



Баскетбол

Правила

Special Olympics





СОДЕРЖАНИЕ

1.	РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА	3
2.	ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ	3
3.	ПРАВИЛА СКОРОСТНОГО ВЕДЕНИЯ МЯЧА	3
3.1	Оборудование	3
3.2	Подготовка: начертить круг диаметром 1,5 метра (4 фута 11 дюймов)	4
3.3	Правила	4
3.4	Очки	4
4.	ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ИНДИВИДУАЛЬНЫМ ЭЛЕМЕНТАМ	4
4.1	Уровень I:	4
4.2	Уровень II	7
5.	ПРАВИЛА ДЛЯ ГРУППОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ БАСКЕТБОЛА	11
5.1	Оборудование	11
5.2	Подготовка	11
5.3	Правила	11
5.4	Очки	12
6.	КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ	12
6.1	Квалификация	12
6.2	Адаптированные правила соревнований	13
6.3	Команды и игроки	13
6.4	Форма	13
7.	СОРЕВНОВАНИЯ 3Х3	14
7.1	Квалификация	14
7.2	Цель	14
7.3	Игровая площадка и оборудование	14
7.4	Команды и игроки	14
7.5	Игра	14
7.6	Соревнование	15
7.7	Фолы и штрафные броски	16
7.8	Особенности	16
7.9	Мероприятия унифайд-спорта®	16
8.	ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ БАСКЕТБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ	16
8.1	Ведение мяча	16
8.2	Бросок в кольцо из периметра	18
9.	ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ	18
9.1	Баскетбольные мячи	18
9.2	Кольца	19



1. РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА

Официальные правила Специальной Олимпиады по баскетболу регулируют все соревнования, которые проводятся в рамках Специальной Олимпиады. Являясь международной спортивной программой, Специальная Олимпиада составила настоящие правила на основании правил Международной федерации баскетбола (ФИБА), размещенных по адресу: <http://www.fiba.com>. Правила ФИБА или Национального регулирующего органа (NGB) используются для всех случаев, если они не противоречат Официальным правилам Специальной Олимпиады по баскетболу или статье I. В этих случаях применяются Официальные правила Специальной Олимпиады по баскетболу.

Более подробная информация о требованиях к проведению, стандартам тренировок, медицинским требованиям и требованиям безопасности, квалификации, наградам, критериям допуска к соревнованиям более высокого уровня и юнифайд-спорте приведены в статье 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>.

2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Для атлетов разных уровней возможностей проводится множество соревновательных мероприятий. Программы могут определять перечень предлагаемых мероприятий и, если необходимо, руководства по проведению таких мероприятий. Тренеры несут ответственность за тренировки и выбор мероприятий, подходящий уровню навыков и интересам атлетов.

Ниже приведен перечень официальных мероприятий Специальной Олимпиады.

- Скоростное ведение мяча
- Соревнования по индивидуальным элементам
- Соревнования по групповым элементам
- Групповые соревнования (5 на 5)
- Соревнования 3х3
- Групповые соревнования юнифайд-спорта® (5 на 5)
- Командные соревнования 3х3 юнифайд-спорта

3. ПРАВИЛА СКОРОСТНОГО ВЕДЕНИЯ МЯЧА



3.1 Оборудование

3.1.1 Измерительная лента



- 3.1.2 Напольная лента или мел
- 3.1.3 Один баскетбольный мяч (в соревнованиях среди женщин и юниоров может использоваться баскетбольный мяч меньшего размера, размер 6 (окружность 72,4 см [28 1/2 дюйма] и масса 510–567 грамм [18–20 унций])).
- 3.1.4 Секундомер
- 3.1.5 Стойка
- 3.1.6 Свисток
- 3.2 Подготовка: начертить круг диаметром 1,5 метра (4 фута 11 дюймов).
- 3.3 Правила
 - 3.3.1 Атлет может вести мяч только одной рукой.
 - 3.3.2 Во время соревнования атлет должен либо стоять, либо сидеть в инвалидном кресле или на стуле другого типа подобного размера.
 - 3.3.3 Атлет начинает и заканчивает ведение мяча по свистку.
 - 3.3.4 Ограничение по времени составляет 60 секунд. Целью является максимальное количество ударов мяча за это время.
 - 3.3.5 При ведении атлет должен оставаться в рамках очерченного круга.
 - 3.3.6 Если мяч выходит за пределы круга, его могут передать атлету, чтобы он продолжил ведение мяча.
 - 3.3.7 Если мяч выкатывается за пределы круга третий раз, подсчет прекращается.
- 3.4 Очки
 - 3.4.1 Атлет получает по одному баллу за каждый соответствующий правилам отскок мяча.

4. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ИНДИВИДУАЛЬНЫМ ЭЛЕМЕНТАМ

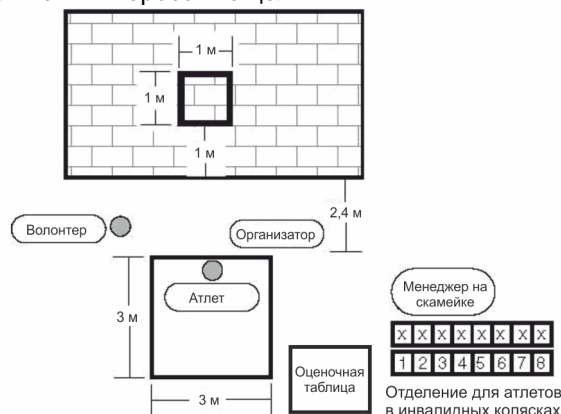
Соревнования по индивидуальным элементам проводятся на двух уровнях

4.1 Уровень I:

Соревнования по индивидуальным элементам уровня 1 включают три компонента: бросок по цели, ведение мяча на 10 метрах и бросок с места. Окончательный балл определяется путем сложения очков по каждой из трех дисциплин. Атлеты предварительно распределяются по группам согласно общим баллам по трем дисциплинам. Для каждой дисциплины составляется чертеж с указанием количества и местоположения волонтеров. Также предполагается, что для обеспечения единообразия в течение всего соревнования в каждой дисциплине участвуют те же волонтеры.



