|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |
| --- |
| УТВЕРЖДЕНОПостановлением Исполкома №404-ИОО «Белорусская федерация баскетбола» |
| от «06» июня 2024 г. |

 |

**ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «БАСКЕТБОЛЬНОЕ ДВОЕБОРЬЕ» (ФИДЖИТАЛ-БАСКЕТБОЛ)**

**ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. Соревнования по виду спорта «баскетбольное двоеборье» на территории Республики Беларусь проводятся в соответствии с настоящими правилами вида спорта «баскетбол» (далее – Правила), разработанными в сотрудничестве с Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «баскетбол» (далее – Федерация) с учетом правил Международной федерации баскетбола ФИБА (далее – ФИБА), положениями и регламентами проведения соревнований.
2. Возрастные группы участников соревнований:

Возрастной лимит установлен для всех игроков команд, принимающих участие в соревнованиях.

Спортивные соревнования проводятся в следующих возрастных группах (минимальный возраст спортсмена для допуска к спортивным соревнованиям в возрастной группе):

юноши, девушки до 12 лет – (с 10 лет);

юноши, девушки до 13 лет – (с 11 лет);

юноши, девушки до 14 лет – (с 11 лет);

юноши, девушки до 15 лет – (с 12 лет);

юноши, девушки до 16 лет – (с 13 лет);

юниоры, юниорки до 17 лет – (с 14 лет);

юниоры, юниорки до 18 лет – (с 15 лет);

юниоры, юниорки до 19 лет – (с 15 лет);

юниоры, юниорки до 20 лет – (с 15 лет);

юниоры, юниорки до 21 года – (с 15 лет);

юниоры, юниорки до 25 лет – (с 15 лет);

юниоры, юниорки (17-25 года) – для соревнований, проводимых среди студентов

мужчины, женщины – (с15 лет).

Спортивные соревнования в спортивных дисциплинах «баскетбольное двоеборье» и «интерактивный баскетбол» проводятся в возрастной группе «мужчины».

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

* + 1. **БАСКЕТБОЛЬНОЕ ДВОЕБОРЬЕ**

**ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. **Термины и их определения**

**Аккаунт**

Учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) игровой платформы или видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

**Арена/Корт (в виртуальном пространстве)**

Видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), на которой происходят основные соревновательные действия.

**Баг**

Ошибка в программе (симуляторе баскетбола).

**Бадж (Бейдж)**

Специальное умение персонажа, увеличивающее шанс выполнения того или иного спортивного действия (бросок, передача, блок, заслон, подбор и т.д.). Баджи могут иметь несколько градаций силы применения эффекта.

**Бот**

Робот-программа, симулирующая действия живого игрока в компьютерной игре.

**Буст**

Усиление отдельной или нескольких характеристик персонажа (временное или постоянное).

**Видеоигра**

Инвентарь, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (командам/спортсменам), формирующего соревновательное пространство (Арену/Корт), создающего объекты управления (персонажи), воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам.

**Внутриигровая механика (геймплей)**

Игровой процесс с точки зрения спортсмена, а именно: имитация баскетбола, создаваемая симулятором баскетбола с адаптацией основных принципов и правил и с сохранением всех пропорций в размерах игровой площадки, виртуальных спортсменов, оборудования (относительно друг друга).

**Геймпад (джойстик, контроллер, игровой контроллер)**

Устройство ввода, с помощью которого спортсмен отдает команды объекту управления, а также взаимодействует с настройками и меню видеоигры.

**Глитч**

Ошибка в программе, вызванная пользователем путем выполнения ряда определенных последовательных действий.

**Дистанционное воспроизведение**

Трансляция экрана и звука с игровой платформы соревнования в режиме реального времени на компьютер/смартфон с установленным специализированным приложением.

**Игра/матч в формате 1х1**

Присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем.

Матч в формате 1х1 состоит из двух частей, интерактивной и физической.

В интерактивной части матча в формате 1х1 соревнование проходит в Симуляторе баскетбола по основным принципам Правил «Интерактивный баскетбол», где каждый игрок управляет командой, состоящей из пяти виртуальных персонажей на паркете.

Интерактивная часть матча ограничена двумя четвертями по пять минут «чистого» времени, после чего команды переходят к физической части матча.

В физической части матча в формате 1х1 соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя спортсменами. Цель каждого спортсмена – забросить максимальное количество мячей в баскетбольную корзину за отведенное время с 6 (шести) баз, расположенных следующим образом:

* База 1 располагается в 4-х метрах от кольца под углом 0° (5 мячей);
* База 2 располагается на штрафной линии (5 мячей);
* База 3 располагается в 4-х метрах от кольца под углом 135° (5 мячей);
* База 4 располагается около 3-х очковой линии под углом 180° (5 мячей);
* База 5 располагается около 3-х очковой линии под углом 135° (5 мячей);
* База 6 располагается около 3-х очковой линии под углом 90° (5 мячей);

Игру обслуживают не более 1 полевого судьи, судьи-секретаря и спортивный супервайзер (если присутствует).

Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждого игрока, а ограничивается 1 (одной) минутой 30 (тридцатью) секундами.

Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований. Игрок, который набрал большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем. Если к концу игрового времени счёт равный, назначается дополнительный раунд серии бросков, пока не будет определен победитель в матче.

**Игра/матч в формате 2х2**

Присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем.

Матч в формате 2х2 состоит из двух частей, интерактивной и физической.

В интерактивной части матча в формате 2х2 соревнование проходит в Симуляторе баскетбола по основным принципам Правил «Интерактивный баскетбол», где каждый игрок управляет одним виртуальным персонажем на паркете.

Интерактивная часть матча ограничена 7 минутами «грязного» времени, после чего команды переходят к физической части матча. По окончании семиминутного отрезка времени, атака может быть доиграна на усмотрение технического судьи.

В физической части матча в формате 2х2 соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя командами из 2 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его. Игру обслуживают не более 2 полевых судей, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).

Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждой из команд, а ограничивается 7 минутами, 5 из которых «грязного» времени, а 2 «чистого».

Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований. Команда, которая набрала большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем. Если к концу игрового времени счёт равный, назначается серия штрафных бросков, по результатам которой должен быть определен победитель в матче.

**Игра/матч в формате 3х3**

Присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счетом.

Матч в формате 3х3 состоит из двух частей, интерактивной и физической.

В интерактивной части матча в формате 3х3 соревнование проходит в Симуляторе баскетбола по основным принципам Правил «Интерактивный баскетбол», где каждый игрок управляет одним виртуальным персонажем на паркете.

Интерактивная часть матча ограничена 21 очками, при условии разницы в счёте два очка, после чего команды переходят к физической части матча. Если 21 очко набрала одна из команд, но при этом разница очков с командой соперника не достигла двух очков, физическая часть матча играется до 25 очков, и та команда, которая набрала 25 очков, считается победителем.

В физической части матча в формате 3х3 соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя командами из 3 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его. Игру обслуживают не более 2 полевых судей, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).

Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждой из команд, и играется по правилам дисциплины «баскетбол 3х3».

Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований. Команда, которая набрала большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем. Если к концу основного игрового времени счёт равный, назначается овертайм. Команда, первая набравшая 2 (два) очка, выигрывает игру.

**Игровая платформа**

Инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения.

**Игровое медиа**

Изображение (скриншот) или видеозапись экрана, сделанные стандартными средствами игровой платформы, а также посредством специализированных видеорекордеров, карт видеозахвата.

**Игровой сервер (сервер)**

Программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляющая им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

**Игрок** **(участник, спортсмен)**

Физическое лицо, принимающее участие в соревновании, в том числе находящееся в заявке на соревнования.

**Интернет-видеотрансляция**

Трансляция изображения экрана и звука матча, а также стрима/ремоутплея/шейрплея в глобальной сети Интернет в режиме реального времени или в записи.

**Команда**

Объединение физических лиц, состоящее из нескольких игроков, выступающих сообща в составе одного коллектива (включенных в заявку команды), объединяющих свои усилия для достижения победы в матчах соревнований и управляющих каждый своим объектом управления (виртуальным персонажем) на одной Арене/Корте.

Команда может состоять из трёх игроков, два из которых играют матч, а один игрок замены. Запасной становится игроком, когда его партнер по команде выходит с корта. Также в заявку команды помимо трёх игроков может быть включен менеджер и тренер команды. Менеджер и тренер могут являться одновременно игроками этой команды.

Команда может состоять из четырёх игроков, три из которых играют матч, а один игрок замены. Запасной становится игроком, когда его партнер по команде выходит с корта. Также в заявку команды помимо трёх игроков может быть включен менеджер и тренер команды. Менеджер и тренер могут являться одновременно игроками этой команды.

**Паспорт баскетболиста**

Основной электронный документ игрока с актуальным фото спортсмена в игровой форме, удостоверяющий личность баскетболиста при его участии в Соревнованиях, баскетбольное гражданство и принадлежность к спортивной школе.

**Представитель (менеджер) команды**

Лицо, имеющее право представлять интересы клуба/команды.

**Никнейм**

Псевдоним игрока, использующийся в учетной записи (аккаунте), регистрируемой на сервере (в системе серверов) платформы/видеоигры, является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

**Обозреватель**

Физическое лицо, занимающееся сбором, редактированием, подготовкой и оформлением информации, транслирующее или комментирующее соревнование как в прямом эфире, так и в последующем и/или публикующее результаты соревнования на различных ресурсах. К обозревателям относятся комментаторы, стримеры, журналисты, фотографы, операторы и иные лица, выполняющие указанные функции.

**Объект управления (далее – персонаж, виртуальный персонаж)**

Часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (игровой контроллер и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с Ареной/Кортом, мячом и объектами управления других игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие, и текущими значениями параметров состояния. Участие в соревнованиях осуществляется путем управления игроком его персонажем, находящимся под прямым контролем данного игрока/участника/спортсмена.

**Организаторы соревнований**

Лица, которые утверждают Положение (Регламент) о соревновании, определяют условия и календарный план его проведения, условия допуска к участию в соревновании, порядок выявления лучшего участника или лучших участников, порядок организационного и иного обеспечения соревнования, обеспечивают финансирование соревнования в утвержденном порядке, а также осуществляют иные полномочия, касающиеся организации и проведения соревнований, в соответствии с законодательством Республики Беларусь.

**Официальные лица**

Лица, принимающие участие в соревнованиях (судьи, организаторы, врачи и прочие лица, не являющиеся спортсменами, кроме менеджера и тренера команды) и подчиняющиеся Правилам, Положениям (Регламентам).

**Официальный язык соревнования**

На республиканских соревнованиях – русский/белорусский, на международных, проводимых на территории Республики Беларусь, – русский/белорусский и иной, предусмотренный Положением (Регламентом) о соревновании.

**Положение о соревновании**

Документ, определяющий задачи соревнования, весь его ход, порядок подведения итогов, награждения победителей. Положение о соревновании составляет организатор соревнований. Положение может содержать информацию о нескольких соревнованиях и составляться на год.

**Регламент соревнований** **(далее – Регламент)**

Это документ, составляемый организаторами соревнований, конкретизирующий и уточняющий статьи Положения о соревновании. Регламенты составляются на конкретные соревнования.

