

Rregullorja zyrtare e lojës 3X3

Neni 1 Fusha dhe Topi

1.1. Loja zhvillohet në një fushë basketbolli me një kosh. Përmasat e fushës duhet të jenë 15m (gjerësi) x 11m (gjatësi). Fusha duhet të ketë vijëzimet përkatëse, përfshirë dhe vizën e gjuatjeve të lira (5.80m), hark për 2-pikë (6.75m), dhe një "gjysmë-harkë jo-penalizues" poshtë koshit. Mund të përdoret gjysma e një fushe tradicionale basketbolli.

1.2. Topi zyrtarë i 3x3 duhet të përdoret në të gjitha kategoritë.

Shënime : 3x3 mund të luhet kudo ku ka një bazament në nivel. Vijëzimet e fushës, nëse ka, duhet të përshtaten me hapsirat e disponueshme.

Neni 2 Ekipet

Ekipet përbëhen nga 4-lojtarë (3 lojtarë në fushë dhe një zëvendësues)

Shënime : Nuk lejohen trajnerët për ekipe gjatë zhvillimit të lojës.

Neni 3 Zyrtarët e lojës

Loja zyrtare 3x3 duhet të gjykohet nga 2 gjyqtarë fushe dhe 3 gjyqtarë tavoline.

Neni 4 Fillimi i lojës

4.1. Përpara fillimit të ndeshjes, të dy ekipet duhet të kryejnë nxehmje njeherësh.

4.2. Zotërimi i parë i topit përcaktohet me hedhje të një monedhe. Ekipi që fiton hedhjen e monedhës mund të zgjedhë ndërmjet një zotërimi të topit në fillim të ndeshjes ose zotërimin e topit në rastin e një kohe shtesë.

4.3. Loja fillon me nga 3 lojtarë për secilin ekip.

Neni 5 Pikët

5.1. Çdo gjuatje nga brënda harkut (zona e 1-pikëshit) duhet të vlersohet me 1- pikë.

5.2. Çdo gjuatje nga jashtë harkut (zona e 2-pikëshit) duhet të vlersohet me 2- pikë.

5.3. Çdo gjuatje e suksesshme nga gjuatjet e lira duhet të vlersohet me 1- pikë

Neni 6 Koha e lojës dhe fituesi i ndeshjes

6.1. Koha e lojës është një period me 10 minuta kohë loje. Ora e lojës duhet të ndalojë gjatë situatave të topit të vdekur dhe gjuatjeve të lira. Ora e lojës duhet të fillojë pasi shkëmbimi i topit është realizuar (për aq kohë sa topi është në zotërim të ekipit sulmues)

6.2. Sidoqoftë, skuadra e parë që shënon 21 pikë ose më shumë fiton ndeshjen nëse ndodh para fundit të kohës së rregullt të lojës.

6.3. Nëse rezultati është i barabartë në fund të kohës së lojës, do të luhet një kohë shtesë. Koha shtesë do të jetë 1 minutë. Skuadra e parë që shënon 2 pikë në kohën shtesë, fiton ndeshjen.

6.4. Një skuadër humbet ndeshjen afrofe nëse ekipi nuk është i gatshëm të luajë në orën e caktuar të fillimit të lojës. Në rastin e një humbjeje të tillë, rezultati i ndeshjes shënohet me ë-0 ose 0-ë ("ë" nënkupton ëin *fitore).

6.5. Një skuadër humbet lojën në mënyrë të paracaktuar nëse largohet nga fusha para përfundimit të lojës ose të gjithë lojtarët e ekipit janë të dëmtuar dhe/ose të skualifikuar. Në rast të një shtesë të tillë, skuadra fituese mund të zgjedhë ta mbajë rezultatin që shënon loja ose të marrë ndeshjen afrofe, ndërsa rezultati i skuadrës humbëse do të vendoset 0 në çdo rast.

