

Официальные правила баскетбола 3x3 – Официальные интерпретации

Июль 2018

Официальные правила баскетбола ФИБА и Официальные интерпретации действительны для всех игровых ситуаций, которые специально не оговорены в Официальных правилах баскетбола 3x3.

Целью данного документа является претворение принципов и положений правил в конкретные игровые ситуации, которые могут возникнуть во время игры в баскетбол 3x3.

Арбитр имеет полное право и полномочия принимать решения по любым вопросам, которые специально не оговорены Официальными правилами баскетбола 3x3 или настоящими Официальными интерпретациями правил баскетбола 3x3.

Ст.1 Площадка и мяч

Игра проводится на площадке для баскетбола 3x3 с одной корзиной. Стандартная игровая площадка для баскетбола 3x3 должна быть шириной 15 метров и длиной 11 метров. На площадке для баскетбола 3x3 должны быть нанесены следующие линии (такие же как линии разметки площадки для классического баскетбола): линия штрафного броска (5,80 метра), линия зоны двухочковых бросков (6.75 метра) и линии области «полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения» под корзиной. В качестве площадки для баскетбола 3x3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола.

Игры для всех категорий участников проводятся официальным мячом для баскетбола 3x3.

Примечание: на массовом уровне в баскетбол 3x3 можно играть повсюду; площадка размечается (если размечается), исходя из имеющегося пространства.

Ст.2 Команды

Каждая команда должна состоять из четырёх игроков (три игрока на площадке и один запасной).

Примечание: Тренер не может находиться на игровой площадке, не допускается удаленное влияние тренера на игру с трибуны.

Пример 2-1: Во время матча какая-то особа, находясь за пределами площадки, ведет себя как тренер и дает игрокам указания. Эта ситуация происходит:

(а) Во время игры.

(б) Во время тайм-аута.

Интерпретация 2-1: В обоих случаях, игрокам запрещено вступать в контакт с любым лицом за пределами игровой площадки. Подобный неразрешенный контакт с любым лицом за пределами игровой площадки или любая форма общения между игроками и тренерами во время игры должны рассматриваться как неспортивное поведение. **Одно предупреждение должно быть сделано команде. Любое последующее нарушение должно быть наказано техническим фолом.**

Ст. 3. Судейская бригада

Судейская бригада должна состоять из одного либо двух судей, и секундометриста/секретаря

Пример 3-1: Через 3 минуты после начала игры арбитр получает травму и не может продолжать судить.

Интерпретация 3-1: Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение 5 (пяти) минут после произошедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся арбитр будет осуществлять судейство один до конца игры, если только нет возможность заменить травмированного арбитра квалифицированным запасным арбитром. После консультации с организаторами соревнований, оставшийся арбитр примет решение о возможной замене.

Ст. 4. Начало игры

4.1. Обе команды разминаются перед игрой одновременно.

4.2. Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется жребием (обычно - подбрасыванием монеты). Команда, определённая жребием, выбирает владение мячом либо в начале игры, либо в начале возможного овертайма.

4.3. Игра должна начинаться при наличии трех игроков на площадке.

Примечание: статьи 4.3 и 6.4 относятся только к Официальным соревнованиям 3x3 ФИБА (не обязательны для массовых турниров).*

**Официальные соревнования 3x3 ФИБА - это Олимпийские турниры, Чемпионаты мира 3x3 (включая U18), Континентальные чемпионаты (включая U18), Мировой тур 3x3 и Матчи всех звезд 3x3.*

Пример 4-1: По окончании основного времени игры счет на табло: 15 (Команда А) – 15 (Команда Б). Команда А обладала правом на владение мячом в начале игры. Во время перерыва перед овертаймом, игрок Б3 неуважительно обращается к судьям и наказывается техническим фолом.

Интерпретация 4-1: Овертайм начнется предоставлением одного штрафного броска и владением мяча для Команды А. Команда Б потеряет свое право на владение мячом в начале овертайма.

Пример 4-2: Команде Б принадлежит право на владение мячом в начале игры по жребию. Арбитр допускает ошибку и предоставляет мяч Команде А. Ошибка обнаруживается:

- a. до того, как мяч оказывается в руках игрока Команды А в начале игры (и игровые часы показывают 10:00).

Интерпретация 4-2-1: Игра еще не началась. Мяч должен быть предоставлен команде Б согласно жребия.

- b. после того, как игра уже началась (и игровые часы показывают 09:59 или меньше).

Интерпретация 4-2-2: Игра уже началась и ошибка не может быть исправлена. Команде Б должно быть предоставлено право на владение мячом в начале возможного овертайма.

Пример 4-3: Во время Официальных соревнований ФИБА, когда игра должна начаться согласно расписания, у Команды Б на площадке находится менее трёх игроков, готовых играть.

Интерпретация 4-3: Начало игры должно быть задержано не более, чем на 5 (пять) минут (во время Официальных соревнований ФИБА 3х3, Спортивный Директор может изменить время задержки по собственному усмотрению). Если отсутствующие игроки появляются на игровой площадке, готовые играть, до прошествии 5 минут, игра должна начаться немедленно. Если отсутствующие игроки не появляются на игровой площадке по прошествии 5 минут, победа «лишением права» должна быть присуждена Команде А.

Пример 4-4: Во время Официальных соревнований ФИБА, Команда А, вследствие травм, дисквалификаций и т.д. представлена менее чем тремя игроками на площадке. Это происходит:

- a. до начала игры.
- b. после того, как игра началась.

Интерпретация 4-4: Обязательство выставить не менее трех игроков действует только для начала игры. В случае (а), игра не должна начаться, в то время, как в случае (б), Команда А должна продолжать играть с менее, чем тремя игроками на площадке. После начала игры, хотя бы один игрок команды всегда должен находиться на игровой площадке.

Пример 4-5: Во время игры А1 покидает игру из-за травмы. Команда А может продолжать игру только с двумя игроками на площадке, поскольку у неё больше не осталось запасных. Т.к. Команда А играет двумя игроками, команда Б решает (по любой причине) также играть двумя игроками, в то время, как один запасной остается сидеть на скамейке команды.