**Ростер**

Состав участников команды в соответствии с заявкой на соревнование/технической заявкой на игру.

**Сборная команда**

Спортивные сборные команды регионов Республики Беларусь – формируемые региональными спортивными федерациями коллективы спортсменов, относящихся к различным возрастным группам, тренеров, иных специалистов в области физической культуры и спорта для подготовки к спортивным соревнованиям и участия в них от имени региона Республики Беларусь.

**Симулятор баскетбола**

Программа для игровой платформы, создающая впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде, которая соответствует основным принципам, Правилам ~~баскетбола~~ и предусматривает возможность использования спортсменом технических действий с мячом (пас, бросок и др.) и без мяча (отбор, блок и др.), а также элементов баскетбольной тактики (игровые схемы, тактические действия, настройка игры в защите и нападении и т.д.), используемых при игре в баскетбол. Количество таких технико-тактических действий должно обеспечивать максимально реалистичную имитацию игры по Правилам. Симулятором баскетбола предусмотрена фиксация нарушений по Правилам, а также применение санкций за их совершение (удаление (вылет за оценку и фолы) и др.). Внутриигровая механика симулятора баскетбола должна соответствовать законам физики.

Самые распространенные симуляторы баскетбола – NBA 2K и NBA Live.

**Тренер**

Физическое лицо, профессионально осуществляющее учебно-тренировочную деятельность, направленную на воспитание, обучение и совершенствование мастерства баскетболистов, а также руководство командой в ходе проведения соревнований.

**Турнирная платформа**

Специализированный веб-сайт, на котором происходит регистрация, жеребьевка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

**Чит-коды**

Последовательность букв, цифр или нажатий клавиш, которая используется для получения преимущества над соперником, но при этом не документирована.

**Характеристики виртуального персонажа**

Совокупность качеств объекта управления, описывающая возможности его взаимодействия с другими объектами управления и Ареной, в том числе перемещение и отображение на устройствах вывода в процессе игры.

**Шейрплей (SharePlay)**

Трансляция экрана (для одного человека или группы лиц, находящихся в одной виртуальной комнате) в режиме реального времени стандартными средствами игровой платформы.

**Экипировка виртуального персонажа**

Симулятор баскетбола должен визуализировать в виртуальное пространство как минимум игровую форму виртуальных игроков, предусмотренную Правилами.В случае визуализации симулятором баскетбола иных предусмотренных Правилами элементов экипировки такие элементы должны быть адаптированы в виртуальное пространство с учетом Правил.

1. **Сведения** **о характере проведения соревнований по спортивной дисциплине «баскетбольное двоеборье» (далее – баскетбольное двоеборье)**

Характер проведения соревнований по баскетбольному двоеборью формата 1х1 – личный. У игрока может быть тренер и менеджер.

Характер проведения соревнований по баскетбольному двоеборью формата 2х2 – командный. Команда должна состоять минимум из двух, максимум из трёх спортсменов, где двое на площадке, а третий игрок замены. У команды может быть тренер и менеджер, которые одновременно могут являться игроками этой команды.

Характер проведения соревнований по баскетбольному двоеборью формата 3х3 – командный. Команда должна состоять минимум из трёх, максимум из четырёх спортсменов, где трое на площадке, а третий игрок замены. У команды может быть тренер и менеджер, которые одновременно могут являться игроками этой команды.

1. **Применяемые системы проведения соревнований**
	1. Система проведения соревнований определяется Положением (Регламентом) о соревнованиях.
	2. Основными системами проведения соревнований по баскетбольному двоеборью являются следующие: групповая, круговая, олимпийская система с выбыванием, олимпийская система с выбыванием после двух поражений, швейцарская, смешанная.
	3. Групповая система – система, при которой участники делятся на группы и встречаются поочередно с всеми Игроками/Командами в своей группе.
	4. Круговая система – система, при которой каждый(-ая) Игрок/Команда поочередно встречается со всеми остальными Игроками/Командами в один или несколько кругов. Очередность туров может быть изменена по мотивированному решению главного судьи соревнований или лица, его замещающего.
	5. Олимпийская система с выбыванием – система, при которой Игрок/Команда, проигравшая встречу, выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях (Рисунок 1).



Рисунок 1. Пример турнирной сетки олимпийской системы с выбыванием

* 1. Олимпийская система с выбыванием после двух поражений – система, при которой Игрок/Команда, проигравший(-ая) первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях (Рисунок 2)



Рисунок 2. Пример турнирной сетки олимпийской системы с выбыванием после двух поражений

* 1. Швейцарская система (система выборочного жребия) – система, при которой в зависимости от числа Игроков/Команд, играющих по условиям соревнований, устанавливается количество туров. В первом туре Игроки/Команды делятся на пары случайным образом посредством жеребьевки. В последующих турах соперники определяются в случайном порядке среди участников со схожими турнирными показателями в соответствии с набранным количеством очков, соперники не встречаются друг с другом дважды.
	2. Смешанная система – система, при которой на разных этапах применяются вышеуказанные системы, например, круговая система с разбиением Игроков/Команд на группы, затем олимпийская система.
1. **Виды спортивных санкций, применяемых к спортсменам**

Санкции в связи с нарушениями Регламента или Положения о соревновании, примененные Директоратом или Комиссией по предотвращению противоправного влияния на результаты матчей и борьбе с ним, отражаются супервайзером турнира в Онлайн-реестре штрафов и дисквалификаций, и информация о них доносится супервайзером до команды, к которой они применены, по электронной почте.

1. **Положения антидопинговых правил**
	1. Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Республики Беларусь осуществляется в соответствии с Антидопинговыми правилами (далее – Антидопинговые правила).
	2. В соответствии с Антидопинговыми правилами ни один спортсмен или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация
	в соответствии с антидопинговым законодательством, не имеет права
	во время срока дисквалификации участвовать ни в каком качестве
	в соревнованиях.
	3. За нарушение антидопинговых правил Федерация применяет спортивные санкции (в том числе спортивную дисквалификацию спортсменов и команд) на основании и во исполнение решения соответствующей антидопинговой организации о нарушении антидопинговых правил спортсменами, а также тренерами, иными специалистами в области физической культуры в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь.

**ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ**

1. **Половые и возрастные группы спортсменов по баскетбольному двоеборью**
	1. Соревнования проводятся в возрастной группе: – «мужчины» – участвуют игроки мужского пола, возраст которых не должен быть менее 14 лет на день получения Паспорта баскетболиста (паспортизации).
	2. К соревнованиям допускаются спортсмены, достигшие возраста 14 лет на день начала проведения соревнований, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении (Регламенте) о соревновании.
	3. В случае если спортсмен на момент подачи заявки на участие в соревновании не достиг возраста 18 лет, такой спортсмен обязан предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей. Форма заявки утверждается Положением (Регламентом) о соответствующем соревновании.
	4. Участниками соревнования могут быть физические лица, а также объединения физических лиц (игроков). Участниками соревнований могут быть юридические лица (клубы), имеющие спортсменов/команды, состоящие из физических лиц.
2. **Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям**
	1. Условия допуска участников к соревнованиям, а также перечень предоставляемых организатору документов устанавливаются Положением (Регламентом) о соревновании.
	2. В зависимости от требований Положения (Регламента) о соревновании допуск спортсменов может быть ограничен возрастом, уровнем спортивной квалификации и т.д. К участию в соревнованиях спортсмены допускаются решением главного секретаря соревнования.
	3. Спортсмены должны быть официально заявлены для участия в соревновании на основании предварительной и окончательной заявок в соответствии с Положением (Регламентом) о соревновании.
	4. Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в соревнованиях с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача и его личной печатью. Заявка на участие в соревнованиях подписывается врачом с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности.
	5. Спортсмен/член команды допущен к игре, когда он получил разрешение играть/играть за команду в соответствии с Регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением пола и возраста). Спортсмен/член команды имеет право играть, когда его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не был дисквалифицирован.
	6. В течение игрового времени спортсмен/член команды является:
* игроком, когда он находится на игровом корте и имеет право играть;
* запасным, когда он не находится на игровом корте, но имеет право играть. Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.
	1. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае организатор вправе отказать в допуске участника к соревнованию.
	2. Если постфактум выяснилось, что в представленной заявке содержатся недостоверные сведения, к Игроку/Команде, предоставившему/-ей такую заявку, могут быть применены спортивные санкции в виде дисквалификации.
	3. Положением (Регламентом) о соревновании могут устанавливаться и иные документы, необходимые для представления главному секретарю соревнования.
	4. Положением (Регламентом) о соревновании муниципального статуса, соревнований физкультурно-спортивных и других организаций может быть установлен иной порядок допуска к соревнованиям с представлением документов, указанных в Положении (Регламенте) о соревнованиях.
	5. Допуск спортсменов к участию в соревнованиях осуществляется на основании заявки на участие в соревнованиях в рамках действующих квот, установленных Положением (Регламентом) о соревнованиях, если Положение (Регламент) о соревнованиях не устанавливает иной порядок допуска спортсмена для участия в таком соревновании.
	6. Все игроки, менеджеры и тренеры, чья команда проходит регистрацию для участия в соревнованиях, добровольно предоставляют свои персональные данные, а именно: фамилия, имя отчество, город проживания, дата рождения, номер телефона, электронная почта, фотография, скан паспорта, на котором видно гражданство участника и его возраст и прописку, подтверждают свое согласие на обработку организатором турнира предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения соревнования на весь срок его проведения и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаются с тем, что:
* предоставляют в соответствии с Правилами, Положением (Регламентом) о соревнованиях актуальные, точные и достоверные данные;
* участие в соревновании является добровольным, свободным, информированным и сознательным выражением согласия участника соревнования на обработку организатором его персональных данных;
* будут бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую соревнования;
* организатор соревнования вправе использовать имена и никнеймы участников, фото- и видеозаписи с их участием в соревновании на ресурсах организатора и ресурсах партнеров соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
* участники обязуются соблюдать Правила, Положение (Регламент) о соревновании;
* организатор соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
* участники соглашаются с тем, что выступления и интервью с ними могут быть записаны и показаны в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записаны и показаны в информационных/рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов;
* согласие на обработку персональных данных может быть отозвано участником соревнования в любое время путем уведомления организатора посредством направления письма на электронный адрес организатора. Отзыв согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход участника из соревнования (исключение из состава участников) и делает невозможным получение приза соревнования, если участник отозвал согласие на обработку персональных данных в период его проведения;
* после получения организатором уведомления участника об отзыве согласия на обработку персональных данных организатор обязан прекратить их обработку и обеспечить их уничтожение в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты получения уведомления организатором, за исключением случаев, когда организатор вправе осуществлять обработку персональных данных участника без его согласия в соответствии с законодательством Республики Беларусь.
* По окончании заявочной кампании организатор публикует на своих ресурсах утвержденный список участников.
1. **Ограничения на участие в соревнованиях**
	1. Лица, не достигшие возраста, указанного как минимальный возраст спортсмена, к участию в соревнованиях не допускаются.
	2. Члены оргкомитета соревнований, судьи соревнований и иные официальные лица соревнований не могут являться участниками соревнований.
	3. Работники Федерации не могут являться участниками соревнования.
	4. Лица или команды, в отношении которых применена и действует спортивная санкция в виде дисквалификации, не допускаются к участию в соревнованиях.
	5. Лицо, не предъявившее документ, удостоверяющий личность, либо документ, удостоверяющий возможность принимать участие в соревнованиях по медицинским показаниям, не допускается к участию в соревнованиях.
	6. Лица, нарушающие общепризнанные нормы поведения (оскорбления, громкая нецензурная брань, драки, распитие алкогольных напитков, курение в запрещенных местах, прием наркотических или допинговых средств и пр.), не допускаются к участию в соревнованиях или могут быть удалены с соревнования на основании решения главного судьи.
2. **Права и обязанности спортсменов, менеджеров, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях**
	1. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, обязан:
		1. Знать и соблюдать настоящие Правила, Положение (Регламент) о соревнованиях, иные нормативные документы Федерации, технические правила, принципы честной спортивной борьбы;
		2. Быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам;
		3. Использовать в ходе общения с официальными лицами соревнования, соперниками официальный язык соревнования;
		4. Предоставлять необходимые данные и сведения по запросу официальных лиц соревнований;
		5. Бережно обращаться со спортивным оборудованием и инвентарем, предоставленным участникам на время проведения соревнований;
		6. Руководствоваться принципами честного делового партнерства, справедливости, уважения к соперникам, судьям, зрителям и принимать все необходимые меры для исключения насилия и противоправных действий̆ во время проведения соревнований;
		7. Участвовать в соревнованиях до официального завершения.
	2. Спортсмен, участвующий в соревнованиях, имеет право:
		1. Заблаговременно получить информацию о соревнованиях;
		2. На официальную тренировку перед началом соревнований, если это предусмотрено Положением (Регламентом) о соревнования;
		3. Использовать всё имеющееся на соревнованиях спортивное оборудование и инвентарь;
		4. Получить медицинскую помощь при необходимости;
		5. Подавать апелляции и выражать претензии по результатам матча или нарушениями до начала очередного матча;
		6. Общаться с официальными лицами соревнований через тренера или менеджера;
		7. Обращаться к судьям в процессе игры за разъяснением Правил, а также за любой другой информацией, имеющей отношение к данному матчу.
		8. Игрок замены может участвовать в соревнованиях в составе команды, если это предусмотрено настоящими Правилами, Положением (Регламентом) о соревнованиях.
	3. Требования, предусмотренные настоящими Правилами для спортсменов, тренеров, менеджеров, по аналогии могут применяться к руководителям или представителям спортивных команд и иным участникам соревнований по баскетбольному двоеборью.
	4. Иные права и обязанности спортсменов, тренеров, менеджеров, руководителей команд и иных участников соревнований по баскетбольному двоеборью устанавливаются Положениями (Регламентами) о таких спортивных соревнованиях.
	5. Тренер и/или менеджер команды, участвующей в соревновании, имеет право:
		1. Быть игроком своей команды;
		2. Присутствовать на площадке во время проведения соревнований;
		3. Давать указания своим спортсменам только во время пауз между матчами, если не является игроком команды, а также если иное не предусмотрено Положением (Регламентом) о проведении соревнования;
		4. Выражать замечания и претензии по результатам матча или нарушениям до начала очередного матча, в том числе подавать жалобы, апелляции.
	6. Тренер и/или менеджер команды, участвующей в соревновании, обязан:
		1. Знать и соблюдать настоящие Правила, Положение (Регламент) о проведении соревнований, иные нормативные документы Федерации, принципы честной спортивной борьбы;
		2. Соблюдать тишину во время матча и не жестикулировать на соревнованиях, если не является игроком своей команды;
		3. Участвовать в обсуждении результатов матчей с судьями, где может выражать замечания к работе судей только на основании конкретных положений Правил;
		4. Нести ответственность за дисциплину подопечных участников и обеспечивать своевременную явку их на соревнования.
	7. За несоблюдение обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами, к тренеру и/или менеджеру может быть применено предупреждение.
	8. В случае применения к тренеру и/или менеджеру второго предупреждения тренер и/или менеджер удаляется из игровой зоны (места физического присутствия спортсменов).
	9. За нарушение общественного порядка и недисциплинированное поведение в игровой зоне и за ее пределами тренер может быть удален с площадки соревнований.
	10. Тренер и/или менеджер команды, участвующей в соревновании, не имеет права одновременно быть судьей соревнования, в котором участвует его команда.
	11. Тренеру и/или менеджеру команды, участвующей в соревновании, запрещается вмешиваться в решения судей и лиц, проводящих соревнования, а также осуществлять действия, оскорбляющие судей.
3. **Условия страхования участников соревнований**
	1. Обязательным условием для участия всех спортсменов на соревнованиях по баскетбольному двоеборью является наличие полиса обязательного медицинского страхования, а также медицинской страховки от несчастных случаев и потери трудоспособности, действующей на территории Республики Беларусь.
	2. Ответственность за достаточность страхового покрытия спортсменов, направленных и заявленных на участие в соревнованиях, несут командирующие спортсменов организации и спортсмены лично. Оригинал страхового полиса на каждого участника соревнований предъявляется главному секретарю.

**ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ**

1. **Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований**
	1. Проводящая организация обязана:
		1. Предоставить Федерацию в виде сканированного изображения согласование проведения Мероприятия на территории соответствующего региона Республики Беларусь не позднее чем за 15 дней до мероприятия;
		2. Согласовать с орагнами МВД Республики Беларусь Инструкцию по обеспечению общественной безопасности и общественного порядка на Мероприятии и План мероприятий по обеспечению общественной безопасности и общественного порядка на Мероприятии.
		3. Согласовать с органами здравоохранения Республики Беларусь медицинское обеспечение Мероприятия.
		4. Выполнить прочие обязанности в соответствии с договором между Федерации и Проводящей организацией.
	2. Проводящаяорганизация осуществляет:
		1. Разработку и утверждение Положения (Регламента) о соревновании;
		2. Разработку и утверждение календаря соревнования;
		3. Назначение Главной судейской коллегии (Главный судья, Главный секретарь);
		4. Определение условий проведения соревнования, места проведения и сроков;
		5. Определение условий допуска к участию в соревновании;
		6. Регистрацию результатов соревнования и утверждение его итогов;
		7. Порядок выявления лучшего участника или лучших участников;
		8. Порядок организационного и иного обеспечения соревнования;
		9. Обеспечение финансирования соревнования в утвержденном им порядке;
2. **Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами**
	1. Основная информация, включаемая в программу соревнования:
* текст, содержащий заявление о том, что соревнование проводится в соответствии с настоящими Правилами;
* наименование организаторов соревнования;
* место и сроки проведения соревнования;
* календарь и расписание соревнования;
* условия допуска к участию в соревнованиях.
1. **Иные требования, обусловленные особенностями соответствующей дисциплины**
	1. Особенности документооборота и ответственности при проведении соревнований.
	2. Ответственность за наличие необходимых документов, достоверность предоставляемых документов посредством средств связи, за идентификацию участников соревнований несут участники соревнований.
	3. В случае выявления фактов нарушения указанных требований участник соревнований может быть привлечен к ответственности в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь и/или в соответствии с нормативными документами организатора соответствующего соревнования и/или Федерации.

**ТРЕБОВАНИЯ, К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ**

1. **Технические параметры места проведения соревнований по баскетбольному двоеборью**
	1. Соревнования должны проводиться на объектах спорта или площадках, специально подготовленных для проведения официального спортивного соревнования. Место проведения соревнований должно соответствовать требованиям действующего законодательства Республики Беларусь в сфере физической культуры и спорта, а также соответствующим законодательным актам и постановлениям.
	2. В дополнение к требованиям, предусмотренным 14.1. настоящей статьи, соревнования по баскетбольному двоеборью должны проводиться на объектах спорта или площадках, специально подготовленных для проведения официального спортивного соревнования, соответствующих требованиям, установленным нормативными документами Федерации.
	3. Площадка для интерактивной части матча представляет собой помещение (в том числе открытого типа) и/или часть помещения произвольных размеров и с произвольной разметкой, на которой располагаются спортсмены, судьи, а также технические средства.
	4. На площадке для интерактивной части во время игр спортсмены должны располагаться таким образом, чтобы каждый из спортсменов мог беспрепятственно наблюдать за игровым процессом, визуализируемым устройством отображения, а также управлять им.
	5. Спортсмены во время игр не должны перекрывать и/или ограничивать обзор устройства отображения своему сопернику и судьям.
	6. Судьи должны располагаться во время игры таким образом, чтобы не перекрывать и не ограничивать обзор спортсменам, при этом иметь возможность наблюдать за ходом игры на технической площадке и видеть устройство отображения.
	7. Игровой корт для физической части матча должен иметь плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий с размерами 15 метров в ширину и 11 метров в длину, измеренными от внутреннего края ограничивающей линии (Рисунок 3). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5.80 м), 2-очковую линию (6.75 м) и зону «полукруга без фолов столкновения» под кольцом.



Рисунок 3. Игровой корт

* 1. Игровая область должна быть размечена тремя цветами: ограниченная зона и зона 2-х очковых попаданий одного цвета, оставшаяся игровая область другого цвета и область аута – черная. Федерация рекомендует расцветку как на рисунке 4. 

Рисунок 4. Зона 1-очковых/2-х очковых попаданий с игры

* 1. Линии. Все линии должны быть одного цвета, нанесены краской белого или другого контрастного цвета, иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.
	2. Ограничивающая линия/Ограничивающая зона Игровой корт должен быть выделен ограничивающими линиями, состоящими из лицевой линии (за корзиной), задней линии (напротив корзины) и боковых линий. Эти линии не являются частями игрового корта. Должна быть дополнительная ограничивающая зона 1 м у задней линии, 1.5 м у боковых линий (в исключительных случаях при нехватке места – минимум 1 м) и 2 м у лицевой линии вокруг игрового корта. Стол и стулья судей-секретарей должны быть расположены за задней линией с левой стороны (если стоять лицом к кольцу). В исключительных случаях (при нехватке места) стол судей-секретарей может находиться в углу на задней линии, срезая угол (Рисунок 6). В стороне от стола судей-секретарей должно быть 2 стула (по одному для каждой команды) для запасных (Рисунок 5).



