



Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet 3x3

Regulile oficiale FIBA pentru jocul de baschet sunt valabile pentru toate situațiile de joc nespicate în prezentul regulament al jocului de baschet 3x3.

Art. 1 - Terenul și mingea

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3, cu un singur panou. Un teren regulamentar de baschet 3x3 are, în interiorul liniilor de joc, dimensiunile de 15m (lățime) x 11m (lungime). Terenul va avea marcaje regulamentare pentru jocul de baschet, inclusiv o linie de aruncări libere situată la 5,80 m de linia de fund, un semicerc cu o rază de 6,75 m (linia de 2 puncte) și un „no-charge semi-circle” situat sub coș. Poate fi utilizată și o jumătate de teren de baschet.

Mingea oficială 3x3 va fi utilizată la toate categoriile.

Notă: la nivelul competițiilor populare, 3x3 poate fi jucat oriunde; marcajele terenului – dacă sunt utilizate – vor fi adaptate la spațiul disponibil.

Art. 2 - Echipele

Fiecare echipă va avea în componență 4 (patru) jucători (trei jucători pe teren și o rezervă).

Notă: Nu este permis accesul antrenorilor pe suprafața de joc, nu sunt permise indicațiile antrenorilor din tribună.

Art. 3 - Oficialii jocului

Oficialii jocului sunt: unul sau doi arbitri, scorer și cronometror.

Art. 4 - Începutul jocului

4.1 Cele două echipe se vor încălzi simultan înainte de startul jocului.

4.2 Jocul va începe cu o tragere la sorți. Echipa care va câștiga tragerea la sorți va putea alege să aibă posesia la începutul jocului sau la începutul eventualelor prelungiri.

4.3 Meciul va începe cu minim 3 (trei) jucători din fiecare echipă pe teren.

Notă: articolele 4.3 și 6.4 se aplică competițiilor oficiale FIBA 3x3 (nu sunt obligatorii la nivel de competiție populară, decizia privind aplicarea acestora urmând a fi luată de către organizatori). Competițiile oficiale FIBA 3x3 sunt turneele olimpice, Campionatele Mondiale (inclusiv juniori), Campionatele zonale (inclusiv juniori), 3x3 World Tour și 3x3 All Stars.

Art. 5 - Scorul

5.1 Pentru fiecare aruncare reușită din interiorul semicercului de 6,75 m se va acorda 1 (un) punct.

5.2 Pentru fiecare aruncare reușită din exteriorul semicercului de 6,75 m se vor acorda 2 (două) puncte.

5.3 Pentru fiecare aruncare liberă reușită se va acorda 1 (un) punct.

Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet 3x3



Art. 6 - Timpul de joc / Echipa câștigătoare

6.1 Durata unui joc este de 10 (zece) minute, timp efectiv. Timpul de joc se va opri în situațiile de minge moartă și în timpul aruncărilor libere. Timpul de joc va reporni după un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucătorii echipei aflate în apărare, atunci când mingea ajunge în mâinile unui jucător de la echipa aflată în atac.

6.2 Totuși, echipa care va marca prima 21 (două zeci și unu) puncte sau mai multe înainte de expirarea timpului de joc va fi desemnată câștigătoare a jocului. Această regulă se aplică doar în cadrul timpului regulamentar de joc (nu și în timpul eventualelor prelungiri).

6.3 În cazul în care, la sfârșitul celor 10 (zece) minute, scorul este egal, se va juca, după o pauză de 1 (un) minut, o repriză de prelungiri. Echipa care va marca prima 2 (două) puncte va câștiga jocul.

6.4 O echipă care nu este prezentă pe teren cu minim 3 (trei) jucători la startul jocului va pierde prin Neprezentare („forfeit”). Scorul înregistrat va fi de w-0 sau 0-w în favoarea echipei prezente pe teren în formație validă (w = win = victorie).

6.5 O echipă va pierde în mod automat („default”) dacă părăsește terenul înaintea sfârșitului jocului sau dacă toți jucătorii acelei echipe sunt accidentați sau descalificați. În această situație, echipa câștigătoare poate alege să-și păstreze scorul înregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate) sau să câștige prin Neprezentare, în timp ce echipa care pierde prin Descalificare va avea punctele marcate resetate la 0 (zero).

6.6 O echipă care pierde în mod automat (art.6.5) sau Neprezentare comisă cu intenția de a crea un dezavantaj altei echipe („tortuous forfeit”) va fi descalificată din competiție.

Notă: Dacă nu este disponibil un cronometru de joc, timpul de joc și limita de scor este la discreția organizatorului. FIBA recomandă setarea timpului de joc în concordanță cu limita de scor (10 minute/10 puncte; 15 minute/15 puncte; 21 minute/21 puncte)

Art. 7 - Greșeli / Aruncări libere

7.1 O echipă este în situație de penalizare când a acumulat 6 (șase) greșeli de echipă. Jucătorii nu sunt eliminați din joc pe baza numărului de greșeli personale (cu excepția cazului prevăzut la art. 15).

