

## Službena Pravila igre 3x3

Januar 2016

Službena FIBA Pravila košarkaške igre važe u svim situacijama u igri koje nisu posebno pomenute u Pravilima igre 3x3 datim u ovom tekstu.

### **Čl. 1 Teren i lopta**

Utakmica se igra na 3x3 košarkaškom terenu na kome se nalazi 1 koš. Regularna površina za igru na 3x3 terenu ima dimenzije 15 m (širina) i 11 m (dužina). Teren ima zonu veličine regularnog košarkaškog terena za igru, uključujući liniju slobodnog bacanja (5,80 m), liniju dva poena (6,75 m) i "polukrug bez probijanja" ispod jednog koša. Može se koristiti polovina tradicionalnog košarkaškog terena.

U svim kategorijama koristi se službena 3x3 lopta.

*Napomena: Na nivou slobodno organizovanih takmičenja, 3x3 može da se igra bilo gde; obeležavanje terena – ako se uopšte koristi – prilagođava se raspoloživom prostoru.*

### **Čl. 2 Ekipe**

Svaku ekipu čine 4 igrača (3 igrača na terenu i 1 zamenik).

*Napomena: Nije dozvoljeno prisustvo trenera u prostoru za igru, niti davanje trenerskih uputstava sa tribina.*

### **Čl. 3 Službena lica**

Službena lica su 1 ili 2 sudija, merilac vremena i zapisničar.

### **Čl. 4 Početak utakmice**

4.1. Obe ekipe se istovremeno zagrevaju pre utakmice.

4.2. Bacanjem novčića se određuje koja ekipa dobija prvi posed. Ekipa kojoj pripadne bacanje novčića može da izabere da iskoristi posed lopte ili na početku utakmice ili na početku mogućeg produžetka.

4.3. Utakmica mora da započne sa tri igrača na terenu.

*Napomena: Članovi 4.3 i 6.4 se primenjuju samo na Zvaničnim FIBA 3x3 takmičenjima\* (nisu obavezni kod slobodno organizovanih takmičenja).*

*\*Zvanična FIBA takmičenja su Olimpijski turniri, 3x3 Svetski kupovi (uključujući U18), Zonski kupovi (uključujući U18 i 3x3 World Tour.*

### **Čl. 5 Postizanje pogotka**

5.1. Za svaki pogodak unutar luka dodeljuje se 1 poen.

5.2. Za svaki pogodak izvan luka dodeljuju se 2 poena.

5.3. Za svako uspešno slobodno bacanje dodeljuje se 1 poen.

### **Čl. 6 Vreme za igru/Pobednik utakmice**

6.1. Regularno vreme za igru je kao što sledi: jedan period od 10 minuta vremena za igru. Sat se zaustavlja u toku situacija mrtve lopte i slobodnih bacanja. Sat se ponovo pokreće nakon što se završi razmena lopte (čim lopta bude u šakama ekipe u napadu).

6.2. Međutim, prva ekipa koja postigne 21 ili više poena dobija utakmicu, ako se to dogodi pre završetka regularnog vremena za igru. Ovo pravilo se primenjuje samo u toku regularnog vremena za igru (a ne i u mogućem produžetku).

6.3. Ako je rezultat nerešen na kraju vremena za igru, igra se produžetak. Pre početka produžetka postoji interval od 1 minut. Prva ekipa koja postigne 2 poena u produžetku dobija utakmicu.

6.4. Ekipa gubi utakmicu bez borbe ako u predviđeno vreme početka nije prisutna na terenu za igru sa 3 igrača spremna za igru. U slučaju gubitka utakmice bez borbe, rezultat se upisuje sa w-0 ili 0-w ("w" označava pobjedu).

6.5. Ekipa gubi utakmicu bez završetka igre ako napusti teren pre kraja utakmice ili ako svi igrači te ekipe budu povređeni i/ili diskvalifikovani. U slučaju situacije gubitka utakmice bez završetka igre, pobjednička ekipa može da izabere da zadrži svoj rezultat ili da joj se upiše pobjeda bez borbe, dok se rezultat ekipe koja gubi utakmicu bez završetka igre u bilo kom slučaju svodi na 0.

6.6. Ekipa koja izgubi utakmicu bez završetka igre ili sumnjivo bez borbe, diskvalifikuje se iz takmičenja.

*Napomena: Ako sat za igru nije na raspolaganju, dužinu trajanja igre i/ili potreban broj "zlatnih" poena određuje organizator. FIBA preporučuje da se uspostavi ograničenje broja pogodaka u odnosu na trajanje utakmice (10 minuta/10 pogodaka; 15 minuta/15 pogodaka; 21 minut/21 pogodak).*

## **Čl. 7 Greške/Slobodna bacanja**

7.1. Ekipa se nalazi u situaciji kazne nakon što načini 6 grešaka. Igrači se ne isključuju na osnovu broja ličnih grešaka prema čl. 15.

