

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «БАСКЕТБОЛ» ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Соревнования по виду спорта «баскетбол» на территории Приднестровской Молдавской Республики проводятся в соответствии с настоящими правилами вида спорта «баскетбол» (далее – Правила), разработанными с учетом правил международной федерации баскетбола ФИБА (далее – ФИБА), положениями и регламентами проведения соревнований.

2. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах:

баскетбол,

баскетбол 3х3.

3. Возрастные группы участников соревнований:

Возрастной лимит установлен для всех игроков команд, принимающих участие в соревнованиях.

Спортивные соревнования проводятся в следующих возрастных группах (минимальный возраст спортсмена для допуска к спортивным соревнованиям в возрастной группе):

до 12 лет – (с 11 лет);

до 14 лет – (с 11 лет);

до 16 лет – (с 13 лет);

до 18 лет – (с 15 лет);

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

БАСКЕТБОЛ

В тексте «Официальных Правил баскетбола» все формулировки, приведенные в мужском роде (игрок, тренер, судья и т.д.), действительны и для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано исключительно для удобства изложения.

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА

Ст. 1 Определения

1.1 Игра в баскетбол

В баскетбол играют 2 команды, в каждой из которых по 5 игроков. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игрой управляют судьи, судьи-секретари и комиссар (если присутствует).

1.2 Корзина: соперников/собственная

Корзина, которую команда атакует, называется корзиной соперников, а корзина, которую команда защищает, называется ее собственной корзиной.

1.3 Победитель игры

Команда, которая набрала большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем.

ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Ст. 2 Площадка

2.1 Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (Рис.1) с размерами 28 метров в длину и 15 метров в ширину, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии.

2.2 Тыловая зона

Тыловая зона команды включает в себя собственную корзину этой команды, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за ее собственной корзиной, боковыми линиями и центральной линией.

2.3 Передовая зона

Передовая зона команды включает в себя корзину соперников, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и внутренним краем центральной линии, ближайшим к корзине соперников.

2.4 Линии

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

2.4.1 Ограничивающая линия

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых и боковых линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

Любые препятствия, включая лиц, сидящих на скамейке команды, должны находиться на расстоянии не менее 2 метров от игровой площадки.

2.4.2 Центральная линия, центральный круг и полукруги штрафного броска

Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середин боковых линий. Она должна выступать на 0,15 м за каждую боковую линию. Центральная линия является частью тыловой зоны.

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

Полукруги штрафного броска наносятся на игровую площадку радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены на серединах линий штрафного броска (Рис.2).

2.4.3 **Линии штрафного броска, ограниченные зоны и места для борьбы за подбор при штрафном броске**

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

Ограниченными зонами являются выделенные на игровой площадке прямоугольные области, ограниченные лицевыми линиями, продолжениями линий штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии 2,45 м от середины лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае продолжений линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. Ограниченные зоны должны быть окрашены в единый цвет.

Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченных зон, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, размечаются, как показано на Рис.2.

2.4.4 **Зона 3-хочковых бросков с игры**

Зоной 3-хочковых бросков с игры для команды (Рис.1 и Рис. 3) является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперников, ограниченной и включающей в себя:

- 2 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0,90 м от внутренних краев боковых линий.
- Полукруг радиусом 6,75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м. Полукруг переходит в параллельные линии.

3-хочковая линия не является частью зоны 3-хочковых бросков с игры.

