

# **OFICIALIOS 3X3 KREPŠINIO TAISYKLĖS**

2019 sausio leidimas

Naujausios FIBA krepšinio taisyklės galioja situacijose, kurios nėra atskirai aprašytos šios 3x3 krepšinio taisyklėse, tai galioja ir oficialioms taisyklių interpretacijoms.

## **1. Aikštė ir kamuolys**

1.1. Rungtyniaujama 3x3 krepšinio aikštelėje su 1 krepšiu. Įprasta 3x3 krepšinio aikštelė turi būti 15 m pločio ir 11 m ilgio. Aikštelėje turi būti įprasto krepšinio žaidimo zona, įskaitant baudų metimo liniją (5,80 m), dvitaškio metimo liniją (6,75 m) ir puslankį po krepšiu. Žaidimui gali būti naudojama pusė įprastos krepšinio aikštelės.

1.2. Visose kategorijose rungtyniaujama su oficialiu 3x3 kamuoliu.

*Pastabos:*

1. *Mėgėjiško lygio varžybos gali žaidžiamos bet kur, aikštelės žymėjimai, jeigu jie yra, gali būti nubrėžti atsižvelgiant į turimas sąlygas. Oficialūs FIBA 3x3 turnyrai turi pilnai atitikti aukščiau aprašytus reikalavimus, įskaitant ir krepšio konstrukciją su integruotu atakos laikmačiu joje.*

2. *Oficialiais FIBA 3x3 turnyrais laikoma: Olimpines žaidynės, 3x3 World Cups (U23 ir U18), Zone Cups (įskaitant U18) ir 3x3 World Tour.*

## **2. Komandos**

Komandą sudaro 4 žaidėjai (3 žaidėjai aikštėje ir 1 atsarginis).

*Pastaba: Treneriai aikštelėje ir šalia aikštelės neleidžiami.*

## **3. Teisėjai**

Rungtynėms teisėjauja 2 aikštės teisėjai ir 3 sekretoriato darbuotojai.

*Pastaba: Negalioja mėgėjiško lygio varžyboms.*

## **4. Rungtynių pradžia**

4.1. Prieš rungtynes abi komandos apšilimą atlieka kartu į vieną krepšį.

4.2. Metant monetą nustatoma, kuri komanda rungtynes pradės su kamuoliu. Komanda laimėjusi burtus gali pasirinkti ar kamuolį turės rungtynių pradžioje, ar pradės su kamuoliu pratęsimą (jeigu jis įvyks).

4.3. Rungtynes aikštėje turi pradėti po 3 kiekvienos komandos žaidėjus.

*Pastaba: 4.3. punktas nėra privalomas mėgėjiško lygio varžybose.*

## **5. Taškų skaičiavimas**

5.1. Kiekvienas metimas atliktas iš vidinės dvitaškio metimo linijos pusės vertinamas 1 tašku.

5.2. Kiekvienas metimas atliktas iš išorinės dvitaškio metimo linijos pusės vertinamas 2 taškais.

5.3. Pataikytas baudos metimas vertinamas 1 tašku.

## **6. Žaidimo laikas ir rungtynių nugalėtojas**

- 6.1. Įprastą rungtynių laiką sudaro vienas 10 minučių trukmės kėlinys. Rungtynių laikrodis turi būti sustabdytas kai kamuolys yra nežaidžiamas ir vykdant baudos metimams. Rungtynių laikrodis turi būti paleistas, kai pasikeitimas kamuoliu yra baigtas (vos tik kamuolys patenka į puolančios komandos žaidėjo rankas).
- 6.2. Jeigu komanda dar nepasibaigus rungtynių laikui pelno 21 tašką arba daugiau, rungtynės nutraukiamos ir ši komanda tampa nugalėtoja. Ši taisyklė negalioja pratęsimo metu.
- 6.3. Jeigu pasibaigus rungtynių laikui rezultatas yra lygus, žaidžiamas pratęsimas. Tarp rungtynių pabaigos ir pratęsimo turi būti 1 minutės trukmės pertrauka. Komanda pirmoji pratęsime pelniusi 2 taškus laimi rungtynes.
- 6.4. Komandai įskaitomas pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo, jeigu numatytu rungtynių laiku komanda neturi 3 žaidėjų pasiruošusių žaisti. Esant pralaimėjimo dėl teisės žaisti netekimo atveju rungtynių rezultatas yra žymimas W-0 arba 0-W („W“ reiškia win-pergalę).
- 6.5. Komandai įskaitomas pralaimėjimas pagal nutylėjimą, jeigu ji nepasibaigus rungtynių laikui palieka aikštelę arba visi komandos žaidėjai negali toliau tęsti rungtynių dėl traumų ar diskvalifikacijos. Esant tokiam atvejui laiminti komanda gali pasirinkti arba palikti esantį rezultatą, ar fiksuoti „pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo“. Pralaimėjusiai komandai bet kokių atveju rezultate fiksuojami 0 taškai.
- 6.6. Komanda, kuriai įskaitytas pralaimėjimas pagal nutylėjimą arba, kuri tyčia siekia pralaimėjimo dėl teisės žaisti netekimo, turi būti diskvalifikuota iš turnyro.

### *Pastabos:*

1. Jeigu rungtynių laikrodžio nėra, organizatoriai gali nustatyti bendrą laiką arba pergalei reikalingą taškų limitą. FIBA rekomenduoja nustatyti taškų limitą susietą su rungtynių trukme (10 minučių/10 taškų, 15 minučių/15 taškų, 21 minutė/21 taškas).
2. 6.4 punktas nėra privalomas mėgėjiško lygio varžybose.

## **7. Pražangos ir baudų metimai**

- 7.1. Komandinių pražangų limitas – 6 pražangos. Asmeninės žaidėjų pražangos neskaičiuojamos išskyrus atvejus nustatytus 16 punkte.
- 7.2. Jeigu pražanga užfiksuota metimo metu, tačiau metimas nėra taiklus, puolėjas įgija teisę mesti 1 arba 2 baudos metimus. Jeigu metimas buvo mestas iš 1 taško zonos – 1 metimą, jeigu buvo mesta iš 2 taškų zonos – 2 metimus.
- 7.3. Jeigu pražanga užfiksuota metimo metu ir metimas yra taiklus, puolėjas įgija teisę mesti 1 papildomą baudos metimą.
- 7.4. Nesportinės ir diskvalifikacinės pražangos yra vertos 2 komandinių pražangų. Pirmoji žaidėjo nesportinė pražanga yra baudžiama 2 baudos metimais be kamuolio valdymo. Visos diskvalifikacinės pražangos (įskaitant už antrąją žaidėjo nesportinę pražangą) visada yra baudžiamos 2 baudos metimais ir kamuolio valdymu.
- 7.5. 7, 8 ir 9 komandinės pražangos visada yra baudžiamos 2 baudos metimais. 10 ir kitos pražangos baudžiamos 2 baudos metimais ir kamuolio valdymu. Ši nuostata galioja ir nesportinėms pražangoms ir pražangoms metimo metu, bei yra viršesnė už 7.2, 7.3 ir 7.4 punktus.

7.6. Visos techninės pražangos visada yra baudžiamos 1 baudos metimu. Po baudos metimo žaidimas turi būti tęsiamas tokia tvarka:

- Jeigu techninė pražanga skirta besiginančiai komandai, puolančiai komandai turi būti suteikiamas naujas 12 sekundžių atakos laikas.
- Jeigu techninė pražanga skirta puolančiai komandai, atakos laiko skaičiavimas turi būti tęsiamas nuo to momento kai žaidimas buvo sustabdytas.

*Pastaba: Asmeninės pražangos puolime baudos metimais nėra baudžiamos.*

## **8. Kaip žaidžiama kamuoliu**

8.1. Po kiekvieno taiklaus metimo arba taiklaus paskutinio baudos metimo (kai papildomai nėra paskirtas kamuolio valdymas):

- Komandos, kuri nepelnė taškų žaidėjas turi išsivaryti arba perduoti kamuolį iš puslankio zonos esančios po krepšiu (ne iš už galinės linijos) į plotą esantį išorinėje dviejų taškų metimo linijos dalyje.
- Besiginanti komanda neturi teisės žaisti kamuolį puslankio zonoje po krepšiu.

8.2. Po kiekvieno netaiklaus metimo arba netaiklaus paskutinio baudos metimo (kai papildomai nėra paskirtas kamuolio valdymas):

- Jeigu puolanti komanda atkovoja kamuolį, ji gali atakuoti krepšį neišsivariusi kamuolio į plotą esantį išorinėje dviejų taškų metimo linijos dalyje.
- Jeigu besiginanti komanda atkovoja kamuolį, ji privalo jį grąžinti į plotą esantį išorinėje dviejų taškų metimo linijos dalyje (išsivarydama arba perduodama).

8.3. Jeigu besiginanti komanda perima kamuolį arba blokuoja metimą, ji privalo jį grąžinti į plotą esantį išorinėje dviejų taškų metimo linijos dalyje (išsivarydama arba perduodama).

8.4. Situacijose kai žaidimas buvo sustabdytas ir kamuolys tapo nežaidžiamas, žaidimas turi būti tęsiamas atliekant apsikeitimą kamuoliu (check-ball). Apsikeitimas kamuoliu (tarp gynėjo ir puolėjo) atliekamas už dviejų taškų metimo linijos, per vidurį.