4.1.1 Дисциплина № 1: бросок по цели



- 4.1.1.1 Цель: измерить скорость и навыки броска баскетбольного мяча.
- 4.1.1.2 Оборудование: два баскетбольных мяча (в соревнованиях среди женщин и юниоров может использоваться баскетбольный мяч меньшего размера, размер 6 (окружность 72,4 см [28 1/2 дюйма] и масса 510–567 грамм [18–20 унций])), ровная стена, мел или напольная лента и измерительная лента.
- 4.1.1.3 Описание: на стене с помощью мела или ленты размечают квадрат со стороной 1 метр (3 фута 3 1/2 дюйма). Нижняя сторона квадрата должна находиться в 1 метре (3 фута 3 1/2 дюйма) от пола. На полу на расстоянии 2,4 метра (7 футов) от стены размечают квадрат со стороной 3 метра (9 футов 9 дюймов). Атлет не должен выходить за пределы квадрата. Ось ведущего колеса атлета не должна пересекать линию. Атлету дается пять попыток.
- 4.1.1.4 Очки
- 4.1.1.4.1 При попадании внутрь квадрата на стене атлет получает три очка.
- 4.1.1.4.2 При попадании мяча на линию атлет получает два очка.
- 4.1.1.4.3 При попадании мячом в стену, но не в квадрат, атлет получает одно очко.
- 4.1.1.4.4 Атлет получает одно очко, если, не покидая свой квадрат, ловит мяч в воздухе или после одного или нескольких отскоков.
- 4.1.1.4.5 Если мяч касается пола до удара о стену, атлет получает ноль очков. Балл атлета считается как сумма очков по всем пяти попыткам.

4.1.2 Дисциплина № 2: ведение мяча на 10 метрах

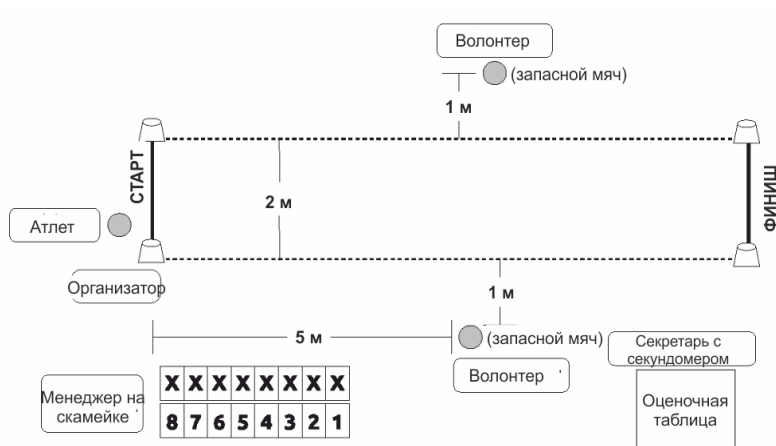


Таблица расчетов	
Секунды	Баллы
0–2	30
2,1–3	28
3,1–4	26
4,1–5	24
5,1–6	22
6,1–7	20
7,1–8	18
8,1–9	16
9,1–10	14
10,1–11	12
12,1–14	10
14,1–16	08
16,1–18	06
18,1–20	04
20,1–22	02
22,1 и более	01

4.1.2.1 Цель: измерить скорость и навыки ведения баскетбольного мяча.

4.1.2.2 Описание: атлет стоит у стартовой линии между конусами. Атлет начинает двигаться и вести мяч по сигналу. Атлет ведет мяч одной рукой на протяжении 10 метров (32 фута 9 ¾ дюйма). Атлет в инвалидном кресле может вести мяч попеременно: два удара мяча, два толчка кресла. Атлет должен пересечь финишную линию между конусами, поймать баскетбольный мяч и прекратить ведение мяча. Если атлет теряет мяч, время не останавливается. Атлет может вернуть мяч. Если мяч выходит за полосу шириной 2 метра, атлет может либо взять ближайший запасной мяч, либо догнать укатившийся мяч и продолжить выполнение задания.

4.1.2.3 Очки:

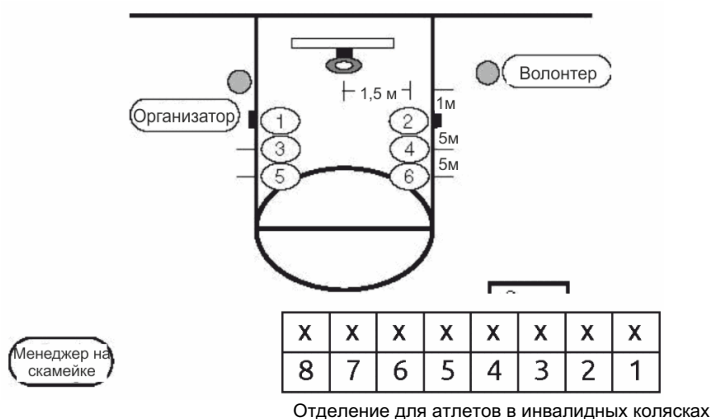
4.1.2.3.1 Начиная от команды «Марш!», засекается время до момента пересечения финишной линии между конусами и приема мяча в руки для прекращения ведения.

4.1.2.3.2 За каждое нарушение (например, ведение мяча двумя руками, пробежка и т.д.) добавляется одна секунда.

4.1.2.3.3 Атлету дается две попытки. В каждой попытке учитывается затраченное время, к нему добавляются штрафные секунды, и затем полученное время преобразуется в очки на основании таблицы расчетов.

4.1.2.3.4 Атлету засчитывается лучшая по очкам попытка, а при равных очках для определения места учитывается фактическое время.