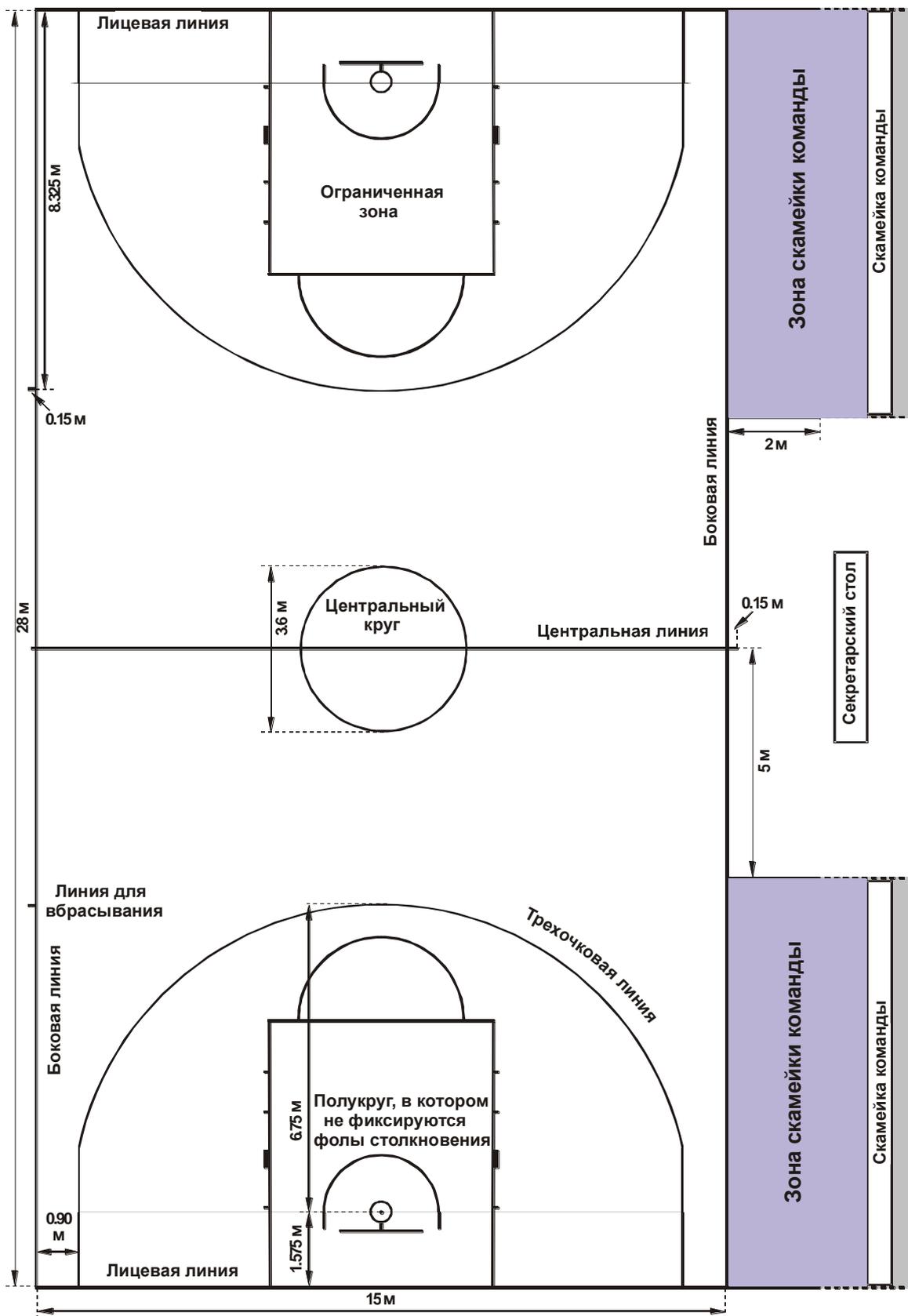


Рис.1 Размеры игровой площадки

2.4.5 **Зоны скамеек команд**

Зоны скамеек команд должны быть выделены за пределами игровой площадки двумя линиями, как показано на Рис.1.

В зоне скамейки команды должно быть 16 мест для лиц на скамейке команды, к которым относятся тренеры, помощники тренеров, запасные, удаленные игроки и сопровождающие команду. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе двух метров за скамейкой команды.

2.4.6 **Линии для вбрасывания**

2 линии длиной 0,15 м должны быть нанесены за пределами игровой площадки за боковой линией напротив секретарского стола, при этом внешние края этих линий должны находиться на расстоянии 8,325 м от внутренних краев ближайших лицевых линий.

2.4.7 **Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения**

Линии полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, должны быть нанесены на игровую площадку и ограничены:

- Полукругом радиусом 1,25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется:
- 2 параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, длиной 0,375 м, внутренние края которых находятся на расстоянии 1,25 м от точки на полу непосредственно под точным центром корзины, и заканчивающимися на расстоянии 1,20 м от внутреннего края лицевой линии.

В области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий непосредственно под лицевыми сторонами щитов.

Линии полукругов являются частями областей полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения.

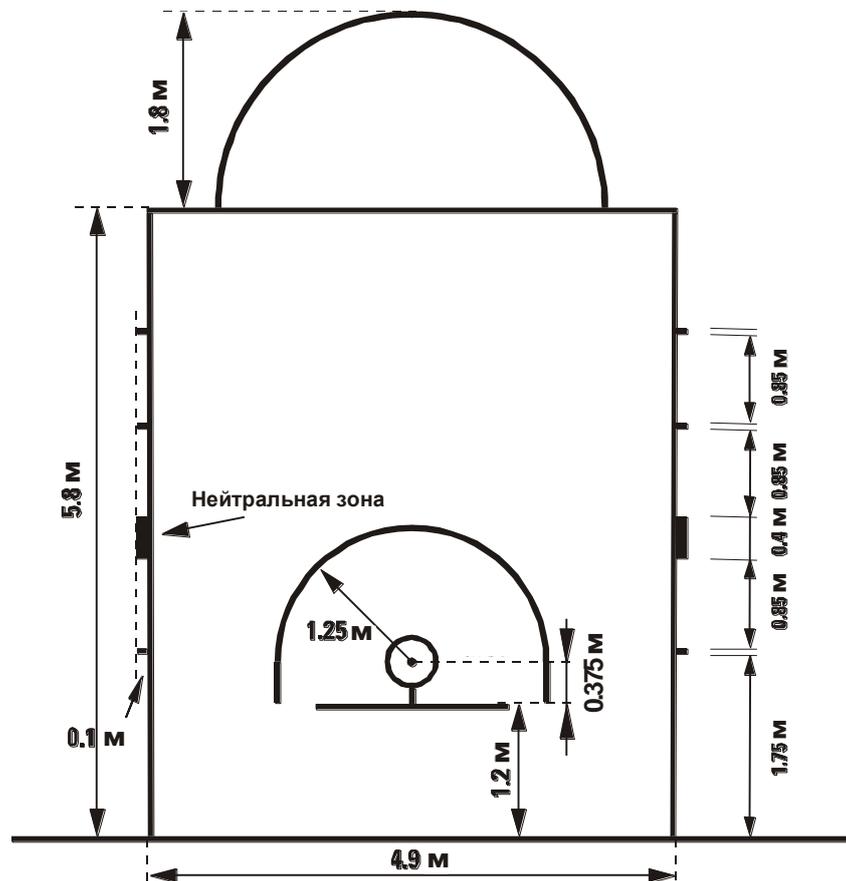


Рис.2 Ограниченная зона



Рис. 3 Зона 2-хочковых/3-хочковых бросков с игры

2.5

Положения секретарского стола и стульев для замены (Рис. 4)