7.2. Za greške u toku akcije šutiranja unutar luka dodeljuje se 1 slobodno bacanje, dok se za greške u toku akcije šutiranja izvan luka dodeljuju 2 slobodna bacanja.

7.3. Za greške u toku akcije šutiranja kada je postignut uspešan pogodak iz igre dodeljuje se 1 dodatno slobodno bacanje.

7.4. Za sedmu, osmu i devetu grešku ekipe uvek se dodeljuju 2 slobodna bacanja. Za desetu i svaku narednu grešku ekipe, dodeljuju se 2 slobodna bacanja i posed lopte. Ova odredba se takođe primenjuje i na greške u toku akcije šutiranja i prevladava tačke 7.2 i 7.3.

7.5. Za sve tehničke greške uvek se dodeljuje 1 slobodno bacanje i posed lopte, dok se za nesportske greške dodeljuju 2 slobodna bacanja i posed lopte. Nakon tehničke i nesportske greške igra se nastavlja razmenom lopte izvan luka na vrhu terena.

*Napomena: Nakon greške u napadu ne dodeljuju se slobodna bacanja.*

## **Čl. 8 Kako se igra loptom**

8.1. Posle svakog uspešnog pogotka iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja (izuzev onog iza koga sledi posed lopte):

- Igrač ekipe koja nije postigla pogodak nastavlja igru vođenjem ili dodavanjem lopte sa mesta unutar terena direktno ispod koša (ali ne iza čeonu linije) do mesta na terenu iza luka.
- Ekipi u odbrani nije dozvoljeno da osvaja loptu u "polju polukruga bez probijanja" ispod koša.

8.2. Posle svakog neuspešnog pogotka iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja (izuzev onog iza koga sledi posed lopte):

- Ako ekipa u napadu osvoji loptu, može da nastavi pokušaj postizanja pogotka bez vraćanja lopte iza luka.
- Ako ekipa u odbrani osvoji loptu, mora da je vrati iza luka (dodavanjem ili vođenjem).

8.3. Ako ekipa u odbrani ukrade ili blokira loptu, mora da je vrati iza luka (dodavanjem ili vođenjem).

8.4. Posed lopte dat bilo kojoj ekipi posle bilo koje situacije mrtve lopte, počinje čekiranjem lopte, tj. razmenom lopte (između igrača odbrane i igrača napada) iza luka na vrhu terena.

8.5. Smatra se da se igrač nalazi "iza luka", kada nijednim stopalom nije unutar luka niti gazi luk.

8.6. U slučaju situacije podbacivanja, lopta se dodeljuje ekipi u odbrani.

## **Čl. 9 Izbegavanje igre**

- 9.1. Prekršaj je izbegavanje igre ili propuštanje da se igra aktivno (tj. ne pokušavanje postizanja pogotka).
- 9.2. Ako na terenu postoji sat za šut, ekipa mora da pokuša šut u roku od 12 sekundi. Sat se pokreće čim lopta bude u šakama igrača napada (posle razmene sa igračem odbrane ili ispod koša nakon uspešnog pogotka iz igre).
- 9.3. Nakon što je lopta očišćena, prekršaj je ako igrač napada okrenut leđima ili bočno prema košu vodi loptu unutar luka duže od pet sekundi.

*Napomena: Ako na terenu ne postoji sat za šut i ekipa ne pokušava dovoljno da napada koš, sudija joj daje opomenu odbrojavajući poslednjih 5 sekundi.*

## **Čl. 10 Zamene**

Bilo koja ekipa može da izvrši zamenu kada lopta postane mrtva, pre čekiranja lopte ili slobodnog bacanja. Zamenik može da uđe u igru nakon što njegov saigrač zakorači van terena i uspostavi fizički kontakt sa njim. Zamene mogu da se vrše samo iza čeone linije nasuprot košu i ne zahtevaju nikakvu aktivnost sudija ili pomoćnih sudija.

## **Čl. 11 Tajm-auti**

- 11.1. Svakoј ekipi se odobrava jedan tajm-aut. Bilo koji igrač može da pozove tajm-aut u situaciji mrtve lopte.
- 11.2. U slučaju TV prenosa, organizator može da odluči da u svim utakmicama primeni dva tajm-auta koji se pozivaju prilikom prve mrtve lopte nakon što sat za igru pokaže 6:59 i 3:59 respektivno.
- 11.3. Svi tajm-auti traju 30 sekundi.

*Napomena: Tajm-auti i zamene mogu da se pozovu samo u situacijama mrtve lopte i ne mogu da se pozivaju kada je lopta živa prema članu 8.1.*

## **Čl. 12 Postupak protesta**

U slučaju da ekipa smatra da su njeni interesi drastično ugroženi odlukom sudije ili bilo kojim događajem koji se desio u toku utakmice, mora da postupi na sledeći način:

1. Igrač te ekipe potpisuje zapisnik odmah po završetku utakmice, pre nego što ga potpiše prvi sudija.
2. U roku od 30 minuta ekipa predaje Sportskom direktoru pisano objašnjenje slučaja, kao i kauciju od 200 USD. Ako se protest uvaži, kaucija se vraća.
3. Video materijali mogu da se koriste samo da bi se odlučilo da li je poslednji šut na koš iz igre na završetku utakmice bio upućen u toku vremena za igru i/ili da li se taj šut na koš iz igre računa 1 ili 2 poena.

