

Oficiální pravidla basketbalu 3x3 – zkrácená verze

Pro všechny herní situace, které nejsou výslovně uvedeny v této zkrácené verzi Oficiálních pravidel basketbalu 3x3, platí poslední zveřejněná Oficiální pravidla basketbalu 3x3 a jejich oficiální výklady.

1. Hřiště a míč

- 1.1. Hraje se na hřišti 3x3 s 1 košem. Běžné hřiště 3x3 má rozměry 15 m (šířka) x 11 m (délka). Hřiště musí být o rozměrech běžného basketbalového hřiště, včetně čáry pro trestné hody (5,80 m), dvoubodové čáry (6,75 m) a "polokruhu bez nároku na průraz" pod košem. Může být použita polovina tradičního basketbalového hřiště.
- 1.2. Ve všech kategoriích se používá míč 3x3.

Poznámka:

1. Na základní úrovni se 3x3 může hrát kdekoli; značení hřiště – pokud se nějaké používá – musí být přizpůsobeno dostupnému prostoru; oficiální soutěže FIBA 3x3 však musí plně odpovídat výše uvedeným specifikacím, včetně zázemí s hodinami střelby integrovanými do polstrování zařízení konstrukce koše.
2. Oficiálními soutěžemi FIBA 3x3 jsou Olympijské turnaje, World Cups 3x3 (včetně U23 a U18), Zone Cups (včetně U17), Nations League U23, 3x3 World Tour, 3x3 Challengers a 3x3 Women's Series.

2. Týmy

Každý tým se skládá z maximálně 4 hráčů (3 hráči na hřišti a 1 náhradník).

Poznámka: Trenéři na hrací ploše včetně míst pro náhradníky a/nebo koučování na dálku zvenčí nejsou povoleni.

3. Rozhodčí

Hru řídí až 2 rozhodčí, 3 rozhodčí u stolku a případný sportovní dozor.

Poznámka: Článek 3 se nevztahuje na akce pro širokou veřejnost.

4. Začátek hry

- 4.1. Oba týmy se před zápasem rozcvičí současně.
- 4.2. O tom, který tým získá první držení míče, rozhodne hod mincí. Tým, který vyhraje hod mincí, si může vybrat, zda bude mít výhodu držení míče na začátku hry nebo na začátku případného prodloužení.
- 4.3. Hra nemůže začít, pokud jeden z týmů není na hrací ploše se třemi hráči připravenými ke hře.

Poznámka: Článek 4.3 není povinný pro turnaje pro širokou veřejnost.

5. Bodování

- 5.1. Každá střela z vnitřního oblouku (1 bodové pole) se hodnotí 1 bodem.
- 5.2. Každá střela zpoza oblouku (dvoubodové pole) se hodnotí 2 body.
- 5.3. Za každý úspěšný trestný hod se uděluje 1 bod.

6. Hrací doba/vítěz hry

- 6.1. Pravidelná hrací doba je 1 perioda po 10 minutách. Hodiny hry se zastaví během situací s mrtvým míčem a při trestných hodech. Čas hry se znovu spustí, když:
 - Při check-ball situaci. Míč má k dispozici útočící hráč po dokončení check-ball situace.
 - Po úspěšném posledním trestném hodu má míč v držení další útočící tým.
 - Po neúspěšném posledním trestném hodu se míč stává živým, když se míč dotkne nebo se ho dotýká kterýkoliv hráč na hrací ploše.
- 6.2. Vyhrává tým, který jako první získá 21 nebo více bodů, pokud se tak stane před koncem základní hrací doby. Toto pravidlo "náhlé smrti" se vztahuje pouze na základní hrací dobu (nikoli na případné prodloužení).
- 6.3. Pokud je skóre na konci základní hrací doby nerozhodné, hraje se prodloužení. Před začátkem prodloužení se stanoví přestávka v délce 1 minuty. Tým, který v prodloužení jako první získá 2 body, vyhrává.
- 6.4. Družstvo prohraje zápas kontumačně, pokud se v plánovaný čas začátku zápasu nedostaví na hrací plochu se třemi hráči připravenými ke hře. V případě kontumace se skóre zápasu označí w-0 nebo 0-w ("w" znamená vítězství). U vítězného družstva se tento výsledek hry při výpočtu průměrného skóre družstva nezohledňuje, zatímco u poraženého družstva se tento výsledek hry při výpočtu průměrného skóre družstva zohledňuje s 0 body. Družstvo je ze soutěže diskvalifikováno po druhém kontumačně prohraném zápase nebo v případě, že se nedostaví.
- 6.5. Družstvo prohraje zápas kontumačně, pokud opustí hřiště před koncem zápasu nebo jsou všichni hráči družstva zraněni a/nebo diskvalifikováni. V případě kontumace si vítězné družstvo může zvolit, zda si ponechá své skóre v nezměněné podobě, nebo zda nechá hru kontumovat, zatímco skóre kontumovaného družstva se v každém případě nastaví na 0. V případě kontumace, kdy se vítězné družstvo rozhodne nechat hru kontumovat, se výsledek hry při výpočtu průměrného skóre družstva nebere v úvahu.
- 6.6. Tým, který prohraje v důsledku kontumace nebo úmyslného vyloučení, bude ze soutěže diskvalifikován.