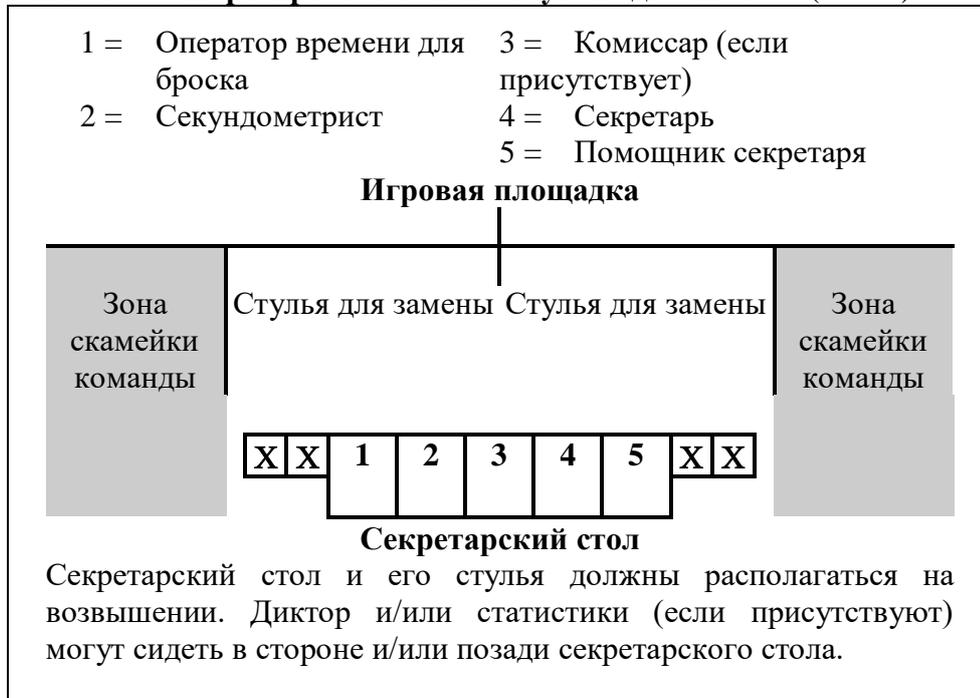


Рис. 4 Секретарский стол и стулья для замены

Ст. 3 **Оборудование**

Требуется следующее оборудование:

- Конструкции щитов, состоящие из:
 - Щитов
 - Корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки
 - Опор, поддерживающих щиты, включая обивку
- Баскетбольные мячи
- Игровые часы
- Табло счета
- Устройство отсчета времени для броска
- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени тайм-аутов
- 2 автономных, отчетливо различающихся и громких сигнала, каждый из которых предназначен для:
 - оператора времени для броска,
 - секретаря/секундометриста.
- Протокол
- Указатели фолов игрока
- Указатели командных фолов
- Стрелка поочередного владения
- Игровое покрытие
- Игровая площадка
- Достаточное освещение

Более подробное описание баскетбольного оборудования см. в Приложении «Баскетбольное Оборудование».

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

Ст. 4 Команды

4.1 Определение

- 4.1.1 Член команды допущен к игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).
- 4.1.2 Член команды имеет право играть, когда его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не дисквалифицирован или не совершил 5 фолов.
- 4.1.3 В течение игрового времени член команды является:
- Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.
 - Запасным, когда он не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
 - Удаленным игроком, когда он совершил 5 фолов и больше не имеет права играть.
- 4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2 Правило

- 4.2.1 Каждая команда состоит из:
- Не более чем 12 членов команды, имеющих право играть, включая капитана.
 - Тренера и, по желанию команды, помощника тренера.
 - Не более чем 7 сопровождающих команду, которые могут сидеть на скамейке команды, выполняющих специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик и др.
- 4.2.2 В течение игрового времени 5 игроков каждой из команд должны находиться на игровой площадке и могут быть заменены.
- 4.2.3 Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:
- Судья жестом приглашает запасного выйти на игровую площадку.
 - Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секретарю с просьбой о замене.

4.3 Игровая форма

- 4.3.1 Игровая форма членов команды должна состоять из:
- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади. Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие стрейч-комбинезоны.
 - Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки. Шорты должны быть выше колена.
 - Носков одного доминирующего цвета для всех игроков команды.

4.3.2 Каждый член команды должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.

Номера должны быть отчетливо видимыми и:

- Номера сзади должны быть высотой не менее 20 см.
- Номера спереди должны быть высотой не менее 10 см.
- Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
- Команды должны использовать номера 0 и 00, а также от 1 до 99.
- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
- Любые рекламные надписи или логотипы должны находиться по крайней мере в 5 см от номеров.

4.3.3 Команды должны иметь не менее 2 комплектов маек и:

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

4.4 Другая экипировка

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

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

- **Не разрешается** следующее:
 - Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, гипсовые слепки или скобы, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Головные уборы, предметы для волос и драгоценности.
- **Разрешается** следующее:
 - Защитная экипировка плеча, предплечья, бедра или части ноги ниже колена, изготовленная из достаточно мягкого материала.
 - Компрессионные (уплотненные) рукава того же доминирующего цвета, что и майки.
 - Компрессионные (уплотненные) чулки того же доминирующего цвета, что и шорты. Для верхней части ноги они должны быть выше колена, а для нижней части ноги должны быть ниже колена.
 - Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
 - Защитное приспособление для травмированного носа, даже изготовленное из твердого материала.

- Бесцветная капа для челюсти.
 - Очки, если они не представляют опасности для других игроков.
 - Головные повязки шириной не более 5 см, изготовленные из неабразивной однотонной материи, мягкого пластика или резины.
 - Бесцветные тейпы для рук, плечей, ног и т.п.
- 4.4.3 Во время игры игроку не разрешается демонстрировать никаких названий, торговых марок, логотипов и т.п. в коммерческих, рекламных или благотворительных целях, включая (но не ограничиваясь) использование для этого своего тела, волос и др.
- 4.4.4 Любая другая экипировка, специально не оговоренная в данной статье, должна быть одобрена Технической Комиссией ФИБА.

