

FIBA 3X3 -PELISÄÄNNÖT

§ 1 Kenttä & pallo

Ottelu pelataan puolikkaalla koripallokentällä yhteen (1) koriin. Virallisen pelialueen mitat ovat 15 m (leveys) x 11 m (pituus). Kenttään kuuluu normaali 3 sekunnin alue, ml. vapaaheittoviiva (5,80 m), kahden pisteen kaari (6,75 m) ja törmäysvirheestä vapaan alueen puoliympyrä korin alla.

Otteluissa käytetään virallista 3x3-pelipalloa.

Huom! Ruohonjuuritasolla 3x3 voidaan pelata missä vain eikä pelaaminen edellytä täysin viivoitettua kenttää tai virallista pelipalloa.

§ 2 Joukkueet

Molemmat joukkueet koostuvat neljästä (4) pelaajasta (kolme pelaajaa kentällä ja yksi vaihtopelaaja).

Huom! Joukkueella ei saa olla valmentajaa ottelun aikana.

§ 3 Erotuomarit ja toimitsijat

Ottelussa on 1-2 erotuomaria ja 2-3 toimitsijaa (ajanottaja, kirjuri, heittokellon pitäjä).

§ 4 Ottelun aloitus

4.1. Molemmat joukkueet lämmittelevät samanaikaisesti ennen ottelun alkua.

4.2. Ensimmäinen pallonhallinta määritetään kolikonheitolla. Kolikonheiton voittanut joukkue päättää, haluaako se aloittaa ottelun vai mahdollisen jatkoajan.

4.3. Ottelu tulee aloittaa kolmella kenttäpelaajalla.

Huom! Kohdat 4.3 ja 6.4 eivät ole pakollisia ruohonjuuritason tapahtumissa.

§ 5 Pisteytys

5.1. Onnistuneesta heitosta kaaren sisäpuolelta saa yhden (1) pisteen.

5.2. Onnistuneesta heitosta kaaren ulkopuolelta saa kaksi (2) pistettä.

5.3. Onnistuneesta vapaaheitosta saa yhden (1) pisteen.

§6 Peli aika / ottelun voittaja

6.1. Normaali peliaika on yksi 10 minuutin jakso. Pelikello pysäytetään kuolleen pallon ja vapaahettoa aikana. Pelikello käynnistetään heti, kun hyökkäävä joukkue saa pallon takaisin puolustavalta joukkueelta kaaren takana (hyökkäysvuoron vaihto).

6.2. Kuitenkin ensimmäisenä 21 pistettä tai enemmän normaalin peliajan aikana tehnyt joukkue voittaa ottelun. Tämä ei koske jatkoaikaa.

6.3. Jos tilanne on tasan peliajan päättyessä, seuraa jatkoaika. Ennen jatkoaikaa pidetään yhden (1) minuutin tauko. Jatkoajalla ensimmäisenä kaksi (2) pistettä tehnyt joukkue voittaa ottelun.

6.4. Jos joukkueella ei ole ottelun alkamishetkellä kolmea (3) pelaajaa kentällä valmiina pelaamaan, niin se häviää ottelun luovutuksella. Tässä tilanteessa pelin lopputulos merkitään w-0 tai 0-w ("w" tarkoittaa voittoa)

6.5. Joukkue häviää ottelun luovutuksella, jos se poistuu pelikentältä ennen pelin ratkettua, tai kaikki joukkueen pelaajat ovat loukkaantuneita/kilpailukiellossa.

Huom! Jos pelikelloa ei ole, niin kilpailun järjestäjä päättää juoksevan peliajan pituuden. FIBA suosittelee pisterajan asettamista vastaamaan pelin kestoa (10 min / 10 pistettä; 15 min /15 pistettä; 20 min / 21 pistettä).

§ 7 Virheet / vapaahetot

7.1. Joukkuevirheet tulevat täyteen kuudennesta (6) virheestä. Pelaajilla ei ole henkilökohtaisia virheitä ja näin ollen heitä ei suljeta pois pelistä virheiden perusteella

7.2. Heittotilannevirheestä kaaren sisällä myönnetään yksi (1) vapaahettoa ja kaaren takaa kaksi (2) vapaahettoa.

7.3. Kun pelitilanneheitto menee koriin ja tuomitaan heittotilannevirhe, myönnetään lisäksi yksi (1) vapaahettoa.

7.4. Joukkuevirheiden ollessa täynnä (virheet 7-9), virheen myötä myönnetään aina kaksi (2) vapaahettoa. Kymmenes (10) ja sitä seuraavat virheet huomioidaan kahdella (2) vapaahetolla ja pallonhallinnalla. Tämä sääntö on pätevä myös, jos heittotilanteesta tuomitaan virhe ja heitto menee sisään.

7.5. Teknisestä virheestä myönnetään aina yksi (1) vapaahettoa ja pallonhallinta. Epäurheilijamaisesta virheestä myönnetään kaksi (2) vapaahettoa ja pallonhallinta. Teknisen/epäurheilijamaisen virheen jälkeen peli jatkuu pallonhallinnan vaihdolla ("check-ball") kaaren takana koria vastapäätä.

Huom! Vapaahettoa ei myönnetä hyökkääjän virheistä.