4.1.3 Дисциплина № 3: бросок с места



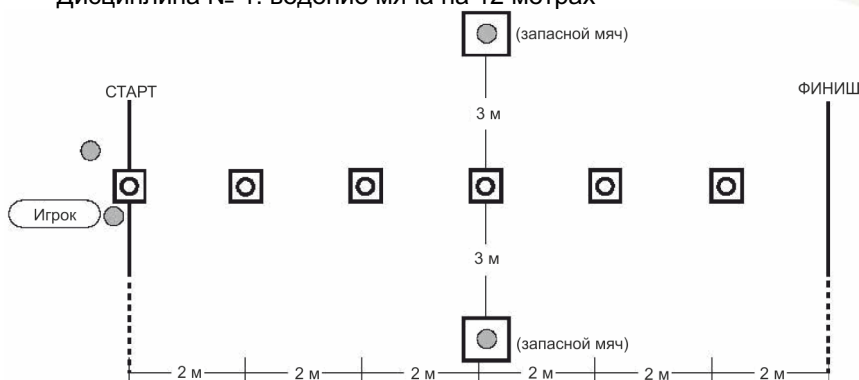
- 4.1.3.1 Цель: измерить навыки броска баскетбольного мяча.
- 4.1.3.2 Оборудование: два баскетбольных мяча (в соревнованиях среди женщин и юниоров может использоваться баскетбольный мяч меньшего размера, размер 6 (окружность 72,4 см [28 1/2 дюйма] и масса 510–567 грамм [18–20 унций])), мел или напольная лента, измерительная лента, стандартное баскетбольное кольцо на высоте 3,05 метра (10 футов) (в соревнованиях младшего возраста может использоваться кольцо на высоте 2,44 метра [8 футов]).
- 4.1.3.3 На полу отмечают шесть точек. Измерение начинают от точки на полу, находящейся на уровне передней точки кольца. Атлет совершает по две попытки забросить мяч из каждой из шести точек. Попытки совершаются с точек № 2, № 4 и № 6, а затем с точек № 1, № 3 и № 5. Точки маркируются следующим образом:
- 4.1.3.3.1 №1 и №2 = 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) в каждую сторону плюс 1 метр (3 фута 3 1/2 дюйма) от кольца.
- 4.1.3.3.2 №3 и №4 = 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) в каждую сторону плюс 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) от кольца.
- 4.1.3.3.3 №5 и №6 = 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) в каждую сторону плюс 2 метра (6 футов 6 3/4 дюйма) от кольца.
- 4.1.3.4 Очки
- 4.1.3.4.1 При попадании в кольцо из точек № 1 и № 2 присуждается по два очка.
- 4.1.3.4.2 При попадании в кольцо из точек № 3 и № 4 присуждается по три очка.
- 4.1.3.4.3 При попадании в кольцо из точек № 5 и № 6 присуждается по четыре очка.
- 4.1.3.4.4 При непопадании в кольцо, но попадании в щит и/или по кольцу присуждается одно очко.
- 4.1.3.4.5 Балл атлета считается как сумма очков по всем 12 броскам.
- 4.1.3.4.6 Окончательный балл соревнования по индивидуальным элементам определяется путем сложения очков по каждой из трех дисциплин.

4.2 Уровень II

Соревнования по индивидуальным элементам уровня 2 включают три компонента: ведение мяча на 12 метрах, прием и передача и бросок в кольцо из периметра. Окончательный балл атлета определяется путем сложения очков по каждой из трех дисциплин. Атлеты предварительно распределяются по группам согласно общим баллам по трем дисциплинам. Для каждой дисциплины составляется чертеж с указанием количества и местоположения волонтеров. Также предполагается, что для обеспечения единообразия в течение всего соревнования в каждой дисциплине участвуют те же волонтеры.



4.2.1 Дисциплина № 1: ведение мяча на 12 метрах

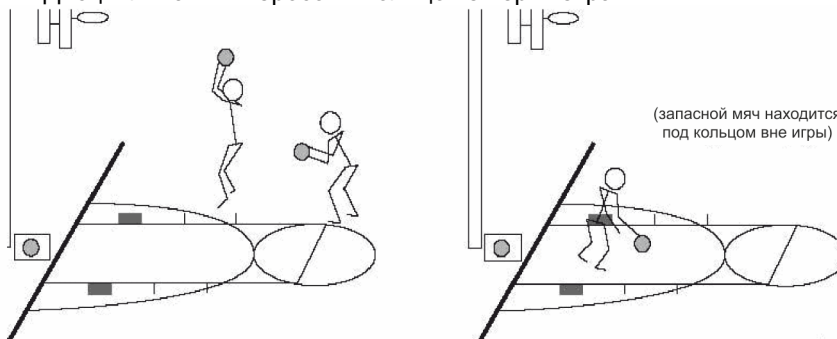


- 4.2.1.1 Цель: измерить скорость и навыки ведения баскетбольного мяча.
- 4.2.1.2 Оборудование: кольцо, стандартные области для штрафного броска NGB, напольная лента и два баскетбольных мяча, один из которых изначально выдается атлету, а второй является запасным на случай утери мяча.
- 4.2.1.3 Описание:
- 4.2.1.3.1 Игрок получает инструкции о том, что ему необходимо вести мяч, обводя его справа или слева от шести препятствий, поставленных в линию в двух метрах друг от друга на полосе длиной 12 метров.
- 4.2.1.3.2 Игрок может начать слева или справа от первого препятствия, но следующие препятствия должен обходить попеременно с разных сторон.
- 4.2.1.3.3 На последнем препятствии (последний конус) игрок должен обвести мяч вокруг и вернуться назад таким же образом, обходя препятствия «змейкой». Процесс продолжается, пока не закончится время.
- 4.2.1.3.4 Второй и остальные мячи размещаются на полу, чтобы атлет мог взять другой мяч в случае утери и продолжить упражнение.
- 4.2.1.3.5 На выполнение задания дается 60 секунд. Если игрок теряет мяч, время не останавливается.
- 4.2.1.3.6 Игрок может либо взять ближайший запасной мяч, либо догнать укатившийся мяч и продолжить выполнение задания с любой точки.
- 4.2.1.4 Время: 60 секунд на одну попытку.
- 4.2.1.5 Очки: за каждый проход через середину между конусами начисляется одно очко. Чтобы очки были засчитаны, игрок должен правильно вести мяч, не терять его и проходить между конусами. Общее количество очков определяется по количеству пересеченных линий между конусами за 60 секунд.
- 4.2.1.6 Расстановка
- 4.2.1.6.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания. Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять. Волонтер А передает баскетбольный мяч игроку, спрашивает его, готов ли он, и если игрок отвечает, что готов, то волонтер говорит: «Марш!» и считает, сколько конусов прошел игрок за 60 секунд.



