



«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МАУ «УСКиМП»  
МО «Город Мирный»  
А.Н. Степанова  
2022 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
о проведении турнира по стритболу (уличному баскетболу)  
среди мужских команд, посвященного Дню защиты детей  
и 100-летию образования Якутской АССР

**1. Цель проведения**

- Пропаганда здорового образа жизни;
- Популяризация уличного баскетбола;
- Приобщение широких масс населения к регулярным занятиям физической культурой и спортом.

**2. Руководство проведением**

Общее руководство проведения турнира по стритболу (уличному баскетболу) среди мужских команд, посвященного Дню защиты детей (далее – турнир) осуществляется отделом спорта, культуры и молодежной политики МАУ «Управление спорта, культуры и молодежной политики» МО «Город Мирный».

Непосредственное проведение турнира возлагается на судейскую коллегию.

Главный судья – Александров Константин Геннадьевич, тел. 8-914-259-32-14

**3. Сроки и место проведения**

Турнир проводится **01 июня 2022 года** на спортивной площадке для уличного баскетбола, расположенной в городском парке культуры и отдыха. Начало соревнований в 15:00 часов.

**4. Участники и условия проведения**

К участию в турнире допускаются мужские команды. Возраст участников до 25 лет (включительно). Состав команды: 3 игрока +1 запасной.

Участие спортсменов в турнире до 18 лет осуществляется при наличии договора (оригинала) о страховании от несчастных случаев или согласия родителей (Приложение 1).

Турнир проводится по официальным правилам стритбола ФИБА в соответствии с системой и расписанием игр, утвержденными главным судьей.

**5. Подведение итогов и награждение**

Победитель определяется по наибольшей сумме очков, набранных командой во всех встречах (победа - 2 очка, поражение - 1 очко, за нейвку на игру - 0); в случае равенства очков у двух и более команд, преимущества определяются:

- а) по результатам игр между собой (победителям признается команда, выигравшая личную встречу);
- б) по разнице забитых мячей во всех встречах;
- в) по наибольшему количеству забитых мячей во всех встречах.

Подробности правил уличного баскетбола в Приложении №2.

Команды, занявшие 1, 2, 3 места, награждаются медалями, грамотами и ценностями призами. Лучшие игроки: защитник, нападающий, игрок - награждаются грамотами, кубками.

## **6. Финансовые расходы**

Расходы по проведению и организации турнира осуществляются за счет средств МАУ «УСКиМП» МО «Город Мирный».

По вопросам, связанным с организацией и проведением турнира обращаться по телефонам: 4-62-25 - отдел спорта, культуры и молодежной политики МАУ «УСКиМП» МО «Город Мирный», 8-914-259-32-14 - главный судья Александров Константин Геннадьевич.

## **7. Заявки**

Заявки на участие в турнире подаются **до 19:00 часов 30 мая 2022 года** главному судье соревнований на WhatsApp по тел. 8-914-259-32-14 с указанием названия команды, а также фамилии, имени, отчества и года рождения каждого участника команды. Впоследствии будет создан общий чат с командами турнира.

## Расписка об ответственности за несовершеннолетнего

Я, \_\_\_\_\_,  
(фамилия имя отчество)

являясь родителем (законным представителем) несовершеннолетнего

\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О., дата рождения)

настоящим выражаю, что я, без каких-либо исключений, принимаю на себя всю ответственность за жизнь, здоровье, безопасность своего сына на время участие в турнире по стритболу (уличному баскетболу) среди мужских команд, посвященном Дню защиты детей 1 июня 2022 года.

С Федеральным законом Российской Федерации N 71-ФЗ от 28 апреля 2009 г. "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" ознакомлен(а).

Я, в соответствии с требованиями ст. 9 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных», даю согласие на обработку МАУ «Управление спорта, культуры и молодёжной политики» МО «Город Мирный» моих, моего ребенка персональных данных, указанных в настоящей расписке, то есть на совершение, в том числе, следующих действий: обработку (включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных), при этом общее описание вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ, а также на публикацию видео-, фотоизображений моего ребенка с его фамилией, именем, отчеством, а также на передачу такой информации третьим лицам, в случаях, установленных нормативными документами вышестоящих органов и законодательством.

Настоящее согласие действует бессрочно.

Настоящее согласие может быть мной отозвано в любой момент.

В случае неправомерного использования предоставленных данных согласие отзывается моим письменным заявлением.

Я по письменному запросу имею право на получение информации, касающейся обработки моих, моего ребенка персональных данных (в соответствии с п. 4 ст.14 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ).

Подтверждаю, что ознакомлен(а) с положениями Федерального закона от 27 июля 2006 г. №152-ФЗ «О персональных данных», права и обязанности в области защиты персональных данных мне разъяснены.

Дата «\_\_\_» 2022 г.

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
подпись расшифровка подписи

### **Ст. 1. Площадка и мяч**

Игра проводится на баскетбольной площадке 3х3 с одной корзиной. Стандартная игровая площадка 3х3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). На площадке 3х3 располагаются элементы площадки для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (4.225 м от проекции центра кольца на площадку), дугу - линию двух очковых бросков (6.75 м от проекции центра кольца на площадку) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения» (1.25 м от проекции центра кольца на площадку). В качестве площадки 3х3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола.

Примечание: на массовом уровне в 3х3 можно играть везде; площадка размечается (если размечается) исходя из имеющегося пространства.