§ 8 Pallon pelaaminen

- 8.1. Onnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaahetion jälkeen: Korin tehneen joukkueen vastustajan pelaaja kuljettaa tai syöttää pallon kentän puolelta suoraan korin alta (ei päätyrajan takaa) kaaren toiselle puolelle. Uusi puolustava joukkue ei saa pelata palloa korin alla olevan puoliympyrän alueella.
- 8.2. Epäonnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaahetion jälkeen: Jos hyökännyt joukkue saa levypallon, se voi yrittää suoraan korintekoa ilman kaaren takana käyntiä. Jos puolustanut joukkue saa levypallon, sen tulee käyttää pallo kaaren takana kuljettamalla tai syöttämällä.
- 8.3. Jos puolustava joukkue riistää pallon tai torjuu heiton kaaren sisäpuolella, pallo tulee käyttää kaaren ulkopuolella kuljettamalla tai syöttämällä.
- 8.4. Pallonhallinta kuolleen pallon jälkeen alkaa aina pallon käyttämisellä puolustavalla pelaajalla ("check-ball") kaaren takana suoraan koria vastapäätä.
- 8.5. Pelaajan katsotaan olevan "kaaren takana", kun kumpikaan hänen jaloistaan ei kosketa kaarta tai ole sen sisäpuolella.
- 8.6. Ylösheittotilanteessa pallonhallinta annetaan puolustavalle joukkueelle.

§ 9 Pelin viivyttäminen

- 9.1. Pelin viivyttäminen tai passiivinen pelaaminen (joukkue ei yritä tehdä koria) on rikkomus.
- 9.2. Jos pelikenttä on varustettu heittokellolla, joukkueen tulee yrittää korintekoa 12 sekunnin kuluessa. Heittokello käynnistyy heti, kun pallo on hyökkääjän käsissä (hyökkäysvuoron vaihtamisen jälkeen kaaren takana tai onnistuneen pelitilannekorin jälkeen korin alla päätyrajalla).
- 9.3. Hyökkääjä ei voi kuljettaa viittä (5) sekuntia kauempaa selkä tai kylki koria kohden.

Huom! Jos heittokelloa ei ole saatavilla ja joukkue ei tarpeeksi yritä korintekoa, erotuomari ilmoittaa ja laskee viisi (5) viimeistä sekuntia hyökkäysajasta.

§ 10 Pelaajavaihdot

Pelaajavaihto on sallittua molemmille joukkueille kuolleen pallon aikana, ennen pallonhallinnan vaihtoa tai vapaahettoa. Vaihdoista tullut pelaaja voi tulla kentälle vasta, kun hänen joukkueoverinsa on tullut pois kentältä ja vahvistaa vaihdon kosketuksella. Vaihdon voi tehdä ainoastaan puolenkentän rajan päädyssä ja vaihdot eivät edellytä minkäänlaista toimenpidettä erotuomareilta tai toimitsijoilta.

§ 11 Aikalisät

Yksi (1) 30 sekunnin aikalisä myönnetään kummallekin joukkueelle. Kuka tahansa pelaaja voi pyytää aikalisän kuolleen pallon aikana.

§ 12 Protestointi

Jos joukkue kokee epäoikeudenmukaisuutta ottelun lopputuloksesta, sen täytyy toimia seuraavien ohjeiden mukaisesti:

Joukkueen pelaajan (mieluiten kapteenin) tulee allekirjoittaa pöytäkirja heti ottelun päätyttyä ja ennen erotuomarin allekirjoitusta.

30 minuutin aikana joukkueen tulee antaa kirjallinen selvitys tapahtuneesta ja tämän lisäksi myös 200 € pantti tapahtuman johtajalle. Jos protesti menee läpi, pantti palautetaan.

Videotarkistus voidaan tehdä vain tilanteissa, joissa halutaan varmistua, onko viimeinen heitto lähtenyt ennen peliajan umpeutumista ja/tai oliko kyseessä yhden (1) vai kahden (2) pisteen suoritus.

§ 13 Pelistä/tapahtumasta poissulkeminen

Jos pelaajalle vihelletään kaksi (2) epäurheilijamaista virhettä, hänet suljetaan pois ottelusta tuomareiden toimesta ja voidaan poissulkea kokonaan tapahtumasta turnauksen järjestävän tahon toimesta. Syitä pelaajan poissulkemiseen voi olla esim. väkivaltainen käyttäytyminen, sanallinen aggressio tai sekaantuminen pelin lopputuloksiin. Järjestävä taho voi myös tarpeen tullen poissulkea koko joukkueen tapahtumasta riippuen sen osuudesta yllä mainittuihin kohtiin.

§ 14 Sääntöjen sovittaminen U12-ikäluokkaan

Seuraavia sääntöjen sovelluksia suositellaan U12-ikäluokissa:

Korirengas on 260 cm korkeudella maasta/lattiasta

Jatkoajalle mentäessä ensimmäisen korin tehnyt joukkue voittaa ottelun

Heittokelloa ei käytetä; jos joukkue ei riittävästi yritä hyökätä koria kohti, tuomari huomauttaa tästä laskemalla viisi (5) viimeistä sekuntia hyökkäysajasta.

Virheen sattuessa pallo käytetään puolustavalla joukkueella kaaren takana ("check-ball"), lukuun ottamatta heittotilanteita, teknistä virhettä tai epäurheilijamaista virhettä