7.2 Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș din interiorul semicercului de 6,75 m este de 1 (o) aruncare liberă. Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș din exteriorul semicercului de 6,75 m este de 2 (două) aruncări libere.

7.3 Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș, finalizată cu un coș valabil, este de 1 (o) aruncare liberă.

7.4 Greșelile de echipă 7, 8 și 9 vor fi urmate de 2 (două) aruncări libere în orice situație. Începând cu a 10-a greșeală de echipă, toate greșelile personale vor fi urmate de 2 (două) aruncări libere și posesia. Această regulă este aplicată ca excepție de la regulile 7.2 și 7.3 și greșelilor personale din timpul acțiunii de aruncare la coș finalizate cu un coș valabil.

7.5 Sancțiunea pentru o greșeală tehnică este de 1 (o) aruncare liberă și posesia. Sancțiunea pentru o greșeală antisportivă sau descalificatoare este de 2 (două) aruncări libere și posesia.

Notă: Nicio aruncare liberă nu va fi acordată ca urmare a unei greșeli personale în atac.



Art. 8 - Modalități de joc

8.1 După fiecare coș reușit sau ultima/singura aruncare liberă reușită (cu excepția situațiilor când jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):

- Un jucător de la echipa care nu a marcat va relua jocul prin dribling sau pasă către zona din exteriorul semicercului de 6,75 m. După ce mingea a ajuns în zona din exteriorul semicercului, echipa aflată în posesie poate ataca coșul (fără „check ball”).
- Echipa în apărare nu poate ataca mingea în interiorul semicercului „no-charge” de sub coș, acesta fiind zona de protecție a echipei aflate în atac.

8.2 După fiecare aruncare ratată sau ultima/singura aruncare liberă ratată (cu excepția situațiilor când jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):

- În cazul în care echipa aflată în atac recuperează mingea, aceasta poate ataca coșul fără a mai scoate mingea în exteriorul semicercului de 6,75 m;
- În cazul în care echipa aflată în apărare recuperează mingea, aceasta trebuie să scoată mingea în zona din exteriorul semicercului de 6,75 m (prin dribling sau prin pasare).

8.3 În cazul în care echipa aflată în apărare interceptează mingea, aceasta trebuie să scoată mingea în zona din exteriorul semicercului de 6,75 m (prin dribling sau prin pasare).

8.4 După fiecare situație de minge moartă, jocul va fi reluat de către echipa îndreptățită la următoarea posesie, din zona din exteriorul semicercului de 6,75 m, de pe centrul terenului, printr-un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucătorii echipei aflate în apărare.

8.5 Un jucător este considerat în exteriorul semicercului de 6,75 m când nici unul dintre picioarele sale nu este în interiorul semicercului sau calcă pe semicerc.

8.6 În cazul unei situații de 1 la 1 („jump ball”), mingea va reveni echipei aflate în apărare.

Art. 9 - Jocul pasiv / Tragerea de timp

9.1 Jocul pasiv / tragerea de timp va fi considerat abatere.

9.2 În cazul în care terenul este echipat cu ceasuri de atac, echipa aflată în posesia mingii va trebui să arunce la coș și să atingă inelul în maximum 12 secunde. Ceasul de atac va fi pornit atunci când echipa în atac va controla mingea în urma unui check ball sau atunci când, după coș marcat, echipa în apărare a recuperat mingea de sub coș.

9.3 Este o abatere dacă un jucător al echipei care a preluat controlul mingii și a scos-o în afara semicercului de 6,75 m driblează mingea în interiorul semicercului cu spatele sau partea laterală a corpului la coș mai mult de 5 secunde.

Notă: În cazul în care terenul nu este echipat cu ceas de atac și echipa aflată în posesia mingii nu atacă coșul, arbitrul va acorda un avertisment numărând ultimele 5 secunde de atac.

Art. 10 - Schimbările de jucători

Schimbările de jucători sunt permise oricărei echipe în orice situație de minge moartă, înaintea reluării jocului sau a eventualelor aruncări libere. Schimbările vor fi efectuate obligatoriu pe la linia de tușă aflată în partea opusă panoului de joc. Jucătorul înlocuitor nu are dreptul să intre în teren până ce jucătorul înlocuit nu iese de pe teren, iar între cei doi se realizează un contact fizic. Pentru schimbări nu este nevoie de acordul arbitrilor sau al oficialilor.



Art. 11 - Timpii de odihnă - „Time-out”uri

11.1 Fiecare echipa va beneficia de un „Time-out”. Orice jucător poate solicita „Time-out” atunci când jocul este oprit.

11.2 În cazul transmisiunilor TV, organizatorul poate decide să introducă 2 (două) „Time-out”uri TV care vor fi acordate la prima situație de minge moartă după ce timpul de joc indică 6:59, respectiv 3:59, pentru toate meciurile.

