

# ***3x3 basketbola oficiālie spēles noteikumi.***

Janvāris 2016

Oficiālie FIBA basketbola noteikumi ir spēkā visās spēles situācijās, izņemot tajās, kuras ir minētas 3x3 spēles noteikumos.

## **1. Laukums un bumba**

Spēle notiek uz 3x3 basketbola laukuma, uz kura atrodas 1 (viens) basketbola grozs.

3x3 laukuma izmēri ir 15 m (platums) x 11 m (garums). Laukums atbilst standarta basketbola laukumam, ieskaitot soda metiena līniju (5,80 m), divu punktu līniju (6,75 m) un pusapļa līniju, kas atrodas zem groza. Puse no regulāra basketbola laukuma arī var tikt izmantota.

Visās spēlētāju grupās tiek izmantota 6 (sestā) izmēra bumba.

## **2. Komandas**

Katra komanda sastāv no četriem spēlētājiem. (Trīs spēlētāji atrodas laukumā un viens rezervē).

*Piezīme: treneris nevar atrasties spēles laukumā, kā arī attālināta trenēšana no skatītāju tribīnēm nav atļauta.*

## **3. Spēles tiesneši**

Spēles tiesneši sastāv no viena vai diviem laukuma tiesnešiem un diviem sekretariāta pārstāvjiem (laika ņēmēja un protokola rakstītāja)

## **4. Spēles sākums**

**4.1** Abas komandas iesildās vienlaicīgi pirms spēles.

**4.2** Ar monētas palīdzību tiks izlozēta tā komanda, kura uzsāks spēli. Komanda, kura uzvarēja izlozē, nosaka vai uzsāks spēli vai iespējamo spēles pagarinājumu.

**4.3** Katrai komandai spēle obligāti jāuzsāk trīs spēlētāju sastāvā.

*Piezīme: artikuli 4.3 un 6.4 tiek ievēroti tikai uz FIBA 3x3 Oficiālās sacensībās \* (nav obligāti vietējā mēroga sacensībās).*

*\* FIBA 3X3 Oficiālās sacensības ir Olimpiskais turnīrs, 3x3 pasaules čempionāts (iesk.U18), Zonu čempionāti (iesk.U18), 3x3 Pasaules tūre un 3x3 Zvaigžņu spēle.*

## **5. Punktu skaitīšana**

**5.1** Katrs veiksmīgs metiens arkas iekšpusē ir novērtēts ar 1 punktu.

**5.2** Katrs veiksmīgs metiens arkas ārpusē ir novērtēts ar 2 punktiem.

**5.3** Katrs veiksmīgs soda metiens ir novērtēts ar 1 punktu.

## **6. Spēles laiks/ Spēles uzvarētājs**

### **6.1 Spēles laiks:**

Viens periods ar 10 minūšu spēles laiku. Spēles laiks tiek apstādināts, kad bumba ir „mirusi” un soda metienu situācijās.

Spēles laiks tiek palaists, kad bumba pēc apmaiņas nonāk uzbrucēju kontrolē (uzbrucēju rokās).

**6.2** Komanda uzvar spēli - ja ir pirmā sasniegusi 21 punktu vai vairāk pirms spēles laika beigām. Šis noteikums ir spēkā tikai pamatlaikā, bet ne iespējamā spēles papildlaikā.

**6.3** Ja spēles laikam beidzoties, rezultāts ir neizšķirts, tiek spēlēts papildlaiks. Intervāls starp pamatlaiku un papildlaiku ir viena minūte. Tā komanda, kura papildlaikā pirmā gūst divus punktus, uzvar spēlē.

**6.4** Komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums, ja tā nav ieradies uz spēles sākumu noteiktā spēles laikā trīs cilvēku sastāvā, kas ir gatavi spēlei. Komandas neierašanās gadījumā, spēles rezultāts tiek fiksēts kā W-0 vai 0-W („W”-apzīmē, uzvarētāju komanda).

**6.5** Komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums, ja komanda atstāj spēles laukumu pirms spēle ir beigusies vai visi spēlētāji ir savainoti vai/un diskvalificēti. Tehniskā zaudējuma gadījumā uzvarētāju komanda var izvēlēties saglabāt savu esošo spēles rezultātu vai fiksēt tehniskā zaudējuma rezultātu. Neatkarīgi no izvēles zaudētāju komandai tiek fiksēta 0 spēles rezultātā.

**6.6** Komanda, kura ir zaudējusi ar tehnisko zaudējumu, tiek diskvalificēta no sacensībām.

*Piezīme: ja spēles pulkstenis nav pieejams, tad organizatoriem ir tiesības izmantot skrejošo laiku pēc saviem uzskatiem. FIBA iesaka ieviest punktu skaitīšanas limitus attiecīgi laika intervāliem( 10 min./ 10 punkti; 15 min./15 punkti; 20 min./21punkts).*

## **7. Piezīmes/ Soda metieni**

**7.1** Komandas piezīmju norma ir pēc sestās (6) komandu piezīmes. Pēc tam kad komanda ir sasniegusi deviņas (9) komandas piezīmes, katra nākamā piezīme ir uzskatāma kā tehniskā piezīme. Lai nerastos pārpratumi, spēlētāji **nav izslēgti** no spēles pamatojoties uz personīgām piezīmēm, kā aprakstīts 15. punktā.