6.6. Një ekip që humbet në mënyrë të paracaktuar ose afrofe skualifikohet nga kompeticioni.

Neni 7 Fullet/Gjuatjet e lira

7.1. Një skuadër është në një situatë ndëshkuese pasi ka kryer 6 gabime personale. Lojtarët nuk përjashtohen në bazë të numrit të gabimeve personale.

7.2. Nëse një gjuajtje në fushë nuk është e suksesshme dhe gjatë gjuatjes i është shkaktuar gabim personal, gabimet personaleve gjatë gjuatjeve brenda harkut ndëshkohen me 1 gjuajtje të lirë, ndërsa personalet gjatë gjuatjeve nga prapa harkut ndëshkohen me 2 gjuajtjeve të lira.

7.3. Nëse një gjuajtje në fushë është e suksesshme dhe gjatë gjuatjes i është shkaktuar personal, koshi i shënuar do të llogaritet dhe gjuajtësi do të shpërblehet me 1 gjuajtje të lirë.

7.4. Gabimet personale të skuadrave 7, 8 dhe 9 gjithmonë do të ndëshkohen me 2 gjuajtje të lira. Gabimi personal i 10-të dhe çdo gabim personal i ardhshëm do të ndëshkohet me dy gjuajtje të lira dhe zotërimi i topit i ipet skuadrës së cilës i shkaktohet gabimi personal.

7.5. Të gjitha gabimet teknike do të ndëshkohen me 1 gjuajtje të lirë dhe zotërim të topit. Të gjitha fallet anti-sportive do ndëshkohen me 2 gjuajtje të lira dhe zotërim të topit. Pas një faulli teknik ose anti-sportiv, loja do të vazhdojë me një shkëmbim topi prapa harkut në ballë të fushës.

Shënim: Nuk ipen gjuajtje të lira pas një faulli në sulm.

Neni 8 Loja

8.1. Pas çdo gjuajtje të suksesshme në fushës ose gjuatjes së fundit të lirë (përveç atyre që pasohen nga zotërimi i topit):

- Një lojtar nga ekipi jo-shënues do të rifillojë lojën duke dribluar ose duke pasuar topin nga brenda zonës së 1 pikëshit për tek zona e 2 pikëshit (prapa harkut)
- Skuadra mbrojtëse nuk lejohet të tentojë për të marrë topin në "zonën gjysmë-rrethi" poshtë koshit.

8.2. Pas çdo gjuajtje të pasuksesshme në fushës ose gjuatjes së fundit të lirë (përveç atyre që pasohen nga zotërimi i topit):

- Nëse skuadra sulmuese kap topin në tabelë, mund të vazhdojë të përpiqet të shënojë pa qënë nevoja për ta kthyer topin prapa harkut të 2 pikëshit.
- Nëse skuadra kap topin në tabelë, atëherë ato duhet ta kthejnë topin pas harkut të 2 pikëshit. (duke pasuar ose dribluar).

8.3. Nëse ekipi mbrojtës vjedh ose bllokon topin, duhet të kthejë topin prapa harkut të 2 pikëshit (duke pasuar ose dribluar)

8.4. Zotërimi i topit pasi i është dhënë një ekipi pas çdo suate të topit të vdekur fillon me një top të kontrollit (check-ball), dmth. një shkëmbim topi (mes mbrojtësit dhe lojtarit sulmues) pas harkut të 2 pikëshit në ballë të fushës, përballë koshit.

8.5. Një lojtar konsiderohet që është "pas harkut" kur asnjë nga këmbët e tij nuk është brenda apo mbi vijën e harkut.

Neni 9 Koha e sulmit

Nëse fusha është e pajisur me kohën e sulmit, një ekip duhet të përpiqet të sulmojë koshin brenda 12 sekondave. Koha e sulmit fillon në momentin që sulmuesit vihen në zotërim të topit. Në rastet kur nuk është e disponueshme koha e sulmit, atëherë kur sulmi vonohet shumë për të sulmuar koshin gjyqtari duhet të japë një paralajmërim duke numëruar 5 sekondat e fundit.