Интерпретация 4-5: Команде Б должно быть разрешено играть вдвоём. Даже если в распоряжении Команды Б имеется три игрока, единственным требованием является, чтобы хотя бы один из них находился на игровой площадке.

Пример 4-6: Перед началом игры, БЗ неуважительно обращается к арбитрам и наказывается техническим фолом.

Интерпретация 4-6: Один штрафной бросок для команды А. Игра должна начаться согласно жребия. Технический фол перед началом игры всегда наказывается предоставлением одного штрафного броска для команды соперника.

Ст. 5. Начисление очков

5.1. За каждый мяч, заброшенный изнутри дуги, начисляется одно очко.

5.2. За мяч, заброшенный из-за дуги, начисляется два очка.

5.3. За мяч, заброшенный со штрафного, начисляется одно очко.

Определение:

Во всех ситуациях, когда защищающаяся команда устанавливает контроль над мячом и забивает мяч в корзину, не выводя мяч за дугу, попадание должно быть отменено, так как команда не вывела мяч до попытки броска. Это должно включать контролируемые отбития мяча и добивания мяча в корзину.

Во всех ситуациях, когда защищающаяся команда отбивает мяч в корзину во время подбора без контроля мяча или мяч попадает в корзину в результате прерывания передачи или ведения, попадание должно засчитываться, и очки записаны нападающему игроку, который последний контролировал мяч. Если это происходит в области 1-очкового попадания, должно быть записано 1 очко. Если это происходит в зоне 2-х очкового броска, соответственно должны быть записаны 2 очка.

Пример 5-1: Мяч покидает руку (-и) игрока АЗ во время броска из зоны двухочковых бросков. Мяча на восходящей траектории правильно касается:

- a. нападающий игрок
- b. защищающийся игрок,

который находится в зоне одноочковых бросков. Затем мяч продолжает свой полет и попадает в корзину.

Интерпретация 5-1: Цена заброшенного мяча с игры определяется местом на игровой площадке, откуда был выполнен бросок. За удачный бросок с игры, выполненный из зоны одноочковых бросков засчитывается одно очко, за удачный бросок с игры, совершенный из зоны двухочковых бросков засчитывается два очка. В обоих случаях Команде А должны быть засчитаны два очка, т.к. бросок АЗ был совершен из зоны двухочковых бросков.

Ст. 6. Время игры / Победитель игры

6.1 Основное время игры состоит из одного периода длительностью 10 (десять) минут. Игровые часы должны останавливаться в ситуациях, когда мяч становится мертвым и при штрафных бросках. Отсчет времени возобновляется, когда «чек» завершен (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

6.2. Однако команда, первой набравшая 21 (двадцать одно) очко или более, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило действует только в основное время игры (и не распространяется на возможный овертайм).

6.3. Если по окончании основного времени игры счет ничейный, игра продолжается дополнительным периодом (овертаймом). Перед началом овертайма командам должен быть предоставлен перерыв длительностью 1 (одна) минута. Команда, которая первой набирает 2 (два) очка в овертайме, побеждает в игре.

6.4. Команда проигрывает игру «лишением права», если на момент начала игры согласно расписания на площадке находится менее трёх игроков данной команды, готовых играть. В случае поражения «лишением права» результат матча записывается как w-0 или 0-w (w означает «win» - победа).

6.5. Команда проигрывает игру «из-за нехватки игроков», если она покидает площадку до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения «из-за нехватки игроков» выигравшая команда может выбрать: либо сохранить количество заброшенных ею очков, либо зафиксировать победу «лишением права»; для команды, проигравшей «из-за нехватки игроков», количество заброшенных ею очков в любом случае обнуляется.

6.6. Команда, которой засчитано поражение «из-за нехватки игроков» или в следствие намеренной неявки (в этом случае засчитывается поражение «лишением права»), дисквалифицируется из турнира.

Примечание: если игровых часов нет в наличии, то продолжительность игры с остановками («грязное время») и/или количество необходимых для победы очков определяет организатор; ФИБА рекомендует устанавливать количество необходимых для победы очков в соответствии со временем игры (10 минут / 10 очков; 15 минут / 15 очков; 21 минута / 21 очко).

Пример 6-1: При счёте: Команда А 20 – Команда Б 20, игрок А2 забивает из-под корзины мяч ценюй одно очко. Это происходит:

- a. за 2 минуты до конца основного времени игры.

Интерпретация 6-1-1: Команда А становится победителем в игре. Окончательный счет: Команда А 21 – Команда Б 20.

- b. во время овертайма.

Интерпретация 6-1-2: Игра должна продолжиться. Первая команда, которая наберет два очка в овертайме, выигрывает игру.

Пример 6-2: На игроке А2 совершен фол во время попытки броска с игры. Бросок удачен. Это происходит:

- a. за одну минуту до конца игры при счете Команда А 20 – Команда Б 20.

Интерпретация 6-2.1: Команда А - победитель игры. Окончательный счет: Команда А 22 – Команда Б 20. 22 очка - это максимально возможное количество очков, которое может набрать команда в основное время игры. Штрафной бросок (-и) и возможное владение мячом должны быть проигнорированы.

- b. во время овертайма при счёте: Команда А 21 – Команда Б 21.

Интерпретация 6-2.2: Команда А - победитель игры. Окончательный счет: Команда А 23 – Команда Б 21, и 23 очка - это максимально возможное количество очков, которое может набрать команда во время игры с овертаймом. Штрафной бросок (-и) и возможное владение мячом должны быть проигнорированы.

Пример 6-3: При счёте: Команда А 15 – Команда Б 15, на Б4 совершается фол во время броска из двухочковой зоны непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании основного времени игры. Это 10 (десятый) фол Команды А в игре. Бросок удачен.

Интерпретация 6-3: Удачный бросок Б4 с игры засчитывается. Б4 должны быть предоставлены два штрафных броска в результате фола, т.к. Команда Б ещё не набрала 21 очко. Команда Б является победителем игры, а количество забитых игроком Б4 штрафных бросков определит окончательный счет. Команда Б должна потерять право на владение мячом, так как игровое время закончилось.