Рисунок 5. Секретарский стол и стулья для замены


Рисунок 6. Секретарский стол и стулья для замены – ограниченное место

* 1. Линия штрафного броска, ограниченная зона и места для борьбы за подбор при штрафном броске Линия штрафного броска должна быть нарисована параллельно лицевой и задней линиям. Ее дальний край должен находиться на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, а длина ее должна быть 3,60 м. Ее средняя точка должна находиться на воображаемой линии, соединяющей средние точки лицевой и задней линий. Ограниченной зоной должна быть выделенная на игровом корте прямоугольная область, ограниченная лицевой линией, продолжением линии штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевой линии. Их внешние края находятся на расстоянии 2.45 м от средней точки лицевой линии и заканчиваются на внешних краях продолжения линии штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевой линии, являются частями ограниченной зоны.
	2. Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченной зоны, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, должны быть размечены.
	3. Зоной 2-х очковых/3-х очковых попаданий с игры для команд (Рисунок 4) должна являться вся площадь игрового корта, за исключением области внутри дуги, ограниченной и включающей в себя:
* 2 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0.90 м от внутренних краев боковых линий;
* полукруг радиусом 6.75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1.575 м. Полукруг переходит в параллельные линии. 2-х очковая/3-х очковая линия (дуга) не является частью зоны 2-хочковых попаданий с игры.
	1. Область полукруга без фолов столкновения должна быть размечена на игровом корте и ограничена:
* полукругом радиусом 1.25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется с 2 параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, внутренние края которых находятся на расстоянии 1.25 м от точки на полу непосредственно под точным центром корзины, длиной 0.375 м и заканчивающимися на расстоянии 1.20 м от внутреннего края лицевой линии. В области полукругов без фолов столкновения входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий непосредственно под лицевой стороной щита. Линии полукругов являются частью областей полукругов без фолов столкновения.
1. **Технические средства**

К техническим средствам относится баскетбольное оборудование для игры на корте, а также игровые платформы со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения.

1. **Игровые платформы**

К игровым платформам относятся:

* стационарная игровая консоль;
* портативные игровые консоли;
* персональный компьютер (ноутбук);
* планшет;
* смартфоны;
* иные компьютерные устройства(способные воспроизвести симулятор баскетбола, соответствующий требованиям настоящих Правил).
1. **Устройства управления**
	1. К устройствам управления относятся устройства ввода, с помощью которых спортсмен отдает команды соответствующей игровой платформе (Рисунок 7).
	2. Игровой геймпад стационарной игровой консоли или персонального компьютера.
	3. Прочие игровые контроллеры, не запрещенные Положением (Регламентом) о проведении соревнования.

****

Рисунок 7. Пример контроллера управления.

1. **Устройства** **отображения**

К устройствам отображения относятся устройства вывода, с помощью которых визуализируется внутриигровая механика:

* монитор (дисплей, экран);
* проектор;
* иные устройства вывода.
1. **Виртуальная игровая площадка (Арена/Корт)**
	1. Игровой площадкой признается виртуальное пространство, в которое адаптированы виртуальный спортивный объект и виртуальная баскетбольная площадка.
	2. Баскетбольная площадка в виртуальном пространстве должна соответствовать всем требованиям, предъявляемым Правилами, включая, но не ограничиваясь, к ее форме, частям, разметке и др.
	3. Размеры, части и разметка баскетбольной площадки, установленные для баскетбольного двоеборья должны быть пропорционально адаптированы в виртуальном пространстве симулятора баскетбола (Рисунок 3) и/или (Рисунок 4).
	4. Размеры, части и разметка баскетбольной площадки, установленные для интерактивной части матча баскетбольного двоеборья формата 1х1 должны быть пропорционально адаптированы в виртуальном пространстве симулятора баскетбола (Рисунок 8).

****

Рисунок 8. Игровой корт

1. **Другое оборудование**

Конструкция стойки, состоящая из:

* щита;
* корзины, включающей в себя кольцо (с амортизатором) и сетку;
* опоры, поддерживающей щит, включая обивку.

Баскетбольные мячи 3х3

Игровые часы

Табло

Таймер для броска

2 автономных, отчетливо различающихся и громких сигнала, каждый из которых предназначен для:

* оператора таймера для броска;
* секретаря/секундометриста.