Ст. 5 Игроки: Травма

- 5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.
- 5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свистка до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит бросок с игры, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.
- 5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана помощь, он должен быть заменен, за исключением ситуации, когда у команды остается менее 5 игроков на игровой площадке.
- 5.4 Лица на скамейке команды могут выходить на игровую площадку только с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.
- 5.5 Врач может выходить на игровую площадку без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.
- 5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровую площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта. Если травмированный игрок или любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, восстанавливается во время тайм-аута, взятого любой из команд до сигнала секретаря о замене, этот игрок может продолжить игру.
- 5.7 Игроки, которые были определены тренером в стартовый состав или которым оказана помощь между штрафными бросками, могут быть заменены в случае травмы. В данном случае команда соперников также имеет право заменить такое же количество игроков, если пожелает.

Ст. 6 Капитан: Обязанности и права

- 6.1 Капитан (КАП.) – это игрок, который назначен тренером в качестве представителя своей команды на игровой площадке. Он может обращаться в вежливой форме к судьям в течение игры для получения

информации, однако только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

- 6.2 Капитан должен немедленно по окончании игры проинформировать старшего судью в том случае, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе 'Подпись капитана в случае протеста'.

Ст. 7 Тренеры: Обязанности и права

- 7.1 Не позднее чем за 20 минут до запланированного времени начала игры каждый тренер или его представитель должен передать секретарю список с фамилиями и соответствующими номерами членов команды, которые допущены к игре, а также фамилией капитана команды, тренера и помощника тренера. Все члены команды, чьи фамилии внесены в протокол, имеют право играть, даже если они появляются в игровом зале после начала игры.
- 7.2 Не позднее чем за 10 минут до запланированного времени начала игры оба тренера должны подтвердить свое согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд и фамилиями тренеров, расписавшись в протоколе. В то же время они указывают 5 игроков, которые должны начать игру. Тренер команды 'А' первым предоставляет данную информацию.
- 7.3 Лица на скамейке команды являются единственными лицами, которым разрешается сидеть на скамейке команды и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды.
- 7.4 Тренер или помощник тренера могут подходить к секретарскому столу в течение игры для получения статистической информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
- 7.5 Тренеру или помощнику тренера (но только одному из них в любой момент) разрешается стоять во время игры. Они могут устно обращаться к игрокам в течение игры при условии, что остаются в пределах зоны скамейки своей команды. Помощник тренера не должен обращаться к судьям.
- 7.6 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 все обязанности и права тренера в том случае, если по какой-либо причине тренер не сможет продолжать исполнять их сам.
- 7.7 Когда капитан покидает игровую площадку, тренер должен сообщить судье номер игрока, который будет исполнять обязанности капитана на игровой площадке.
- 7.8 Капитан должен исполнять обязанности тренера в том случае, если тренер отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и нет помощника тренера, внесенного в протокол (либо если и тот не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать исполнять обязанности тренера. Если он должен покинуть игровую площадку в результате дисквалифицирующего фола или не может

исполнять обязанности тренера из-за травмы, то игрок, заменивший его в качестве капитана, может заменить его и в качестве тренера.

- 7.9 Тренер должен указать игрока, выполняющего штрафной(-ые) бросок(-ки) своей команды, во всех случаях, когда такой игрок не определен Правилами.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 8 Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

- 8.1 Игра состоит из 4 периодов по 10 минут каждый.
- 8.2 Продолжительность перерыва до запланированного времени начала игры составляет 20 минут.
- 8.3 Продолжительность перерывов в игре между первым и вторым периодами (первая половина), третьим и четвертым периодами (вторая половина) и перед каждым дополнительным периодом составляет две 2 минуты.
- 8.4 Продолжительность перерыва между половинами игры составляет 15 минут.
- 8.5 Перерыв в игре начинается:
- За 20 минут до запланированного времени начала игры.
 - Когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
- 8.6 Перерыв в игре заканчивается:
- В начале первого периода в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска.
 - В начале всех других периодов, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 8.7 Если счет ничейный по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на такое количество дополнительных периодов продолжительностью по 5 минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равенство в счете.
- 8.8 Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игрового времени, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) после окончания игрового времени.
- 8.9 Если в результате выполнения этого(-их) штрафного(-ых) броска(-ов) необходимо провести дополнительный период, тогда все фолы, совершенные после окончания игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафные броски должны быть проведены перед началом дополнительного периода.

Ст. 9 Начало и окончание периода или игры

- 9.1 Первый период начинается в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска.
- 9.2 Все другие периоды начинаются, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет 5 игроков, готовых играть.
- 9.4 Во всех играх команде, указанной в расписании первой (команде-хозяину), предназначается скамейка и ее собственная корзина слева от секретарского стола, если обратиться лицом к игровой площадке.

Однако если обе команды согласны, они могут поменяться скамейками и/или корзинами.

- 9.5 Перед первым и третьим периодами команды имеют право разминаться на той половине игровой площадки, на которой находится корзина соперников.
- 9.6 Команды должны поменяться корзинами перед второй половиной.
- 9.7 Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать те же корзины, что и в четвертом периоде.
- 9.8 Период, дополнительный период или игра заканчивается, когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода. В случае если щит оборудован световым периметром, то световой сигнал имеет преимущество над звуковым сигналом игровых часов.

Ст. 10 Статус мяча

10.1 Мяч может быть живым или мертвым.

10.2 Мяч становится **живым** в тот момент, когда:

- Во время розыгрыша спорного броска мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании.
- Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Во время вбрасывания мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

10.3 Мяч становится **мертвым**, когда:

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

10.4 Мяч **не становится мертвым** и бросок, если он удачен, засчитывается, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
 - Судья дает свисток.
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
 - Звучит сигнал устройства отсчета времени для броска.
- Мяч находится в полете при штрафном броске и судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.

- Игрок совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда мяч контролируется соперником, находящемся в процессе броска с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем произошел фол. Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если:
 - после того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
 - во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании периода или сигнал устройства отсчета времени для броска.