Ст. 7. Фолы / Штрафные броски

- 7.1.** Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершила 6 (шесть) командных фолов в игре. Игрок не удаляется из игры в связи с количеством персональных фолов (игрок может совершить любое количество персональных фолов), кроме ситуаций, описанных в статье 15.
- 7.2.** Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска из зоны одноочковых бросков (внутри дуги), то этому игроку предоставляется один штрафной бросок; если же фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска из зоны двухочковых бросков (из-за дуги), то этому игроку предоставляется два штрафных броска.
- 7.3.** Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и бросок удачен, то попадание засчитывается и этому игроку предоставляется один дополнительный штрафной бросок.
- 7.4.** Седьмой, восьмой и девятый командный фол в любом случае наказываются двумя штрафными бросками. Десятый и каждый последующий командный фол в любом случае наказываются двумя штрафными бросками и последующим владением мяча для не провинившейся команды. Данное правило применяется также для фолов в процессе броска и заменяет наказания, описанные в пунктах 7.2. и 7.3.
- 7.5.** Любой технический фол всегда наказывается предоставлением одного штрафного броска и последующим владением мяча для не провинившейся команды, любой неспортивный фол наказывается двумя штрафными бросками и последующим владением мяча для не провинившейся команды. После технического или неспортивного фола игра продолжается «чеком» за вершиной дуги.

Примечание: персональные фолы, совершенные игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, не наказываются штрафными бросками.

Определение 1:

Персональный фол – это неправильный контакт с соперником, независимо от того, является ли мяч живым либо мертвым.

Во время игры каждый игрок имеет право занимать любую позицию (цилиндр) на игровой площадке, еще не занятую соперником. Данный принцип защищает пространство на полу, которое занимает игрок, а также пространство над ним, когда он выпрыгивает вертикально вверх внутри этого пространства.

Опека игрока, не владеющего мячом: Защитник не должен держать, толкать, сталкиваться, ставить подножку или препятствовать передвижению соперника, выставляя кисть, предплечье, локоть, плечо, бедро, колено или стопу. Принцип преимущество/нет преимущества применяется до тех пор, пока свобода передвижения игрока не ограничивается соперником.

Опека игрока, владеющего мячом и не находящегося в процессе броска: Защитник не должен держать, толкать, сталкиваться, ставить подножку или препятствовать передвижению соперника, выставляя кисть, предплечье, локоть, плечо, бедро, колено или стопу вне своего цилиндра, вызывая очевидную потерю контроля над мячом нападающим игроком.

Опека игрока, находящегося в процессе броска: Как только игрок покидает свою вертикальную позицию (цилиндр) и происходит контакт с телом соперника, который уже занял свое собственное вертикальное положение (цилиндр), то игрок, который утратил свою вертикальную позицию (цилиндр), ответственен за контакт.

Принцип преимущество/нет преимущества применяется до тех пор, пока:

- **нападающий игрок** явно не потеряет равновесие и/или контроль над мячом вследствие чрезмерного контакта со стороны защитника.
- **Защищающийся игрок** явно не потеряет равновесие вследствие чрезмерного контакта со стороны нападающего .

Определение 2:

Неспортивный фол - это фол игрока, совершенный вследствие чрезмерного, жесткого либо опасного контакта.

Задержка соперника, контролирующего мяч, должна рассматриваться как несportивный фол.

Определение 3:

Игрок, явно преувеличивающий либо симулирующий контакт, может быть наказан техническим фолом немедленно и без предупреждения.

Пример 7-1: Игрок А3 наказывается дисквалифицирующим фолом.

Интерпретация 7-1: Дисквалифицирующий фол наказывается предоставлением двух штрафных бросков и последующим владением мяча для не провинившейся команды. А3 должен быть дисквалифицирован, он обязан немедленно покинуть игровую площадку и может быть дисквалифицирован организаторами турнира до конца соревнований (в соответствии со ст. 15).

Пример 7-2: За 3:05 до окончания основного времени игры, обе команды совершили по 7 (семь) фолов. А4 ведет мяч за дугой. А5 и Б5 борются за позицию под корзиной. Арбитр фиксирует фол:

- а. А5 (фол игрока команды, контролирующей мяч)

Интерпретация 7-2.1: «Чек» для команды Б. Штрафные броски не назначаются вследствие фола игрока команды, контролирующей мяч. Фол игрока команды, контролирующей мяч – это персональный фол, совершенный игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом.

- б. Б5.

Интерпретация 7-2.2: Два штрафных броска должны быть предоставлены игроку А5, т.к. Команда Б подлежит наказанию за командные фолы.

Пример 7-3: Б1 ведет мяч. А1 отбивает мяч и оба игрока устремляются вперед, чтобы завладеть мячом. Чтобы получить преимущество, Б1 отталкивает А1 и судья фиксирует персональный фол игроку Б1. Это:

- а. первый командный фол в игре
- б. седьмой командный фол в игре
- в. десятый командный фол в игре

Интерпретация 7-3: Вследствие отбивания мяча игроком А1, Команда Б не потеряла контроль над мячом. Поэтому фол Б1 должен рассматриваться как фол команды, контролирующей мяч. Во всех случаях игра должна продолжиться «чеком» для команды А.

Пример 7-4: В начале игры судьи фиксируют неспортивный фол игроку Б3. Через две минуты Б3 намеренно задерживает продолжение игры и судьи наказывают его техническим фолом. Ближе к концу игры Б3 совершает свой шестой фол и судьи его определяют

- a. как обычный фол

Интерпретация 7-4.1: Б3 может продолжать играть. Игрок не удалится из-за любого количества персональных фолов (игрок может совершить любое количество персональных фолов).

- b. как неспортивный фол.

Интерпретация 7-4.2: Б3 должен быть автоматически дисквалифицирован вследствие второго неспортивного фолла, и обязан покинуть игровую площадку (Ст. 15).

- c. как технический фол.

Интерпретация 7-4.3: Б3 может продолжать играть. Игрок не должен быть автоматически дисквалифицирован за совершение двух технических фолов (Ст. 15).

Пример 7-5: Б4 фолит на А4 во время одноочкового броска с игры. Бросок неудачен. Это третий фол команды Б.

Интерпретация 7-5: Игроку А4 должен быть предоставлен один штрафной бросок.