Poznámky:

1. Pokud nejsou k dispozici hodiny hry, je délka hracího času a/nebo počet bodů potřebných pro "náhlou smrt" na rozhodnutí pořadatele. FIBA doporučuje stanovit bodový limit v souladu s délkou hry (10 minut/10 bodů; 15 minut/15 bodů; 21 minut/21 bodů).

2. Článek 6.4 není povinný pro turnaje pro širokou veřejnost.

7. Fauly / trestné hody

7.1. Tým se dostane do situace, kdy se dopustí 6 faulů. Hráči nejsou vyloučeni na základě počtu osobních faulů, na které se vztahuje čl. 16

7.2. Pokud se faulu dopustí hráč při střelbě, bude mu přiznán následující počet trestných hodů:

- Pokud je střela z hřiště úspěšná, započítává se koš a navíc se střílí 1 trestný hod. Od 7. faulu týmu se udělují 2 trestné hody.
- Pokud je střela z vnitřního oblouku neúspěšná, 1 trestný hod. Od 7. faulu týmu se udělují 2 trestné hody.
- Pokud je střela zpoza oblouku neúspěšná, budou použity 2 trestné hody.

7.3. Nesportovní a diskvalifikující fauly se pro účely týmových faulů počítají jako 2 fauly. První nesportovní faul hráče se trestá 2 trestnými hody, ale bez držení míče. Všechny diskvalifikující fauly (včetně druhého nesportovního faulu hráče) se trestají 2 trestnými hody a držením míče.

7.4. Fauly družstva 7, 8 a 9 se vždy trestají dvěma trestnými hody. Týmový faul 10 a všechny následující týmové fauly musí být potrestány 2 trestnými hody a držením míče. Toto ustanovení se vztahuje i na nesportovní fauly a na fauly při střeleckém úkonu a ruší čl. 7.2 a 7.3, ale nevztahuje se na technické chyby.

7.5. Všechny technické chyby se vždy trestají 1 trestným hodem. Trestný hod musí být proveden okamžitě. Po trestném hodu provede check-ball družstvo, které mělo míč pod kontrolou nebo mělo na míč nárok v okamžiku, kdy byla odpískána technická chyba. Hra bude pokračovat následujícím způsobem:

- Pokud se technické chyby dopustil bránící hráč, čas na střelu pro soupeře se vrátí na 12 sekund.
- Pokud se technické chyby dopustilo útočící družstvo, bude čas na střelbu pro toto družstvo pokračovat od okamžiku, kdy byl zastaven.

Poznámka: Útočný faul nesmí být trestán trestnými hody.

8. Změna držení míče

8.1. Po každém úspěšném koši z pole nebo posledním trestném hodu (kromě těch, po kterých následuje držení míče):

- Hráč družstva, které neskórovalo, musí pokračovat ve hře driblinkem nebo přihrávkou z vnitřního prostoru hřiště přímo pod koš (ne zpoza koncové čáry) na místo na hřišti za obloukem.
- Bránícímu hráči není dovoleno hrát o míč v "bezprůrazovém půlkruhu" pod košem.

8.2. Po každém neúspěšném koši z pole nebo posledním trestném hodu (kromě těch, po kterých následuje držení míče):

- Pokud útočící hráč míč doskočí, může pokračovat ve snaze o skórování, aniž by míč vracel za oblouk.
- Pokud bránící hráč míč doskočí, musí jej vrátit za oblouk (přihrávkou nebo driblinkem).

8.3. Pokud bránící tým získá nebo zablokuje míč, musí jej dostat za oblouk (přihrávkou nebo driblinkem).

8.4. Držení míče, které je předáno jednomu z týmů po jakékoli situaci s mrtvým míčem, začíná/obnovuje se check-ball situací, tj. výměnou míče (mezi bránícím a útočícím hráčem) za obloukem v horní části hrací plochy.

8.5. Hráč je považován za hráče "za obloukem", pokud ani jedna z jeho nohou není uvnitř nebo na čáře oblouku.

8.6. V případě situace rozskoku bude hra pokračovat check-ball situací pro poslední bránící tým. Hodiny střelby na koš se vrátí na 12 sekund.