4.2.1.6.2 Волонтеры В и С, которые стоят за запасными мячами, должны поймать мяч и вернуть его на место в случае утери. Волонтер D засекает время и записывает очки атлета. Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.

4.2.2 Дисциплина № 2: бросок в кольцо из периметра



4.2.2.1 Цель: измерить навыки броска баскетбольного мяча.

4.2.2.2 Оборудование: напольная лента, шесть конусов и четыре баскетбольных мяча — один выдается атлету изначально, еще два являются запасными на случай утери основного мяча.

4.2.2.3 Описание

4.2.2.3.1 Игрок стоит в любом месте по периметру области для штрафного броска.

4.2.2.3.2 Игрок ведет мяч к кольцу и совершает попытку забросить мяч из любой точки, находящейся вне дуги длиной 2,75 метра (9 футов). Данная попытка совершается из любой точки, находящейся вне дуги длиной 2,75 метра, размеченной пунктиром [дуга совпадает с линией, ограничивающей область для штрафного броска].

4.2.2.3.3 Затем игрок ловит мяч (вне зависимости от того, попал ли он в кольцо) и, не прекращая ведения мяча, выходит за пределы дуги, а затем совершает следующую попытку забросить мяч.

4.2.2.3.4 Игрок должен совершить максимальное число попыток, как описано выше, в течение одной минуты.

4.2.2.4 Время: 60 секунд на одну попытку.

4.2.2.5 Очки: за каждый мяч, попавший в кольцо на протяжении одной минуты, начисляется два очка.

4.2.2.6 Расстановка

4.2.2.6.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания. Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять.

4.2.2.6.2 Волонтер А передает баскетбольный мяч игроку, выполняющему задание, поднятием руки передает сигнал о готовности и негромким свистком передает сигнал о начале отсчета времени, а также считает количество заброшенных за одну минуту мячей.



4.2.2.6.3 Волонтер В, который стоит за запасным мячом, должен поймать мяч и вернуть его на место в случае утери. Волонтер С засекает время и записывает очки атлета.

4.2.2.6.4 Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.

4.2.3 Дисциплина № 3: прием и передача



4.2.3.1 Цель: измерить скорость и навыки броска и приема баскетбольного мяча.

4.2.3.2 Оборудование

4.2.3.2.1 Конусы, 2 баскетбольных мяча, напольная лента, свисток, скамейка для ведения счета и секундомер.

4.2.3.2.2 Двумя полосами ленты длиной 600 миллиметров (2 фута) отмечают границу площадки длиной три метра (9 футов 10 дюймов) по конусам А и В. Конус С устанавливается в трех метрах от каждой точки боковой линии, образуя треугольник.

4.2.3.2.3 В середине между конусами А и В лентой на полу крестом отмечается место, где атлет, готовый начать выполнение задания, стоит с мячом в руках.

4.2.3.2.4 Подающий стоит за конусом С.

4.2.3.2.5 Возле конуса С лежит запасной мяч.

4.2.3.3 Описание

4.2.3.3.1 По команде «Марш!» атлет кидает мяч подающему и быстро перемещается к конусу А или конусу В.

4.2.3.3.2 Когда игрок приближается к концу отрезка или добегают до него, подающий бросает мяч, а атлет должен его поймать.

4.2.3.3.3 Игрок ДОЛЖЕН хотя бы ОДНОЙ ногой стоять за линией границы, когда ловит мяч.

4.2.3.3.4 Игрок должен поймать мяч, затем кинуть его обратно подающему из-за конечной линии. В момент броска мяча обратно подающему обе ноги должны быть за линией.



- 4.2.3.3.5 После броска атлет перебегает к противоположному конусу для следующего приема мяча.
- 4.2.3.3.6 Прием и передача мяча, как описано выше, продолжается в течение 60 секунд.
- 4.2.3.3.7 В случае участия атлетов с сильно ограниченными возможностями возможен прием и передача мяча с отскоком.
- 4.2.3.4 Время: 60 секунд на одну попытку.
- 4.2.3.5 Очки
 - 4.2.3.5.1 За каждую хорошую передачу мяча подающему (мяч можно поймать) начисляется одно очко.
 - 4.2.3.5.2 За каждый хороший прием мяча (без лишних движений) начисляется одно очко.
 - 4.2.3.5.3 При утере мяча очки не начисляются.

5. ПРАВИЛА ДЛЯ ГРУППОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ БАСКЕТБОЛА

- 5.1 Оборудование
 - 5.1.1 Два баскетбольных мяча (в соревнованиях среди женщин и юниоров может использоваться баскетбольный мяч меньшего размера, размер 6 (окружность 72,4 см [28 1/2 дюйма] и масса 510–567 грамм [18–20 унций])).
 - 5.1.2 Измерительная лента
 - 5.1.3 Напольная лента или мел
 - 5.1.4 Стандартное баскетбольное кольцо (в соревнованиях младшего возраста может использоваться кольцо на высоте 2,44 метра [8 футов]).
 - 5.1.5 Оценочные листы
 - 5.1.6 Табло
- 5.2 Подготовка
 - 5.2.1 На полу отмечают пять точек, подобных расстановке 2-1-2 для защиты зоны, где игроки стоят в 4 метрах (13 футов 1 1/2 дюйма) друг от друга.
 - 5.2.2 Отмечают точку № 5 в 2 метрах (6 футов 6 3/4 дюйма) от точки, находящейся на уровне передней точки кольца.
 - 5.2.3 Перед началом игры команды передают данные о своих составах в перечни для отбора.
 - 5.2.4 На формы или майки команд должны быть нанесены номера.
- 5.3 Правила
 - 5.3.1 Руководитель мероприятия должен определить количество планируемых игр. Две команды по пять человек размещаются по разным сторонам игровой площадки. Одновременно круг выполняет только одна команда.
 - 5.3.2 Игра состоит из двух частей по пять кругов каждый. Игрокам предоставляется по одной попытке передачи в каждой части в каждой из пяти точек.
 - 5.3.3 Каждый игрок из первой команды старается поймать мяч и затем бросает его аккуратно игроку, стоящему в следующей точке.
 - 5.3.4 Для начала круга организатор передает мяч игроку, стоящему в точке № 1.
 - 5.3.5 Игрок, находящийся в точке № 1, бросает мяч игроку, который стоит в точке № 2. Игрок, находящийся в точке № 2, бросает мяч игроку, который стоит в точке № 3. Так мяч передается попеременно всем игрокам, пока мяч не получит игрок, находящийся в точке № 5.
 - 5.3.6 Атлеты могут передавать мяч любым способом, но мячи передаются игрокам по порядку номеров. Разрешена передача с отскоком, но отскок должен быть только один.



