Технические правила

проведения соревнований по дисциплине

«Фиджитал-баскетбол»

2024

1. **Термины и сокращения**

**GSL (Global StarCraft II League) – система проведения соревнования, которая применяется чаще всего в группах из 4 команд. Команда, победившая дважды, выходит на 1 место. Затем встречаются команды, которые проиграли первый раунд. Проигравшая команда занимает последнее место. Оставшиеся 2 команды играют за 2-3 места.**

**Баскетбол 3х3 –** спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол».

**Интерактивный баскетбол –** Спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол».

**Капитан** — один из спортсменов Команды, осуществляющий коммуникацию с организатором Соревнования от лица Команды.

**Команда** — коллектив спортсменов, подавший заявку на участие в Соревновании и принимающий участие в Соревновании.

**ЛАН, LAN** — Формат проведения соревнования или стадии соревнования, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей.

**Матч** — проводимое в рамках Соревнований состязание двух команд в течение отведенного соответствующими правилами времени.

**Нормативные документы** – официальные правила спортивных дисциплин «баскетбол 3х3» и «интерактивный баскетбол» вида спорта «баскетбол», утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации, Технические правила, Руководства Организатора, Требования к экипировке.

**Олимпийская (Кубковая) система** – система проведения соревнования, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча.

**Правила баскетбола 3х3** – правила официальной спортивной дисциплины «баскетбол 3х3» вида спорта «баскетбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

**Правила интерактивного баскетбола** – правила официальной спортивной дисциплины «интерактивный баскетбол» вида спорта «баскетбол», по которым организуется и проводится Соревнование, утвержденные федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта в порядке, предусмотренном действующим законодательством Российской Федерации.

**Руководства** - комплект документов, разработанные Организатором, определяющие требования к подготовке и проведению Соревнования по конкретным функциональным направлениям.

**Технические правила** – нормативный документ, определяющий условия и порядок проведения Соревнования по дисциплине
«Фиджитал-баскетбол», утвержденный Организатором.

**Финал**— заключительная встреча команд, в которой определяется победитель Соревнования.

**Фиджитал-баскетбол** – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «баскетбол»: «интерактивный баскетбол» и «баскетбол 3х3».

1. **Общие положения**

2.1. Соревнование проводится в соответствии с Нормативными документами.

2.2. Все участники Соревнования, тренеры, официальные лица команд, административно-технический персонал участников Соревнования, должностные лица, а также судьи, и иные лица, задействованные в организации и проведении Соревнования, обязаны знать и выполнять Нормативные документы.

**3. Система проведения Соревнования**

3.1. Каждый матч включает два этапа:

3.1.1. Этап Digital (интерактивный баскетбол)

Матчи по интерактивному баскетболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола в формате 2 на 2 (по два игрока в каждой команде) в режиме «Black Top 2x2» на игровой платформе Sony PlayStation 5.

3.1.2. Этап Physical (баскетбол 2х2)

Матчи по баскетболу 2х2 проводятся в соответствии с Правилами баскетбола 3х3. В составе каждой команды в матче принимают участие 2 (два) спортсмена. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами баскетбола 3х3.

3.1.3. Перерыв между этапами составляет 5 (пять) минут.

3.2. Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital (интерактивный баскетбол) и Physical (баскетбол 2х2). В случае равенства суммы очков победитель в матче определяется в серии послематчевых штрафных бросков в соответствии с Техническими правилами. В соответствии с правилами вида спорта «баскетбол» штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать 1 очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

3.3. Судья проводит жеребьевку, в ходе которой определяется команда, выполняющая бросок первой.

Серия послематчевых штрафных бросков состоит из трех бросков каждой команды. Броски выполняются командами поочередно. Подбор во время проведения серии послематчевых штрафных бросков не осуществляется. На площадке во время проведения бросков может находиться только игрок, осуществляющий бросок, и судьи.

Если до выполнения обеими командами по три броска одна из них забросит в корзину больше мячей, чем могла бы забросить другая команда даже после завершения трех бросков, выполнение штрафных бросков прекращается.

Если после выполнения командами по три броска обе команды забросили в корзину одинаковое количество мячей, выполнение бросков продолжается в том же порядке, пока одна из команд не забросит на один мяч больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных бросков.

Все броски выполняются разными игроками, и право на повторный бросок игрок может получить только после того, как все имеющие на это право игроки произвели свой бросок.

Удаленный игрок не может выполнять послематчевый штрафной бросок.

Каждый штрафной бросок в серии штрафных бросок осуществляется в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол».

Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска и внутри полукруга.

- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.

- Выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.

- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.

- Не имитировать штрафной бросок.

Победителем серии послематчевых штрафных бросков и соответствующего матча становится команда, чьи игроки забросили большее количество мячей во время серии послематчевых штрафных бросков при одинаковом количестве выполненных бросков.

