

## **ФОРМАТ NIKE BATTLEGROUNDS 1 ON 1**

**NIKE BATTLEGROUNDS** - жесткая, бескомпромиссная игра 1 x 1 на одно кольцо. На всех этапах игры проводятся на вылет. Никаких вторых шансов и переигровок. Если ты проиграл хоть раз, значит ты не достоин носить имя Короля Battlegrounds!

Меньше времени на атаку, меньше площадка - все для того, чтобы игра была максимально динамичная и агрессивная.

Турнир проходит в два этапа: отборочные туры и финал. В отборочных турах игры проходят в двух категориях - ниже 185 см включительно и выше 185 см - Little King Challenge и Big King, соответственно.

В финальной части турнира участвует 16 человек: 8 - выше 185 см и 8 - ниже 185 см. Король будет только один!

## **ПРАВИЛА NIKE BATTLEGROUNDS 1 ON 1**

### **1. Площадка.**

Площадка ограничена периметром 8 метров в ширину и 10 метров в длину и размечена оранжевой краской согласно схеме. На площадке находится один баскетбольный щит на стойке.

### **2. Игровые положения**

2.1 Мяч, заброшенный из-за пределов выпуклой стороны 3-х очковой дуги оценивается 3-мя очками; 2-мя очками, если заброшен с игры из зоны, ограниченной дугой и границами корта где расположено кольцо; и 1-им очком если это результативный штрафной бросок.

2.2. Игра длится 6 минут грязного времени или до 22 очков, набранных одним из игроков.

2.3. Игрок, начинающий игру, определяется жребием (подкидыванием монеты).

2.4. Игрок, опоздавший к началу игры более чем на 2 минуты, подлежит дисквалификации. Если двое участников встречи опаздывают более чем на 2 минуты, то дисквалифицируются оба.

2.5. В случае ничейного исхода основного времени, игроки играют до первого заброшенного мяча. Игрок, начинающий овертайм, определяется аналогично ситуации «спорный мяч» (см. Пункт 2.8).

2.6. После заброшенного одним игроком мяча соперник получает право на владение мячом из-за трехочковой дуги. Игра начинается через «чек».

2.7. В случае смены контроля над мячом в процессе атаки одного из игроков игрок, получивший мяч, не имеет права атаковать корзину прежде, чем выведет мяч за 3-х очковую дугу, на что игроку отводится 5 секунд. При этом игрок обязан выходить за 3-х очковую дугу обеими ногами. 10-ти секундное время на атаку начинает отсчитываться, когда мяч и обе ноги игрока пересекли 3-х очковую дугу при выходе за неё.

2.8. В ситуации «спорный мяч» игрок, которому предоставляется право на владение мячом, определяется следующим образом: игрок, последним контролирувавший мяч

перед возникновением ситуации «спорный мяч», совершает бросок с любого места из-за 3-х очковой дуги – если бросок точен, он получает право на владение мячом, если неточен, это право получает соперник.

2.9. Игроки не имеют права брать тайм-аут.

### **3. Судьи**

3.1. Игру обслуживает один судья и один помощник-хронометрист.

3.2. Судья осуществляет полный контроль над игрой. Основные обязанности судьи: проведение процедуры жеребьевки в ситуации «начало игры», «спорный мяч» и в подобных ситуациях; определение игрока, имеющего право на владение мячом, в ситуациях, когда это требуется; ведение счета игры; определение ситуации «спорный мяч»; фиксирование всех нарушений (пробежка, неправильное ведение, аут и т. д.), а также всех фолов.

3.3. Судья определяет необходимость объявления медицинских и технических тайм-аутов.

### **4. Нарушения и фолы.**

4.1. Все фолы объявляет судья.

4.2. Игрок, совершивший в одной игре 2 неспортивных фолы или 2 технических фолы, дисквалифицируется.

4.3. Количество персональных фолов, которые может получить игрок, не будучи дисквалифицированным, не ограничено.

4.4. Фолы игрока при броске, а также все персональные фолы, начиная с пятого, наказываются предоставлением сопернику права на 2 штрафных броска (исключение: в случае фолы при попытке трехочкового броска пробиваются 3 штрафных). После пробития мяч переходит к игроку, совершившему фол (исключение пункт 4.6). После того как зафиксирован фол, игроку отводится 5 секунд на выполнение штрафного броска.

4.5. Технические фолы наказываются 1 штрафным броском каждый.

4.6. После неспортивных или технических фолов мяч остается у игрока, исполнявшего штрафной бросок.

4.7. Игрок, нанеший умышленную травму сопернику, подлежит безусловной дисквалификации.

### **5. Дополнения.**

При появлении кровотечения у игрока судья обязан моментально прервать игру и объявить технический тайм-аут. Игрок должен немедленно покинуть площадку и обратиться к врачу.