Протокол

Игровое покрытие

Игровой корт

Достаточное освещение

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

1. **Рекомендуемый образец заявки на участие в соревнованиях, а также требования к срокам ее подачи на соревнования различного статуса**
	1. Заявка на соревнование является подтверждением, что участники соревнований ознакомлены с настоящими Правилами, нормативными документами организатора соревнований и/или Федерации, нормативными документами органов исполнительной власти и местного самоуправления в области физической культуры и спорта Республики Беларусь, касающихся соревнований, и обязуются их соблюдать.
	2. Порядок и сроки подачи заявок на соревнования, требования к спортсменам и командам, принимающим участие в соревнованиях, устанавливаются Положением (Регламентом) о соревновании.
	3. Заявка на участие в соревновании по утвержденной форме должна быть подписана менеджером/представителем команды, тренером (если таковой имеется), каждым ее игроком и врачом.
	4. Заявка для соревнований по баскетбольному двоеборью формата 1х1 должна включать следующие данные:
* фамилия, имя, отчество представителя игрока (если имеется);
* дата рождения представителя игрока (если имеется);
* электронная почта представителя игрока (если имеется);
* телефонный номер представителя игрока (если имеется);
* населенный пункт проживания представителя игрока (если имеется);
* фамилия, имя, отчество тренера команды (если имеется);
* дата рождения тренера команды (если имеется);
* электронная почта тренера команды (если имеется);
* телефонный номер тренера команды (если имеется);
* населенный пункт проживания тренера команды (если имеется);
* фамилия, имя, отчество игрока;
* дата рождения игрока;
* электронная почта игрока;
* телефонный номер игрока;
* никнейм игрока;
* населенный пункт проживания игрока;
* полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев игрока;
* полис обязательного медицинского страхования (ОМС), дающий право на получение помощи в медицинском учреждении, работающем в системе ОМС;
* допуск врача для игрока.
	1. Заявка для соревнований по баскетбольному двоеборью формата 2х2 и баскетбольному двоеборью формата 3х3 должна включать следующие данные:
* фамилия, имя, отчество представителя команды;
* дата рождения представителя команды;
* электронная почта представителя команды;
* телефонный номер представителя команды;
* населенный пункт проживания представителя команды;
* фамилия, имя, отчество тренера команды (если имеется);
* дата рождения тренера команды (если имеется);
* электронная почта тренера команды (если имеется);
* телефонный номер тренера команды (если имеется);
* населенный пункт проживания тренера команды (если имеется);
* фамилия, имя, отчество каждого игрока команды;
* дата рождения каждого игрока команды;
* электронная почта каждого игрока команды;
* телефонный номер каждого игрока команды;
* никнейм каждого игрока команды;
* населенный пункт проживания каждого игрока команды;
* полис о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев каждого члена команды;
* полис обязательного медицинского страхования (ОМС), дающий право на получение помощи в медицинском учреждении, работающем в системе ОМС;
* допуск врача каждого игрока команды.
	1. Ответственность за прибытие на соревнования спортсменов (команд), которые не были допущены к участию в соревнованиях комиссией по допуску участников по состоянию здоровья или в связи с отсутствием права участия в соревнованиях в соответствии с Положением (Регламентом) о соревновании или при непредоставлении полного пакета необходимых и правильно оформленных документов, несут командирующие организации и (или) спортсмены, и (или) их представители команды, и (или) их тренеры лично.
1. **Содержание (описание процесса) соревнования по баскетбольному двоеборью, продолжительность соревновательного действия**
	1. Платформа – одинаковая для всех участников соревнований аппаратная и программная часть, если иное не предусмотрено Положением (Регламентом) о соревновании.
	2. Минимальное гарантированное время для разминки и настройки устройств ввода/вывода: настройка устройств при посадке или смене игрового места – 10 минут, разминка перед первым и последующими матчами – отведенное время определяется Положением (Регламентом) о соревновании.
	3. Минимальное гарантированное время перерыва между матчами – 10 минут, если иное не установлено Положением (Регламентом) о соревновании.
	4. Получение вне интерфейса клиента – участника соревнований информации о действиях соперника не допускается, за исключением информации от участвующих в матче членов команды.
	5. Изолирование участников соревнований или игровой зоны от зрительской зоны устанавливается согласно Положению (Регламенту) о соревновании: отдельное помещение и/или наушники и/или звукоизолирующие кабины.
	6. Настройки отображения игрового процесса: разрешены в рамках стандартного интерфейса видеоигры иное не предусмотрено Положением (Регламентом) о соревновании.
	7. Настройки, действия и предметы, определяемые Положением (Регламентом):
* настройки и установки игровой комнаты;
* изменение аккаунтов участников соревнований или создание специальных аккаунтов;
* обязательные настройки клиента;
* запрещенные и разрешенные предметы и внутри игры;
* запрещенные и разрешенные действия внутри игры;
* запрещенные и разрешенные объекты управления;
* модификация внешнего вида объектов управления;
* запрещенное или обязательное программное обеспечение;
* ограничения на устройства ввода/вывода;
* ограничение действий тренера.
	1. На соревнованиях все судьи присутствуют при матче очно.
	2. Владение мячом в баскетбольном двоеборье формата 1х1 определяется путём вбрасывания виртуальным полевым судьёй. Игрок, выигравший вбрасывание, определяет порядок очередности выполнения бросков в физической части матча.
	3. Для определения владения мячом, в формате 2х2 и формате 3х3 судья подбрасывает монетку, и команда, которая выигрывает жребий, решает какая из команд будет первой владеть мячом, при этом владение в физической части достанется противоположной команде.
	4. По окончании интерактивной части матча игроки обязаны вывести на экран отображение финальной статистики и сообщить техническому судье соревнований о готовности продолжать матч в его физической части.
	5. Минимальное гарантированное время перерыва между интерактивной и физической частями матча – 10 минут, если иное не установлено Положением (Регламентом) о соревновании.
	6. Физическая часть матча начинается со счётом, который был набран Игроками/Командами в интерактивной части и ограничивается:
		1. 1 (одной) минутой 30 (тридцатью) секундами для формата 1х1;
		2. 7 (семью) минутами, 5 минут из которых «грязного» и 2 «чистого» времени для формата 2х2;
		3. 10 (десятью) минутами «чистого» времени для формата 3х3.
	7. Основное время физической части игры начинается, когда мяч находится в руках нападающего после совершения чека.
	8. Основное время игры заканчивается, когда звучит сигнал игровых часов об окончании основного времени игры.
	9. В форматах 2х2 и 3х3 мяч может быть живым или мертвым.
	10. Мяч становится живым:
		1. Когда во время чека мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека; после чека мяч является живым до того, как судья даст свисток или прозвучит сигнал игровых часов/таймера для броска.
		2. После каждого успешного попадания или последнего штрафного броска.
		3. Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
	11. Мяч становится мертвым:
		1. Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
		2. Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(- ют):
* другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки);
* дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение).
	+ 1. Звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени, при внезапной смерти или окончании овертайма.
		2. Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
		3. Мяч, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
* судья дал свисток;
* прозвучал сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени;
* прозвучал сигнал таймера для броска.
	1. Мяч не становится мертвым и попадание засчитывается, когда:
		1. Мяч находится в полете при броске с игры и:
* судья дает свисток;
* звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма;
* звучит сигнал таймера для броска.
	+ 1. Мяч находится в полете при штрафном броске, и судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
		2. Мяч контролируется игроком, находящимся в процессе броска с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем фолом наказан любой игрок или запасной команды соперников.
		3. Данное положение не применяется и попадание не должно засчитываться, если:
* после того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска;
* во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании основного игрового времени или овертайма или сигнал таймера для броска.
	1. Местонахождение игрока определяется по тому месту, где он касается пола. Когда игрок находится в воздухе, он сохраняет тот же статус, как и в том месте, где он в последний раз коснулся пола. Это включает ограничивающую линию, дугу, линию штрафного броска, линии ограниченной зоны и линии, ограничивающие область полукруга без фолов столкновения.
	2. Местонахождение судьи определяется таким же образом, что и местонахождение игрока. Когда мяч касается судьи, это означает то же, что и касание пола в том месте, где находится судья.
	3. Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд удерживают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.
	4. Ситуация спорного броска происходит, когда:
* фиксируется спорный мяч;
* мяч выходит в аут и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча;
* происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего штрафного броска;
* живой мяч застревает между кольцом и щитом за исключением ситуации:
	+ между штрафными бросками;
	+ после последнего штрафного броска, за которым последует чек;
* мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом;
* после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось провести, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.
	1. Если происходит ситуация спорного броска, игра должна быть возобновлена чеком для последней защищавшейся команды. Таймер для броска должен быть сброшен к 12 секундам.
	2. В физической части матча мячом играют только руками, и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в настоящих Правилах.
	3. Игрок не должен бежать с мячом, умышленно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком.
	4. Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением
	5. Командный контроль начинается, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его, либо живой мяч находится в его распоряжении.
	6. Командный контроль продолжается, когда:
* игрок данной команды контролирует живой мяч;
* игроки одной команды передают мяч друг другу.
	1. Командный контроль заканчивается, когда:
* соперник устанавливает контроль над мячом;
* мяч становится мертвым;
* мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.
	1. Бросокс игрыили штрафной бросок происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(-ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.
	2. Добиваниепроисходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.
	3. Бросок сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.
	4. Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.
	5. Процесс броска:
* начинается, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпусканию мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху;
* заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока и в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.
	1. Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-ут) удерживаться соперником таким образом, что тот не может забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.
	2. Если на игроке, находящемся в процессе броска, совершен фол, и после этого этот игрок отдает передачу, данный игрок больше не рассматривается как находящийся в процессе броска.
	3. Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.
	4. Непрерывное движениев процессе броска:
* начинается, когда мяч находится в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось;
* может включать движение рук(-и) и/или тела, используемое игроком при выполнении броска с игры;
* заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока или если начат совершенно новый процесс броска.
	1. Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или полностью проходит через нее.
	2. Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри корзины и ниже уровня кольца.
	3. Для интерактивной части матча формата 1х1 заброшенный мяч засчитывается команде игрока, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:
* за мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко;
* за мяч, выпущенный внутри дуги (зона 2 – х очковых попаданий с игры), засчитывается 2 очка;
* за мяч, выпущенный из-за дуги (зона 3 – х очковых попаданий с игры), засчитываются 3 очка.
	1. Если защитник отбивает мяч при подборе в корзину, не устанавливая контроль над мячом, или прерывает передачу или выбивает мяч при ведении соперника напрямую в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 2 – х очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 2 очка. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 3 – х очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 3 очка.
	2. Для физической части матча формата 1х1 заброшенный мяч засчитывается команде игрока, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:
* за мяч, выпущенный с Базы 2 – 1 очко;
* за мяч, выпущенный с Базы 1 и Базы 3 – 2 очка;
* за мяч, выпущенный с Базы 4, Базы 5 и Базы 6 – 3 очка.
	1. Игроки должны выполнять броски последовательно с каждой Базы: База 1, База 2, База 3, База 4, База 5, База 6. Для того, чтобы игрок мог перейти к следующей Базе, он должен выполнить все 5 (пять) бросков на предыдущей Базе;
	2. Учет очков, набранных игроками, осуществляется судьями-секретарями Мероприятия
	3. Для форматов 2х2 и 3х3 заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:
* за мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко;
* за мяч, выпущенный внутри дуги (зона 1 – очковых попаданий с игры), засчитывается 1 очко;
* за мяч, выпущенный из-за дуги (зона 2 – очковых попаданий с игры), засчитываются 2 очка.
	1. Если защитник отбивает мяч при подборе в корзину, не устанавливая контроль над мячом, или прерывает передачу или выбивает мяч при ведении соперника напрямую в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 1 – очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 1 очко. Если это выбивание или отбивание произошло в зоне 2 – х очковых попаданий с игры, должно быть засчитано 2 очка.
	2. Если игрок случайно забрасывает мяч с игры в корзину, попадание должно засчитываться и должно быть записано нападающему, последнему контролировавшему мяч.
	3. Если защитник умышленно забрасывает мяч с игры в корзину, это является нарушением и попадание не должно засчитываться. Игра должна быть продолжена чеком для последней нападавшей команды.
	4. Во всех ситуациях, когда защищавшаяся команда устанавливает контроль над мячом и забрасывает мяч, не выведя его за дугу, попадание должно быть отменено, поскольку команда не вывела мяч за дугу до выполнения попытки броска. Это относится и к контролируемым добиванием.
	5. Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.
	6. Игровые часы должны показывать 0:00.3 (3 десятых доли секунды) и более для того, чтобы игрок, установивший контроль над мячом после чека или при подборе после последнего штрафного броска, имел возможность выполнить бросок с игры. Если игровые часы или таймер для броска показывают 0:00.2 или 0:00.1, то способом забросить мяч с игры является только добивание.
	7. Владение мячом, предоставляемого одной из команд после любой ситуации мертвого мяча, должно начинаться/продолжаться чеком, т.е. обменом мячом (между защитником и нападающим) за дугой на вершине игрового корта.
	8. Нападающий, принимающий чек, должен быть за дугой (ни одна его нога не должна быть ни внутри дуги, ни на линии дуги) на вершине игрового корта (лицом к щиту).
	9. Защитник, стоя лицом к нападающему, должен передать или отдать с отскоком от пола мяч сопернику, используя нормальный баскетбольный пас, позволяя нападающему установить контроль над мячом.
	10. Должна быть достаточная дистанция (примерно 1 м) между нападающим и защитником, проводящими чек.
	11. Во время игры, если защитник и нападающий находятся в своих правильных позициях, процедура чека не требует никаких действий от судей. Если игроки не находятся в правильных позициях (или неправильно выполняют чек), судья должен передать мяч напрямую защитнику для обеспечения правильности выполнения чека.
	12. В начале основного игрового времени или овертайма чек должен быть проведен судьей.
	13. Тайм-аут – это остановка игры по запросу игрока или запасного к судьям.
	14. Каждой команде может быть предоставлен 1 тайм-аут.
	15. Неиспользованный таймаут может быть перенесен на овертайм.
	16. В дополнение к командным тайм-аутам, в баскетбольном двоеборье 2х2, 2 дополнительных тайм-аута должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 4:59 и 2:59 соответственно во всех играх.
	17. В дополнение к командным тайм-аутам, в формате 3х3, 2 дополнительных тайм-аута должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно во всех играх.
	18. Каждый тайм-аут должен продолжаться 30 секунд.
	19. Обе команды имеют право запросить тайм-аут, когда имеется возможность для его предоставления.
	20. Возможность для предоставления тайм-аута появляется, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска.
	21. Тайм-аут не может быть предоставлен, когда мяч является живым.
	22. Если к концу игрового времени в формате 1х1 счёт равный, назначается дополнительная серия бросков с тех же Баз и c тем же временем на выполнение, и так пока не будет выявлен победитель в матче.
	23. Если к концу игрового времени матча в формате 2х2 счёт равный, то назначается серия штрафных бросков. Для определения команды, выполняющей штрафной бросок первой, судья подбрасывает монетку, и команда, которая выигрывает жребий, решает какая из команд будет первой выполнять бросок. Все игроки каждой из команд имеют право выполнять броски в серии. Судье не сообщается очерёдность выполнения бросков. Любой исключённый игрок не может участвовать в серии бросков. Все имеющие право на участие в серии штрафных бросков игроки, за исключением игрока выполняющего бросок должны находиться за пределами трёхочковой линии. Судья ведет учет выполненных бросков. Если игрок совершает нарушение правил выполнения штрафного броска (заступ за линию и тд.) бросок считается утраченным, а игрок получает предупреждение. Обе команды выполняют по два броска. Броски выполняются поочередно. Каждый бросок выполняется другим игроком. Если после выполнения двух бросков каждой из команд счет равный, выполнение бросков продолжается, пока одна из команд не забьет на один бросок больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных бросков. Вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда бросков, но команда может изменить порядок игроков, выполняющих броски. Штрафные броски не должны задерживаться из-за игрока, который покидает линию штрафного броска. Бросок игрока будет утрачен (считаться незабитым), если игрок не возвращается ко времени выполнения броска.
	24. Если к концу игрового времени матча в формате 3х3 счёт равный, то назначается овертайм. Команда первая набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.
	25. В случае дисконнекта/ошибки программного обеспечение/отключение электроэнергии и пр., правило п.22.74 – п.22.76 настоящих Правил действует в принудительном порядке.
	26. В случае если требуется переигровка интерактивной части матча, согласно пункта 22.72 настоящих Правил, игроки – должны сообщить о готовности переигровки техническому судье соревнования.
	27. При необходимости переигровки интерактивной части матча в формате 1х1, игра запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 10 минут минус сыгранное время до дисконнекта/ошибки программного обеспечение/отключение электроэнергии и пр.
	28. При необходимости переигровки интерактивной части матча в формате 2х2, игра запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 7 минут минус сыгранное время до дисконнекта/ошибки программного обеспечение/отключение электроэнергии и пр.
	29. При необходимости переигровки интерактивной части матча в формате 3х3, игра запускается заново с сохранением счёта до дисконнекта и играется до момента, пока одна из команд не достигнет 21 очка с разницей с командой соперника 2 очка. Еслиразница очков между командами +1, то матч играется до тех пор, пока одна из команд не наберет в сумме (матч до переигровки и переигровка) 25 очков.
	30. Все статистические данные для каждого Игрока при дисконнекте сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;
	31. Мяч, забитый в момент Дисконнекта Игрока, при переигровке интерактивной части матча засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;
	32. Команды должны оставаться в тех же составах и с теми же персонажами, которые были до переигровки интерактивной части матча, за исключением особых случаев (массовое или локальное отключение электроэнергии, Интернета и т.д.);
	33. Главный судья Соревнования оставляет за собой право решать, может ли быть произведена замена Игрока или персонажа при переигровке интерактивной части матча;
	34. Если один или несколько Игроков Команды отказываются от переигровки интерактивной части матча, то этому(-й) Игроку/Команде присуждается поражение со счетом 0 — w;
1. **Процедуры замены игроков в команде**
	1. Состав команды на матч должен быть согласован с техническим судьей до начала матча путем подачи технической заявки на матч.
	2. Замены разрешены, если иное не предусмотрено Положением (Регламентом) о соревновании.
	3. Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.
	4. Обе команды имеют право запросить замену в обеих частях игры интерактивной и физической, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска в физической части игры.
	5. Замена в интерактивной части игры должна быть произведена через меню «Пауза» в баскетбольном симуляторе, с уведомлением технического судьи и после готовности обоих(-еих) Игроков/Команд продолжить, а также команды технического судьи, выйти из меню «Пауза» и продолжить матч.
	6. Замена в физической части игры форматов 2х2 и 3х3 может происходить без какого-либо предварительного уведомления полевых судей или судей-секретарей, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены и только за задней линией и не требует никаких действий от полевых судей или судей-секретарей. Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
* травмирован;
* был дисквалифицирован,

Данный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком.