3.4. Программа Соревнования, включая даты, время и место проведения матчей Соревнований, составы групп Соревнования, определяется Организатором и заблаговременно доводится до сведения участников Соревнования.

3.5. При наличии уважительных причин и по решению Организатора допускается замена участника Соревнования в составе команды. Замена участников Соревнования осуществляется не позднее чем за 24 часа до начала Соревнования с участием команды при условии соблюдения требований по предоставлению Заявки, а также соответствии спортсмена требованиям Нормативных документов.

**4. Права и обязанности участников соревнований**

4.1. Участники Соревнования имеют право:

4.1.1. Быть оцененными корректно, честно и в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола и Правилами баскетбола 3х3;

* + 1. Получать через представителя команды полные результаты, отображающие все очки, полученные на Соревновании;
		2. Обращаться в главную судейскую коллегию через представителя команды или тренера.

4.2. Обязанности участников Соревнований:

* + - 1. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов, а также требования Организаторов.
			2. Участники, предоставившие Организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций.
			3. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с Организаторами и официальными лицами соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения Организаторов.

В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с Организаторами и официальными лицами соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения Организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами, вплоть до Дисквалификации.

* + - 1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.
			2. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты Матчей, проводимых в рамках Соревнования.
			3. Выходить на площадку только в спортивной форме в соответствии с Правилами баскетбола 3х3.
			4. При участии в матчах по интерактивному баскетболу участникам запрещается использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику, в том числе — предназначенное для изменения внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча своему оппоненту.
			5. При участии в матчах по интерактивному баскетболу участники Соревнований обязаны использовать игровые аккаунты PlayStation Network (PSN), предоставленные Организатором. Использовать другие аккаунты участники Соревнования не имеют права.
			6. Находиться на Соревновании в сопровождении тренера/официального представителя команды;
			7. Безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей, относящихся непосредственно к процедуре Соревнования.
			8. Соблюдать Общероссийские антидопинговые правила, Всемирный антидопинговый кодекс и международные стандарты ВАДА.
			9. Не вступать с судьями в пререкания и не демонстрировать свое недовольство их решениями;
			10. Строго соблюдать порядок выходов на соревновательную площадку для соревновательной программы, установленный в ходе жеребьевки.

**5. Судейство**

5.1. Состав Судейской бригады на матчи Соревнования определяется в порядке, предусмотренном нормативными документами Организаторов.

**6. Дисциплинарные нарушения и наказания**

6.1. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного Правилами интерактивного баскетбола, Правилами баскетбола 3х3, и (или) настоящими Техническими правилами, Организаторы Соревнования вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных Правилами интерактивного баскетбола, Правилами баскетбола 3х3, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

6.2. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут команде может быть присуждено техническое поражение в матче.

6.3. Намеренный срыв матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

6.4. Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением или удалением.

6.5. Недисциплинированное поведение, выразившееся в прерывании игрового процесса путем нажатия кнопки PS. При однократном совершении наказывается Предупреждением. Повторное совершение одного из указанных нарушений спортсменом той же команды наказывается Удалением соответствующего спортсмена, совершившего такое повторное нарушение. При этом команда имеет право заменить удаленного участника другим членом команды, не включенным в заявку для участия в матче по интерактивному футболу.

Совершение одного из указанных в настоящем пункте нарушений спортсменом команды в третий раз наказывается присуждением команде технического поражения в Digital этапе матча со счетом 0:15.

**7. Апелляция**

7.1. Апелляция на результат Матча может быть подана Капитаном или представителем Команды в связи с нарушением Нормативных документов Соревнования в порядке, установленном Нормативными документами организатора.

**8. Технические правила проведения матчей по интерактивному баскетболу**

* + 1. Игровой режим Соревнования - «Black Top 2x2»;
		2. Игровой платформой соревнования является консоль PS5, укомплектованная игрой NBA 2K24, лицензионной, последней актуальной версии;
		3. Сложность: All-Star;
		4. Перед каждым матчем каждый игрок выбирает своего персонажа, которым будет управлять во время матча;
		5. Команды играют в формате 2 на 2.

Digital-этап завершается после того, как одна из команд первой наберет 17 (семнадцать) очков. Если 17 (семнадцать) очков набрала одна из команд, но при этом разница очков с командой соперника не достигла двух очков, Digital этап всё равно завершается. Если команда набрала 18 очков, данный счет также фиксируется и Digital этап завершается.

* + 1. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой;
		2. Размер корта: Half court;
		3. Тип игры: 2х2;
		4. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения, включать внутриигровые сообщения запрещено.

**9. Технические правила проведения матчей по баскетболу 2х2**

* 1. Корт и мяч

9.1.1. Игра проводится на баскетбольном корте 3x3 с одной̆ корзиной̆. Игровая поверхность стандартного корта 3x3 имеет размеры 15 м (ширина) х 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6.75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения».

9.1.2. Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 3х3.

9.2. Начало Physical-этапа

9.2.1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой̆. Общее время разминки команд – не более 5 (пяти) минут.