## **Čl. 13 Plasman ekipa**

I u grupnom i u plasmanu celokupnog takmičenja (osim u plasmanu na turu), primenjuju se naredna pravila određivanja plasmana. Ako su ekipe koje su dostigle istu fazu takmičenja jednake nakon prvog koraka, prelazi se na sledeći korak – i tako dalje.

1. Najviše pobeda (ili odnos pobeda u slučaju nejednakog broja utakmica u među-grupnom poređenju).
2. Međusobni susreti (uzima se u obzir samo odnos pobeda/poraz i primenjuje se samo u okviru grupe).
3. Najviše prosečno postignutih poena (ne uzimajući u obzir pobedničke rezultate kod pobeda bez borbe).

Ako su ekipe i dalje jednake nakon ova tri koraka, pobeđuje(u) najviše rangirana ekipa(e).

Plasmani na turu (gde se tur definiše kao serija povezanih turnira) izračunavaju se radi određivanja denominatora tura, tj. bilo igrača (ako igrači mogu da sastavljaju nove ekipe na svakom turniru) ili ekipa (ako su igrači vezani za jednu ekipu na celom turu). Poredak plasmana na turu:

- i. Plasmani na finalnom takmičenju ili pre njega, pošto je ostvarena kvalifikacija za finale tura.
- ii. Poeni u plasmanu tura, prikupljeni kroz konačne plasmane u svakom takmičenju tura.
- iii. Najviše ostvarenih pobeda na turu (ili odnos pobeda u slučaju nejednakog broja utakmica.
- iv. Najviše prosečno postignutih poena u toku tura (ne uzimaju se pobednički rezultati kod pobeda bez borbe).
- v. U slučaju jednakih rangova, kod određivanja kostura u žrebu primenjuje se rangiranje tura istovremeno sa specifičnim rangiranjem svakog takmičenja

*Napomena: Rangiranje tura se sprovodi sa svim ekipama koje učestvuju na turu, bez obzira da li one igraju ili ne igraju na sledećem takmičenju.*

#### **Čl. 14 Pravila rangiranja**

Ekipe se rangiraju prema uzajamnom odnosu ekipnih rejting poena (zbir rejting poena najbolja 3 igrača ekipe, pre takmičenja). U slučaju jednakih ekipnih rejting poena, rangiranje se određuje nasumično pre početka takmičenja.

*Napomena: U takmičenjima nacionalnih ekipa, rangiranje se sprovodi na osnovu 3x3 rejtinga federacija.*

#### **Čl. 15 Diskvalifikacija**

Sudije diskvalifikuju sa utakmice igrača koji načini dve nesportske greške (ne primenjuje se na tehničke greške), a organizator ga može da ga diskvalifikuje i iz takmičenja. Nezavisno od toga, organizator iz takmičenja diskvalifikuje odgovornog igrača(e) zbog akata nasilja, verbalne ili fizičke agresije, sumnjivog uplitanja u rezultate utakmica, prekršaja Anti-doping pravila FIBA (FIBA Internal Regulations, knjiga 4) ili bilo kog drugog narušavanja Etičkog kodeksa FIBA (FIBA Internal Regulations, knjiga 1, poglavlje II). Organizator takođe može da iz takmičenja diskvalifikuje celu ekipu u zavisnosti od doprinosa (takođe i zbog nečinjenja) drugih članova ekipe gore pomenutom ponašanju. Bilo koja diskvalifikacija prema ovom članu 15, ne utiče na pravo FIBA da primeni disciplinske kazne prema propisima koji regulišu samo takmičenje, Odredbama i uslovima [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) (the Terms and Conditions of [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com)) i Internim propisima FIBA (FIBA Internal Regulations).

#### **Čl. 16 Prilagodavanje U12 kategorijama**

Kod U12 kategorija preporučuju se sledeća prilagođavanja:

1. Koševi mogu da budu sniženi do 2,60 m, onoliko koliko je moguće.
2. Prva ekipa koja postigne pogodak u produžetku, dobija utakmicu.
3. Ne koristi se sat za šut; ako ekipa ne pokušava dovoljno da napada koš, sudija joj daje opomenu odbrojavajući poslednjih 5 sekundi.
4. Ne primenjuju se situacije kazne; stoga posle grešaka sledi čekiranje lopte, izuzev kod grešaka u akciji šutiranja, tehničkih i nesportskih grešaka.
5. Ne odobravaju se tajm-auti.

*Napomena: Fleksibilnost koju daje napomena iz člana 6, pažljivo se primenjuje u meri koliko se smatra pogodnom.*