Ст. 11 Место нахождения игрока и судьи

11.1 Местонахождение **игрока** определяется по тому месту, где он касается пола.

Когда игрок находится в воздухе, он сохраняет тот же статус, как и в том месте, где он в последний раз коснулся пола, включая ограничивающую линию, центральную линию, 3-хочковую линию, линию штрафного броска, линии ограниченной зоны и линии, ограничивающие области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения.

11.2 Местонахождение **судьи** определяется таким же образом, что и местонахождение игрока. Когда мяч касается судьи, это означает то же, что и касание пола в том месте, где находится судья.

Ст. 12 Спорный бросок и поочередное владение

12.1 Определение спорного броска

12.1.1 Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между любыми 2 соперниками в начале первого периода.

12.1.2 Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

12.2 Процедура спорного броска

12.2.1 Каждый спорящий игрок должен встать таким образом, чтобы обе стопы располагались внутри той половины центрального круга, которая ближе к его собственной корзине, при этом одна стопа должна находиться рядом с центральной линией.

12.2.2 Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга в том случае, если соперник желает занять одно из этих мест.

12.2.3 Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между 2 соперниками на высоту большую, чем любой из них может достать в прыжке.

12.2.4 Мяч должен быть отбит кистью(-ями) по крайней мере одним из спорящих игроков **после того, как** достигнет своей наивысшей точки.

12.2.5 Ни один из спорящих игроков не должен покидать свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит.

- 12.2.6 Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более 2 раз до тех пор, пока тот не коснется одного из не прыгавших игроков или пола.
- 12.2.7 Если мяч не отбит по крайней мере одним из спорящих игроков, то спорный бросок должен быть повторен.
- 12.2.8 Никакие части тела игроков, не участвующих в розыгрыше спорного броска, не могут находиться на или пересекать линию круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.

Несоблюдение Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 и 12.2.8 является нарушением.

12.3 Ситуации спорного броска

Ситуация спорного броска происходит, когда:

- Фиксируется спорный мяч.
- Мяч выходит в аут и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.
- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего или единственного штрафного броска.
- Живой мяч застревает между кольцом и щитом (но не между штрафными бросками и не после последнего или единственного штрафного броска, за которым последует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола).
- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось провести, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.
- Начинаются все периоды, кроме первого.

12.4 Определение поочередного владения

12.4.1 Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

12.4.2 Вбрасывание в результате процесса поочередного владения:

- **Начинается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- **Заканчивается**, когда:
 - Мяч касается или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.
 - Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
 - Живой мяч застревает между кольцом и щитом во время вбрасывания.

12.5 Процедура поочередного владения

12.5.1 Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.

- 12.5.2 Команда, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска, будет иметь право на первое поочередное владение.
- 12.5.3 Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании любого периода, начинает следующий период вбрасыванием из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола, если только не должно проводиться дальнейшего наказания в виде предоставления штрафных бросков и права на владение мячом.
- 12.5.4 Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки поочередного владения изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.
- 12.5.5 Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Направление стрелки поочередного владения немедленно изменяется, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, будут иметь право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.
- 12.5.6 Фол, совершенный любой из команд:
- До начала любого периода, кроме первого, или
 - Во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения,
- не заставляет команду, имеющую право на вбрасывание, потерять свое право на поочередное владение.

Ст. 13 Как играют мячом

13.1 Определение

В баскетболе мячом играют только руками, и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в настоящих Правилах.

13.2 Правило

Игрок не должен бежать с мячом, **умышленно** бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком. Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением.

Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.

Ст. 14 Контроль мяча

14.1 Определение

- 14.1.1 Командный контроль **начинается**, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его либо живой мяч находится в его распоряжении.
- 14.1.2 Командный контроль **продолжается**, когда:
- Игрок данной команды контролирует живой мяч.
 - Игроки одной команды передают мяч друг другу.
- 14.1.3 Командный контроль **заканчивается**, когда:
- Соперник устанавливает контроль над мячом.
 - Мяч становится мертвым.
 - Мяч покидает руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.

Ст. 15 Игрок в процессе броска

15.1 Определение

- 15.1.1 **Бросок с игры** или **штрафной бросок** происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(-ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.

Добивание происходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.

Бросок сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.

Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.

15.1.2 Процесс броска:

- **Начинается**, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока и, в случае если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

Иногда соперник держит руку(-и) игрока, выполняющего бросок, таким образом, что тот не может выпустить мяч из рук. Однако даже тогда игрок считается выполнявшим попытку броска. В данном случае неважно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.1.3 Непрерывное движение в процессе броска:

- **Начинается**, когда мяч находится в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.
- Может включать движение рук(-и) и/или тела, используемое игроком при выполнении броска с игры.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока или если начат совершенно новый процесс броска.

Ст. 16 Заброшенный мяч: Когда заброшен и его цена

16.1 Определение

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

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

16.2 Правило

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

- За мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный из зоны 2-хочковых бросков с игры, засчитываются 2 очка.
- За мяч, выпущенный из зоны 3-хочковых бросков с игры, засчитываются 3 очка.
- Если после того, как мяч коснулся кольца при последнем или единственном штрафном броске, мяча правильно касается нападающий или защитник перед тем, как тот попадает в корзину, засчитываются 2 очка.

16.2.2 Если игрок **случайно** забрасывает мяч с игры в **корзину своей команды**, 2 очка записываются капитану команды соперников на игровой площадке.

16.2.3 Если игрок **умышленно** забрасывает мяч с игры в **корзину своей команды**, это является нарушением и попадание не засчитывается.

16.2.4 Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.