- 5.3.7 Если игрок не ловит мяч, игрок или организатор могут его догнать. Однако игрок должен вернуться на свою точку до передачи мяча следующему игроку. Правильный пасс определяется как бросок мяча другому атлету таким образом, что другой атлет может его поймать.
- 5.3.8 Когда мяч передается игроку в точке № 5, этот игрок совершает попытку забросить мяч в кольцо.
- 5.3.9 Бросок сверху запрещен. В случае броска сверху очки не начисляются.
- 5.3.10 Атлету, стоящему в точке № 5, дается только одна попытка забросить мяч.
- 5.3.11 После попытки атлета, находящегося в точке № 5, забросить мяч, круг заканчивается.
- 5.3.12 По завершении круга первой командой, свой первый круг проводит вторая команда.
- 5.3.13 В каждом круге игроки меняют свое положение, переходя в следующую точку.
- 5.3.14 Игра проводится попеременно каждой командой. Когда обе команды проводят по пять кругов, первая часть игры завершается.
- 5.3.15 Дается перерыв длительностью пять минут.
- 5.3.16 Команды меняются сторонами площадки после первой части и во второй части проводят также пять кругов.
- 5.3.17 Менять игроков в игре можно только после завершения круга.
- 5.3.18 Тренеры должны стоять на боковой линии, то есть не менее чем в 4 метрах (13 футов 1 1/2 дюйма) от точек № 2 и № 4. Тренеры могут давать инструкции словами или знаками. Глухим атлетам может быть оказана помощь в постановке на точку.
- 5.4 Очки
 - 5.4.1 За каждую правильную передачу команда получает одно очко.
 - 5.4.2 За каждый успешный прием мяча команда получает одно очко.
 - 5.4.3 За каждый заброшенный в кольцо мяч команда получает два очка.
 - 5.4.4 В случае успешного круга (успешный прием, передача и заброшенный мяч) команда получает дополнительное очко.
 - 5.4.5 За каждую часть игры команда может получить максимум 55 очков.
 - 5.4.6 Окончательный балл определяется путем сложения очков по всем 10 кругам.
 - 5.4.7 Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.
 - 5.4.8 Если по окончании игры команды набирают равное количество очков, проводятся дополнительные круги. Победителем становится первая команда, набравшая большее количество очков, чем соперник.

6. КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

- 6.1 Квалификация
 - 6.1.1 Главный тренер должен передать данные по количеству очков, набранных каждым игроком при выполнении двух заданий для оценки баскетбольных навыков, например введении мяча и броске в кольцо из периметра, в перечни для отбора.
 - 6.1.2 Эти задания необходимы только для оценки игроков и команд и не являются частью соревнования, за которые выдаются медали и памятные ленты. Информация о заданиях для оценки баскетбольных навыков приведена в разделе D.
 - 6.1.3 Главный тренер также должен определить пять лучших игроков в зависимости от их игровых возможностей, поставив звездочку рядом с их именами в перечне для отбора.
 - 6.1.4 Балл команды определяется путем сложения очков семи лучших игроков и деления суммы на семь.
 - 6.1.5 Команды изначально разделяются на группы по баллу, полученному при оценке баскетбольных навыков.



- 6.1.6 Для завершения процесса разделения по группам проводится классификационный раунд (или раунды).
- 6.1.7 В классификационном раунде команды играют одну или несколько игр, каждая из которых длится не менее шести минут.
 - 6.1.7.1 Команды могут быть переведены в другую группу в процессе разделения для сохранения соревновательного баланса. Комиссия по разделению сохраняет за собой право переопределить разделение по группам до круга, в котором определяются места.
 - 6.1.7.2 Организаторы стремятся гарантировать честность игр и процесса деления. Конечной целью комиссии является определить деление по группам команд с одинаковыми возможностями. Решение комиссии является окончательным и не может быть оспорено.
- 6.1.8 В каждой команде должны играть все участники команды.
- 6.2 Адаптированные правила соревнований
Ниже приведены адаптированные правила ФИБА, которые могут использоваться при проведении командных соревнований по баскетболу Специальной Олимпиады. Адаптированные правила являются необязательными, и решение о том, будут ли такие правила применяться, принимается каждой программой Специальной Олимпиады отдельно.
 - 6.2.1 Длительность игры может меняться по решению руководителя соревнования.
 - 6.2.2 По решению руководителей соревнования может использоваться правило 24 или 30 секунд (время на атаку).
 - 6.2.3 Игрок может делать на два шага больше, чем разрешено правилами NGB. Однако если игрок забрасывает мяч при пробежке или уходит от защиты в результате совершения дополнительных шагов, считается, что игрок воспользовался преимуществом. Это сразу засчитывается как нарушение.
 - 6.2.4 Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен выполнить его в течение 10 секунд с момента передачи мяча игроку одним из организаторов.
 - 6.2.5 При вбрасывании мяча на половине площадки соперника мяч можно бросить сразу на свою половину.
 - 6.2.6 Отсчет пяти секунд производится при нахождении мяча на чужой половине.
 - 6.2.7 После четвертого фолла (включая технические фоллы игрока) назначается два штрафных броска (фол в защите).
 - 6.2.8 Изношенное медицинское изделие подлежит одобрению перед проведением соревнования. Сюда входят медицинские изделия, закрывающие лицо, нижнюю часть руки (от локтя до запястья), колено или нижнюю часть ноги. Для принятия решения по управлению рисками может помочь документ от врача с указанием цели и состава изделия.
- 6.3 Команды и игроки
 - 6.3.1 В команде должно быть пять игроков.
 - 6.3.2 Состав команды, включая запасных, не может превышать 10 человек.
- 6.4 Форма
 - 6.4.1 На всех игроках должна быть надета баскетбольная форма с номером и спортивная обувь с плоской резиновой подошвой.
 - 6.4.2 Дополнительные элементы футболок и шорт команды должны быть одинаковыми по цвету и стилю.
 - 6.4.3 Нательное нижнее белье, если используется, должно по цвету полностью совпадать с основным цветом формы (не дополнительных элементов). Нательное нижнее белье может использоваться одним или всеми игроками и может быть с коротким рукавом или в виде майки (без рваных краев).
 - 6.4.4 Хиджаб: хиджаб разрешено использовать в соответствии с правилами ФИБА.
 - 6.4.4.1 Он должен соответствовать стандартам безопасности, предъявляемым к медицинским изделиям, покрывающим голову. Хиджаб должен быть одноцветный и без украшений.
 - 6.4.5 В случае нарушений требований по спортивной форме атлет не допускается к играм.