9. Zdržování

9.1. Zdržování nebo neaktivní hra (tj. nepokoušení se o skórování) se považuje za přestupek.

9.2. Pokud je hřiště vybaveno časomírou, musí se tým pokusit o střelu na koš do 12 sekund. Hodiny střelby na koš se spustí, jakmile má útočící hráč k dispozici míč (po výměně s bránícím hráčem nebo po úspěšné střele na koš pod košem).

9.3. Útočící hráč nesmí po vybojování míče driblovat uvnitř oblouku zády nebo bokem ke koši déle než 3 sekundy po sobě.

Poznámka: Pokud hřiště není vybaveno časomírou a družstvo se dostatečně nesnaží útočit na koš, musí rozhodčí v posledních 5 vteřinách informovat útočící družstvo o zbývajících vteřinách hlasitým počítáním a signalizací nataženou rukou.

10. Střídání

Oba týmy mají právo požádat o střídání, když se míč stane mrtvým před kontrolním míčem nebo volným hodem. Náhradník může vstoupit do hry bez předchozího upozornění rozhodčích nebo stolku rozhodčích, dokud je míč mrtvý a hodiny hry jsou zastaveny. Střídání může proběhnout pouze za koncovou čárou a nevyžaduje žádný zásah ze strany rozhodčích nebo rozhodčích u stolku.

11. Oddechový čas

- 11.1. Každému týmu bude poskytnut 1 oddechový čas. Každý hráč nebo náhradník může požádat o oddechový čas, když se míč stane mrtvým před check-ball situací nebo trestným hodem.
- 11.2. Kromě oddechových časů pro družstva, v oficiálních soutěžích FIBA 3x3 nebo pokud tak rozhodne pořadatel, jsou 2 dodatečné televizní oddechové časy, které budou uděleny při prvním mrtvém míči poté, co hodiny hry ukáží 6:59 a 3:59 ve všech zápasech.
- 11.3. Všechny oddechové časy trvají 30 sekund.

12. Použití videomateriálu

- 12.1. Rozhodčí jsou oprávněni použít systém okamžitého přehrávání (IRS), pokud je k dispozici a schválen sportovním dozorem soutěže, pokud existuje, aby rozhodli před podpisem zápisu o utkání:
 - Skóre nebo jakákoli chyba hodin hry nebo hodin střelby kdykoli během hry.
 - Jestli byl poslední hod na koš na konci základní hrací doby vystřelen včas a/nebo jestli se tento hod na koš počítá za 1 nebo 2 body.
 - Jakákoli herní situace, která je podle oficiálních pravidel basketbalu 3x3 napadnutelná, v posledních 30 sekundách základní hrací doby nebo když tým dosáhl 19 nebo více bodů nebo v prodloužení hry.
 - Ověření, zda došlo ke koši, když je zatroubí siréna.
 - Zjistit zapojení členů týmu do jakéhokoli násilného činu nebo do herních situací, které mohou vést k násilí. Při konečném rozhodování se rozhodčí mohou poradit se sportovním dozorem.
 - Žádost týmu o výzvu podle příslušných ustanovení Oficiálních pravidel basketbalu 3x3.
- 12.2. Aniž by byl dotčen precedens a pouze za použití oficiálního videa a materiálů, lze vždy zpochybnit následující: zda byl poslední hod na koš na konci hry vystřelen během hrací doby a/nebo zda se tento hod na koš započítává 1 nebo 2 body.

Poznámka: Žádost o výzvu je možná pouze v rámci olympijských her, Světového poháru (pouze kategorie Open) a World Tour, pokud to předpokládají předpisy příslušné soutěže a pokud je k dispozici IRS.

13. Protestní řízení

13.1. Tým může podat protest, pokud byly jeho zájmy poškozeny:

- Chyba při měření skóre, času nebo hodinách střelby, kterou rozhodčí neopravili.
- Rozhodnutí o kontumaci, zrušení, odložení, nepokračování nebo nedohrání hry.
- Porušení platných pravidel.

13.2. V případě protestu týmu lze k rozhodnutí použít pouze oficiální videozáznam a materiály.

13.3. Aby byl protest přípustný, musí být dodržen následující postup:

- Hráč tohoto družstva musí podepsat zápis o utkání ihned po skončení utkání a podat písemné vysvětlení důvodů protestu na zadní straně zápisu o utkání dříve, než rozhodčí zápis o utkání podepíše.
- Za každý protest se platí poplatek 2000 CZK, který se platí v případě, že je protest prohraný.

13.4. Sportovní dozor (nebo osoba, která byla na technické schůzce s týmy v předvečer soutěže určena jako odpovědná za protest) rozhodne o protestu co nejdříve, v každém případě nejpozději před zahájením další fáze skupiny nebo dalšího vyřazovacího kola. Jeho rozhodnutí je považováno za rozhodnutí podle pravidel hry a nepodléhá dalšímu přezkumu ani odvolání. Proti rozhodnutí o způsobilosti se lze výjimečně odvolat podle platných předpisů.