11.3 Durata unui „Time-out” este de 30 (trei zeci) de secunde.

Notă: „Time-Out”urile și schimbările pot fi solicitate în toate situațiile de minge moartă dar nu pot fi acordate/efectuate în situațiile descrise la Art. 8.1

Art. 12 - Procedura de protest

În cazul în care o echipă crede că interesele ei au fost afectate de deciziile unui oficial sau de către un eveniment care s-a produs în timpul jocului, trebuie să procedeze în următoarea manieră:

1. Un jucător al echipei va semna foaia de joc imediat după sfârșitul jocului și înainte ca arbitrul să valideze scorul.
2. Într-un interval de 30 (trezeci) minute, echipa trebuie să prezinte organizatorilor o explicație scrisă a cazului și, de asemenea, să achite o garanție în echivalentul a 200 USD organizatorilor competiției. Dacă protestul este acceptat, garanția va fi returnată.
3. Materialele video pot fi folosite doar pentru a decide dacă ultima aruncare din meci a fost efectuată în timpul regulamentar și/sau dacă aceasta a fost de 1 (unul) sau 2 (două) puncte.

Art. 13 - Clasamentul echipelor

Atât în grupe, cât și în clasamentul general, următoarele reguli de clasificare vor fi utilizate. Dacă echipele calificate în aceeași fază a competiției sunt la egalitate după primul criteriu, se va aplica următorul și așa mai departe.

1. Numărul victoriilor (sau raportul de victorii în cadrul propriei grupe în cazul în care numărul de jocuri nu este egal)
2. Meciurile directe (cu luarea în considerare a victoriilor/înfrângerilor doar în cadrul propriei grupe)
3. Media punctelor marcate (fără a lua în considerare scorurile de victorie prin Neprezentare)

Dacă echipele sunt la egalitate după acești pași, echipa cu cel mai bun punctaj în clasamentul general va câștiga departajarea.

Clasamentul unui Tur (prin Tur definim o serie de Turnee) va fi făcut după numitorul Turului, fie în funcție de Jucători (dacă jucătorii pot juca la alte echipe pe parcursul Turului), fie în funcție de Echipa (dacă jucătorii rămân la aceeași echipă pe toată durata Turului). Ordinea în clasamentul Turului:

- I. clasamentul de la turneul final sau cel de dinaintea acestuia, pentru echipele calificate la faza finală
- II. punctele adunate la finalul fiecărui turneu
- III. urmate de 1,2 și 3 menționate mai sus
- IV. clasamentul în scopul departajării va fi un clasament pe Tur, realizat concomitent cu fiecare clasament al unui eveniment specific.



Notă: Clasamentul echipelor de la un turneu se realizează luând în considerare toate echipele, indiferent dacă acestea participă la etapa următoare sau nu.

Art.14 – Regulile Tabloului Competițional (“Seeding”)

Echipele sunt dispuse pe tabloul competițional în funcție de suma totală de puncte a jucătorilor săi și anume punctele din clasamentul jucătorilor 3x3 ale celor mai buni 3 jucători ai echipei dinaintea competiției. În cazul în care 2 echipe au același punctaj, ele vor fi repartizate aleator pe tabloul competițional.

Notă: În cazul turneelor echipelor naționale, tabloul competițional se va stabili conform clasamentului FIBA, 3x3 Federation Ranking.

Art. 15 - Descalificarea

Un jucător care comite 2 (două) greșeli antisportive va fi descalificat din joc de către arbitru și poate fi descalificat din competiție de către organizator. Independent de aceasta, organizatorul va descalifica din competiție orice jucător pentru acte de violență, agresiune fizică sau verbală, interferență nesportivă în rezultatul meciului, încălcarea a regulilor FIBA privind doping-ul (Book 4 – FIBA Internal Regulations) sau orice altă încălcare a Codului de Etică FIBA (Book 1, Chapter II – FIBA Internal Regulations). Organizatorul poate descalifica întreaga echipă din competiție pe baza contribuției celorlalți jucători (inclusiv prin non-acțiune). Dreptul FIBA de a impune sancțiuni pe baza cadrului regulator al competiției, termenii și condițiile de pe play.fiba3x3.com și regulamentul intern FIBA rămâne neafectat de către descalificarea prevăzută la art. 15.

Art. 16 - Adaptări pentru categoriile U12

Următoarele adaptări ale regulilor sunt recomandate pentru competițiile U12 :

1. dacă este posibil, inelul va fi coborât la înălțimea de 2.60 m.
2. prima echipă care înscrie un coș în prelungiri, câștigă.
3. nu se va folosi cronometrul de atac; dacă echipa aflată în atac va juca pasiv fără să încerce să arunce la coș, arbitrul va acorda un avertisment numărând ultimele 5 secunde de atac.
4. situațiile de penalizare nu se aplică; prin urmare, o greșală personală este urmată de o situație de „check ball”, excepție făcând greșala personală pe acțiune de aruncare la coș, greșala tehnică sau greșala antisportivă.
5. nu se acordă ”time-out”

Notă: Flexibilitatea oferită de „Nota” de la Art. 6 va fi discret aplicată după cum se crede de cuviință.

**Prezentul document reprezintă versiunea în limba română a regulilor de joc ale baschetului 3x3, versiunea oficială fiind cea în limba engleză. În cazul unor dificultăți de interpretare în limba română, versiunea originală, în limba engleză, primează.*