

Službena Pravila igre 3x3 – Zvanična tumačenja

Maj 2017

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

Cilj ovog dokumenta je da pretvori principe i koncepte iz knjige pravila u praktične i specifične situacije koje mogu da nastanu u toku normalne 3x3 utakmice.

Prvi sudija ima puno pravo i ovlašćenje da donosi odluke o bilo kom pitanju koje nije posebno regulisano u Službenim pravilima igre 3x3 ili u narednim Zvaničnim 3x3 tumačenjima.

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.

Primer 2-1: U toku utakmice, jedna osoba koja deluje kao trener, daje uputstva igračima, dok sedi van terena. Ova situacija se događa:

(a) U toku vremena za igru.

(b) U toku tajm-auta.

Tumačenje 2-1: U oba slučaja, igrači ne smeju da stupaju u kontakt sa bilo kime van terena. Neprikladna interakcija sa osobama van terena ili bilo koji oblik komunikacije između igračâ i trenerâ u toku utakmice mogu da budu procenjeni kao nesportsko ponašanje. **Ekipi se daje jedna opomena. Bilo koje naredno slično ponašanje za rezultat ima tehničku grešku.**

Čl. 3 Službena lica

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

Primer 3-1: Nakon 3 minuta od početka utakmice, čini se da je 1 sudija povređen i da ne može da nastavi da sudi.

Tumačenje 3-1: Ako je sudija povređen ili iz bilo kog drugog razloga ne može da nastavi da obavlja svoje dužnosti u roku od 5 minuta od nastalog događaja, utakmica se nastavlja. Preostali sudija sudi sam u ostatku utakmice, osim ako postoji mogućnost promene povređenog sudije kvalifikovanim sudijom zamenikom. Preostali sudija odlučuje o mogućoj promeni, nakon konsultacije sa organizatorom.

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 Prvenstva sveta (uključujući U18), Prvenstva Zona (uključujući U18), 3x3 World Tour i 3x3 All Stars*

Primer 4-1: Nakon regularnog vremena za igru, rezultat je Ekipa A 15 – Ekipa B 15. Ekipa A je osvojila pravo na loptu na početku utakmice. U toku intervala igre pre produžetka, igrač B3 se neučtivo obraća sudijama i dosuđuje mu se tehnička greška.

Tumačenje 4-1: Produžetak počinje 1 slobodnim bacanjem i posedom lopte za Ekipu A. Ekipa B gubi pravo na loptu na početku produžetka.

Primer 4-2: Ekipa B ima pravo na čekiranu loptu prema postupku bacanja novčića. Sudija pravi pogrešku i lopta je pogrešno dodeljena Ekipi A. Pogreška je otkrivena:

- a. Pre nego što lopta bude u šakama igrača Ekipe A za početak utakmice (i sat za igru pokazuje 10:00).

Tumačenje 4-2.1: Utakmica još nije počela. Lopta se mora dodeliti Ekipi B prema postupku bacanja novčića.

- b. Nakon što je utakmica već počela (i sat za igru pokazuje 09:59 ili manje).

Tumačenje 4-2.2: Utakmica je već počela i pogreška ne može da se ispravi. Ekipa B ima pravo na čekiranu loptu u mogućem produžetku.

Primer 4-3: U zvaničnom FIBA 3x3 takmičenju, u planirano vreme početka utakmice Ekipa B ima manje od 3 igrača na terenu za igru spremnih da igraju.

Tumačenje 4-3: Početak utakmice se odlaže najviše 5 minuta (u zvaničnom FIBA 3x3 takmičenju, Sportski director može da modifikuje ovo vreme prema njegovom/njenom nahođenju). Ako odsutni igrači izađu na teren za igru spremni da igraju pre nego što istekne 5 minuta, utakmica **odmah** počinje. Ako odsutni igrači ne izađu na teren za igru spremni da igraju pre nego što istekne 5 minuta, Ekipa A dobija utakmicu bez borbe.

Primer 4-4: U zvaničnom FIBA 3x3 takmičenju, Ekipa A je prisutna na terenu sa manje od 3 igrača, usled povreda, diskvalifikacija, itd. Ovo se dešava:

- a. Pre početka utakmice.
- b. Nakon što je utakmica već počela.

Tumačenje 4-4: Obaveza da se bude prisutan sa najmanje 3 igrača važi samo za početak utakmice. U slučaju (a), utakmica ne počinje, dok u slučaju (b), Ekipa A nastavlja da igra sa manje od 3 igrača. **Nakon početka utakmice ekipa mora uvek da bude prisutna sa najmanje 1 igračem na terenu.**

Primer 4-5: U toku utakmice, igrač A1 napušta igru usled povrede. Ekipa A može da nastavi utakmicu samo sa 2 preostala igrača, pošto više nemaju zamenike na raspolaganju. Kako Ekipa A igra sa 2 igrača, Ekipa B odlučuje da iz bilo kog razloga takođe igra sa 2 igrača, dok 1 igrač ostaje da sedi na stolici za zamene.

Tumačenje 4-5: Dozvoljava se odluka Ekipe B da igra sa 2 igrača. Čak i ako Ekipa B ima 3 igrača na raspolaganju, najmanje jedan od njih mora da bude na terenu za igru.

Primer 4-6: Pre početka utakmice, igrač B3 se neučtivo obraća sudijama i dosuđuje mu se tehnička greška.

Tumačenje 4-6: Ekipa A ima 1 slobodno bacanje. Utakmica počinje prema postupku bacanja novčića. Tehnička greška pre početka utakmice uvek ima za rezultat 1 slobodno bacanje za protivničku ekipu.

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.

Primer 5-1: Igrač A3 upućuje loptu na koš prilikom šuta iz polja 2 poena. Loptu na njenoj uzlaznoj putanji pravilno dodiruje:

- a. igrač napada
- b. igrač odbrane

koji se nalazi unutar polja 1 poena. Zatim lopta nastavlja svoj let i ulazi u koš.

Tumačenje 5-1: Vrednost pogotka iz igre određena je mestom na podu odakle je šut upućen. Pogodak iz igre upućen iz polja 1 poena računa se 1 poen, a pogodak iz igre upućen iz polja 2 poena računa se 2 poena. U oba slučaja ekipi A se dodeljuju 2 points, pošto je šut igrača A3 bi upućen iz polja 2 poena.

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 pobedu).
- 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, pobednička 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).

Primer 6-1: Pri rezultatu Ekipa A 20 – Ekipa B 20, igrač A2 postiže pogodak polaganjem koji vredi 1 poen. Ovo se dešava:

- a. uz 2 min preostalih na sati za igru.

Tumačenje 6-1.1: Ekipa A je pobjednik utakmice. Konačan rezultat je Ekipa A 21 – Ekipa B 20.

- b. u toku produžetka.

Tumačenje 6-1.2: Igra se nastavlja. Utakmicu dobija prva ekipa koja postigne 2 poena u produžetku.

Primer 6-2: Na igraču A2 načinjena je greška u toku akcije šutiranja izvan luka. Šut je uspješan. Ovo se događa:

- a. uz 1 min do kraja utakmice pri rezultatu Ekipa A 20 – Ekipa B 20.

Tumačenje 6-2.1: Ekipa A je pobjednik utakmice. Konačan rezultat je Ekipa A 22 – Ekipa B 20. Najveći mogući broj poena u utakmici nakon regularnog vremena za igru je 22. Zanimaju se slobodno bacanje(a) i mogući posed lopte zbog greške.

- b. u toku produžetka pri rezultatu Ekipa A 21 – Ekipa B 21.

Tumačenje 6-2.2: Ekipa A je pobjednik utakmice. Konačan rezultat je Ekipa A 23 – Ekipa B 21, i to je najveći mogući rezultat u utakmici nakon produžetka. Zanimaju se slobodno bacanje(a) i mogući posed lopte zbog greške.

Primer 6-3: Pri rezultatu Ekipa A 15 – Ekipa B 15, na igraču B4 načinjena je greška u toku akcije šutiranja izvan luka, neposredno pre nego što signal sata za igru oglasi kraj regularnog vremena za igru. Ovo je 10. greška Ekipe A u utakmici. Šut je uspješan.

Tumačenje 6-3: Uspješan šut iz igre igrača B4 važi. Igrač B4 izvodi 2 slobodna bacanja kao rezultat greške, pošto Ekipa B nije dostigla 21 poen. Ekipa B je pobjednik utakmice, a konačan rezultat određuje broj postignutih slobodnih bacanja igrača B4. Ekipa B gubi posed lopte, pošto je isteklo vreme za igru.

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 uspješan 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.

Iskaz 1:

Lična greška je nepravilan dodir igrača sa protivnikom, bilo da je lopta živa ili mrtva.

U toku igre svaki igrač ima pravo da zauzme bilo koje mesto (cilindar) na terenu za igru, koje nije već zauzeo protivnik. Ovaj princip štiti prostor na podu koji igrač zauzima i prostor iznad njega kada skoči vertikalno unutar tog prostora.

Igrač koji nema posed lopte: Igrač ne drži, gura, probija, sapliće ili sprečava napredovanje protivnika, ispružanjem šake, ruke, lakti, ramena, kuka, noge, kolena ili stopala. Princip prednost/podređeni položaj primenjuje se sve dok protivnik ograničava slobodu kretanja igrača.

Igrač koji ima posed lopte i ne nalazi se u akciji šutiranja: Igrač ne drži, gura, probija, sapliće ili sprečava napredovanje protivnika, ispružanjem šake, ruke, lakti, ramena, kuka, noge, kolena ili stopala van svog cilindra, provocirajući očiti gubitak kontrole lopte od strane igrača napada.

Igrač u akciji šutiranja: Čim igrač napusti svoj vertikalni položaj (cilindar) i dođe do dodira telom sa protivnikom koji je već uspostavio sopstveni vertikalni položaj (cilindar), igrač koji je napustio svoj vertikalni položaj (cilindar) je odgovoran za taj dodir.

Princip prednost/podređeni položaj primenjuje se sve dok:

- igrač napada očito ne izgubi njegovu/njenu ravnotežu i/ili kontrolu lopte zbog prekomernog dodira od strane igrača odbrane
- igrač odbrane očito ne izgubi njegovu/njenu ravnotežu zbog prekomernog dodira od strane igrača napada.

Iskaz 2:

Nesportska greška je greška igrača koja predstavlja prekomeran, grub ili opasan dodir.

Držanje protivnika koji ima kontrolu lopte smatra se nesportskom greškom.

Iskaz 3:

Igrač koji očito preuveličava ili lažira dodir može da odmah dobije tehničku grešku. Opomena se ne dodeljuje.

Primer 7-1: Igraču A3 je dosuđena diskvalifikujuća greška.

Tumačenje 7-1: Za diskvalifikujuće greške dodeljuju se 2 slobodna bacanja i posed lopte. Sudije diskvalifikuju igrača A3 sa utakmice i on mora odmah da napusti teren, a može od strane organizatora da bude i diskvalifikovan i sa takmičenja (Čl.15).

Primer 7-2: Uz 3:05 na satu za igru, obe ekipe su načinile 7 grešaka. Igrač A4 vodi loptu izvan luka. Igrači A5 i B5 bore se za poziciju u blizini koša. Sudija dosuđuje grešku

- a. protiv igrača A5 (greška u napadu).

Tumačenje 7-2.1: Čekiranje lopte za Ekipu B. Nakon greške u napadu ne dodeljuju se slobodna bacanja. Greška u napadu je lična greška koju je načinio igrač ekipe koja ima kontrolu žive lopte ili pravo na loptu.

- b. protiv igrača B5.

Tumačenje 7-2.2: Igraču A5 dodeljuju se 2 slobodna bacanja pošto je Ekipa A u bonusu.

Primer 7-3: Igrač B1 vodi loptu. Igrač A1 skreće loptu i obojica igrača počinju da trče da bi prvi stigli do lopte. Igrač B1 odguruje igrača A1 da bi stekao prednost i sudija mu dosuđuje ličnu grešku. Ovo je:

- a. 1. greška ekipe u utakmici.
- b. 7. greška ekipe u utakmici.
- c. 10. greška ekipe u utakmici.

Tumačenje 7-3: Nakon skretanja lopte od igrača A1, Ekipa B nije izgubila posed lopte. Stoga se greška igrača B1 mora smatrati kao greška u napadu. U svim slučajevima, igra se nastavlja čekiranjem lopte za Ekipu A.

Primer 7-4: Na početku utakmice sudije dosuđuju nesportsku grešku igraču B3. Nakon 2 minuta, igrač B3 namerno odugovlači ponovno započinjanje igre i sudije mu dosuđuju tehničku grešku. Blizu kraja utakmice igrač B3 čini 6. grešku i sudije je dosuđuju kao

- a. normalnu grešku.

Tumačenje 7-4.1: Igrač B3 može da nastavi da igra. Igrač se ne isključuje na osnovu broja ličnih grešaka.

- b. nesportsku grešku.

Tumačenje 7-4.2: Igrač B3 se automatski diskvalifikuje zbog druge nesportske greške i mora da napusti teren (Čl.15).

- c. tehničku grešku.

Tumačenje 7-4.3: Igrač B3 može da nastavi da igra. Igrač se automatski ne diskvalifikuje zbog načinjene dve tehničke greške (Čl.15).

Primer 7-5: Igrač B4 čini grešku na igraču A4 dok ovaj pokušava šut iz igre za 1 poen. Šut nije uspešan. Ekipa B je načinila 3 greške.

Tumačenje 7-5: Igraču A4 se dodeljuje 1 slobodno bacanje.

Primer 7-6: Igrač B4 čini grešku na igraču A4 dok ovaj pokušava šut iz igre za 2 poena. Šut je uspešan. Ekipa B je načinila 5 grešaka.

Tumačenje 7-6: 2 poena za Ekipu A i 1 dodatno slobodno bacanje za igrača A4.

Primer 7-7: Igrač B4 čini grešku na igraču A4 dok ovaj pokušava šut iz igre za 1 poen. Šut nije uspešan. Ekipa B je načinila 8 grešaka.

Tumačenje 7-7: Igraču A4 se dodeljuju 2 slobodna bacanja.

Primer 7-8: Igrač B4 čini grešku na igraču A4 dok ovaj pokušava šut iz igre za 2 poena. Šut je uspešan. Ekipa B je načinila 10 grešaka.

Tumačenje 7-8: 2 poena za Ekipu A, 2 dodatna slobodna bacanja za igrača A4 i posed lopte za Ekipu A.

Primer 7-9: Istovremeno sa signalom sata za igru za završetak regularnog vremena za igru, igrač B1 čini grešku na igraču A1 i dosuđena je nesportska greška. Reultat je Ekipa A 13 – Ekipa B 15.

- a. igrač A1 promašuje jedno ili oba slobodna bacanja.

Tumačenje 7-9.1: Igrač A1 je izveo oba slobodna bacanja i utakmica se završava, pri čemu Ekipa A nema šansu da dostigne produžetak.

- b. igrač A1 postiže oba slobodna bacanja.

Tumačenje 7-9.2: Utakmica se nastavlja produžetkom i lopta se dodeljuje Ekipi A, kao rezultat nesportske greške (ne primenjuje se postupak bacanja novčića).

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.

Iskaz 1:

Igrač koji prima loptu dok stoji sa obe noge na podu:

- Onog trenutka kada podigne jednu nogu, ona druga postaje pivot-noga.
- Da bi započeo vođenje, ne sme da podigne pivot-nogu pre nego što izbaciloptu iz šake(a).
- Smatra se da je lopta izbačena kada više ne stoji u šaci(akama) igrača.

Igrač koji prima loptu dok se kreće ili po završetku vođenja, nakon što uhvati loptu može da načini dva koraka prilikom zaustavljanja, dodavanja ili šutiranja lopte na koš.

Igrač koji prima loptu dok trči, izbacuje loptu pre svog drugog koraka da bi započeo vođenje.

Iskaz 2:

Sve akcije koje imaju za cilj odugovlačenje igre nakon postignutog koša, odmah dovode do opomene. Bilo koji naredni pokušaj odugovlačenja igre od strane već opomenute ekipe, dovodi do tehničke greške.

Primer 8-1: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A2, igrač B3 uzima loptu da nastavi igru. Tada igrač A2 unutar polukruga bez probijanja počinje da igra čistu odbranu na igraču B3.

- a. Ekipa A nije pre ove akcije dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-1.1: Sudije daju zvaničnu opomenu Ekipi A zbog ometanja nakon postignutog koša.

- b. Ekipa A je pre ove akcije već dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-1.2: Ekipi A se odmah dosuđuje tehnička greška zbog ometanja nakon postignutog koša.

Primer 8-2: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A2, igrač B3 pokušava da uzima loptu da nastavi igru. Igrač A2 unutar polukruga bez probijanja počinje da sprečava igrača B3 da uzme loptu pri čemu ne čini grešku na njemu.

- a. Ekipa A nije pre ove akcije dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-2.1: Sudije daju zvaničnu opomenu Ekipi A zbog odugovlačenje igre.

- b. Ekipa A je pre ove akcije već dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-2.2: Ekipi A se odmah dosuđuje tehnička greška zbog odugovlačenje igre.

Primer 8-3: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača B2, Ekipa A ne pokušava odmah da uzme loptu.

- a. Ekipa A nije pre ove akcije dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-3.1: Sudije zaustavljaju igru da ne bi došlo do izbegavanja igre i daju zvaničnu opomenu Ekipi A. Čekiranje lopte za Ekipu A.

- b. Ekipa A je pre ove akcije već dobila opomenu za odugovlačenje igre.

Tumačenje 8-3.2: Ekipi A se odmah dosuđuje tehnička greška.

Primer 8-4: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A1, Igrač B3 dodiruje loptu nogom i ona odlazi van graničnih linija.

- a. Dodir igrača B3 događa se slučajno.

Tumačenje 8-4.1: Čekiranje lopte za Ekipu B.

- b. Dodir igrača B3 događa se namerno.

Tumačenje 8-4.2: Ako Ekipa B još nije dobila opomenu za odugovlačenje igre, sudije daju opomenu Ekipi B i igra se nastavlja čekiranjem lopte za Ekipu B. U slučaju da je Ekipa B već opomenuta zbog odugovlačenje igre, dosuđuje joj se tehnička greška.

Primer 8-5: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača B2, igrač A1 uzima loptu i zatim:

- a. Dodiruje jednim stopalom čeonu liniju.

Tumačenje 8-5.1: Prekršaj izlaska van graničnih linija, čekiranje lopte za Ekipu B.

- b. Pravi 3 koraka pre nego što započne vođenje.

Tumačenje 8-5.2: Prekršaj koraka, čekiranje lopte za Ekipu B.

Primer 8-6: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A1, igrač B2 dodaje loptu igraču B3 unutar luka. Igrač B3 pokušava šut iz igre.

Tumačenje 8-6: Čim lopta napusti šake igrača B3, sudije dosuđuju prekršaj "Neočišćene lopte", pošto igrač B3 nije imao pravo da pokuša šut iz igre.

Primer 8-7: Nakon neuspešnog šuta igrača B2, igrač A3 osvaja loptu skokom i vodi je 8 sekundi unutar luka. Pre nego što je lopta očišćena, igrač B1 pravi grešku na igraču A3.

Tumačenje 8-7: Greška se računa, pošto ekipa A ima pravo da očisti loptu sve do poslednjeg momenta perioda šuta.

Primer 8-8: Igrač A1 blokira šut igrača B1. Zatim igrač A2 osvaja loptu i kreće ka košu bez čišćenja lopte. Odmah nakon što lopta napusti šake igrača A2 prilikom polaganja, igrač B3 pravi grešku na igraču A2. Polaganje je uspješno.

Tumačenje 8-8: Prekršaj "Neočišćene lopte" i čekiranje lopte za Ekipu B. Koš se ne računa, pošto bez prethodnog čišćenja lopte Ekipa A nije stekla pravo da pokuša šut iz igre. Greška odbrane se mora zanemariti, osim ako je dosuđena kao nespportska ili diskvalifikujuća.

Primer 8-9: U pokušaju da očisti loptu, igrač A1 je vodi sa jednom ili obe noge izvan luka. Zatim podiže drugu nogu iznad poda.

Tumačenje 8-9: Lopta je očišćena, zato što nijedna noga igrača A1 nije unutar niti gazi luk.

Primer 8-10: U toku čekiranja lopte na vrhu terena između igrača A3 i B2, igrač odbrane A3 baca loptu van domašaja protivnika.

- a. Ovo se dešava prvi put u toku utakmice.

Tumačenje 8-10.1: Sudija daje zvaničnu opomenu Ekipi A. Igrač napada mora da primi loptu iza luka. Igrač odbrane mora da uruči ili doda loptu od poda protivniku normalnim košarkašim dodavanjem.

- b. Ovo se dešava drugi put u toku utakmice.

Tumačenje 8-10.2: Ekipi A se odmah dosuđuje tehnička greška.

Primer 8-11: U toku čekiranja lopte, igrač odbrane A2 se postavlja suviše blizu protivnika B3.

Tumačenje 8-11: Sudija ne dopušta da se igra nastavi sve dok ne postoji prihvatljivo rastojanje (približno 1 metar) između 2 igrača.

Primer 8-12: Igrač A2 vodi loptu. Iznenada, igrač B3 skreće loptu i oba igrača počinju da trče da je uzmu. Zatim igrači A2 i B3 postavljaju svoje šake na loptu. Sudija dosuđuje situaciju podbacivanja.

Tumačenje 8-12: Lopta se dodeljuje ekipi u odbrani, u ovom slučaju Ekipi B.

Primer 8-13: Igrač B1 pokušava šut iz igre. Nakon što lopta dotakne obruč, igrači B2 i A3, skačući da osvoje loptu, doskaču na teren pri čemu obojica imaju obe šake čvrsto na lopti. Sudija dosuđuje podbacivanje.

Tumačenje 8-13: Lopta se dodeljuje Ekipi A, pošto je Ekipa B imala poslednji posed lopte. Smatra se da je ekipa u odbrani ona ekipa koja nije imala poslednji posed lopte.

Primer 8-14: Dok Ekipa A ima posed lopte, sudije zaustavljaju igru zbog

- a. Pojave pukotine na površini terena.

Tumačenje 8-14-1: Igra se nastavlja čekiranjem lopte za Ekipu A, sa aktuelnim preostalim vremenom na satu za šut.

- b. Povrede igrača A2 koja zahteva da mu se odmah ukaže pomoć.

Tumačenje 8-14-2: Igra se nastavlja čekiranjem lopte za Ekipu A, sa aktuelnim preostalim vremenom na satu za šut

- c. Povrede igrača B2 koja zahteva da mu se odmah ukaže pomoć.

Tumačenje 8-14-3: Igra se nastavlja čekiranjem lopte za Ekipu A, sa novim periodom šuta od 12 sekundi.

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.

Primer 9-1: Nakon što je lopta očišćena, igrač A1 je 5 sekundi vodi unutar luka, u blizini linije 2 poena, leđima okrenut košu.

Tumačenje 9-1: Prekršaj izbegavanja igre. Čekiranje lopte za Ekipu B.

Primer 9-2: Igrač A1 drži živu loptu izvan luka i dodaje je igraču A2 u blizini koša. Igrač A2 vodi loptu 3 sekunde unutar polja ograničenja.

Tumačenje 9-2: Prekršaj 3 sekunde. Čekiranje lopte za Ekipu B.

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.

Primer 10-1: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A2, igrač B4 menja igrača B1 dok sat za igru radi.

Tumačenje 10-1: Zamena igrača B1 ne može da se odobri. Nakon koša, lopta ne postaje mrtva i na raspolaganju je ekipi koja nije postigla pogodak. Ekipa B se odmah kažnjava tehničkom greškom.

Primer 10-2: Igraču A2 su dodeljena 2 slobodna bacanja. Igrač B4 menja igrača B1 između prvog i drugog slobodnog bacanja, pre nego što je lopta uručena igraču A2 za njegovo drugo slobodno bacanje.

Tumačenje 10-2: Zamena igrača B1 se odobrava pošto je lopta mrtva.

Čl. 11 Tajm-auti

11.1. Svakoј ekipi se odobrava jedan ekipni 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.

Primer 11-1: Nakon uspešnog pogotka iz igre igrača A1 u produžetku, igrač B1 tajm-aut.

Tumačenje 11-1: Zahtev igrača B1 ne može da se odobri. Nakon koša, lopta ne postaje mrtva i na raspolaganju je ekipi koja nije postigla pogodak. Stoga se Ekipi B ne može odobriti tajm-aut sve dok lopta ne postane mrtva i igra ne nastavi čekiranjem lopte. Ako Ekipa B nije iskoristila tajm-aut u toku regularnog vremena za igru, njen zahtev se može odobriti u prvoj situaciji mrtve lopte.

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.

Iskaz 1:

U postupku protesta uzima se u obzir samo službeni video snimak utakmice koji je napravio zvanični organizator takmičenja.

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 uzimajući u obzir pobedničke rezultate 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.

Primer 13-1: Nakon igranja u grupi, Ekipa A i Ekipa B obe završavaju sa

- a. Rezultatom 2-2. Ekipa A je u grupi rangirana ispred Ekipe B na osnovu međusobnog susreta. Obe ekipe prelaze u eliminacionu rundu i respektivno ispadaju u njihovim prvim utakmicama. U konačnom plasmanu, Ekipa B (17,5 prosečno postignutih poena) je rangirana ispred Ekipe A (16,5 prosečno postignutih poena).

Tumačenje 13-1-1: Konačan plasman je ispravan. Međusobni susret se primenjuje samo u grupama, ali ne i u konačnom plasmanu. Kako obe ekipe završavaju sa rezultatom 2-3, Ekipa B je rangirana ispred Ekipe A usled višeg proseka postignutih poena.

- b. Rezultatom 1-2. Ekipa A je u grupi rangirana ispred Ekipe B na osnovu međusobnog susreta. Obe ekipe ne prelaze u eliminacionu rundu. U konačnom plasmanu, Ekipa B (17,5 prosečno postignutih poena) je rangirana ispred Ekipe A (16,5 prosečno postignutih poena).

Interpretation 13-1-2: Konačan plasman je ispravan. Međusobni susret se primenjuje samo u grupama, ali ne i u konačnom plasmanu. Kako obe ekipe završavaju sa rezultatom 1-2, Ekipa B je rangirana ispred Ekipe A usled višeg proseka postignutih poena.

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 nespportske greške (ne primenjuje se na tehničke greške), a organizator 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 3x3planet.com (the Terms and Conditions of 3x3planet.com) i Internim propisima FIBA (FIBA Internal Regulations).

Primer 15-1: Pri 9:38 na satu za igru igrači A1 i B1 guraju jedan drugog i sudije im dosuđuju obostranu nespportsku grešku. Pri 0:25 na satu za igru, igrač A1 pravi grešku na igraču B2 izazivajući prekomerni dodir. Sudije dosuđuju nespportsku grešku igraču A1.

Tumačenje 15-1: Igrač A1 se diskvalifikuje zbog načinjene 2 nespportske greške. On mora odmah da napusti teren, a može da bude i diskvalifikovan i sa takmičenja od strane organizatora.

Primer 15-2: Pri 9:15 na satu za igru, igrač A3 namerno odugovlači nastavljanje igre nakon koša. Zbog toga što je Ekipa A već opomenuta iz istog razloga, sudije dosuđuju tehničku grešku Ekipi A. Pri 0:25 na satu za igru, igrač A3 se neučtivo obraća sudijama i dosuđuje mu se tehnička greška.

Tumačenje 15-2: Igrač A3 se ne diskvalifikuje zbog načinjene 2 tehničke greške. Ekipi A se dosuđuju 2 tehničke greške i u utakmici se računaju kao greške ekipe.

Čl. 16 Prilagođavanje 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.

Iskaz 1:

Utakmice u kategorijama U12 i mlađim mogu da se igraju košarkaškom loptom veličine 5.