней лиги «БК Иркут» не предоставляют.
- 1.6. В матчах летней лиги БК «Иркут» используют мяч для игры в баскетбол 3х3.

Глава № 2 Команды.

- 2.1. Каждая команда может подать в заявке (см. п.п. 14.2) на тур 5 игроков, к игре допускаются 4 игрока (3 игрока на площадке и 1 запасной).
- 2.2. В команде должен быть определен капитан и его помощник, который будет выполнять его функции в случае отсутствия капитана на площадке.
- 2.3. Тренер команды: 1) отсутствует в заявке на матч, 2) не может присутствовать на площадке во время игры, 3) не допускается его удаленное влияния на игру с трибун.

За нарушение п.п. 2.3. Регламента:

- в первом и во втором случае команде делается замечание.
- в случае повтора любого из этих нарушений, а также после первого нарушения, описанного в третьем случае, команде фиксируется технический фол, который суммируется с общими командными замечаниями.

Глава № 3. Судейская бригада.

- 3.1. В групповом этапе судейская бригада состоит из 1 судьи и 1 секретаря-секундометриста.
- 3.2. В играх плей-офф за места рейтингового тура и финальном этапе судейская бригада состоит из 2 судей и 1 секретаря-секундометриста.



Глава № 4. Начало игры

- 4.1. До начала игры обе команды одновременно должны находиться на площадке в полных составах на пред матчевой разминке.
- 4.2. Перед началом игры по первой же просьбе судьи матча капитан команды, либо его помощник, должен подтвердить состав команды и расписаться в протоколе матча.
- 4.3 Судья, обслуживающий матч, либо главный судья соревнований вправе потребовать в произвольном порядке предоставить у капитана команды/его помощника документ (фото документа, ксерокопия), удостоверяющий личность игрока, находящегося в заявке на матч и собирающегося принять в нем участие. Также судья, обслуживающий матч либо главный судья соревнований вправе потребовать у капитана команды/его помощника документ, удостоверяющий личность игрока, находившегося в заявке на матч и принимавшего в нем участие.
- 4.4 Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется подбрасыванием монеты.
- 4.5 Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает владение мячом либо в начале игры, либо в начале возможного овертайма.
- 4.6 Игра должна начинаться при наличии 3-х игроков каждой команды на площадке.

За нарушение п.4.3 Регламента.

- если при процедуре подтверждения личности игрока, собирающегося принять участие в матче или принявшего участие в нем, у игрока нет документов (фото документа, ксерокопия), удостоверяющих личность, либо происходит несовпадение его личных данных с данными, указанными в заявке на матч, команда проигрывает «лишением права», результат матча записывается, как W-0.

Глава № 5. Начисление очков.

- 5.1. За мяч, заброшенный изнутри трёхочковой дуги, начисляется 1 очко.
- 5.2. За мяч, заброшенный из-за трёхочковой дуги, начисляется 2 очка.
- 5.3. За мяч, заброшенный броском со штрафной линии после «пробивного» нарушения, начисляется 1 очко.

Глава № 6. Время игры / Определение победителя.

- 6.1. Основное время игры - один период длительностью 10 минут. Игровые часы останавливаются, когда мяч мертвый и при штрафных бросках. Отсчет времени возобновляется, когда обмен мячом (здесь и далее «чек») завершен (время включается в тот момент, когда мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).
- 6.2. Команда, первой набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило действует только в основное время игры и не распространяется на овертайм.
- 6.3. Если по окончании основного времени игры счет ничейный, играется овертайм. Перед началом овертайма - перерыв длительностью 1 минута. Команда, которая первой набирает 2 очка в овертайме, выигрывает игру.



6.4. Если в момент игры разница забитых мячей между командами достигает 11 очков, игра заканчивается досрочно.

6.4. Команда проигрывает «лишением права», если на момент начала игры по расписанию на площадке нет 3-х ее игроков, готовых играть. В этом случае результат матча записывается как W-0 или 0-W (W - победа).

6.5. Команда проигрывает «из-за нехватки игроков», если она покидает площадку до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В этом случае выигравшая команда выбирает фиксацию набранных ею очков или победу «лишением права»; проигравшей команде в любом случае засчитывается 0 очков.

6.6. Команда, проигравшая «лишением права» в результате намеренной нейтралитета или отказа выйти на игру, дисквалифицируется из турнира.

6.7. Если игровых часов нет в наличии, игра проводится с «грязным» временем (без остановок часов во всех или некоторых ситуациях, описанных в п. 6.1);

Глава № 7. Фолы / Штрафные броски

7.1. Команда оказывается в ситуации «штрафных командных фолов», когда она совершает 6 фолов. Игрок не удаляется из игры за какое бы то ни было количество персональных фолов, кроме ситуаций, описанных в статьях 12 и 13.