Neni 10 Ndërrimet

Çdo ekip lejohet të kryejë zëvendësim kur topi është në pozitën e topit të vdekur dhe para se të zotërohet topi për fillimin e lojës (check-ball) ose më gjuajtjen e lirë.

Zëvendësuesi mund të hyjë në lojë pasi shoku i tij i skuadrës largohet nga fusha dhe krijon një kontakt fizik me të. Zëvendësimi mund të bëhet vetëm pas vijës fundore përballë koshit dhe zëvendësimet nuk kërkojnë asnjë veprim nga gjyqtarët apo zyrtarët e tryezës (Në rast se ato kryhen sipas rregullave të lartpërmendura).

Neni 11 Kohët e pushimit

11.1. Secilës skuadër i jepet një kohë pushimi. Çdo lojtar ose zëvendësues mund të kërkojë pushim në një situatë të topit të vdekur.

11.2. Në rast të prodhimit televiziv, organizatori mund të vendosë të aplikojë 2 herë shtesë të TV-së që do të thirren

në topin e parë të vdekur pas orës së lojës tregon 6:59 dhe 3:59 respektivisht në të gjitha ndeshjet.

11.3. Të gjitha kohëzgjatjet e pushimit janë 30 sekonda.

Neni 12 Përdorimi i materialit Video

12.1. Për sa kohë që është e disponueshme, sistemi i ripranimit të menjëhershëm ("SRM") mund të përdoret nga gjyqtari gjatë një lojë për t'u shqyrtuar:

1. Rezultati ose ndonjë mosfunksionim i orës së lojës apo orës së sulmit në çdo moment gjatë lojës;

2. Nëse një gjuatje në fushë në momentet e fundit të ndeshjes është lëshuar në kohë ose nëse ka dyshime për gjuatje për 1 pikë apo për 2 pikë.

3. Çdo situatë të lojës në 30 sekondat e fundit të kohës së rregullt të lojës ose jashtë orarit të lojës;

12.2. Në rast të një procedure proteste (neni 13), materialet zyrtare video mund të përdoren vetëm për të vendosur nëse një gjuatje në fushë në momentet e fundit të ndeshjes është lëshuar në kohë ose nëse ka dyshime për gjuatje për 1 pikë apo për 2 pikë.

Neni 13 Renditja e ekipeve

Në rastin kur ka dy ekipe apo më shumë me pikë të barabarta, do të zbatohen hapat për të caktuar renditjen sipas

Rendit të mëposhtëm:.

1. Ekipi me bilanc më të mirë në ndeshjet direkte.

2. Ekipi me mesatare më të mirë pikësh të shënuara.

3. Renditja përcaktohet me short. (Shorti përcaktohet nga FSHB)

Neni 14 Rregullat e vendosjes së ekipeve

Ekipet vendosen në mënyrë koherente me pikët e renditjes së tyre (shuma e 3 lojtarëve më të mirë të ekipit të rangut para konkurimit). Në rast të pikëve të njëjta të renditjes së ekipit, vendosja duhet të përcaktohet rastësisht me short.

Neni 15 Skualifikimet

Çdo lojtar që kryen 2 faulle anti-sportive (nuk zbatohet për faullat teknike) do të skualifikohet nga loja dhe mund të skualifikohet më tej nga eventit sipas vendimit nga organizatori. FSHB mund skualifikojë lojtarin (ët) në fjalë nga eventit për aktet e dhunës, agresionin verbal ose fizik, ndërhyrje në rezultatin e lojës, shkelje të rregullave të anti-dopingut të FIBA (Libri 4 i FIBA Internal Regulation) ose ndonjë shkelje tjetër të Kodit të Etikës (Libri 1, Kapitulli II i FIBA Internal Regulation). Çdo çështje kalohet për shqyrtim në komisionin e disiplinës e cila vendos për dënimet që duhen ndërmarrë kundrejt ekipeve dhe lojtarëve.