**7.2** Sods metienā arkas iekšienē tiek sodīts ar vienu (1) soda metienu, savukārt sods metienā ārpus arkas tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem.

**7.3** Sods metienā, ja metiens ir bijis veiksmīgs, tiek sodīts ar vienu (1) soda metienu.

**7.4** Komandas 7., 8. un 9. piezīme vienmēr tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem.

Komandas 10. un katra nākamā komandas piezīme, kā arī tehniskā un nesportiskā piezīmes tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem un bumbas kontroli. Šis punkts attiecas arī uz piezīmēm, kas izdarītas metiena brīdī un ņem virsroku punktiem 7.2 un 7.3.

**7.5** Bumbas kontrole paliek komandai pēc pēdējā soda metiena izpildes par nesportisko piezīmi 2 soda metieni vai tehnisko piezīmi 1 soda metiens. Bumba tiek ievadīta spēlē laukuma augšdaļā ārpus arkas, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ „bumbas čekošana”.

*Piezīme: pēc uzbrukuma piezīmes, soda metieni netiek piešķirti.*

## **8. Kā bumba tiek izspēlēta**

**8.1** Pēc katra veiksmīga metiena pa grozu vai veiksmīga soda metiena (izņemot situācijas, kad bumbas kontrole paliek uzbrūkošai komandai):

- Spēlētājs no komandas, kuriem tikko tika iemests grozs, atsāk spēli driblējot vai piespēlējot bumbu no pusapļa kas atrodas zem groza (nevis gala līnijas) uz vietu laukumā ārpus arkas.

- Aizsardzības spēlētāji nedrīkst cīnīties par bumbu, ja tā atrodas pusaplī zem groza.

**8.2** Sekojot katram neveiksmīgam metienam pa grozu vai neveiksmīgam soda metienam (izņemot situācijas, kad bumbas kontrole paliek uzbrūkošai komandai):

- Ja uzbrūkoša komanda izcīna bumbu, tā var turpināt uzbrukt uz grozu neaizejot aiz arkas.

- Ja aizsargājošā komanda izcīna bumbu, tai noteikti jāaizvada bumba aiz arkas (driblējot vai piespēlējot bumbu).

**8.3** Pēc bumbas izlidošanas autā vai noteikumu pārkāpuma bez soda metieniem (bumba ir „mirusi”), spēles atsākšana notiek laukuma augšdaļā ārpus arkas, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ - „bumbas čekošana”.

**8.4** Spēlētājs atrodas ārpus arkas tad, kad pilnībā ar abām kājām atrodas aiz arkas līnijas.

**8.5** Strīdus bumbas situācijā komandai, kura aizsargājās, tiek piešķirta bumbas kontrole.

## **9. Laika vilcināšana**

**9.1** Laika vilcināšana vai nevēlēšanās spēlēt aktīvi uz grozu ir pārkāpums.

**9.2** Ja laukumā ir uzstādīts uzbrukuma laika pulkstenis, tad komandai ir jāizdara metiens 12 sekundēs. Laika skaitīšana atsākas, kad uzbrūkošai komandai ir bumbas kontrole (pēc bumbas apmaiņas ar aizsargājošo komandas spēlētāju vai pēc veiksmīga punktu guvuma zem groza).

**9.3** Tas ir uzskatāms par pārkāpumu, ja pēc izcīnītas bumbas spēlētājs driblē arkas iekšpusē ar sāniem vai muguru pret grozu ilgāk nekā 5 sekundes.

*Piezīme: Ja laukums nav aprīkots ar uzbrukuma laika pulksteni, un komanda nedara visu iespējamo lai uzbruktu uz grozu, tad tiesnesis ir tiesīgs brīdināt par pēdējām piecām(5) sekundēm uzbrukumā, tās sākot skaitīt.*

## **10. Spēlētāju maiņas**

Spēlētāju maiņas abām komandām ir atļautas pie katras „mirušas” bumbas (tad, kad laiks neiet), kā arī pirms bumbas „čekošanas”. Rezerves spēlētājs var nomainīties tikai tad, kad laukumā esošais spēlētājs nonāk no spēles laukuma un fiziski kontaktējas ar viņu. Spēlētāju maiņas ir atļautas vienīgi aiz gala līnijas pretēji grozam un nekāda rīcība no tiesnešiem vai sekretariāta nav nepieciešama.

## **11. Pārtraukumi**

**11.1** Katrai komandai tiek piešķirts viens pārtraukums. Jebkurš spēlētājs var pieprasīt pārtraukumu tad, kad bumba ir „mirusi” (tad kad laiks neiet).