Пример 7-6: Б4 фолит на А4 во время двухочкового броска с игры. Бросок удачен. Это пятый фол команды Б.

Интерпретация 7-6: Два очка засчитываются команде А и один дополнительный штрафной бросок предоставляется игроку А4.

Пример 7-7: Б4 фолит на А4 во время одноочкового броска с игры. Бросок неудачен. Это восьмой фол команды Б.

Интерпретация 7-7: Игроку А4 должно быть предоставлено два штрафных броска

Пример 7-8: Б4 фолит на А4 во время двухочкового броска с игры. Бросок удачен. Это десятый фол команды Б.

Интерпретация 7-8: Два очка для команды А, два дополнительных штрафных броска для игрока А4 и владение мячом для Команды А.

Пример 7-9: Одновременно с сигналом игровых часов об окончании основного времени игры игрок Б1 фолит на игроке А1 и фиксируется неспортивный фол. Счёт на табло: Команда А 13 – Команда Б 15.

- a. А1 не забивает один либо оба штрафных броска.

Интерпретация 7-9.1: А1 выполняет оба штрафных броска и игра заканчивается без возможности для Команды А перевести игру в овертайм.

- b. А1 забивает оба штрафных броска.

Интерпретация 7-9.2: Игра должна продолжиться дополнительным периодом и мяч в начале овертайма будет предоставлен Команде А в результате наказания за неспортивный фол (процедура использования жребия не должна применяться).

Пример 7-10: A1 пытается выполнить бросок в прыжке из зоны 2х-очкового броска. В1 бежит к A1, чтобы заблокировать бросок.

а. В1 слегка контактирует с нижней частью тела A1 до того, как A1 приземляется обеими ногами на свое правильное место на площадке.

Интерпретация 7-10.1: Фол В1. A1 предоставляется 2 штрафных броска, так как В1 вошел в место приземления A1 и произошел контакт.

б. A1 выставляет свою ногу, прежде чем он выпустил мяч для броска.

Интерпретация 7-10.2: Фол в нападении A1. Если бросок удачный, он должен быть отменен. Владение мячом предоставляется команде В. Независимо от этого, чрезмерный контакт или опасная игра может рассматриваться как Неспортивный фол.

с. A1 выставляет свою ногу, иницируя контакт, или пытается начать контакт после того, как он выпустил мяч для броска.

Интерпретация 7-10.3: Технический фол A1 за флоппинг. Если бросок удачный, он должен быть засчитан. Команде В будет предоставлен 1 штрафной бросок и владение мячом. Независимо от этого, чрезмерный контакт или опасная игра может рассматриваться как Неспортивный фол.

Ст. 8. Как играют мячом

8.1. После каждого удачного броска с игры или удачного последнего штрафного броска (за исключением случая, когда команда, выполнявшая штрафной бросок, имеет право на последующее владение мячом):

- ▮ Игрок команды, пропустившей мяч, возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо с игровой площадки, из-под корзины (не из-за лицевой линии) в любое место игровой площадки за дугой;
- ▮ Команда, забросившая мяч, не имеет права мешать игроку с мячом, который находится внутри области полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения под корзиной.

8.2. После каждого неудачного броска с игры или неудачного штрафного броска (за исключением случая, когда команда, выполнявшая штрафной бросок, имеет право на последующее владение мячом):

- ▮ Если нападающая команда подбирает мяч, она может продолжать атаковать, не возвращая мяч за дугу;
- ▮ Если защищающаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. Если защищающаяся команда перехватывает мяч или блокирует бросок она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.4. Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с «чека» (передачи мяча от защитника к нападающему) за вершиной дуги.

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

8.6. В ситуации спорного мяча владение мячом предоставляется защищавшейся команде.

Определение 1:

(исключено)

Определение 2:

После того как мяч заброшен в корзину, любые действия с целью задержки игры должны повлечь за собой немедленное предупреждение. Любая последующая попытка задержки игры, совершенная игроком той же команды, должна быть наказана техническим фолом.

Пример 8-1: После попадания А2, игрок Б3 овладевает мячом для продолжения игры. После этого игрок А2 начинает **правильно защищаться** против игрока Б3 внутри области полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения.

a. Команда А перед этим **не была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8 -1.1: Арбитры должны официально предупредить Команду А за помеху игре после заброшенного мяча.

b. Команда А перед этим **уже была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8 -1.2: Команда А должна быть немедленно наказана техническим фолом за помеху игре после заброшенного мяча.

Пример 8-2: После попадания А2, игрок Б3 пытается овладеть мячом для возобновления игры. Игрок А2 находится внутри области полукруга, в котором не фиксируются фолы столкновения, и мешает игроку Б3 овладеть мячом. При этом А2 не совершает фол на Б3.

a. Команда А перед этим **не была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8-2.1: Арбитры должны официально предупредить Команду А за задержку игры.

b. Команда А перед этим **уже была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8-2.2: Команда А должна быть немедленно наказана техническим фолом за задержку игры.

Пример 8-3: После удачного броска с игры Б2, Команда А не пытается немедленно овладеть мячом.

a. Команда А перед этим **не была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8-3.1: Арбитры должны остановить игру, чтобы не допустить задержки игры. Команда А должна быть официально предупреждена. «Чек» для Команды А.

b. Команда А перед этим **уже была предупреждена за задержку игры.**

Интерпретация 8-3.2: Команда А должна быть немедленно наказана техническим фолом.

Пример 8-4: После удачного броска с игры А1, игрок Б3 касается ногой мяча и мяч выходит за пределы игровой площадки.

a. касание мяча игроком Б3 произошло случайно.

Интерпретация 8-4.1: «Чек» для команды Б.

b. касание мяча игроком Б3 совершено намеренно.

Интерпретация 8-4.2: **Если Команда Б еще не была предупреждена за задержку игры, то арбитры должны официально предупредить Команду Б и игра должна продолжиться «чек» для Команды Б. Если Команда Б уже была предупреждена за задержку игры, то Команда Б должна быть наказана техническим фолом.**

Пример 8-5: После успешного броска с игры Б2, игрок А1 овладевает мячом и

- a. Касается лицевой линии одной ногой.