9.2.2. Первое владение получает команда, которая начинала матч в Physical-этапе в обороне.

9.2.3. Physical-этап должен начинаться с 2 (двумя) игроками каждой команды на корте.

9.2.4. Счет Physical-этапа начинается со счета, зафиксированного по итогам Digital-этапа.

9.3. Игровое время / Победитель игры

9.3.1. Матч завершается после того, как наступит одна из команд первой наберет 35 (тридцать пять) очков или завершится игровое время – 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды). Если команда набрала 32 очка, данный счет также фиксируется и Digital этап завершается.

9.3.2. В случае если ни одна команда не набрала 35 очков, а время Physical этапа истекло, то команда, набравшая большее количество очков к моменту окончания Основного времени, выигрывает игру. В случае равенства суммы очков победитель определяется в соответствии с п. 3.4. настоящих правил.

9.3.3. Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

9.3.4. Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения из-за нехватки игроков выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу лишением права, в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае.

9.3.5. Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из турнира.

**10. Определение победителя и призеров**

10.1. Победителем Соревнований становится команда, победившая в финале. Проигравшая команда финального матча занимает второе место.

10.2. Порядок награждения победителя и призеров определяется Организатором.

1. **Требования к экипировке**

11.1 Обязательная экипировка

11.1.1. Майки. Для всех членов команды существует одно единое правило – майки необходимо вправлять в игровые шорты.

11.1.2. Шорты.

11.1.3. Специальное нижнее белье.

11.1.4. Носки одного доминирующего цвета для всех членов команды. Носки должны быть видны.

11.1.5. Кроссовки любой комбинации цветов, но левый и правый кроссовок должны совпадать. Не разрешается мигающая подсветка, отражающие материалы или другие украшения

11.1.6. Цвета экипировки

* Две команды должны использовать по 2 (два цвета) маек (темная и светлая), чтобы отличаться друг от друга, а также от официальных лиц матча.
* Майки должны быть одной цветовой категории, как спереди, так и сзади
* Шорты могут не соответствовать цвету маек. Но обязательно должны быть одного цвета с обеих сторон.
* Нижнее белье должно быть одного цвета с шортами и майкой. На случай, если в ходе игры, нижнее белье будет выступать из-под формы.
* Слоганы, заявления, изображения и реклама на экипировке
* Если на форме имеются рекламные логотипы, то необходимо соблюдать расстояние не меньше пяти сантиметров. Также, размещение всех рекламных логотипов должны быть согласованы с Организатором в момент подачи заявки на участие.
* На форме не должно быть никаких политических, религиозных или персональных слоганов, заявлений или изображений. Игроки не должны показывать майки и подтрусники для демонстрации политических, религиозных, персональных слоганов, заявлений или изображений, или любой другой рекламы, кроме логотипа производителя. За любое нарушение к игроку и/или команде могут быть применены санкции организатором соревнований.

11.1.7. Нумерация на экипировке

* На все игровые формы наносятся номера игроков. Все номера обязаны быть четкими и видимыми издалека. При этом на спине номера наносятся размером не меньше двадцати сантиметров в высоту, а на размер номера должен достигать минимум десяти сантиметров. В ширину номер должен быть не меньше двух сантиметров.
* По правилам в каждой баскетбольной команде используются номера, начиная от одного до пятнадцати. Также, игроки, состоящие в одной команде, не должны быть под одним номером.

11.2. Другая экипировка для игры в баскетбол

11.2.1. Вся экипировка, используемая игроками, должна быть подходящей для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешается.

11.2.2. Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

11.2.3. Не разрешается следующее:

* Защита пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, шлемы, гипсовые повязки или бандажи, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
* Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).

11.3. Аксессуары для волос и драгоценности.

11.3.1. Разрешается следующее:

* Защитная экипировка плечевого сустава, плеча, бедра или голени, изготовленная из достаточно мягкого материала.
* Компрессионные рукава и чулки.
* Головной убор. Он не должен частично или полностью закрывать какую-либо часть лица (глаза, нос, губы и т.д.) и должен быть безопасен как для игрока, который его носит, так и для других игроков. Головной убор не должен иметь открывающихся или закрывающихся элементов вокруг лица и (или) шеи, а также выступающих элементов.
* Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
* Защитное приспособление для травмированного носа, даже изготовленное из твердого материала.
* Очки, если они не представляют опасности для других игроков.
* Напульсники и головные повязки шириной максимум 10 (десять) см, изготовленные из текстильного материала.
* Тейпы для рук, плеч, ног и т.п.
* Фиксаторы голеностопа.

**12. Заключительные положения**

12.1. В случае, если какие-либо аспекты организации и проведения Соревнования не урегулированы Техническими правилами, в соответствующей части применяются официальные правила спортивных дисциплин «баскетбол 3х3» и «интерактивный баскетбол».

12.2. В случае необходимости официальное толкование Технических правил осуществляется Организатором в соответствии с иными нормативными документами Организатора.