1. **Перечень разрешенных и (или) запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях**
	1. Запрещаются установка и использование аппаратного и программного обеспечения или модификация аппаратного и программного обеспечения, использующегося на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики объекта управления, если это приводит к созданию неравных условий для участников соревнований при проведении соревнований, а именно:
* изменяет тенденции и характеристики персонажа;
* изменяет баджи персонажа;
* увеличивает или ослабляет эффект применения бустов или других предметов;
* позволяет автоматически осуществлять идеальные броски, перехваты, подборы, блоки и другие компоненты спортивной дисциплины, нарушающие баланс игры;
* использует ошибки видеоигры и ее программного кода для обеспечения преимущества, а также позволяет какие-либо другие действия, недоступные в стандартном интерфейсе видеоигры.
	1. Запрещается аппаратное или программное переназначение кнопок и других элементов устройств ввода, если оно производится вне стандартных интерфейсов видеоигры или игровой платформы.
	2. За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на организации соревнований, к участнику соревнований, тренеру команды, руководителю команды спортивные санкции не применяются, однако такое лицо может быть призвано к порядку уполномоченным судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений.
	3. За нарушения, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, приведшие к переигровке, порче оборудования, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии соревнований, организаторов, команд, но допущенные ненамеренно, а также за намеренные незначительные нарушения, а также при повторном совершении нарушения, за которое лицо было призвано к порядку уполномоченным судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций, к участнику соревнований, тренеру команды, руководителю команды применяется предупреждение.
	4. За нарушения, повлиявшие на ход матча, игроку или команде соревнований засчитывается поражение в матче.
	5. За систематические намеренные нарушения, влияющие или способные повлиять на ход отдельных матчей и соревнований в целом, а также при намеренном нарушении, совершенном после применения второго предупреждения, команда или игрок получает дисквалификацию.
	6. За намеренную нечестную игру игрок или команда может быть дисквалифицирована в соответствии с нормами, предусмотренными Положением (Регламентом) о соревновании, нормативными документами Федерации.
	7. К нечестной игре относится использование дополнительного аппаратного и программного обеспечения, не предусмотренного Правилами, Положением (Регламентом), заведомый проигрыш в матче и т.д.
	8. Следующие действия участников соревнований влекут за собой применение дисциплинарных взысканий (спортивных санкций):
* пререкания с судьями и соперниками как в устной форме, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения – предупреждение;
* преднамеренное затягивание начала матча – предупреждение;
* попытка оказать любым способом влияние на принятие судьей решения по спорным игровым ситуациям – предупреждение;
* повреждение или нанесение ударов по оборудованию и мебели, а также по любому спортивному или личному имуществу – от предупреждения до дисквалификации с соревнований в зависимости от характера нанесенных повреждений;
* резкое отсоединение кабелей оборудования: неумышленное – предупреждение, умышленное – предупреждение либо дисквалификация с соревнований в зависимости от последствий;
* преднамеренный дисконнект, прекращение видеоигры, выключение игровой платформы во время игры – присуждение поражения в текущем матче, предупреждение либо дисквалификация с соревнований;
* вскрытие корпуса игрового оборудования или умышленное отсоединение кабелей оборудования – предупреждение, или присуждение поражения в текущем матче, или дисквалификация с соревнований;
* установка аппаратного или программного обеспечения без разрешения судьи – предупреждение, поражение в матче либо дисквалификация с соревнований в зависимости от последствий;
* установка и/или использование запрещенного аппаратного и программного обеспечения или запрещенных макросов, недопустимое перепрограммирование устройств ввода – присуждение поражения в текущем матче с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением (Регламентом) о соревновании, нормативными документами аккредитованной Федерации;
* неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам соревнований, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения, в том числе на любых языках – предупреждение, повторное – дисквалификация с соревнования;
* намеренные помехи проведению других матчей – предупреждение;
* указание неверных регистрационных данных – предупреждение и последующее обязательное исправление данных, в случае невозможности исправить или при наступлении необратимых последствий – дисквалификация;
* передача своего аккаунта/геймпада лицам, не состоящим в заявке команды, постоянная или временная – дисквалификация с соревнований (если обнаружено на соревнованиях) как участника соревнований, передавшего свой аккаунт, так и того, кто играл за него, с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с нормами, предусмотренными Положением (Регламентом) о соревновании, нормативными документами Федерации;
* трансляция в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» без ведома организаторов, в случае если в соответствии с утвержденным Положением (Регламентом) о соревновании такая трансляция должна производиться только с согласия организатора – от предупреждения до возможной последующей дисквалификации в соответствии с нормами, предусмотренными Положением (Регламентом) о соревновании, нормативными документами Федерации, в зависимости от последствий, вызванных такой трансляцией;
* сговор с обозревателем, приводящий к нечестной игре, либо принятие подсказок от обозревателя без уведомления судьи матча о его некорректном поведении – предупреждение с возможной последующей дисквалификацией в соответствии с Положением (Регламентом) о соревновании, нормативными документами Федерации, в зависимости от последствий;
* некорректные по отношению к оппоненту действия участников соревнований, влияющие на результат игры – дисквалификация команды;
* необоснованные остановки игры, остановки игры сверх установленного Положением (Регламентом) количества – предупреждение;
* опоздание к началу матча по расписанию: до 5 минут – предупреждение, от 5 до 10 минут – предупреждение, свыше 10 минут – присуждение поражения в матче. Организатор соревнований вправе ужесточать временные рамки;
* отказ изменить игровой псевдоним или внутриигровое название команды на использующееся на соревнованиях в турнирной таблице – на усмотрение главного судьи предупреждение спортсмена, в случае невозможности изменения участник соревнований может быть не допущен к соревнованию;
* отказ или невозможность предъявить по требованию судьи документы, удостоверяющие личность, или действующую справку от врача, разрешающую участие в соревнованиях – недопуск к соревнованиям;
* форма одежды, вызывающая или оскорбительная для окружающих, либо противоречащая Положению (Регламенту) о соревновании, в том числе в части размещения рекламы – недопуск к соревнованиям, а в случае, если изменена или обнаружена уже в ходе соревнований – предупреждение и обязательное устранение нарушения; в случае неустранения – дисквалификация;
* необоснованное затягивание начала матча, отсутствие готовности по прошествии установленного времени до начала матча (в случае игнорирования предупреждения) – присуждение поражения в текущем матче;
* совершение запрещенных приемов и действий внутри видеоигры, использование запрещенных персонажей и предметов – предупреждение (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи – от отмены результатов матча до присуждения поражения нарушающей стороне);
* в иных случаях, предусмотренных настоящей главой, Положениями (Регламентами) о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры;
* в случаях, предусмотренных Положением (Регламентом) о соревновании для игр, в которых не допускается получение участником соревнований сведений о действиях оппонента вне интерфейса клиента видеоигры, если команда не вела или не сохранила запись игры (не предоставила таковую по запросу судьи), то к нему применяется спортивная санкция в виде предупреждения либо присуждения поражения в данном матче, если это привело к невозможности определить, использовал ли участник соревнований, не записавший игру или видео игрового процесса, запрещенное программное обеспечение, а подозрение в этом было объявлено оппонирующей стороной.
1. **Способы фиксации результатов соревнований и (или) нарушения правил**
	1. Результаты матчей фиксируются в матчевых протоколах или в системе турнирной платформы, после получения от участников соревнований скриншотов и видеозаписей результатов матчей.
	2. Судьи контролируют правильность отражения результатов матчей в итоговых протоколах.
	3. Контроль за соблюдением правил осуществляется судейской коллегией, в том числе: непосредственным наблюдением, постфактум по просмотру записей (или видеозаписей) матчевых игр, скриншотами и с помощью специализированных программ, предустановленных на игровых устройствах участников, а также на компьютерах судейской коллегии.
2. **Правила поведения участников соревнований**
	1. Участники соревнований обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам, судьям, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований.
	2. Участники соревнований обязаны воздерживаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий.
	3. Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и принцип честной спортивной борьбы.
	4. Участники соревнований обязаны знать и соблюдать настоящие Правила, Положения (Регламенты) о соответствующих соревнованиях, а также нормативные документы Федерации.
3. **Виды спортивных санкций, применяющихся за нарушение Правил**
	1. За нарушение Правил к участникам соревнований в порядке и на условиях, предусмотренных настоящей главой, Положениями (Регламентами) о таких соревнованиях, уполномоченными судьями соответствующего соревнования могут применяться следующие санкции:
* предупреждение;
* дисквалификация;
* техническое поражение в матче.
	1. Предупреждение является спортивной санкцией, которая применяется за совершение впервые незначительного нарушения и выражается в письменном напоминании о сути обязательного для соблюдения правила, сопряженном с угрозой применения иной, более строгой спортивной санкции в случае совершения нарушения в будущем. За совершение повторного нарушения может быть применено второе предупреждение, влекущее за собой дисквалификацию.
	2. Дисквалификация является спортивной санкцией, которая выражается в требовании покинуть место проведения соревнования и/или территорию, на которой находятся официальные лица, а также в исключении из состава участников. В случае дисквалификации участника/команды с соревнований, проводимых по системе на выбывание (или на соответствующем этапе), участнику/команде засчитывается техническое поражение по всем возможным предстоящим матчам с нулевым счетом. Занятое место не сохраняется. При необходимости для окончательного распределения мест после дисквалификации такой/-го участника/команды с соревнований назначаются дополнительные матчи. В случае дисквалификации участника/команды с соревнований, проводимых по круговой системе (или на соответствующем этапе, в том числе групповом), если участник/команда участвовал/-а в более чем половине матчей соревнования (этапа) по оставшимся матчам ему/ей присваивается техническое поражение, если же сыграл/-а не более половины, результаты сыгранных им/ей матчей соревнования (этапа) аннулируются. Если участник/команда дисквалифицирован/-а в период с момента окончания этапа круговой системы и начала первого раунда этапа матчей на вылет, его/ее место в сетке плей-офф занимает следующий/-ая по рейтингу участник/команда этапа круговой системы.
	3. Дисквалификация применяется в случае применения второго предупреждения, а также в случаях:
* предоставления лицом недостоверной информации о себе (фамилия, имя, отчество, возраст, иные данные);
* указания никнейма и/или наименования команды, защищенного правами третьих лиц (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя на такое использование), сходного или идентичного никнейму других участников соревнований и/или наименованию другой команды, сходного или идентичного никнейму официальных лиц спортивных соревнований, имеющего нецензурное, непристойное, экстремистское, эротическое или оскорбительное значение;
* несоблюдения требования о конфиденциальности при общении с официальными лицами;
* несоблюдения принципов спортивного поведения и честной игры;
* использования любого аппаратного и/или программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику дисциплины соревнований, в том числе предназначенного для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода игры своему оппоненту;
* отказа зарегистрироваться на официальной турнирной платформе соревнования;
* использования запрещенной/несогласованной игровой и/или голосовой платформы;
* неявки на два и более матча подряд;
* фиксации того факта, что участник соревнований когда-либо получал блокировку, был уличен в мошенничестве, в том числе использовал запрещенное программное обеспечение (если такой участник был допущен для участия в соревнованиях);
* отказа от продолжения участия в соревнованиях без уважительных причин;
* невозможности продолжить участие в соревновании по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику медицинской помощи). В случае если участник в составе команды, может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Положением (Регламентом) соответствующего соревнования;
* в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями (Регламентами) о соревнованиях, а также по усмотрению главного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры.
	1. Техническое поражение в матче является спортивной санкцией, которая выражается в присуждении команде – нарушителю поражения в матче, а ее оппоненту – победы в матче. В случае если матч, в рамках которого должно быть применено техническое поражение, был сыгран, его результаты подлежат аннулированию. Игрок/Команда, которой было присуждено поражение в матче, считается проигравшей матч, а его/ее соперник считается победившим в матче, за исключением случая присуждения поражения в матче обоим(-еим) Игрокам/Командам. В случае применения спортивной санкции в виде технического поражения в матче все ранее примененные спортивные санкции в рамках данного матча сохраняются.
	2. Техническое поражение в матче применяется в случаях:
* грубого нарушения обязанности придерживаться общепринятых норм поведения, проявления неуважительного отношения к официальным лицам соревнований, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам соревнований;
* задержки начала матча или опоздания к началу матча;
* неявки Игрока/Команды на матч;
* начала матча в неполном составе команды;
* отказа в предоставлении допуска в игровую «комнату» судей;
* неумышленного нарушения хода соревновательного процесса (выбор неверной игровой арены, персонажа и т.п.);
* установки игровых настроек, не соответствующих требованиям Правил соревнования, Положения (Регламента), в том случае, когда игровую «комнату» создает команда;
* невозможности продолжить участие в игре по состоянию здоровья (после объявления перерыва для оказания участнику медицинской помощи продолжительностью до 15 (пятнадцати) минут). В случае если участник в составе команды, может быть произведена замена участника, если такой порядок предусмотрен Положением (Регламентом) о соответствующем соревновании;
* в иных случаях, прямо предусмотренных настоящими Правилами, Положениями (Регламентами) о соревнованиях, а также по усмотрению уполномоченного судьи соответствующего соревнования, когда такая спортивная санкция является соразмерной с учетом тяжести совершенного нарушения и соответствующей принципу честной игры;
* поломки спортивного оборудования и/или инвентаря, предоставленного команде на время проведения соревнований;
* умышленного совершения систематических нарушений, влияющих или способных повлиять на ход отдельных матчей и соревнований в целом.
1. **Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований**