Интерпретация 8-5.1: Нарушение – мяч за пределами игровой площадки, «чек» для команды Б.

- b. Делает три шага перед тем, как начать ведение.

Интерпретация 8-5.2: Нарушение – пробежка, «чек» для команды Б.

Пример 8-6: После удачного броска с игры А1, игрок Б2 передает мяч игроку Б3, находящемуся внутри дуги. Б3 выполняет бросок с игры.

Интерпретация 8-6: Как только мяч покидает руки игрока Б3, судьи должны зафиксировать нарушение (мяч не был выведен за дугу), т.к. игрок Б3 не имел права выполнять бросок с игры.

Пример 8-7: После неудачного броска с игры Б2, игрок А3 овладевает мячом и ведет его в течение 8 (восьми) секунд внутри дуги. До того, как мяч был выведен за дугу, Б1 фолит на А3.

Интерпретация 8-7: Фол должен быть учтён и записан, так как Команда А имеет право вывести мяч за дугу до истечения всего периода времени, отведённого для броска.

Пример 8-8: Бросок игрока Б1 заблокирован игроком А1. После этого игрок А2 овладевает мячом и направляется к корзине, не выводя мяч за дугу. Как только мяч покинул руки игрока А2 при броске из под корзины, Б3 фолит на А2. Бросок удачен.

Интерпретация 8-8: Нарушение (мяч не был выведен за дугу) и «чек» для Команды Б. Попадание не должно быть засчитано, т.к. Команда А не имела права на выполнение броска с игры, предварительно не переместив мяч за дугу. Фол защитнику должен быть проигнорирован, за исключением неспортивного или дисквалифицирующего фولا.

Пример 8-9: При попытке переместить мяч за дугу, игрок А1 выполняет ведение мяча таким образом, что одна его нога касается игровой площадки за дугой. Затем он отрывает вторую ногу от пола.

Интерпретация 8-9: Мяч был выведен за дугу, так как ни одна из ног игрока А1 не находится внутри дуги и не касается ее.

Пример 8-10: Во время «чека» на вершине дуги между игроками А3 и Б2, защищающийся игрок А3 отбрасывает мяч вне досягаемости соперника.

- a. это происходит впервые в игре.

Интерпретация 8-10.1: Арбитр должен сделать официальное предупреждение Команде А. Нападающий игрок должен получить мяч за дугой. Защищающийся игрок должен передать мяч сопернику из рук в руки или отскоком от пола, выполнив нормальный баскетбольный пас.

- b. это происходит второй раз за игру

Интерпретация 8-10.2: Команда А должна быть немедленно наказана техническим фолом.

Пример 8-11: Во время «чека» защищающийся игрок А2 располагается слишком близко к сопернику Б3.

Интерпретация 8-11: Арбитр не должен разрешить продолжение игры до тех пор, пока не будет установлено необходимое расстояние (приблизительно один метр) между игроками.

Пример 8-12: Во время «чека» между В1 и А1 В1 выбивает мяч прежде чем, А1 устанавливает контроль над мячом.

а. Команда В не получала предупреждение о задержке игры до этого действия.

Интерпретация 8-12.1: Судья должен сделать официальное предупреждение Команде В за задержку игры. Нападающий игрок должен установить контроль над мячом, прежде чем защитник сможет активно играть в мяч. Время для броска и игровые часы должны быть скорректированы, если время прошло.

б. Команда В уже получила предупреждение о задержке игры до этого действия.

Интерпретация 8-12.2: Команда В должна быть немедленно наказана Техническим фолом.

Пример 8-13: Игрок А2 ведет мяч. Неожиданно игрок Б3 отбивает мяч и оба игрока устремляются за мячом, чтобы овладеть им. После этого игроки А2 и Б3 одновременно удерживают мяч и судья фиксирует ситуацию спорного мяча.

Интерпретация 8-12: Мяч должен быть предоставлен защищающейся команде, в данном случае - Команде Б.

Пример 8-14: Игрок Б1 совершает попытку броска с игры. После того, как мяч коснулся кольца, игроки Б2 и А3 выпрыгивают с целью подобрать отскочивший мяч, и приземляются, каждый крепко удерживая мяч обеими руками. Арбитр фиксирует спорный мяч.

Интерпретация 8-14: Мяч должен быть предоставлен Команде А, т.к. Команда Б последней владела мячом перед спорным мячом. Команда, которая не контролировала мяч последней, считается защищавшейся командой.

Пример 8-15: В то время, как команда А владеет мячом, игра остановлена арбитром по причине

а. повреждения покрытия игровой площадки.

Интерпретация 8-15-1: Игра должна продолжиться «чеком» для Команды А с оставшимся временем, отведенным для броска.

б. травмы игрока А2, которому немедленно необходима помощь.

Интерпретация 8-15-2: Игра должна продолжиться «чеком» для Команды А с оставшимся временем, отведенным для броска.

с. травмы игрока Б2, которому немедленно необходима помощь.

Интерпретация 8-15-3: Игра должна продолжиться «чеком» для Команды А с новым 12 – секундным периодом времени, отведенным для броска.

Пример 8-16: Команда А забивает мяч с игры. 1 устанавливает контроль над мячом внутри полукруга, но не прилагает активных усилия, чтобы покинуть полукруг.

Интерпретация 8-16: Судьи должны строго применять правило 3х секунд, как только В1 установит контроль над мячом в ограниченной зоне.

Ст.9. Пассивная игра

9.1. Пассивная или недостаточно активная игра (т.е. игра без попытки забросить мяч) является нарушением.

9.2. Если площадка оборудована устройством отсчёта времени для броска, то команда должна выполнить бросок в течение 12 (двенадцати) секунд. Устройство отсчёта времени для броска должно включаться как только мяч оказывается в руках нападающего (после «чека» либо под корзиной, после заброшенного мяча с игры).

9.3. Является нарушением, если после того, как мяч был выведен за дугу, нападающий выполняет ведение внутри дуги спиной или боком к корзине в течении более, чем 5 (пяти) секунд.

Примечание: Если площадка не оборудована устройством отсчёта времени для броска и команда не пытается атаковать корзину, судья должен предупредить нападающую команду, отсчитывая последние 5 (пять) секунд времени, отведённого для броска.

