

ПРАВИЛА ИГРЫ СТРИТБОЛ

Статья 1. Корт

Игры происходят на половине баскетбольной площадки. Площадка представляет собой соответствующую часть классической баскетбольной площадки с линией штрафного броска, расположенной на расстоянии 5,80 метра, дугой на расстоянии 6,75 метров и местами для подбора. Про новую баскетбольную разметку можно почитать тут: изменения в правилах баскетбола.

Статья 2. Команды

Каждая из команд участников состоит из четырех игроков, три из которых находятся на площадке, а один является запасным. Наличие запасного игрока не является обязательным.

Статья 3. Судьи

Стритбольную игру обслуживает как минимум один судья (рекомендованное количество арбитров - два) и один секундометрист (секретарь), если время «чистое». Если время «грязное» - то игру должен обслуживать как минимум один рефери.

Статья 4. Начало игры

4.1. Обе команды проводят разминку непосредственно перед началом игры.

4.2. Для того чтобы определить, какая из команд начинает игру, подбрасывается монетка.

4.3. Игра начинается лишь в том случае, если на площадке находятся по три игрока каждой из команд.

Статья 5. Начисление очков

5.1. Мяч, заброшенный изнутри дуги (3-очковой линии в баскетболе), оценивается в одно очко.

5.2. Мяч, заброшенный из-за дуги, оценивается в два очка.

5.3. Результативно выполненный штрафной бросок оценивается в одно очко.

Статья 6. Игровое время и определение победителя

6.1. Основное время игры состоит из одного периода, продолжительность 10 минут игрового времени. Игровые часы останавливают в том случае, когда мяч «мертвый» и во время пробития штрафных бросков. Игровые часы включаются, как только передача владения мячом закончилась (игрок команды, играющей в защите, передал мяч в руки игрока команды нападения).

6.2. Команда, которая первой набрала 21 или более очков становится победителем игры, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило используется только для основного времени игры (а не для возможного дополнительного периода).

6.3. Если на момент окончания игрового времени счет ничейный, то назначается дополнительный период. Перед началом дополнительного периода (овертайма) игрокам предоставляется перерыв в 1 минуту. Команда, которая первой наберет два очка, становится победителем игры.

6.4. Команда может получить техническое поражение в том случае, если на момент начала игры она не представлена на игровой площадке тремя игроками, готовыми играть. Примечание: ФИБА рекомендует устанавливать выигрышный лимит очков в соответствии к игровому времени (10 минут – 10 очков; 15 минут – 15 очков; 20 минут – 21 очко).

Статья 7. Фолы и штрафные броски

7.1. Команда наказывается за командные фолы в том случае, если она совершила семь (7) фолов.

7.2. Игрок, совершивший четыре фола, должен покинуть игру.

7.3. За фол, совершенный против игрока, находящегося в процессе броска внутри линии дальних бросков, назначается один штрафной бросок.

7.4. За фол, совершенный против игрока, находящегося в процессе броска за пределами линии дальних бросков, назначается два штрафных броска.

7.5. За фол, совершенный против игрока, находящегося в процессе броска, и бросок достиг цели, дополнительно назначается один штрафной бросок.

7.6. Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, фол, совершенный против игрока, который не находится в процессе броска, назначается один штрафной бросок.

Статья 8. Имитация активной игры

8.1. Если команда имитирует активную игру, или ей не удается играть активно и выполнить попытку броска – это нарушение.

8.2. Если игровая площадка обустроена секундомером отсчета времени на атаку, команда должна выполнить попытку броска с игры в течение 12 секунд. Часы включают, как только мяч окажется в руках игрока команды нападения (после того, как игрок команды передал ему мяч, или под кольцом после заброшенного мяча).

Примечание: если игровая площадка не оборудована часами для отсчета времени на атаку, и команда не проявляет достаточно активных попыток атаковать кольцо, судья предупреждает команду тем, что поднимает руку и начинает отсчет пяти секунд.

Статья 9. Как играют мячом

9.1. После каждого заброшенного мяча с игры или последнего точного попадания штрафного броска:

- Игрок команды, в кольцо которого был забит мяч, начинает игру тем, что ведет или передает мяч из-под кольца (с территории площадки, не выходя за лицевую линию) в любое место площадки за линией дальних бросков.
 - Команде, которая защищается, запрещено пытаться завладеть мячом в полукруглой зоне без фола столкновения под кольцом.
- 9.2.** После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска:
- Если мяч подбирает команда, которая атаковала, она может и дальше пытаться закинуть мяч, не выводя его за линию дальнего броска.
 - Если мяч подбирает команда, которая защищалась – она должна вывести мяч за линию дальних бросков (передачей или ведением).

9.3. После перехвата, потери мяча и т.п.

- Если это произошло внутри зоны дальнего броска, мяч нужно вывести в любое место площадки, за линию дальнего броска (передачей или ведением).

9.4. Владение мячом, предоставленное команде после любой ситуации мертвого мяча, отличной от точного броска, начинается с того, что игрок команды, которая защищалась, передает мяч игроку команды, которая нападает, за линией дальнего броска напротив линии штрафных бросков (по центру).

9.5. Считается, что игрок находился за линией дальних бросков, если ни одна его нога не находилась внутри или на линии дальних бросков.

9.6. Все спорные мячи трактуются в пользу защитника.

Статья 10. Замены

Замена разрешена любой команде, пока мяч «мертвый».

Статья 11. Тайм-ауты

Каждая команда имеет право на один тайм-аут, продолжительность в 30 секунд. Любой игрок может попросить тайм-аут, пока мяч «мертвый».

Добавлю, что в рамках УСЛ-2011 (и я думаю, что в матчах УСЛ-2012 будет аналогично) играется 10 минут, 8 из которых это «грязное время», 2 последние минуты – «чистое время».