16.2.5 Когда на игровых часах остается 0:00.3 (3 десятых доли секунды) и более, игрок, установивший контроль над мячом после вбрасывания или при подборе после последнего или единственного штрафного броска, имеет возможность выполнить бросок с игры. В случае если игровые часы показывают 0:00.2 или 0:00.1, то единственным способом забросить мяч с игры является добивание или непосредственно бросок сверху.

Ст. 17 Вбрасывание

17.1 Определение

17.1.1 Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки и выполняющий вбрасывание, передает мяч на игровую площадку.

17.2 Процедура

17.2.1 Судья должен передать мяч из рук в руки или положить его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание. Он также может бросить или передать мяч отскоком от пола при условии, что:

- Судья находится на расстоянии не более 4 метров от игрока, выполняющего вбрасывание.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, находится в том месте, которое указано судьей.

17.2.2 Игрок должен выполнять вбрасывание с места за пределами игровой площадки, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил или где игра была остановлена судьей, за исключением места непосредственно за щитом.

- 17.2.3 В следующих ситуациях последующее вбрасывание должно проводиться из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола:
- В начале всех периодов, кроме первого.
 - После выполнения штрафного(-ых) броска(-ов) в результате технического, неспортивного или дисквалифицирующего фола.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, должен расположить ноги по обе стороны от продолжения центральной линии напротив секретарского стола и имеет право передавать мяч партнеру, находящемуся в любом месте на игровой площадке.
- 17.2.4 Когда на игровых часах остается 2:00 минуты или менее в четвертом периоде и каждом дополнительном периоде после тайм-аута, взятого командой, имеющей право на владение мячом в своей тыловой зоне, последующее вбрасывание должно проводиться из-за пределов игровой площадки с линии вбрасывания напротив секретарского стола в передовой зоне команды.
- 17.2.5 После персонального фола, совершенного игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, последующее вбрасывание должно проводиться из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.
- 17.2.6 Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но бросок с игры или штрафной бросок не засчитывается, последующее вбрасывание должно проводиться из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска.
- 17.2.7 После заброшенного мяча с игры либо удачного последнего или единственного штрафного броска:
- Любой игрок команды, в корзину которой заброшен мяч, должен выполнить вбрасывание из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией данной команды. Это положение также применяется после того, как судья передает мяч или кладет его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание, после тайм-аута или любой остановки игры после заброшенного мяча с игры либо удачного последнего или единственного штрафного броска.
 - Игрок, выполняющий вбрасывание, может перемещаться в сторону и/или назад, а мяч может передаваться друг другу партнерами, находящимися за лицевой линией, но отсчет 5 секунд начинается с того момента, когда мяч оказывается в распоряжении первого игрока, находящегося за пределами игровой площадки.

17.3 Правило

17.3.1 Игрок, выполняющий вбрасывание, **не должен:**

- Затрачивать более 5 секунд до момента выпуска мяча из рук.
- Наступать на игровую площадку в то время, когда мяч находится в его руке(-ах).

- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.
- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.
- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.
- Перемещаться в сторону от указанного судьей места вбрасывания за ограничивающей линией в одном или разных направлениях на общее расстояние более 1 метра прежде, чем выпустить мяч из рук. Однако ему разрешается отступить непосредственно назад от ограничивающей линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

17.3.2 Во время вбрасывания другой(-ие) игрок(-и) **не должен(-ны)**:

- Находиться любой частью тела над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не будет брошен через эту линию.
- Находиться ближе 1 метра от игрока, выполняющего вбрасывание, когда расстояние за пределами игровой площадки в месте вбрасывания составляет менее 2 метров от ограничивающей линии до любого препятствия за пределами игровой площадки.

Несоблюдение Ст. 17.3 является нарушением.

17.4 Наказание

Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

Ст. 18 Тайм-аут

18.1 Определение

Тайм-аут – это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера.

18.2 Правило

18.2.1 Каждый тайм-аут должен продолжаться 1 минуту.

18.2.2 Тайм-аут может быть предоставлен, когда имеется возможность для его предоставления.

18.2.3 Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столу.
- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего или единственного штрафного броска.
- Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры.

18.2.4 Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.

18.2.5 Каждой команде могут быть предоставлены:

- 2 тайм-аута во время первой половины,
- 3 тайм-аута во время второй половины, при этом не более 2 из этих тайм-аутов в последние 2 минуты второй половины,
- 1 тайм-аут во время каждого дополнительного периода.

- 18.2.6 Неиспользованные тайм-ауты не могут быть перенесены на следующую половину или дополнительный период.
- 18.2.7 Тайм-аут записывается команде, тренер которой первым его затребовал, если только тайм-аут не предоставляется после заброшенного мяча с игры командой соперников и при этом не было зафиксировано несоблюдения Правил.
- 18.2.8 Тайм-аут не разрешается команде, забросившей мяч с игры в тот момент, когда на игровых часах остается 2:00 минуты или менее в четвертом периоде и каждом дополнительном периоде, а также после любого заброшенного мяча с игры, за исключением ситуации, когда судья прерывает игру.

18.3 Процедура

- 18.3.1 Только тренер или помощник тренера имеет право затребовать тайм-аут. Он должен установить визуальную связь с секретарем или подойти к секретарскому столу и отчетливо попросить тайм-аут, надлежащим образом показав руками принятый жест.
- 18.3.2 Просьба о предоставлении тайм-аута может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о его предоставлении.
- 18.3.3 Время тайм-аута:
- Начинается, когда судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
 - Заканчивается, когда судья дает свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.
- 18.3.4 Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о предоставлении тайм-аута.
В случае если заброшен мяч с игры в корзину команды, затребовавшей тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.
- 18.3.5 Во время тайм-аута и во время перерыва в игре перед началом второго, четвертого или каждого дополнительного периода игрокам разрешается покидать игровую площадку и сидеть на скамейке команды, а лица на скамейке команды могут выходить на игровую площадку при условии, что они остаются в непосредственной близости от зоны скамейки своей команды.
- 18.3.6 Если просьба о предоставлении тайм-аута от любой из команд поступила после того, как мяч оказался в распоряжении игрока, выполняющего первый или единственный штрафной бросок, то тайм-аут должен быть предоставлен в том случае, если:
- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
 - За последним или единственным штрафным броском последует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.

- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков и/или владения мячом, вызванных более чем 1 наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст. 19 Замена

19.1 Определение

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.

19.2 Правило

19.2.1 Команда может заменить игрока(-ов), когда появляется возможность для замены.

19.2.2 Возможность для замены появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столу.
- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего или единственного штрафного броска.
- Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры в тот момент, когда на игровых часах остается 2:00 минуты или менее в четвертом периоде и каждом дополнительном периоде.

19.2.3 Возможность для замены заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.

19.2.4 Игрок, который стал запасным, и запасной, который стал игроком, не могут соответственно вернуться в игру или покинуть игру до тех пор, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета времени игры, за исключением ситуаций, когда:

- В команде осталось менее 5 игроков на игровой площадке.
- Игрок, имеющий право на выполнение штрафных бросков в результате исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены.

19.2.5 Замена не разрешается команде, забросившей мяч с игры в тот момент, когда на игровых часах остается 2:00 минуты или менее в четвертом периоде и каждом дополнительном периоде, за исключением ситуации, когда судья прерывает игру.

19.3 Процедура

19.3.1 Только запасной имеет право попросить замену. Он (не тренер или помощник тренера) должен подойти к секретарскому столу и отчетливо

попросить замену, надлежащим образом показав руками принятый жест или сев на стул для замены. Он должен быть готов вступить в игру немедленно.

- 19.3.2 Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о ее предоставлении.
- 19.3.3 Как только появляется возможность для замены, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о замене.
- 19.3.4 Запасной, который вступает в игру, должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не даст свисток, не продемонстрирует жест о замене и не пригласит его выйти на игровую площадку.
- 19.3.5 Игроку, который был заменен, разрешается сразу направляться на скамейку своей команды, не сообщая о замене секретарю или судье.
- 19.3.6 Замены должны быть произведены как можно быстрее. Игрок, который совершил 5 фолов или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (приблизительно в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит задержка игры, провинившаяся команда должна быть наказана предоставлением тайм-аута. Если у команды не осталось тайм-аута, тогда техническим фолом за задержку игры может быть наказан тренер (записывается в протоколе как 'В').
- 19.3.7 Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре (за исключением перерыва между половинами игры), запасной должен сообщить об этом секретарю прежде, чем вступить в игру.
- 19.3.8 Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
- травмирован,
 - совершил 5 фолов,
 - был дисквалифицирован,
- тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.
- 19.3.9 Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого или единственного штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:
- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
 - За последним или единственным штрафным броском последует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
 - Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а замена разрешается до проведения наказания за новый фол.
 - Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения наказания за новый фол.

- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков, вызванных более чем 1 наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст. 20 Игра, проигранная «лишением права»

20.1 Правило

Команда проигрывает игру «лишением права», если:

- Команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку 5 игроков, готовых играть, через 15 минут после запланированного времени начала игры.
- Своими действиями она мешает проведению игры.
- Она отказывается играть после того, как старший судья предложил ей начать или продолжить игру.

20.2 Наказание

20.2.1 Победа присуждается команде соперников со счетом 20:0. Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», получает в классификации 0 очков.

20.2.2 В сериях из 2 игр (по сумме очков дома и на выезде) и в сериях плей-офф до 2 побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру «лишением права», проигрывает всю серию плей-офф «лишением права». Это не относится к сериям плей-офф до 3 побед.

20.2.3 В случае если в турнире команда повторно проигрывает игру «лишением права», она должна быть дисквалифицирована из турнира, а результаты всех игр, сыгранных данной командой, должны быть аннулированы.

Ст. 21 Игра, проигранная «из-за нехватки игроков»

21.1 Правило

Команда проигрывает игру «из-за нехватки игроков», если во время игры количество игроков этой команды на игровой площадке, готовых играть, оказывается меньше 2.

21.2 Наказание

21.2.1 Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат 2:0 в ее пользу. Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков», получает в классификации одно 1 очко.

21.2.2 В серии из 2 игр (по сумме очков дома и на выезде) команда, проигравшая «из-за нехватки игроков» первую или вторую игру, проигрывает всю серию «из-за нехватки игроков».

ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

Ст. 22 **Нарушения**

22.1 **Определение**

Нарушение – это не соблюдение Правил.

22.2 **Наказание**

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не оговорено в Правилах.

Ст. 23 **Игрок в ауте и мяч в ауте**

23.1 **Определение**

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

23.1.2 **Мяч** выходит в аут, когда он касается:

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

23.2 **Правило**

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

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

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

Ст. 24 **Ведение мяча**

24.1 **Определение**

24.1.1 **Ведение** – это процесс перемещения живого мяча, когда игрок, контролирующий мяч, бросает, отбивает, катит его по полу или умышленно бросает мяч в щит.

24.1.2 **Ведение начинается**, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем тот коснется другого игрока.

Ведение заканчивается, когда игрок касается мяча обеими руками одновременно или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

Во время ведения мяч может быть подброшен в воздух при условии, что он коснется пола или другого игрока прежде, чем игрок, который подбросил мяч, снова коснется его своей рукой.

Количество шагов, которые игрок может сделать в то время, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

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

24.1.4 Следующие действия не являются ведением:

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

24.2 **Правило**

Игрок не должен вести мяч во второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если только между первым и вторым ведением игрок не потерял контроля над живым мячом на игровой площадке из-за:

- Броска с игры.
- Касания мяча соперником.
- Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся другого игрока или которого коснулся другой игрок.