Определение 1:

Если площадка не оборудована устройством отсчета времени для броска Судьи должны применять правило Ст.9, предупредив команду отсчитывая последние 5 секунд. В случае, если площадка оснащена оборудованием отсчета времени для броска, судьи применяют правило согласно ст. 9.2

Определение 2:

Игрок, который поправляет любую свою экипировку(завязывая шнурки и т. д.), Должен быть немедленно заменен, и может войти в игру только в следующей ситуации мертвого мяча. Отказ покинуть площадку по требованию судьи, должен быть наказан Техническим фолом.

Пример 9-1: После того, как мяч был переведен за дугу, А1 ведет мяч внутри дуги, рядом с линией двухочковых бросков, спиной к корзине в течение 5 (пяти) секунд.

Интерпретация 9-1: Нарушение – пассивная игра. «Чек» для Команды Б.

Пример 9-2: Игрок А1, держит живой мяч за дугой и отдает передачу игроку А2, который находится рядом с корзиной. А2 ведет мяч в течение трёх секунд внутри ограниченной зоны.

Интерпретация 9-2: Нарушение правила трёх секунд. «Чек» для Команды Б.

Ст. 10. Замены

Замены могут производиться любой командой в тот момент, как только мяч становится мертвым, и прежде, чем будет выполнен «чек» либо штрафной бросок. Запасной может вступить в игру после того, как его партнер покинул игровую площадку и установил с запасным физический контакт. Замена может производиться только за линией, противоположной лицевой, и не требует никаких действий со стороны судей, или судей-секретарей.

Пример 10-1: После удачного броска с игры А2, Б4 заменяет Б1 в тот момент, когда игровые часы не остановлены.

Интерпретация 10-1: Замена Б1 не может быть разрешена. После того, как мяч заброшен в корзину, мяч не становится мертвым и находится в распоряжении команды, которая не забросила мяч в корзину. Команда Б должна быть немедленно наказана техническим фолом.

Пример 10-2: Игрок А2 получил право на два штрафных броска. Б4 заменяет Б1

вторым штрафных бросков прежде, чем мяч передан игроку А2 для второго штрафного броска.

Интерпретация 10-2: Замена должна быть разрешена т.к. мяч мертвый.

Ст. 11. Тайм-ауты

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

11.2. В случае ТВ-трансляции организатор имеет право использовать 2 (два) телевизионных тайм-аута, которые будут предоставляться командам во время всех игр в первой ситуации мертвого мяча после того, как на игровых часах останется соответственно 6:59 и 3:59 до конца основного времени игры.

11.3. Длительность любого тайм-аута – 30 секунд.

Примечание: тайм-ауты и замены могут быть разрешены только в ситуациях, когда мяч мертвый и не могут быть предоставлены, когда мяч живой в соответствии со ст.8.1.

Пример 11-1: В овертайме, после попадания с игры А1, игрок Б1 просит предоставить тайм-аут.

Интерпретация 11-1: Просьба игрока Б1 не может быть удовлетворена. После того, как мяч заброшен в корзину, мяч не становится мертвым и находится в распоряжении команды, которая не забросила мяч в корзину. Следовательно, тайм-аут не может быть предоставлен Команде Б до тех пор, пока мяч не станет мертвым и игра не должна будет продолжаться «чеком». Если Команда Б не использовала тайм-аут в течение основного времени игры, просьба может быть удовлетворена в первой ситуации мертвого мяча.

Ст. 12. Процедура подачи протеста

Если команда считает, что ее интересы были грубо нарушены решением арбитра или каким-либо происшествием, имевшим место во время игры, она обязана действовать следующим образом:

- Игрок этой команды должен подписать протокол немедленно после окончания игры и прежде, чем протокол подписан арбитром.
- В течение 30 (тридцати) минут команда должна представить Спортивному Директору турнира письменное обоснование протеста, а также гарантийный депозит в размере 200 (двухсот) долларов США. Если протест будет удовлетворен, гарантийный депозит возвращается.

Определение 1:

Только официальная видеозапись игры, сделанная официальным организатором турнира, может приниматься во внимание при рассмотрении протеста.

Ст. 13. Классификация команд

Следующие правила используются для классификации команд как в группах, так и для общего положения команд в соревновании (в отличие от тура). В случае равенства команд по первому критерию следует перейти к следующему, и так далее.

1. Больше количество побед (или соотношения побед в случае неравного количества игр при классификации команд из разных групп).
2. Результаты личных встреч (учитываются только победы/поражения, применяется только для классификации внутри группы).
3. Больше количество набранных очков в среднем за игру (не принимая во внимание побед, присужденных «лишением права»).

Если в положении команд после применения этих трёх критериев по-прежнему сохраняется равенство, более высокое место занимает команда с более высоким номером посева.

Классификация в турах (где туры – это серия связанных турниров) рассчитывается для знаменателя тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде в течение всего тура). Порядок критериев для классификации в туре:

- i. Место в Финальном турнире или турнире перед Финалом, по результатам которого команда квалифицировалась на финальный тур;
- ii. Суммарные рейтинговые очки, набранные по итогам всех турниров в рамках тура;
- iii. Наибольшее количество побед в туре (или соотношение побед в случае неравного количества игр)
- iv. Наибольшее среднее количество набранных очков во время тура (не принимая во внимание побед, присужденных «лишением права»);
- v. Посев для определения победителя (при равенстве всех других критериев) является посевом тура, произведенным одновременно с каждым конкретным посевом турнира.

Примечание: Посев в туре выполняется для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, будут ли они принимать участие в следующем турнире или нет.

Пример 13-1: Групповой этап Команда А и Команда Б закончили с показателем:

- а. 2-2. Команда А занимает более высокое место в группе, чем Команда Б по личным встречам. Обе команды проходят в раунд игр на выбывание («плей-офф») и выбывают из борьбы сразу же после своей первой игры в этом раунде. В окончательной классификации, Команда Б (забивавшая в среднем 17,5 очков за игру) расположена выше Команды А (забивавшей в среднем 16,5 очков за игру).