**11.2** Situācijā, kad TV translācija tiek veikta, organizatori var pieteikt divus pārtraukumus, kad bumba ir „mirusi”. Pirmo, kad palicis spēlēt 6:59 vai mazāk, un otro, kad palicis spēlēt 3:59 vai mazāk.

**11.3** Visu pārtraukumu garums ir 30 sekundes.

*Piezīme: pārtraukumus un spēlētāju maiņas drīkst pieteikt/izdarīt tikai pie „mirušas” bumbas. Nedrīkst pieteikt/izdarīt, kad bumba ir „dzīva” saskaņā ar Art.8.1.*

## **12. Protesta procedūra**

Ja komanda uzskata, ka tiesnešu lēmums vai jebkurš cits gadījums spēles laikā ir būtiski ietekmējis komandas intereses, viņiem jāizpilda sekojošais:

1. Spēlētājam no protestējošās komandas ir jāparaksta spēles protokols, nekavējoši pēc spēles beigšanās pirms to ir parakstījis spēles tiesnesis.
2. Protestējošai komandai 30 minūšu laikā ir jāiesniedz rakstveida paskaidrojums par notikušo, kā arī jāiesniedz drošības nauda 200 eiro (divi simti eiro) pasākuma organizatoram. Ja protests ir apmierināts, drošības nauda tiek atgriezta.
3. Video materiāli var tik izmantoti tikai situācijās, lai noteiktu spēles pēdējo metienu, skaitīt vai nē, kā arī pēdējā sekmīgā metiena punktu vērtību - viens vai divi punkti.

## **13. Komandu klasifikācija**

Ja komandu rezultāts ir vienāds, tad komandu klasifikācija tiek noteikta pēc sekojošiem punktiem

1. Visvairāk uzvaru (vai procentuālo uzvaru gadījumā, ja nav vienāds spēļu skaits priekšsacīkstēs);
2. Savstarpējās spēles ( ja divas komandas šajā klasifikācijā ir ieguvušas vienādu punktu skaitu, vietu noteikšanā jāvadās no abu komandu savstarpējās spēles rezultāta apakšgrupas ietvaros).

3. Vidēji visvairāk gūtie punkti spēlē (neņemot vērā uzvarētāju komandas spēles rezultātu tehniskajā zaudējumā)

Ja komandas joprojām ir vienādā situācijā pēc šiem trīs soļiem, tad uzvarētāj komanda ir tā kura atrodas augstāk komandu izvietojumā.

#### **14. Komandu izvietojuma noteikums**

Komandu izvietojums ir savstarpēji saistīts ar komandas FIBA ranga punktiem (pirms sacensībām summējot trīs labāko spēlētāju punktus). Gadījumā, ja komandām ir vienādi ranga punkti, komandas tiek izvietotas nejaušā secībā.

#### **15. Diskvalifikācija**

Spēlētājs, kurš ir saņēmis divas nesportiskas piezīmes, tiek diskvalificēts no spēles (diskvalificē laukuma tiesneši) un diskvalificēts no turnīra (diskvalificē turnīra organizatori). Neatkarīgas diskvalifikācijas tiek veiktas tādēļ, ka organizatori diskvalificē spēlētāju no turnīra par vardarbīgu rīcību, mutisku un fizisku agresiju, nepārtrauktu iejaukšanos spēles gaitā, pārkāpumiem FIBA Anti-Dopinga noteikumos (4. Grāmata no FIBA Iekšējām regulām) vai citiem pārkāpumiem, kas minēti FIBA Ētikas Kodeksā ( 1. Grāmata, 2. nodaļa no FIBA Iekšējām Regulām). Organizatori var diskvalificēt visu komandu no turnīra saistībā ar komandas pārējo pārstāvju darbībām (ieskaitot bezdarbības), kas tika iepriekš minētas. FIBA ir tiesības pielietot disciplinārās sankcijas, kuras ir sastādītas konkrētam turnīram, noteikumiem un nosacījumiem no 3x3planet.com, un FIBA Iekšējās Regulas neietekmē diskvalifikāciju, kas minēta esošajā punktā 15.

#### **16. Pielāgošanās U12 grupām**

Sekojošās izmaiņas noteikumos ir ieteicamas U12 grupās:

1. Ja ir iespējams, grozu augstums tiek nolaists līdz 2,60 m.
2. Pirmā komanda kura iemet pagarinājumā, uzvar spēli.
3. Uzbrukuma laiks nav nepieciešams. Ja komanda nevēlas uzbrukt grozam, spēles tiesnesis brīdina un sāk skaitīt pēdējās 5 sekundes uzbrukumā.
4. Piezīmju norma netiek pielietota; pēc piezīmes seko bumbas čekošana, izņemot situācijas - sods metienā, nesportiskā piezīme un tehniskā piezīme.
5. Pārtraukumi netiek piešķirti.