### **Ст. 2. Команды**

Каждая команда должна состоять из 4 игроков (3 игроков на площадке и 1 запасного).

### **Ст. 3. Судейская бригада**

Судейская бригада состоит из 1 или 2 судей, а также секретарей и секундометристов.

### **Ст. 4. Начало игры**

- 4.1. Обе команды разминаются перед игрой одновременно.
- 4.2. Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется подбрасыванием монеты. Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает владение мячом либо в начале игры, либо в начале возможного овертайма.
- 4.3. Игра должна начинаться при 3 игроах в команде на площадке.

### **Ст. 5. Начисление очков**

- 5.1. За мяч, заброшенный изнутри дуги, начисляется 1 очко.
- 5.2. За мяч, заброшенный из-за дуги, начисляется 2 очка.
- 5.3. За мяч, заброшенный штрафным броском, начисляется 1 очко.

### **Ст. 6. Время игры / Определение победителя**

- 6.1. Основное время игры длится 10 минут.
- 6.2. Однако команда, первой набравшая 16 очков или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило действует только в основное время игры (не в овертайме).
- 6.3. Если по окончании основного времени игры счет ничейный, играется овертайм. Перед началом овертайма - перерыв длительностью 1 минута. Команда, которая первой набирает 2 очка в овертайме, выигрывает игру.
- 6.4. Команда проигрывает «лишением права» [англ. forfeit], если во время начала игры по расписанию на площадке нет 3 ее игроков, готовых играть. В этом случае результат матча записывается как w:0 или 0: w (w - победа).
- 6.5. Команда проигрывает «из-за нехватки игроков» [англ. default], если она покидает площадку до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В этом случае выигравшая команда выбирает фиксацию набранных ею очков или победу «лишением права»; проигравшей команде в любом случае фиксируется 0 очков.

6.6. Команда, проигравшая «из-за нехватки игроков» или «лишением права» в результате намеренной нейтралитета, отказа выйти на игру или подобного действия, дисквалифицируется из турнира.

### **Ст. 7. Фолы / Штрафные броски**

7.1. Команда оказывается в ситуации «штрафных командных фолов», когда она совершает 6 фолов. Игрок не удаляется из игры за какое бы то ни было количество персональных фолов, кроме ситуаций, описанных в статье 15.

7.2. За фол в процессе броска, совершенный внутри дуги, предоставляется 1 штрафной бросок. За фол в процессе броска, совершенный из-за дуги, предоставляется 2 штрафных броска.

7.3. Если фол совершен в процессе броска, который удачен, предоставляется 1 дополнительный штрафной бросок.

7.4. 7-й, 8-й и 9-й командные фолы наказываются 2 штрафными бросками. 10-й и каждый последующий командный фол наказываются 2 штрафными бросками с сохранением владения мячом за командой, исполнившей эти броски. Данное правило применяется и для фолов, описанных в пп. 7.2. и 7.3; если бросок удачен, мяч засчитывается плюс назначается наказание с учетом количества командных фолов в соответствии с п. 7.4.

7.5. Все технические фолы всегда наказываются 1 штрафным броском и владением, неспортивные фолы – 2 штрафными бросками и владением. После технического или неспортивного фола игра продолжается «чеком» за вершиной дуги.

Примечание: фолы \_\_\_\_\_ w \_\_\_\_\_ "fb нападении не наказываются штрафными.

### **Ст. 8. Как играют мячом**

8.1. После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом исполняющей штрафной бросок командой):

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

8.2. После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом):

- Если подбор берет команда, выполнившая штрафной бросок, она может продолжить атаковать, не выводя мяч за дугу;
- Если подбор берет команда, не выполнившая штрафной бросок, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. После своего перехвата или блок-шота команда должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.4. Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с «чека» (обмена мячом между игроками защищающейся и атакующей команд) 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 получает защищавшаяся команда.

### **Ст.9. Пассивная атака**

9.1. Пассивная атака (без попытки забросить мяч) является нарушением.

9.2. Если площадка оборудована счетчиком времени на атаку, команда должна совершить бросок в течение 12 секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается, в руках нападающего после «чека» (см. 8.4) или под корзиной после заброшенного мяча.

9.3. Если после того, как мяч выведен за дугу, игрок нападающей команды выполняет дриблинг внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд, это считается нарушением.

Примечание: Если площадка не оборудована счетчиком времени на атаку и команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.

#### **Ст. 10. Замены**

Замены могут производиться любой командой, когда мяч становится мертвым, до того, как будет совершен «чек» или штрафной бросок. Запасной может войти в игру после того, как партнер покинул площадку и коснулся его. Замена может производиться только за линией, противоположной лицевой, и не требует никаких согласований с судьями, секретарем или секундометристом.

#### **Ст. 11. Тайм-ауты**

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

11.2. В случае ТВ-трансляции организатор имеет право назначить 2 телевизионных тайм-аута при первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно.

11.3. Длительность любого тайм-аута – 30 секунд.

Примечание: в ситуации после заброшенного мяча (п. 8.1) мяч, оставаясь в пределах площадки, не считается мертвым, тайм-ауты и замены в этой ситуации не могут быть затребованы.

#### **Ст.15. Дисквалификация**

Игрок, совершивший 2 неспортивных фола (не касается технических фолов), дисквалифицируется из игры судьями, и может дисквалифицироваться из турнира организатором. Помимо этого, организатор может дисквалифицировать из турнира любого игрока, причастного к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр.