

Službena Pravila igre 3x3

Januar 2019

Najnovija objavljena Službena FIBA Pravila košarkaške igre važe u svim situacijama u igri koje nisu posebno pomenute u Pravilima igre 3x3 datim u ovom tekstu **i pored toga u Zvaničnim tumačenjima.**

Čl. 1 Teren i lopta

1.1. 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 2 poena (6,75 m) i "polukrug bez probijanja" ispod koša. Može se koristiti polovina tradicionalnog košarkaškog terena.

1.2. U svim kategorijama koristi se službena 3x3 lopta.

Napomena:

1. Na nivou slobodno organizovanih takmičenja, 3x3 može da se igra bilo gdje; obilježavanje terena – ako se uopšte koristi – prilagođava se raspoloživom prostoru; međutim, Zvanična 3x3 takmičenja FIBA moraju u potpunosti da ispunjavaju gore navedene specifikacije, uključujući osnovne konstrukcije sa satom za šut integrisanim u njihovu zaštitu.

2. Zvanična takmičenja FIBA su Olimpijski turniri, 3x3 Svjetski kupovi (uključujući U23 i U18), Kupovi Zona (uključujući U18) i 3x3 Svjetski tur.

Čl. 2 Ekipe

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

Napomena: Nije dozvoljeno prisustvo trenera u prostoru za igru **i/ili** davanje trenerskih uputstava sa tribina.

Čl. 3 Službena lica

Službena lica su **2** sudija i **3** pomoćnih sudija.

Napomena:

Član 3 ne primjenjuje se kod slobodno organizovanih takmičenja.

Čl. 4 Početak utakmice

4.1. Obje ekipe se istovremeno zagrijavaju prije utakmice.

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

4.3. Utakmica mora da započne sa po tri igrača **obje ekipe** na terenu.

Napomena: Član 4.3 **ne primjenjuju se kod slobodno organizovanih takmičenja).**

Čl. 5 Postizanje pogotka

5.1. Za svaki uspješan šut unutar luka **(polje 1 poena)** dodjeljuje se 1 poen.

5.2. Za svaki uspješan šut izvan luka **(polje 2 poena)** dodjeljuju se 2 poena.

5.3. Za svako uspješno slobodno bacanje dodjeljuje se 1 poen.

Čl. 6 Vrijeme za igru/Pobjednik utakmice

6.1. Regularno vrijeme za igru je **1** jedan period od 10 minuta. Sat se zaustavlja u toku situacija mrtve lopte i slobodnih bacanja. Sat se ponovo pokreće nakon što se završi razmjena 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 prije završetka regularnog vremena za igru. Ovo pravilo "zlatnog poena" primjenjuje se samo u toku regularnog vremena za igru (a ne i u mogućem produžetku).

6.3. Ako je rezultat neriješen na kraju **regularnog** vremena za igru, igra se produžetak. Prije 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 **utakmice** nije prisutna na terenu za igru sa 3 igrača spremnih 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 prije kraja utakmice ili ako svi igrači te ekipe budu povrijeđeni i/ili diskvalifikovani. U slučaju situacije gubitka utakmice bez završetka igre, pobjednička ekipa može da izabere da zadrži svoj **postignuti** 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.

Napomene:

1. 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).

2. Član 6.4 ne primjenjuju se kod slobodno organizovanih takmičenja).

Čl. 7 Greške/Slobodna bacanja

7.1. Ekipa se nalazi u situaciji kazne nakon što načini 6 grešaka. Igrači se ne udaljuju iz igre prema čl. **16** na osnovu broja ličnih grešaka.

7.2. Ako šut na koš iz igre nije uspješan, greške u toku akcije šutiranja unutar luka **kažnjavaju** se 1 slobodnim bacanjem, dok se greške u toku akcije šutiranja izvan luka **kažnjavaju** sa 2 slobodna bacanja.

7.3. Ako je šut na koš iz igre uspješan, pogodak se računa i igraču koji je šutirao dodjeljuje se **1 dodatno slobodno bacanje**.

7.4. Nesportske i diskvalifikujuće greške broje se kao 2 greške u računanju grešaka ekipe. Prva nesportska greška igrača kažnjava se sa 2 slobodna bacanja, bez posjeda lopte. Sve diskvalifikujuće greške (uključujući drugu nesportsku grešku igrača) kažnjavaju se sa 2 slobodna bacanja i posjedom lopte.

7.5. Sedma, osma i deveta greška ekipe uvijek se **kažnjava** sa 2 slobodna bacanja. Deseta i svaka naredna greška ekipe **kažnjava** se sa 2 slobodna bacanja i posjedom lopte. Ova odredba se takođe primjenjuje na nesportske greške i na greške u toku akcije šutiranja i prevladava tačke 7.2, 7.3 i **7.4**.

7.6. Sve tehničke greške uvijek se **kažnjavaju** 1 slobodnim bacanjem.. **Nakon 1 slobodnog bacanja, igra se nastavlja kao što slijedi:**

- Ako je tehničku grešku načinio igrač odbrane, sat za šut se vraća na 12 sekundi za protivnike.
- Ako je tehničku grešku načinila ekipa u napadu, sat za šut nastavlja od vremena u kom je zaustavljen.

Napomena: Greška u napadu ne **kažnjava** se slobodnim bacanjima.

Čl. 8 **Kako se igra loptom**

8.1. Poslije svakog uspješnog pogotka iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja (izuzev onog iza koga slijedi posjed lopte):

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

8.2. Poslije svakog neuspješnog pogotka iz igre ili posljednjeg slobodnog bacanja (izuzev onog iza koga slijedi posjed lopte):

- Ako ekipa u napadu osvoji loptu, može da nastavi da pokušava 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. Posjed lopte dat bilo kojoj ekipi poslije bilo koje situacije mrtve lopte, počinje čekiranjem lopte, tj. razmjenom 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 dodjeljuje ekipi u odbrani.

Čl. 9 **Izbjegavanje igre**

9.1. Prekršaj je izbjegavanje 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 **za šut** se pokreće čim lopta bude u šakama igrača napada (poslije razmjene sa igračem odbrane ili ispod koša nakon uspješnog 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 posljednjih 5 sekundi.

Čl. 10 **Zamjene**

Zamjena je dozvoljena bilo kojoj ekipi kada lopta postane mrtva i prije čekiranja lopte ili slobodnog bacanja. Zamjenik može da uđe u igru nakon što njegov saigrač zakorači van terena i uspostavi fizički kontakt sa njim. Zamjene mogu da se vrše samo iza čeonu linije nasuprot košu i ne zahtevaju nikakvu aktivnost sudija ili pomoćnih sudija.

Čl. 11 **Tajm-auti**

11.1. Svakoj ekipi se odobrava 1 ekipni tajm-aut. Bilo koji igrač **ili zamjenik** može da pozove tajm-aut u situaciji mrtve lopte.

11.2. U slučaju TV prenosa, organizator može da odluči da u svim utakmicama primeni **2 dodatna TV** 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 zamjene mogu da se pozovu samo u situacijama mrtve lopte i ne mogu da se pozivaju kada je lopta živa (Čl. 8.1).

Čl. 12 Korišćenje video materijala

12.1. Sudija može da koristi u toku utakmice Sistem za ponavljanje snimka (IRS), ukoliko je na raspolaganju, da bi pregledao:

1. Vođenje rezultata ili bilo koju grešku u radu sata za igru ili sata za šut bilo kada u toku utakmice.
2. Da li je poslednji šut na koš iz igre na završetku regularnog vremena za igru bio upućen na vrijeme i/ili da li se taj šut na koš iz igre računa 1 ili 2 poena.
3. Bilo koju situaciju u igri u posljednjih 30 sekundi regularnog vremena za igru ili produžetka utakmice.
4. Upućeni prigovor ("challenge request") ekipe.

12.2. U slučaju protesta ekipe (Čl. 13), zvanični 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.

Napomena: Upućivanje prigovora ("challenge request") moguće je samo na Olimpijskim igrama, u Svjetskom kupu (samo u otvorenoj kategoriji) i u Svjetskom turu, i to ukoliko je predviđeno propisima respektivnog takmičenja i zavisno od raspoloživosti IRS-a.

Čl. 13 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 sljedeći način:

1. Igrač te ekipe potpisuje zapisnik odmah po završetku utakmice, prije nego što ga potpiše sudija.
2. U roku od 30 minuta ekipa predaje Sportskom **supervizoru** pisano objašnjenje slučaja, kao i kauciju od 200 USD. Ako se protest uvaži, kaucija se vraća.

Čl. 14 Plasman ekipa

I u grupnom i u plasmanu celokupnog takmičenja (osim u plasmanu na turu), primjenjuju se naredna pravila određivanja plasmana.

Ako su ekipe koje su dostigle istu fazu takmičenja jednake, **koraci da se dobije pobjednik primjenjuju se sljedećim redoslijedom:**

1. Najviše pobjeda (ili odnos pobjeda u slučaju nejednakog broja utakmica u među-grupnom poređenju).
2. Međusobno poređenje (uzima se u obzir samo odnos pobjeda/poraza i primjenjuje se samo u okviru grupe).
3. Najviše prosječno postignutih poena (ne uzimaju se pobjednički rezultati kod pobjeda bez borbe).

Ako su ekipe i dalje jednake nakon ova 3 koraka, pobjeđuje(u) najviše rangirana ekipa(e).

Plasmani na turu (gdje 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 cijelom turu). Poredak plasmana na turu **je kao što slijedi:**

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

Bez obzira na veličinu tura, na svakom turniru tura dodeljuju se tur poeni, u svrhu određivanja plasmana na turu:

Plasman na turu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
Tur poeni	10	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

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

Čl. 15 Pravila rangiranja

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

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

Čl. 16 Diskvalifikacija

Sudije diskvalifikuju sa utakmice bilo kog igrača koji načini 2 nesportske greške (ne primjenjuje se na tehničke greške), a organizator može da ga osim toga 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 3). Organizator takođe može da iz takmičenja diskvalifikuje cijelu ekipu u zavisnosti od doprinosa (takođe i zbog nečinjenja) drugih članova te ekipe gore pomenutom ponašanju. Bilo koja diskvalifikacija prema ovom članu 16, ne utiče na pravo FIBA da primjeni disciplinske kazne prema propisima koji regulišu samo takmičenje, Odredbama i uslovima play.fiba3x3.com (the Terms and Conditions of play.fiba3x3.com) i Internim propisima FIBA (FIBA Internal Regulations).

Čl. 17 Prilagođavanje U12 kategorijama

Kod U12 kategorija preporučuju se sljedeća 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 primjenjuju se situacije kazne. Posle svih grešaka slijedi čekiranje lopte, izuzev kod grešaka u akciji šutiranja, tehničkih i nesportskih grešaka.
5. Ne odobravaju se tajm-auti.

Napomena: Fleksibilnost koju daje napomena iz Čl. 6, diskretno se primjenjuje u mjeri koliko se smatra pogodnom.

KRAJ.