7.2. За фол в процессе броска, совершенный внутри трёхочковой дуги, предоставляется 1 штрафной бросок. За фол в процессе броска, совершенный из-за трёхочковой дуги, предоставляется 2 штрафных броска.

7.3. Если фол совершен в процессе броска, который удачен, предоставляется 1 дополнительный штрафной бросок.

7.4. 7-й, 8-й и 9-й командные фолы наказываются 2 штрафными бросками. 10-й и каждый последующий командный фол наказываются 2 штрафными бросками с сохранением владения мячом за командой, исполнившей эти броски. Данное правило применяется и для фолов, описанных в п.п. 7.2. и 7.3; если бросок удачен, мяч засчитывается плюс назначается наказание с учетом количества командных фолов в соответствии с п.п. 7.4.

7.5. Все технические фолы всегда наказываются 1 штрафным броском и владением, неспортивные фолы – 2 штрафными бросками и владением. После технического или неспортивного фола игра продолжается «чеком» за вершиной трёхочковой дуги.

7.6. Фолы в нападении не наказываются штрафными бросками.

Глава № 8. Как играют мячом.

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

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

8.2. После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом):



- если подбор берет команда, выполнившая штрафной бросок, она может продолжить атаковать, не выводя мяч за дугу;

- если подбор берет команда, не выполнившая штрафной бросок, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. После своего перехвата или блок-шота команда должна вывести мяч за трёхочковую дугу (передачей или ведением).

8.4. Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с «чека» за вершиной трёхочковой дуги.

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

8.6. В ситуации спорного мяча владение мячом получает защищавшаяся команда.

Глава № 9. Пассивная атака.

9.1. Пассивная атака (без попытки забросить мяч) является нарушением.

9.2. Если площадка оборудована счетчиком времени на атаку, команда должна совершить бросок в течение 12 секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающего после «чека» (см. п.п. 8.4) или под корзиной после заброшенного мяча.

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

9.4. Если площадка не оборудована счетчиком времени на атаку и команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.

Глава № 10. Замены.

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

Глава № 11. Тайм-ауты.

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

11.2. Длительность любого тайм-аута – 30 секунд.

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



Глава № 12. Дисквалификация.

- 12.1. Игрок, совершивший 2 неспортивных фола (не касается технических фолов) или дисквалифицирующий фол, дисквалифицируется из игры судьями и может быть дисквалифицирован из турнира главным судьёй.
- 12.2. Главный судья может дисквалифицировать из турнира любого игрока, причастного к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр.
- 12.3. Главный судья также может дисквалифицировать из турнира всю команду, если другие ее члены своими действиями (или бездействием) внесли вклад в вышеупомянутое поведение.

Глава № 13. Дисциплинарные нарушения и санкции.

- 13.1. Не дисциплинированным поведением считается оспаривание решение судьи, использование оскорбительных жестов в отношении судей, соперников или зрителей, нецензурные выражения, игра с не заправленными майками, демонстративные откидки мяча и другие аналогичные действия.
- 13.2. При несоблюдении правил и статей данного Регламента на игроков и команды могут накладываться штрафные санкции.
- 13.3. Все технические и дисквалифицирующие фолы суммируются.
- 13.4. После совершения дисквалифицирующего фола игрок пропускает две игры. В случае, если игрок получил в любой последующей игре 2-ой дисквалифицирующий фол, он удаляется из дальнейшего участия в Летней лиге БК «Иркут».
- 13.5. Если игрок набирает в сумме:
 - 2 технических фола, то он пропускает 1 игру;
 - 3 технических фола – пропускает 2 игры;
 - 4 технических фола – игрок удаляется из дальнейшего участия в Летней лиге БК «Иркут».

Глава № 14. Заявка на матч. Взносы.

- 14.1 Заявка на матч осуществляется за три дня, с понедельника по среду включительно, до начала рейтингового тура, в спортивном клубе «Чемпион» по адресу: г. Иркутск, ул. 5-ой Армии, д. 29, с 9:00 до 20:30.
- 14.2 Заявка на матч осуществляется заполнением заявочного бланка, куда вносятся Ф.И.О. игроков команды, определяется капитан команды и его помощник.
- 14.3 В заявку на рейтинговый тур разрешается внести 5 игроков, допускается к игре 4 игрока (3 игрока на площадке, 1 игрок запасной, в соответствии с главой 2).
- 14.3 Вместе с подачей заявки на участие в рейтинговом туре летней лиги БК «Иркут», команда участница оплачивает вступительный взнос в размере 1000 рублей с команды за



тур. Взносы идут на оплату услуг судей, секретарей, врача, на расходы, связанные с организацией и проведением соревнований.

14.4 Команда, не оплатившая взнос, не является зарегистрированной и не имеет права участвовать в соревнованиях.

Президент АНО БК «Иркут»



Кушнир А.Ю.

Главный судья Летней лиги БК «Иркут»

Пешков А.Ю.