13.5. Sportovní dozor (nebo osoba, která byla na technické schůzce s týmy v předvečer akce určena jako osoba odpovědná za protest) nesmí rozhodnout o změně výsledku hry, pokud neexistuje jasný a přesvědčivý důkaz, že nebyl chyby, která byla důvodem k protestu, nový výsledek by se jistě dostavil. V případě, že je protest uznán z jiných důvodů, než jsou pravidla způsobilosti, a vede ke změně vítěze utkání, považuje se utkání na konci řádné hrací doby za nerozhodné a okamžitě se hraje prodloužení.

14. Pořadí týmů

Jak pro skupiny, tak pro celkové pořadí v soutěži (kromě pořadí v tour) platí následující klasifikační pravidla.

Pokud týmy, které se dostaly do stejné fáze soutěže, dosáhly remízy, použijí se kroky ke zrušení remízy v následujícím pořadí. Každý krok se počítá pouze jednou. Pokud jsou týmy po jednom kroku stále nerozhodně, použije se další krok pro zrušení nerozhodného výsledku mezi týmy, které jsou stále nerozhodně:

- Nejvíce vítězství (nebo poměr vítězství v případě nestejného počtu zápasů v meziskupině).
- Srovnání mezi týmy (zohledňuje pouze výhry/prohry a platí pouze v rámci skupiny).
- Nejvíce průměrně získaných bodů (bez ohledu na obdržené body v zápasech).

Pokud jsou týmy po těchto třech krocích stále nerozhodně, rozhoduje tým s lepším nasazením.

Pořadí v tour (příčemž tour je definována jako série na sebe navazujících turnajů) se počítá pro jmenovatele tour, tj. buď pro hráče (pokud hráči mohou v každém turnaji vytvořit nové týmy), nebo pro týmy (pokud jsou hráči vázáni k jednomu týmu po celou dobu turnaje). Pořadí v tour je následující:

- Pořadí v závěrečném turnaji nebo před ním, skutečná kvalifikace do finále tour.
- Body za pořadí na tour se sbírají pro konečné pořadí na každé zastávce tour.
- Nejvíce vítězství nasbíraných v rámci turné (nebo poměr vítězství v případě nestejného počtu her).
- Nejvíce bodů získaných v průměru během tour (bez ohledu na obdržené body v zápasech).
- Nasazení pro účely rovnosti bodů bude provedeno současně s nasazením pro každou konkrétní událost.

Bez ohledu na velikost turnaje se v turnaji každé tour udělují body za pořadí v tour:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Nasazení do tour se provádí se všemi týmy, které se účastní turnaje, bez ohledu na to, zda budou hrát v příštím turnaji, nebo ne.

15. Pravidla pro nasazování

Týmy jsou nasazovány podle bodů v žebříčku družstev (součet bodů 3 nejlepších hráčů družstva v žebříčku před soutěží), pokud není v pravidlech soutěže stanoveno jinak. V případě stejného počtu bodů v žebříčku družstev se nasazení určí náhodně před soutěží.

V soutěžích národních týmů se nasazování provádí na základě žebříčku federace 3x3.

16. Diskvalifikace

Hráč bude diskvalifikován do konce utkání, pokud mu budou uděleny 2 nesportovní fauly. Hráč diskvalifikovaný ze hry může být pořadatelem dále diskvalifikován ze soutěže. Nezávisle na tom pořadatel diskvalifikuje dotyčného hráče (hráče) z akce za násilné činy, verbální nebo fyzickou agresi, nedovolené zasahování do výsledků hry, porušení antidopingových pravidel FIBA (kniha 4 vnitřních předpisů FIBA). Pořadatel může také diskvalifikovat celé družstvo z akce v závislosti na tom, jak se na výše uvedeném chování podíleli (i nečinností) ostatní členové družstva. Diskvalifikací podle tohoto článku není dotčeno právo FIBA ukládat disciplinární sankce podle regulačního rámce akce, podmínek play.fiba3x3.com a vnitřních předpisů FIBA. 16.

17. Přizpůsobení kategoriím U12

V kategoriích U12 se doporučují následující úpravy pravidel:

- Pokud je to možné, může být koš snížen až na 2,60 m.
- Tým, který jako první skóruje v prodloužení, vyhrává.
- Nepoužívají se hodiny střelby. Pokud se družstvo dostatečně nesnaží útočit na koš, rozhodčí mu dají varování počítáním posledních 5 sekund.
- Sankční situace se neuplatňují. Po všech faulech následuje check-ball, s výjimkou faulů při střelbě, technických chyb a nesportovních faulů.
- Žádné oddechové časy se neodělují.

Poznámka: Pružnost, kterou nabízí poznámka v článku 6, lze použít podle uvážení, jak je vhodné.