Обеспечение безопасности при проведении соревнований проводится в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь.

1. **Требования к спортивной экипировке и размещению на ней рекламы**
	1. Форма всех участников соревнований должна быть пригодной для выступления в данной спортивной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы содержать изображения/надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации.
	2. На экипировке не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.
	3. Игровая форма всех членов команды должна состоять из:
* маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и шорты;
* шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и майки;
* носков одного доминирующего цвета для всех членов команды. Носки должны быть видны;
	1. Каждый член команды должен носить майку с нанесенными спереди и сзади одноцветными номерами, контрастирующими с цветом майки:
* номера должны быть отчётливо видимыми;
* номера сзади должны быть высотой не менее 15 см;
* номера спереди должны быть высотой не менее 5 см;
* ширина номеров должна быть не менее 2 см;
* команды могут использовать только номера 0 и 00, а также от 1 до 99;
* игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров;
* любая реклама или логотип должны находиться по крайней мере в 5 см от номеров.
	1. Команды должны иметь не менее 2 комплектов маек:
* команда, указанная в расписании первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки;
* команда, указанная в расписании второй, должна быть одета в темные майки;
* однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.
	1. Форма одежды участника соревнований и требования к размещению рекламы определяется Положением (Регламентом) о соревновании. Участники соревнований, чья форма одежды не соответствует требованиям, установленным Положением (Регламентом) о соревновании, к соревнованиям не допускаются.
1. **Требования к спортивной экипировке виртуальных персонажей и размещению на ней рекламы**
	1. Форма всех виртуальных персонажей участников соревнований должна быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы содержать изображения/надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации.
	2. На экипировке виртуальных персонажей участников не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений.
	3. Форма одежды виртуальных персонажей каждого участника соревнований и требования к размещению рекламы определяется Положением (Регламентом) о соревновании. Виртуальные Персонажи участников соревнований, чья форма одежды не соответствует требованиям, установленным Положением (Регламентом) о соревновании, к соревнованиям не допускаются.
	4. Внутриигровая форма виртуальных персонажей Команды не должна содержать изображений / надписей нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);
	5. Домашняя внутриигровая форма виртуальных персонажей Команды должна быть светлого цвета, выездная — тёмного;
	6. На майке внутриигровой формы виртуальных персонажей Команды может быть нанесен логотип / название Клуба / Команды;
* название / логотип должен располагаться на груди внутриигровой формы персонажа, не перекрывать игровой номер персонажа;
	1. Номера на спинах персонажей должны быть читабельны:
* параметр SCALE номера персонажа по оси X должен быть равен X: 70;
* номера персонажей могут дополнительно быть расположены на шортах внутриигровой формы;
* номера виртуальных персонажей одной Команды не могут быть одинаковыми.
	1. Обувь и аксессуары для персонажей разрешается использовать любые на своё усмотрение.
	2. Татуировки всех виртуальных персонажей участников соревнований не должны содержать никаких обозначений, текста или сочетаний символов, которые могли бы содержать изображения/надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации.
	3. На татуировках виртуальных персонажей участников не должно быть любого вида религиозных, политических надписей или изображений, рекламы или коммерческих изображений.
1. **Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов**

Вследствие наступления обстоятельств, возникших в результате событий чрезвычайного характера (неблагоприятные погодные условия, отключение электроэнергии, война, эпидемия, террористические акты и пр.), судейская коллегия вправе отменить соревнование, или перенести время и дату проведения соревнований, или принять решение о проведении этапов соревнований в формате онлайн.

1. **Сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований возражениям, протестам, апелляциям**
	1. Если во время официальных соревнований Игрок/Команда полагает, что его/ее права были ущемлены решением судьи или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, он/она должна действовать следующим образом.
	2. Немедленно по окончании игры игрок/представитель этой команды должен проинформировать главного судью о том, что он/его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе «Подпись капитана» в случае протеста.
	3. В течение 15 минут игрок/команда должен/-на представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму, установленную организатором соревнования, спортивному директору турнира. Если протест будет удовлетворен, гарантийная сумма будет возвращена Игроку/Команде.
	4. Видеозаписи, пленки, изображения или любое оборудование (визуальное, электронное, цифровое или иное) могут быть использованы для определения ответственности в случае наложения дисциплинарных санкций или в образовательных (тренировочных) целях только после окончания игры.
2. **Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению возражений, протестов, апелляций**

Надлежащим образом составленные и поданные протесты рассматривает и выносит по результатам рассмотрения окончательные решения Директорат Федерации.

**ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ**

1. **Состав Главной судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия**
	1. Главная судейская коллегия является совокупностью спортивных судей, назначенных для организации судейства соответствующего соревнования, в которую входят:
* главный судья;
* главный секретарь.
	1. Главную судейскую коллегию (главного судью, главного секретаря) назначает организационный комитет.
	2. Полномочия Главной судейской коллегии:
* назначение и распределение должностей внутри судейской коллегии;
* определение количества судей;
* замена судей;
* контроль за соблюдением настоящих Правил методом непосредственного наблюдения за соревнованием, а также методом просмотра видеозаписей сыгранных матчей;
* принимает решение о присуждении дисквалификации Игрока/Команды с соревнований;
* аннулирует результат, достигнутый на соревнованиях дисквалифицированным(-ой) Игроком/Командой;
* в случае необходимости отменяет соревнование или переносит время и дату проведения соревнований;
* определяет и объявляет до начала соревнований число Участников/Команд финальной стадии, проводимой по системе прямого выбывания;
* осуществляет иные полномочия, предусмотренные Настоящими
Правилами, Положением (Регламентом) о соответствующем спортивном соревновании;
* проверяет и одобряет все оборудование, используемое во время игры;
* определяет официальные игровые часы, таймер для броска, секундомер и знакомится с судьями-секретарями;
* выбирает игровой мяч из не менее, чем 2 мячей, бывших в употреблении, предоставляемых организаторами. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении;
* не разрешает никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам;
* ставит судей в известность о любых нарушениях в применении Внутренних Регламентов Федерации, данных Правил или Официальных интерпретаций «Баскетбольного двоеборья», «Баскетбола 3х3», «Интерактивного баскетбола» к данным Правилам;
* иметь право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства. Для привлечения внимания судей Главный судья/Главный секретарь может остановить игру только после того, как правильно был заброшен мяч, не ставя ни одну из команд в невыгодное положение;
* тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым;
* убедиться, что судьи подписали протокол по окончании игрового времени, что означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой. Права судей должны вступать в силу, когда они появляются на своих местах перед игрой, и заканчиваться, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, утвержденный судьями;
* если Главный судья/Главный секретарь отсутствует, судьи должны выполнять его обязанности;
* утверждать до начала игры и управлять, если она имеется в распоряжении, системой немедленного видеоповтора (IRS);
* принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.
1. **Состав судейской коллегии с указанием наименований должностей спортивных судей и ее полномочия**
	1. Судейская коллегия является совокупностью спортивных судей, назначенных для организации судейства соответствующего соревнования, в которую входят:
* полевой судья;
* технический судья;
* секретарь;
* судья-секундометрист;
* оператор табло;
* оператор таймера 12 секунд.
	1. Судейскую коллегию и распределение должностей внутри судейской коллегии, осуществляет главный судья соревнований по согласованию с организационным комитетом.
	2. Количество технических судей определяется главным судьей соревнований по согласованию с организационным комитетом в зависимости от количества площадок и количества команд соревнований.
	3. Замена технических судей осуществляется по решению главного судьи.
	4. Судейская коллегия в лице спортивных судей, входящих в ее состав, осуществляет контроль за соблюдением настоящих Правил методом непосредственного наблюдения за соревнованием, а также методом просмотра видеозаписей сыгранных матчей.
	5. Полномочия судейской коллегии:
* принимает решение о присуждении спортивной санкции в виде предупреждения;
* принимает решение о присуждении спортивной санкции в виде присуждении поражения в матче;
* осуществляет иные полномочия, предусмотренные настоящими Правилами, Положением (Регламентом) о соответствующем спортивном соревновании.
1. **Права и функциональные обязанности спортивных судей по подготовке, проведению и завершению соревнований в зависимости от занимаемой должности**
	1. Главный судья:
* отвечает за судейство соревнований в соответствии с настоящей главой;
* организует работу судейской коллегии;
* контролирует состояние места проведения соревнований, оборудования и других технических средств;
* проводит заседания судейской коллегии;
* подписывает итоговый протокол соревнований и письменный отчет о проведенных соревнованиях по баскетбольному двоеборью;
* оценивает работу судей, обслуживающих соревнование;
* применяет спортивные санкции в пределах своей компетенции.
	1. Главный судья имеет право:
* отложить время начала соревнований, если условия их проведения
не отвечают требованиям настоящей главы;
* объявить перерыв или изменить расписание игр;
* отстранить от судейства соревнования спортивных судей
в случае нарушения ими Положения (Регламента), данных
Правил, действующего законодательства Республики Беларусь,
за неспортивное поведение;
* дисквалифицировать участников и/или команды соревнований и иных официальных лиц за неспортивное поведение, нарушение Положения (Регламента) соревнований, нарушение данных Правил, действующего законодательства Республики Беларусь.
	1. Главный секретарь:
* проводит жеребьевку участников соревнований;
* составляет таблицу соревнований;
* составляет расписание матчей;
* контролирует ведение протоколов матчей;
* оформляет и подписывает итоговый протокол;
* организует выдачу документов по итогам соревнований;
* принимает заявки от спортсменов (или их менеджеров, тренеров)
на участие в соревнованиях и регистрирует участников (команды) и официальных лиц;
* принимает решение о допуске спортсменов к участию в соревновании, решение по допуску оформляется протоколом;
* проверяет документы, подтверждающие право участников (команды) и официальных лиц на участие в соревнованиях;
* имеет право отказать в участии в соревновании любому спортсмену, не имеющему права участия в соревновании в соответствии с настоящей главой, Положением (Регламентом) о соревновании, не предоставившему в полном объеме необходимые документы или предоставившему документы, не соответствующие установленным требованиям, а также по состоянию здоровья (по заключению врача) и дисквалифицированным спортсменам.
	1. Технический судья (Интерактивная часть матча):
* проводит подбрасывание монеты перед началом игры;
* должен давать свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается основное игровое время или когда они считают необходимым остановить игру;
* несет ответственность за проводимый им матч в соответствии с настоящей главой и Положением (Регламентом) о соревнованиях;
* до начала матча должен убедиться в готовности компьютерного оборудования и мебели игрового места для каждого участника соревнования;
* отвечает за состояние компьютерного оборудования и других технических средств;
* должен быть внимательным и объективным, его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над выполнением спортсменами технических действий;
* обязан интерпретировать игровые события в полном соответствии с настоящей главой. Решение технического судьи может быть отменено главным судьей;
* ведет всю коммуникацию с участниками соревнований;
* руководит техническим персоналом либо самостоятельно осуществляет устранение неполадок аппаратного и программного обеспечения;
* обязан до начала, в течение и после встречи контролировать состояние компьютерного оборудования;
* составляет и подписывает протокол матча;
* ведет таблицу соревнований.
	1. Полевой судья (Физическая часть матча):
* должен иметь право принимать решения при несоблюдении Правил, совершаемых как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол и области вблизи игрового корта;
* должен давать свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается основное игровое время или овертайм или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистки после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым;
* принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны учитывать и оценивать следующие фундаментальные принципы:
	+ - дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.
		- последовательность в применении принципа «преимущество/нет преимущества». Судьи не должны стремиться прерывать течение игры без необходимости для наказания случайного персонального контакта, который не дает ответственному за контакт игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение;
		- последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры;
		- последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая «чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры;
* судьи должны быть уполномочены использовать систему немедленного видеоповтора IRS, если она имеется в распоряжении и утверждена супервайзером, до подписания протокола для просмотра:
	+ - ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры;
		- был ли мяч при удачном броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или за такой последний бросок с игры должно засчитываться 1, 2 или 3 очка;
		- любых ситуаций, в которых может быть запрошен Челлендж по данным Правилам, в последние 30 секунд основного игрового времени или в овертайме игры;
		- для определения участия членов команды в любом акте насилия;
		- Челленджа, запрошенного командой;
	1. Ситуации, когдаЧеллендж может быть запрошен командой во время игры, следующие (исчерпывающий список):
* проверить, был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем истекло время для броска;
* определить игрока, который заставил мяч выйти в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры;
* проверить, совершил ли игрок нарушение выхода мяча в аут, когда такое нарушение фиксируется в последние две минуты или в овертайме игры;
* проверить, вывел ли игрок мяч за дугу после получения нового командного владения;
* проверить, была ли смена владения или был/не был мяч выведен за дугу до попытки броска;
* проверить, должен ли бросок с игры засчитываться и, если должен, должно засчитываться 1, 2 или 3 очка. Должен быть просмотрен только процесс броска;
* проверить, должно ли за фол, зафиксированный на бросавшем игроке, быть предоставлено 1 или 2 штрафных броска.
	1. Для того, чтобы запросить Челлендж, игрок должен использовать голос, громко и четко сказав: «Челлендж» и изобразить «С», используя большой и указательный пальцы. Челлендж может быть запрошен только немедленно, во время следующего владения этой командой мячом или в следующей ситуации мертвого мяча после того, как действие произошло, в зависимости от того, что случилось первым. Если Челлендж не был запрошен в следующей ситуации владения этой командой мячом после того, как ситуация произошла, или в первой ситуации мертвого мяча после того, как ситуация произошла, в запросе Челленджа должно быть отказано.
	2. Если после просмотра решение судьи подтверждено, и оно остается неизменным («Челлендж проигран»), команда должна потерять свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры. Если после просмотра решение судьи исправлено и изменено («Челлендж выигран»), команда должна сохранить свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры. Если видео материал не дает четкой картины, решение судьи должно остаться неизменным, и команда должна сохранить свое право на Челлендж на оставшуюся часть игры.
	3. Судьи имеют право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.
	4. В случае если подан протест одной из команд, судьи (если не присутствует супервайзер) после получения обоснования причин протеста должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
	5. Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение 5 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся судья должен осуществлять судейство один до конца игры в том случае, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене должен принимать оставшийся на игровом корте судья после консультации с супервайзером (если присутствует).
	6. Для всех международных игр, если необходимо устное общение для пояснения решения, оно должно осуществляться на английском языке.
	7. Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе игнорировать или подвергать сомнению решения, принятые другим судьей.
	8. Применение и интерпретация данных правил судьями, независимо от того, было ли принято определённое решение или нет, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы, за исключением случаев, в которых разрешается подача протеста
	9. Секретарь:
* в распоряжение секретаря должен быть предоставлен протокол, и он должен вести учёт:
	+ - команд, внося фамилии и номера игроков, которые участвуют в данной игре. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с количеством игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью;
		- текущей суммы набранных очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков;
		- фолов, зафиксированных каждой команде. Секретарь должен немедленно уведомить судью, когда любая из команд набирает 6, а также 10 командных фолов. Он должен записывать неспортивные фолы, зафиксированные каждому игроку и немедленно уведомить судью, когда игрок должен быть дисквалифицирован, если он совершил 2 неспортивных фола;
		- тайм-аутов. Он должен уведомить судей, когда у команды больше не осталось тайм-аута в основное игровое время или в овертайме;
		- процедуры подбрасывания монеты, внося в протокол, какая команда первой владела мячом в начале игры. Если ошибка в записях секретаря в протоколе обнаруживается:
			* во время игры, секретарь должен подождать до тех пор, пока мяч в первый раз не станет мертвым, прежде чем подать свой сигнал;
			* после окончания основного игрового времени или овертайма, но до подписания протокола Старшим судьей, ошибка должна быть исправлена, даже если внесенное исправление повлияет на итоговый результат игры;
			* после подписания протокола судьями, то ошибка больше не может быть исправлена. Судьи или супервайзер (если присутствует) должны направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
	1. Оператор табло**:**
* оператор табло должен управлять табло и помогать секретарю. В случае любого расхождения между табло и протоколом, которое не может быть разрешено, записи в протоколе должны иметь приоритет, и в соответствии с ними показания на табло должны быть исправлены. В распоряжение секундометриста должны быть предоставлены игровые часы и секундомер, и он должен:
	+ - вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
		- убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически по окончании игры или овертайма.
		- использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно уведомить судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.
	1. Судья-секундометрист должен вести отсчет игрового времени следующим образом:
* включать игровые часы, когда:
	+ - Во время чека мяч находится в распоряжении игрока команды, играющей в нападении, после завершения чека;
		- после удачного последнего штрафного броска следующая нападающая команда владеет мячом;
		- после неудачного последнего штрафного броска мяч продолжает являться живым и его касается или он касается любого игрока на игровом корте.
		- Останавливать игровые часы, когда:
* истекает время в конце основного игрового времени. (если игровые часы не останавливаются автоматически);
* победный счет достигнут в основное игровое время или овертайме.
* судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой;
* звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч;
* секундометрист должен вести отсчет тайм-аута следующим образом:
	+ - включать секундомер сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута;
		- подавать свой сигнал по истечении 20 секунд тайм-аута;
		- подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен;
* секундометрист должен вести отсчет перерыва в игре следующим образом:
	+ - включать секундомер сразу же после того, как заканчивается основное игровое время и требуется сыграть овертайм;
		- подавать свой сигнал и одновременно останавливать секундомер по истечении 50 секунд перерыва в игре;
		- подавать свой сигнал, когда закончится перерыв в игре;
	1. Оператор таймера для броска:
* в распоряжение оператора таймера для броска должен быть предоставлен таймер для броска, который должен:
	+ - включаться или продолжаться, когда:
			* на игровом корте команда устанавливает контроль над живым мячом. После этого простое касание мяча соперником не начинает новый период таймера для броска в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч;
			* при чеке мяч находится в распоряжении нападающего после совершения чека;
* останавливаться, но не сбрасываться с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется чек в результате:
	+ - выхода мяча в аут;
		- травмы игрока этой же команды;
		- технического фола, совершенного данной командой;
		- обоюдного фола;
		- компенсации одинаковых наказаний против обеих команд;
		- игра остановлена в связи с действием, не связанным ни с одной из команд, если только эта команда не будет поставлена в невыгодное положение.
* останавливаться и сбрасываться к 12 секундам с видимыми 12 секундами, когда:
	+ - мяч правильно входит в корзину;
		- команде, которая до этого не владела мячом, должен быть предоставлен чек вследствие:
			* персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут);
			* ситуации спорного броска;
		- команде должен быть предоставлен чек в результате второго неспортивного фола игрока или дисквалифицирующего фола;
		- после касания мячом кольца при неудачном броске с игры, последнем штрафном броске или передаче, если любая команда устанавливает контроль над мячом;
		- игра остановлена вследствие действия, не связанного с командой, контролирующей мяч;
		- команде предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки);
* выключаться, когда мяч становится мертвым и игровые часы были остановлены в основное игровое время или в овертайме, когда устанавливается новый командный контроль над мячом для одной из команд и остается менее 12 секунд на игровых часах. Сигнал таймера для броска не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда команда контролирует мяч.