

ПРАВИЛА ADIDAS STREETBALL CHALLENGE

1. Состав команды.

Adidas Streetball — игра 3 на 3. Команда состоит из 4 игроков (3 полевых и 1 запасной). Во время турнира нельзя изменять заявленный состав команды.

2. Начало игры.

Игра начинается вбрасыванием из-за ограничительной линии, противоположной от кольца. Право начать игру определяется жребием.

3. Окончание игры.

Игра заканчивается:

3.1 По истечении 20 минут игрового времени;

3.2 Когда одна из команд набирает 16 очков;

3.3 Когда разница в счете составляет 8 очков.

Примечание 1: В случае ничейного счета по истечении 20 минут игра продолжается до первого заброшенного мяча.

Примечание 2: В случае проведения игр в подгруппах за победу команда получает 2 очка, за поражение — 1 очко, за победу с разницей 8 и более очков — 3 очка. За неявку команда получает 0 очков, а ее пришедший противник — 2 очка.

Примечание 3: Капитан победившей команды отвечает за доставку протокола игры в судейскую коллегию.

4. Заброшенные мячи.

4.1 За каждый результативный бросок с игры из зоны ближе шестиметровой линии (6,2 м) и за штрафной бросок команде засчитывается 1 очко. За бросок из-за шестиметровой линии засчитывается 2 очка.

4.2 После каждого попадания мяч передается оборонявшейся команде, и игра возобновляется согласно п. 6.1.

4.3 Для того, чтобы мяч был засчитан, его после вбрасывания должны коснуться два игрока атакующей команды.

4.4 После перехвата мяч выводится за шестиметровую линию. Если мяч не выведен, набранное очко не засчитывается и мяч передается противоположной команде.

5. Замены.

Количество замен не ограничено. Запасной игрок может вступить в игру только после заброшенного мяча или перед вбрасыванием. После замены игра возобновляется согласно п. 6.1.

6. Вбрасывание.

6.1 После заброшенного мяча игра возобновляется из-за шестиметровой линии. Нападающий должен дать коснуться мяча игроку обороняющейся команды. Таким же образом мяч вводится в игру после фола, после штрафного броска, после нарушения правил атакующей командой.

6.2 После аута мяч вводится в игру путем вбрасывания в точке, ближайшей к той, где мяч покинул площадку.

7. Нарушения.

Применяются следующие правила: пробежка, двойное ведение, прыжок с мячом, правило 5-ти секунд, правило 30-ти секунд. После нарушения мяч передается противоположной команде, и игра возобновляется согласно п. 6.1. За бросок сверху — дисквалификация игрока. (Мяч не засчитывается и назначается штрафной).

8. Спорный мяч.

В случае возникновения спорной ситуации владение мячом определяется жребием. Только капитан команды может выступать от имени своей команды и подавать жалобы в случае возникновения разногласий. Разногласия считаются разрешенными после возобновления игры.

9. Фолы и штрафные броски.

Фолы объявляются игроком, против которого совершен фол. После фола мяч передается команде, против которой нарушены правила. После 6 командных фолов за любой фол в нападении назначается 1 штрафной бросок, после которого мяч передается провинившейся команде. При этом пострадавший игрок имеет право выбора между штрафным броском и владением мячом.

В случае умышленного или грубого фола назначается 1 штрафной бросок (вне зависимости от количества командных фолов) и мяч остается у пострадавшей команды. Игрок, совершивший 2 умышленных фолов, дисквалифицируется до окончания игры.

Если после фола мяч попадает в кольцо, то засчитывается очко и записывается фол, штрафной бросок пробивается только после 6 командных фолов или в случае умышленного фола.

После фола и штрафных бросков игра возобновляется согласно п. 6.1. В случае применения силы обе команды дисквалифицируются и выбывают из соревнований.

10. Тайм-ауты.

Команда имеет право на два 30-ти секундных тайм-аута. Время игры останавливается только, если тайм-аут взят в последние 3 минуты игры.

11. Судья-наблюдатель.

Судья-наблюдатель засекает время, ведет протокол игры и разрешает спорные ситуации. Судья-наблюдатель сам определяет умышленные фолы. Другие нарушения и фолы он лишь подтверждает. В случае необходимости он может взять судейство игры полностью на себя.