

Баскетбол в формате один на один только набирает популярность, поэтому правила этого вида спорта находятся в стадии формирования. Многие моменты судьи трактуют исходя из собственного опыта и смысла баскетбола.

редакция от 26.01.14

Правила баскетбола 1 на 1

Правила применяются на всех турнирах серии **basket1na1**.

Общие положения

Владение мячом определяется броском монеты.

Трешка - 2 очка, остальные броски - 1 очко.

Игра идет до 11 очков или до окончания времени матча. Овертайм до 2-х очков без ограничения времени. Забивший трешку в овертайме получает 2 очка и автоматическую победу. Начинает овертайм игрок, проигравший владение в начале игры.

После подбора или перехвата - вывод за дугу (обе ноги должны оказаться за дугой). Если нападающий потерял мяч, но вернул владение до того, как защитник сделал вывод за дугу, то нападающий может атаковать без вывода за дугу.

После забитого, фолоа, нарушения - "чек" за дугой.

Спорный мяч - владение переходит к защитнику.

Время игры

Время игры - 5 минут грязного времени, но последние 30 секунд - чистое время. Полуфиналы и финалы играют в 6 минут грязного времени (2 тайма по 3 минуты с перерывом в 1 минуту), последние 30 секунд чистое время.

На атаку - 17 секунд. После атаки кольца или касания щита - снова 17 секунд.

В случае, если судья считает, что игрок затягивает время, он устно предупреждает игрока. Затягиванием времени считается так же задержка чека защитником. В случае повторного затягивания времени, игрок наказывает фолом.

После забитого, забивший не имеет права касаться мяча.

Если игрок выбросил мяч до финального свистка, а в кольцо мяч попал уже после свистка, попадание засчитывается.

В случае опоздания на игру более чем на 3 минуты игрок получает техническое поражение 11:0.

Фолы

5 фолов не пробиваются. После фолоа мяч снова вводит в игру игрок, на котором фолили.

6-й и все последующие фолы пробиваются 2-мя бросками по 1-му очку каждый бросок. После пробития подбора нет, мяч переходит фолившему.

Если игрок забивает с фолом, то он получает дополнительное очко и мяч переходит к фоливавшему.

Тайм-аут

Тайм-ауты вправе брать только судьи по своему усмотрению.

Прочее

Если игрок не может продолжить игру из-за травмы, он получает техническое поражение 11:0. Если травма была вызвана неспортивным поведением его соперника, то соперник получает дисквалификацию до конца турнира.

Подсчет очков

Если в группе 2 игрока набрали одинаковое количество побед, выходит игрок, выигравший личную встречу.

Если в группе 3 и более игроков набрали одинаковое количество побед, выходит игрок, имеющий лучшую разницу забитых/пропущенных в личных встречах игроков, набравших одинаковое количество побед. Если разница у двух игроков одинаковая, выходит игрок, выигравший личную встречу.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ

Основной задачей судьи является организация объективного судейства игры, в т.ч. контроль времени матча.

Необходимо четко информировать ассистента об очках, набранных игроками: 1 очко, 2 очка или 1 + 1 (в случае, если игрок забил с фолом).

Если турнир играется более чем на 1-м кольце, то игры на всех кольцах должны начинаться одновременно.

Формат баскетбола 1 на 1 предусматривает, что защитнику разрешены мелкие фолы в корпус и при выбивании мяча на ведении. Особенно, если нападающий начинает в силовой манере "спиной" продавливать под кольцо.

В случае, если счет перед последней минутой игры равный, судье рекомендуется взять таймаут для увеличения зрелищности поединка.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ АССИСТЕНТОВ СУДЕЙ

Основные задачи ассистента судьи:

1. Вести протокол игры;
2. Информировать игроков и болельщиков о текущем счете.

После **каждого** забитого мяча или фолла ассистент громко делает объявление для игроков и болельщиков. Допустимо при объявлении использовать фамилию игрока или цвет его экипировки. Например, "4-3. Иванов" или "белый" 3-й фол".

В протоколе ассистент отмечает фамилии игроков, судьи и ассистента. Особо выделяет очки набранные трешками.