8.5. Žaidėjas laikomas perėjęs į plotą esantį išorinėje dviejų taškų metimo linijos dalyje, kai nei viena jo koja nėra vidinėje šios linijos dalyje.

8.6. Įvykus ginčijamo kamuolio situacijai, kamuolys atitenka besiginančiai komandai.

## **9. Žaidimo vilkinimas**

9.1. Vilkinimas arba tyčinis pasyvus žaidimas laikomas taisyklių pažeidimu.

9.2. Jeigu aikštelė aprūpinta atakos laikmačiu, puolanti komanda turi atlikti metimą per 12 sekundžių. Atakos laikmatis turi būti paleistas kai tik kamuolys patenka į puolėjo rankas (esant apsikeitimo kamuoliu situacijai arba po taiklaus metimo po krepšiu).

9.3. Jeigu kamuolys jau buvo išsivarytas į išorinę dviejų taškų metimo linijos dalį (cleared) ir puolėjas vidinėje šios linijos dalyje varosi kamuolį nugara arba šonu į krepšį daugiau kaip 5 sekundes, tai yra laikoma taisyklių pažeidimu.

*Pastaba: Jeigu aikštelė nėra aprūpinta atakos laikmačiu ir komanda vengia atakuoti krepšį, teisėjas turi skaičiuoti paskutines 5 sekundes taip perspėdamas komandą apie atakos laiko pabaigą.*

## **10. Žaidėjų keitimai**

Bet kuri komanda gali keisti žaidėją, kai kamuolys tampa nežaidžiamu, keitimą galima atlikti prieš apsikeitimą kamuoliu (check-ball) arba prieš baudos metimą. Atsarginis žaidėjas gali įeiti į aikštelę, kai aikštės žaidėjas išeina iš aikštės ir atlieka fizinį kontaktą su atsarginiu (pvz. sumušą delnais). Keitimai atliekami už galinės linijos priešais krepšį, keitimai atliekami be teisėjų ir sekretoriato dalyvavimo.

## **11. Minutės pertraukėlė**

- 11.1. Kiekviena komanda turi teisę į 1 minutės pertraukėlę. Bet kuris aikštės žaidėjas ar atsarginis gali prašyti minutės pertraukėlės kamuoliui tapus nežaidžiamu.
- 11.2. Esant televizinei transliacijai, turnyro organizatorius gali nuspręsti skirti 2 papildomas televizines minutes pertraukėles, jos turi būti suteikiamos kamuoliui tapus nežaidžiamu ir rungtynių laikrodžiui rodant tarp 6:59 ir 3:59, taikant visoms turnyro rungtynėms.
- 11.3. Visos minutės pertraukėlės turi būti 30 sekundžių trukmės.

*Pastaba: Minutės pertraukėlės ir keitimai gali būti suteikiami tik kai kamuolys tampa nežaidžiamas ir negali būti suteikiami esant žaidžiamam kamuoliui (Punktas 8.1.).*

## **12. Filmuotos medžiagos naudojimas**

- 12.1. Teisėjai gali pasinaudoti skubios peržiūros sistema (SPS), jeigu ji yra, šiais atvejais:
  1. Bet kuriuo rungtynių metu kai reikia pataisyti rezultato skaičiavimo, rungtynių laiko ar atakos laiko sutrikimus.
  2. Baigiantis rungtynių laikui, patikrinti ar paskutinis taiklus metimas buvo atliktas laiku ir patikrinti šio metimo vertę (1 ar 2 taškai).
  3. Likus 30 sekundžių iki rungtynių laiko ar pratęsimo pabaigos peržiūrėti bet kurį rungtynių momentą.
  4. Komandai pareikalavus „Iššūkio“.
- 12.2. Esant protestui (Punktas 13), tik oficiali vaizdo medžiaga gali būti naudojama siekiant nuspręsti ar baigiantis rungtynių laikui atliktas metimas buvo atliktas laiku ir patikrinti šio metimo vertę (1 ar 2 taškai).

*Pastaba: „Iššūkio“ reikalavimas galimas tik Olimpinėse žaidynėse, World Cup (Tik Open kategorijoje) ir World Tour turnyruose, jeigu tai numatyta turnyro nuostatuose ir yra SPS peržiūros galimybė.*

## **13. Protesto teikimo procedūra**

Jeigu komanda mano, kad teisėjų sprendimas arba bet koks kitas įvykis varžybų metu įtakojo komandos rezultatą ir nori pateikti protestą, reikia atlikti šiuos veiksmus:

1. Komandos žaidėjas turi pasirašyti rungtynių protokole iškart po rungtynių, kol ant protokolo dar nepasirašė rungtynių teisėjai.
2. Per 30 minučių komanda raštu turi pateikti paaiškinimą ir turnyro vadovui pateikti kartu su 200 USD užstatu. Jeigu protestas patenkinamas užstatas yra grąžinamas.