Интерпретация 13-1-1: Окончательная классификация верна. Личные встречи принимаются во внимание только для классификации в группах, но не для определения окончательного положения команд. При том, что обе команды имеют показатель 2-2, Команда Б классифицирована выше Команды А благодаря большему среднему количеству набранных очков.

- б. 1-2. Команда А занимает более высокое место в группе, чем Команда Б по личным встречам. Обе команды не проходят в раунд игр на выбывание («плей-офф»). В окончательной классификации, Команда Б (забивавшая в среднем 17,5 очков за игру) расположена выше Команды А (забивавшей в среднем 16,5 очков за игру).

Интерпретация 13-1-2: Окончательная классификация верна. Личные встречи принимаются во внимание только для классификации в группах, но не для определения окончательного положения команд. При том, что обе команды имеют показатель 1-2, Команда Б классифицирована выше Команды А благодаря большему среднему количеству набранных очков.

Ст. 14. Правила посева

Посев команд происходит в соответствии с очками командного рейтинга (суммой рейтинговых очков трёх лучших игроков команды перед началом соревнования). В случае равенства командных рейтинговых очков, номер посева будет определен жребием перед началом соревнования.

Примечание: В соревнованиях национальных сборных посев производится на основании рейтинга 3x3 для национальных федераций.

Ст.15. Дисквалификация

Игрок, совершивший два неспортивных фолов (данное правило не применяется для технических фолов), дисквалифицируется из игры арбитрами и может быть дисквалифицирован до конца соревнований организаторами. Помимо этого, организатор может дисквалифицировать из турнира игрока (-ов), причастного (-х) к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II Внутреннего регламента ФИБА). Организатор также может дисквалифицировать из турнира полностью всю команду, если другие ее члены своим действием (либо бездействием) содействовали вышеупомянутым проступкам. Дисквалификация по данной статье никак не влияет на право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, положениями и условиями 3x3planet.com и Внутренним регламентом ФИБА.

Пример 15-1: За 9:38 до окончания основного времени игры, игроки А1 и Б1 толкают друг друга и судьи фиксируют неспортивные фолы обоим игрокам. За 0:25 до окончания основного времени игры А1 фолит на игроке Б2, вызывая чрезмерный контакт. А1 наказывается неспортивным фолом.

Интерпретация 15-1: А1 будет дисквалифицирован т.к. он совершил два неспортивных фола. Он обязан немедленно покинуть игровую площадку и может быть дисквалифицирован организатором турнира до конца соревнований.

Пример 15-2: За 9:15 до окончания основного времени игры, игрок А3 намеренно задерживает продолжение игры после заброшенного мяча. Т.к. Команда А уже была предупреждена по этой же причине, арбитры наказывают Команду А техническим фолом. За 0:25 до окончания основного времени игры, А3 неуважительно обращается к арбитрам и наказан техническим фолом.

Интерпретация 15-2: А3 не будет дисквалифицирован за совершение двух технических фолов. Обоими техническими фоломи должна быть наказана Команда А и они считаются командными фоломи.

Ст.16. Адаптация для категории U12

Для категории U12 рекомендуется следующая адаптация правил:

1. Если это возможно, кольцо может быть опущено до высоты 2.60 м,
2. Команда, которая первой забрасывает мяч в овертайме, становится победителем.
3. Устройство отсчёта времени для броска не используется; если команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени, отведенного на бросок.
4. Наказание за командные фолы не применяется; следовательно, после всех фолов игра продолжается «чеком», за исключением фолов в процессе броске, технических и неспортивных фолов.
5. Тайм-ауты не предоставляются.

Примечание: Варианты, предлагаемые примечанием к ст.6, могут выборочно применяться для более удобного проведения соревнований.

Определение 1:

В играх категории U12 и младше может быть использован мяч размера 5.

Статья Использование видеоматериалов

12.1. Если доступна система мгновенных видеоповторов («IRS»), во время игры Судьи могут использовать для просмотра следующих ситуаций:

1. Счет или любая неисправность игровых часов или устройства 12-секунд в любое время во время игры.
2. Был ли последний бросок с игры(окончание игры) выполнен вовремя, и выполнен ли бросок с игры из зоны 1го или 2х очков.
3. В последние 30 секунд игрового времени или в овертайме любая игровая ситуация, которая может быть предметом Challenge request (Запрос спорного момента)
4. Challenge request(Запрос спорного момента) **команды.**

12.2. В случае процедуры протеста(статья 13) официальные видеоматериалы могут использоваться только для того, чтобы определить, был ли последний бросок с игры выполнен вовремя и/или выполнен ли бросок с игры из зоны 1го или 2х очков.

Примечание: Challenge request(Запрос спорного момента) может быть возможен только на Олимпийских играх, чемпионатах мира и в World Tour, а также, если это предусмотрено соответствующим регламентом соревнований, и при условии наличия IRS.

Определение 1:

В случае, если IRS доступен на Олимпийских играх, Кубке мира (только для открытой категории) и Мировом туре, а также, если предусмотрен соответствующим регламентом соревнований, любой игрок любой команды может запросить видеопросмотр («Challenge») в одной из приведенных ниже ситуаций.

Только очки и /или свисток Судьи могут быть оспорены. Незафиксированные свистки,

не приводящие к очкам, не могут быть запрошены. Ситуации, когда команда может сделать запрос («Challenge») во время игры (полный список):

- Удостовериться, был ли удачный бросок с игры выпущен до или после того, как истекло время для броска.
- Определите игрока, который последним коснулся мяча во время выхода мяча в аут, когда он зафиксирован последние 2 минуты игры или в овертайме. («Challenge» не может быть запрошен, если Судья не зафиксировал выход мяча в аут).
- Убедиться, совершил ли игрок нарушение выхода мяча в аут, когда это происходит последние 2 минуты игры или в овертайме. («Challenge» не может быть запрошен, если Судья не зафиксировал выход мяча в аут).
- Убедиться, выведен ли мяч за дугу после нового владения команды.
- Проверить, была ли смена контроля мяча или если мяч необходимо было вывести за дугу до попытки броска.
- Убедиться, что бросок с игры считается действительным и/или является ли он 1 или 2х очковым. Только процесс броска должен быть рассмотрен.
- Убедиться, что во время зафиксированного фола на броске, предоставляются 1 или 2 штрафных броска

Чтобы сделать запрос («Challenge»), игрок должен использовать свой голос, говоря громко и четко «Запрос» («Challenge») и указать жест «С», используя большой и указательный палец.