7. СОРЕВНОВАНИЯ 3x3

7.1 Квалификация

- 7.1.1 Главный тренер должен передать данные по количеству очков, набранных каждым игроком при выполнении заданий для оценки баскетбольных навыков, например ведении мяча и броске в кольцо из периметра, в перечни для отбора.
- 7.1.2 Главный тренер также должен определить трех лучших игроков в зависимости от их игровых возможностей, поставив звездочку рядом с их именами в перечне для отбора.
- 7.1.3 Балл команды определяется путем сложения очков четырех лучших игроков и деления суммы на четыре.
- 7.1.4 Команды изначально разделяются на группы по баллу, полученному при оценке баскетбольных навыков.
- 7.1.5 Для завершения процесса разделения по группам проводится классификационный раунд.
 - 7.1.5.1 В классификационном раунде команды играют одну или несколько игр, каждая из которых длится не более шести минут.
 - 7.1.5.1.1 Команды могут быть переведены в другую группу в процессе разделения для сохранения соревновательного баланса. Комиссия по разделению сохраняет за собой право переопределить разделения по группам до круга, в котором определяются места.
 - 7.1.5.1.2 Организаторы стремятся гарантировать честность игр и процесса деления. Конечной целью комиссии является определить деление по группам команд с одинаковыми возможностями. Решение комиссии является окончательным и не может быть оспорено.
- 7.1.6 В каждой команде должны играть все участники команды.

7.2 Цель

- 7.2.1 Баскетбол 3x3 может использоваться как средство увеличения количества команд для баскетбольных соревнований Специальной Олимпиады.
- 7.2.2 Он также может помочь атлетам с меньшими возможностями развивать свои навыки, чтобы впоследствии они смогли играть в баскетбол на стандартной площадке.
- 7.2.3 Однако следует стремиться по возможности проводить игры по стандартным правилам.

7.3 Игровая площадка и оборудование

- 7.3.1 Можно использовать половину любой баскетбольной площадки. Площадка будет ограничена лицевой линией под кольцом, двумя боковыми линиями и центральной линией.
- 7.3.2 Игроки команды должны быть одеты в футболки. Футболки одной команды должны быть одного цвета спереди и сзади. Спереди и сзади на футболку простыми арабскими цифрами должны быть нанесены номера размером не менее 20 см (6–8 дюймов) в высоту на спине и 10 см (4 дюйма) в высоту спереди, шириной не менее 2 см (3/4 дюйма). Все номера должны соответствовать спецификациям NGB.

7.4 Команды и игроки

- 7.4.1 В команде может быть до пяти игроков — три основных игрока и два запасных.
- 7.4.2 Баскетбол 3x3 — это игра три на три. В начале игры в команде должно быть три игрока. Игроков после начала игры может быть меньше трех из-за травмы или болезни игрока, но в начале игры должно быть три игрока. В баскетболе 3x3 для юнифайд-команд соотношение составляет один атлет и один атлет-партнер. В команде не может быть менее двух атлетов; для завершения игры на площадке должно быть не менее одного игрока. Если атлетов не остается из-за дисквалификации или травмы, команде засчитывают техническое поражение.