#### 14. Komandos vieta turnyrinėje lentelėje

Tiek pogrupiuose tiek galutinėje komandų rikiuotėje (išskyrus vykstant Turui), galioja šios komandų klasifikavimo taisyklės.

Jeigu komandų pasiekusių tokią pat turnyro stadiją padėtis yra lygi, turi būti eilės tvarka taikomi šie kriterijai:

1. Daugiausiai pergalių (arba pergalių procentas, jeigu žaidžiams nevienodas rungtynių skaičius).
2. Tarpusavio palyginimas (imant tik pergales/pralaimėjimus, galioja tik pogrupyje).
3. Pelnomų taškų vidurkis (neskaičiuojant taškų gautų priešininkui paskyrus techninį pralaimėjimą).

Jeigu įvertinus šiuos tris kriterijus komandos vieta nepaaiškėja, ji nustatoma pagal aukštesnį komandos skirstymą turnyre (reitingą).

Vieta Turo turnyrinėje lentelėje (Turas – eilė tarpusavyje susijusių turnyrų) nustatoma pagal Turo vardiklį, pvz. Žaidėjų (žaidėjai gali sukurti naujas komanda kiekviename turnyre), ar Komandų (žaidėjas atstovauja vieną komandą viso Turo metu). Turo vieta nustatoma vadovaujantis šiais kriterijais:

- i. Užimta vieta Turo finale.
- ii. Turnyriniai taškai surinkti kiekviename iš etapų.
- iii. Daugiausiai pergalių Ture (arba pergalių procentas, jeigu buvo žaidžiamas nevienodas rungtynių skaičius).
- iv. Pelnomų taškų vidurkis Turo metu (neskaičiuojant taškų gautų priešininkui paskyrus techninį pralaimėjimą).
- v. Aukštesnė skirstymo vieta naudojama tik kiekviename etape atskirai.

Nepriklausomai nuo turnyro dydžio, kiekviename turnyre skiriami taškai pagal komandos užimtą vietą:

Vieta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
Taškai	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

*Pastaba: Turo skirstymas atliekamas visoms komandoms dalyvaujančioms ture, nepriklausomai nuo to ar komanda žais artimiausiame turnyre ar ne.*

#### 15. Skirstymo taisyklės

Komandos skirstomos pagal reitingo taškus (3 žaidėjų turinčių aukščiausią reitingą taškų suma). Tuo atveju, jei komandos reitingo taškų suma sutampa, komandos pozicija nustatoma atsitiktine tvarka prieš varžybų pradžią.

*Pastaba: Nacionalinių komandų turnyruose, skirstymas atliekamas remiantis Federacijų 3x3 Reitingu.*

## **16. Diskvalifikacija**

Žaidėjas gavęs 2 nesportines pražangas (negalioja techninėms pražangoms) turi būti diskvalifikuotas iš rungtynių ir organizatorių sprendimu gali būti diskvalifikuojamas iš turnyro. Žaidėjas (žaidėjai) gali būti pašalinti iš turnyro už smurtinius veiksmus, žodinę arba fizinę agresiją, susitartus varžybų rezultatus, pažeidus FIBA Anti-dopingo taisykles (FIBA vidinės taisyklės, 4 knyga) arba pažeidus FIBA etikos kodekso nuostatas (FIBA vidinės taisyklės, 1 knyga, 3 skyrius). Organizatoriai gali diskvalifikuoti visą komandą iš tolimesnių varžybų priklausomai nuo jų narių indėlio (taip pat ir neveikimo siekiant, kad pažeidimai nebūtų įvykę) už aukščiau išvardintus pažeidimus. FIBA teisės taikyti elgesio sankcijas aprašytas 16 punkte neprieštarauja varžybų nuostatams, sąlygoms ir taisyklėms nustatytoms play.fiba3x3.com, bei FIBA vidinėms taisyklėms.

## **17. Pritaikymas U12 kategorijoms**

U12 kategorijoms rekomenduojami tokie šių taisyklių pakeitimai:

1. Jeigu įmanoma krepšio aukštis turėtų būti 2,60 m.
2. Pirmoji komanda pratęsimė pelnusi taškus laimi rungtynes.
3. Nenaudojamas atakos laikmatis. Jeigu komanda vengia atakuoti krepšį teisėjas turi skaičiuoti paskutines 5 sekundes taip perspėdamas komandą apie atakos laiko pabaigą.
4. Komandinių pražangų limitas netaikomas. Visos pražangos žaidžiamos kamuolio apsikeitimu, išskyrus kai prasižengiama metimo metu arba skirtos techninės, nesportinės pražangos.
5. Nėra minutės pertraukėlių.

*Pastaba: Galima lanksčiai ir patogiai taikyti 6 punkte aprašytus reikalavimus.*

PABAIGA.