Ст. 25 **Пробежка**

25.1 **Определение**

25.1.1 **Пробежка** – это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении в то время, когда игрок держит живой мяч на игровой площадке, сверх ограничений, изложенных в данной статье.

25.1.2 **Поворот** – это разрешенное перемещение, при котором игрок, держащий живой мяч на игровой площадке, вышагивает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время как другая нога, называемая опорной, сохраняет свою точку контакта с полом.

25.2 **Правило**

25.2.1 **Определение опорной ноги игроком, который ловит живой мяч на игровой площадке:**

- В тот момент, когда обе ноги находятся на полу:
 - В момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится опорной.
- Во время движения:
 - Если одна нога касается пола, то эта нога становится опорной.
 - Если обе ноги не касаются пола и игрок приземляется на обе ноги одновременно, то в момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится опорной.
 - Если обе ноги не касаются пола и игрок приземляется на одну ногу, тогда эта нога становится опорной. Если игрок выпрыгивает с этой ноги и совершает остановку, приземляясь на

обе ноги одновременно, тогда ни одна из ног не является опорной.

25.2.2 **Передвижение с мячом игрока, который определил опорную ногу во время контроля над живым мячом на игровой площадке:**

- В тот момент, когда обе ноги находятся на полу:
 - В начале ведения опорная нога не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - При выполнении передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги, но ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
- Во время движения:
 - При выполнении передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги и приземлиться на одну или обе ноги одновременно. После этого одна или обе ноги могут быть оторваны от пола, но ни одна из них не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук (-и).
 - В начале ведения опорная нога не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук (-и).
- Во время совершения остановки, когда ни одна из ног не является опорной:
 - В начале ведения ни одна из ног не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук (-и).
 - При выполнении передачи или броска с игры одна или обе ноги могут быть оторваны от пола, но не могут снова коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук (-и).

25.2.3 **Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:**

- Игроку **разрешается** падать и скользить по полу, держа мяч в руках, либо, лежа или сидя на полу, устанавливать контроль над мячом.
- **Нарушение** происходит, если игрок затем перекатывается или пытается встать, держа мяч в руках.

Ст. 26 3 секунды

26.1 Правило

26.1.1 Игрок **не должен** оставаться в ограниченной зоне команды соперников более 3 секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы включены.

26.1.2 Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Предпринимает попытку покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне в то время, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку (-и) игрока при выполнении броска с игры.

- Ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок с игры, находясь в ней менее 3 секунд подряд.

26.1.3 Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить обе ноги на полу вне этой зоны.

Ст. 27 Плотнo опекаемый игрок

27.1 Определение

27.2 Игрок, который держит живой мяч на игровой площадке, считается плотно опекаемым, когда соперник находится в активной правильной защитной стойке на расстоянии не более 1 метра.

27.3 Правило

Плотно опекаемый игрок должен передать, выполнить бросок или повести мяч в течение 5 секунд.

Ст. 28 8 секунд

28.1 Правило

28.1.1 Каждый раз, когда:

- Игрок в тыловой зоне устанавливает контроль над живым мячом,
- При вбрасывании мяч касается или мяча правильно касается любой из игроков в тыловой зоне и команда игрока, выполнявшего вбрасывание, продолжает контролировать мяч в своей тыловой зоне,

эта команда должна перевести мяч в свою передовую зону в течение 8 секунд.

28.1.2 Команда переводит мяч в свою передовую зону каждый раз, когда:

- Мяч, который не контролирует никто из игроков, касается передовой зоны.
- Мяч касается или мяча правильно касается нападающий, который обеими стопами полностью контактирует со своей передовой зоной.
- Мяч касается или мяча правильно касается защитник, который частью своего тела контактирует со своей тыловой зоной.
- Мяч касается судьи, который частью своего тела контактирует с передовой зоной команды, контролирующей мяч.
- Во время ведения из тыловой зоны в передовую мяч и обе стопы игрока, который его ведет, полностью контактируют с передовой зоной.

28.1.3 Отсчет 8 секунд продолжается с любого оставшегося времени на момент остановки, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в тыловой зоне в результате:

- Выхода мяча в аут.
- Травмы игрока этой же команды.
- Ситуации спорного броска.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

Ст. 29 24 секунды

29.1 Правило

29.1.1 Каждый раз, когда:

- Игрок устанавливает контроль над **живым мячом на игровой площадке,**
- При вбрасывании мяч касается или мяча правильно касается любой из игроков на игровой площадке и команда игрока, выполнявшего вбрасывание, продолжает контролировать мяч,

эта команда должна выполнить бросок с игры в течение 24 секунд.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение 24 секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства отсчета времени для броска и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, он должен коснуться кольца или войти в корзину.

29.1.2 Когда **бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 24-секундного периода** и сигнал устройства отсчета времени для броска звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и попадание засчитывается.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и игра продолжается.
- Если мяч не касается кольца, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал игнорируется и игра продолжается.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу, должны учитываться.

29.2 Процедура

29.2.1 Показания на устройстве отсчета времени для броска, когда судья **останавливает игру:**

- При фоле или нарушении (но не при выходе мяча в аут), совершенном командой, не контролирующей мяч,
- По любой причине, связанной с командой, не контролирующей мяч,
- По любой причине, не связанной ни с одной из команд.

В данных ситуациях право на владение мячом должно быть предоставлено той же команде, которая перед этим контролировала мяч и:

- В случае если вбрасывание проводится в тыловой зоне, то показания на устройстве должны быть сброшены к 24 секундам
- В случае если вбрасывание проводится в передовой зоне, то показания на устройстве должны быть установлены следующим образом:
 - Если на момент остановки игры на устройстве отсчета времени для броска остается 14 секунд или более, то показания на устройстве не должны быть сброшены, а отсчет должен продолжаться со времени остановки.