«Challenge» может быть запрошен только сразу после следующего владения командой или в следующей ситуации мертвого мяча после того, как произошла ситуация в зависимости от того, что произойдет раньше. (Если «Challenge» не запрашивается в следующий раз, когда команда получает владение после возникновения ситуации или в первой ситуации мертвого мяча после возникновения ситуации, запрос на «Challenge» будет отклонен.)

Во время обзора все игроки должны стоять в стороне от секретарского стола, в то время как Судьи просматривают ситуацию.

Если после рассмотрения решение Судьи подтверждается и остается неизменным («Challenge lost»), команда теряет право «Challenge» на оставшуюся часть игры.

Если после рассмотрения решение судьи будет исправлено и изменено («Challenge won»), команда должна сохранить право «Challenge».

Если видеоматериал непонятен, решение судьи остается неизменным, однако команда сохраняет право на запрос «Challenge».

Определение 2:

Спортивный директор соревнования может быть источником рекомендаций для Судей для принятия правильного решения, однако окончательное решение принимает Судья.

Чтобы привлечь внимание Судей, Спортивный директор может остановить игру только после забитого мяча, не поставив ни одну из команд в невыгодное положение.

Пример 12-1: A1 совершает бросок с игры ближе к концу времени для броска и звучит сигнал окончания 12 секунд.

а. Бросок удачный. Команда В устанавливает контроль над мячом. A1 совершает фол против В1. В1 запрашивает «Challenge» засчитывания броска A1.

Интерпретация 12-1-1: Запрос «Challenge» для проверки того, был ли удачный бросок выпущен вовремя должен быть предоставлен.

1. Если «Challenge» удачный («Challenge won»), попадание и фол A1 аннулируются (кроме DF, UF или TF). Игровые часы должны быть исправлены до момента, когда произошло нарушение 12 секунд. Игра должна продолжиться «чеком» для команды В (если только фол не был UF или DF)

2. Если запрос «Challenge» неудачный, попадание и фол действительны. Игра продолжается «чеком» для Команды В (если только фол не приводит к ситуации штрафных бросков). Игровые часы не должны быть сброшены.

б. Бросок неудачный. A2 подбирает мяч и набирает очки. Во время владения командой В после попадания A2, В2 требует «Challenge» для проверки того, был ли выпущен вовремя неудачный бросок A1.

Интерпретация 12-1-2: Запрос «Challenge» не предоставляется. Можно сделать запрос только на удачный бросок, чтобы проверить, был ли бросок совершен вовремя или нет.

Пример 12-2: A1 совершает бросок ближе к концу времени для броска. Бросок неудачный и не касается кольца, часы 12 секунд ошибочно сброшены. A2 подбирает мяч и набирает очки. Команда В овладевает мячом. В1 запрашивает «Challenge» по ошибочному сбросу часов времени для броска.

Интерпретация 12-2: Запрос на «Challenge» не предоставляется. Только Судья может решить, рассматривать ли неправильный сброс времени для броска.

Пример 12-3: A1 подбирает мяч после броска команды В. A1 ведет мяч к корзине без вывода мяча за дугу и совершает попытку броска с игры.

а. Бросок удачный. Команда В устанавливает контроль мяча. A1 совершает фол против В1. В1 запрашивает «Challenge» вывод мяча за дугу командой А.

Интерпретация 12-3-1: Запрос на «Challenge» предоставляется.

1. Если удачный «Challenge won», попадание и фол A1 аннулируются (кроме UF или DF). Игровые часы должны быть сброшены до момента, когда произошло нарушение вывода мяча за дугу. Игра продолжается «чеком» для команды В (если только фол не был DF, UF или TF).

2. Если «Challenge» неудачный, попадание и фол действительны. Игра продолжается «чеком» для Команда В (если только фол не приводит к ситуации со штрафными бросками). Игровые часы не должны быть сброшены.

б. Бросок неудачный. A2 подбирает мяч и набирает очки. Во время владения мячом команды В после очков A2, В2 требует «Challenge» вывод мяча за дугу командой А.

Интерпретация 12-3-2: Запрос на «Challenge» предоставляется. В1 сделал запрос во время следующего владение мячом.

Пример 12-4: A1 ведет мяч и теряет его. В1 и A1 бегут за мячом. A1 толкает В1. Фол фиксируется игроку A1. Это 8-й Командный фол. 2 штрафных броска ошибочно назначаются для В1. A2 требует «Challenge» «не было потери командного контроля»

Интерпретация 12-4: Запрос «Challenge» предоставляется. Штрафные броски должны быть отменены, так как фол A1 должен считаться фолом в нападении, в качестве фолы команды контролирующей мяч. Игра возобновляется «чеком» для команды В.

Пример 12-5: A1 забивает мяч из зоны 2-х очков. Во время процесса броска он касается боковой линии. Команда В овладевает мячом и просит «Challenge» чтобы удостовериться в забитом мяче.

Интерпретация 12-5: Запрос «Challenge» предоставляется. Процесс броска можно рассмотреть. Попадание должно быть отменено, и игра продолжается «чеком» для команды В. Игровые часы должны быть исправлены до момента, когда произошло нарушение выхода мяча в аут.

Пример 12-6: На игроке А1 совершается фол в процессе броска из зоны 2х очкового броска. Судья предоставляет 1 или 2 штрафных броска А1.

а. Команда В (или команда А) запрашивает «Challenge» о том, была ли это попытка броска 1го или 2х очков.

Интерпретация 12-6-1: Запрос на «Challenge» предоставляется любой команде. Процесс броска возможен для просмотра. Судья должен проверить, был ли бросок из-за дуги или нет.

б. Команда В запрашивает «Challenge» была ли попытка броска(процесс броска).

Интерпретация 12-6-2: Запрос «Challenge» предоставляется. Процесс броска возможен для просмотра. Судья должен проверить, нет ли нарушения аута во время процесса броска либо истечения 12 секунд или игрового времени во время процесса броска. Момент была ли попытка броска или нет не может быть пересмотрен.