7.5 Игра



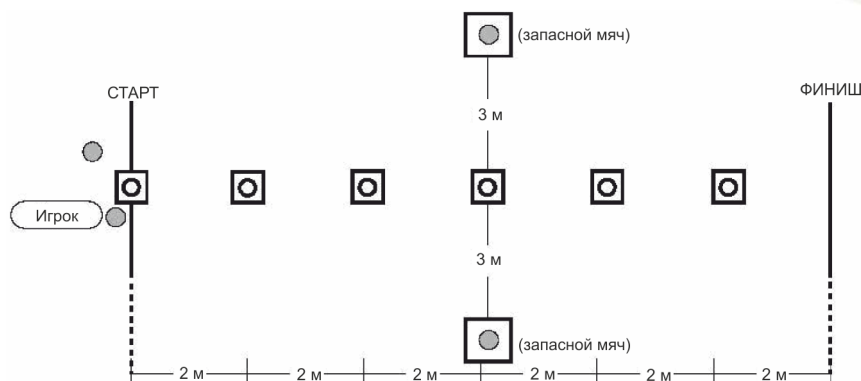
- 7.5.1 Игра длится 10 минут или пока одна команда не наберет 21 очко. Заброс мяча с поля дает одно очко; заброс из-за арки дает два очка. При забрасывании мяча со штрафного броска присуждается одно очко.
- 7.5.1.1 Применяется правило остановки времени. Отсчет времени останавливают, когда мяч становится мертвым (например, фолы, нарушения, заброс мяча с нарушением и тайм-ауты).
- 7.5.1.2 Игру начинают после подбрасывания монетки для определения стороны для ввода мяча в игру. Команда, выигравшая при подбрасывании монетки, принимает решение о вводе мяча в игру или отказе вводить мяч, чтобы получить право вводить мяч в игру в возможном овертайме. Спорные броски не выполняются. Все ситуации спорного броска решаются путем попеременной передачи мяча разным командам для его ввода в игру, начиная с команды, выигравшей при подбрасывании монетки.
- 7.5.1.3 Если по окончании стандартного времени требуется овертайм из-за ничьи, вводить мяч в игру в овертайме должна команда, которая не начинала его вводить в основную игру. В игре выигрывает команда, первой получившая два очка.
- 7.6 Соревнование
- 7.6.1 Судья передает мяч после ситуации, когда мяч становится мертвым.
- 7.6.2 Мяч становится мертвым после фола или нарушения или в другом случае при свистке судьи. После забрасывания мяча в кольцо мяч не становится мертвым.
- 7.6.3 После забрасывания в кольцо мяч передается другой команде. Игрок незабившей команды должен продолжить игру путем ведения мяча или его передачи внутри площадки прямо под кольцом (не из-за лицевой линии) в точку площадки, находящуюся за дугой. Защищающаяся команда не должна вести отбор мяча в «полукруге под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Однако если при броске в отношении игрока совершается фол, но игрок попадает в кольцо, очки засчитываются, и назначается 1 или 2 штрафных броска.
- 7.6.4 Владение мячом после ситуации, когда мяч становится мертвым, начинается с «чека», то есть передачи и возврата мяча (между игроками защищающейся и атакующей команды) за вершиной дуги.
- 7.6.5 При смене владения команда, только что получившая мяч, должна перевести мяч за дугу. Считается, что игрок находится за дугой, когда обе его ноги находятся за дугой и не касаются дуги. Если мяч и игрок находятся за дугой, запускается отсчет времени на атаку, которое составляет 12 секунд.
- 7.6.6 Если защищающаяся команда получает мяч и совершает попытку забросить его в кольцо, не переводя мяч за дугу, засчитывается нарушение. Если защищающаяся команда совершает попытку броска без передачи его за арку, мяч возвращают атакующей стороне как мертвый мяч и начинают с «чека» мяча за вершиной дуги.
- 7.6.7 Замена производится, когда мяч становится мертвым до «чека» мяча. Замена может вступать в игру после того, как игрок его команды выходит за пределы площадки и касается (жмет руку) замены за лицевой линией напротив кольца. Замены не требуют каких-либо действий со стороны судей или секретарей за столом.
- 7.6.8 Каждой команде разрешено взять один тайм-аут длительностью 60 секунд. Судья может назначить тайм-аут в случае получения травмы игроком.
- 7.6.9 В ситуации спорного броска (игроки команд-соперников удерживают мяч одной или двумя руками так крепко, что мяч можно отобрать только силой), мяч передается во владение команде в защите.
- 7.6.10 На площадках, где щит и кольцо закреплены на опоре, которая стоит на площадке, игрок, касающийся опоры, не считается вышедшим за пределы площадки, если он не теряет мяч. Если мяч касается опоры, считается, что мяч ушел за пределы площадки. Игроки не могут использовать опору для получения преимущества или для того, чтобы поставить соперника в невыгодное положение.
- 7.6.11 Организаторы определяют устный или жестовый сигнал для передачи запроса о тайм-ауте.



- 7.7 Фолы и штрафные броски
- 7.7.1 Фол — это нарушение правил, включающее физический контакт с соперником или неспортивное поведение. Атлету, нарушившему правило, засчитываются штрафные очки.
- 7.7.2 Во всех фолах (личные, общие, технические) пострадавшая сторона получает мяч в определенной точке за линией фола в пределах круга в центре очерченной зоны. Если при броске в отношении игрока совершается фол, но игрок попадает в кольцо, очки засчитываются. Также пострадавшая сторона сохраняет мяч. В любом случае штрафные броски не назначаются (см. схему ниже).
- 7.7.3 Лимит личных или командных фолов не применяется. Судья может назначить фол за неспортивное поведение, если игрок не меняет поведение после нескольких фолов или предупреждений судьи. (После получения двух неспортивных фолов игрок дисквалифицируется.)
- 7.7.4 После технического фола назначается один штрафной бросок, и мяч передается ненарушившей команде. После неспортивного фола назначается два штрафных броска, и мяч передается ненарушившей команде.
- 7.7.5 Игрок, осуществляющий вбрасывание, должен отдать мяч в течение пяти секунд. При нарушении данного правила мяч передается ненарушившей команде.
- 7.8 Особенности
- 7.8.1 Двойное ведение является нарушением.
- 7.8.2 Необязательная адаптация правил:
- 7.8.3 Игрок может сделать на два шага больше, чем разрешено правилами. Однако если игрок забрасывает мяч при пробеге или уходит от защиты в результате совершения дополнительных шагов, считается, что игрок воспользовался преимуществом. Это сразу засчитывается как нарушение.
- 7.9 Мероприятия юнифайд-спорта®
- 7.9.1 Командные соревнования юнифайд-спорта (включая 3х3)
- 7.9.1.1 В перечне должно быть указано пропорциональное количество атлетов и атлетов-партнеров.
- 7.9.1.2 Команда 3х3: игроков после начала игры может быть меньше трех из-за травмы игрока или болезни, но в начале игры должно быть три игрока. Минимальное разрешенное соотношение: один атлет и один атлет-партнер. При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
- 7.9.1.3 Командная игра 5х5: для начала игры требуется пять игроков. Правила ФИБА позволяют команде продолжать игру, пока на площадке присутствует не менее двух игроков, иначе команде засчитывают техническое поражение. После начала игры и во время соревнований разрешаются следующие соотношения игроков: 3 атлета и 2 атлета-партнера, 2 атлета и 2 атлета-партнера, 2 атлета и 1 атлет-партнер, 1 атлет и 1 атлет-партнер. При несоблюдении данного соотношения команде засчитывают техническое поражение.
- 7.9.1.3.1 Исключение: игра продолжается при участии 3 атлетов и 1 атлета-партнера в случае личного фола атлета-партнера.
- 7.9.1.4 За составом и поведением команды во время соревнований должен следить взрослый не участвующий в играх тренер.

8. ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ БАСКЕТБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ

8.1 Ведение мяча



- 8.1.1 Подготовка: область баскетбольной площадки (желательно вдоль боковой линии или по центральной линии), шесть конусов, напольная лента и четыре баскетбольных мяча, один из которых выдается атлету изначально, еще два являются запасными, если основной мяч укатился, и еще один для продолжения выполнения заданий.
- 8.1.2 Время: 60 секунд на одну попытку.
- 8.1.3 Задание
- 8.1.3.1 Игрок получает инструкции о том, что ему необходимо вести мяч, обводя его справа или слева от шести препятствий, поставленных в линию в двух метрах (6 футов 6 3/4 дюйма) друг от друга на полосе длиной 12 метров.
- 8.1.3.2 Игрок может начать слева или справа от первого препятствия, но следующие препятствия должен обходить попеременно с разных сторон. За проход одного конуса назначается одно очко. (Например, если игрок без нарушений ведет мяч от стартовой линии, один раз проходит змейкой между препятствиями и кладет мяч на пол на линии финиша, ему начисляется пять баллов.)
- 8.1.3.3 После прохода последнего препятствия и достижения линии финиша игрок кладет мяч на пол, бежит назад к старту, берет следующий мяч и повторяет упражнение.
- 8.1.3.4 На выполнение задания дается 60 секунд.
- 8.1.3.5 Если игрок теряет мяч, время не останавливается.
- 8.1.3.6 Игрок может либо взять ближайший запасной мяч, либо догнать укатившийся мяч и продолжить выполнение задания с любой точки.
- 8.1.4 Очки
- 8.1.4.1 Для получения очков за прохождение между конусами атлет должен правильно вести мяч и контролировать мяч от точки между двумя конусами до следующей точки между двумя конусами.
- 8.1.4.2 Общее количество очков определяется по количеству пересеченных линий между конусами за 60 секунд.
- 8.1.5 Расстановка
- 8.1.5.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания.
- 8.1.5.2 Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять.
- 8.1.5.3 Волонтер А передает баскетбольный мяч игроку, выполняющему задание, поднятием руки передает сигнал о готовности и негромким свистком передает сигнал о начале отсчета времени, а также считает количество заброшенных за одну минуту мячей.



- 8.1.5.4 Волонтеры В и С, которые стоят за запасными мячами, должны поймать мяч и вернуть его на место в случае утери.
- 8.1.5.5 Волонтер D засекает время и записывает очки атлета.
- 8.1.5.6 Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.
- 8.2 8.2 Бросок в кольцо из периметра
 - 8.2.1 Подготовка: кольцо, стандартные области для штрафного броска NGB, напольная лента и два баскетбольных мяча, один из которых изначально выдается атлету, а второй является запасным на случай утери мяча.
 - 8.2.2 Время: одна попытка длительностью одна минута.
 - 8.2.3 Задание
 - 8.2.3.1 Игрок стоит на пересечении линии штрафного броска и области для штрафного броска слева или справа. Игрок ведет мяч к кольцу и совершает попытку забросить мяч из любой точки, находящейся вне дуги длиной 2,75 метра (9 футов).
 - 8.2.3.2 Данная попытка совершается из любой точки, находящейся вне дуги длиной 2,75 метра, размеченной пунктиром [дуга совпадает с линией, ограничивающей область для штрафного броска].
 - 8.2.3.3 Затем игрок ловит мяч (вне зависимости от того, попал ли он в кольцо) и, не прекращая ведения мяча, выходит за пределы дуги, а затем совершает следующую попытку забросить мяч.
 - 8.2.3.4 Игрок должен совершить максимальное число попыток, как описано выше, в течение одной минуты.
 - 8.2.4 Очки
 - 8.2.4.1 За каждый мяч, попавший в кольцо на протяжении одной минуты, начисляется два очка.
 - 8.2.5 Расстановка
 - 8.2.5.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания.
 - 8.2.5.2 Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять.
 - 8.2.5.3 Волонтер А передает баскетбольный мяч игроку, выполняющему задание, поднятием руки передает сигнал о готовности и негромким свистком передает сигнал о начале отсчета времени, а также считает количество заброшенных за одну минуту мячей.
 - 8.2.5.4 Волонтер В, который стоит за запасным мячом, должен поймать мяч и вернуть его на место в случае утери.
 - 8.2.5.5 Волонтер С засекает время и записывает очки атлета.
 - 8.2.5.6 Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.

9. ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

- 9.1 Баскетбольные мячи
 - 9.1.1 В соревнованиях для юношей от 12 лет и старше рекомендуется использовать баскетбольный мяч размера 7. Окружность: от 749 мм [29,5 дюйма] до 780 мм [30,7 дюйма] Масса: от 567 г [20 унций] до 650 г [23 унции]
 - 9.1.2 В соревнованиях для девушек от 12 лет и старше рекомендуется использовать баскетбольный мяч размера 6. Окружность: от 724 мм [28,5 дюйма] до 737 мм [29 дюймов] Масса: от 510 г [18 унций] до 567 г [20 унций]
 - 9.1.3 В соревнованиях всех атлетов (девочек и мальчиков) возрастом менее 12 лет рекомендуется использовать баскетбольный мяч размера 5. Окружность: от 686 мм [27 дюймов] до 724 мм [28,5 дюйма] Масса: от 397 г [14 унций] до 454 г [16 унций]



9.2 Кольца

9.2.1 Кольца должны включать щит, кольцо и сетку.

9.2.2 На соревнованиях кольцо обычно расположено на высоте 3,05 метра (10 футов) над полом.

9.2.3 В соревнованиях младшего возраста может использоваться кольцо на высоте 2,44 метра (8 футов).